

Anno 1503: The New World

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Anno 1503

The New World

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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

WPROWADZENIE	3
ROZBUDOWA KOLONII OD ZERA	4
01. Start	4
02. Wybór wyspy	6
03. Wybór miejsca do postawienia magazynu (Warehouse)	8
04. Chata drwala i łowcy; garbarnia	9
05. Pierwsze chatki mieszkalne	11
06. Produkcja płócien; pierwsze stragany do sprzedaży dóbr	13
07. Kapliczka – pierwszy obiekt publiczny wymagany przez kolonistów; chatka rybaka	14
08. Odkrywanie surowców; pierwsze próby pozyskania rudy żelaza oraz soli	15
09. Awansowanie mieszkańców do poziomu Settlers; kamieniołom	17
10. Nowe kolonie – plantacje przypraw, tytoniu oraz chmielu; stocznia	18
11. Tawerna; produkcja i sprzedaż lin	21
12. Hodowla i ubój bydła; szkoła, kościół	23
13. Przeskoczenie na poziom Citizen; nowe plantacje – Silk, Indigo, Cotton	25
14. Pozyskiwanie marmuru; produkcja chleba	26
15. Najbardziej zaawansowana metoda produkcji alkoholu; ulepszone kopalnie	27
16. Uniwersytet, publiczna łaźnia; produkcja i sprzedaż lamp naftowych	28
17. Traper, krawiec, sprzedaż odzieży; awans mieszkańców na kupców	29
18. Większa tawerna, teatr; konstrukcje „ozdobne”	30
19. Gromadzenie wina; kopalnie złota oraz klejnotów	31
20. Domy arystokratów i ostatnie konstrukcje z nimi związane	32
SPRAWY ZWIĄZANE Z PROWADZENIEM KOLONII	33
01. Dyplomacja, Handel	33
02. Krótko o wojnie	34
03. Piraci	35
04. Problemy z niektórymi misjami kampanii singleplayer	36
05. Najczęstsze problemy z kolonistami	39

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



WPROWADZENIE

Oto poradnik do jednej z najbardziej rozbudowanych gier strategicznych ostatnich miesięcy. Jest to bezpośrednia kontynuacja (a raczej prequel) „Anno 1602” tak więc osoby, które znają tę grę w wielu miejscach poczują się tu tak jak w przysłowiowym domu. Większość podstawowych elementów dotyczących rozbudowy kolonii pozostało praktycznie niezmiennych. Nie oznacza to oczywiście, iż mamy tu do czynienia z idealną kopią. Zmian jest wystarczająco dużo, aby móc się w tym wszystkim pogubić. Wystarczy, że powiem już teraz o najważniejszej – nie ma podatków a na ich miejsce wprowadzono stragany! Będę starał się w miarę możliwości zaznaczać czy dany aspekt zabawy jest już znany z poprzedniej odsłony czy też mamy do czynienia z jego modyfikacją lub czymś zupełnie nowym.

Poniższy tekst podzieliłem na dwie zasadnicze części. Pierwsza z nich to obszerny, podzielony na kilkadziesiąt punktów, poradnik opisujący możliwie jak najdokładniej rozbudowę kolonii. Zaczniemy od tak oczywistych spraw jak wyboru wyspy, na której powinna zostać założona czy też utartego schematu budynków, które trzeba będzie postawić w pierwszej kolejności. Oczywiście, w grze nie jest tak, że każda plansza wygląda identycznie. Bardzo często pojawiają się różnorakie ograniczenia (w szczególności w kampanii) albo po prostu wybrane rodzaje wysp nie są dostępne. Postaram się jednak skonstruować poradnik w taki sposób, aby w równym stopniu zadowolili tych, którzy zdecydują się na kampanię jak i tryb wolnej zabawy. Druga część poradnika to elementy związane z wybranymi sytuacjami, które mają miejsce w trakcie gry. Będzie on obejmował m.in. różnorakie katastrofy, sprawę radzenia sobie z piratami czy wreszcie porady odnośnie sytuacji, w których gracz jest w jakiś sposób ograniczony. Przedstawię również typowe problemy zarządcy kolonii i sposoby radzenia sobie z nimi.

