

Sid Meier's Railroads!

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Railroads!

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Firaxis Games, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

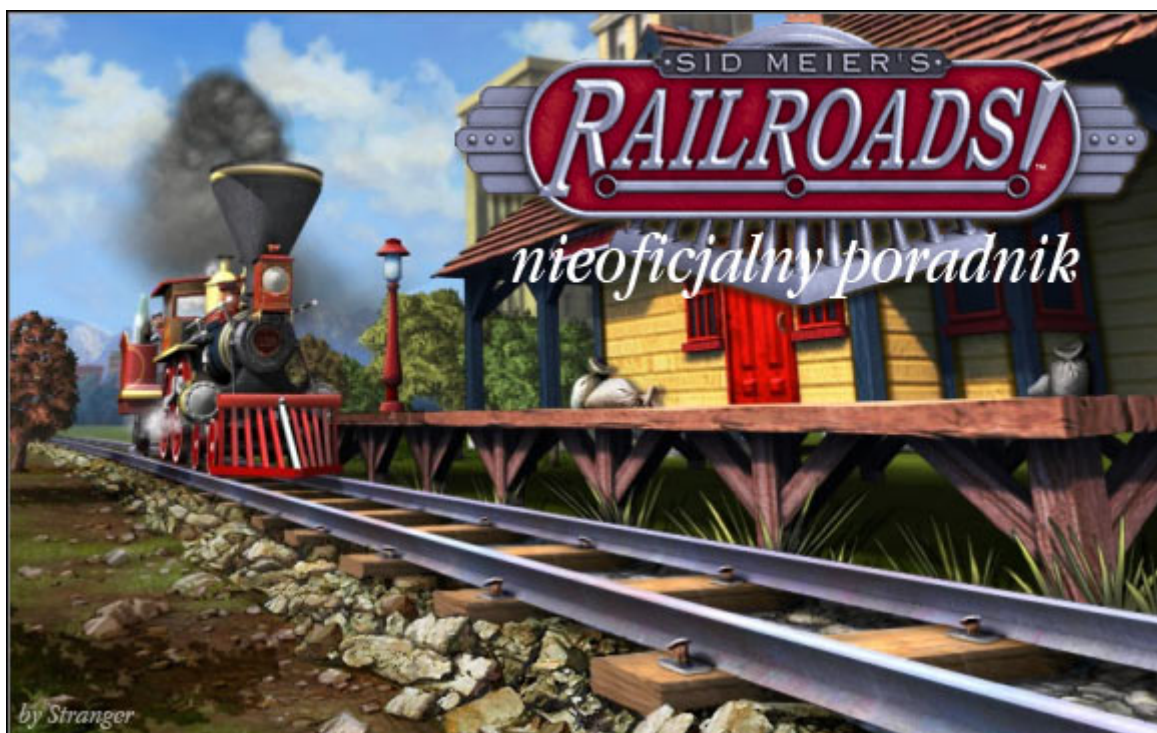
Spis treści

Wprowadzenie	3
Scenariusze	4
Scenariusz 1 – Południowy zachód USA	4
Scenariusz 2 – Północny wschód USA	13
Scenariusz 3 – Środkowy zachód USA	21
Scenariusz 4 – Północny zachód USA	28
Scenariusz 5 – Wielka Brytania	34
Scenariusz 6 – Francja	42
Scenariusz 7 – Niemcy	51
Porady	59
Jak szybko zacząć?	59
Umiejętne tworzenie nowych połączeń	61
Zaspokajanie podstawowych i rosnących potrzeb	62
Kupowanie i utrzymywanie lokomotyw	63
Konkurencja	64
Patenty i licytacje	65
Zmiany na rynku – załamania i boomy	67

