



Podręcznik gracza



Wstęp	4
Wymagania systemowe	4
Instalacja	4
Menu główne	5
Tworzenie scenariusza	5
Wczytywanie scenariusza	6
Wczytywanie zapisanej gry	6
Gra sieciowa	6
<i>Tworzenie serwera</i>	7
<i>Rozpoczęcie gry wieloosobowej</i>	7
Ustawienia	8
Twórcy	9
Zakończenie	9
Interfejs gry	10
Panele narzędziowe	10
Przeglądanie listy transportowej	12
Właściwości i parametry pojazdów	12
Okno zakupu pojazdów	13
Ulepszenia transportu	13
Przeglądanie listy tras	13
Zmiana/dostosowywanie tras	14
Przeglądanie listy kierowców	14
Charakterystyka i umiejętności kierowców	15
Zatrudnianie kierowców	15
Lista obiektów transportowych	15
Właściwości obiektów transportowych	16
Lista magazynów tranzytowych	16
Właściwości magazynów tranzytowych	17
Lista stacji naprawczych (SN)	17
Właściwości SN	18
Przemysł	18
Lista kontraktów	19
Przeglądanie statystyk finansowych	19
Okno pożyczek	20
Przeglądanie statystyk regionalnych	20
Mapa	20
Ekran kampanii	21
Zarządzanie	22
Zarządzanie ciężarówkami	22
Wybór trasy	22
Typ naczepy i rodzaj transportowanych towarów	22
Zarządzanie personelem	22
Zatrudnianie kierowców	22
Szkolenie	22
Zarządzanie stacjami i magazynami	23
Różnice pomiędzy terminalami transportowymi, magazynami i sklepami	23

Klawisze skrótów	24
Menu główne	26
Wszystkie menu tego poziomu	26
Rodzaje scenariuszy	26
Pojazdy wykorzystywane w grze	27
Budynki i obiekty występujące w grze	31
Obiekty systemu transportowego	31
Droga miejska	31
Droga podmiejska, dwupasmowa	31
Droga podmiejska, czteropasmowa	31
Autostrada	31
Most	31
Estakada	31
Tunel	31
Stacja naprawcza	31
Terminal transportowy	32
Magazyn tranzytowy	32
Sklepy	32
Obiekty infrastruktury	33
Sklep z pojazdami	33
Ogólna charakterystyka obiektów infrastruktury	33
Rafineria	33
Zakład recyklingu	33
Stacja paliwowa	33
Elektrownia	33
Farma	33
Pole	34
Kopalnia węgla	34
Huta stali	34
Zakład chemiczny	34
Stocznia	34
Tartak	34
Fabryka	34
Fabryka tekstyliów	34
Fabryka półprzewodników i elektroniki, centrum oprogramowania	35
Miasto	35
Port	35
Magazyn federalny	35
Lista twórców	36
G5 Software	36
Buka	37
Informacje o licencjach	38
Uprawnienia licencyjne i gwarancyjne egzemplarza oprogramowania	39
POMOC TECHNICZNA W POLSCE	40

Wstęp

„Hard Truck Tycoon” jest symulatorem ekonomicznym, który przedstawia realia amerykańskiego rynku usług transportowych od lat 60-tych XX wieku aż do chwili obecnej.

Dzisiaj w USA istnieje jeden z najpotężniejszych systemów transportowych na świecie, stanowiący jedną z podpró stabilnej sytuacji gospodarczej, szczególnie w odniesieniu do współzawodnictwa z Europą i Japonią.

Twoim zadaniem będzie dołączenie do tego wyścigu i stworzenie własnego imperium transportowego. Musisz dbać o rozwój swojej firmy, planować wydatki i przychody, kupować ciężarówki, zatrudniać i szkolić kierowców, a także rozwijać infrastrukturę.

Wymagania systemowe

Aby uruchomić grę „Hard Truck Tycoon”, Twój komputer musi spełniać następujące wymagania minimalne:

Minimalne wymagania systemowe:

- SO: Windows 98/2000/ME/XP
- Procesor: Intel Pentium III 1 GHz.
- RAM 256 Mb
- Grafika: nVidia GeForce 2 GTS/ATI Radeon 7500 32 Mb
- Wolne miejsce na dysku twardym: 500 Mb
- Dźwięk: karta muzyczna kompatybilna z DirectX
- CD-ROM o prędkości co najmniej 8x
- Dodatkowe oprogramowanie: DirectX 9.0c
- Klawiatura, mysz

Zalecane wymagania systemowe:

- SO: Windows XP
- Procesor: Intel Pentium III 2 GHz.
- RAM 512 Mb
- Grafika: nVidia GeForce 5600/ATI Radeon 9600 128 Mb
- Wolne miejsce na dysku twardym: 1 Gb
- Dźwięk: karta muzyczna kompatybilna z DirectX
- CD-ROM o prędkości co najmniej 8x
- Dodatkowe oprogramowanie: DirectX 9.0c
- Klawiatura, mysz

Wymagana jest instalacja pakietu DirectX 9.0c lub jego nowszej wersji, a także przeglądarka Internet Explorer. Do gier w trybie wieloosobowym potrzebny jest protokół sieciowy TCP/IP.

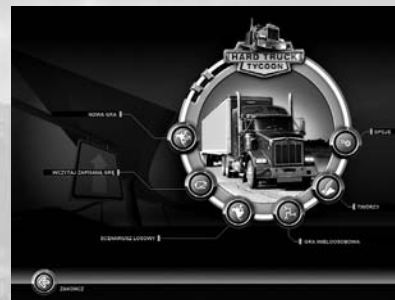
Instalacja

Włóż płytę CD z grą do napędu CD-ROM Twojego komputera. Po krótkiej chwili powinna rozpocząć się instalacja. Wykonuj polecenia pojawiające się na ekranie.

Po zakończeniu instalacji kliknij dwukrotnie ikonę gry znajdującą się na pulpicie lub z menu startowego wybierz opcję „Graj”. Podczas gry płyta CD z oprogramowaniem musi się znajdować w napędzie CD-ROM.

Uwaga: jeżeli opcja autouruchamiania jest wyłączona, kliknij przycisk „Start”, wybierz polecenie „Uruchoń”, a następnie kliknij „Przeglądaj”. Wybierz napęd CD-ROM, wyświetl zawartość znajdującej się w nim płyty i uruchom plik „Setup.exe”, który znajduje się w katalogu głównym. W tym celu kliknij dwukrotnie na ikonie pliku.

Menu główne



Dolna część koła zawiera ikony 6 podstawowych opcji menu głównego, które zostaną dokładnie opisane w kolejnych rozdziałach instrukcji. Siódma, dodatkowa ikona, w lewym dolnym rogu ekranu, to przycisk „Wyjście”, który umożliwia opuszczenie gry.

Tworzenie scenariusza

Po wybraniu tej opcji z menu głównego wyświetlone zostanie menu tworzenia scenariusza, pozwalające na wygenerowanie nowej mapy. Podczas tworzenia nowego | scenariusza możesz dowolnie zmieniać parametry. Za pomocą odpowiednich regulatorów możesz ustalić poziom trudności scenariusza, liczbę przeciwników, opóźnienie, z jakim wystartują przeciwnicy, poziom ich intelektu, maksymalny dostępny kredyt, koszt konstrukcji budynków i inne opcje.



Po wybraniu opcji „Rozpocznij grę” (przycisk „Graj”) zobaczysz ekran wczytywania ze znakiem graficznym „Hard Truck Tycoon”. W dolnej części ekranu wyświetlony jest postęp wczytywania utworzonej mapy.



Po zakończeniu wczytywania będzie można zobaczyć wygenerowaną mapę.

Wczytywanie scenariusza



Po wybraniu tej opcji z menu głównego pojawi się menu scenariusza, które umożliwi wczytanie jednego z istniejących scenariuszy gry. Przy pomocy regulatorów można zmieniać parametry każdego scenariusza: poziom trudności, liczbę przeciwników, opóźnienie, z jakim wystartują, poziom ich intelektu, maksymalny dostępny kredyt, koszt konstrukcji budynków, koszt eksploatacji i prawdopodobieństwo uszkodzenia. Więcej informacji o scenariuszu zawarto w jego opisie.

Po wybraniu opcji „Rozpocznij grę” (przycisk „Graj”) zobaczysz ekran wczytywania ze znakiem graficznym „Hard Truck Tycoon”. W dolnej części ekranu wyświetlony jest postęp wczytywania utworzonej mapy.

Po zakończeniu wczytywania będzie można zobaczyć wygenerowaną mapę, odpowiadającą wybranemu scenariuszowi.

Wczytywanie zapisanej gry

Po wybraniu tej opcji z menu głównego pojawi się menu umożliwiające wczytanie wcześniej zapisanych gier. Każda zapisana gra posiada własną nazwę, która składa się z nazwy scenariusza oraz roku gry (rok zapisu). Korzystając z tego menu, można również usunąć dowolną zapisaną grę.

