

Anno 1701

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Anno 1701

autor: Marcin „jedik” Terelak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Wybór wyspy	4
Ogólne zasady gry	5
Rozbudowa - pionierzy	14
Rozbudowa - osadnicy	18
Rozbudowa - obywatele	22
Rozbudowa - kupcy	24
Rozbudowa - arystokraci	27
Handel	30
Badania	32
Dyplomacja	40
Wojny	42
Podsumowanie	42

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

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

www.gry-online.pl



Wstęp

Ahoj zapite mordy! Niechaj dunder Was świśnie, a zardzewiała kotwica poharata! Morskich podróży wam się zachciało? Portowych panienek? Straszliwych stworów i nieznanych lądów? Widzę dobrze, o czym marzycie! Te podarte koszule i brudne łapska. Tylko worki pełne złota w tych łbach macie! Myślicie, że to tak prosto? Nie kiwajcie tymi makówkami jak Tukany na rozgrzanym dachu! Tak łatwo się nie da! Nie wystarczy ogołocić w nocy pół osiedla z drzwi, zbić sobie okręt i ruszyć w morze! Tak to się robi pokarm dla rekinów, a nie wielkie fortuny! Tu trzeba się trochę poduczyć. Głową ruszyć! Skąd to wiem? Bo zaczynałem jak wy! Macie szczęście. Ja już swojego się nachapałem. Już nawet z kim handlować nie mam. Może któremuś się uda i skończy się ta przeklęta nuda. Siadajcie i słuchajcie jako rzeczce Jedik Czarnobrody nim zdanie swe zmieni i po rapier sięgnie!

Wybór wyspy

Najpierw musicie skombinować łajbę. Nie powiem wam jak. Jeśli nawet tego nie potraficie, to i moich rad nie zrozumiecie. Co się tak patrzy, jeden z drugim? Te drzwi to wcale nie taki głupi pomysł. Możecie się też wepchać do łóża jakieś służki, co by wam królewską drewnutnię pozwoliła ogołocić. Jak jakiś sprytniejszy i jurniejszy będzie to nawet na komnaty się i dostanie. Nieważne. Statek macie mieć i już.

Jak już go skombinujecie to będziecie musieli załatwić dojsście do królowej. Zresztą i ona może wam krypę przekazać. Gdy już ją jakoś uprosicie to wyśle was na zachód. Tam czeka wiele dni rejsu i ogrom niebezpieczeństw. Kiedyś jednak obudziecie się niedaleko wyspy niezależnego kupca. To taki skurczybyk, co to handluje fantami dziwnego pochodzenia. Kiedy już tam będziecie to żarty się skończą. Trzeba będzie podejmować poważne decyzje.

Fortuna spłynie tylko na tego, który będzie potrafił wybrać odpowiednią wyspę, a potem jeszcze odpowiedniej ją wykorzystać. Wyspy są różne. Większe, mniejsze. Z rudami i bez nich. Z glebami żyznymi lub jałowymi. Wybrać musicie tę, która będzie największa, najbardziej płaska, będzie miała rudę żelaza, złożę gliny, żyłę złota, łowiska i gleby zdatne do uprawy trzciny, tytoniu i jeśli się da to i zboża. Pamiętajcie łby zakute, że dobra wyspa to taka, która posiada jak najwięcej złóż i dobrych gleb. Jeśli nie traficie na takową to zacznijcie swą wyprawę od nowa, aż do skutku.

Wyspę możecie wybrać bądź z fartem, bądź z głową. Jeśli w czepku żeście się urodzili to płyńcie przed siebie, węchem tylko się kierując. Niektórym się to udaje i wyspy piękne znajdują nie płacąc za to złamanej monety. Jeśli jednak w szczęście swe nie wierzycie to rozsądku użyjcie i zapłaćcie kupcowi za mapę całej okolicy. Łajdak wyciągnie z was ponad połowę tego, co na start da królowa, ale za to będziecie mogli osiedlić tam gdzie naprawdę warto. Czas też gra tu dużą rolę. Nie tylko was królowa wyśle. Zazwyczaj robi to grupowo. Sami widzicie, kto pierwszy ten lepszy.