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



Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Sid Meier's Railroads!*. Poniższy tekst składa się z dwóch głównych rozdziałów, z którymi radziłbym się oczywiście zapoznać. Wiele z omawianych rzeczy dla bardziej doświadczonych graczy może się wydać dość oczywistych. Należy pamiętać, iż opisywany tytuł nie zalicza się do arcyskomplikowanych strategii, niemniej jednak poprawne wyszukiwanie zależności, czy rozsądne dysponowanie posiadanym budżetem odgrywa bardzo istotną rolę. Tekst ten powstał w głównej mierze z myślą o tych osobach, które nie miały wcześniej do czynienia z podobnymi strategiami, ze szczególnym uwzględnieniem trylogii *Railroad Tycoon*. Pierwszy rozdział poradnika zawiera szereg porad odnoszących się do przygotowanych scenariuszy. Każdy z tych etapów posiada kilka z góry ustalonych celów, którym należy sprostać. W trakcie zabawy dysponujemy oczywiście dużą swobodą działania. Na ważniejsze sprawy postarałem się jednak zwrócić szczególną uwagę. Początkujący stratedzy powinni jednak w pierwszej kolejności skierować się do drugiego rozdziału poradnika. Opisałem bowiem w nim wszystkie te elementy, które są wymagane do prowadzenia poprawnej rozgrywki. Postarałem się szerzej powiedzieć o tych sprawach, o których w trakcie gry trzeba będzie szczególnie pamiętać. Nie pominąłem również bardziej złożonych kwestii. Przedstawiłem między innymi sugestie dotyczące walki z konkurencją, czy pozyskiwania nowych wynalazków. W początkowej fazie zabawy o rzeczach tych nie będziesz musiał pamiętać. Z czasem jednak zyskają one na znaczeniu. Życzę miłej zabawy, a także pożytku z mojego poradnika.

Jacek „Stranger” Hałas

Scenariusze

S c e n a r i u s z 1 – P o ł u d n i o w y z a c h ó d U S A

Opis scenariusza

Uwaga! Poniższe wskazówki odnoszą się do następujących ustawień:

Przedział czasowy – 1850-1950; Liczba graczy SI – 2. Opcje losowego generowania krajobrazu oraz losowego rozkładu miast są odznaczone.

Gra w żaden sposób nie stara się nas do niczego zmusić. Z wielu istotnych rzeczy, jak chociażby obecności konkurencji, można całkowicie zrezygnować.

Zadania, które musimy w trakcie rozgrywania tego scenariusza wypełnić:

POZIOM 1 – Od morza do morza

Cele należy osiągnąć do 1899 roku.

Przydzielone zadania:

1) Wybuduj trasę łączącą Flagstaff z Phoenix i Las Vegas.

Zadanie to ma bardzo oczywiste założenia. Gorzej będzie z wykonaniem. Jak się zapewne domyślasz, będziesz musiał połączyć ze sobą te trzy miasta, tak aby można było uruchomić ruch kolejowy. Najlepiej będzie jeśli zaczniesz od utworzenia połączenia pomiędzy Phoenix, a Flagstaff. Jeśli Twoim miastem startowym jest Eloy (4 na mapie), to będziesz miał ułatwioną sprawę. W przypadku pozostałych miast będziesz musiał rozciągnąć obszar swojego działania, tak aby docelowo móc dotrzeć do Phoenix. Wypełnienie tego zadania będzie wymagało wyłożenia naprawdę sporej ilości gotówki, głównie dlatego, iż Flagstaff oraz Las Vegas znajdują się w bardzo niekorzystnych miejscach. W rezultacie trakcje kolejowe będą składały się z dużej ilości mostów oraz tuneli, co podwyższy oczywiście cenę całej konstrukcji. Radziłbym więc tory budować niewielkimi partiami, a także dokonywać licznych korekt, tak aby wyznaczyć możliwie jak najlepszą (i najtańszą) drogę. Po połączeniu Phoenix z Flagstaff będziesz musiał zbierać jeszcze większą ilość gotówki, gdyż Las Vegas znajduje się praktycznie na drugim końcu mapy. Generalnie będziesz musiał wybrać pomiędzy dwoma ścieżkami. Będziesz mógł spróbować zbudować połączenie prowadzące przez tereny góryste, bądź też pozostać przy obszarach nizinnych. Wtedy połączyłbyś Phoenix z Las Vegas (nigdzie nie jest powiedziane, iż Las Vegas i Flagstaff muszą być połączone linią kolejową!). Dodatkowo będziesz mógł stworzyć stacje przeładunkowe we wszystkich tych strefach, które znajdują się w centralnej części mapy (tereny wydobywcze oraz kilka mniejszych miasteczek). Wybór należy oczywiście do Ciebie. Ze zbudowaniem połączeń nie możesz się jednak zbyt mocno ociążać, gdyż może ci nie starczyć na to czasu. Radziłbym więc możliwie jak najszybciej przystąpić do zabudowy tej części mapy. Tereny znajdujące się na zachodzie (okolice Los Angeles) najlepiej byłoby ignorować.