Po wybraniu opcji „Rozpocznij grę” (przycisk „Graj”) zobaczysz ekran wczytywania ze znakiem graficznym „Hard Truck Tycoon”. W dolnej części ekranu wyświetlony jest postęp wczytywania zapisanej mapy.

Po zakończeniu wczytywania będzie można zobaczyć zapisaną mapę.

Gra sieciowa

Grę „Hard Truck Tycoon” można również prowadzić poprzez Internet lub w sieci lokalnej. W rozgrywce może wziąć udział maksymalnie 5 graczy. Komputer jednego z nich musi służyć jako serwer, do którego będą podłączone komputery pozostałych uczestników. Jeżeli postanowisz stworzyć grę, wybierz z menu głównego opcję „Gra wieloosobowa”.

Gdy pojawi się okno trybu wieloosobowego, kliknij przycisk „Nowa gra”.

Jeżeli chcesz dołączyć do gry, wybierz jedną z dostępnych sesji i kliknij przycisk „Połącz”.

Aby odświeżyć listę serwerów, kliknij przycisk „Odśwież listę”.

Dostępne serwery zostaną wyświetlone na liście, zgodnie z użytymi filtrami.



Jeżeli wybrany serwer nie zostanie odnaleziony, możesz się z nim połączyć, podając adres IP. W tym celu kliknij przycisk „Połączenie przez IP”.

Tworzenie serwera

Do gry sieciowej „Hard Truck Tycoon” może wykorzystać mapę jednego z istniejących scenariuszy lub stworzyć nową.

Lista graczy zawiera imiona wszystkich uczestników, którzy przyłączyli się do gry. Gracze mogą prowadzić rozmowy poprzez czat.

Można również zmieniać opcje gry, podobnie jak w przypadku rozgrywki w trybie dla jednego gracza.



Rozpoczęcie gry wieloosobowej



Jeżeli w twojej sieci lokalnej znajdują się serwery „Hard Truck Tycoon”, po podłączeniu się do jednego z nich pojawi się okno przyłączenia się do sesji. Możesz również prowadzić rozmowy z innymi podłączonymi graczami, korzystając z opcji czatu. Ponadto są tu zawarte parametry gry.

Do gry sieciowej wszyscy gracze muszą się podłączyć równocześnie. Dalsze przyłączanie nie jest możliwe. Ponadto gracze nie mogą tworzyć grup.

Ustawienia



To menu pozwala na zmianę ustawień grafiki („Opcje grafiki”), dźwięków („Opcje dźwięku”) i gry („Opcje gry”).

Po wybraniu opcji „Ustawienia gry” pojawi się menu, które zostało opisane poniżej.

Aby zmieniać okna pozwalające na konfigurację odpowiednich ustawień, skorzystaj z przycisków: „Ustawienia grafiki”, „Ustawienia dźwięku” i „Ustawienia gry”.

Przyciski znajdujące się na dole okna ustawień:

„Domyślne” – pozwala na wybór automatycznych ustawień grafiki, dźwięków i gry.
„Anuluj” – anulowanie ustawień grafiki, dźwięku oraz gry i przywrócenie parametrów poprzednich.

„Zastosuj” – zastosowanie wprowadzonych zmian w ustawieniach grafiki, dźwięku i gry.



Opcja „Ustawienia grafiki” pozwala na zmianę następujących parametrów:

„Karta graficzna” – dostosowanie ustawień do wybranej karty graficznej.

„Rozdzielczość ekranu” – ustawienie rozdzielczości ekranu.

„Jakość renderowania” – ustawienie jakości grafiki obiektów wyświetlanych podczas gry.

„Jakość cieni” – ustawienie ilości i kontrastu cieni rzucanych przez obiekty gry.

„Gamma” – zmiana ustawień gamma.

„Pełny ekran” – możliwość wyboru trybu prowadzenia gry – standardowe okno lub tryb pełnoekranowy.



Korzystając z regulatorów znajdujących się w górnej części menu ustawień dźwięku, można zmieniać poziom głośności muzyki i efektów dźwiękowych.

W lewej dolnej części znajduje się lista utworów, które mogą być odtwarzane w trakcie gry.

W prawej dolnej części znajduje się menu pozwalające na wybranie pliku dźwiękowego zapisanego w dowolnym folderze. Po wybraniu odpowiedniego pliku kliknij prawym przyciskiem myszy i przenieś go do listy znajdującej się

w lewej dolnej części menu. Nazwa pliku powinna się pojawić na liście z utworami. Teraz możesz odtwarzać go podczas gry.



Menu „Ustawień gry” pozwala na zmianę następujących opcji:

„Pauza po wiadomości” – umożliwi zatrzymanie gry w momencie wystąpienia określonego zdarzenia.

„Format daty” – pozwala wybrać odpowiedni format wyświetlanej daty.

„Autopłączenie dróg” – automatyczne łączenie obiektów transportowych z najbliższą drogą.

„Opóźnienie pomocy” – określenie opóźnienia, z jakim będzie wyświetlany

tekst pomocy po umieszczeniu wskaźnika myszy nad wybraną opcją lub obiektem gry.

Twórcy

Wybierając z menu głównego opcję „Twórcy”, możesz zobaczyć listę osób, które były zaangażowane w stworzenie gry „Hard Truck Tycoon”.

Zakończenie

Jeżeli chcesz zakończyć grę, kliknij przycisk „Wyjście” i potwierdź chęć zakończenia. Aby potwierdzić, kliknij przycisk „OK”.

Interfejs gry

Po wczytaniu mapy rozpocznie się gra. Interakcja ze środowiskiem gry jest realizowana za pomocą interfejsu.

Panele narzędziowe

Główny panel zawiera nazwę firmy, imię prezesa, wybrany symbol firmy oraz ilość pieniędzy znajdujących się na jej koncie.

Ekran gry zawiera wbudowane panele narzędziowe zmieniające się zgodnie z wybraną przez gracza opcją.



Szczegółowy opis każdej opcji jest wyświetlany po umieszczeniu wskaźnika nad aktywnym polem, dzięki czemu korzystanie z interfejsu jest niezwykle proste i intuicyjne.

Główny panel narzędziowy



Opcje panelu pozwalają na wyświetlanie następujących list:

- Transport** – lista pojazdów należących do firmy gracza.
- Kierowcy** – lista kierowców pracujących dla firmy gracza.
- Trasy** – lista tras utworzonych przez gracza.
- Obiekty** – lista wszystkich obiektów systemu transportowego dostępnych dla ciężarówek gracza.
- Stacje naprawcze (SN)** – lista SN dostępnych dla ciężarówek gracza.

Przemysł –

Kontrakty –

Finanse –

Statystyki –

lista obiektów infrastruktury dostępnych dla ciężarówek gracza.

lista podpisanych kontraktów.

lista raportów finansowych.

umożliwia otworzenie okna zawierającego diagramy statystyk porównawczych z innymi firmami działającymi w wybranym regionie.

Przycisk wiadomości gry pozwala na otworenie okna, w którym możesz się zapoznać z wiadomościami.

Główny panel narzędziowy zawiera aktualną datę gry. Możesz również zmienić tutaj prędkość rozgrywki.

Dostępne są także opcje pozwalające na rozwijanie i zwijanie paneli (konstrukcji, systemowego i informacyjnego):

Panel konstrukcji

Przycisk menu konstrukcji dróg pozwala na wybranie jednego z czterech dostępnych typów dróg. Po dokonaniu wyboru obok kursora pojawi się odpowiednia ikona – wówczas można rozpocząć budowę drogi. Mosty, tunele, estakady i skrzyżowania są budowane automatycznie. Czerwony kolor ikony drogi oznacza, że w tym miejscu nie może ona zostać wybudowana.

Przycisk konstrukcji obiektów transportowych pozwala na wybranie typu obiektu drogowego, który chcesz wybudować (stacja naprawcza, terminal transportowy, magazyn tranzytowy lub sklep). Po dokonaniu wyboru obok kursora pojawi się odpowiednia ikona – wówczas można rozpocząć budowę obiektu.

Uwaga! Terminale transportowe mogą być budowane wyłącznie obok aktywnego obiektu infrastruktury lub w mieście. Czerwony kolor ikony oznacza, że w tym miejscu dany obiekt nie może zostać wybudowany. Każdy obiekt drogowy musi zostać połączony z siecią dróg (wyjazd musi być zorientowany w kierunku najbliższej drogi. Do obracania obiektów służą klawisze „1” i „3” na klawiaturze numerycznej).



Przycisk usunięcia drogi pozwala na wybranie i zniszczenie dowolnej drogi, która wcześniej została wybudowana. Aby zniszczyć drogę, musisz wybrać odpowiednią opcję z panelu konstrukcji. Po dokonaniu wyboru obok kursora pojawi się odpowiednia ikona. Przytrzymując wciśnięty prawy przycisk myszy, zaznacz drogę, którą chcesz zniszczyć. Jeżeli ramka zmieni kolor na czerwony, będzie to oznaczać, że daną drogę nie może zostać zniszczona. Po zaznaczeniu drogi przeznaczonej do likwidacji zwolnij prawy przycisk myszy. Pojawi się komunikat z prośbą o potwierdzenie jej usunięcia. Kliknij „OK”, aby zniszczyć wybraną drogę.

