The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Wstęp - wstęp do gry
Główne menu - główne menu gry
Opcje - opcje gry
Demonstracja - demonstracja
Rozpoczęcie rozgrywki - jak zacząć grę
Zasoby minerałów - co będziesz wydobywał
Materiały - co możesz przechowywać
Menu - wszystkie opcje dostępne w menu
Budowle - dostępne budowle
Kopalnie - rodzaje kopalń
Zawody - jakie istnieją zawody
Armia - coś na temat armii
Atak na wroga - jak atakować
Tricki - jak oszukiwać
Wiadomości - o czym zostaniesz powiadomiony
Zakończenie - kilka słów na koniec

Wstęp do gry

Zapewne kiedyś już włączałeś tę grę. Jej celem jest eliminowanie kolejnych przeciwników i zdobywanie jak największej połaci terenu na kolejnych poziomach gry. A jest ich trzydzieści. Co za tym idzie trzydzieści odrębnych batalii. Jak już wspomniałem, celem każdej z nich jest zajęcie odpowiedniej ilości terenu, co przyniesie Ci zwycięstwo. Im wyższy poziom, tym trudniejszy staje się przeciwnik, tym więcej terenu musisz opanować i tym mniej otrzymujesz materiałów (rzecz jasna przeciwnik otrzymuje ich więcej), tak potrzebnych do budowy kolejnych budowli i produkcji. Po ukończeniu każdego etapu otrzymujesz kod, po wpisaniu którego będziesz mógł się zmierzyć z kolejnym przeciwnikiem.

Zawsze, o ile będzie to ważna informacja, zostaniesz powiadomiony o nowym zdarzeniu.

Menu

Główne menu

W głównym menu masz kilka ikonek do użycia.
Ikona Start służy do rozpoczęcia rozgrywki.

Następna ikonka po tej ikonie służy do zmiany trybu gry. Możesz wybrać spośród następujących opcji: gra w jedną osobę, gra we dwie osoby, demo - demonstracja gra samemu na "pustym" terenie. Grasz sam, a na mapie jest jedynie kilka strażnic. Nikt Cię w tej misji nie zaatakuje. Zmian trybu gry dokonujesz poprzez kliknięcie na ikonie wyboru trybu gry lewym przyciskiem myszki.

Kolejną pozycją jest napis informujący o typie gry oraz notka o rozmiarze mapy.

W kolejnej ikonce możesz klikając na większy glob zwiększyć, a klikając na mniejszy zmniejszyć, pole gry. Strzałka ze znakiem zapytania pozwoli Ci wylosować cyferki, charakteryzujące wykreowany ląd. Ta duża strzałka "przesyła" wylosowane cyfry "na stół" - nowy teren, inny poziom surowców i przeciwnicy. Cyferki można zmieniać samemu. W tym celu klikasz na nich i po prostu wprowadzasz własne. Każda pozycja ma inne znaczenie, lecz nie bawiłem się w rozszyfrowanie ich znaczenia.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Kolejną ikonką są opcje. Dzięki nim możesz ułatwić sobie znacząco grę.

W menu głównym na dole widać cztery "obrazki". W prawie każdym widać jakiegoś facia, u każdego można zauważyć trzy kolorowe paski. Są to trzy kolory a'la Kieślowski (z tym, iż nie nakręcił on zielonego - chyba). Pierwszy pasek odpowiada za ilość zapasów, jakie otrzymasz na początku gry. Drugi to inteligencja przeciwnika. Trzeci pasek odpowiada przypuszczalnie za szybkość przyrostu naturalnego (płodzenie kolejnych mieszkańców, czyli tzw. "ludzików". Ja zawsze gdy gram z komputerem daję cztery osoby, komputerom daję (sobie mniej, i to o wiele) wszystkiego na maxa. Gra staje się przez to o wiele trudniejsza, lecz czyż nie o to chodzi? A co do postaci widocznych na obrazach, to są to symbole przeciwników. Każdy gra podobnie, jednak niektórzy są jakby mądrzejsi, potrafią nieźle dać bobu. Nie powiem którzy, sam do tego musisz dojść. (Podpowiedź: im dalej w las, tym więcej drzew).

A, jeszcze jedno ale. W lewym górnym rogu jest mały kwadracik. Służy on do całkowitego opuszczenia gry (wyjście do DOS).

Menu

Opcje

W opcjach możesz ustalić głośność odgrywanej muzyki, czy muzyka ma być włączona czy nie (Music) czy też włączyć efekty dźwiękowe (Separate Effects) czyli łagodny powiew wiatru, ćwierkanie ptaszków... Opcje "Left Side" i "Right Side" to opcje odpowiednio dla pierwszego i drugiego gracza. Schodząc kolejno w dół, to: włączenie/wyłączenie przesuwania ekranu gry za pomocą wciśniętego prawego przycisku myszki, Fast Mapclick. Dwukrotne szybkie naciśnięcie prawego przycisku myszki przywołuje mapę. szybkie/wolne budowanie. Szybkie budowanie (Fast Building) pozwala szybko zaznaczać typ budynku do budowania. Robi się to w ten sposób, że klikasz myszką podczas gry na miejscu, gdzie chciałbyś zbudować (zobacz rozdział budowanie) budynek dwa razy, a później wybierasz budowlę, która Cię interesuje. Natomiast wolne budowanie polega na tym, że klikasz myszką na miejscu gdzie chcesz wybudować budynek. Zaznaczasz miejsce i jedziesz myszką do dolnego menu. Wybierasz pierwszy symbol po lewej. Wybierasz budowlę i po sprawie. Która z metod jest prostsza? Ta pierwsza jest z pewnością szybsza.

Messages to wieści lub jak kto woli informacje. Ustawiona trójka powoduje, że będziemy informowani o wszystkim. Czyli jeśli geolodzy znajdą węgiel, wybudujesz nowy skład itd., to program nie omieszka Cię o tym powiadomić. Dwójka i jedynka to co raz mniej informacji. Przy jedynce będziesz informowany tylko o najważniejszych rzeczach.

Menu

Demonstracja

Wybranie tej opcji oraz ustalenie wszystkich parametrów co do ilości przeciwników, ich szybkości rozmnażania się (czerwony pasek), inteligencji (zielony), oraz ilości materiałów w składzie (pasek niebieski), ustalenia ich wyglądu (to też muszę komentować?), oraz wystartowanie gry spowoduje... No właśnie. Od teraz jesteś jako bierny obserwator, nic nie możesz zrobić - to według mnie błąd programistów, powinno mieć się przynajmniej możliwość popsucia im czegoś. Pomyśl sobie, TORNADO! Skasować kilka budynków... To mankament, że nie można niczego zrobić. Przejdźmy jednak do meritum sprawy. Po starcie możesz zaglądać, gdzie Ci się żywnie podoba. Na górnej belce (np. po wywołaniu mapy) możesz sobie ustalić jeden z kolorów. Standardowo jest nim niebieski. Od teraz to jakbyś to ty grał tymi ludzikami - będziesz otrzymywał takie same komunikaty, jak tenże gracz. I możesz się przyglądać. To dobra szkoła gry, niekiedy komputer grał równie dobrze, jak ja! (i ze smutkiem przyznaję, że niekiedy to nawet lepiej).

Menu

Rozpoczęcie rozgrywki

Zacznijmy od lokalizacji Twego zamku. Jest to ważna decyzja, która ma później duży wpływ na dalszą część gry.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Na początku gry, jeśli nie grasz w misji powyżej dziesiątego poziomu, powinieneś wybrać lokalizację pod zamek. Złe jego umiejscowienie zaważy później na Twoich losach. Dobrą lokalizacją jest teren, w którym będziesz mógł budować dużo dużych budowli. To jednak nie wszystko. Trzeba zadbać także o zaplecze gospodarcze. W tym celu przed postawieniem zamku klikamy w jakimś miejscu, gdzie chcemy postawić zamek i włączamy drugą od lewej pozycję na dolnym menu. Tam jest namalowana główka małego ludzika. To raport geologów. Powiadomią Cię oni, jakie złoża znajdują się w pobliżu wybranej przez Ciebie lokacji.

Oto ich znaczenie: Not Present - nie występuje Very Few - bardzo mało Few - niewiele Below Average - poniżej przeciętnej Average - przeciętnie Above Average - powyżej przeciętnej Much - dużo Very Much - bardzo dużo Perfect - lepiej być nie może

Trzeba znaleźć takie miejsce, aby w jego pobliżu było dosyć dużo wszystkich elementów. Można także (i powinno się) zbadać obszary obok naszej lokacji. Pomoże to na przyszłość dowiedzieć się, gdzie najszybciej znajdziemy potrzebne nam minerały.

Najlepiej, gdy umiejscowisz się blisko pokładów węgla, rudy oraz kamieni. Lepiej żeby także i złoto było w pobliżu. Złoto jest potrzebne do późniejszego szkolenia armii. Kto ma więcej złota, ten ma silniejszą i lepiej wyszkoloną armię. Ta teoria sprawdza się praktycznie zawsze.

Należy szukać terenu z możliwie najlepszymi "notowaniami" Możesz oszczędzać na ilości złota (gdzieś później je znajdziesz), lecz dużo powinieneś mieć węgla, rudy i kamieni.

Jak już wspomniałem, pod zamek należy sobie wybrać miejsce z dużą ilością dużych budowli (są one ukazane jako "żółte warownie", lub jak kto woli zamki). Dzięki temu będzie można później stworzyć szybki punkt przesyłania i przetwarzania surowców, co będzie miało zasadnicze znaczenie w dalszej grze. Gdy od zamku w dużej odległości zbudujesz jakiś budynek, towar będzie musiał przebyć dłuższą drogę, a co za tym idzie produkcja będzie wolniejsza. Oprócz tego na takiej drodze uwielbiają się tworzyć zatory. Lecz ogólnie rzecz biorąc odpowiednia duża ich koncentracja pozwala budować duże "przetwórnie", a co za tym idzie przyspieszyć produkcję. Nie jest to aż tak bardzo ważne, lecz z pewnością się przydaje. Co jeszcze mógłbym doradzić? Dobrze jest budować swój zamek z dala od przeciwników, w takich miejscach, z których łatwo się będzie później rozprzestrzenić, rozpocząć ekspansję na inne tereny. O co mi chodzi? Jeśli Cię będzie na to stać, a przeciwnik będzie daleko od Ciebie, bądź jest niegroźny, w strategicznych miejscach (skupisko budowli, wiele kopalń) buduj te największe warownie. Uważaj jednak, bo budowa fortecy trwa wyjątkowo długo, a wróg budując stanice może bardzo szybko do Ciebie dotrzeć i zniweczyć Twoje plany, zburzyć Twoje budowle.

Raczej zrezygnuj z posiadania rybaków, nastaw się lepiej na budowę rolników i produkcję chlebków. Z mego doświadczenia (wiele "roboczogodzin" spędzonych przy "osadnikach") wiem, że produkcja chlebków jest najszybsza, a co za tym idzie, najbardziej efektywna. Więcej niż czterech, pięciu rolników na mapie trójce to zbyt dużo - zatory zbożowe, mączne lub chlebowe, jeśli nie zadbasz o ich składowanie. O czym mówię? Zbyt duża nadprodukcja żywności, ot co. Potęga ekonomii tkwi nie w jak największej produkcji, ale w umiejętnym przetwarzaniu towarów, a także w odpowiednim rozmieszczeniu budowli, rozmieszczeniu ich pod kątem przyszłych dostaw, przetwarzania. Jeszcze zobaczysz co znaczy arteria transportowa. I korki transportowe, tego nie unikniesz.

Menu

Zasoby minerałów - złoża

Są cztery rodzaje złóż, jakie występują w grze: ruda żelaza, ruda złota, węgiel, kamień.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Każda mapa gry charakteryzuje się różnorakim rozłożeniem surowców, a co za tym idzie, także ich ilością. Jednych będzie więcej, innych mniej. To, w jakim miejscu Ty się pojawisz, może później zaważyć na Twoich losach. Może dojść do sytuacji, iż Twój byt zostanie zagrożony, gdyż nie będziesz miał wystarczającej ilości węgla, aby zacząć produkcję armii. To samo tyczy się rudy żelaza. Bez złota da się żyć. Może dojść także do sytuacji, gdy staniesz na krawędzi ryzyka, gdyż zbraknie Ci kamienia. Drewno nie jest aż tak wielkim problemem, gdyż wszędzie można wybudować leśnika i drwala (praktycznie wszędzie).

Staraj się zawsze znaleźć teren pod zamek o jak najlepszym położeniu - taki, w którym będzie dużo miejsca na największe budowle, oraz satysfakcjonujące położenie, dające szybki dostęp do wszelkich potrzebnych Ci później minerałów.

A jeśli mowa o złożach to możliwe są następujące kombinacje: Not Present - nie występuje Very Few - bardzo mało Few - niewiele Below Average - poniżej przeciętnej Average - przeciętnie Above Average - powyżej przeciętnej Much - dużo Very Much - bardzo dużo Perfect - lepiej być nie może

Bardzo rzadko się zdarza, abyś miał w jednym miejscu Eldorado. W każdym razie szukaj lepszych lokalizacji. Możesz szukać do woli, zawsze przecież możesz wyjść z gry i wejść do niej ponownie. Można się także osiedlić na miejscu komputera (a fe!, to nieładne posunięcie), podpatrując, co on wybrał. W większości przypadków komputer wie, co robi. Gdy uczyłem się grać w tę grę, też tak robiłem...

Podczas gry także można badać złoża, lecz musisz w tym przypadku skorzystać z pomocy geologa.

Menu

Zawody

Zawodów jest kilkanaście. Trochę głupio jednak napisałem - zawody, bo trochę inaczej jest z żołnierzami. Każdy nowo powstały wojak to knechta, który stopniowo szkoli się, by w końcu osiągnąć stopień rycerza. Jego szkolenie można przyspieszyć na dwa sposoby. Zobacz dział Żołnierze.

Każdy z ludzików może przybrać jakiś zawód. Warunkiem stworzenia nowego ludzika o odpowiednim zawodzie, jest posiadanie przez nas jednego ludzika oraz narzędzi, odpowiednich dla danego fachu, w jakim będzie on pracował. Każdy zawód wydaje się być potrzebnym. Ludziki przyjmują dany zawód raz na zawsze. I biorą sobie potrzebne do tego celu narzędzia. Czyli jeśli wybudowałeś na przykład kopalnię to jeśli masz w zamku (lub składzie) wolnych ludzi i kilof, (bo takowy sprzęt jest potrzebny górnikowi) to wkrótce powinien się gdzieś ukazać górnik idący z kilofem do nowo powstałej kopalni.

Wolny ludzik przyjmuje zawód raz na zawsze. Przykładowo, masz tylko dwóch geologów, lecz w zamku masz kilku wolnych ludzi i kilka młotków. Wzywasz trzech geologów. Przeszukają teren w poszukiwaniu bogactw mineralnych i wrócą do zamku. Lecz tu mała niespodzianka. Do końca gry ich ilość (geologów) nie zmniejszy się. Geolog wziął młotek. Gdy powróci do zamku "nie odda" go. Aby mieć znowu młotek niestety musisz go sobie wyprodukować. A zatem nie przesadzaj na początku gry z ilością budowli do budowania i ilością geologów. Zużyjesz młotki i później będziesz miał rozwinięty system przetopu rudy i dużo węgla a nie będziesz miał płatnerza, aby Ci produkował uzbrojenie. Wróg rośnie w siłę a ty nie masz skąd wziąć młotków... Program automatycznie "produkuje" na początku gry kowala aby gra nie zakończyła się głupio, rzecz jasna wskutek błędu gracza.