2) Weź udział w gorączce złota! Dostarcz 5 ładunków złota, aby zyskać pieniądze na nowe inwestycje.

To pierwszy cel, który będzie od Ciebie wymagał wyróżnienia zależności powstających pomiędzy znajdującymi się na mapie zasobami, a miejscami, w których mogą być dalej przetworzone i/lub sprzedane. W pierwszej kolejności będziesz musiał zlokalizować kopalnię złota, tak aby móc zacząć wydobywać rudę. Najlepiej byłoby gdyby kopalnia taka znajdowała się niedaleko jednego z dużych miast. W moim przypadku lokalizacja była wręcz idealna. Kopalnię odnalazłem bowiem niedaleko Phoenix, dzięki czemu można było od razu przystąpić do procesu produkcji. W przeciwnym przypadku musiałby dotransportować wydobyte z kopalni rudy do miejsca, w którym można byłoby skorzystać z mocy przerobowych fabryki. Nie polecam kupować tego typu obiektów na własną rękę,

gdyż jest to nieopłacalne. Więcej informacji na temat zależności znajdziesz w drugim rozdziale poradnika. Otrzymane sztabki złota będziesz musiał na koniec sprzedać. Czynność ta w początkowej fazie zabawy jest niestety bardzo utrudniona, gdyż w najlepszym wypadku zaledwie dwa miasta będą wykazywały zapotrzebowanie na ten surowiec. Będziesz więc musiał odłożyć sporą ilość gotówki na przygotowanie odpowiedniego połączenia. W ramach pocieszenia dodam jednak, iż na sprzedaży sztabek złota można bardzo dużo zarobić. Nawet w przypadku tworzenia dłuższych połączeń zysk jest właściwie gwarantowany. W sumie będziesz musiał przewieźć zaledwie pięć sztabek, tak więc o to nie musisz się akurat martwić.



W pierwszej kolejności radziłbym połączyć Phoenix z Flagstaff (dodatkowo można tu sporo zyskać na przewozie ludzi), a dopiero później martwić się o zrealizowanie połączenia z Las Vegas.

POZIOM 2 – Rozkwit na pustyni

Cele należy osiągnąć do 1930 roku.

Przydzielone zadania:

- 1) Utwórz bezpieczną trasę wiodącą przez pustynię, łączącą ze sobą Los Angeles i Las Vegas.

Do tego zadania nie powinieneś podchodzić zbyt wcześnie. Z drugiej strony jednak, nie możesz się też zbyt mocno ociążać. Generalnie chodzi o to żeby potworzyć sobie połączenia do wszystkich większych miast znajdujących się na południe od Las Vegas. Dzięki temu posunięciu znaczną część linii prowadzącej do Los Angeles będziesz miał gotową. Nie powinieneś oczywiście zbyt przesadzać, gdyż nie będziesz raczej cierpieć na nadmiar gotówki. W miarę możliwości staraj się jednak zbudować tę część mapy. W szczególności mam tu na myśli okolice Yumy, o które z pewnością zdołałeś już zadbać. Jeśli chodzi o dalszą część połączenia (już po dokonaniu rozgałęzienia), staraj się oczywiście uniknąć większej ilości mostów i innych droższych konstrukcji. Jak już wcześniej wspomniałem, nie powinieneś się tu też zbyt mocno ociążać. Grając z przeciwnikami, będziesz się zapewne musiał martwić o to żeby nie przeciąć żadnej ze znajdujących się tu linii kolejowych. W ramach pocieszenia dodam jednak, iż utworzenie połączenia otworzy przed Tobą wiele nowych możliwości. Los Angeles to jedno z największych miast tej mapy, tak więc zdecydowanie będziesz miał co przewozić, nie martwiąc się jednocześnie o konieczność pokonania dłuższego dystansu. W celu zaliczenia tego wyzwania nie będziesz na szczęście musiał nic innego robić.

- 2) Rozbuduj swoją firmę i zwiększ jej wartość netto do 5 milionów dolarów.