Panel systemowy



Panel systemowy można wywołać z głównego panelu narzędziowego po naciśnięciu przycisku.

Za pomocą tego panelu można skorzystać z następujących opcji: zapis aktualnego stanu gry, wczytanie wcześniej zapisanej gry, zmiana ustawienia gry lub jej zakończenie.

Przeglądanie listy transportowej

Okno z listą transportową również można wywołać z poziomu głównego panelu narzędziowego. W oknie tym znajduje się lista pojazdów wraz z krótkimi opisami.



Po kliknięciu przycisku „Kup” pojawi się okno zakupu pojazdów.

Po kliknięciu przycisku „Znajdź” możesz odszukać szczegółowe informacje o wybranych ciężarówkach.

Kliknięcie przycisku „Kierowcy” umożliwi przypisanie jednego z wolnych kierowców do ciężarówki.

Po kliknięciu przycisku „Trasa” możesz wybrać jedną z istniejących tras.

Po kliknięciu przycisku „Modernizacja” możesz przerobić wybraną ciężarówkę.

Po kliknięciu przycisku „Rozliczenie” pojawi się okno zakupu pojazdów z opcją rozliczenia. Oznacza to, że wartość wybranych przez Ciebie ciężarówek zostanie uwzględniona i odjęta od ceny kupowanej ciężarówki.

Po kliknięciu przycisku „Sprzedaj” możesz zbyć wybraną ciężarówkę.

Naciśnięcie prawego przycisku myszy spowoduje wywołanie menu kontekstowego zawierającego opis każdego pojazdu.

Wybór z menu kontekstowego opcji „Wyśrodkowanie na obiekcie” spowoduje wyświetlenie punktu, w którym znajduje się pojazd.

Wybór z menu kontekstowego opcji „Charakterystyka obiektu” lub dwukrotne kliknięcie pojazdu wywoła okno zawierające charakterystykę danego pojazdu.

Właściwości i parametry pojazdów



Okno charakterystyki i właściwości pojazdów jest wywoływane po dwukrotnym kliknięciu pojazdu na mapie gry. Można to uczynić również z poziomu listy pojazdów firmy, wybierając z menu kontekstowego opcję „Właściwości”.

To okno zawiera kilka zakładek, gdzie znajdują się informacje dotyczące wybranego pojazdu. Zakładka z obrazem z kamery pozwala na obejrzenie danego pojazdu w ruchu. Zakładka ze zdjęciem ciężarówki umożliwi zapoznanie się z charakterystykami technicznymi pojazdu. Zakładka z opisem przedstawia dodatkowe

informacje dotyczące wybranego pojazdu. Na ostatniej zakładce znajdują się informacje o kosztach/dochodach związanych z danym środkiem transportu. Jednocześnie można otworzyć 4 okna właściwości różnych pojazdów.

Okno zakupu pojazdów

Okno zakupu pojazdów może zostać wywołane z poziomu okna listy transportu podczas kupowania nowej ciężarówki i korzystania z systemu wymiany. W oknie dostępne jest konstruktor pojazdów, zawarte w nim opcje to: wybór specjalizacji, typu podwozia, silnika, typu karoserii oraz naczepy lub kontenera.



Po nabyciu wybranego pojazdu kwota równa jego cenie zostanie odjęta z konta gracza, a ciężarówka pojawi się na liście transportu. Podczas korzystania z systemu wymiany wybrany pojazd zostaje odpisany, a jego wartość jest odejmowana od ceny nowo zakupionego pojazdu.

Ulepszenia transportu

Okno ulepszenia transportu jest wywoływane z poziomu okna listy transportu lub poprzez wybór odpowiedniej opcji z menu kontekstowego. Okno można również wyświetlić, klikając przycisk „Ulepszenie”, który znajduje się w oknie kupowania transportu.

To okno przypomina okno kupowania transportu i pozwala na wybranie silnika o większej mocy.

Po wybraniu ulepszenia, jego koszt zostanie odjęty od stanu konta gracza, a samo ulepszenie pojawi się na liście transportu.



Przeglądanie listy tras

Okno z listą tras można wywołać z poziomu głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę wszystkich tras określonych przez gracza wraz z krótkim opisem.

Po kliknięciu przycisku „Nowa trasa” zostanie uruchomiony edytor, który pozwala na utworzenie nowej trasy. Aby to uczynić, musisz posiadać pojazd wraz z przypisanym kierowcą. Podczas tworzenia trasy pojawi się specjalny znak, podążający za wskaźnikami myszy. Należy oznaczyć na mapie gry początkowy i końcowy punkt trasy (kliknięcie muszą). Określona w ten sposób trasa zostanie zaznaczona zieloną linią.

Po kliknięciu przycisku „Edycja” zostanie wyświetlone okno edytora, umożliwiające zmianę istniejącej trasy.

Po kliknięciu przycisku „Usuń” wybrana trasa zostanie usunięta.

Po kliknięciu przycisku „Ciężarówka” możesz wybrać typ pojazdu, który zostanie przypisany do wybranej trasy.

Zmiana/dostosowywanie tras

Okno edytora tras może zostać wywołane z poziomu okna z listą tras. Edytor pozwala na utworzenie nowej trasy lub wprowadzenie zmian w już istniejących. Okno zawiera kilka zakładek z informacjami o wybranej trasie. Pierwsza zakładka od lewej zawiera informacje o punkcie początkowym i końcowym, a także o towarach, które są przewożone (po kliknięciu linii z nazwą towarów można wybrać ich typ). Zakładka z ikoną ciężarówki zawiera charakterystykę techniczną pojazdu. Zakładka statystyk umożliwia zapoznanie się ze statystykami wybranej trasy.



Klikając „Nowe połączenie”, możesz utworzyć nowe połączenie trasy (stacja, magazyn lub sklep). Następnie należy wskazać położenie nowego połączenia bezpośrednio na mapie gry. Dla każdego połączenia, w którym będzie się odbywał załadunek towarów, musisz określić ich rodzaj (rozładunek pojazdu odbywa się automatycznie – o ile towary danego typu mogą być rozładowywane w danym połączeniu).

Dla każdego połączenia można również określić tryb pełnego załadunku/rozładunku, w takim przypadku ciężarówka pozostanie w terminalu do momentu zakończenia przeładunku.

Po kliknięciu przycisku „Zmiana” możesz zmienić jedną z istniejących tras.

Po kliknięciu przycisku „Usuń” aktualnie wybrane połączenie zostanie usunięte.

Klikając przycisk „OK”, zatwierdzasz wprowadzone zmiany i zamykasz okno edytora tras.

Przeglądanie listy kierowców



Okno z listą kierowców może zostać wywołane z poziomu głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę wszystkich kierowców wraz z krótką charakterystyką i opisem ich kwalifikacji.

Po kliknięciu przycisku „Zatrudnij” pojawi się okno zatrudniania kierowców.

Po kliknięciu przycisku „Zwolnij” możesz zwolnić wybranego kierowcę.

Po kliknięciu przycisku „Znajdź” możesz obejrzeć krótką charakterystykę oraz opis kwalifikacji wybranego kierowcy.

Po kliknięciu przycisku „Połącz” możesz utworzyć zespół składający się z dwóch wybranych kierowców, którzy będą wspólnie prowadzić ciężarówkę.



Aby to zrobić, musisz wybrać pierwszego kierowcę i kliknąć przycisk „Połącz”. Następnie należy wybrać drugiego kierowcę, klikając prawym przyciskiem myszy. Zespół kierowców można rozdzielić, klikając „Rozłącz grupę”.

Charakterystyka i umiejętności kierowców



Okno z charakterystyką kierowcy może zostać wywołane po kliknięciu jego imienia, które znajduje się na liście kierowców (dostępne również z poziomu okna właściwości ciężarówki).

Okno to zawiera kilka zakładek z informacjami o wybranym kierowcy.

Zakładka „Szkolenie” zawiera listę certyfikatów uzyskanych przez wybranego kierowcę. Zakładka „Statystyka” zawiera informacje o pracy i doświadczeniu zdobytym przez kierowcę.

Zatrudnianie kierowców



Okno zatrudniania może zostać wywołane z poziomu listy kierowców.

Okno zawiera listę dostępnych kierowców wraz z krótką charakterystyką, kosztem zatrudnienia oraz wysokością pensji.

Po kliknięciu przycisku „Zatrudnij” wybrany kierowca zostanie zatrudniony w firmie.

Lista obiektów transportowych



Okno listy obiektów transportowych może zostać wywołane z poziomu głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę obiektów transportowych wraz z krótkim opisem. W górnej części okna znajdują się zakładki z listą wszystkich typów obiektów transportowych: (od lewej do prawej) terminali transportowych, magazynów tranzytowych i sklepów.

W dolnej części okna znajdują się 3 przyciski: „Usuń”, „Ulepszenie”, „Znajdź”.

Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie wybranego obiektu transportowego.

