

American Conquest

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

American Conquest

autor: Daniel „KULL” Sodkiewicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Porady	4
Budujemy miasto	4
Forty	8
Kampania: Podróże Kolumba 1492-1502	9
Misja 1	9
Misja 2	9
Misja 3	10
Misja 4	11
Misja 5	12
Kampania: Zajazd Pizarro 1532-1544	14
Misja 1	14
Misja 2	15
Misja 3	16
Misja 4	18
Misja 5	19
Misja 6	21
Misja 7	22
Kampania: Wojna siedmioletnia 1756-1763 (oczyma Brytyjczyków)	24
Misja 1	24
Misja 2	25
Misja 3	26
Misja 4	27
Misja 5	28
Kampania: Wojna siedmioletnia 1756-1763 (oczyma Francuzów)	29
Misja 1	29
Misja 2	30
Misja 3	31
Misja 4	32
Misja 5	33
Kampania: Rebelia Tecumseha (oczyma Indian)	34
Misja 1	34
Misja 2	37
Misja 3	37
Misja 4	38
Misja 5	39
Kampania: Rebelia Tecumseha (oczyma Amerykanów)	40
Misja 1	40
Misja 2	40
Misja 3	41
Misja 4	42
Misja 5	43
Kampania: Wojna o niepodległość 1775-1783 (oczyma Brytyjczyków)	44
Misja 1	44
Misja 2	45
Misja 3	46
Misja 4	48
Misja 5	49
Kampania: Wojna o niepodległość 1775-1783 (oczyma Amerykanów)	51
Misja 1	51
Misja 2	51
Misja 3	52
Misja 4	53
Misja 5	54

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Mimo ogólnego szału na trójwymiarowe produkcje, nadal można spotkać typowe strategie w 2D. Można uznać, że twórcy takich gier pobłażliwie traktując szatę graficzną, mogą przyłożyć się do innych dużo ważniejszych w tego typu grach założeniach. To co oferuje nam American Conquest to bitwy z udziałem tysięcy żołnierzy, ciekawe (ale i dość trudne) misje, a także uproszczona ekonomia. Otóż, na rzecz zróżnicowanych aspektów militarnych, nie będziemy mieli okazji martwić się skomplikowaną strefą gospodarczą. W American Conquest będziemy walczyć, dużo i krwawo (!). Krew przeleje się bowiem w 42 misjach podzielonych na 8 kampanii. Aby podszlifować swój strategiczny zmysł polecam porady ogólne dotyczące gry, później zapraszam do szczegółowej solucji.

Pierwsza kampania (Podróże Kolumba) jest typowym samouczkiem, w którym komputer prowadzi gracza przez kolejne misje prawie za rączkę. Aby więc urozmaicić tę część solucji została ona napisana ciut inaczej od pozostałych opisów kampanii.

Porady

B u d u j e m y m i a s t o

Dobre rozmieszczenie podstawowych budynków w początkowych minutach rozgrywki ma duży wpływ na późniejsze funkcjonowanie naszego miasteczka. Pierwszym budynkiem jaki zbudujemy będzie **fort**, czyli źródło naszych wojsk. Jest to potężny bastion, który potrafi przyjąć na siebie więcej „ciosów” niż zwykłe cywilne budynki. Najlepiej umieścić go w miejscu, w którym spodziewamy się największych ataków wroga. Niedaleko fortu (np. bezpośrednio nad nim) stawiamy **dom mieszkalny** który służy do rekrutacji chłopów. Będzie to bardzo eksploatowany budynek, ponieważ wojsko w American Conquest powstaje w dość wiarygodny sposób. Otóż, zwykłego chłopca rekrutowanego w domu mieszkalnym musimy umieścić w forcie, poczym wyszkolić go w wybranej dziedzinie wojskowej. Zapotrzebowanie na wojsko jest ogromne, musimy więc zapewnić sobie jak najwygodniejsze warunki do wydawania rozkazów ziomkom wysyłanym na szkolenia do fortu. Warto więc zautomatyzować proces przechodzenia chłopów do fortu, poprzez ustawienie punktu zbiorczego po prostu w samym forcie i ustawieniu ilości rekrutowanych chłopów na nieskończoność. Już w początkowym stadium rozwoju powinniśmy zaopatrzyć się w dwa domy mieszkalne (dwa na jeden fort).