W celu zwiększenia ogólnej wartości netto swojego przedsiębiorstwa będziesz oczywiście musiał rozsądnie inwestować. Sądzę, iż nie powinieneś mieć większych problemów z wypełnieniem tego zadania. Musisz jednak pamiętać, iż w dalszej części zabawy wartość tę będziesz musiał podwoić (i

to szybko!). Radzę oczywiście inwestować w dochodowe połączenia. Jedyne wyjątki stanowią powinny te linie, które będą potrzebne do wypełnienia opisanych wyżej celów tego scenariusza. Możesz także spróbować przystąpić do kilku licytacji, w celu pozyskania znajdujących się przy większych miastach fabryk. Szerzej problem ten opisałem w dalszej części poradnika. Musisz jednak mieć na uwadze to, że rynek w grze dość często może się załamywać, przez co nawet najbardziej dochodowe biznesy mogą stracić na swojej wartości. Tak czy siak, wypełnieniem tego zadania w wyznaczonym przez grę czasie nie musisz się zbytnio martwić.



Projektując połączenie prowadzące z Las Vegas do Los Angeles, warto korzystać fragmenty istniejących już linii kolejowych, tak aby obniżyć koszty tego przedsięwzięcia.

POZIOM 3 – Nadchodząca depresja

Cele należy osiągnąć do 1950 roku.

Przydzielone zadania:

1) Kasyna domagają się większych ilości energii! Zainterесuj się branżą energetyczną, budując lub kupując elektrownię w Vegas.

Po raz kolejny masz do czynienia z bardzo oczywistym wyzwaniem, z wykonaniem którego możesz mieć jednak trochę problemów. Nowa elektrownia kosztuje bowiem pół miliona dolarów, a mało prawdopodobny jest scenariusz, w którym należałoby jedynie wykupić taki obiekt. Najprawdopodobniej dojdzie do tego, że sam będziesz go musiał postawić. Jest to duża suma pieniędzy, tak więc z zakupem tym nie powinieneś się szczególnie śpieszyć. Warto jednak elektrownię zakupić nieco wcześniej (najlepiej od razu po przekroczeniu ostatniego progu, czyli w okolicach 1930 roku). Zapewni ci ona bowiem stałe przychody, a na dodatek zwiększy ogólny majątek prowadzonego przez Ciebie przedsiębiorstwa. Pamiętaj jednak o tym żeby pozostawić sobie sporo pieniędzy na bieżące wydatki i inwestycje związane z tworzeniem nowych połączeń kolejowych.

2) Zwiększ kapitał swojej firmy, osiągając wartość netto w wysokości 10 milionów dolarów.

Z podobnym wyzwaniem miałeś już do czynienia wcześniej. Tym razem jednak musisz podwyższyć wartość netto przedsiębiorstwa do 10 milionów dolarów. Jeśli więc poprzedni cel kończyłeś na ostatnią chwilę, to teraz będziesz miał jedynie 20 lat na PODWOJENIE wartości firmy. Oznacza to, iż nie możesz sobie pozwolić na żadne nietrafione inwestycje. Warto zainteresować się większą ilością fabryk, ze szczególnym uwzględnieniem tych, które nie są w żaden istotny sposób „dotykane” wahaniami rynku. Nie możesz sobie pozwolić na żadne przestoje. Uzyskane pieniądze od razu przeznaczają na kolejne inwestycje.

3) Weź sprawy w swoje ręce i wyeliminuj pozostałych konkurentów.

To zdecydowanie najbardziej wymagające wyzwanie tego scenariusza, z wypełnieniem którego możesz mieć sporo problemów. Do tego zadania warto przystąpić już zdecydowanie wcześniej. Chodzi oczywiście o to żeby wykupić akcje konkurencyjnych przedsiębiorstw za zdecydowanie niższą cenę. Przejęcie pełnej kontroli nad dobrze funkcjonującą i zarazem rozwiniętą firmą będzie bowiem wymagało wyłożenia ogromnych pokładów pieniężnych. Pamiętaj też o wyznaczonym przez grę limicie czasowym, w którym ze wszystkimi zakupami będziesz się musiał zmieścić.



Nie radziłbym kupować elektrowni na ostatnią chwilę, gdyż zapewni ona dodatkowe przychody, z których z całą pewnością warto będzie skorzystać.

Na poniższej mapie zaznaczone zostały najważniejsze miasta regionu:

1 – San Diego; 2 – Los Angeles; 3 – Phoenix; 4 – Eloy; 5 – Las Vegas; 6 – Yuma; 7 - Flagstaff

Czerwonym kolorem oznaczono 3 miasta, które należy w pierwszej kolejności ze sobą połączyć (niekoniecznie w linii prostej). Zielonym kolorem oznaczono 2 miasta, które łączy się w dalszej części scenariusza.