Uwaga! Poradnik powstał na podstawie anglojęzycznej wersji gry przy czym większość pojęć postanowiłem przetłumaczyć. Dobrze by było żebyś przed przystąpieniem do właściwej zabawy zapoznał się z instrukcją obsługi (i zapamiętał ważniejsze zależności :-)) oraz dostępnymi tutorialami. Poradnik w głównej mierze przeznaczony jest dla tych, którzy nie radzą sobie zbyt z takimi grami, niezależnie od tego czy graliście w „Anno 1602” czy nie. Warto też zaznaczyć, iż nakierowałem go w stronę osób, które preferują ekonomiczny rozwój kolonii. Kwestii militarnych co prawda nie zabraknie chociaż te postanowiłem ograniczyć do minimum. O wiele lepiej gra się tu spokojną, kupiecką nacją niż dyktatorem żądnym krwi swych oponentów.

ROZBUDOWA KOLONII OD ZERA

01. Start

Ogromna większość misji, z którymi będziesz miał do czynienia rozpoczyna się na morzu. Twoim zadaniem jest możliwie jak najszybsze odnalezienie wyspy, która nada się na założenie pierwszej kolonii. W przypadku rozgrywania kampanii singleplayer może zdarzyć się tak, że od razu wskazana Ci zostanie ta najlepsza albo po prostu wybrana przez Twoich zwierzchników. O wiele częściej jest jednak tak, że to od Ciebie zależy gdzie się osiedlisz. Zastanawiając się nad wyborem miejsca pod pierwszą kolonię musisz wziąć pod uwagę kilka czynników:

1) Czy jesteś w jakikolwiek sposób ograniczony wyborem wyspy (np. w związku z celami scenariusza)?

- Jeśli tak – płyn do wskazanej wyspy. Gdyby zdarzyło się tak, że do wyboru masz kilka wysp zdecyduj się na szczególnie polecaną przez komputer albo sam je porównaj.
- Jeśli nie – przejdź do punktu drugiego (**02. Wybór wyspy**) i zgodnie z tym co zostanie tam napisane wybierz tą, która jest najbardziej zasobna w minerały i na której najłatwiej będzie się uprawiało ziemię.

2) Czy na mapie znajdują się jacyś sojusznicy?

Punkt ten dotyczy również sytuacji, w których wiadomo o obecności sojuszników, ale należy ich jeszcze odnaleźć. W takiej sytuacji polecam zapisać stan gry, popłynąć trochę po okolicy a po ich odnalezieniu zająć się zbadaniem okolicznych wysp.

- Jeśli tak – popłynij w to miejsce i rozpocznij eksplorację sąsiednich wysp. Miej oczywiście na uwadze wskazówki, które zawarłem w drugim punkcie aczkolwiek powinieneś się raczej skupić na tym, aby osiedlić się możliwie jak najbliżej ich wyspy. Pamiętaj o tym, że w przyszłości i tak będziesz mógł zająć się kolonizowaniem innych wysp tak więc jeśli masz jakąś na oku to prędzej czy później ją zajmiesz. Wyjątkiem są trudniejsze scenariusze, w których to komputer może próbować je przejąć. W takiej sytuacji pozostaje Ci skolonizować je już przy samym starcie albo po rozbudowaniu swojej kolonii próbować je podbić. W niektórych scenariuszach dodatkowym celem jest konieczność obrony kolonii należących do sojuszników przed wrogo nastawionymi siłami. W takich sytuacjach skolonizowanie w bezpośrednim sąsiedztwie takiego sprzymierzeńca jest już koniecznością.
- Jeśli nie – przejdź do punktu drugiego (**02. Wybór wyspy**)

3) Czy na mapie znajdują się wrogo nastawione siły (piraci, inni gracze)?

