

# Far West

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Far West**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

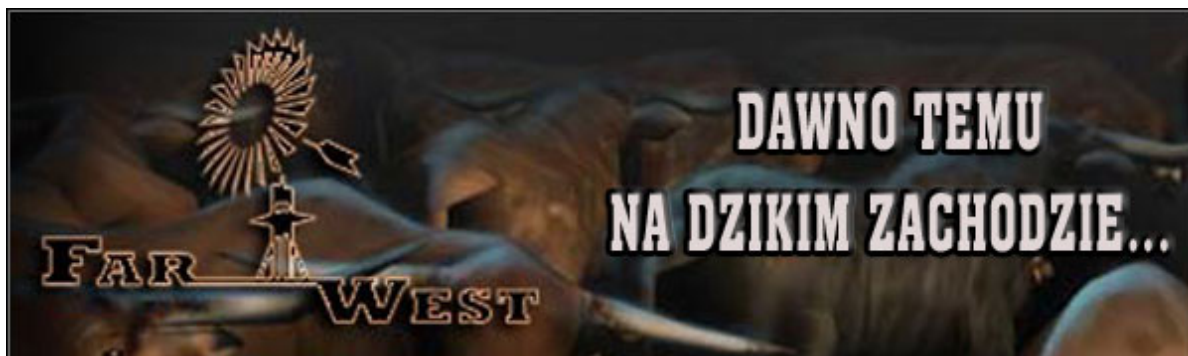
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Porady wstępne</b>	<b>3</b>
<b>Zasady rozbudowy farmy</b>	<b>3</b>
<b>Walka</b>	<b>4</b>
<b>Zdarzenia losowe</b>	<b>5</b>
<b>Najważniejsze budynki</b>	<b>6</b>
<b>Misja 1: Tutorial</b>	<b>8</b>
<b>Misja 2: Ranch Expansion</b>	<b>8</b>
<b>Misja 3: Wolves</b>	<b>9</b>
<b>Misja 4: Trail</b>	<b>9</b>
<b>Misja 5: The Bank</b>	<b>10</b>
<b>Misja 6: The Hostile Rancher</b>	<b>10</b>
<b>Misja 7: Defeat the Bandits</b>	<b>11</b>
<b>Misja 8: The Drought</b>	<b>12</b>
<b>Misja 9: The Stage Station</b>	<b>12</b>
<b>Misja 10: Indians and Soldiers</b>	<b>13</b>
<b>Misja 11: Many Ranchers</b>	<b>14</b>
<b>Misja 12: The Army</b>	<b>15</b>
<b>Misja 13: The Train</b>	<b>16</b>
<b>Misja 14: The Epidemic</b>	<b>17</b>
<b>Misja 15: Securing the Shortage</b>	<b>18</b>
<b>Misja 16: The Ghost Town</b>	<b>18</b>
<b>Misja 17: Pasture Hopping</b>	<b>19</b>
<b>Misja 18: High Noon</b>	<b>19</b>

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](http://www.gry-online.pl)



### Porady wstępne

„Far West” to niezbyt skomplikowana strategia, która wymaga od gracza jedynie określonych zachowań w celu odniesienia sukcesu. Nie jest też do końca realistyczna. Wykorzystując liczne luki w programie możemy bez problemu przechodzić kolejne misje a z tak pozornie istotnymi sprawami jak chociażby ataki bandytów radzić sobie bez jakichkolwiek strat w ludziach, surowcach i bydłe. W poniższym poradniku znajdziecie opis zastosowania wszystkich ważniejszych budynków, taktyki przechodzenia misji składających się na kampanię (niektóre przydają się również w multiplayerze) a także sugestie odnośnie radzenia sobie z sytuacjami losowymi, które pojawiają się podczas rozgrywania trudniejszych misji kampanii.

### Zasady rozbudowy farmy

W „Far West” istnieją trzy źródła dochodów. Na samym początku zajmujemy się wyłącznie hodowlą i sprzedażą bydła. Jest to zajęcie wyjątkowo opłacalne albowiem już po 3-4 miesiącach (czasu gry) możemy sobie pozwolić na nieco luźniejszą zabawę i skupienie się na samych celach misji. W ogóle w tej grze jako tako problemów z gotówką nie będziesz miał. Przykład: za 8 sztuk bydła (tyle średnio można wyhodować na starcie w ciągu 20-30 dni) otrzymujesz średnio około 500\$, natomiast miesięczne wydatki rzadko kiedy przekraczają 100-150 dolarów (największy wpływ na tą wartość mają ceny surowców).