Jeśli kiedykolwiek zbraknie Ci narzędzi, musisz udać się po pomoc do kowala.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Asteriks
Budowniczy
Centurion
Drwal
Gal
Geolog
Górnicy
Hutnik złota
Hutnik żelaza
Kamieniarz
Knechta
Kopacz
Kowal
Leśniczy
Ludzik bez zawodu
Młynarz
Piekarz
Płatnerz
Przewoźnik
Rolnik
Rybak
Rycerz
Rzeźnik
Szkutnik
Świniarz
Tracz
Tragarz
Wydobywca kamienia
Wydobywca węgla
Wydobywca rudy złota
Wydobywca rudy żelaza
Żołnierze

Menu

Tragarz

Ludzik -> Tragarz (o ile będzie nań zapotrzebowanie)

Cały ciężar spoczywa na jego barkach. Dosłownie i w przenośni. Nie potrzebuje żadnych narzędzi oprócz wełnianej koszuli w kolorze Twojego państwa. To on roznosi wszelkiego rodzaju towary i surowce. Regionem jego działania jest droga, chodzi od chorągiewki do chorągiewki. Im jest ona krótsza, tym lepiej. Transport będzie szybszy, a co za tym idzie wydajniejszy. Należy dbać o to, by drogi były możliwie najkrótsze, a także starać się ich nie budować na wzniesieniach (chodzi mi tu o ich stromość) - powinny być w miarę krótkie i płaskie. Jeśli droga będzie prowadziła pod górkę, tragarz podczas wchodzenia na nią będzie szedł wolniej. Nie należy (TO WAŻNE!) budować zbyt wielu odnóg od jednej chorągiewki w miejscu, gdzie spodziewany jest duży przepływ towarów (np. kilka kopalni), gdyż to znacznie spowalnia transport. Jednocześnie do chorągiewki może podejść tylko jeden człowieczek, tak więc jeśli jest trochę towaru do przetransportowania, każdy z gości będzie musiał czekać na swoją kolejkę. Dobrze jest nie przesadzać z

www.ppa.pl

ilością dróg od zamku. Gdy nagminnie będą się tworzyły korki, należy zmniejszyć ilość dróg przy nim, starać się dobudować jakąś inną drogę, która pomoże rozładować napięcie. a jeśli i to nie pomoże, powinieneś gdzieś w okolicy wybudować skład. Zapomniałbym jeszcze o jednym - długie drogi. Jeśli gość umieszczony na takim odcinku będzie miał problemy z przenoszeniem towaru (nie będzie nadążał), z zamku zostanie mu przysłany pomocnik, bądź ich większa ilość. Po rozładowaniu korka pomocnik powróci do składu. Jaki z tego morał? To łażenie w obie strony dodatkowego gościa spowolni trochę transport. Od razu postaw na takich trasach chorągiewkę, chyba że nie masz wolnych ludzików. Jeżeli jakiś tragarz będzie coś niósł, a ty w tym czasie skasujesz drogę, po której on podążał, niesiony przez niego towar przepadnie.

Zawody

Przewoźnik

Ludzik + Łódka -> Przewoźnik

Jest "wodnym" odpowiednikiem tragarza. Potrzebuje łódki. I oczywiście trzeba mu wyznaczyć trasę. A robisz to w ten sposób, że na obu krańcach jeziora stawiasz chorągiewkę. Potem łączysz je poprzez wodę. I masz trasę. Pozostaje jeszcze połączyć chorągiewki na brzegu z drogami na lądzie. Nie można postawić chorągiewki na trasie wodnej celem zwiększenia szybkości transportu. Nie można także przeciąć takiej trasy inną. Ten facio przewozi tylko towary, nie przewozi nigdy ludzików. Zawsze bierze jedną sztukę towaru (jak zwykły tragarz). Przydaje się ta osóbka, jeżeli w Twoim pobliżu jest jakieś wielkie jezioro, które Ci przeszkadza. Łódki wykonuje szkutnik.

Zawody

Kopacz

Ludzik + Łopata -> Kopacz

Wyrównuje poziom terenu. Potrzebuje szpadla. Niekiedy gdy zdecydujesz się na budowę budowli na jej miejscu nie pojawi się dobrze znane "pudełeczko", lecz porzeczny "X". To oznaczenie, że tutejszy teren jest nierówny i należy go wyrównać. I właśnie tym zajmuje się nasz bohater. Po podłączeniu takiej budowli do Twej sieci dróg przyjdzie na to miejsce kopacz, pomacha łopatą i po chwili teren zostanie wyrównany, a on powróci do zamku. W miejscu znaku X pojawi się znany symbol swą obecnością obwieszczając, że na tym terenie już można budować. Raz wyrównany teren nie wymaga kolejnego wyrównywania, jeżeli skasujesz budowlę a w jej miejsce postawisz jakiś inny, duży budynek, to nie będzie on wymagał żadnych dodatkowych zabiegów. Dopóki teren nie zostanie wyrównany tragarze nie przyniosą nań ani drewna, ani kamieni. Nie przyjdzie tam również budowniczy.

Zawody

Budowniczy

Ludzik + Młotek -> Budowniczy + Deski + Kamień = Budowla

Podstawowa postać w grze. Bez niego ani rusz. Potrzebuje młotka. Aby powstała jakakolwiek budowla, musisz mieć budowniczego, który ją wybuduje. Zazwyczaj gdy dojdzie on na miejsce budowy, czeka na materiały. Jeżeli je otrzyma, zaczyna stukać swym młotkiem w powietrze, wyczarowując budowlę. Najpierw buduje szkielet, a poźniej pokrywa go drewnem lub kamieniem, w zależności od rodzaju budowli. Jeżeli nie otrzyma on materiałów, zaczyna na miejscu budowy łazić w lewo i prawo nic nie robiąc. Będzie tak "tańczył" do chwili dostarczenia mu potrzebnych materiałów lub skasowaniu tej budowli, czyli jej spaleniu. I jeszcze jedno. Jeżeli dojdzie on na miejsce budowy, to nie można go z niej wygonić. Trzeba albo ją skasować, albo poczekać, aż ją wybuduje. Na początku gry uważaj z ilością rozpoczynanych budowli, ponieważ może zabraknąć Ci młotków, które to też są potrzebne do powstania ludzików, pracujących w innych zawodach (kowal, szkutnik i płatnerz). Nie jest wskazane także rozpoczynanie jednocześnie dużej ilości budowli. Program dzieli materiały w ten sposób, że rozdziela je sprawiedliwie, a co za tym idzie każdy dostanie swoją część. A

www.ppa.pl

jeżeli jest ich mało? Powoduje to rzecz jasna powolne budowanie, gdyż jest więcej budowli do wybudowania. Ich nadwyżkę można albo skasować, albo też odłączyć od sieci dróg i podłączyć w późniejszym terminie. Ilość drewna, jakim będzie dysponował budowniczy możesz ustalić w specjalnym menu.

Zawody

Rycerz

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Rycerz, to najlepszy z dostępnych wojowników. Zostaje nim ludzik po długim i ciężkim treningu. Kolejno otrzymuje awanse. Od prostego knechty, poprzez gala, asteriksa i centuriona, aż do tego stopnia. Droga to długa, ale dysponując złotem w warowniach, możesz ją przyspieszyć. Jak już wspomniałem, jest to najlepszy wojownik. Gdy wróg będzie już miał wojsko tego formatu, nie będzie lekko, a jeśli w dodatku będzie dysponował złotem, to nie będzie wcale łatwo go pokonać. Staraj się mieć tych gości jak najwięcej oraz posyłać ich do najcięższych bitew. Tam tylko on może zapewnić wygraną. Jego wygląd, to charakterystyczny pęk piór na hełmie, który jednocześnie jest lekko owalny. W walce nie podskakuje on już jak ma to w zwyczaju Knechta, ale walczy odważnie, śmiało rzucając się w wir walki, zbijając ciosy przeciwnika.

Zawody

Centurion

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Centurion to gorsza odmiana rycerza, ale często zdarza się, iż jest on w stanie pokonać lepszego od siebie stopniem wojaka. Jeśli broni on obiektu wojskowego, w którym jest złoto, staje się groźnym przeciwnikiem. Powstaje on z knechty, poprzez gala i asterixa. Centuriona rozpoznać można po charakterystycznym, upstrzonym hełmie. Ta jego ozdoba podobna jest do szczotki (a raczej przypomina husarię). Podczas walki reprezentuje już jako-taki poziom, raczej nie stosując tańca podskoków i uników, jak to ma w zwyczaju knechta.

Zawody

Asteriks

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Przyznasz, iż to dziwna nazwa. Zapewne masz swoją propozycję, ale ja i tak pozostanę przy swojej. Dlaczego akurat tak go nazwałem? Ponieważ wygląd tego rycerzyka przypomina mi postać Asteriksa, bohatera jednego z komiksów. W walce reprezentuje średni poziom. Dosyć często potrafi pokonać centuriona, a niekiedy nawet i samego rycerza. Posiadając go, możesz już powoli wyruszać do ataku.

Zawody

Gal

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Gal jest słabym wojakiem. Trudno jest mu pokonać asteriksa, nie wspominając o innym żołnierzach. Powstaje on z knechty i to bardzo szybko. Bronić się broni, ale niezdarnie. Jednak niekiedy potrafi zadziwić swoimi umiejętnościami. Lepiej nim nie atakuj. Poczekaj, aż wyszkoli się co najmniej do poziomu asteriksa.

Zawody

Knechta

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Knechta to najsłabszy żołnierz jaki może powstać. Jednak aby powstał, wymagany jest jeden wolny ludzik (bez zawodu), tarcza oraz miecz. Po jakimś czasie powstanie z niego gal i tak dalej. Kolejne jego awanse nie wymagają żadnych nakładów, tzn. nie potrzebuje on kolejnej porcji broni. Ta, którą dysponuje w zupełności mu wystarczy. W walce nie przedstawia on pratycznie żadnej wartości, ale zdarza się, że pokazuje, na co go stać. Zdarzają się sytuacje, że broniąc stanicy (lub innego obiektu wojskowego), w której znajduje się złoto, potrafi pokonać samego rycerza. Najczęściej jednak wynikiem jego walki jest "odpływ w siną dal". A walczy nader efektownie. Różnorodne uniki, podskoki, zabawnie to wygląda. Jeśli mowa o jego wyglądzie, to także nie ma się czym pochwalić. Na głowie nosi hełm, który raczej jest podobny do miski lub garnka, chodzi też jakiś taki przygarbiony. Jeśli to możliwe, staraj się, by nie bronił on miejsc o znaczeniu strategicznym, np. dużego skupiska kopalń lub też innych budynków. Wróg lubi zaatakować w najmniej spodziewanym momencie.

Zawody

Drwal

Ludzik + Siekiera -> Drwal + drzewo do ścięcia -> Drewno -> Tracz -> Deska

Drwal - parszywy zabójca drzewek. Na budowę jego domu idą dwie deski. On sam potrzebuje siekiery. Dostarcza on pnie, które to tracz przerabia później na deski. Drwal ścina wszelkie dorosłe drzewa (zarówno iglaste jak i liściaste), a okorowane pnie niesie do swego domku. Do drzew może odbywać nawet dosyć daleką drogę. Jak liczyłem, to wyszło, że potrafi odejść od domu na siedem - osiem pól. To dużo. Można go posadzić przy granicy, a cwaniak pójdzie kraść drzewa do wroga. Selekcjonuje drzewa do wycięcia, stosując nieco dziwną technikę. Nie wycina on drzew rosnących bezpośrednio przy swoim miejscu zamieszkania, w pewien sposób je losuje. Niekiedy będziesz się denerwował, gdyż będziesz chciał, aby ściął on jakieś drzewo, które przeszkadza Ci np. w zbudowaniu nowych budynków, a on pójdzie do bardziej oddalonych drzew. Nie martw się, kiedyś je i tak zetnie. Tak więc łazi za nimi tu i ówdzie, nie wiadomo gdzie można się go spodziewać. Jest raczej leniwy, bo nie śpieszy mu się z wycinką drzew.

Zawody

Tracz

Ludzik + Piła -> Tracz -> Deska

Tracz - bardzo ważna osobistość. Potrzebuje piły. Na zbudowanie jego miejsca pracy zużyjesz trzy deski i dwa kamienie. W swym tartaku zamienia on pnie ściętych przez drwala drzew na drewno. Wyrabia się z około trzema drwalami, tzn. nie są oni go w stanie (na full) zarzucić pniakami. Należy go zbudować jak najbliżej zamku, a zarazem powinna być to jedna z pierwszych budowli jaką wzniesiesz. Dlaczego przy zamku? Krótka droga transportu. A to jest ważne w przypadku tracza, gdyż przerabia on podczas gry wiele drewna, liczonego w dziesiątkach, jeśli nie setkach, a zatem wielokrotnie będzie tą drogą transportowany surowiec w postaci drzew i produkt - deski. W obie strony. Poza tym do zamku ze wszelkich stron przynoszone są towary, więc później musiałyby zeń być transportowane do tracza, a tak masz go już pod ręką. Efekt łatwo przewidzieć - szybszy czas transportu, szybsze przetworzenie materiałów.

Zawody

Hutnik złota

Ludzik -> Hutnik złota + Węgiel + Ruda złota -> Złoto

Hutnik złota - w nim potęga. Nic nie potrzebuje. Na jego dom zużyjesz trzy deski i jeden kamień. Sam hutnik nie wymaga żadnych narzędzi. Po skasowaniu jego domu, może on równie dobrze pracować jako hutnik rudy żelaza. Można by go równie dobrze nazwać przetapiaczem lub wytapiaczem. Zajmuje się on przetapianiem rudy złota na złoto. Jedna sztuka węgla i rudy złota zostaną przetopione na jedną sztukę złota. Złoto przyspiesza proces szkolenia się wojska, jest jakby takim "katalizatorem". Ponadto wojsko z atakowanej stanicy, w której jest złoto lepiej się broni.

www.ppa.pl

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Szybkim tenże gość nie jest. Hutnika złota najlepiej by było wybudować obok kopalni złota (wszystkie przetwórnie powinno się tak budować) lub przy zamku/składzie. Nie trzeba się zbytnio spieszyć z jego budową.

Zawody

Hutnik żelaza

Ludzik -> Hutnik żelaza + Węgiel + Ruda żelaza -> Żelazo

Hutnik żelaza - dzięki niemu masz żelazo. Nie potrzebuje żadnych narzędzi do swego powstania. Na budowę jego domu zużyjesz trzy deski i dwa kamienie. Z jednej sztuki węgla i rudy żelaza wytopi Ci jedną sztabę żelaza. Działa z normalną prędkością. Średnio na jeża. Powinien być umieszczany jak najbliżej kopalni węgla i rudy żelaza. Między nimi, a drogą do zamku. Można go także budować obok płatnerza, choć ja osobiście preferuję tę pierwszą lokalizację. Jest wydajniejsza. Poza tym, daje jeszcze ten plus, że do zamku zamiast dwóch surowców (węgiel oraz ruda żelaza) trafia jedynie jeden - żelazo. Sztaby żelaza są później potrzebne do produkcji uzbrojenia (przez płatnerza) i narzędzi (przez Kowala). Można go zbudować także w pobliżu zamku. Po skasowaniu tej budowli, może on równie dobrze pracować jako hutnik złota.