Kliknięcie przycisku „Ulepszenie” spowoduje modernizację wyposażenia wybranego obiektu transportowego. Zmodernizowany obiekt będzie posiadał większą przestrzeń do przeładunku ciężarówek.

Kliknięcie przycisku „Znajdź” spowoduje wyświetlenie szczegółowych informacji o wybranym obiekcie transportowym.

Właściwości obiektów transportowych



Okno właściwości obiektów transportowych może zostać wywołane z poziomu listy obiektów transportowych lub po wybraniu odpowiedniej opcji z menu kontekstowego.

Okno właściwości obiektów transportowych zawiera kilka zakładek z informacjami o wybranym obiekcie (od lewej do prawej): zasoby, wykorzystana infrastruktura, trasy, opis, statystyki. Na zakładce „Zasoby” znajdują się informacje o zasobach,

które są przetwarzane lub produkowane, ich ilości i zapotrzebowaniu. W przypadku zasobów, które są przetwarzane, podana jest ich cena zakupu. Na zakładce „Infrastruktura” podane są typy zasobów, jakie są pobierane z pobliskich fabryk, oraz lista fabryk współpracujących z wybranym obiektem transportowym. Zakładka „Trasy” zawiera informacje o ciężarówkach, które przywożą i zabierają towary z wybranego obiektu. Na zakładce „Opis” znajduje się opis obiektu, przedstawiający jego właściwości i potencjał. Zakładka „Statystyki” zawiera informacje o pracy obiektu transportowego.

Kliknięcie przycisku „Ulepszenie” spowoduje modernizację wybranego obiektu. Zmodernizowany obiekt będzie posiadał większą przestrzeń do przeładunku ciężarówek.

Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie wybranego obiektu. Korzystając z tej opcji, należy zachować szczególną ostrożność. Usuwany obiekt może stanowić połączenie trasy, a jego likwidacja może spowodować zatrzymanie części ciężarówek.

Lista magazynów tranzytowych



Lista magazynów tranzytowych może zostać wywołana z poziomu okna z listą obiektów transportowych. Zawiera ona wszystkie magazyny tranzytowe wraz z ich krótkim opisem.

Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie wybranego magazynu tranzytowego.

Kliknięcie przycisku „Ulepszenie” spowoduje modernizację wyposażenia i budynku wybranego magazynu. Zmodernizowany magazyn będzie miał większą przestrzeń do przeładunku ciężarówek.

Kliknięcie przycisku „Znajdź” spowoduje wyświetlenie szczegółowych informacji o wybranym magazynie tranzytowym.

Magazyny tranzytowe, w odróżnieniu od terminali transportowych, pozwalają na składowanie towarów oraz zmianę naczep. Natomiast terminale służą jako miejsce zaopatrywania lub odbioru towarów z fabryk. Z kolei sklepy mogą wyłącznie odbierać towary.

UWAGA: terminal trzeciego poziomu pozwala na zmianę naczep!

Okna listy sklepów i terminali transportowych są podobne do okna listy magazynów tranzytowych.

Właściwości magazynów tranzytowych



Okno właściwości magazynu tranzytowego może zostać wywołane z poziomu listy magazynów tranzytowych lub z odpowiedniego menu kontekstowego.

Okno właściwości magazynów tranzytowych zawiera kilka zakładek z informacjami o wybranym magazynie (od lewej do prawej): zasoby, wykorzystana infrastruktura, trasy, opis, statystyki. Na zakładce „Zasoby” znajdują się informacje o zasobach, które są przetwarzane lub produkowane, ich ilości i zapotrze-

bowaniu. W przypadku zasobów, które są przetwarzane, podana jest ich cena zakupu. Na zakładce „Infrastruktura” podane są typy zasobów, jakie są pobierane z pobliskich fabryk, oraz lista fabryk współpracujących z wybranym magazynem. Zakładka „Trasy” zawiera informacje o ciężarówkach, które przywożą i zabierają towary z wybranego magazynu. Na zakładce „Opis” znajduje się opis magazynu, przedstawiający jego właściwości i potencjał. Zakładka „Statystyki” zawiera informacje o pracy magazynu tranzytowego.

Kliknięcie przycisku „Ulepszenie” spowoduje modernizację wybranego magazynu. Zmodernizowany magazyn będzie posiadał większą przestrzeń do przeładunku ciężarówek.

Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie wybranego magazynu. Korzystając z tej opcji, należy zachować szczególną ostrożność. Magazyn może stanowić połączenie trasy, a jego likwidacja może spowodować zatrzymanie części ciężarówek.

Okna listy sklepów i terminali transportowych są podobne do okna listy magazynów tranzytowych.

Lista stacji naprawczych (SN)

Okno zawierające listę stacji naprawczych (SN) może zostać wywołane z poziomu głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę wszystkich stacji naprawczych wraz z ich krótkim opisem.



Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie SN.

Kliknięcie przycisku „Znajdź” spowoduje wywołanie okna właściwości wybranej SN.

Właściwości SN

Okno właściwości SN może zostać wywołane z poziomu listy SN, która z kolei może zostać wyświetlona z poziomu głównego panelu narzędziowego lub z menu kontekstowego SN, pojawiającego się po kliknięciu lewym przyciskiem myszy.



Okno właściwości SN zawiera kilka zakładek z informacjami o wybranej stacji. Zakładka z ikoną ciężarówki zawiera dane o pojazdach znajdujących się na terenie stacji. Środkowa zakładka prezentuje opis właściwości stacji i jej potencjał. Ostatnia zakładka przedstawia informacje o pracy stacji.

W dolnej części okna znajdują się przyciski „Znajdź”, „Usuń” i „Kup ciężarówkę”. Kliknięcie przycisku „Znajdź” spowoduje wyświetlenie informacji o właściwościach stacji.

Kliknięcie przycisku „Usuń” spowoduje usunięcie wybranej SN. Korzystając z tej opcji, należy zachować szczególną ostrożność. Stacja może stanowić połączenie trasy, a jej likwidacja może spowodować zatrzymanie części ciężarówek. SN może zostać zniszczona, jeżeli na jej terenie nie ma pojazdów. Jeżeli na obszarze SN jest przynajmniej jedna ciężarówka, przycisk „Usuń” jest nieaktywny.

Kliknięcie przycisku „Kup ciężarówkę” spowoduje wyświetlenie okna zakupu ciężarówki. Zakupiony pojazd zostanie umieszczony w SN.

Przemysł



Okno z listą obiektów przemysłowych może zostać wywołane z głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę wszystkich obiektów przemysłowych wraz z ich krótkim opisem.

Okno listy obiektów przemysłowych posiada dwie zakładki. Zakładka z ikoną piramidy zawiera tabelę z towarami wytwarzanymi i produkowanymi, ich ilością, opisem oraz ceną. Aby ułatwić przeglądanie tej tabeli, z prawej strony zamieszczono listę towarów. Po wybraniu

towarów danego typu pojawi się lista wszystkich produkujących lub przetwarzających je zakładów.

Zakładka z ikoną fabryki zawiera listę wszystkich obiektów przemysłowych działających na obszarze wybranego stanu.

Po kliknięciu przycisku „Znajdź”, w dolnej części ekranu, zostaną wyświetlone szczegółowe informacje o wybranym obiekcie.



Po kliknięciu przycisku „Znajdź” zostaną wyświetlone szczegółowe informacje o wybranym obiekcie.

Lista kontraktów



Okno z listą kontraktów może zostać wywołane z głównego panelu narzędziowego. Zawiera ono listę wszystkich kontraktów wraz z ich krótkim opisem.

Klikając przycisk „Anuluj kontrakt”, możesz zrezygnować z wykonywania wybranego kontraktu.

Kontrakt stanowi zobowiązanie na dostarczenie lub odebranie towarów z wybranego obiektu infrastruktury. Każdy kontrakt musi zostać wykonany w ściśle określonym czasie. Dzielą się one na obowiązkowe oraz opcjonalne. Gracz musi wypełnić wszystkie kontrakty obowiązkowe. Niewypełnienie tego zobowiązania jest równoznaczne z zakończeniem gry.

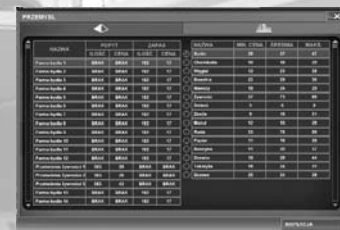
Kontrakt na wywóz nieczystości jest opcjonalny. Jest on oferowany przez miasto, w którym znajduje się siedziba firmy gracza. Aby go wykonać, musisz wywozić terminowo wszystkie odpady i nie dopuścić do zanieczyszczenia miasta. W tym samym czasie trzeba wykonywać wszystkie pozostałe kontrakty zawarte przez firmę.

Przeglądanie statystyk finansowych

Okno statystyk finansowych może zostać wywołane z głównego panelu narzędziowego.

Okno to zawiera następujące zakładki: miesięczne raporty finansowe, roczne raporty finansowe, raporty sumaryczne.