Każdą z misji rozpoczynamy posiadając już mniejsze bądź też większe stado. Naszym zadaniem jest więc zwiększanie populacji bydła. Można to wykonywać na jeden sposób. Na początek musimy zająć jakieś **pastwisko**. Każde z nich musimy oczywiście sobie kupić. Logiczne jest także to, iż jego rozmiary mają znaczący wpływ na cenę. Każde pastwisko posiada tzw. **limit bydła**. Jest to określona wartość sztuk, które mogą na nim przebywać bez utraty jego „właściwości”, tzn. ilości trawy oraz nawodnienia. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, aby tę wartość ignorować, ale wtedy takie pastwisko w bardzo szybkim ulega degradacji i w rezultacie może się nawet okazać, iż nie będziemy mogli już więcej na nim paść bydła. Rozsądnie jest więc trzymać się ustalonych norm albo, ewentualnie, przekraczać je o jedną sztukę (wtedy jeszcze nie zdąży się „zniszczyć”).

Kolejna sprawa to zatrudnienie **kowbojów**, którzy zajmą się bydłem. W niektórych misjach mamy już kilku takich osobników pod nadzorem, ale przeważnie będziemy musieli ich sami zatrudnić. Do tego celu służy **Saloon** znajdujący się w mieście. Każdy kowboj opisany jest kilkoma danymi, przy czym najważniejsze są: poziom doświadczenia oraz umiejętności dodatkowe. Poziom doświadczenia wpływa przede wszystkim na rozwój umiejętności danego kowboja, jego odwagę, docelowo może to też mieć wpływ na limit bydła na pastwisku czy też skuteczność w trakcie walki. Jeśli zaś chodzi o dodatkowe umiejętności to zdecydowanie najważniejsze są: **Longhorn** (umiejętność opiekowania się bydłem), **Attention** (zapobiega ucieczkom bydła z pastwiska, kowboj jest po prostu bardziej czujny), **Healing** (można leczyć bydło, wyjątkiem są osobniki zarażone epidemią) oraz **Shooting** (przydatne wyłącznie w tych misjach, w których trzeba walczyć z przeciwnikiem). Istotną rolę w grze odgrywają **Cattle Masterzy**, są to tak jakby elitarne oddziały kowbojów. Co ciekawe, nieco wyższy jest tylko sam koszt ich zatrudnienia. Pensja Cattle Masterów jest identyczna jak i całej reszty.



Mając już zatrudnionych kowbojów (**UWAGA!** Jeden kowboj może opiekować się maksymalnie dziesięcioma sztukami bydła) możemy wysłać stado na wybrane pastwisko (ew. pastwiska, jeśli mamy więcej kowbojów, pieniędzy i bydła). Równocześnie w to miejsce musimy posłać dwa wozy. **Buckboard Wagon** odpowiada za powiększanie populacji stada. Wysłanie tego wozu nic nie kosztuje, tak więc korzystajmy z tego jak najczęściej. Z kolei **Chuckwagon** dostarcza niezbędne surowce. Warto mianowicie zaznaczyć, iż każdy kowboj do funkcjonowania potrzebuje fasoli oraz kawy. Bez tego jego energia i morale spadają w zastraszającym tempie. W krytycznych sytuacjach może to doprowadzić nawet do jego śmierci bądź też dobrowolnego zwolnienia się z wykonywanej pracy. Jeden kowboj wymaga na miesiąc 28 sztuk fasoli i 7 sztuk kawy. Opcjonalnie możemy go „pocieszać” serwując alkohol, ale ten czynnik traktowałbym jako ostateczność, a to dlatego, że nawet w początkowych misjach ceny wódki są zabójczo wysokie.

W przypadku gdy rozgrywamy planszę, na której znajdują się przeciwnicy dobrze by było dostać na pastwisko kilka sztuk amunicji (trzeba ręcznie skonfigurować załadunek Chuckwagona). Skoro już mowa o surowcach to nie możemy również zapominać o regularnych zakupach w mieście. **Magazyny** nie powinny świecić pustkami aczkolwiek same surowce nie znikają w zastraszającym tempie i co jakiś czas można sobie ten temat pominąć a skupić się na ważniejszych sprawach. Po wyhodowaniu odpowiedniej ilości bydła wracamy do **zagrody**. **Uwaga!** Sprzedawać możemy wyłącznie wyhodowane bydło, czyli z oznaczeniem **Branded!** Wyjątkiem są oddziały wojska, które kupują co tylko popadnie, ale te spotykamy w zaledwie dwóch misjach. Bydło możemy sprzedać do miasta bądź też zorganizować szlak, wtedy jednak musimy mieć odpowiednio 20 (szlak tradycyjny) bądź też 30 (szlak kolejowy) sztuk bydła **Branded**.

