

Sid Meier's Alpha Centauri

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Alpha Centauri

autor: Daniel „MOD” Dąbrowski

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](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Rozpoczęcie nowej gry	4
Wybór frakcji	5
Początek gry	6
Środkowa faza gry	7
Rozwój gospodarczy	8
Rozwój technologiczny	9
Ekologia i walka z obcymi formami życia	10
Wojna	11
Dyplomacja	12
Tajne projekty	13
Zarządzanie społeczeństwem	14
Słowo na koniec	15

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

Gra *Sid Meier's Alpha Centauri* jest zbyt złożoną grą, żeby móc dokładnie opisać wszystkie sytuacje, które mogłyby wystąpić w rozgrywce. Następujący poradnik opisuje ogólne, uniwersalne sposoby postępowania oraz porady dotyczące wyboru parametrów rozgrywki, wyboru frakcji i innych podstawowych aspektów gry. Poradnik przeznaczony jest raczej dla początkujących graczy.

Rozpoczęcie nowej gry

Przy wyborze mapy planety najlepiej wybrać opcję Customize Random Map. Dzięki temu możemy wybrać parametry środowiska, w jakim toczyć się będzie gra. Pierwszym parametrem jest rozmiar mapy. W zależności od tego, czy wolimy dłuższą lub krótszą rozgrywkę, wybieramy planetę o mniejszym lub większym rozmiarze.

Następnie mamy do wyboru procent pokrycia lądów oceanem. Im więcej wody na mapie, tym mniej miejsca na początkową ekspansję (w dalszej fazie gry możemy budować nowe kolonie na morzu), co bardzo utrudnia rozwój. Dalej gra zapyta się o wybór sił erozyjnych (wpływa to na teren, na jakim toczyć się będzie gra). Do wyboru mamy Strong, Average, Weak. Przy wyborze Strong, tereny w grze będą płaskie co ułatwi zakładanie nowych kolonii. Wybór Average spowoduje pojawienie się w grze wielu wzgórz. Wybór Weak spowoduje, że tereny w grze będą górzyste i trudne do osiedlenia. Ogólnie, im większe siły erozyjne, tym łatwiejsza gra, ponieważ łatwiej możemy założyć więcej kolonii. Kolejnym wyborem, jakiego dokonujemy, jest wybór stopnia aktywności życia na planecie. Im większa aktywność życia na planecie, tym więcej grzyba (fungus) w grze i więcej Mind Worms (obce formy życia). Na początku warto wybrać Abundant, wtedy gra będzie łatwiejsza. Po wybraniu stopnia aktywności życia na planecie dokonujemy wyboru Cloud Cover (pokrycie nieba chmurami). Im więcej chmur, tym większe opady i więcej żywności na mapie, co ułatwia rozwój naszych baz.

Następnie dokonujemy wyboru stopnia trudności. Im większy stopień trudności, tym szybciej rozwijają się komputerowi gracze i szybciej buntują się mieszkańcy naszych kolonii.

Dalej możemy wybrać zasady gry. Aby ułatwić sobie grę warto wybrać Customize Game Rules i zaznaczyć opcje Do or Die (pokonani komputerowi gracze nie będą się odradzać), Bell Curve (nie wystąpią w grze losowe katastrofy które mogą poważnie utrudnić rozgrywkę, w szczególności kiedy stracimy wszystkie nasze satelity). Warto także odznaczyć opcję Blind Research (kiedy ta opcja jest zaznaczona nie możemy dokładnie sprecyzować nad czym mają pracować nasi naukowcy).

Ostatnim wyborem jakiego dokonujemy jest wybór frakcji.



Wybór frakcji

Wybór frakcji praktycznie definiuje taktykę, jaką podejmiemy w czasie gry. Frakcje można podzielić na dwa bloki, odpowiednio do najlepszych dla nich taktyk. Taktykę podboju militarnego najlepiej stosować na małych mapach a taktykę rozwoju gospodarczego na dużych.