- Jeśli tak – podobnie jak w przypadku drugiego punktu powinieneś zapisać stan gry i na spokojnie zająć się ustaleniem ich kryjówek. Najgorzej jest w przypadku piratów, a to dlatego, że odnalezienie ich bazy wypadkowej to tylko załączek sukcesu. Poznanie obszarów patrolowanych przez pirackie statki jest tu o wiele ważniejsze. Oczywiście, nie można tego ustalić w stu procentach, ale postaraj się chociaż zorientować w sytuacji, aby wiedzieć których miejsc definitywnie unikać. Ewentualnie możesz trochę popłynąć i zaobserwować aktywność piratów. Jeśli zauważysz, że zachowują się agresywnie skoncentruj się na najlepszej wyspie, tak aby widmo postawienia drugiej kolonii czy w ogóle handlu oddalić możliwie jak najbardziej w przyszłość. Mając dobrą wyspę można pokusić się o skonstruowanie podstawowych sił zbrojnych. Nie będzie to łatwe ponieważ handel i rozwój kolejnych kolonii jest tu raczej nie do uniknięcia, ale w niektórych sytuacjach będzie to koniecznością. Pamiętaj, że zawsze będzie można pohandlować z wolnymi kupcami, którzy okazjonalnie odwiedzają kolejne wyspy. W przypadku poznania kolonii piratów czy też stolic innych wrogo nastawionych graczy zdecyduj się na jakąś dorodną wyspę, która jest jednak od nich oddalona. Najlepiej żeby znajdowała się po drugiej stronie planszy. Jeśli masz jakichś sojuszników to weź pod uwagę wskazówki podane w drugim punkcie.
- Jeśli nie – przejdź do punktu drugiego (**02. Wybór wyspy**)

4) Które wyspy zostały już zajęte i przez kogo?

W przypadku wysp zajętych przez siły wroga radzę skierować się do punktu trzeciego. Są jednak jeszcze dwie inne możliwości. Można spotkać pokojowo nastawione narody, które wcześniej się nie znało a także tubylców, m.in. plemiona Indian czy też ówczesnych mieszkańców Ameryki Środkowej.

Pokojowo nastawione nacje – generalnie można je podzielić na dwie grupy: typowych kupców oraz (ja tak ich nazwałem :-)) niezdecydowanych. O ile intencje kupców są jasne i warto o nich pamiętać a nawet założyć kolonię w bezpośredniej okolicy o tyle w przypadku tych drugich bywa różnie. Zdarza się bowiem, że początkowe pokojowe nastawienie zmieni się w niechęć czy nawet agresję. O wiele łatwiej jest gdy wybiera się tryb wolnej rozgrywki. Wtedy można dokładnie ustalić jak ma zachowywać się dany gracz sterowany przez SI. W przypadku kampanii pozostaje wielokrotne powtarzanie danego scenariusza. Uwaga! W dalszej części poradnika opiszę te zabiegi dyplomatyczne. Są one na tyle niebezpieczne, że nieudolnie prowadzone potrafią zniszczyć nawet najlepszy sojusz. Ja osobiście praktycznie w ogóle z nich nie korzystałem. O wiele łatwiej i zarazem przyjemniej prowadzi się tu pokojową wymianę towarów. Do wymuszeń czy obelg radziłbym posuwać się w ostateczności.

Tubylcy – sytuacja może rozegrać się na wiele różnych sposobów przy czym ja osobiście rzadko kiedy miałem z nimi problemy. Szkoda tylko, że tylko sporadycznie mogą coś wartościowego zaoferować. Podobnie jest z handlem. To już nawet bardziej opłaca się sprzedawać towary pływającym kupcom. Radziłbym osiedlać się w ich okolicy tylko wtedy gdy są bezpośrednio związani z celem danego scenariusza. W przeciwnym przypadku zignoruj ich i szukaj dobrej wyspy.