Zawody

Kamieniarz

Ludzik + Kilof -> Kamieniarz -> Kamień (pod warunkiem, że znajdziesz "naziemne" złoże kamieni)

Do budowy jego domu trzeba jedynie dwóch desek. On sam potrzebuje kilofa. Jego chałupę buduje się zawsze obok kamieni leżących na ziemi, bo on nie wydobywa kamieni z gór. Kamienie te to szare głazy, mniejsze lub większe. Leżą zazwyczaj w skupiskach. Ich zlikwidowanie daje podwójną korzyść. Na ich miejscu można coś budować i dostajesz także trochę kamieni. Tak więc opłaca się go budować, zwiększysz w ten sposób ilość terenu pod budynki. Niestety kamieniarz ma kłopoty ze wzrokiem i prawie zawsze zostawi jakiś duży kamień obok swojej chałupy. Należy wówczas przenieść (ponownie wybudować) jego domek gdzieś w pobliżu. Powinno pomóc, choć można nie trafić. Ma dosyć duży zasięg. Zazwyczaj używam go na początku gry. Przeważnie rozpoczynając grę masz małą ilość kamieni, a gdzieś w pobliżu jest ich kilka sztuk. Można więc łatwo zwiększyć ilość wolnego terenu oraz kamieni. Jeśli kiedykolwiek zostanie ogłoszony "Program ratowniczy", staraj się przy jego pomocy go odwołać.

Zawody

Leśniczy

Ludzik -> Posadzone młode drzewko -> Drwal + drzewo do ścięcia -> Drewno

Leśniczy - ekolog, sadzi drzewka. Nic z narzędzi nie jest mu potrzebne. Na jego dom trzeba dwóch desek. Gdy dojdzie on do domku i go zasiedli, można już odciąć drogę od jego chałupy. Nie będzie już mu więcej potrzebna. Drzewa potrafi sadzić praktycznie wszędzie, niekiedy troszkę przeszkadzając rolnikowi. Zasięg ma bardzo duży, poza tym potrafi posadzić drzewka między dróżkami (w specyficznych miejscach), a zatem jeśli nigdzie nie masz miejsca na sadzenie drzew, możesz to wykorzystać. Nie może ona sadzić drzewek na drogach, ale za to droga może przebiegać "przez drzewo". Byłbym zapomniał - fajnie wygląda sadzenie drzewek w jego wykonaniu (gdzie on trzyma te sadzonki?). Gdy leśnik posadzi drzewko, po jakimś czasie (kilka minut), drastycznie ono podskoczy, chodzi mi to o jego wysokość. Będzie to oznaczało, że jest już gotowe do ścięcia. Aby przyspieszyć sadzenie nowych drzewek, należy na pniu ściętego przez drwala drzewa postawić i skasować chorągiewkę. Co prawda taki pień i tak zniknie, ale to trochę potrwa. Buduj gdzieś około dwóch-trzech leśniczych na dwóch drwali, wyznacz im teren (tzn. tak ich ulokuj), na którym nie można budować dużych budowli i blisko nich nie ma rolnika. Duże budowle się przydadzą, a drzewa można sadzić praktycznie wszędzie, oprócz gór i jezior. Możesz wykorzystać leśnika do sabotażu - posadź go jak najbliżej wrogiego rolnika, aby przeszkadzać mu w obsiewaniu.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Zawody

Wydobywca węgla

Ludzik + Kilof -> Górnik + Kopalnia węgla -> Węgiel

Wydobywca węgla to zwykły górnik charakteryzujący się jedynie tym, iż pracuje w "kopalni węgla". Po jej skasowaniu może być zatrudniony w każdej innej kopalni. Na zbudowanie jego miejsca pracy zużyjesz pięć desek.

Zawody

Wydobywca rudy żelaza

Ludzik + Kilof -> Górnik + Kopalnia rudy żelaza -> Ruda żelaza + Węgiel -> Hutnik żelaza -> Żelaza

To także górnik. Na zbudowanie jego miejsca pracy zużyjesz pięć desek. Pracuje tak jak i inni górnicy (w końcu sam nim jest), w pocie czoła, bardzo efektywnie. Rzecz jasna ten sam górnik może pracować także w innych kopalniach. W tej jednak będzie wydobywał rudę żelaza, która po przetopieniu przez Hutnika żelaza znajdzie zastosowanie gdzie indziej.

Zawody

Wydobywca rudy złota

Ludzik + Kilof -> Górnik + Kopalnia rudy złota -> Ruda złota + Węgiel -> Hutnik złota -> Złoto

Ten górnik zajmuje się wydobywaniem rudy złota, którą hutnik złota przetopi na złoto. Dzięki jego posiadaniu wojsko zasiedlające stanicę ze złotem zaciekle się broni podczas ataku wroga. Dzięki temu nawet knechta ma realną możliwość pokonania rycerza. Na budowę jego kopalni zużyjesz pięć desek. Ten górnik także jest efektywny w pracy.

Zawody

Wydobywca kamienia

Ludzik + Kilof -> Górnik + Kopalnia kamienia -> Kamień

Ten górnik jest pewnym odpowiednikiem kamieniarza. Na budowę tejże kopalni zużyjesz cztery deski i jedną sztukę kamienia. Należy się liczyć właśnie z tą jedną sztuką, bo w wypadku "programu ratowniczego" może zabraknąć właśnie tej jednej, jedynej sztuki. Ten górnik, jeśli go oczywiście nakarmisz, dostarczy Ci kamieni.

Zawody

Szkutnik

Ludzik + Młotek -> Szkutnik + Deska -> Łódka

Szkutnik buduje łodzie. Na budowę jego chałupki zużyjesz dwie sztuki desek. On sam potrzebuje młotka. Będzie nim zbijał deski. W ich wyrobie jest bardzo oszczędny, bo tak mniej więcej (o ile dobrze pamiętam) z jednej deski potrafi stworzyć jedną łódkę. Jest ona potrzebna przewoźnikowi, no bo przecież nie wypada, aby przewoził on towary wpław. Raczej nie trzeba szkutnika budować na małych mapach.

Zawody

Kowal

Ludzik + Młotek + Piła -> Kowal + Deska + Kamień -> jedna sztuka jakiegoś Narzędzia

Kowal - wyrabia narzędzia. Na budowę jego domu potrzeba trzech desek, a także trzech kamieni. On sam potrzebuje

piły oraz młotka. Jeżeli zacznie Ci brakować narzędzi, nie będziesz mógł stworzyć nowych ludzików o nowych zawodach, którzy do swego powstania wymagają jakichkolwiek narzędzi, a zatem odpowiednie budynki pozostaną puste. Mówiąc wprost niemożliwe będzie zasiedlenie np. kopalni, bo nie będziesz posiadał kilofów. To znak, że trzeba wybudować kowala. Do stworzenia każdego z narzędzi potrzeba jednej deski i sztaby żelaza. Właściwie to nie ma żadnego znaczenia gdzie go zbudujesz. Rzecz jasna im dalej od zamku, tym dłużej będzie trzeba czekać na dostarczenie narzędzi do miejsca przeznaczenia. Z jednej deski oraz sztaby żelaza stworzy jakieś narzędzie. To, co ma on wytwarzać możesz sam ustawić w odpowiednim menu. Jeżeli kiedykolwiek zabraknie Ci narzędzi, to jeszcze nie jest to tragedia. Program po rozpoczęciu gry automatycznie tworzy kowala, aby zapobiec nieprzewidzianej sytuacji, kiedy to zabrakło młotków i piły - nie byłoby możliwości jego powstania. Na pierwszym poziomie gry właściwie nie ma go po co budować (właściwie to tam tylko kilofów może zabraknąć).

Zawody

Płatnerz

Ludzik + Młotek + Obcęgi -> Płatnerz + Węgiel + Żelazo -> Miecz lub Tarcza

Płatnerz zajmuje się produkcją uzbrojenia. Potrzebuje młotka, oraz obcęg, a budując jego miejsce pracu będziesz potrzebował dwóch desek i tyle samo kamieni. Jest efektywnym pracownikiem, pracuje nader szybko. Z jednej sztuki węgla oraz sztaby żelaza wytworzy miecz lub tarczę. Produkuje oba te przedmioty na zmianę - raz miecz, a raz tarczę. Powinien powstać gdzieś na początku gry, a jako lokację należy obrać teren w bezpośrednim sąsiedztwie zamku lub też na drodze: kopalnie węgla i rudy -> hutnik żelaza -> płatnerz. Niekiedy zauważysz, że obok jego chorągiewki leżą tarcze, a brak jest mieczy. To tragarze tak wybierają towar. Jeśli masz kilku płatnerzy (mapa większa jak trzy), co jakiś czas powinieneś zmienić priorytety noszonych towarów w odpowiednim menu, choć nie jest to koniecznością.

Zawody

Rybak

Ludzik + Wędka -> Rybak -> Ryba (o ile złowi)

Rybak - to marny dostawca żywności. Potrzebuje wędki i mieszka w chatce rybaka. Łowi (niestety z marnym skutkiem) rybki, które od razu, bez żadnego przetwarzania nadają się do jedzenia. Nie rozpracowałem jego działalności do końca. Dzieje się coś dziwnego, gdy postawisz dużą ilość rybaków przy jednym jeziorku. Na początku niczego sobie, łowią te rybki wręcz wspaniale. Później jednak krzywa wzrostu gwałtownie pnie się ku dołowi i przestają oni łowić te rybki. Nie wiem, czy ilość ryb w jeziorze jest ograniczona i trzeba się z tym liczyć, czy też trzeba się liczyć z rozwojem naturalnym i nie dopuścić do wyginięcia rybek. Może nadmierne odławianie powoduje w końcu całkowity kres ich istnienia? Jakoś jeszcze tego nie sprawdziłem. Może mają one pewien stopień przyrostu naturalnego i nie można go przekroczyć? Nie wiem. Postaraj się to rozpracować. Lecz wracając do sedna sprawy. Może tego jedzenia nie ma dużo, lecz na początku gry, gdy prawie nie masz dostatecznej (lub wcale) ilości żywności, jaka jest ci potrzebna, wtedy to rozwiązanie nie jest wcale takie głupie. Zawsze coś tam złowi. Mało, ale zawsze coś. Rybaka buduje się obok jeziora.

Zawody

Świniarz

Ludzik -> Świniarz + Zboże -> Świnki -> Rzeźnik -> Mięso

Świniarz - hoduje świnki. Niczego nie potrzebuje, oprócz domu zbudowanego z czterech desek i jednego kamienia. Aby hodował on świnki, musisz mu dostarczyć zboża (a nie mąki). Gdzieś w pobliżu powinieneś wybudować rzeźnika, choć nie jest to regułą. Świniarz nie jest zbyt wydajny, świnie hoduje nader powoli, co skłania do przerzucenia się na o wiele szybszą produkcję chlebków. Poza tym jego dom wymaga pod budowę większej budowli, co według mnie trochę go dyskryminuje. Aby świniarz dostawał odpowiednią ilość zboża (bo tym karmi świnie), powinieneś to ustawić w

odpowiednim menu.

Zawody

Rzeźnik

Ludzik + Tasak -> Rzeźnik + Świnka -> Mięso

Rzeźnik potrzebuje tasaka. Do budowy rzeźni potrzeba dwóch desek i jednego kamienia. Jego pracą jest zabijanie świnek i przetwarzanie ich na mięso. Jedna świnka to jedno mięsko. Jest w miarę szybki. Wyrabia się spokojnie z trzema świniarzami.

Zawody

Rolnik

Ludzik + Kosa -> Rolnik -> Zboże

Rolnik - najlepszy żywiciel. Potrzebuje kosy. Na budowę jego domu zużyjesz cztery deski i dwa kamienie. Rolnik sieje zboże, ścina je i tym samym produkuje "kłosy". Jego dom wymaga obecności dużej budowli. Należy go budować z dala od leśnika i raczej nie w pobliżu gór. Choć jeśli masz bardzo mało terenu, powinieneś go zbudować gdziekolwiek. Każde miejsce jest dobre. Pamiętaj jednak, że im więcej terenu on dostanie, tym więcej zboża będzie produkować. Gdzieś w pobliżu rolnika, najlepiej w drodze do zamku lub składu najlepiej jest wybudować młyn. W ten sposób pozbędziesz się późniejszego bezsensownego i czasochłonnego transportowania surowca (pszenicy?). Jeżeli jeszcze zmieścisz gdzieś w pobliżu piekarza, to będzie wspaniale, wszystko będzie przetwarzane na miejscu i rozprowadzany będzie już gotowy towar. Teraz trochę o jego predyspozycjach. Potrafi siać zboże "za granicą", także wykorzystując wolne przestrzenie pomiędzy drogami, pod warunkiem, że są one odpowiednio duże. I jedna uwaga. Ścięte zboże można skasować, podobnie jak ścięte drzewa. Jednak nie rób tego, jeżeli w pobliżu grasuje leśniczy, bo on w tym miejscu mógłby zasadzić drzewko i rolnik nie zasadzi tam nic, dopóty drwal go nie zetnie. Tak więc uważaj. Zboże produkuje dosyć szybko, zasiewając każdy dostępny skrawek terenu.

Zawody

Młynarz

Ludzik -> Młynarz + Zboże -> Mąka -> Piekarz -> Chleb

Młynarz - ważna osobistość. Jego dom wymaga trzech desek oraz kamienia, a on sam niczego nie potrzebuje. Zajmuje się on przeróbką zboża na mąkę, co zresztą nie powinno być dziwne. Dosyć szybki w pracy. Dwóch rolników nie jest niekiedy w stanie go zasypać zbożem. Należy go budować na drodze przepływu zboża do składu bądź też zamku.

Zawody

Piekarz

Ludzik -> Piekarz + Mąka -> Chleb

Piekarz - Twój żywiciel. Niczego nie potrzebuje. Na budowę jego chałupy zużyjesz dwie deski i jeden kamień. Piekarz z dostarczonej mąki wyrabia chleb. Piekarnia dymi, on sam coś gotuje, ale wcale nie potrzebuje węgla. To nie jest dziwne? Niemal Perpetum Mobile. Należy go budować przy zamku/składzie a najlepiej obok młynarza bądź też drodze mąki do składu. Jest bardzo szybki. Potrafi obsłużyć dwa lub nawet trzy młyny. Ja w zasadzie buduję tylko piekarzy do produkcji żywności i nie bawię się w produkcję mięsa, bo jest to czasochłonne.

Zawody

Geolog

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Ludzik + Młotek -> Geolog

Geolog zajmuje się badaniem zasobności terenu w złóża mineralne. Aby postał, potrzebny jest jeden młotek i rzecz jasna jeden ludzik. Geologa możemy wezwać w dowolne miejsce na planszy. Wystarczy postawić chorągiewkę (lub użyć istniejącej), podłączyć ją do naszej drogi (tak, aby miała kontakt z zamkiem), wcisnąć i przytrzymać prawy klawisz myszki, a następnie lewy. Następnie należy wcisnąć lewym klawiszem na symbol główki ludzika. Powinieneś usłyszeć "jop!". Geolog wyruszył. Jeżeli zaś tak się nie stało, rozwiązań jest kilka: zabrakło wolnego ludzika do stworzenia geologa, reszta gdzieś coś bada, zabrakło młotków, chorągiewka nie jest połączona z zamkiem/składem, są młotki i wolne ludziki, ale aktualnie powstaje wojsko.
Dobrym rozwiązaniem, w przypadku udanego podłączenia (zobacz Tricki) do wrogiej drogi jest natychmiastowe wezwanie wszystkich geologów wroga. Po tej akcji można chwilę poczekać, aż ta kawalkada geologów wyruszy, a następnie skasować chorągiewkę. Plusy są dwa. Chwilowe zamieszanie, a nawet zator u wroga oraz zużycie młotków.