Blok taktyki militarnej

- Gaia's Stepdaughters: modyfikatory: +1 Planet, +2 Efficiency, -1 Morale, -1 Police. Grę rozpoczynają z technologią Centauri Ecology (dzięki temu od razu mogą produkować jednostki formerów). Mogą poruszać się po grzybie bez kar oraz mogą od początku uzyskiwać z grzyba składniki odżywcze. Już od początku gry mogą łąpać Mind Worms, które są poważnym zagrożeniem we wczesnej fazie rozgrywki. Z tego powodu bardzo dobrze się sprawdzają podczas rozgrywki, w której ustawiono jest największy stopień aktywności obcego życia na planecie. Ich najpoważniejszą wadą jest brak możliwości wyboru ekonomii Free Market, która jest w grze podstawą szybkiego rozwoju gospodarczego. Jest to jedna z najlepszych frakcji militarnych.
- Human Hive: modyfikatory: +1 Growth, +1 Industry, -2 Economy. W każdej wybudowanej bazie otrzymują darmowy bunkier (Perimeter Defense – podwaja siłę obronną jednostek znajdującym się w bazie). Nie mogą wybrać polityki Democratic. Grę rozpoczynają z technologią Doctrine: Loyalty. Druga najlepsza frakcja militarna. Dzięki temu, że mogą wybrać ekonomię Free Market są także bardzo silni na większych mapach.
- Spartan Federation: modyfikatory: +2 Morale, +1 Police, -1 Industry. Grę rozpoczynają z technologią Doctrine: Mobility oraz jednostką Scout Rover zamiast Scout Patrol. Ich prototypy nie wymagają dodatkowych minerałów podczas produkcji. Nie mogą wybrać wartości Wealth. Jest to bardzo słaba frakcja, nadająca się tylko do szybkiego podboju militarnego małej planety.
- Lord's Believers: modyfikatory: +1 Probe, -2 Research, -1 Planet. Grę rozpoczynają z technologią Social Psych. Otrzymują bonus podczas ataku +25% do siły jednostki. Nie gromadzą żadnych punktów odkryć do roku 2110. Nie mogą wybrać wartości Knowledge. Jest to moim zdaniem najsłabsza frakcja w grze. O dziwo komputerowy gracz dowodzi nią bardzo dobrze.

Blok rozwoju gospodarczego

- University of Planet: modyfikatory: +2 Research, -2 Probe. Grę rozpoczynają z technologią Information Networks oraz dodatkowo z jedną losowo wybraną technologią. Ich bazy posiadają darmowy Network Node (zwiększa współczynnik odkryć w bazie o 50%, pozwala badać artefakty obcych). Nie mogą wybrać polityki Fundamentalist. Na niższych poziomach trudności jest najlepszą frakcją do wyboru. Na wyższych poziomach trudności bardzo przeszkadza fakt, że ich bazy dostają dodatkowego Drona na każdych 4 mieszkańców.
- Morgan Industries: modyfikatory: +1 Economy, -1 Support. Grę rozpoczynają z technologią Industrial Base oraz z setką dodatkowych kredytów energii. Otrzymują bonusy podczas handlu z innymi frakcjami. Nie mogą wybrać ekonomii Planned. Ich największą wadą jest to, że muszą wybudować w bazie Hab Complex, aby liczba mieszkańców mogła przekroczyć liczbę 4 (innym frakcjom Hab Complex jest potrzebny dopiero przy 7 mieszkańcach). Z tego powodu na początku są bardzo słabi.
- Peacekeeping Forces: modyfikatory: -1 Efficiency. Grę rozpoczynają z technologią Biogenetics. Hab Complex muszą wybudować w bazie dopiero przy 9 mieszkańcach. Otrzymują podwójne głosy w wyborach na Gubernatora Planety (Planetary Governor) i Światowego Lidera (Supreme Lider). Otrzymują dodatkowego talenta na każdych 4 mieszkańców. Nie mogą wybrać polityki Police State. Moim zdaniem są najlepszą frakcją w grze na każdym poziomie trudności.