Drobna uwaga: W „Anno 1503” rzadko kiedy trzeba się śpieszyć. Najgorzej jest właśnie na samym początku. Jeśli będziesz zbyt długo ociągał się z wyborem wyspy to te najlepsze mogą być zajęte przez przeciwników. Spowoduje to, iż nie będziesz mógł się na ich osiedlić. Przynajmniej nie teraz, w przyszłości będzie je można odbić siłą. Dobrze by więc było zapisać stan gry na samym początku a po odnalezieniu ciekawej wyspy wczytać poprzedni save i od razu się tam udać.

02. Wybór wyspy

Trafny dobór wyspy pod startową kolonię jest pierwszym poważnym krokiem, który musisz podjąć. Zanim zaczniesz się w ogóle rozglądać zapoznaj się z punktem pierwszym (01. Start). Co prawda wymierne efekty wymienionych tam działań odczujesz dopiero później, ale z czasem docenisz to, że Cię na nie uczuliłem. Oto co powinieneś zrobić.

1] Najważniejsza sprawa to zbadanie dostępnych wysp. Polega to na podpływaniu do każdej z nich statkiem. Spowoduje to wyświetlenie kilku podstawowych współczynników, które to określają jakie rodzaje plantacji będą mogły tam być stawiane. Zwróć uwagę na to na ile wypełniony jest zielony pasek. Dobrze by było gdyby wszystkie były wywyższone do maksimum.

NIEZWYKLE istotną rzeczą jest dobranie wyspy według strefy klimatycznej, która na niej panuje. Autorzy „Anno 1503” wyróżnili sześć takich stref. Oto one wraz z zaletami oraz krótkimi poradami odnośnie tego czy powinno się tam wysłać kolonistów czy też nie.

Nazwa	Wygląd strefy	Zalety związane z kolonizacją	Dodatkowe informacje
jungle /dżungla/	jak to dżungla: rozpoznaje się ją po gęsto zalesionych obszarach	ogromna ilość plantacji, które mogą tu być skonstruowane, m.in. pomidorów, konopii, cukru, ziarna	bardzo często zamieszkiwana przez Tubylców, m.in. Azteków, Polinezyjczyków
northern /strefa północna/	zdecydowanie najczęściej spotykana, dużo zieleni, pola i lasy	największa różnorodność możliwych plantacji; dużo miejsca pod zabudowę (niewiele obszarów zagórzonych)	można tu spotkać np. Indian; wykorzystaj liczne, rozległe polany do zabudowy
polar /obszary polarne/	cała wyspa pokryta jest lodem, brak jakichkolwiek miejsc zalesionych	wykorzystywana do pozyskiwania nietypowych dóbr, w tym przypadku są to wieloryby oraz skóry dzikich zwierząt	zasiedlaj tylko wtedy gdy masz już dużo kolonii a szukasz nietypowych dóbr
prairie /preria/	jak to preria: przewaga obszarów pustynnych, dużo skał	kolejny obszar kolonizowany z uwagi na nietypowe plantacje, w tym przypadku rozchodzi się o tytoń oraz wino	dobrze jest wybrać taką wyspę jako drugie miejsce pod kolonizację
steppes /step/	stepy generalnie nie różnią się zbytnio od prerii, często trzeba to sprawdzać „manualnie”	umożliwiają tworzenie plantacji przypraw, oczywiście można się zdecydować na innego	często zamieszkiwane przez tubylców, niewiele przestrzeni = rozsądne planowanie!
tundra	połączenie tradycyjnych zalesionych obszarów z elementami klimatu polarnego	uniwersalność – możliwość tworzenia tradycyjnych plantacji a zarazem łowienia wielorybów (strefa polarna)	obszary te są często mocno zagórzone; przeważnie niewiele przestrzeni

Jak więc wyraźnie widać najlepiej jest, aby pierwsza kolonia znalazła się w pierwszej lub drugiej strefie (jungle, northern). Ja osobiście radzę strefę północną. Wiąże się ona przede wszystkim z dużą ilością możliwych do postawienia plantacji oraz równie istotną przestrzenią pod zabudowę. Uwaga! Wysp tych jest przeważnie niewiele tak więc musisz się odpowiednio pośpieszyć z zajęciem najlepszej.