Jest sposób na błyskawiczne przywołanie większej ilości geologów. Przydaje się to podczas gry z kumplem, gdy chcemy mu zaszkodzić. Lub podczas gry z komputerem (zobacz Tricki). Trzeba ustawić ekran tak, aby chorągiew stała tak mniej więcej w połowie szerokości ekranu, ale w jego niższej częsci. Po naciśnięciu na niej prawym przyciskiem i otworzeniu się okna, umożliwiającego wezwanie geologa, przesuwamy myszkę tak, aby po wezwaniu geologa kursor znalazł się jak najbliżej chorągiewki. A zatem przechodzimy na ekran wzywania geologa, ustawiamy kursor myszy w tymże miejscu i wciskamy i trzymamy prawy klawisz myszki oraz następnie tak samo z lewym klawisz myszki. Nie puszczamy ich, tylko "jopujemy". Aż do wyczerpania nakładów geologów. Ostrożnie, uważaj, żebyś tego nie zrobił sobie, bo można się podłączyć do wroga, zapomnieć lub zrobić tak przez przypadek...

Zawody

Ludzik bez zawodu

Ludzik + jakieś Narzędzie -> jakiś Zawód

Wolne ludziki nie posiadają żadnego zawodu. Każdy z nich, w połączeniu z odpowiednim narzędziem przyjmie później jakiś zawód. Zależy to jednak od tego, kogo będziemy aktualnie potrzebowali. Ilość wolnych ludzików zależy od tego, jak szybko się rodzą, a to z kolei zależy od tego, jak sobie ustawiliśmy to w menu (czerwony pasek). Kiedyś myslałem, iż szybkość przyrostu naturalnego zależy także od tego, ilu wolnych ludzików jest w zamku. Ale nie ma to żadnego znaczenia.

Zawody

Żołnierze

Ludzik + Miecz + Tarcza -> Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Żołnierze to ogólna grupa podziałowa. Generalnie żołnierz jest jeden, różni się jednak sposobem wyszkolenia, czyli reprezentowanych umiejętności w walce. Oto one: (od najgorszego, do najlepszego) Knechta - najgorszy wojak Gal Asteriks Centurion Rycerz - elita
Aby powstał żołnierz (zawsze jest to knechta), potrzeba wolnego ludzika oraz miecz i tarczę. Produkuje je Płatnerz. Knechta szkoli się i po jakimś czasie osiąga stopień gala. I tak awansuje, aż do stopnia rycerza. Przy kolejnych awansach nie wymaga więcej broni.

Zawody

Górnicy

Oto możliwe zawody górnika: Wydobywca kamienia Wydobywca węgla Wydobywca złota Wydobywca żelaza

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Górnik jest postacią, która może pracować w czterech typach kopalń. Aby powstał, wymagany jest jeden kilof. Górnicy pracują nader efektywnie, pod warunkiem, iż są dobrze żywieni. To, jakie mają aktualnie zapasy żywności, możesz sprawdzić, najeżdżając kursorem myszki na kopalnię, wciskając i trzymając prawy klawisz, a następnie lewy. Są one tam przedstawione jako ikony mięsa. Maksymalnie może ich być osiem.

Pewnym ewenementem tej gry jest to, że w niej jedynie górnicy wykazują ludzki odruch, jakim jest głód. Żywić się mogą jedną z trzech form pożywienia, występujących w grze. Są to ryby, mięso lub chleb. Przydział żywności możesz ustalić w odpowienim menu.

Górnik podczas swojej pracy eksploatuje złoże, na jakim zbudowana jest dana kopalnia. Jeśli zbudowaliśmy niewłaściwą kopalnię lub złoże się wyczerpało, nic z niej nie wydobędzie, lecz nadal będzie konsumował dostarczaną mu żywność.

Zobacz także - kopalnie.

Zawody

Budowle

Budowle mogą być małe oraz duże.

Małe budowle:

Chata drwala
Chata kamieniarza
Chata rybaka
Chata szkutnika
Chorągiewka
Leśniczówka
Młyn
Stanica

Duże budowle:

Dom hodowcy świń
Dom płatnerza
Dom rolnika
Forteca
Huta złota
Huta żelaza
Kuźnia
Piekarnia
Rzeźnik
Skład
Tartak
Warownia

Wśród nich są budynki wojskowe oraz dodatkowo występują jeszcze cztery kopalnie.

Jeśli kiedykolwiek zbudujesz nie tą budowlę, którą chciałeś lub też dana budowla nie jest Ci już potrzebna, możesz ją

www.ppa.pl

skasować. Możesz zrobić to na dwa sposoby: jeśli włączyłeś w opcjach szybkie budowanie, wystarczy dwukrotnie kliknąć na budowlę i trzymając prawy klawisz myszki wybrać nowy obiekt do zbudowania. Budynek zostanie zniszczony, po czym na jego miejscu pojawi się fundament pod nowo wybrany do powstania budynek; jeśli chcesz całkowicie zniszczyć dany budynek, klikasz na nim, aby go zaznaczyć. Teraz w dolnym menu powinna się uaktywnić ikonka kasowania, która przedstawia ruiny. Klikasz na nią. Powinno pokazać się opcja kasowania. Uważaj jednak. Ostrożnie z tą opcją. Jeśli ją wciśniesz, dany budynek zostanie zniszczony.

Każda z budowli charakteryzuje się innym przeznaczeniem oraz rzecz jasna różną długością trwania budowy, a także zapotrzebowaniem na deski i kamienie, w zależności od typu budowli.

Budowle można podzielić na kilka typów. Są budowle, które można wybudować praktycznie w każdym miejscu (nie w każdym miejscu na planszy da się zbudować budynek) oraz takie, które mogą zostać wybudowane tylko w specjalnym miejscach, czyli tam, gdzie znajduje się miejsca na duże budowle. W tym miejscu można także wybudować także i małą budowlę, ale nigdy odwrotnie - na miejscu małej nie wybudujesz dużej. Może być i tak, że np. zbyt blisko rosnące drzewo lub kamień przeszkadzają wybrać do budowy ten większy budynek. W takim wypadku można akurat te przeszkody usunąć. Gorzej jest z elementami krajobrazu (uschłe drzewka lub złoża jakichś skał o kolorze brązowym - na nie nic nie poradzisz). Pnie ściętych drzew w niczym nie przeszkadzają.

Innym podziałem budowli może być podział na budynki wojskowe. Są ich trzy typy. Jest temu poświęcony rozdział budynki wojskowe.

Kopalnie można budować jedynie w górach, a służą one do wydobywania materiałów.

Jeszcze jedna, ważna porada. Na samym początku gry, jeśli wróg ulokował się obok Ciebie, sądzę iż nie będzie zbyt szybko budował strażnic. Spróbuj to wykorzystać i zająć w jego kierunku jak największy teren.

Menu

Chorągiewka

Chorągiewkę można postawić na miejsce każdej z budowli. Może nam ona o czymś przypominać, ale także może spełniać inną funkcję. Jeśli chcesz się łatwiej połączyć z komputerem, na granicy z nim stawiaj chorągiewki. Zobacz rozdział tricki.

Gdy prowadzisz drogę, nie musisz łączyć jej z chorągiewką, aby zakończyć jej budowę. Możesz najechać nią na inną drogę, a gdy program poinformuje, że taki ruch nie jest możliwy, wciśnij zamiast lewego, prawy klawisz (na ikonkę, którą prowadzi się drogę.

Skasować możesz tylko tę chorągiewkę, która łączy dwie drogi. Nie będziesz mógł tego zrobić, jeśli odchodzi od niej więcej jak dwie drogi, lub tylko jedna. W tym ostatnim przypadku musisz najpierw skasować drogę.

Kasowanie chorągiewki nie jest trudne - zaznaczamy ją i klikamy na menu kasowania. I po kłopocie.

Do chorągiewki może podejść na raz tylko jeden ludzik. Jeśli więc zbudujemy duży węzeł transportowy, skupiający się przede wszystkim na jednej chorągiewce, może dojść do sytuacji, że utworzy się mały korek i tragarze będą musieli chwilkę poczekać na swoją kolej w podejściu do niej.

Budowle

Kopalnia węgla

Kopalnia węgla -> Węgiel

Węgiel + Hutnik żelaza + Ruda żelaza -> Żelazo
Węgiel + Hutnik złota + Ruda złota -> Złoto
Węgiel + Płatnerz + Żelazo -> Miecz lub Tarcza

Kopalnia węgla jest budynkiem, który na pewno w Twoim państwie powstanie. Dzięki niej i pracującemu w niej górnikowi możesz wynieść swe państwo na wyżyny zwycięstwa. Jej powstanie będzie Cię kosztowało stratę czterech desek.

Budowle

Kopalnia kamienia

Kopalnia kamienia -> Kamień -> Budowa

Kamienie są tak samo ważne, jak deski, czy też wojsko. Brak kamieni w początkowej fazie gry praktycznie oznacza katastrofę, jeśli nie masz naziemnych zasobów kamieni. Nie raz i nie dwa razy musiałem resztkami wojsk przebijać się do zasobów wroga, by zyskać trochę kamieni. Aby zbudować tę kopalnię, będziesz musiał poświęcić na nią cztery deski i jeden kamień. Staraj się szybko wybudować kopalnię kamieni, bo nie będzie łatwo, jeśli bez niej dopadnie Cię "program ratowniczy".

Budowle

Kopalnia rudy żelaza

Kopalnia rudy żelaza -> Ruda żelaza
Ruda żelaza + Węgiel + Hutnik żelaza -> Żelazo

W tej kopalni wydobywa się rudę żelaza. Jej budowa pochłonie pięć desek. Ruda jest przetapiania przez hutnika żelaza na żelazo. Później to albo płatnerz zrobi z tego broń, albo kowal narzędzia.

Budowle

Kopalnia rudy złota

Kopalnia rudy złota -> Ruda złota
Ruda złota + Węgiel + Hutnik złota -> Złoto

Dzięki niemu będziesz wydobywał rudę złota, która po przetopieniu przez hutnika złota zamieni się w czyste złoto. Niestety nie jest podane, jakiej jest próby, ile posiada karatów. A szkoda. Na jej budowę zużyjesz pięć desek.

Budowle

Młyn

Rolnik -> Zboże -> Młyn -> Mąka -> Piekarz -> Chleb

Mieszka w nim młynarz, który dostarczone mu zboże przerabia na mąkę, która jest później przerabiane na chlebek. Do jego budowy potrzebujesz trzech desek oraz jedną sztukę kamienia. Najlepiej stawiać go albo blisko piekarza, albo (co jest lepszym rozwiązaniem) blisko rolnika, najlepiej na drodze przesyłowej do zamku.

Budowle

Skład

Skład - drugie zaplecze. Pełni podobną rolę jak zamek. Do budowy wymaga czterech desek i trzech kamieni, a zatem nie jest to tania budowa. Ze składu będą wychodziły ludziki tego koloru, jakiego budowniczy go zbudował (dlatego składu nie powienien budować wróg), pod warunkiem, że posiadamy odpowiednie narzędzia do stworzenia potrzebnego

www.ppa.pl

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

zawodu. Pomaga rozładować wszelkie zatory. Jeżeli zaczną się takowe tworzyć na drogach (najczęstszym ich występowaniem jest sąsiedztwo kilku kopalń lub górników), powinieneś go wybudować. Będą do niego znoszone towary i wynoszone w razie potrzeby. Mówiąc wprost działa on jak zamek. Wykorzystując go można stosować sztuczkę którą odkryłem. Lecz piszę o tym w trickach. Skład najlepiej budować gdzieś w pobliżu rolników, kopalni, drwali. Dogodne miejsce na budowę sam powinieneś znaleźć. Jest jeszcze jeden plus z posiadania składu. W przypadku utraty zamku skazani jesteśmy właściwie na przegraną (chyba, że mamy wystarczająco dużo wojska, aby objąć w posiadanie wystarczającą ilość terenu i zwyciężyć, ale nie jest tak w przypadku posiadania przez nas składu. Należy liczyć się jednak z tym, że skład nie jest broniony przez wojsko, ale przez istnienie okolicznych budynków wojskowych, które obejmują go swoim zasięgiem. A zatem jeśli wybudujesz skład, postaraj się jak najbliżej postawić porządną warownię lub fortecę.

A oto opcje, dostępnie jedynie w zamku lub składzie. Zamek, jak i skład posiadają głównie dwie opcje, dotyczące wnoszenia i wynoszenia surowców oraz gromadzenia lub nie ludzików w różnorodnych zawodach. Dostać się do nich możemy, klikając na zamek prawym przyciskiem myszy i trzymając go dołączyć do niej prawy. Pojawi się ilość przechowywanych w nim surowców. Kliknięcie na zakręconą strzałkę (prawy dolny róg) przeniesie nas do kolejnego spisu, tym razem ukazane są tu ludziki o konkretnych zawodach. Bez zawodu także. Kliknięcie na tej strzałce po raz trzeci przeniesie nas w końcu do tego menu. Patrząc od góry do dołu: zbiór trzech ikonek, w których widać towar. Tutaj ustalasz, czy towary mają być: (kolejno w dół) wnoszone do składu (gromadzenie), nic nie wnosić i nic nie wynosić, wynosić wszystko nic czy też nie. Jedna uwaga. Jeśli masz ustawioną tą opcję o gromadzeniu towarów, sprawa jest następującej treści - jeśli rozpoczniesz gdzieś budowę np. drwala, to niezależnie od tego, co masz ustawione, materiały na budowę i tak będą pobierane. Menu to przydaje się w przypadku połączenia z wrogiem. Dzięki temu możemy zyskać trochę materiałów (zobacz tricki) zbiór trzech ikonek, przedstawiających ludzika. Ustalasz tutaj, czy gromadzić ludzików, nie gromadzić i nie wyganiać, oraz wcale nie gromadzić (przydatne jedynie w przypadku, gdy chcemy np. wysłać gości z naszego składu do zamku). Wielce przydatne w przypadku połączenia z wrogiem. (zobacz tricki). Żołnierze. Widać to jedynie w zamku. Jest to ilość wojaków, jaka będzie bronić zamku w przypadku zaatakowania go przez wroga. Składy nie są bronione.

Budowle

Stanica

Stanica - podstawowa siedziba wojska. Zbudujesz ją z jednego kamienia i deski. Mieści do trzech żołnierzy, oprócz tego pomieści także i dwie sztuki złota. Każda z budowli militarnych pozwala zdobyć jednakową połać terenu. Różnią się one między sobą tym, że im jest ona większa (budowla), tym trudniej ją zdobyć. Stanica jest budowana dosyć szybko. Jeżeli jest to możliwe, buduj ją na miejscu dużych budowli. Pozwala to później na jej zburzenie i bezproblemowe postawienie na jej miejscu większej budowli (twierdzy). Wykorzystuj ją na początku gry do szybkiego rozprzestrzenienia się. Później w miarę wzrastania w siłę, buduj lepsze warownie. Nie polegaj jednak na niej za bardzo, bo nawet w wypadku posiadania w niej lepszego wojska można ją utracić. A jeśli broniła ona kilku kopalni...

Budowle

Warownia

Warownia - to już lepszy obiekt obrony własnego terytorium. Do jej powstania niezbędnym jest posiadać dwie deski oraz trzy kamienie. Mieści do sześciu żołnierzy oraz czterech sztuk złota, a co za tym idzie zdobyć ją już nie jest tak łatwo. Wymaga obecności dużej budowli. Ja używam jej raczej sporadycznie. Wolę na jej miejscu wybudować Fortecę. Zawsze to bezpieczniej. Jedyny problem w tym, że forteca jest wznoszona w ślimaczym tempie.