Początek gry

Grę rozpoczynamy z jedną kolonią i z jednostką Scout Patrol. Patrolem odkrywamy nieznaną okolicę, a w kolonii każemy rozpocząć produkcję Colony Pod (służą do budowy kolejnych kolonii). Po pierwszej turze zostaniemy zapytani, nad jakim odkryciem mają pracować nasi naukowcy. Najlepiej jest wybrać technologię Centauri Ecology, która pozwoli nam budować jednostki formerów, które są kluczem w rozwoju kolonii. Po wybudowaniu Colony Poda wysyłamy go w najlepsze miejsce pod budowę nowej bazy. Miejsce na nową kolonię powinno mieć dostęp do składników odżywczych (nutrients – są na mapie w miejscach, gdzie widać zielony kolor), dzięki temu koloniści nie zginą z głodu. Dobrą okolicą dla nowej bazy są pola z rzeką, które dają bonus do produkcji energii. Należy unikać pól, które pokryte są grzybem (pola z czerwonym kolorem) ponieważ utrudniają one rozwój bazy. Bazy najlepiej budować w odległości 4 kwadratów od siebie. Dzięki temu nie będą przeszkadzały sobie nawzajem w rozwoju.

Po wybudowaniu nowej bazy, każemy budować w niej i bazie macierzystej jednostki Scout Patrol, które będą bronić bazy przed atakami Mind Worms. Następnie w obu bazach budujemy znowu Colony Pod, które wysyłamy, aby zbudowały nowe bazy. Jeśli możemy budować formerów, każemy budować je w bazach, które już zbudowały jednego Colony Poda i budujemy kopalnie i farmy na terenach przyległych do naszych baz. Całą operację powtarzamy, dopóki nie zbudujemy 20-40 baz (na dużych mapach). Po pewnym czasie nie opłaca się budować już w starych bazach Colony Podów, ponieważ za długo trwa ich podróż do terenów, na których chcemy zakładać nowe bazy. W starszych bazach budujemy formerów, którzy będą budować drogi łączące nasze kolonie. Budowa dróg umożliwi łatwiejszą obronę baz przed atakami Mind Worms. Nadszedł czas na budowę budynków i tajnych projektów (Secret Projects). Budynkiem, który warto wybudować na początku jest Recycling Tanks, który daje bazie dodatkowe zasoby. Korzystając z zasobów energii warto przyspieszać na początku budowę nowych Colony Podów, formerów i budynków, dzięki temu szybciej rozwinie się nasze państwo. Na początku gry nie warto wdawać się w konflikty militarne, chyba że nie mamy już gdzie budować naszych baz, a ich liczba jest mała (mniej niż 10) i napotkaliśmy przeciwnika bardzo szybko. Wtedy trzeba jak najszybciej zbudować w bazach siłę uderzeniową. Najlepiej do tego nadadzą się jednostki typu Rover. Ich podstawową zaletą jest szybkość. Dzięki temu, że nasze bazy połączone są drogami szybciej dotrą na linię frontu. Po wyprodukowaniu odpowiedniej liczby jednostek (w początkowej fazie gry wystarczy 7-10), przemieszczamy je w stronę granicy wroga. Nasz atak skupiamy po kolei na każdej bazie wroga. Ważne jest, aby nie rozpraszać sił. Możemy wroga zniszczyć, zostawić mu jedną bazę (jego głos przyda się w przyszłości podczas głosowania w radzie planety) lub zdobyć tyle miast, ile uznamy za stosowne.

Po zbudowaniu około 40 baz na dużych mapach, możemy zakończyć fazę ekspansji i przestać budować nowe bazy. Na mniejszych mapach wystarczy 10-20 miast.



Środkowa faza gry

W środkowej fazie gry musimy zdecydować się, jaką taktykę podjąć: taktykę rozwoju ekonomicznego czy taktykę podboju militarnego. Decyzja ta zależy do wielkości mapy, na jakiej gramy i od naszej przewagi nad konkurencją. Na małej mapie, przy uzyskanej przewadze technologicznej i większej ilości baz od komputerowych graczy, możemy już nastawić się na produkcję wojska i eksterminację przeciwników. Jeśli nie mamy przewagi technologicznej nad komputerowymi graczami i w dodatku mamy mniej baz, musimy rozbudować nasze bazy. Na dużych mapach uzyskanie przewagi technologicznej jest kluczem do wygrania gry. Wojna na dużych mapach trwa zbyt długo, korzystniej jest się rozwijać technologicznie i ekonomicznie, co otworzy nam drogę do zwycięstwa naukowego, ekonomicznego i dyplomatycznego.