Raporty finansowe zawierają informacje o wydatkach i przychodach firmy, a także porównanie z poprzednim okresem. W dolnej części znajduje się podsumowanie zmian, jakie zachodziły na koncie firmy w wybranym okresie.



Okno pożyczek



Raporty finansowe dotyczące pożyczek można wyświetlić z poziomu okna statystyk finansowych.

Okno zawiera informacje o pożyczkach zaciągniętych przez firmę, ich wielkości i terminie spłaty. Ponadto dostępna jest lista pożyczek, które zostały zaciągnięte w przeszłości.

Przeglądanie statystyk regionalnych

Okno statystyk regionalnych może zostać wywołane z poziomu głównego panelu narzędziowego po kliknięciu przycisku „Statystyki”. Zawiera ono dane o firmie oraz konkurencji działającej w wybranym rejonie. Analiza tych informacji pozwoli na przygotowanie odpowiedniej taktyki, która umożliwi uzyskanie przewagi nad konkurencją.



Okno statystyk regionalnych zawiera pięć zakładek. Umożliwiają one zapoznanie się z informacjami dotyczącymi firm transportowych działających na terenie stanu, diagramów działalności firm transportowych za wybrany okres, diagramów ilości przewiezionych towarów za wybrany okres, rankingu firm transportowych w zależności od ilości przewiezionych towarów (w tonach)

i osiągniętych dochodów (w dolarach), rankingu firm transportowych w zależności od ilości przewiezionych produktów żywnościowych (w tonach) i osiągniętych dochodów (w dolarach). 2 zakładki zawierają diagramy, a kolejne 2 pokazują rozwój firmy w oparciu o wartości statystyczne. Lista firm transportowych zawiera informacje o liczbie posiadanych ciężarówek przez każdą z firm, liczbie pracujących dla nich kierowców, liczbie terminali, magazynów i sklepów, długości dróg i liczbie SN wybudowanych przez każdą firmę.

Mapa



Mapa regionu może zostać wywołana z poziomu głównego panelu narzędziowego.

Z prawej strony znajduje się sześć przycisków pozwalających na wybieranie obiektów i określanie miejsca ich położenia na mapie. Nad przyciskami znajduje się okno zawierające informacje o oglądanym obiekcie.

Na tym obrazku widać duże skupiska ludności, jak również ukształtowanie terenu. Ponadto, korzystając z odpowiednich przycisków, możesz się zapoznać z informacjami o rozmieszczeniu dużych zakładów, dróg, magazynów, SN. Dane te pozwalają na wybranie odpowiednich typów towarów i ułatwiają zaplanowanie strategii rozwoju firmy.

Ekran kampanii

Ekran kampanii jest wyświetlany razem z głównym panelem narzędziowym na początku każdej nowej gry.



Na tym obrazku widać okno z nazwą kampanii i znakiem graficznym. W prawym górnym rogu znajduje się informacja o dostępnych pieniądzach i ciężarówkach. Korzystając z przycisków „<” i „>”, możesz zmienić znak graficzny firmy.

Uwaga! Wybrany znak będzie Ci towarzyszył przez całą grę. Będzie się znajdował między innymi na ciężarówkach i w statystykach.

Zarządzanie

Zarządzanie ciężarówkami

Wybór trasy

Możesz wybrać trasę dla ciężarówki, otwierając okno z listą transportu. Wybierz pojazd, który chcesz przypisać do danej trasy. Następnie kliknij przycisk „Trasa” i dokonaj wyboru.

Uwaga! Przed określeniem trasy musisz przydzielić kierowcę do wybranej ciężarówki, w przeciwnym razie opcja wyboru będzie niedostępna.

Typ naczepy i rodzaj transportowanych towarów

Różnego rodzaju naczepy i kontenery służą do przewozu odpowiednich typów towarów. Ponadto do przewozu niektórych towarów kierowca musi posiadać odpowiedni certyfikat.

- W furgonie można przewozić bydło, elektronikę, tekstylia, papier i oprogramowanie.
- Chłodnia służy do przewozu produktów żywnościowych.
- Cysterna pozwala na przewóz paliwa, ropy, nawozów i chemikaliów.
- Wywrotką można przewozić zboże, rudę lub węgiel.
- Na platformie można transportować wełnę, konstrukcje metalowe, drzewo i drewno.

Zarządzanie personelem

Zatrudnianie kierowców

Okno z listą kierowców można wywołać z poziomu głównego panelu narzędziowego. Na liście znajdują się imiona kierowców, którzy zostali zatrudnieni i mogą zostać przydzieleni do ciężarówek. Aby zatrudnić nowego kierowcę, kliknij przycisk „Zatrudnij”. Jego imię pojawi się na liście kierowców pracujących dla Twojej firmy.

Szkolenie

Proces szkolenia jest pokazany w oknie charakterystyki kierowcy. Środkowa zakładka pozwala na określenie certyfikatu, który kierowca uzyska po zakończeniu szkolenia. Po wybraniu certyfikatu należy kliknąć przycisk „Szkolenie”. Kierowcy, którzy nie mają wymaganych certyfikatów, nie będą mogli prowadzić pojazdów do przewozu niektórych typów towarów. Wraz ze wzrostem kwalifikacji i doświadczenia kierowcy rośnie również jego pensja.

Zarządzanie stacjami i magazynami

Różnice pomiędzy terminalami transportowymi, magazynami i sklepami

Magazyn może zostać wybudowany w dowolnym miejscu. Sklep może powstać obok innego obiektu infrastruktury, nawet obok obiektu, którego nie zamierzasz wykorzystywać w przyszłości. Może Ci pomóc w walce z konkurencją.

Uwaga! Terminale/magazyny/sklepy muszą posiadać połączenie z przebiegającą w pobliżu drogą. Naczepy mogą być zmieniane tylko w terminalach najwyższego poziomu. Terminal obsługuje 1-2 fabryki, podczas gdy sklep może współpracować z wieloma wytwórniami.

Klawisze skrótów

Do obsługi gry służą tzw. „klawisze skrótów”.

Klawisz	akcja
Spacja	pauza
+ (kl. num.)	zwiększenie prędkości gry
- (kl. num.)	zmniejszenie prędkości gry
r	otwarcie menu "dróg" na panelu konstrukcji
s	wybudowanie standardowej drogi
w	wybudowanie szerokiej drogi
f	wybudowanie czteropasmowej drogi
x	wybudowanie sześciopasmowej drogi
t	otwarcie menu „obiektów transportowych” na panelu konstrukcji
s	wybór SN
s	wybudowanie SN
t	budowa terminalu transportowego
s	budowa małego terminalu transportowego
m	budowa średniego terminalu transportowego
l	budowa dużego terminalu transportowego
r	budowa magazynu
s	budowa małego magazynu
m	budowa średniego magazynu
l	budowa dużego magazynu
b	usunięcie drogi
m	otwarcie mapy regionu
l	wybranie na mapie regionu zakładki „krajobraz”
r	wybranie na mapie regionu zakładki „zasoby”
i	wybranie na mapie regionu zakładki „infrastruktura”
o	wybranie na mapie regionu zakładki „obiektów transportowe”
v	wybranie na mapie regionu zakładki „ciężarówki”
h	ukrycie/wyświetlenie wszystkich paneli menu
Shift+h	ukrycie/wyświetlenie menu informacyjnego
Ctrl+h	ukrycie/wyświetlenie menu konstrukcji
Ctrl+lewa strzałka	obrót kamery w lewo
Ctrl+prawa strzałka	obrót kamery w prawo
+	powiększenie
-	pomniejszenie
1	otwarcie okna „Transport” z listami transportowymi

b	zakup transportu
t	zmiana transportu
r	zmiana trasy
d	zatrudnienie kierowcy
s	sprzedanie transportu
2	otwarcie okna „Kierowcy” z listą kierowców
h	zatrudnienie kierowcy
f	zwolnienie kierowcy
3	otworzenie okna „Trasy” z listą tras
n	utworzenie nowej trasy
e	edycja istniejącej trasy
d	usunięcie trasy
t	przypisanie transportu do wybranej trasy
4	otwarcie okna „Obiekty” z listą obiektów transportowych
5	otwarcie okna „SN” z listą SN
d	usunięcie SN
6	otwarcie okna „Przemysł” z listą obiektów przemysłowych
7	otwarcie okna „Kontrakty” z listą kontraktów
c	anulowanie kontraktu
8	otwarcie okna „Finanse” z listą raportów finansowych
l	pobranie pożyczki
9	otwarcie okna „Statystyki”
0	otwarcie listy wiadomości
d	usunięcie wiadomości
y	otwarcie menu systemowego
s	wybranie z menu systemowego opcji „Zapisz grę”
l	wybranie z menu systemowego opcji „Wczytaj grę”
v	wybranie z menu systemowego opcji „Ustawienia grafiki”
a	wybranie z menu systemowego opcji „Ustawienia dźwięku”
g	wybranie z menu systemowego opcji „Ustawienia gry”
m	wybranie z menu systemowego opcji „Powrót do menu”
q	wybranie z menu systemowego opcji „Powrót do Windows”
z	włączenie/wyłączenie opcji autołączenia obiektów transportowych znajdujących się w jednej sieci drogowej

Pojazdy wykorzystywane w grze

Klawisz	Menu główne akcja
c	utworzenie scenariusza
s	wczytanie scenariusza
l	wczytanie zapisanej gry
Del	usunięcie zapisanej gry
m	gra wieloosobowa
r	odświeżenie listy serwerów
i	połączenie przez IP
s	połączenie z serwerem
c	stworzenie gry wieloosobowej
r	lista twórców
o	ustawienia gry
Enter	zastosowanie ustawień

Wszystkie menu tego poziomu:

Esc	wstecz
Enter	gra

Rodzaje scenariuszy

W grze „Hard Truck Tycoon” są cztery typy scenariuszy. Są one rozgrywane na terytorium czterech stanów: Teksasu, Waszyngtonu, Oregonu i Wyoming (scenariusz wprowadzający). Dostępne są następujące typy scenariuszy: wprowadzający, dowolny, standardowy i kampania.