Co prawda sprzedaż bydła jest opłacalna praktycznie przez cały czas ale istnieją też inne, nie mniej atrakcyjne sposoby na pozyskiwanie gotówki. Mniej więcej od 1/4 gry pojawiają się **banki**. Możemy do woli zakładać konta bankowe i składać w nich pieniądze. Banki oferują stałe 5% oprocentowanie, wpłacona suma powiększa się o te procenty pod koniec miesiąca. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby je wpłacić ostatniego dnia miesiąca i od razu wyjąć po doliczeniu 5%... I wreszcie **hotele**. Te zapewniają już całkiem pokaźne zyski. Niezwykle ważne jest to, że hotele wypłacają nam drobne sumki CODZIENNIE. W przypadku tych najmniejszych jest to około 15-20\$, największe zaś pozwalają zarobić nawet 40-50\$. Teraz pomóżcie sobie to przez 30 dni i zobaczcie ile możesz zarobić :-). Jedyną wadą hoteli polega na tym, iż same w sobie są drogie, najtańsze kosztują 1300-1500\$. Warto jest jednak na nie zbierać, sam koszt zakupu hotelu zwraca się już po 2-3 miesiącach. W dalszej fazie misji dużą rolę odgrywa też upgrade'owanie budynków, ale to szczegółowo opiszę już przy charakteryzowaniu każdego z nich.

## Walka

Walkę w „Far West” potraktowano w bardzo uproszczony sposób. Atakować można wyłącznie zasiedlone pastwiska, nie ma natomiast opcji przejmowania wrogich farm. Na szczęście działa to też w drugą stronę. Przeciwnicy mogą nas wykończyć wyłącznie poprzez pozbawienie środków finansowych a nie dzięki przewadze militarnej. W pierwszych misjach zdecydowanie najważniejszą rolę odgrywa postawa defensywna. Będziemy musieli liczyć się z częstymi atakami bandziorów. Jest jednak na nich sposób. Najważniejsze ułatwienie polega na tym, iż widzimy ich praktycznie przez cały czas. Dzięki temu w krytycznej sytuacji (np. widząc nadciągające oddziały przeciwnika) możemy wycofać nasze bydło do zagrody. Jeśli zdążymy z tym przed oficjalnym rozpoczęciem walki (specjalna ikonka tuż obok mapy, pojawia się na kilka chwil przed tym jak bandyci dotrą na wybrane pastwisko) to praktycznie nic na tym nie tracimy (tylko czas). Niestety, gorzej jest, jeśli mamy więcej pastwisk i trudno nad tym wszystkim zapanować. Wtedy musimy zapewnić stałe dostawy amunicji tak żeby obecni kowboje mogli się jakoś bronić. Na szczęście bandyci grasują przeważnie w 2-3 osobowych grupkach. tak więc w dalszych misjach (mając 6-7 kowbojów) nie będziemy mieli już z nimi tak wielkich problemów.

Niezwykle ważną rolę w grze odgrywają **Gunslingers**. Są to odpowiednio wyćwiczone oddziały, których specjalizacją jest właśnie walka. W miarę możliwości finansowych zatrudniamy ich jak najwięcej (podobnie jak i wszystkie inne oddziały kosztują 10\$/miesiąc). Szczególnie istotne jest to pod sam koniec gry, nie możemy pozwolić przeciwnikom, aby wykupili nam ich z przed

przysłowiowego nosa. Prawdziwa walka rozpoczyna się mniej więcej w połowie gry. Wtedy zaczynają pojawiać się agresywni przeciwnicy. Ich ataki są już bardziej niespodziewane i przeważnie o wiele silniejsze (3-4 osobowe grupki często wspierane Gunslingerami). W tym przypadku ucieczka na farmę jest już koniecznością, a to dlatego, że sama walka jest nieopłacalna. Nawet jeśli nie stracimy żadnego ze swoich ludzi to poświęcimy na takie starcie mnóstwo amunicji (minimum 7-8 sztuk), której ceny w grze wahają się od 7 do nawet 15 dolarów (za sztukę!).

