



PRZEDSTAWIA PORADNIK DO GRY



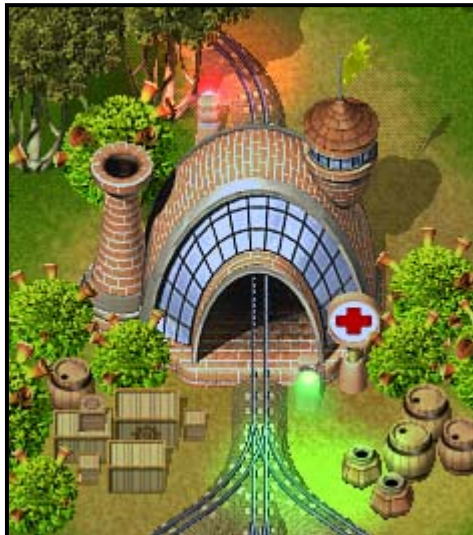
LOCOLAND to gra strategiczna, lecz inna, niż wszystkie. Toczenie zmagają za pomocą ogromnych, pancernych pociągów najeżonych armatami wymaga zrozumienia kilku zasad rządzących takim polem bitwy. Choć aktualna pozostaje odwieczna prawda, że to ćwiczenie czyni mistrza, CyberMycha zwróci Waszą uwagę na najlepsze sposoby wykorzystania budowli i pociągów, które pomogą Wam zwyciężyć.

BUDYNKI



Fabryka to najważniejszy budynek w grze. Jeśli go posiadamy, zaczynamy od razu produkować pociągi. W niektórych misjach budynki trzeba dopiero zająć. W takim wypadku właśnie od tego zaczynamy grę, bowiem z siłami, które mamy do dyspozycji na początku, na pewno nie wygramy.

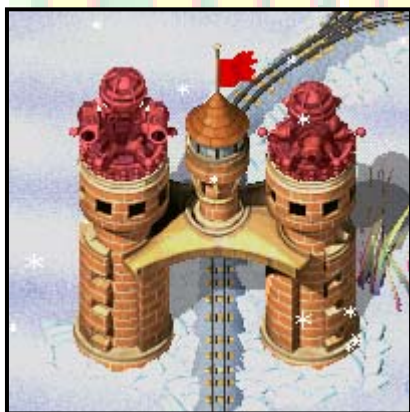
Równie ważne jest zniszczenie fabryki wroga. Nawet, jeśli zniszczyliśmy dotąd tylko część jego sił, a mamy możliwość zaatakowania wrogiego centrum produkcji, warto to zrobić - zyskamy chwilę wytchnienia i szansę na wzmocnienie naszej armii. Lecz uwaga - po kilku minutach fabryka przeciwnika odzyska sprawność. Jeśli w tym czasie ostatecznie go nie pokonamy, będziemy musieli ponownie ją zniszczyć.



Punkt naprawczy wielokrotnie ocali naszym pociągom skórę. Szczególnie cenny okaże się w misjach, w których nie dane nam będzie produkować nowych jednostek - tym ważniejsze będzie wtedy utrzymywanie już posiadanych sił w dobrym stanie. Po pewnym czasie nabieramy wycucia, kiedy dany pociąg „ma już dość”. Wówczas jednym naciśnięciem klawisza [R] posyłamy go do remontu. W punkcie naprawczym

uzupełniana jest również amunicja, a przecież bez niej nawet najpotężniejsza broń jest nieszkodliwa.

Podobne znaczenie ma punkt naprawczy wroga, dlatego dobrym pomysłem jest albo zniszczenie go (wyłączy budynek na jakiś czas) albo zablokowanie dojazdu jednym z naszych pociągów. Nie mogąc uzupełnić zapasów ani zreperować uszkodzeń, siły przeciwnika staną się łatwym łupem.



Fort - stacjonarne wieże strażnicze, uzbrojone w potężne działa i wyrzutnie rakiet, są w stanie napsuć krwi nawet najsilniejszej armii. Najlepszym sposobem jest zniszczenie ich bronią dalekiego zasięgu (na przykład moździerzem), a następnie... przejęcie ich, by pracowały na naszą korzyść. Uwaga - gdy przez dłuższy czas nie

dokonamy przejęcia fortu, zniszczone uzbrojenie zostanie odbudowane! Kiedy przejmujemy jedną z tych budowli dla siebie, warto strzec jej przez jakiś czas, bowiem dopóki broń nie zostanie na niej odbudowana, wróg także ma szansę ją nam odebrać.