Budowle

Forteca

Forteca - potężna fortyfikacja obronna. Do jej powstania powinieneś mieć pięć desek oraz cztery kamienie. Zdobyć ją

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

jest bardzo trudno gdy jest zapełniona, gdyż mieści do dwunastu żołnierzy i ośmiu sztuk złota. A co za tym idzie żołnierze w niej przebywający, jeżeli jest ona w pełni wypełniona złotem, sprawiają wrażenie szkolących się szybciej. Buduj ją obok swoich "zagłębi kopalnianych", dużej ilości przetwórni oraz fortów. Zapełniona nawet średnim wojskiem stanowi doskonały przyczółek obronny. Poza tym, nawet wyruszający z niej żołnierze na wojnę pozostawiają w niej (jak nic nie będziesz grzebał w opcjach) tyle wojska, że ciężko jest ją zdobyć. Wypełniona centurionami oraz rycerzami jest nieomal nie do zdobycia (na szczęście komputer rzadko buduje tą budowlę...). Jeżeli zauważysz, że przeciwnik buduje ją blisko granicy, staraj się ją zlikwidować albo poprzez atak na pobliskie stanice wroga lub też budowę własnej stanicy, jeśli swoim zasięgiem zburzy ona budowany przez wroga obiekt. Teraz wytłumaczenie. Pisałem, żeby stanice budować na miejscu dużych budowli. Dlaczego? Ano dlatego, żeby później na jej miejscu wybudować fortecę. Powinieneś ją budować, gdy masz dużo kamieni i wojska. Szybko się jej nie buduje, to fakt, lecz za to wybudowana stanowi doskonałe miejsce obrony.

Budowle

Kopalnie

W grze występują cztery typy kopalni:

Kopalnia kamienia
Kopalnia węgla
Kopalnia rudy złota
Kopalnia rudy żelaza

Każda z kopalni charakteryzuje się tym, że wydobywa inny rodzaj surowców. Więc jeśli np. na złożu złota postawisz kopalnię węgla, to nic nie wydobędziesz (chyba, że w pobliżu jest złoże węgla). Z tego też względu, należy budować kopalnie w jak najbliższym sąsiedztwie tabliczek z zaznaczonymi przez geologów złożami. Najlepiej jest postawić kopalnię właśnie na takiej tabliczce. Dzięki geologom poznasz dokładne rozmieszczenie surowców w górach. Niekiedy, w kryzysowej sytuacji, jeśli zbraknie Ci jakiegoś surowca, a widać go bezpośrednio za granicą pomiędzy tobą i wrogiem, możesz przy niej postawić kopalnię tegoż minerału - niekiedy, przy sprzyjających warunkach można go trochę wydobyć.

Gdy kopalnia się wyczerpie, należałoby ją zburzyć. Jeśli masz pod dostatkiem górników, nie niszcz jej od razu, a jedynie ją odetnij od drogi. Niekiedy zdarza się, że ten górnik wydobędzie jeszcze kilka sztuk. Poza tym, z pewnością będzie miał jakiś zapas żywności - a wtedy ją zużyje. Jeśli pozostanie on nadal podłączony do drogi, nadal będzie konsumował żywność, nie dając nic w zamian.

Nie buduj kilku kopalni tego samego surowca obok siebie, chyba że potrzebujesz jego większej ilości. W takim przypadku trzeba jednak pomyśleć o rozbudowie sieci transportowej, bo w przypadku kilku dobrze prosperujących kopalni będą się tworzyć korki.

Budowle

Atak

Atak. Łatwo napisać, trudniej by się powiódł. Atak możemy przeprowadzić na dwa sposoby: atak, którego celem jest uzyskanie ważnego strategicznego miejsca na mapie gry w szybkim tempie, nie licząc się z kosztami, oraz atak z zaskoczenia.

Ten pierwszy będziesz zapewne robić, jeśli zobaczysz u wroga jakieś ciekawe złoża lub będziesz chciał mu coś rozwalić. Atakujesz wtedy po prostu wybrany obiekt wojskowy wroga (bo tylko taki można zaatakować) i kierujesz wojsko do ataku. Nie zapomnij przestawić odpowiedniej opcji w menu, bo wysłanie słabego wojska na wyszkolonych przeciwników może mieć opłakane skutki. Szczególnie na początku gry.

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Drugi typ ataku, czyli z zaskoczenia, możemy zastosować bardzo rzadko, ale charakteryzuje się tym, że najczęściej można zdobyć kolejną stanicę tanim kosztem. Jeśli zobaczysz, że wróg wymienia wojsko, w takim wypadku spojrzyj na jego stanice - nie są w pełni wypełnione wojskiem. Można to wykorzystać i zaatakować przeciwnika w jakiś czuły punkt, w którym stoi kilka budynków. Pamiętaj jednak, że do zamku poszło najgorsze wojsko, a zostali najlepsi. Można się niekiedy na tym przejechać, bo z atakowanej stanicy może wyjść lepszy przeciwnik, niż się spodziewaliśmy. Ale ogólnie nie jest źle, ponieważ przez jakiś okres czasu jego drogi będą zajęte przez powracające wojsko i nowi wojacy mogą nie zdążyć nadejść z pomocą.

Jeśli chcesz zaatakować wroga, musisz wybrać odpowiednie ku temu miejsce. Jeśli już spodobała Ci się jakaś stanica (a może forteca?), najedź na nią kursorem myszki i wciśnij oraz przytrzymaj najpierw prawy, a później (nie puszczając tego pierwszego) lewy. Pojawi się okienko. Te cztery symbole, pod którymi jest wyświetlona odpowiednia liczba, to ilość żołnierzy, jaka może zostać wysłana do ataku. Obrazki od lewej do prawej przedstawiają ilość żołnierzy ze stanicy nad granicą, trochę dalej, jeszcze dalej i bardzo daleko. Im dalej żołnierz przebywa, tym więcej minie czasu, nim dotrze on na miejsce przeznaczenia. Wybieramy ilość żołnierzy do ataku (plusem i minusem ustalamy ilość). Nie można wysłać np. jedynie tych z najdalszych stanic. Kolejność jest odwrotna. Po namyśleniu się co do ich ilości, wciskamy symbol skrzyżowanych mieczyków i czekamy na efekt. Oby się udało.

W większości przypadków 80-90% jest tak, że jeśli któryś wojak pierwszy otrzyma cios, to tak, jakby wygrał. Sprawadza się to nawet w wypadku walki z lepszymi przeciwnikami. Niekiedy jest jednak inaczej. A zresztą, jakie to ma znaczenie (tylko psychiczne), skoro i tak nie mamy wpływu walkę?

Jeśli wysłałeś wojsko do ataku, licz się z tym, że przez jakiś czas, dopóki nie dotrą do nich nowi żołnierze, obiekty wojskowe będą gorzej bronione. Wróg to może wykorzystać. Ty także, jeśli zauważysz podobną sytuację u któregoś z nieprzyjaciół. Możesz także spróbować zaatakować nowo zdobytą przez wroga stanicę.

W przypadku zaatakowania przez wroga Twojej stanicy, oraz śmierci jednego z Twoich obrońców, z zamku zostanie wysłany do tej stanicy jeden żołnierz. Jak zginie kolejny, zostanie wysłany jeszcze jeden, jak zginie ostatni, to się wszyscy wrócą, bo wróg zajmie stanicę. Więc jeśli będziesz miał zablokowane drogi, przybycie odsieczy zostanie spowolnione, jeśli nie zablokowane, w każdym razie z pewnością przybędzie później. Niekiedy zbyt późno. Jest to także atut, aby dalej od zamku wybudować skład, pomoc nadejdzie szybciej.

Menu

Materiały

W zamku lub składzie możesz przechowywać:

Materiały:

Deska
Drewno
Kamień
Łódka
Ruda złota
Ruda żelaza
Węgiel
Złoto
Żelazo

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Narzędzia: (zobacz też rozdział narzędzia

Kilof
Kosa
Łopata
Młotek
Obcęgi
Piła
Siekiera
Tasak
Wędka

Broń:

Miecz
Tarcza

Produkty żywnościowe: (Zobacz rozdział Żywność

Chleb
Mąka
Mięso
Ryba
Świnia
Zboże

Przeczytaj o gromadzeniu produktów w zamku/składzie.

Zamek i skład mają praktycznie nieograniczoną pojemność (nigdy nie zdarzyło mi się, abym go zapełnił). Możesz w nich przechowywać wyszczególnione przeze mnie materiały. Nie wiem, czy to dobre określenie. Podzieliłem je na trzy rodzaje. Klikając na każdą z nazw, możesz dowiedzieć sie, komu potrzebne jest dane narzędzie, do czego służy każdy z materiałów, a także jak go zdobyć. A jeśli chcesz wiedzieć, czego potrzebuje do czego powstania dany ludzik, zobacz dział zawody.

Menu

Narzędzia

W grze występują następujące narzędzia:

Kilof
Kosa
Łopata
Młotek
Obcęgi
Piła
Siekiera
Tasak
Wędka

www.ppa.pl

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Narzędzia są potrzebne do stworzenia ludzików o odpowiednich zawodach, prawie każdy z zawodów wymaga któregoś z narzędzi do swego powstania. Klikając na każde z narzędzi, dowiesz się, komu jest potrzebne. Wszystkie narzędzia produkuje kowal i to jego musisz wybudować, jeśli Ci ich zabraknie.

Materiały

Żywność

Oto wszystkie produkty żywnościowe:

Chleb
Mąka
Mięso
Ryba
Świnia
Zboże

Klikając na każdym z tych produktów żywnościowych dowiesz się, jak go wyprodukować oraz jak należy go dalej przetwarzać.

Należy się tutaj drobne wyjaśnienie. Otóż żywność w tej grze potrzebna jest jedynie górnikom, którzy w zależności od tego, jak dobrze są przez ciebie żywieni, tak pracują. Górnik otrzymujący więcej pożywienia będzie pracował wydajniej od górnika, który otrzymuje jej mniej. Karmić ich można na trzy sposoby: rybami, mięsem, albo chlebem. Produkcja tego ostatniego jest najszybsza.

Żywności nigdy za wiele (dopóki żyje ostatni górnik).

Materiały

Drewno

Drwal -> Drewno -> Tracz -> Deska

Nie wiem, czy prawidłowo nazwałem ten materiał. Drewno, to po prostu ścięte przez drwala drzewo, który jednocześnie poobcinał gałęzie. Jest ono potrzebne do wyrobu desek przez Tracza.

Materiały

Deska

Drwal -> Drewno -> Tracz -> Deska -> Budowniczy -> Budowla

KAŻDA z budowli do swojego powstania wymaga od jednej do pięciu desek. Jeśli kiedykolwiek zabraknie Ci desek, a ty nie będziesz miał tracza, to praktycznie jesteś przegrany (chyba, że ukradniesz trochę od wroga). Deski wyrabia tracz, a ponieważ będziesz ich potrzebował setki, najlepiej jest go wybudować zaraz po rozpoczęciu gry. Tak robi komputer i jest to dobre rozwiązanie.

Materiały

Łódka

Drwal -> Drewno -> Tracz -> Deska -> Szkutnik -> Łódka -> Przewoźnik

Łódka jest potrzeba przewoźnikowi do przewożenia towarów. Ale nie musisz budować ich zbyt dużo. Jeśli masz tylko mapę numer trzy, to pięć lub dziesięć łódek w zupełności Ci wystarczy. Więcej nie ma sensu budować.

Materiały

www.ppa.pl

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Kamień

Kopalnia kamienia -> Kamień -> Budowa
Kamieniarz -> Kamień

Jak widzisz, są dwie możliwości zdobycia kamienia (jest i trzecia, ukraść). Kamienie są potrzebne do powstania niektórych budowli, w tym wszystkich budowli wojskowych. Bez niego ani rusz. Należy stale kontrolować jego zapas. Brak oznacza nieunikniony kryzys, jeśli nie przegraną. Kopalnia kamieni do swojej budowy wymaga między innymi jednej sztuki kamienia - więc jeśli się skończą, to niby skąd go wziąć? Kamieniarz do budowy swojej chatki potrzebuje jedynie drewna, więc jest to alternatywa do podreperowania sytuacji alarmowej. W jednej z ostatnich misji, z kamieniem będzie naprawdę trudna sytuacja. Jeśli kiedykolwiek ilość posiadanego przez Ciebie kamienia będzie niepokojąco niska, uruchomi się "program ratowniczy". Zostanie on odwołany, jeśli zwiększysz braki drewna i kamieni.

Materiały

Węgiel

Kopalnia węgla -> Węgiel
Węgiel + Hutnik żelaza + Ruda żelaza -> Żelazo
Węgiel + Hutnik złota + Ruda złota -> Złoto
Węgiel + Płatnerz + Żelazo -> Miecz lub Tarcza

Węgiel jest bardzo potrzebny. Jest wymagany przez wszystkie huty (lub jak kto woli przetapialnie) oraz płatnerza. Według mnie jest dziwne, że nie potrzebuje go Piekarz. W przypadku jego braku stanie Ci Twoja gospodarka, bo zabraknie narzędzi i żelaza. Kopalni węgla powinno być więcej niż innych kopalni, ponieważ jak łatwo zauważyć, węgla idzie trzy razy więcej. W połączeniu z węglem powstaje złoto, żelazo, broń. Z tego też powodu górnik go wydobywający powinien otrzymywać pełne racje żywnościowe (do ustawienia w odpowiednim menu).

Materiały

Ruda żelaza

Kopalnia rudy żelaza -> Ruda żelaza
Ruda żelaza + Hutnik żelaza + Węgiel -> Żelazo

Ruda żelaza jest wydobywana przez kopalnię rudy żelaza. Jest potrzebna (po przetopieniu na żelazo) do produkcji broni (przez płatnerza) oraz narzędzi (przez kowala). Odpowiednie jej wydobycie - nie za dużo (chyba, że masz rozwiniętą sieć przesyłową oraz dużo jedzenia), oraz nie za mało (będą przestoje w produkcji), jak i każdego innego surowca możesz uzyskać poprzez odpowiednie ustalenie dozowania żywności, w odpowiednim menu.

Materiały

Żelazo

Ruda żelaza + Węgiel + Hutnik żelaza -> Żelazo
Żelazo + Płatnerz + Węgiel -> Miecz lub Tarcza
Żelazo + Deska + Kowal -> Narzedzie

Żelazo jest bardzo potrzebnym materiałem. Dzięki niemu będziesz mógł zarówno podnieść swój poziom uzbrojenia, jak i ilość narzędzi, jakimi dysponujesz. Staraj się, aby mieć go jak najwięcej. Wtedy będziesz miał lepszą produkcję broni, a tego to już chyba nie trzeba reklamować.

Materiały

Ruda złota

Kopalnia rudy złota -> Ruda złota
Ruda złota + Hutnik złota + Węgiel -> Złoto

Ruda złota jest bardzo potrzebna. Wzniesienie kopalni rudy złota będzie Cię kosztowało pięć desek. Wydobyta ruda złota zostanie przetworzona przez hutnika złota na złoto. Te z kolei będzie dystrybuowane do Twych obiektów wojskowych.

Materiały

Złoto

Kopalnia rudy złota -> Ruda złota
Ruda złota + Hutnik złota + Węgiel -> Złoto

Materiały

Łopata

Ludzik -> Łopata -> Kopacz

Łopata jest niezbędna, aby powstał kopacz, który wyrównuje teren pod duże budowle. Budując obiekty do wyrównania można w pewien sposób doprowadzić do zwiększenia liczby możliwych do budowy dużych budowli.