Oplacalne jest natomiast atakowanie pastwisk przeciwnika. Musimy wtedy jednak pamiętać o dwóch sprawach. Dobrze by było tuż przed atakiem przekupić miejscowego **szeryfa** (łapówką o wysokości 100-150 dolarów), tak aby nie nałożył na nas sankcji (przeważnie jest to tygodniowy zakaz korzystania z usług w mieście, m.in. sklepu, sprzedawcy bydła, saloonu). Musimy również zadbać o odpowiednią przewagę liczebną. Optymalnie powinniśmy posiadać o dwóch kowbojów więcej od tych, którzy znajdują się na atakowanym pastwisku. Jest to o tyle ważne, iż każda z walk jest ograniczona czasowo (80 sekund) i jeśli do tego czasu nie pokonamy przeciwnika to walka kończy się remisem, a strony grzecznie rozjeżdżają się do swoich farm (paranoja!). W przypadku wygranej nie tylko pozbawimy wroga cennych kowbojów, ale również zdobędziemy stado, które znajdowało się na atakowanym pastwisku. Nie muszą już chyba mówić o tym, iż do walk najlepiej jest posyłać Gunslingerów, albo, w ostateczności, zwykłych kowbojów z umiejętnością **Shooting...**

#### Zdarzenia losowe

**Wilki** – na mapie zaznaczono je czarnym kolorem (tak samo jak bandytów, tyle że są to nieruchome punkty). Ataki wilków tak naprawdę doskwierają nam jedynie w dwóch misjach. Wtedy jednak bez problemu możemy zatrudnić **Wolf Hunterów**, którzy sobie z nimi poradzą. Musimy się jednak liczyć ze stratami w bydło, jest to raczej nieuniknione. Dobrze jest więc na „zawilczone” tereny wysłać malutkie stada przeznaczone „na rzeź” i czekać tylko na reakcję Wolf Hunterów. W pozostałych zaś misjach radziłbym unikać pastwisk, wokół których znajdują się takie czarne punkciki...

**Epidemia** – całe szczęście, że z tym przekleństwem spotkamy się już pod koniec gry. Po wyświetleniu komunikatu o wybuchu epidemii musimy jak najszybciej zlokalizować zarażone stado (co najmniej dwie chore sztuki bydła). Następnie w to miejsce wysyłamy **doktora** (siedziba w mieście). Naprawdę nie ma co tu oszczędzać tych 100 dolarów za jego usługi ponieważ w krytycznej sytuacji może to doprowadzić do utraty całego stada. W przypadku nieobecności doktora w mieście zarażone bydło należy izolować, innej metody w takiej sytuacji już nie ma.

**Fort z wojskiem** – forty pojawiają się w dwóch misjach. Wojskowi w zamian za sprzedawanie im bydła zapewnią tymczasową ochronę naszej farmie. Jest to o tyle opłacalne, iż w takiej sytuacji praktycznie nie musimy się obawiać ani ataków bandytów (Rustlers) ani komputerowych farmerów. Niestety, największa wada tego systemu polega na tym, iż proponowane ceny za sztukę bydła w forcie są nawet o 2x niższe od tych z miasta, że już o zyskach uzyskiwanych dzięki organizowaniu szlaków nawet nie wspomnę...

**Indianie** – także i oni pojawiają się w zaledwie kilku etapach. Rola Indian w „Far West” została drastycznie ograniczona do marnego „rzucania zaklęć” na nasze oddziały. To już lepiej jest wybrać się do **kościola** i „poprosić” księdza o podniesienie morale naszych kowbojów...

**Susza** – tak naprawdę pojawia się tylko raz (Drought). Susza jest niewiele lepsza od epidemii. Zdecydowanie utrudnia ona start misji, a to dlatego, że wynajmowane pastwiska mają wtedy drastycznie zmniejszony limit bydła a także same w sobie o wiele szybciej się wyniszczają. Niestety, sprawdzonego sposobu na suszę nie ma. Jeśli masz możliwość to kieruj się w stronę pastwisk znajdujących się przy wodzie. W przeciwnym przypadku musisz jakoś przetrzymać te pierwsze miesiące, aż do momentu zakupu hotelu (ew. hoteli) zapewniającego niewielkie, ale stałe zyski.