Podczas rozgrywania scenariusza wprowadzającego (Wyoming) pojawiają się specjalne informacje wyjaśniające podstawowe zasady gry i pomagające w ich opanowaniu.

W scenariuszu dowolnym nie ma kontraktów na przewóz towarów. Gracz może przewozić produkty i rozwijać swoją firmę całkowicie dowolnie.

W scenariuszu standardowym wszystkie kontrakty są opcjonalne. Ich wykorzystanie pozwala graczowi zaoszczędzić czas, który musiałby poświęcić na zdobycie innych kontraktów.

W scenariuszu typu kampania istnieją zarówno kontrakty opcjonalne, jak i obowiązkowe.

Kontrakt obowiązkowy zostaje zrealizowany po spełnieniu wszystkich określonych w nim warunków.

Niewypełnienie kontraktu obowiązkowego jest równoznaczne z przegraną gry i jej przerwaniem.

Niewypełnienie kontraktu opcjonalnego wiąże się jedynie z otrzymaniem kary; gra będzie kontynuowana.

1961 – model KW900

Ciężarówki „KW900” są najbardziej znanymi modelami tej legendarnej serii. Pojazd ma klasyczną kabinę z komorą silnika wysuniętą do przodu. Ciężar „KW900” wraz z kontenerem nie przekracza 25 ton, a z naczepą – 42 ton. Ciężarówka może zostać wyposażona w silniki o mocy od 250 do 600 KM.

1961 – model KW100

Model „aW100” to ciężarówka o średniej ładowności; można wykorzystywać naczepy o wadze do 28 ton. W roku 1950 pojazd został wyposażony w część sypialną dla kierowcy. Ciężarówka może zostać wyposażona w silniki o mocy od 210 do 525 KM.

1982 – model KW900L

Te pojazdy zastąpiły serię „KW900”. Wyposażone są we wzmocnione podwozie, silnik o większej mocy (300-607 KM), ulepszone zawieszenie i skrzynię biegów (9-18 biegów) różnych producentów. Dzięki zastosowanym rozwiązaniom technicznym ciężarówki mogą się poruszać z prędkością nawet 140 km/h. Model „aW900L” może transportować kontener o wadze do 25 ton lub naczepę – do 72 ton.

1984 - KW100E „Aerobine”

Ten pojazd zastąpił model „KW100”. Do jego konstrukcji zastosowano nowe technologie, które pojawiły się na rynku motoryzacji na początku lat 80-tych ubiegłego wieku. „KW100”, w zależności od życzeń klienta, może zostać wyposażony w silnik o mocy do 600 KM. Ponadto można zastosować różnego rodzaju podwozia i skrzynie biegów. Prędkość maksymalna – 140 km/h.

1985 – model KWT600A

Te pojazdy sprawdzają się znakomicie jako ciężkie ciężarówki – do transportu towarów lub na budowach do przewozu sprzętu budowlanego o dużych rozmiarach.

1990 – model KWT400

„KWT400” jest ciężarówką o średniej ładowności. Nie jest przeznaczona do transportu ciężkich naczep. Jej zastosowanie polega na szybkim transporcie towarów średniej wielkości.

1994 – model KWT450

Ta opcja może pełnić funkcję pojazdu o średniej ładowności, zastępując na przykład model „KWT400”, może też być wykorzystywana jako ciężka ciężarówka. W zależności od wybranej wersji, model może zostać wyposażony w silnik o mocy od 195 do 610 KM.

1996 – model KWT2000

Ten pojazd znakomicie nadaje się do transportu towarów. Aerodynamiczne kształty karoserii pozwalają na ograniczenie zużycia paliwa przy prędkości maksymalnej do 140 km/h.

1962 – seria mF

Model „mF” może być traktowany jako ciężka ciężarówka. Ładowność wynosi maksymalnie 35 ton. Pojazdy należące do serii „mF” były wyposażone w silniki wytwarzane przez producenta, jak również silniki produkowane przez inne firmy. Ich moc wahała się w przedziale od 180 do 375 KM. 10-stopniowa skrzynia biegów.

1965 – seria MR

Ciężarówki tej serii spełniały wiele zadań. Przede wszystkim były przystosowane do przewożenia towarów na duże odległości, jak również do transportu lokalnego, głównie na budowach. Pojazdy serii „MR” charakteryzują się średnią ładownością.

1975 – seria Voyageliner

Ta ciężarówka powstała w oparciu o doświadczenia wyniesione z produkcji pojazdów serii „mF”. Dzięki temu powstał nowy, ulepszony model, wyposażony w różne rodzaje silników, o mocy od 235 do 525 KM. „Voyageliner” to przede wszystkim ciężkie ciężarówki. Ładowność pojazdu została zwiększona do 15 ton w przypadku kontenera oraz do 73 ton w przypadku naczepy.

1977 – seria MW Megaliner

Nowy model „MW Megaliner” posiadał klasyczną linię kabiny i wiele ozdobnych elementów chromowanych. Ciężarówka została wyposażona w komfortową część sypialną, podwozie przystosowane do szybkiego ruchu, wielostopniową skrzynię biegów i silniki o mocy od 175 do 500 KM. Pojazdy należące do serii „MW” ważą od 15 do 40 ton, są to ciężkie ciężarówki.

1983 – HM Miltliner

„HM Miltliner” różni się od innych ciężarówek luksusowymi warunkami dla kierowcy. W zależności od zastosowanej modyfikacji, pojazd może zostać wyposażony w silnik Diesla o mocy od 250 do 525 KM. „HM Miltliner” może mieć różnego typu skrzynie biegów, stosownie do życzeń klienta.

1985 – Megaliner WR2

Ten model był wzorowany na „RW Superliner”. „Megaliner WR2” może zostać wyposażony w silnik o mocy od 300 do 500 KM, stosownie do życzeń klienta. W zależności od zastosowanego kontenera lub naczepy, ładowność tego modelu wynosi od 25 do 60 ton.

1990 – seria CH, model Mirrorium

Pod nazwą „Mirrorium” wyprodukowano serię ciężarówek, począwszy od modelu 602, skończywszy na 713. Pojazdy były wyposażone w silniki o mocy od 285 do 507 KM. Masa ciężarówek z wymiennym kontenerem wynosiła od 15 do 38 ton. Model może być traktowany jako ciężka ciężarówka, przeznaczona do transportu towarów o dużej masie i wymiarach na znaczne odległości.

1990 – seria CS Midwinter

Ciężarówki „Midwinter” są przeznaczone do transportu towarów w miastach, poruszają się po ulicach i drogach wewnętrznych. „Midwinter”, dzięki średniej ładowności (do 7,5 tony), może przyspieszać znacznie szybciej niż inne ciężarówki. W zależności od życzeń klienta, pojazd może zostać wyposażony w silnik o mocy od 175 do 210 KM. „Midwinter” służy przede wszystkim do transportu żywności, mebli i innych towarów.

1999 – model MLE

Model „MLE” został zaprojektowany jako pojazd sanitarny. Środek transportu o ładowności do 35 ton został wyposażony w sposób pozwalający na wykonywanie jego podstawowej funkcji.

1999 – Minion

Ten pojazd, z wymiennym kontenerem, ma ładowność 15,9 tony, z naczepą – 23,6 tony. W zależności od życzeń klienta, pojazd może zostać wyposażony w silnik o mocy od 304 do 466 KM.

1967 – model 388

W latach 60-tych XX wieku model „288” z naczepą mógł osiągnąć ładowność 70 ton, w przypadku wymiennego kontenera – 38 ton. W zależności od zastosowanej modyfikacji, pojazd mógł być wyposażony w silniki różnych producentów, ich moc wahała się w przedziale od 250 do 400 KM.

1967 – model 459

Ten pojazd został wyprodukowany w oparciu o model „288” i był na przełomie lat 60-tych i 70-tych XX wieku ciężarówką o największej mocy w swojej klasie. Pojazd był wyposażony w różnego rodzaju silniki, moc maksymalna wynosiła 600 KM. Dzięki dobrej konstrukcji ciężarówki mogły transportować naczepy o wadze do 113 ton lub kontenery o ciężarze do 38 ton. W zależności od życzeń klienta, pojazd był wyposażony w 5-, 8-, 10-, 12-, 16- lub 18-stopniową skrzynię biegów. Maksymalna prędkość pojazdu wynosiła 130 km/h.