W niektórych misjach napotkamy również ciężkie umocnienia - fortece przeciwnika. Chronione przez wysokie mury, wieże strzelnicze i pojedynczą, lecz bardzo groźną wyrzutnię rakiet. Jedyne bezpieczny sposób ich pokonania to ostrzał z daleka.



Jednostka wydobywcza, czyli mówiąc po naszymu kopalnia, w kilku misjach będzie przedmiotem zażartych starć. Nic dziwnego - bez silnej podbudowy przemysłu nie ma szans na ostateczne zwycięstwo. Jednostki wydobywcze powoli, lecz regularnie uzupełniają zawartość naszego portfela. Przeważnie zanim zaczną to robić,

trzeba je jeszcze zająć lub - co gorsza - przejąć od wojsk Khon-Kaa-Doo. Wówczas należy zacząć od zniszczenia ich urządzeń obronnych.

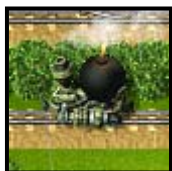
POCIĄGI



Lokomotywa to podstawowa jednostka napędowa. Radzi sobie dobrze najwyżej z dwoma-trzema wagonami, ale jest szybka. Jeśli trzeba dostarczyć na pole walki na przykład dział przeciwlotnicze, jest idealna. Gdy potrzebna jest i prędkość, i moc, można w jednym składzie umieścić dwie, a nawet trzy małe lokomotywy.



Mocna lokomotywa jest silna, wytrzymała i dość powolna. Mimo to, jedynie ona zdoła uciągnąć ciężkie, potężne wagony bojowe dostępne w dalszej części gry. Dwa takie żelazne potwory bez kłopotu przemieszczą wielowagonowy skład w dowolne miejsce, ale nigdy nie dorównają szybkością swojej mniejszej wersji.



Kamikaze nie pozostawia wątpliwości odnośnie swojego ładunku. Ta zwinna lokomotywka po dach wypełniona jest materiałem wybuchowym. Podprowadzona w pobliże budynków lub wagonów przeciwnika, pozostawi po sobie tylko wypaloną ziemię. Przydatne może być odwrócenie uwagi wrogich dział przed atakiem, bo Kamikaze nie jest zbyt wytrzymały.



Pojazd naprawczy - chociaż ta mała lokomotywa nie uciągnie żadnych wagonów, z pewnością warto doczepić ją do każdego ważniejszego składu. Zapewni mu dłuższą żywotność bez konieczności wizyt w warsztacie. Operując samodzielnie, pojazd naprawczy może podkładać bardzo groźne miny, oznaczane małymi, czerwonymi chorągiewkami. Oczywiście dla przeciwnika są one niewidoczne do czasu, kiedy na nie wpadnie. Lecz ostrożnie - wrogie miny także są ukryte!



Działo jest podstawowym wagonem bojowym. Stosunkowo lekkie i szybkostrzelne, ma niestety bardzo ograniczony zasięg. Mimo to, dwa lub trzy prowadzące skoncentrowany ostrzał potrafią poczynić spore szkody. Warto mieć je pod ręką na wypadek walki na krótki dystans, na przykład do ochrony moździerzy. Jest tanie, a jego produkcja trwa krótko.



Moździerz to już zupełnie inna kategoria wagowa. Strzela ciężką amunicją na duże odległości. Jest absolutnie niezastąpiony w niszczeniu wrogich umocnień i budynków. Długi czas lotu pocisków powoduje, że przeciwko szybkim, ruchomym celom nie przyda się na wiele. Podobnie mało skuteczny jest moździerz na krótki dystans. Najlepiej zapewnić mu dla bezpieczeństwa wsparcie innego pociągu z lżejszym uzbrojeniem.