**Bandyci** – możemy ich podzielić na dwie grupy. Zdecydowanie najgorsi są Rustlerzy, którzy podobnie jak przeciwnicy od czasu do czasu próbują atakować Twoje pastwiska. Porady odnośnie walki z nimi znajdziesz w sekcji WALKA. Druga grupa bandytów jest już na szczęście o wiele mniej uciążliwa. Grupy te atakują banki i neutralne transporty (np. amunicji). W takim przypadku należy jedynie pamiętać o tym, aby NIE składować swoich pieniędzy w bankach. I to tyle! Żadnego innego wpływu na Twoją grę już nie mają.

## Najważniejsze budynki

Ich zastosowania, podpowiedzi odnośnie jak najlepszego wykorzystania tego co mogą zaoferować

### F a r m a

**Main House** - Pozwala na rozbudowywanie farmy. Każdy taki upgrade kosztuje 1000\$. Jest to jednak opłacalny wydatek, a to dlatego, że dzięki rozbudowie będziemy na przykład mogli postawić drugą kwaterę dla kowbojów albo nowy magazyn. Warto jest się jednak wstrzymać z wydaniem tego tysiączka do momentu gdy ma się już solidne fundamenty, najlepiej dodatkowe 1000-1500\$ na koncie i hotel w posiadaniu.

**Wagon Shed** - To właśnie tu przetrzymywane są oba wozy: Buckboard Wagon i Chuckawagon. Upgrade (dobudowanie drugiego Wagon Shedu) kosztuje 900\$, jest to opłacalne wyłącznie w tych misjach kiedy musimy zapanować jednocześnie nad 4-5 pastwiskami. Bardzo ważna sprawa to automatyzacja działań wagonów. Jest to przydatne jedynie na początku gdy ma się jedną, ewentualnie dwa pastwiska. Manualne ustawienie trasy przejazdu przydaje się gdy potrzebujemy do transportu dołożyć amunicję lub whisky czy też wysłać Wagon na określone pastwisko.

**Storehouse** - Standardowo magazyn może pomieścić 200 sztuk surowców aczkolwiek w dalszej części gry pojawią się ulepszone odmiany, które zmieszczą o 100 sztuk więcej. Upgrade (dobudowanie drugiego budynku) magazynu kosztuje 900\$. Jeśli zaś chodzi o samą taktykę składowania surowców – na pewno nie powinien być on przepełniony, ponieważ wtedy bardzo łatwo utracić surowce, np. podczas zawrócenia stada z pastwiska na farmę. Upgrade przydaje się wyłącznie w tych misjach, kiedy na przykład musimy przez dłuższy czas wykonywać określone czynności.

**Corral** - Zagroda odgrywa kluczową rolę w grze. To właśnie tu należy trzymać stado w oczekiwaniu na sprzedaż czy też kolejną wizytę na pastwisku. Standardowo pomieści zaledwie 15 sztuk ale dzięki upgrade'om można tę wartość powiększyć do 35 sztuk. Każdy taki upgrade (+5 sztuk) kosztuje 150\$ (są jednak wyjątki kiedy jest on 2x droższy). Upgrade zagrody nie jest konieczny w początkowych misjach, przydaje się natomiast wtedy, gdy np. musimy zorganizować szlak (20-30 sztuk Branded w zagrodzie) albo atakujemy pastwisko wroga (wtedy zdobyte bydło zaprowadza się właśnie do zagrody).

**Cowboy Quarters** - Każda taka kwatera pomieści pięciu kowbojów, nie jest to w żaden sposób zależne od ich specjalizacji. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby w tym samym budynku osadzić Gunslingera i Cattle Mastera. Upgrade (dobudowanie drugiej kwatery) kosztuje 900 dolarów. Jest to opłacalne na tych etapach kiedy to musimy zarządzać licznymi pastwiskami oraz prowadzić walki z przeciwnikiem.

### M i a s t o

**[UWAGA!** Pminąłem budynki, które pojawiają się tylko po to, aby móc ukończyć misję, np. weterynarz, stacja kolejowa, gazeta. Ich funkcje opisane są w solucji.]

**General Store** - W sklepie możemy zakupić wszystkie cztery potrzebne surowce, czyli fasolę, kawę, whisky i amunicję. Wyjątkiem są losowe sytuacje. Świetnym przykładem mogą być etapy z bandytami, częste ataki na konwoje z amunicją w końcu doprowadzą do tego, że zabraknie jej w sklepie a ceny ostatnich sztuk urosną do niebagatelnych sum. No właśnie, ceny. Musimy zwracać dużą uwagę na ich wahania, przede wszystkim po to, aby nie stracić na tym całym interesie. Fasola powinna kosztować jednego dolara za sztukę, kawa od czterech do pięciu dolarów, whisky około piętnastu a amunicja 6-8\$. W przypadku, gdy są one wyższe od tych, które podałem radziłbym albo się wstrzymać albo kupić minimalne ilości żeby tylko dotrzeć do obniżki cen.