1973 - model 300 Mod-Ranger

„300 Mod-Ranger” to ciężarówka o średniej ładowności. Była używana do transportu miejskiego. Może być wyposażona w silnik o mocy od 192 do 304 KM. W zależności od modyfikacji, ciężar pojazdu może wynieść od 13,6 do 16 ton.

1974 - podwozie 400FLC

Podwozie „400FLC” zostało zaprojektowane jako baza pojazdu sanitarnego lub jako platforma do wykorzystania na placu budowy. Ładowność pojazdu wynosi od 20,4 do 35 ton. Moc silnika waha się w przedziale od 192 do 300 KM.

1978 – model 451

Model „451” jest podwoziem uniwersalnego typu i stanowi bazę, na której powstało wiele różnych modeli ciężarówek. Na przykład ciężkie ciężarówki, których ładowność z naczepą może wynieść 102 tony. W zależności od modyfikacji, montowano silniki o mocy od 192 do 600 KM. Masa pojazdu z kontenerem może wynieść 40,9 tony, z naczepą – 102 tony.

1989 – model 479

Firma produkująca ten model wypuściła go na rynek w 50-lecie swojego istnienia. W ten sposób narodził się model „459”. W zależności od życzeń klienta, pojazd może zostać wyposażony w silnik o mocy od 307 do 605 KM i skrzynię biegów od 9 do 18 biegów. Masa pojazdu z wymiennym kontenerem wynosi od 14,5 do 35,4 tony, z nacpezą – 36,3-72,6 tony. Pojazd może osiągnąć prędkość maksymalną 140 km/h.

1989 – model 457

Model „457” jest następcą „451”, jego podwozie było uniwersalną platformą, na której powstało wiele różnych ciężarówek. Masa pojazdu wynosi od 13,6 do 42,1 tony, jest on wyposażony w silnik o mocy od 218 do 608 KM. Model może spełniać rolę pojazdu sanitarnego, budowlanego lub być używany do transportu towarów. Ciężarówka może osiągnąć prędkość maksymalną 140 km/h.

1989 – model 420 FLC

Ten typ podwozia zastąpił wcześniejsze wersje pojazdów sanitarnych. W modelu zastosowano silnik o mocy od 215 do 310 KM. Z ciężarem w zakresie 14,5-35,4 tony, pojazd może rozwinąć prędkość maksymalną 110 km/h.

1995 – model 462

To podwozie zaprojektowano z myślą o alternatywie dla ciężarówek z komorą silnika znajdującą się z przodu kabiny kierowcy. W zależności od życzeń klienta, pojazd może zostać wyposażony w silnik o mocy od 354 do 608 KM. Ciężar pojazdu wynosi 30,9 tony, z nacpezą – 102 tony.

1999 – model 487

Pod koniec lat 90-tych ubiegłego wieku pojawiły się pojazdy o lepszej jakości i zwiększonym komfortie jazdy. Model „487” charakteryzował się większą mocą i prędkością.

2000 – model 370

Te pojazdy wykorzystuje się przede wszystkim do transportu towarów o małych rozmiarach. Moc silnika może wynieść 360 KM, a pojazd może rozwinąć prędkość maksymalną 110 km/h.

Budynki i obiekty występujące w grze

Obiekty systemu transportowego



Droga miejska

Droga miejska, w odróżnieniu od dróg podmiejskich, może zostać umieszczona wyłącznie pod odpowiednim kątem w stosunku do innych dróg miejskich i ulic. Ponadto droga miejska kosztuje więcej niż droga podmiejska, ze względu na chodniki i przejścia. Maksymalna prędkość na drogach miejskich wynosi 60 km/h.



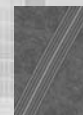
Droga podmiejska, dwupasmowa

Drogi podmiejskie, w odróżnieniu od dróg miejskich, mogą być umieszczone pod dowolnym kątem do innych ciągów komunikacyjnych. Brak potrzeby budowania oznaczonych przejść oraz chodników obniża ich koszt. Drogi te nie mogą być zlokalizowane w miastach. Nie zaleca się budowania dróg podmiejskich dwupasmowych o długości przekraczającej 30 km. Im dłuższa jest taka droga, tym większa szansa na wystąpienie zatorów.



Droga podmiejska, czteropasmowa

Przepustowość drogi czteropasmowej jest wyższa niż drogi jednopasmowej lub dwupasmowej, mniejsza od przepustowości autostrady. Maksymalna prędkość – 80 km/h. Zalecana długość odcinka drogi: od 2 do 100 km.



Autostrada

Autostrady to drogi szybkiego ruchu. Są one najdroższe w budowie, ale pozwalają na szybkie przemieszczanie się pojazdów i charakteryzują się najwyższą przepustowością ze wszystkich typów dróg.



Most

Podczas budowania drogi mosty są umieszczane w odpowiednich miejscach „automatycznie”. Koszt ich budowy jest uwzględniony w cenie drogi.



Estakada

Estakada jest jednym z typów mostów. Podczas budowania drogi estakady są umieszczane w odpowiednich miejscach „automatycznie”. Koszt ich budowy jest uwzględniony w cenie drogi.



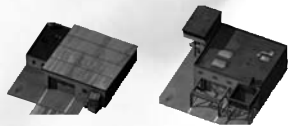
Tunel

Podczas budowania drogi tunele są umieszczane w odpowiednich miejscach „automatycznie”. Koszt ich budowy jest uwzględniony w cenie drogi.



Stacja naprawcza

Stacja naprawcza ma parking dla ciężarówek. Można tu dokonać przeglądu i przeprowadzić niezbędne naprawy silnika, podwozia, układu kierowniczego i innych części pojazdu.



Terminal transportowy

Terminale transportowe służą nie tylko do przeładunku towarów, ale również do wszelkich operacji związanych z przetwarzaniem towarów. Zabranie produktów z fabryki jest możliwe wyłącznie poprzez pobliski terminal transportowy. Obowiązują ograniczenia związane z odległością przewozu towarów. Dlatego też rzadko się zdarza, aby terminal obsługiwał więcej niż jedną fabrykę. W grze występują trzy rodzaje terminali transportowych, które różnią się pojemnością i ceną. Trzeci typ pozwala na zmianę naczepek.



Magazyn tranzytowy

Magazyn tranzytowy służy jako miejsce przeładunku oraz krótkoterminowego składu towarów. Pozwala to na rozbić dłuższych tras na kilka krótszych odcinków, a także umożliwia przeładunek towarów z większych ciężarówek do mniejszych. W grze występują trzy rodzaje magazynów tranzytowych, które różnią się wielkością, pojemnością i ceną.



Sklepy

Sklep to budynek lub grupa budynków z przyległym parkingiem. Dzięki sklepom możesz zaoszczędzić na czasie i zyskać przewagę nad konkurencją. Dzieje się tak, ponieważ sklepy od razu są zaopatrywane w odpowiednie towary. Nie mogą być one traktowane jako terminale lub magazyny tranzytowe, natomiast mogą odbierać towary pochodzące z odległych fabryk. W grze występują trzy rodzaje sklepów, które różnią się wielkością, pojemnością i ceną.



Obiekty infrastruktury

Sklep z pojazdami

W grze występuje sklep, w którym możesz kupić różnego rodzaju ciężarówkę. Musisz pamiętać, że po zakupie kwota odpowiadająca cenie pojazdu zostanie odejta z konta firmy. Dokonując zakupu, zachowaj ostrożność! Kupowanie zbyt tanich lub zbyt drogich ciężarówek musi znaleźć uzasadnienie w odpowiednich warunkach produkcyjnych.



Ogólna charakterystyka obiektów infrastruktury

Wszystkie obiekty infrastruktury są podzielone na sześć poziomów, w zależności od ilości przetwarzanych i produkowanych towarów. Obiekty pierwszego typu produkują i przetwarzają najmniejszą ilość towarów. Wzrost poziomu jest związany z rozbudową obiektu, co ma miejsce w związku z regularnym przepływem towarów.

Rafineria

W rafinerii przetwarza się ropę i produkuje towary będące jej pochodnymi (przede wszystkim paliwa). Transport paliw obciążony jest podwyższonym ryzykiem, do ich przewozu wymagana jest odpowiednia cysterna, a kierowca musi mieć prawo jazdy kategorii „D”.



Zakład recyklingu

W zakładzie recyklingu utylizowane są wszelkie rodzaje śmieci i odpadów. Do transportu śmieci wymagana jest specjalna ciężarówka sanitarna. Aby ją prowadzić, wystarczy standardowe prawo jazdy.



Stacja paliwowa

Na stacji użytkownicy finalni zaopatrują się w paliwo. Transport paliw obciążony jest podwyższonym ryzykiem, do ich przewozu wymagana jest odpowiednia cysterna, a kierowca musi mieć prawo jazdy kategorii „D”.