Materiały

Młotek

Ludzik + Młotek -> Budowniczy
Ludzik + Młotek -> Szkutnik
Ludzik + Młotek + Piła -> Kowal
Ludzik + Młotek + Obcęgi -> Płatnerz
Ludzik + Młotek -> Geeolog

Jak sam widzisz, młotek jest najczęściej używanym narzędziem w tej grze. Dlatego też trzeba zawsze mieć pod ręką kilka sztuk. Nie można także na początku gry rozpoczynać nieskończonej liczby budowli, bo zabraknie młotków dla reszty osób, które go potrzebują (między innymi dla płatnerza). Na szczęście od początku gry dysponujemy kowalem, więc można w razie braku jakiegokolwiek narzędzia uzupełnić braki. Skoro już wiesz, jak ważne są młotki, co byś powiedział na odebranie ich wrogowi? Zobacz dział tricki.

Materiały

Siekiera

Ludzik + Siekiera -> Drwal

Siekiera jest potrzebna jedynie drwalowi do ścinania drzew.

Materiały

Piła

Ludzik + Piła -> Tracz
Ludzik + Piła + Młotek -> Kowal

www.ppa.pl

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Piły wymaga kowal i tracz. Dzięki niej powstają deski, z których potem z pomocą żelaza i młotka służą do wyrobu narzędzi.

Materiały

Kosa

Ludzik + Kosa -> Rolnik

Kosa jest potrzebna do powstania rolnika, który później używa jej do ścinania zboża.

Materiały

Kilof

Ludzik + Kilof -> Górnik
Ludzik + Kilof -> Kamieniarz

Kilof jest potrzebny kamieniarzowi, który nim rozbija znalezione na powierzchni ziemi zbiorowiska kamieni. Wykorzystuje go również górnik, który zasiedli jeden z typów kopalni. Radzę nie nadużywać ilości kilofów dla stworzenia kamienarzy, bo przyda się on także dla górników, których będziemy w dalszej grze potrzebować coraz więcej i więcej.

Materiały

Obcęgi

Ludzik + Obcęgi -> Płatnerz

Obcęgi są potrzebne jedynie płatnerzowi, który dzięki nim może utrzymać rozgrzane żelazo i kuć je, póki gorące.

Materiały

Tasak

Ludzik + Tasak -> Rzeźnik

Tasak to po prostu większy nóż. Jest on potrzebny jedynie dla rzeźnika, który dzięki niemu może w brutalny sposób zamieniać świnki na mięso, które później spożyje jakiś górnik.

Materiały

Wędka

Ludzik + Wędka -> Rybak

Wędki wykorzystuje jedynie rybak, który dzięki nim łowi ryby.

Materiały

Miecz

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Wolny ludzik, po otrzymaniu miecza i tarczy, staje się knechtą. Miecze, jak i tarcze wyrabia płatnerz. Dosyć ważne jest, abyś produkcję broni rozpoczął już na początku gry, jeśli masz ku temu materiały. Pozwoli Ci to uzyskać lekka przewagę nad przeciwnikami.

Materiały

Tarcza

www.ppa.pl

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Ludzik + Miecz + Tarcza = Knechta -> Gal -> Asteriks -> Centurion -> Rycerz

Tarcza, jak i miecz są produkowane przez płatnerza. Wymagane są natomiast przez knechtę. który będzie dzięki nim mógł powstać. Postaraj się o jak największą produkcję tego oręża dla swojego wojska. Zaowocuje to większą niż wróg siłą Twej armii.

Materiały

Ryby

Ludzik + Wędka -> Rybak -> Ryby

Ryby łowi rybak. Nie jest to pewne źródło pożywienia, bo nie zawsze połów jest udany. Poza tym, jeśli zbudujesz zbyt dużo rybaków przy jednym jeziorze (proporcjonalnie do wielkości), to rybki całkiem wyginą.

Materiały

Świnia

Ludzik -> Świniarz -> Świnki

Świnki są hodowane przez świniarza. Są wyjątkowo schludne i czyste, miło przy tym kwiczą. Żywią się zbożem, które świniarz zapewne we własnym zakresie przerabia na jakąś paszę (w końcu to nie kury). Rosną dosyć powoli. Możesz zacząć je hodować z nudów albo jeśli nie nadążasz przerabiać zboża. Jeśli zależy Ci na szybkiej produkcji żywności, przestaw się na produkcję chlebków.

Materiały

Mięso

Ludzik -> Świniarz -> Świnki -> Rzeźnik -> Mięso

Mięso jest produkowane ze świnek, które są zabijane. Z jednej świnki powstaje jedna sztuka mięsa. Według mnie jest to pewną głupotą. Powinno powstawać więcej (konia z rzędem temu, kto zje na raz całą świnię).

Materiały

Zboże

Rolnik -> Zboże -> Młyn -> Mąka -> Piekarz -> Chleb
Rolnik -> Zboże -> Świniarz -> Świnia -> Rzeźnik -> Mięso

Zboże jest produkowane przez rolnika. Im więcej będzie nasz rolnik miał wolnego miejsca, tym więcej zasieje zboża. Zboże produkuje się szybko, a zatem przy kilku rolnikach będziesz miał "zatory zbożowe". Później zboże może zostać albo przetworzone na chleb, albo poprzez dokarmianie świnek na mięso.

Materiały

Mąka

Rolnik -> Zboze -> Młyn -> Mąka -> Piekarz -> Chleb

Mąka powstaje ze zboża, we młynie, wyrabia ją młynarz. Następnie trafi ona do piekarza, który upiecze z niej chlebek. Produkcja chlebków jest najszybsza, jeśli chodzi o produkcję żywności, a zatem gorąco ją polecam.

Materiały

Chleb

www.ppa.pl

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Rolnik -> Zboze -> Młyn -> Mąka -> Piekarz -> Chleb

Chlebek jest jedną z form pożywienia występujących w naszej grze. Jeśli chodzi o jego produkcję, to końcowym etapem jest jego wypiek przez Piekarza. Chleb produkuje się najszybciej (według mnie), poza tym aby go przetworzyć, wystarczy jedna większa budowla, a nie tak jak w przypadku miesa dwie. Ciekawym faktem jest to, że u górnika jest on przedstawiony jako mięso (ryby jeszcze potrafię zrozumieć).

Materiały

Menu

W dolnym menu, które jest sercem wszystkich połączeń, możesz wybrać jedną z kilku możliwości: Budowanie - tu wybierzesz budynki Kasowanie - tu skasujesz budynki Mapa - tu rozejrzysz się po okolicy Menu statystyk - tu zobaczysz, jak zorganizowane jest Twoje państwo Menu zarządzania - tu wydasz wszelkie rozporządzenia
Jest tam jeszcze na końcu tego paska pięć ikonek, przedstawiają coś w formie zegara. Jest to tzw. "przywołanie czasowe" - przenosisz się w jakiś rejon kraju i klikasz na pierwszy od góry symbol zegara. Po około pięciu minutach otrzymasz wiadomość "You wanted me to call you to this location". Zostaniesz przeniesiony w miejsce, gdzie pięć minut temu kliknąłeś na ten zegar. Ot, taka przywołajka.

W lewym górnym rogu paska menu co jakiś czas pojawia się symbol zapisanej kartki. Klikając na nią, otrzymasz jakąś informację. Jeśli w jej wypadku zostaniesz przeniesiony w jakiś region swego kraju, pod nią pojawi się strzałka, skierowana w lewo, która po kilku sekundach zniknie, jeśli jej nie naciśniesz. Jeżeli to zrobisz, zostaniesz przeniesiony w to samo miejsce, z którego ta wiadomość Cię "wyrwała".

Menu

Menu budowania

Najedź na menu Budowania. Następnie wciśnij i przytrzymaj na nim prawy klawisz myszki, trzymając go wciśnij lewy. I co się stanie? Teren, który jest pod naszą kontrolą pokryje się budynkami, które wskazują miejsce, gdzie można coś zbudować. Jeśli nie ma widocznego gdzieś budynku, oznacza to, że nie można go w tym miejscu zbudować. Niekiedy przeszkadzają w tym drzewa lub złoża kamieni. Korzystając z usług drwala lub kamieniarza można je jednak usunąć.

Zmiana budynku. Jeśli chcesz zmienić powstały budynek na jakiś inny, to jeśli nie używasz opcji szybkiego budowania, kliknij na budowle, najedź na dolne menu, na przycisk budowania, wciśnij go, wybierz budowlę, która ma powstać i trzymając na nim prawy klawisz myszki wybierz nowy obiekt do zbudowania, (do wciśniętego prawego klawisza dołącz lewy). Budowla powinna się spalić, po czym na jej miejscu pojawi się fundament pod nowo wybrany budynek.

Jeśli natomiast włączyłeś w opcjach szybkie budowanie, wystarczy dwukrotnie kliknąć na wybraną budowlę i trzymając prawy klawisz myszki wybrać nowy obiekt do zbudowania. Budynek zostanie zniszczony, po czym na jego miejscu pojawi się fundament pod nowo wybrany budynek.

Pozostałe, w wyniku pracy drwala, pnie ściętych drzew oraz pole ściętego zboża nie przeszkadzają w budowie nowych budynków.

Jeśli na swoim terenie widzisz miejsce pod wiele dużych budowli, nie ciesz się. bo w przypadku wybudowania jednej z nich, natychmiast zmieni się możliwa lokacja innych. Wyświetlane "zamki", to jedynie propozycja, gdzie może powstać taka budowla, a nie gwarancja jej stworzenia w danym miejscu.

W grze występują także elementy krajobrazu, jak na przykład wysoka brązowa górka, czy też uschłe drzewo, których w

żaden sposób nie można skasować.

W tymże menu można także budować drogę. Otóż klikasz na chorągiewkę i prowadzisz drogę, klikając na odpowiednie ikonki, które wskazywać Ci będą ukształtowanie terenu. Staraj się tak ją budować, aby nie budować jej na ikonkach o kolorze żółtym (wzniesienie), oraz czerwonym (bardzo wysokie wzniesienie). Zbudowanie drogi na "którymś" z tych kolorów spowoduje, że tragarz będzie się po niej wolniej poruszał (wchodząc).

Drogę można budować także szybciej, jeśli włączyłeś w opcjach szybkie budowanie. Dzięki temu, wystarczy kliknąć na chorągiewkę i zwyczajnie prowadzić drogę. Jeśli kiedykolwiek zamiast lewym, klikniesz prawym i lewym klawiszem na którejś z ikonek, przedstawiających ukształtowanie terenu, zamiast kolejnego odcinka drogi, powstanie chorągiewka. Drogę kasujesz, zaznaczając ją i nakierowując myszkę tam, gdzie jest menu kasowania. Pojawi się tam ikonka drogi i nożyczki ją przecinające.

Menu

Menu kasowania

Jeśli chcesz całkowicie zniszczyć dany budynek, klikasz na nim, aby go zaznaczyć. Teraz w dolnym menu powinna się uaktywnić ikonka kasowania, która przedstawia ruiny. Klikasz na nią. Powinna pokazać się opcja kasowania. Uważaj jednak. Jeśli ją wciśniesz, dany budynek zostanie bezpowrotnie zniszczony. Istnieje również inny sposób kasowania budynków.

Menu

Mapa

Menu mapy można przywołać na dwa sposoby. Jeśli nie włączyłeś opcji szybkiego przywoływania mapy w opcjach, jeśli będziesz chciał kiedykolwiek skorzystać z mapy, będziesz musiał klikać za każdym razem na ikonkę mapy. Jeśli zaś włączyłeś, wystarczy wykonać podwójne kliknięcie (tzw. dwuklik) prawym klawiszem myszki. Mapa zostanie przywołana automatycznie. Ja stale tego używam, bo ułatwia grę.

Jest jeszcze taka możliwość, że jeśli na ikonie mapy przytrzymasz prawy i lewy klawisz myszki, zostaniesz automatycznie przeniesiony do zamku, gdziekolwiek byś był. Będziesz często z tego korzystał.

Sama mapa ma kilka ikonek. Służą one do: zmiany widoku. Są jego trzy rodzaje. Zmieniają się one cyklicznie, po kolejnych klinięciach na tą ikonkę (ona także się wtedy zmienia). Możesz mieć widok poglądowy, kiedy to widzisz ukształtowanie terenu (bardzo przydatne przed postawieniem zamku), ten sam widok z zaznaczonym zasięgiem stanic naszych i wrogów oraz widok (jak ja to nazywam) totalny, gdzie widzisz jedynie zasięg strażnic. Można tu łatwo znaleźć drogę wroga, która stoi zbyt blisko naszej granicy. Ale uważaj, bo jeśli grasz z kumplem, zauważy on Twój podstęp polegający na podłączaniu się do niego. włączania/wyłączania widoku dróg (albo je widać, albo i nie). włączania/wyłączania widoku budynków. włączania/wyłączania widoku linii terenu (teren gry jest otoczony w ramkę. Służy to jedynie do informacji, ile całkowitego terenu jest już zajęte. Nie musisz tego włączać, bo jest to w zupełności niepotrzebne). włączania/wyłączania lupy, czyli powiększenia terenu gry. Raczej włącz, bo jeśli tego nie zrobisz, ciężko Ci się będzie zorientować gdzie co jest w gmatwaninie miast, dróg i terenu.

Menu

Menu statystyk

Menu statystyk to miejsce, gdzie możesz się dowiedzieć wszystkiego o tym, jakim jesteś władcą, produkcji i wielu innych rzeczach. Dlatego jest tutaj zastosowany podział na kilka podmenu. Więcej dowiesz się, klikając na interesującą Cię nazwę. A są nimi: Gospodarowanie żywnością - dowiesz się tutaj, ile żywności jest produkowanej, jak przedstawia się zaopatrzenie w dalszej jej produkcji i definitywne żywienie górników. Gospodarowanie surowcami - tutaj natomiast

zdobędziesz informacje na temat produkcji, rozłożeniu surowców, zapotrzebowania na nie itd. Aktywność zawodowa - jest tu pokazana efektywność pracy wszystkich naszych mieszkańców. Posiadane surowce - dzięki niemu zdobędziesz informacje, ile masz wszystkich surowców, materiałów i narzędzi we WSZYSTKICH składach, jakie posiadasz. Wszystkie budowle - zobaczysz dzięki niemu, ile posiadasz wybudowanych budynków każdego typu oraz ile ich aktualnie jest w budowie. Mieszkańcy - w tym miejscu zostaniesz dokładnie poinformowany, ilu masz ludzików w każdym zawodzie, przebywających we WSZYSTKICH składach. Produkcja - Przydatne Menu. Wykresy wielkości produkcji KAŻDEGO materiału, narzędzi, żywności, broni itd. Porównanie - Porównanie osiągnięć Twoich i przeciwników.

Menu

Obrót produktami spożyczymi

W tym menu możesz się zorientować, jak mniej więcej przebiega produkcja żywności oraz jej przetwarzanie w kolejnych gałęziach przemysłu spożywczego. Będziesz także wiedział, jak żywieni są górnicy, którzy im lepiej są żywieni, tym efektywniej pracują. Przydział żywności dla każdego górnika możesz ustalić w odpowiednim menu. Wszystko jest tutaj przedstawione w postaci liczników. Im dalej (w kierunku czerwonego koloru) tym większa produkcja lub nasycenie danym towarem.

Menu statystyk

Produkcja

To menu przedstawia sytuację na rynku surowców, ich przetwarzanie. Podobnie, jak i w menu żywności, wszystko jest tutaj przedstawione w postaci liczników. Im dalej (w kierunku czerwonego koloru) tym większa produkcja lub nasycenie danym towarem. Dzięki temu menu dowiesz się na temat braku jakiegoś z surowców, nadmiarze innego itd.