**Cattle Dealer** - To właśnie tu pozbywamy się wyhodowanego bydła. Ceny są uzależnione od ilości posiadanych przez właściciela stajni sztuk tak więc na najlepsze ceny możemy liczyć na początku misji. Później stopniowo idą w dół, ale raczej nigdy nie zejść poniżej 60 dolarów za sztukę. U właściciela Livery Stable możemy również zakupić informację o cenach za sztukę bydła w innych miastach. Najlepiej jest wtedy przed takim zakupem zgrać stan gry, odczytać informację a następnie wrócić do poprzedniego save'a.

**Livery Stable** - Przeznaczenie tego budynku powinno być chyba jasne dla wszystkich, którzy przeczytali instrukcję :-) Ja tylko dodam od siebie to, iż w tym przypadku ceny wagonów są stałe i nie trzeba obawiać się ich wahań. Nigdy ich też nie zabraknie.

**Saloon** - Warto go możliwie jak najczęściej odwiedzać a to dlatego, że co jakiś czas do miasta przybywają nowi kowboje. W saloonie możemy rekrutować zarówno tych zwykłych, którzy zajmą się wyłącznie opieką nad bydłem jak i specjalistów: Cattle Masterów i Gunslingerów. Koszt ich zatrudnienia jest co prawda dwa razy wyższy ale już na szczęście comiesięczna pensja pozostaje bez zmian. W niektórych misjach pojawią się tu też Wolf Hunterzy. Uwaga! Jeśli zwolnisz któregoś z kowbojów (z farmy) to najprawdopodobniej NIE wróci on do saloonu tylko opuści okolicę!

**Bank** - O zaletach banku rozpisałem się w solucji, tutaj tylko małe uzupełnienie. Pieniądze na koncie powinieneś trzymać obowiązkowo, wyjątkiem są sytuacje, w których co jakiś czas dochodzi do napadów na bank, wtedy nie warto ryzykować (ewentualnie można przez cały czas, tzn. aż do końca danego miesiąca monitorować jego okolice :-)). Zaciąganie pożyczek jest opłacalne aczkolwiek powinniśmy starać się je możliwie jak najszybciej spłacać (maksimum w dwa miesiące). Z kolei inwestycje, które pojawiają się pod koniec gry są kompletnie nieopłacalne i jeśli gra nie wymaga przedkładania pieniędzy na kolej, Stage Station czy też lokalną gazetę to tego nie rób.

**Hotel** - Na hotelach można zapewnić sobie stałe, całkiem pokaźne zyski. Co ciekawe, przeciwnik w ogóle się nimi nie interesuje tak więc możemy sobie spokojnie zbierać pieniądze na ich zakup. W przypadku gdy w mieście jest kilka hoteli radziłbym w pierwszej kolejności zakupić te z wyższym, dwudolarowym czynszem. Dzięki temu codziennie zarobimy nawet 35-45\$. W przypadku gdy hotel świeci pustkami należy skierować się do Stage Station i zachęcić ludzi do przyjeżdżania do miasta.

**Sheriff's Office** - Szeryf przydaje się tylko w jednej sytuacji: płacimy mu łapówki w zamian za przemykanie oka na naszą agresję. Uwaga! Musi on mieć łapówkę nie tylko w momencie ataku, ale i w trakcie ewentualnej walki. Najlepiej jest więc podarować mu około 100-150 dolarów tuż przed atakiem.

**Church** - Ksiądz, w zamian za dwustudolarowe datki, zwiększa morale i odwagę naszych podopiecznych. Uwaga! Nie odbywa się to natychmiastowo, dopiero gdy ksiądz dojedzie na farmę otrzymamy ten cenny bonus!

**Stage Station** - Możemy tu zatrudniać mieszkańców do promowania miasta, z którym bezpośrednio współpracujemy. Odbije się to przede wszystkim na zwiększonej liczbie turystów aczkolwiek można również liczyć na częstsze dostawy surowców. Koszt zatrudnienia mieszkańców to 100\$ ale w przypadku gdy mamy puste hotele jest to czynność opłacalna.