



Aven Colony

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Aven Colony

autor: Agnieszka Adamus

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-446-1

Producent Mothership Entertainment, Wydawca Team 17.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Porady ogólne	4
Koloniści	6
Zasoby	8
Surowce	12
Elektryczność	16
Badania	18
Zagrożenia	19
Morale	23
Handel	25
Eksploracja	26
Opis przejścia	27
Vanaar	27
Sandy Gulch Opis przejścia	30
Azara Falls	33
Hyla's Crescent	35
Tenari Glacier	37
Arido Mesa	39
Kelari Strand	41
Valley of Death	43
Eden Crater	45
Aneks	47
Poziomy trudności	47
Wymagania sprzętowe	48
Sterowanie	49
Osiągnięcia	52

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry Aven Colony, zawiera informacje przydatne do **ukończenia kampanii fabularnej jak i do rozgrywki w trybie swobodnym**. Całość została podzielona na trzy rozdziały.

W pierwszym zawarte zostały porady ogólne oraz podstawowe elementy rozgrywki. Znajdziesz w nim omówienie takich aspektów **jak morale kolonistów, surowce i ich wykorzystanie czy zagrożenia**. W **kolejnym rozdziale zawarty został opis przejścia kampanii fabularnej**. Omówione zostały w nim **poszczególne misje**. Dowiesz się z nich w jaki sposób pogodzić powierzone ci zadania z **wymaganiami kolonistów oraz jakich zagrożeń możesz się spodziewać**.

W trzecim rozdziale zawarte natomiast zostały **istotne informacje dotyczące dostępnych poziomów trudności, sterowania oraz wymagań sprzętowych**. Opisane zostały w nim także **osiągnięcia oraz warunki do ich uzyskania**. W przypadku trudniejszych osiągnięć, zawarte zostały także wskazówki umożliwiające ich odblokowanie.

Aven Colony to debiutancka produkcja studia Mothership Entertainment. **Jest to klasyczna strategia typu city building**. W jej realiach, kosmiczna ekspansja stała się możliwa. **Twoim zadaniem jest budowa i zarządzanie koloniami rozsianymi po tytułowej planecie – Aven Prime**. Będziesz przy tym awansować na coraz wyższe stanowiska – od Gubernatora Kolonii do Prezydenta Ekspedycji. Oczywiście nie będzie to jednak łatwe zadanie. Na drodze do sukcesu, staną bowiem liczne utrudnienia. Oprócz dbania o morale swoich podwładnych, musisz bowiem zmierzyć się także z nieprzyjaznym klimatem panującym na planecie.

Agnieszka Adamus (www.gry-online.pl)