Menu statystyk

Aktywność zawodowa

Tutaj dowiesz się, jak pracują ludziki zatrudnione w jednym z zawodów. Np. mniejsza aktywność płatnerza pozwala sądzić, że nie za dobrze jest z produkcją żelaza i węgla. To samo tyczy się także i innych specjalności

Menu statystyk

Posiadane surowce

Tutaj jest wyświetlona ogólna liczba wszystkich materiałów, narzędzi, surowców i broni we WSZYSTKICH składach. Jest to po prostu suma wszystkiego co posiadasz. Wszelkie rzeczy, które znajdują się w transporcie (na drogach), nie są tu ujęte. I jeszcze drobna uwaga. Jeśli masz np. dziesięć mieczy i siedem tarcz, to nie oznacza, że będziesz mógł stworzyć siedmiu żołnierzy, bo np. sześć tarcz będzie w składzie, w którym brak jest całkowicie mieczy. To zmienia oczywiście postać rzeczy. Tyczy się to także i innych zawodów, do powstania których trzeba więcej, jak jednego narzędzia.

Menu statystyk

Wszystkie budowle

W tym menu zobaczysz, jakie budowle są już zbudowane, a jakie jeszcze nie. Poznasz także dokładną liczbę posiadanych przez Ciebie budowli każdego typu. Dzięki temu będziesz wiedział, co powinieneś jeszcze zbudować. Uwaga! Te dane nie będą prawdziwe, jeśli któryś z Twoich budowniczych "pójdzie" do wroga (zobacz tricki). Mogą, ale nie muszą ulec uszkodzeniu (będzie wyświetlana nieprawdziwa liczba).

Menu statystyk

Mieszkańcy

Ujrzysz tutaj, ilu masz ludzików danego zawodu. Jest to ZSUMOWANIE ZE WSZYSTKICH SKŁADÓW, jakie

posiadasz. Ale w tym wypadku nie jest to ważne, o ile skład jest połączony z resztą kraju. Po prostu jeśli zostanie "zgłoszone" zapotrzebowanie na danego ludzika, uda się on na miejsce przeznaczenia. Liczeni są tu ludzie, którzy mają już jakiś zawód, nie muszą koniecznie pracować, np. pięciu rybaków siedzi w zamku, jeden łowi ryby. Zobaczysz ich jako sześciu.

Menu statystyk

Menu produkcji

Widać tutaj w formie wykresów aktywność wszystkich zawodów, ilość wytwarzanych materiałów, broni itd. Przedstawione one są w skali czasowej, dzięki czemu możesz się zorientować, jak pokierować produkcją. Komu odjąć, a komu dać, czego przydałoby się więcej. Klikając na każdą z ikonek otrzymasz informację o interesującej Cię rzeczy. Statystyki nie będą prawdziwe, jeśli jakiś ludzik, który cokolwiek produkuje "pójdzie" do wroga (zobacz tricki).

Menu statystyk

Porównanie

Ważne menu. Dzięki niemu poznasz siłę wojsk wroga, jego aktualną ocenę, ilość jego budowli oraz zajęty przez niego teren. Należy tutaj co jakiś czas zaglądać. I starać się, aby wykres przedstawiający siłę naszych wojsk był stale najwyższy. Dzięki temu staniesz się potęgą wojskową. A kto ma wojsko, ten ma władzę. Można dowolnie przełączać skalę czasu.

Menu statystyk

Menu zarządzania

W tym menu możesz wydawać rozporządzenia, które zostaną następnie wprowadzone w życie przez Twoich mieszkańców. Są nimi: Żywność - dystrybucja żywności Materiały - dystrybucja materiałami Surowce - dystrybucja surowcami Kowal - co ma produkować kowal Tragarz - co mają nosić tragarze Zamek - co wynosić z zamku Zasiedlenie - ile wojska ma bronić stanic Wojsko - ustalenie wszelkich opcji wojska

Menu

Obrót produktami spożyczymi

Menu żywnościowe. Możesz tutaj ustalić, ile każdy z górników ma otrzymywać pożywienia. Tutaj trzeba się zastanowić. Wykorzystaj to później do lepszego rozdysponowania zapasami, a także kierowania wydobyciem. Możesz dzięki temu np. zmniejszyć wydobycie rudy złota, bo nie nadążasz go przetwarzać, a tylko zalega na drodze. Odpowiednie ustawienie paska, gwarantuje przestrzeganie ustaleń. Im zielony pasek jest większy, tym więcej górnicy dostaną żywności, im jest mniejszy, tym mniej.

Menu zarządzania

Produkcja

Menu dostawcze. Regulujesz tu, jaki procent danego towaru ma otrzymywać każdy z przetwórców. Tutaj akurat regulujesz dostawę desek i stali. Proponuję dać od razu po rozpoczęciu gry płatnerzowi stali na maksimum, a kowalowi to już różnie, bo to zależy od tego, czy brak Ci czegoś, czy nie. Szkutnikowi zmniejsz przydział na minimum, jeśli nie na zero. Z ustawieniem u kowala trzeba się namyśleć. Jeśli dany przetwórca jeszcze nie istnieje, przestawianie przyporządkowanego mu paska nie przyniesie żadnego skutku. Jednak zacznie on oddziaływać po jego powstaniu. Odpowiednie ustawienie paska, gwarantuje przestrzeganie ustaleń. Im zielony pasek jest większy, tym więcej dany gość dostanie danego materiału.

Menu zarządzania

Węgiel i zboże

Menu dostawcze. Regulujesz tu, jaki procent danego towaru ma otrzymywać każdy z przetwórców. Właściwie to od

razu po rozpoczęciu gry hutnikom, młynarzowi i płatnerzowi możesz to ustawić na maksimum. Właściwie reszcie też. Z ustawieniem u świniarza trzeba się namyśleć. Jeśli dany przetwórca jeszcze nie istnieje, przestawianie przyporządkowanego mu paska nie przyniesie żadnego skutku. Jednak zacznie on oddziaływać po jego powstaniu. Odpowiednie ustawienie paska, gwarantuje przestrzeganie ustaleń. Im zielony pasek jest większy, tym więcej dany gość dostanie danego surowca.

Menu zarządzania

Kowal

Ustalamy jakie narzędzia w pierwszej kolejności ma produkować kowal. Ustawienie danego paska na maksimum spowoduje, że dane narzędzie będzie produkowane częściej niż to o krótszym pasku. Całkowity brak paska powoduje, że kowal tego wcale nie będzie produkował. Stosuj to, gdy jakieś narzędzie nie jest Ci już więcej potrzebne.

Menu zarządzania

Tragarze

Ustawiasz tu co mają najpierw nosić tragarze, a konkretnie co ma wziąć pierwsze z grupy surowców, które leżą przy chorągiewkach. Co to oznacza? Ten towar, który znajduje się na samej górze tej listy będzie najszybciej transportowany, a co za tym idzie najprędzej dotrze do miejsca przeznaczenia. Możesz tu sobie regulować, co ma być zabierane spod chorągiewki jako pierwsze, a co jako ostatnie. Ma to niekiedy wpływ na zatory, produkcję uzbrojenia i przetapianie surowców. Deski oraz kamienie bezwzględnie powinny być na szczycie. Dzięki temu szybko dotrą na miejsce budowy, a tego nie muszę chyba komentować.

Menu zarządzania

Zamek

Działanie podobne jak w przypadku menu tragarza. Regulujesz tutaj, co ma być jako pierwsze wynoszone z zamku/składu. Co za tym idzie pozwala to w pewnym stopniu regulować produkcję, roznoszenie towarów itd. Jeśli czekasz na jakiś towar, a jego jak nie wynoszą, tak nie wynoszą, oznacza to, że: jest tłok przy chorągiewce zamku/składu. Ludzie wchodzą lub wychodzą tak często, że nie ma czasu na wyniesienie danego towaru. Rozwiązanie - poczekaj, aż ten ruch się ustatkuje. dany towar jest na końcu listy wynoszonych towarów, a aktualnie jest większe zapotrzebowanie na towary, które są na tej liście wyżej. Rozwiązanie - poczekaj albo przestaw ten towar wyżej.
Dzięki odpowiedniemu ustwieniu tych opcji, możemy wypełnić np. odległy skład o jakieś materiały, które są w tym składzie, ale nie ma ich w innym.

Menu zarządzania

Zasiedlenie

W tym menu możesz ustalić, jak zasiedlane mają być strażnice. Oto kolejne stopnie: Full - Maksymalne wypełnienie, najlepsza obrona Good - Dobra obrona Medium - Średnia obrona, wypełnienie do połowy Weak - Niepewna sytuacja, łatwo możesz stracić tę strażnicę Minimum - Absolutne minimum. W przypadku ataku na nią, licz się z przegraną.
Każdy z rysunków posiada dwie linijki, w których można ustalić w/w stopnie. Ten wyższy, oznacza zapełnienie strażnicy, czyli ile wojska będzie w niej przebywać (o ile posiadasz taką liczbę żółnierzy). Dolny natomiast przedstawia, ile wojska w niej pozostanie, jeśli zdecydujesz się kogoś zaatakować (lub o ile pamiętam zechcesz zrobić wymianę wojsk). Z tego też powodu górny rysunek, czyli strażnice położone nad granicą nie powinny mieć zbyt niskich wartości tej opcji, bo chwilę trwa, nim nowe wojsko dojdzie do niej z zamku. Wróg może to wykorzystać.

Każdy z rysunków przedstawia inną sytuację. Najwyżej położony rysunek, to strażnice położone w bezpośredniej styczności z wrogiem. JEDYNIE ONE MOGĄ ZOSTAĆ ZAATAKOWANE. Żadna inna stanica nie zostanie nigdy zaatakowana. Taka strażnica w grze posiada flagę z grubym krzyżem. Wniosek jest jeden - o ile to możliwe, powinna być maksymalnie wypełniona wojskiem.

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Kolejną strażnicą jest ta położona w bliskim sąsiedztwie wroga. Posiada flagę z małym krzyżem. Nie zostanie ona zaatakowana, jeśli granica nie przesunie się w jej kierunku, nikt Ci jej nie zaatakuje. Ważna jest tutaj odległość od zamku/składu, bo w razie zagrożenia przyjmuje ona w/w "warunki". Wojsko może nie dotrzeć do niej na czas, aby ją dopełnić.

Kolejny rysunek (ciągle zjeżdżając w dół), to strażnica w głębi kraju. Posiada flagę z czarną linią. Nie może być zaatakowana. Ona może już być pusta, jeśli masz mało wojsk.

Ostatnim rysunkiem jest strażnica bardzo oddalona od granicy, posiada białą flagę. Jest całkowicie bezpieczna. Może pozostać zapełniona na minimum.

Menu zarządzania

Wojsko

Ustawiasz tu wszelkie sprawy związane z wojskiem. Tym paskiem na samej górze regulujesz pobór do wojska. Po lewej drobna rekrutacja, wręcz jej brak. Po prawej rekrutacja na maksimum. Tzn. prawie zawsze, gdy jest to możliwe i są ku temu wystarczające warunki (miecz+tarcza+wolny ludzik) zostanie stworzony wojak. Utrudnia to niestety tworzenie ludzi do odpowiednich zawodów, tak więc uważaj. Ikona ze skrzyżowanymi mieczami to natychmiastowe wydanie broni liczbie gości jaka może zostać zrekrutowana - ich ilość pokazuje liczba obok tarczy. Zawsze powstanie z nich knechta, a zatem im wcześniej dostanie broń, tym szybciej będzie się szkolił. Znaczenie ikonek z gościem wchodzącym do zamku i wchodzącym zeń są następujące: gość wchodzący do zamku to zwołanie Twoich wojaków do najbliższych składów/ zamku. Najlepsi w każdej ze stanic pozostaną w niej. Do obrony pozostanie jedynie ilość, jaką sam wcześniej ustaliłeś w odpowiednim menu. Zawsze pozostaje w takim wypadku najlepszy z gości. Tę opcję można wykorzystać do wyrównania poziomu wojska w całym kraju, bądź też jeśli masz mało wojsk do zasiedlenia pustych budynków militarnych. Ta operacja tworzy OGROMNE korki. Powoduje to rzecz jasna "chwilowe" spowolnienie transportu w całym państwie, a co za tym idzie brak surowców dla przetwórni itd. Osłabia się przez ten okres obrona - brak jest pełnego składu strażnic. Można to wykorzystać u wrogów i zaatakować ich strażnice podczas wykonywania tej operacji. Ja w większości przypadków staram się wykorzystywać tę drugą ikonkę. Z gościem wychodzącym z zamku. Z zamku wyjdą tylko dobrze wyszkoleni goście i wymienią się miejscami z gośćmi w stanicach. Jest to lepsze rozwiązanie (według mnie), gdyż nie blokuje tak dróg i nie osłabia aż tak państwa.

Liczby na samym dole (1-99) to ilość ludzi, broniących zamku. Jest to jednocześnie poziom wyszkolenia wojska. Im większa jest ta liczba, tym więcej gości będzie Ci broniło zamku i żołnierze lepiej się będą szkolić. W miarę rozwoju gry zwiększaj tę liczbę. Jeśli kiedyś ktoś Cię zaatakuje, a ty nie będziesz miał wolnych żołnierzy, aby poszli z odsieczą zaatakowanym, możesz zmniejszyć tę liczbę. Z zamku wyjdzie trochę wojaków.

Menu zarządzania

Budynki wojskowe

Są trzy typy budynków wojskowych: Stanica - najłatwiejszy obiekt do zdobycia Warownia Forteca - najtrudniejszy obiekt do zdobycia
Każda z nich potrzebuje do swojego powstania odpowiedniej ilości desek i kamieni. Różny jest także czas ich powstawania. Inna dla każdej z nich jest także pojemność. Do każdej może wejść różna ilość żołnierzy oraz może w niej być przechowywana inna ilość złota. To zróżnicowanie powoduje, iż to przed graczem stoi wybór, czy wybudować najsłabszą stanicę i dalej szybko podbijać teren, czy też zdecydować się na coś większego i trudniejszego do zdobycia, ale za to dłużej budowanego.

Utracenie któregoś zajętego budynku wojskowego równa się natychmiastowej stracie kontrolowanego przez niego obszaru. Jeśli znajdowały się na nim jakieś budynki, a nie są one objęte zasięgiem działania innej stanicy (czy warowni

lub fortecy), zostaną one zniszczone. Dlatego też przy skupiskach swoich budynków powinieneś, o ile to możliwe, budować warownie lub jeszcze lepiej fortece. Zdobycie tych ostatnich jest nie lada wyczynem.

Budowle

Duże budowle

Każda z dużych budowli (to te zaznaczone jako żółte zamki) wymaga trochę miejsca. Nie można postawić dwóch dużych budynków w bezpośrednim sąsiedztwie. Tego ograniczenia nie ma w przypadku małych budowli. Jeśli stworzysz duży budynek, w jego otoczeniu natychmiast pojawi się zmiana możliwych do wzniesienia budowli. Skłoni Cię ta sytuacja do racjonalnego zagospodarowania terenu, szczególnie w pobliżu zamku. Dlatego też staraj się zbudować zamek w miejscu, gdzie będziesz mógł zbudować wiele takich budowli. Niestety życie z dwoma - trzema takimi miejscami pod te budowle nie należy do przyjemnych (ale jest możliwa, w przypadku dobrego rozplanowania reszty możliwych lokacji).