Acha. Jeszcze coś. Zaczynajcie się budować niedaleko kupca. Góra 5-8 centymetrów morskich od niego. Jego magazyny będą wam bardziej niż potrzebne. Starajcie się też wybrać taką wyspę w pobliżu, której będzie kolejny ład z innymi surowcami.

Ogólne zasady gry

Kiedy już wybieriecie odpowiedni kawałek mniej lub bardziej żyznej skały to przyjdzie czas na budowę magazynu nabrzeżnego. Nie jest to nic trudnego. Wystarczy pójść do pierwszego oficera, nakazać mu aktywację statku i wybór opcji budowy magazynu. Że co? Nie! Magazyn nabrzeżny nie może być w głębi lądu. Musi stać na plaży, dlatego właśnie nazywa się nabrzeżny. Niestety za friko go nie postawicie. Pierwszy już wam powie ile narzędzi i drewna to będzie kosztować.

Zasięg budowy

Po wybudowaniu magazynu nabrzeżnego możliwym będzie skolonizowanie wyspy. Pamiętajcie jednak o zasięgu budowy. Zasięg budowy to nic innego jak zbadany teren, w obrębie którego możecie wznosić budowle. Aby go poszerzyć, budować należy budynki handlowe i centra. Musicie wiedzieć, iż w zasięgu budowy jednego gracza nie może budować inny gracz. Wiedzy tej można użyć do zabezpieczenia wyspy przed kolonizacją przez konkurentów. Wystarczy ją obudować budynkami handlowymi lub centrami.



Zasięg produkcyjny i fabryczny

Niemniej ważny jest też zasięg produkcyjny i fabryczny. Pojawia się on po kliknięciu na budynku, który cokolwiek produkuje lub przetwarza (charakterystyczne podświetlenie terenu). Jeżeli w zasięgu budynku fabrycznego znajdują się budynki, które wytwarzają przerabiany przez niego surowiec to nie będą one musiały być przyłączone do sieci dróg.



Wybudowaliście już magazyn nabrzeżny i wiecie co nieco o zasięgach. Gdy przybędziecie na swoją wyspę to nie będzie na niej praktycznie niczego poza stadami Pawianów i innych złotych monet w futrze. Nim powiem wam jak przemienić głuszę w tętniącą życiem osadę, posłuchajcie jeszcze o co w ogóle chodzi w tej całej kolonizacji.

No taaak! Chociaż na tym jednym się znacie. Pewnie, że o szmal! Za darmo go jednak nie będzie. Wszystko opiera się na rozbudowie, zaopatrzeniu, podatkach i handlu.

Rozbudowa

Rozbudowa to niezwykle ważna sprawa. Nim jednak zabierzecie się do roboty będziecie musieli solidnie ruszyć głową. Po wybudowaniu magazynu, na waszej wyspie będą tylko zarośla. Z czasem zamieniają się one jednak w fabryki, domy i inne takie. Musicie to przewidzieć i planować rozbudowę tak, by nie pozbawić się możliwości rozwoju. Nie budujcie też bezpośrednio przy plaży. Znajdujące się tam budynki są narażone na ostrzał z wrogich dział. Zresztą będzie to doskonałe miejsce na zamek.

Zanim rozpoczniecie rozbudowę podzielcie wyspę na dzielnice. Budynki mieszkalne powinny zajmować jeden fragment wyspy, a budynki produkcyjne i fabryczne inny. Ułatwi to zarządzanie przestrzenią i wplatanie w zabudowę budynków funkcyjnych (szkoły, remizy etc.).

Dzielnica mieszkalna

Budowę rozpocznijcie od postawienia pierwszego rzędu domów. Następnie otoczcie je drogą. Tak powstanie wasze pierwsze osiedle. Pamiętajcie, że wielkość pierwszego rzędu (lub obszaru) zdeterminuje układ dzielnicy mieszkalnej. Budować należy zawsze blokami. Blokiem powinien być domyślny rząd budynków otoczonych drogą. Pamiętajcie też o zostawieniu miejsca na budynki funkcyjne. One też mają swój zasięg oddziaływania. Możecie budować je bądź na rogu każdego większego osiedla, bądź w centrum. Wybór należy do was. Najłatwiejszym sposobem na zostawienie miejsca pod te budynki jest otoczenie pustej przestrzeni drogą.