Podstawy

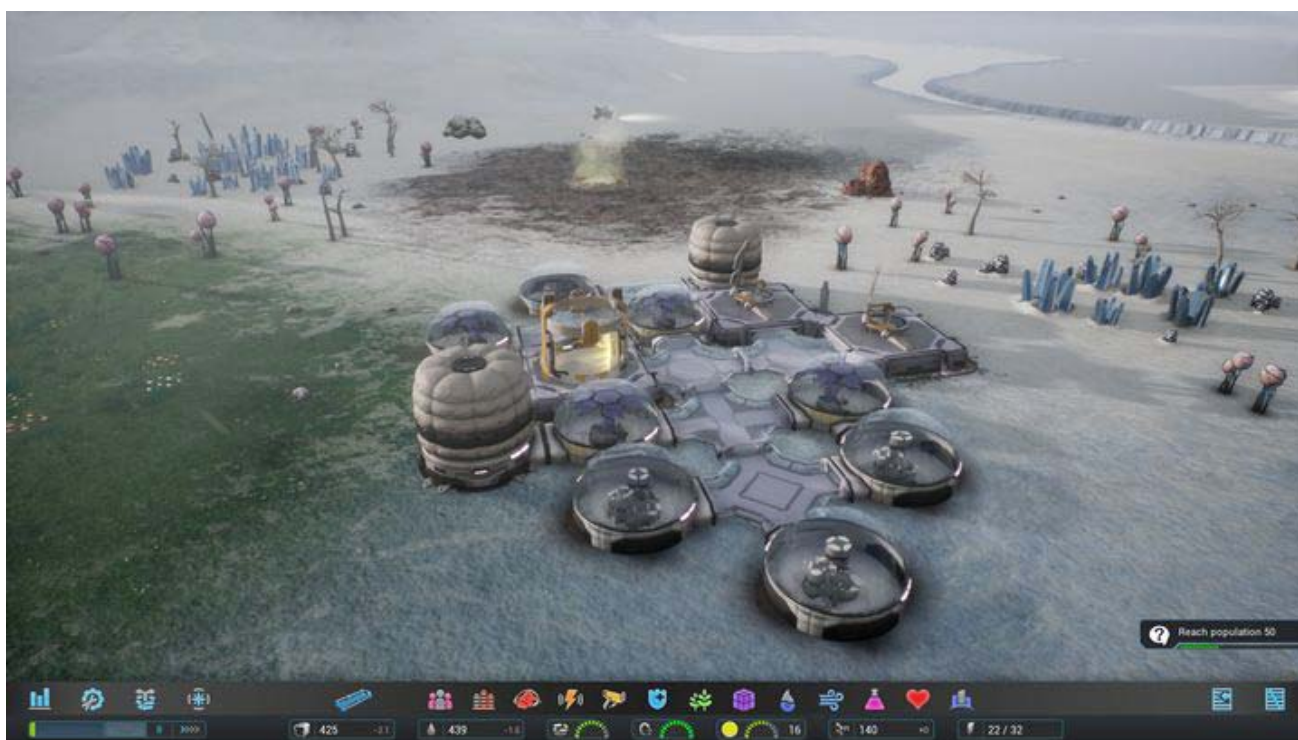
Porady ogólne

Zaczynasz z pewną liczbą podstawowych budowli. **Stanowią one punkt wyjścia dla dalszej rozbudowy kolonii, ponieważ wszystko co postawisz musi być z nimi połączone.** Najlepszą opcją są tunele, ponieważ w porównaniu do bezpośrednich połączeń budynków, nie powodują spadków zadowolenia kolonistów.

Staraj się unikać prędkości rozgrywki większych niż x2, chyba że absolutnie musisz. Na wyższych prędkościach sytuacja w kolonii może bardzo szybko wymknąć się spod twojej kontroli.

Podstawowym budulcem umożliwiającym rozbudowę kolonii są nity. Dlatego, aby uniknąć problemów, w pierwszej kolejności należy zbudować fabrykę nitów (Nanite Processor) oraz kopalnię żelaza (Mine) na najbliższym złożu tego surowca.

Jeśli brakuje ci pracowników, możesz ustalić priorytety zatrudnienia w określonych budynkach. Wystarczy, że klikniesz na daną budowlę, a następnie na walizkę znajdującą się obok spisu pracowników. To gdzie ustalisz wyższy priorytet zależy od aktualnych potrzeb twojej kolonii.



Standardowy początek

Koloniści nie lubią długich podróży. **Jeśli budynek jest zbyt oddalony od mieszkań to nie zostaną obsadzone w nim posady.** Nie zmieni tego nawet zmiana priorytetu zatrudnienia.

Przy stawianiu budynku, który potrzebuje pracowników, zobaczysz żółte strzałki. **Pokazują one z jakich budynków pracownicy będą chodzić do pracy, jeśli zdecydujesz się na budowę.** W przypadku budynków dostarczających usługi, będą widoczne natomiast niebieskie strzałki, które pokażą, z jakich budynków pracownicy będą mieć do nich dostęp.

Większość budynków, które możesz postawić w grze, ma kilka wersji. Początkowo masz tylko podstawowy budynek. Po spełnieniu warunków niezbędnych do odblokowania kolejnych wersji, możesz swobodnie ulepszać, starsze budowle. Wystarczy, że w menu budynku, wejdiesz w zakładkę "Upgrade".

Jednostką budującą, w grze są drony. **Mają one określony zasięg, na którym mogą działać**, który możesz zobaczyć podczas stawiania stacji dronów (Construction Drone Hub), lub klikając na już istniejącą i wybierając opcję "Show Range". Obszar, na którym możliwa jest rozbudowa można zmaksymalizować, budując nowe stacje dronów, tuż przy granicy zasięgu sąsiedniej stacji.

Rządzisz z woli społeczeństwa. Gdy populacja kolonii przekroczy 100 osób, **co określoną liczbę soli organizowane będzie referendum. Nie lekceważ morale kolonistów, staraj się na przykład dostarczać zróżnicowaną żywność, dbać o czystość powietrza, czy zapewniać im rozrywki.** Pełną listę ocenianych parametrów, jak i średnią ocenę zadowolenia wszystkich mieszkańców znajdziesz w menu populacji. Jeśli koloniści nie będą szczęśliwi, twoje poparcie spadnie poniżej 50%, a kolejne referendum będzie oznaczać przegraną.