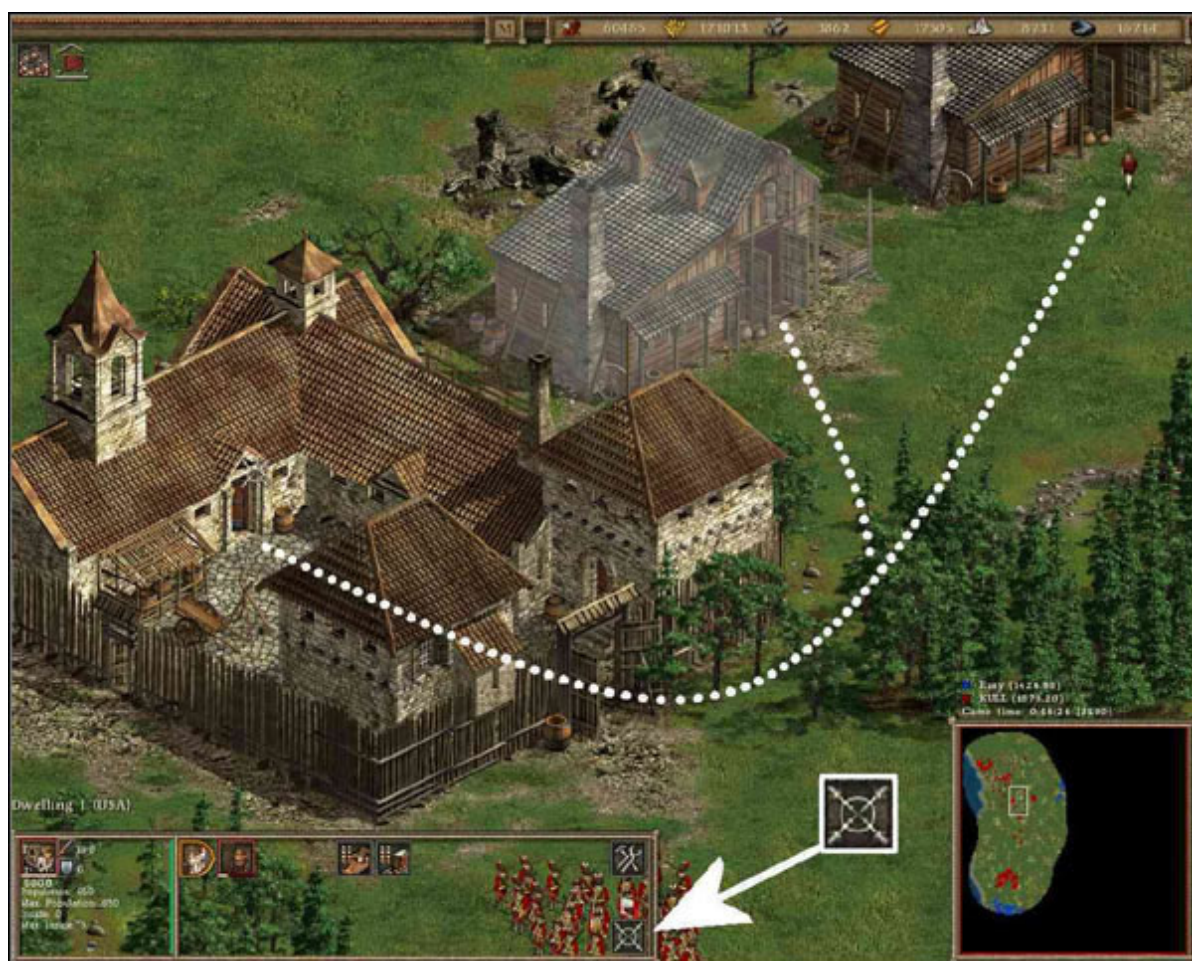
Kolejnym, chyba najważniejszym budynkiem jest **młyn** wraz z otaczającymi go **polami uprawnymi**, czyli źródło pożywienia. To właśnie jedzenie jest najważniejszym surowcem w „American Conquest”. Bez odpowiedniej ilości prowiantu nie wyszkolimy ludzi, a przy pustych spichlerzach nasz lud umrze z głodu. Pola uprawne powinniśmy zaludnić sporą ilością rolników, już na początku około 30 do 40 chłopów. Ludzie pracujący w polu są bardzo łatwym celem dla dzikich zwierząt krążących się po okolicy, a tym bardziej dla uzbrojonych jednostek wroga. Młyn warto więc umieścić np. w samym środku miasta. Musimy jednak zadbać, aby stawiając naszą „wytwórnę pożywienia” zapewnić jej sporo miejsca na pola uprawne. Po niedługim czasie zapotrzebowanie na surowiec ten będzie na tyle duże, że liczbę ludzi pracujących w polu należy powiększyć nawet trzykrotnie i rozważyć budowę kolejnego młyna. Staramy się także na bieżąco wykupywać wszystkie dostępne ulepszenia w młynie, gdyż jedno takie gospodarstwo jest w stanie wykarmić ogromne ilości obywateli. Inna sprawa, że w późniejszych stadiach rozgrywki do pracy na jednym polu będziemy zatrudniać nawet ponad 150 chłopów.