Elektrownia

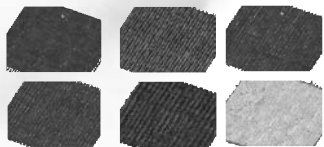
Transport paliw do elektrowni obciążony jest podwyższonym ryzykiem, do ich przewozu wymagana jest odpowiednia cysterna, a kierowca musi mieć prawo jazdy kategorii „D”.



Farma

Na farmach prowadzona jest działalność rolnicza i wytwarzane są produkty rolne.





Pole

Na polach uprawia się zboże i warzywa.



Kopalnia węgla

W kopalniach wydobywa się węgiel i rudy metali. Do przewożenia węgla i rudy wymagana jest ciężarówka o dużej ładowności. Aby ją prowadzić, wystarczy standardowe prawo jazdy.



Huta stali

Do przewożenia rudy i produktów metalowych wymagana jest ciężarówka o dużej ładowności. Aby ją prowadzić, wystarczy standardowe prawo jazdy.



Zakład chemiczny

Transport chemikaliów obarczony jest podwyższonym ryzykiem, do ich przewozu wymagana jest odpowiednia cysterna, a kierowca musi mieć prawo jazdy kategorii „D”.



Stocznia

Do przewozu elementów metalowych oraz innych towarów o dużych rozmiarach potrzebne są kontenery odpowiedniego typu.



Tartak

W tartaku przetwarzane jest drzewo i produkowane drewno. Przewóz drzewa i drewna odbywa się na tych samych warunkach co transport innych materiałów o dużych rozmiarach. Wymagana jest ciężarówka o dużej ładowności. Aby ją prowadzić, wystarczy standardowe prawo jazdy.



Fabryka

Do przewozu produktów wytwarzanych w fabryce są wymagane kontenery odpowiedniego typu. Kierowca musi mieć prawo jazdy właściwej kategorii.



Fabryka tekstyliów

Do przewozu tekstyliów wystarczy standardowe prawo jazdy.



Fabryka półprzewodników i elektroniki, centrum oprogramowania

W fabryce półprzewodników wytwarzane są podzespoły komputerowe oraz elementy elektronicznych urządzeń domowych. Fabryka elektroniki wytwarza komputery i elektroniczne urządzenia domowe. W centrum oprogramowania tworzy się programy komputerowe. Do przewozu tego rodzaju produktów najlepiej nadaje się furgon. Aby go prowadzić, wystarczy standardowe prawo jazdy.



Miasto

Miasto jest głównym odbiorcą wszelkiego rodzaju towarów. Ponadto są tutaj wytwarzane śmieci i odpady, które muszą być regularnie wywożone. W mieście nie prowadzi się działalności rolniczej.



Port

Port jest przystanią dla statków, a także miejscem przeladunku i składowania różnego rodzaju towarów.



Magazyn federalny

Magazyny federalne, w odróżnieniu od magazynów prywatnych, są zarządzane przez państwo.

Lista twórców

G5 Software

Główni projektanci gry:	Alexander Valencia, Nikita Gerasimov
Główni programiści:	Leila Aslanova, Alexey Vasilenko
Główny grafik:	Max Ryumin
Menedżerowie projektu:	Alik Tabunov, Oleg Levchenko
Producent / G5 Software:	Vlad Suglobov
Projektant misji:	Roman Oblizin
Programowanie:	Mikhail Kulagin, Vladimir Davidovych, Oleg Zubarkov, Sergey Maltsev
Graficy:	Sergey Khakhin, Dmitry Davydov, Evgeny Bunin, Nikolay Makarov, Alexander Tolstykh, Denis Ilyin, Maria Lintsbakh, Vitaly Tev, Svetlana Polokhina, Anton Vereshchagin, Vsevolod Martynenko, Evgeniya Osnos, Elena Uspenskaya, Omar Nabiev
Menedżer outsourcingu:	Timofey Sadovsky
Ścieżka dźwiękowa:	Pavel Stebakov
Kompozytor i dyrektor dźwiękowy:	Pavel Stebakov
Poligrafia:	Maxim Ryumin, Sergey Khakhin, Evgeny Bunin
Skrypt:	Jury Juchkov
Główny tester:	Dmitry Anufriev
Testowanie:	Viktor Artamonov, Dmitry Anufriev, Denis Aleshenko
Menedżer PR:	Andrey Akimov
Administratorzy systemu:	Nikolay Illarionov, Alexaner Yankovsky
Doradca prawny:	Evgeny Shultz
<i>Zarządzanie:</i>	
Dyrektor:	Vlad Suglobov;
Dyrektor graficzny:	Maxim Ryumin;
Dyrektor ds. rozwoju:	Alik Tabunov;
Dyrektor finansowy:	Sergey Shultz

Buka

Producenci:	Ivan Bunakov, Chukanov Artem, Sergey Bobkov
Starszy producent:	Ivan Moroz
Menedżerowie projektu:	Jury Virich, Alexey Pisklyukov
Menedżer lokalizacji:	Alla Pashutina
Doradca techniczny:	Kirill Bestemianov
Doradca dźwiękowy:	Ruslan Dmitriev
Projektanci:	Sanan Ushanov, Daniella Klimashevskaya
Menedżer PR:	Alexey Pastushenko
Asystent menedżera PR:	Oleg Morozov
Asystenci producenta:	Alexey Peshekhonov, Nikolay Safronov
Menedżer nowego zespołu:	Nikolay Safronov
Koordynator beta testów:	Alexander Pak
Starszy tester:	Ivan Raynov
Testerzy Buka:	Ivan Rid, Alexey Chebotarev, Evgeniy Popov, Alexander Polosin, Anton Epishin
Testerzy:	Denis Sokolov, Peter Belaev, Vitaly Gusarov, Nickolay Karnishin, Michel Matishov, Dasha Yurina
Menedżerowie sprzedaży światowej:	Viktoria Enns, Vladimir Miniaev, Dmitriy Zudin, Tatyana Sinitina
Rada ekspertów:	Vladimir Miniaev, Maxim N. Mikhalev, Ivan Moroz, Sergey Rudenko, Vitaly Kharitonenko
Doradca prawny:	George Vitaliev
Pomoc techniczna:	Evgeny Dmitriev
Dyrektor:	Alexander Mikhailov
Dyrektor finansowy:	Marina Ravun
Wiceprezes ds. kontaktów międzynarodowych:	Inna Bukatina
Wiceprezes ds. rozwoju:	Ivan Bunakov
Specjalne podziękowania dla:	Irina Izotova, Ekaterina Myshehenko, Dmitriy Nikiforov, Maxim Vakhitov, Roman Potapkin, Sergey Rudenko, Marina Ravun, Igor Ustinov.

Informacje o licencjach

© Buka Entertainment 2005.

Produkt został zaprojektowany w oparciu o Windows Media Format Components Distribution License, na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. W produkcji wykorzystano technologię należącą do Microsoft Corporation, która nie może być używana lub rozpowszechniana bez licencji udzielonej przez Microsoft Licensing, GP.

Produkt zawiera technologię na licencji udzielonej przez GameSpy Industries, Inc.
© 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Gra zawiera technologię Massive Incorporated („Massive”), która umożliwia tymczasową zmianę niektórych obiektów występujących w grze (np. reklam) na obiekty pobrane podczas połączenia z Internetem. W trakcie tego procesu nie są zbierane dane osobowe. Żadne z pobranych informacji nie służą do uzyskiwania Twoich danych osobowych.

Więcej informacji o polityce bezpieczeństwa Massive możesz uzyskać na stronie <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>. Wszelkie znaki towarowe oraz materiały objęte prawem autorskim, znajdujące się w wymienionych powyżej reklamach, stanowią własność ich właścicieli. Niektóre części produktu są chronione prawem autorskim należącym do 2005 Massive Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Uprawnienia licencyjne

i gwarancyjne egzemplarza oprogramowania

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się działem pomocy technicznej:

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił.

W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

WYMAGANE INFORMACJE:

Dane kontaktowe:

- Twoje imię i nazwisko.
- Twój adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy.

OPIS SYSTEMU:

- Marka, model komputera, nazwa i prędkość procesora.
- Producent i prędkość napędu CD-ROM/DVD-ROM.
- Ogólna ilość pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty graficznej/akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty dźwiękowej oraz posiadanej wersji DirectX.

OPIS PRODUKTU:

- Tytuł i wersja programu (np. FAR CRY wersja 1.31 lub 1.32 itp. - nośnik DVD-ROM).
- Wersja językowa.
- Edycja/wydanie gry (premiera w pełnej cenie, SuperSeller, Kolekcja Klasyki itp.).

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SZCZEGÓŁY KONTAKTU Z SERWISEM:

Adres pocztowy: Dział Pomocy Technicznej
Cenega Poland Sp. z o.o.
ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa

Numer telefonu: (22) 868 52 61 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-17)

Faks: (22) 868 52 60

E-mail: serwis@cenega.pl

Strona WWW: www.cenega.pl