Spotkasz się także z sytuacją, że kilka rosnących drzew czy też złoża kamieni uniemożliwią Ci zbudowanie dużych budowli, a jedynie małych. W takim wypadku jeśli możesz, nie buduj ich, a zamiast tego skasuj przeszkadzające Ci obiekty, po czym zweryfikuj dane.

Budowle

Małe budowle

Małe budowle nie wymagają chyba szczegółowego opisu. Są możliwe do zbudowania praktycznie wszędzie, rzecz jasna oprócz gór, jezior i wydm pustynnych. Odległość pomiędzy nimi nie musi być duża, dlatego też możesz budować je jedna obok drugiej. Staraj się jednak najpierw budować duże budowle, a następnie w miejsce, gdzie nie można ich już postawić, wpychać małe.

Budowle

Wiadomości

Możesz zostać powiadomiony o następujących rzeczach: zajęcie przez nasze wojsko nowo wybudowanego obiektu zajęcie przez wojsko wroga swego obiektu wojskowego, przez co stracimy jakiś obszar terenu. znalezieniu przez geologa złoża jakiegoś minerału zaistnienia sytuacji kryzysowej powiadomienie o przywołaniu do lokacji wybudowaniu nowego składu zdobyciu wrogiego budynku wojskowego zaatakowania przez wroga naszej strażnicy utracie wojska w danej strażnicy, a co za tym idzie, jej stratę

Menu

Program ratunkowy

Jeśli kiedykolwiek dojdzie do sytuacji awaryjnej, gdy zabraknie Ci kamieni, włączy się program awaryjny. Oznacza to, że sytuacja jest naprawdę groźna, grozi załamanie się Twej gospodarki poprzez brak jednego z materiałów budowlanych. Niemożność zbudowania niektórych budynków może spowodować, że skończysz grę. Jeśli spotkasz się z taką sytacją, musisz natychmiast działać. Odetnij niepotrzebne na razie budynki, a cały swój wysiłek skieruj na zdobycie stałego źródła kamienia, że o deskach nie wspomnę. Jeśli liczba posiadanych przez Ciebie materiałów służących do budowy (kamienie przede wszystkim) się zwiększy, alarm zostanie odwołany.

Menu

Tricki

Jeśli spodobają Ci się tricki, przemyśl ich stosowanie. Gra się nie po to, aby wszelkimi sposobami doprowadzić do zwycięstwa, ale aby dojść do tego po honorowej potyczce, nie używając tricków. To jest właśnie prawdziwe zwycięstwo, wywalczone metodą fair-play, a nie poprzez ubieganie się do wszelkich sposobów na oszukanie komputera. Bo nie jest wcale problemem nabić sobie materiałów (mam zamiar napisać do tego edytor, w Amosie.

The Settlers - poradnik gracza

Mariusz Litwińczuk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Wstyd się przyznać, sam kiedyś, kiedy jeszcze nie miałem Replaya tak robiłem) i lać wroga ile wlezie. Więc zastanów się nad ideą takiej gry. Problemem nie jest zwycięstwo. Zwycięstwem jest dostosowanie się do reguł gry i sprostanie im.

jeśli wróg zaatakował jedną z Twoich stanic, możesz wspomóc swoich żołnierzy w ten sposób: wysyłając swoje wojsko do ataku, tak, aby żołnierze podążając do celu przechodzili przez zaatakowaną stanicę lub też wysłać wojsko na przeszkolenie, wtedy kilku żołnierzy może podążając do zamku podążyć drogą prowadzącą przez naszą stanicę, walcząc przy okazji z wrogiem. Jeśli nasz żołnierz wygra, będzie walczył z kolejnym przeciwnikiem. Można w ten sposób osłabić wrogi atak. W przypływie rozpaczy można skasować swą stanicę (niestety nie tą atakowaną), aby wracające do zamku wojsko przeszło przez wrogie oddziały. Ale raczej tego nie rób, bo masz nikłe szanse na powodzenie takiej akcji. Najpewniejszym rozwiązaniem jest wysłanie swego wojska do ataku. Masz wtedy pewność, że będzie walczyć wojsko wyszkolone (miejmy nadzieję) oraz większą szansę na powodzenie takiej akcji. jeśli brak Ci węgla, rudy złota lub rudy żelaza, a wszyscy górnicy głodują, a ponieważ jeszcze nie zdążyłeś zbudować przetwarzania żywności, możesz posłużyć się fortelem. Skasuj daną kopalnię materiału i zbuduj ją ponownie w tym samym miejscu. Nowo przybyły do niej górnik zawsze po jej zasiedleniu wydobywa jedną sztukę surowca, jaką wydobywać ma kopalnia (pod warunkiem, że kopalnia jest zbudowana w miejscu, gdzie on występuje). Przydaje się to rzadko, ale niekiedy ratuje życie. można się połączyć z wrogiem. Należy odszukać wrogą drogę leżącą jak najbliżej granicy z tobą. Teraz po swojej stronie postaw chorągiewkę. Kliknij na nią prawym przyciskiem myszki i trzymając go wciśnij lewy. Powinno pojawić się menu z chorągiewkami i zielonym polem, na którym są strzałki. Kliknij na nim. Nasza chrągiewka połączy się z wrogą, przyciągając ją zza granicy. Kasując chorągiewkę i budując ją obok drogi ponownie możesz przeciągnąć ten szlak jeszcze dalej. jeśli grasz z kumplem i wykryłeś, że popełnił błąd i poprowadził drogę zbyt blisko granicy, a ty się z nim połączyłeś, nie wzywaj jego geologów, bo w takim przypadku zorientuje się o istnieniu połączenia - dostanie raport o wykryciu minerałów, a przecież nie wysyłał nigdzie geologów. Najlepiej jest w takim przypadku kazać jego ludziom budować jakieś budynki. Jeśli jednak się zorientuje, że coś jest nie tak, bo z jego zamku stale jest gdzieś wynoszony towar, możesz albo odciąć drogę (ale tak, aby móc się później jeszcze raz połączyć) lub jeśli to połączenie jest już "spalone" wezwać mu błyskawicznie geologów. mając połączenie z przeciwnikiem można wyczyniać różne cuda. Jeśli chcesz, aby Twoi żołnierze zasilali wrogie wojsko (coś na wzór sabotażu) połącz tą drogę ze swoimi. Ale uważaj, bo jeśli wrogowi czegoś zabraknie, a my to mamy, to np. nasz drwal pójdzie do wroga. po połączeniu się z wrogiem (najlepiej zrobić to na samym początku gry, o ile jest tak możliwość), można mu skasować wszystkie młotki, jakie posiada, o ile ma wolnych ludzików. Po prostu... wzywamy do niej (chorągiewki) tylu geologów, ile się da. UWAGA! Jeśli grasz z kumplem i połączysz się z jego drogą, zanim on ją skończy budować, gra się zawiesi - w każdym razie było tak u mnie. jeśli masz połączenie z wrogiem, można go wykończyć - zbuduj wiele budowli, proponowałbym wiatraki, bo zużyją i kamienie i deski, a poza tym można je budować na miejscu małych budowli. Potem połącz te wszystkie miejsca drogami i podłącz je do wroga. Uważaj jednak, żebyś przez pomyłkę nie podłączył tego do siebie, bo naprawdę wiele stracisz. Co daje ta metoda? Jeśli rozpoczniesz naprawdę wiele projektów budowlanych, to wróg stale będzie tracił materiały, co więcej, będzie miał problemy z budowaniem własnych budowli, bo... wszyscy jego budowniczowie będą u Ciebie. Inną korzyścią jest to, że wróg może zbudować Ci takie budowle, które przydadzą się Tobie (no bo w końcu sam wybierasz). To tyle, jeśli NIE BĘDZIESZ MIAŁ SZCZĘŚCIA. Zapewne zdziwiło Cię to stwierdzenie. Więc co będzie, jeśli będziesz miał to szczęście? Raz, że może dojść do krachu ekonomicznego u wroga, dwa, że może mu zabraknąć CAŁKOWICIE kamieni, jeśli nie ma kopalni (zazwyczaj jest zbyt durny, aby wyjść z tego dołka), to praktycznie jest po nim. Drzew mu może także zabraknąć, ale zazwyczaj komputer buduje tracza, leśnika i drwala na samym początku gry, więc na to nie licz. Możesz mu także przez te budowle całkowicie rozwalić transport - ludziki i towary będą przebywały niezłą drogę. Dla przykładu: jeśli jakaś deska podąża na miejsce powstawania wiatraka, a ty go skasujesz, to wróci ona z powrotem do zamku. Trochę to sprawi kłopotów. Podobnie jest z geologami. Wzywasz ich do jakiejś chorągiewki, a jak już wszyscy wyjdą, kasujesz tą chorągiewkę. I wszyscy wracają do zamku. UWAGA! Nie można dopuścić do tego, aby obcy budowniczy zbudował dla Ciebie skład. W drugą stronę można to do jakiegoś stopnia tolerować. Przy połączeniu z wrogiem (najlepiej by było, gdyby w bezpośrednim sąsiedztwie naszego połączenia wróg miał zamek lub kopalnie węgla i rudy) budujemy u siebie skład (my, a nie wróg nam), tak, aby miejsce

połączenia z wrogiem docierało najpierw do składu, a później do płatnerza (jego już może wybudować nam wróg - a jeśli ma go on budować, to czemu tylko jednego?) oraz optymalnie hutnika żelaza. Jeśli będą jakieś kłopoty z węglem, możesz, możesz podłączyć te budowle także do jednej ze swojej kopalni węgla. Opłaci się. Miecze oraz tarcze, produkowane przez płatnerza będą trafiały do NASZEGO składu, w którym będą powstawali NASI żołnierze. Dlatego tak ważne jest, aby skład był wybudowany właśnie przez naszego budowniczego. możesz mieć wsparcie wojskowe ze strony wroga. Wyślij swoich wojaków na przeszkolenie do zamku, przestaw zasiedlenie strażnic na maksimum, a ilość ludzi broniących zamku także przestaw na maksimum (99). Ale nie ma róży bez kolców. Podniesie się co prawda poziom obrony w Twoich stanicach, ale za to... Uff... Trzeba to opisać. Wrodzy żołnierze, jeśli zostaną zaatakowani (o ile bronią stanicy), będą się bronić nader zaciekle. Przechodząc do naszego zamku po naszych drogach, mogą mijać się z naszymi żołnierzami, nie wyniknie z tego żaden konflikt. Jeżeli natomiast zaatakujemy wrogą stanicę, to jeśli:

- do ataku został wysłany tylko wojak wroga, zdobywając tą strażnicę będzie należała ona do niego.
- najpierw zdobędzie ją nasz żołnierz, będzie musiał stoczyć walkę z tymże wojownikiem. Jeśli zostanie pokonany, przejdzie ona na własność wroga.
- podczas podążania do wrogiego celu spotka on naszego żołnierza, lub odwrotnie, wywiąże się walka. Zwycięzca podąży dalej.
- jeśli podczas podążania do upatrzonego przez nas celu (jw.) będzie on przechodził przez nasze drogi, zaatakuje on każdego z naszych żołnierzy, których spotka na swym szlaku. Należy tu jednak nadmienić, iż żołnierze idący do ataku nigdy nie korzystają z dróg, ale idą wprost na cel. Jak już wspomniałem, "skradzione" wojsko może chodzić po naszych drogach, nie robiąc nikomu krzywdy. Ale jeśli skasujesz mu drogę "pod nogami", natychmiast zacznie on podążać do swego rodzimego zamku. Walcząc z naszymi żołnierzami, o ile spotka ich na swojej drodze. Walka wywiąże się także, jeśli jakiś nasz wojak, nie idący drogą napotka wroga. Można to wykorzystywać do kasacji wrogich wojsk - obok siebie, najlepiej po tej samej dróżce podążają wrogi knechta i jakiś lepszy nasz wojownik, Kasujemy drogę i po sprawie. możesz wykorzystać wrogie wojsko do zasiedlenia swoich strażnic. Biorąc pod uwagę wyżej wymienione wskazówki. Kiedyś robiąc podobne doświadczenie po raz pierwszy zastanawiałem się, do kogo w takim razie będzie należała strażnica, jeśli wróg wkroczył do niej jako pierwszy. Nie ma się co bać, będzie należała do Ciebie. możesz zbudować szkutnika i po podłączeniu do wroga niech sobie buduje te łódki - może je sobie zatrzymać. Straci na tym trochę desek. przy zapisywanu stanu gry na dysk, są małe problemy. Jeśli chcesz zapisywać grę, włóż czystą sformatowaną dyskietkę i dopiero wybierz zapisywanie. U mnie, jeśli tego nie zrobiłem, niekiedy gra się wieszała.

Menu

Zwycięstwo

Cel jest jeden: zwyciężyć. Ale jak? Aby dana misja została zaliczona, trzeba objąć swoim władaniem odpowiednią ilość całego terenu gry. Musisz budować strażnice, lecz nie licz iż tylko to wystarczy. W pewnym momencie dojdzie do tego, iż cały teren zostanie już zajęty przez wszystkich graczy. Co wtedy? Należy ich pokonać. Nie trzeba wcale niszczyć ich zamków (ja uwielbiam - akurat to uważam za całkowitą wygraną), lecz wystarczy odbić ich strażnice. Nie ma tu żadnego znaczenia wielkość zajętej strażnicy - każda, czy jest to warownia, czy też forteca zajmuje taką samą połać terenu, tylko niektóre z nich jest "nieco" trudniej zdobyć.

Menu

Zakończenie

Podczas pisania tego opisu zdarzyła się tylko jedna nieprzewidziana sytuacja - raz mi wyłączyli prąd, a ja stale zapisuję ten opis do ramu. Efekt łatwo przewidzieć. Cieszy mnie jednak to, że nie straciłem nazbyt wiele, bo tylko kilka kilobajtów tekstu, około godziny roboty. Dobrze, że były to właściwie tylko kosmetyczne poprawki w wyglądzie.

Nie przejmuj się, jeśli odniosłeś wrażenie, iż ta gra jest strasznie trudna. Wcale tak nie jest. Ja nie miałem do niej opisu, do wszystkiego doszedłem sam, a sądzę że przedstawione w tym opisie moje doświadczenia pomogą i Tobie. To, że napisałem np. iż budynek powinieneś, trzeba lub powinien stać w jakimś miejscu, bo inaczej transport będzie

dłużej trwał, nie są żelaznymi regułami. Odstępstwo od nich nie oznaczam że z hukiem zakończysz grę. Nie. To są jedynie wskazówki, a ich nieprzestrzeganie nie prowadzi do zguby. Sam wielokrotnie popełniałem błędy, ale z 95% z nich wyszedłem obronną ręką. Stopniowo będziesz popełniał coraz mniej pomyłek. W końcu nauczysz się doskonale zauważać kierujące tą grą reguły.

Na koniec pragnę zauważyć,iż jestem tylko człowiekiem, więc możliwe iż popełniłem w tym opisie jakąś "gafę", za co z góry przepraszam.

Korzystając z okazji pragnę podziękować:
Maćka Kowalczuka, za stację dysków...
Tadeusza Tasa (Old Tad) za zaciekawienie mnie AmigaGuide.
Mady Styczyńskiej (Pyder)
Krzysztofa Kozaryna (Turqus)
Romana Wołyńca (LEF)
Rafała Sarafina (Ravrot)
Norberta Bazylewicza (Słoma)
Dominika Legiecia (Legal)
AmigaGuide oraz AmigaOS 1.3 za to, że nie ma wszystkich komend.
Elektrowni za wyłączenie mi prądu podczas pisania. (godzina straty)
i elektrowni raz jeszcze
I wszelkich innych osób, o których zapomniałem...

Menu

www.ppa.pl