Zbierane przez rolników zboże zostaje znoszone do młyna, inaczej jest jednak z surowcem znanym potocznie jako drewno. Ścięte drwa muszą być znoszone do **magazynu**, który najlepiej umieścić w środku jakiegoś buszu. Ale wróćmy jeszcze do pożywienia. Już na początku rozgrywki mamy bowiem możliwość innego zdobywania pokarmu niż przez uprawę ziemi - budynek w którym szkolimy **myśliwych**. Łowca poluje na zwierzynę, której mięso znosi do swojej chatki lub magazynu. Warto więc umieścić oba te budynki w różnych obszarach, bowiem dzika zwierzyna biega beładnie po całej mapie i trudno ustalić gdzie możemy liczyć na największe łowy. Mając kilka punktów, w których można składować dziczyznę, nie jesteśmy ograniczeni w urządzaniu polowań w tylko jednym rejonie.

Czas na dom kowala, w którym dokonamy pierwszych odkryć dla naszej cywilizacji (zaraz po zbudowaniu **kuźni** warto od razu zainwestować w dwa dostępne tam ulepszenia). Lokalizacja tego budynku nie gra roli, gdyż jego funkcjonowanie nie jest zależne od innych zabudowań. Budowa **kopalni** także nie wymaga od nas większego pomysłu, jej usytuowanie zależy tylko od miejsca, w którym znajdują się interesujące nas złoża. Maksymalna ilość górników w jednej kopalni to 5. Na początek jest to wystarczająca siła robocza, jeżeli jednak zapotrzebowanie na dany surowiec wzrośnie, zamiast szukać nowej lokalizacji na budowę kopalni, wystarczy ulepszyć już dostępną, co pozwoli na wysłanie pod ziemię większej ilości ludzi, czyli zwiększy wydobycie kruszcu.



pic.1 150 chłopów na jednym polu to spore zamieszanie, ale duża wydajność.



pic.2 Dzięki opcji określania punktu zbiorczego, przechodzenie nowo wyszkolonych chłopów bezpośrednio do fortu odbywa się automatycznie.

Oto kilka projektów miasta:





Przy projektowaniu topografii miasta należy pamiętać, aby nie zajmowało ono zbyt dużej powierzchni. Zwarta zabudowa pozwala na łatwą obronę i szybkie dotarcie wojsk w zagrożone atakiem rejony osady. Siłą rzeczy nasze miasta w miarę rozwoju będą zajmować ogromną powierzchnię, bowiem każdy zbudowany budynek zwiększa „maksymalną populację”, która jest niezbędna do wyszkolenia potężnej armii. Okaże się więc, że będziemy zmuszeni stawiać kilka identycznych zabudowań, tym bardziej ważne jest wyrobienie sobie kilku odruchów podczas projektowania naszej miejsciny:

1. Farmy powinny być ulokowane wewnątrz miasta lub na jego dobrze strzeżonych tyłach. Nie zapominając o zapewnieniu dużej powierzchni na pola uprawne..
2. Wojska piesze przemieszczają się w żółtym tempie, nasze forty powinny więc znajdować się jak najbliżej zagrożonych atakami terenów. Nie zawsze bowiem zebrane pod zamkiem wojska mogą zdążyć z pomocą atakowanym regionom miasta.
3. Każde zabudowanie można zamienić w prawdziwą warownię, chowając w nich przynajmniej kilka naszych jednostek. Im lepszej jakości jest to wojsko (choć teoretycznie wystarczą zwykli chłopci) tym obrona budynku i prowadzony z niego ostrzał są dużo skuteczniejsze. Naszych żołnierzy powinniśmy pochować przynajmniej do niektórych budynków na obrzeżach miasta. Kilkuosobowa grupka schowana w drewnianej szopie potrafi wystrzelać spory oddział przeciwnika.
4. Ostrzał z budynków skierowany jest także do dzikich zwierząt, które okazują się często dość trudnymi przeciwnikami. Atak stada takich bestii, przeprowadzony w nasze słabe punkty (np. farmy) może przynieść sporo szkód. Ustrzelone z zabudowań, w bezkruwe dla naszych ludzi sposób zwierzęta to nic innego jak dodatkowe pożywienie.
5. Domy do rekrutacji chłopów umieszczamy jak najbliżej fortów, to właśnie one są ich głównym przeznaczeniem. Na jeden fort powinny przypadać dwa takie budynki.