2] Surowce naturalne – większość wysp jest nimi „obdarzona”. Surowce naturalne przeważnie się wydobywa. Aby je odnaleźć należy wysłać scouta. Gdy ten zbliży się tylko do miejsca, w którym się one znajdują wyświetli się odpowiedni komunikat (wyjątek to kamieniołom no ale kto miałby problem z jego obsługą :-)). Surowce przeważnie są zlokalizowane wewnątrz gór tak więc do ich wydobycia wykorzystuje się wszelakiego rodzaju kopalnie. Zwróć uwagę na to, że jeśli dane pasmo górskie ma kilka szczytów to najprawdopodobniej każdy z nich dysponuje innym surowcem.

Niektóre surowce pojawiają się na mniejszych wzniesieniach. Dobrze by więc było wysłać scouta, aby przeszedł się przez całą wyspę i zbadał co tylko może wydawać się podejrzane. Istnieje również druga opcja odkrywania surowców. Dzieje się tak automatycznie gdy miejsce, w którym je zlokalizowano znajdzie się w strefie działania, czyli takiej gdzie możesz stawiać swoje konstrukcje.

W grze pojawia się cała masa surowców, przy czym w pierwszej fazie zabawy powinieneś zwracać uwagę na dwa: rudę żelaza (iron ore) oraz sól (salt). Dokładny opis ich zastosowania znajdziesz w kolejnych punktach. Teraz powiem tylko tyle, że są one wymagane do prawidłowego rozwoju kolonii. Przy okazji warto też zaznaczyć, że kamieniołomy jako jedyne mogą być stawiane przy niemal wszystkich górach czy większych skałach tak więc z nimi nigdy nie będziesz miał żadnych problemów.

3] Wielkość wyspy; obecność gór, wzgórz oraz rzek – są to dwa elementy, na które KONIECZNIE musisz zwrócić uwagę. Bez tego nie można myśleć o prawidłowym rozwoju kolonii.

Zdecydowanie najistotniejsza jest wielkość wyspy, którą zamierzasz skolonizować. Powinieneś zdecydować się na jedną z większych, które aktualnie znajdują się na mapie. Oczywiście zawsze miej na uwadze to o czym mówiłem wcześniej. Musisz jednak wiedzieć o tym, że kolonizacja na niewielkich wyspach jest niezwykle ryzykowna i przeważnie nawet pozornie nieistotne błędy przy rozmieszczaniu budynków mogą spowodować, że będzie źle funkcjonowała (za duży ścisk oraz brak miejsca na nowe konstrukcje). Dlatego też czasem dobrze jest pójść na niewielki kompromis i zrezygnować na przykład z lepszych surowców czy gleby, ale mieć więcej przestrzeni do działania.

Obecność takich elementów jak góry czy rzeki przeszkadza w rozbudowie kolonii. O ile góry są koniecznością, ponieważ tylko dzięki nim wydobywa się niezwykle przydatne surowce, to już obecność rzek nie przynosi niczego dobrego. Oczywiście, autorzy udostępnili możliwość „omijania” ich poprzez budowanie mostów, ale jest to zajęcie czasochłonne, z oczywistych powodów pobiera też spore ilości pieniędzy (przeważają mosty budowane z kamienia). Dodatkowo należy pamiętać o tym, że nurt rzeki jest przeważnie maksymalnie poskręcany, co uniemożliwia stawianie większych budynków (w tym niezwykle ważnych chatek osadników) w bezpośredniej okolicy. A to powoduje utratę cennej przestrzeni.

Podsumowując wszystko co przed chwilą napisałem, dobrze by się było zdecydować na wyspę z klimatem northern lub jungle. Najlepiej żeby była ona spora i dysponowała licznymi polami, na których będzie można się rozbudowywać a także co najmniej jednym pasmem górskim (warto je zbadać przed zasiedleniem).