Koloniści

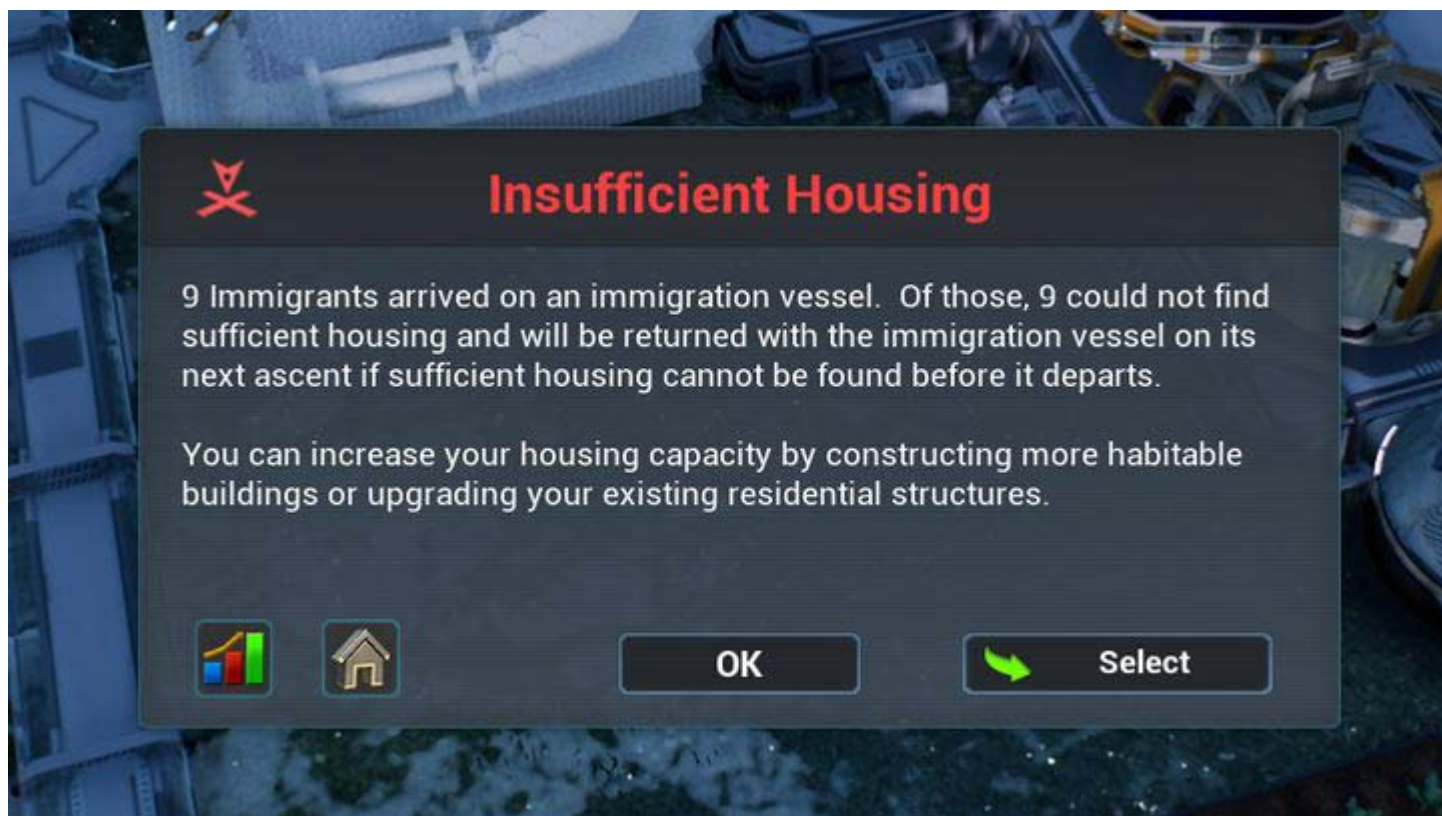
Do obsadzenia większości budowli w kolonii, niezbędni są ludzie. Początkowo dysponujesz tylko niewielką grupką kolonistów. Ich liczba starczy tylko na częściowe obsadzenie kilku podstawowych budowli. Dlatego, aby umożliwić kolonii dalszy rozwój należy zapewnić sobie stały napływ nowych kolonistów. Umożliwia to centrum imigracji (Immigration Center).

Nastąpić, to może jednak tylko gdy wybudujesz dla nich mieszkania. **Początkowo bowiem masz tylko dwie kapsuły, które niemal w całości zamieszkane są przez pierwotnych kolonistów.**



Początkowo nie ma wielkiego wyboru co do miejsc zakwaterowania.

Każdy z budynków mieszkalnych ma określoną liczbę mieszkańców, którzy mogą się do niego wprowadzić. **Suma miejsc, we wszystkich budowlach jakie postawisz, daje maksymalną liczbę mieszkańców kolonii. Po osiągnięciu tej liczby napływ imigrantów zostaje zahamowany.** Dlatego w przypadku dynamicznie rozwijanych kolonii, ważne jest by na bieżąco kontrolować liczbę mieszkańców.



Po osiągnięciu maksymalnej liczby mieszkańców, gra poinformuje cię o tym za pomocą odpowiedniego komunikatu.

Centrum imigracji przyjmuje promy, które w zależności od ilości pracowników przydzielonych do centrum, przywożą od 3 do 9 kolonistów. **W początkowej fazie gry, gdy masz niedobór pracowników, ustaw w nim najwyższy priorytet zatrudnienia.** Spowoduje to przekwalifikowanie odpowiedniej liczby pracowników i w konsekwencji spadek produktywności w kilku budynkach. To jednak chwilowe, ponieważ już pierwszy prom z kolonistami rekompensuje te straty, a na dłuższy dystans pozwoli, szybciej zapełniać wakaty w kolonii. Jeżeli uznasz, że napływ pracowników, nadal jest zbyt wolny, możesz postawić kolejne centrum imigracji i postąpić z nim analogicznie jak z pierwszym. **Przy budowie drugiego centrum pamiętaj jednak, że nowi koloniści wiążą się także ze zwiększoną ilością zużywanych zasobów. Zbyt szybki ich napływ może wprowadzić cię w poważny kryzys.**