Miotacz ognia - pogromca pociągów każdego rodzaju. Skoncentrowany strumień rozżarzonej plazmy obróci każdy wagon i lokomotywę w popiół w ciągu kilku sekund. Taka skuteczność ma jednak swoją cenę - zasięg miotacza jest bardzo krótki. Czasami sprawdza się stworzenie 'sił specjalnych' w postaci miotacza ognia i małej lokomotywy. Można wtedy przeprowadzać szybkie, ryzykowne wypadki przeciwko pociągom wroga. Nie wolno zapominać, że ten rodzaj uzbrojenia także wymaga amunicji.



Działko przeciwlotnicze charakteryzuje krótki zasięg i fenomenalna szybkostrzelność. Przeciwko wagonom i lokomotywowom jest całkowicie bezsilne, lecz stanowi prawdziwy postrach sterowców i bagiennych much. Choć pozornie jego wartość bojowa nie jest duża, brak działka p-lot może skończyć się katastrofą.



Wyrzutnia rakiet jest bronią, która wymaga od gracza sporo wprawy i dobrego planowania. Niezły zasięg, ogromna szybkostrzelność i duża siła rażenia uzyskuje się za cenę ograniczonego zapasu amunicji. Jeśli w pociągu z wyrzutniami rakiet brakuje wagonu amunicyjnego, właściwie co chwilę czeka nas powrót po nowe pociski do punktu naprawczego. Należy brać to pod uwagę w planowaniu ataków na wroga. Wyrzutnie są też całkiem skuteczne przeciw celom latającym, ale z reguły szkoda marnować ich cenną amunicję na takie zastosowania.



Moździerz nuklearny - prawdziwa zagłada na szynach. Strzela rzadko, ale jego zasięg i siła niszcząca wynagradzają to z nawiązką. Najlepiej sprawdza się przeciw wrogim budynkom i zgrupowaniom jednostek. Kiedy już trafi w pobliże jakiegoś celu, efekty są zawsze spektakularne. Niestety ta superbroń jest droga, a jej produkcja pracochłonna. Nie zawsze opłaca się w nią inwestować.



Wyrzutnia rakiet nuklearnych to broń ostateczna. Naprowadzana z morderczą skutecznością, sieje spustoszenie wśród celów każdego rodzaju. Należy używać tylko przeciw najpoważniejszym zagrożeniom.



Wagon piechoty służy za bazę małym robotom bojowym. Choć pojedynczo ci mikroskopijni żołnierze nie są groźni, ich połączona siła ognia budzi szacunek. Zwłaszcza, że zamiast jednego celu, wróg ma przeciw sobie kilka. Wagony piechoty najlepiej sprawdzają się w zespołach po kilka.



Wagon z zeppelinem - swoisty lotniskowiec na szynach, przenosi jeden sterowiec bombardujący. Eskadra złożona z kilku takich maszyn bez wysiłku poradzi sobie nawet z najsilniejszym pociągami przeciwnika... jeśli nie ma w nim broni przeciwlotniczej. W przeciwnym wypadku trzeba ją „zmiękczyć” ciężką artylerią.



Wagon amunicyjny, czyli cichy bohater wielkiej wojny. Ta niepozorna, nieuzbrojona jednostka to bezcenny dodatek do każdego pociągu bojowego. Dzięki niej wyrzutnie rakiet, moździerze i miotacze ognia mogą prowadzić ostrzał praktycznie bez przerwy. Koniec z nerwowymi wizytami w punkcie naprawczym po kolejną porcję pocisków.

OGÓLNE WSKAZÓWKI

- Buduj swoje pociągi z rozmysłem. Zamiast czterech rodzajów wagonów w każdym, pomyśl, czy nie stać Cię na specjalizację. Znacznie lepiej mieć jeden pociąg z kilkoma platformami dla zeppelinów do zmasowanych nalotów, niż po jednej w każdym składzie.
- Naucz się odróżniać poszczególne jednostki na pierwszy rzut oka. Musisz wiedzieć, który pociąg przeciwnika stanowi największe zagrożenie, a który można pozostawić na później.
- Pamiętaj, że tory kolejowe to bardzo specyficzna arena walk - czasami umożliwia ciekawe strategie. Na przykład można pokusić się o zablokowanie przeciwnikowi drogi do punktu naprawczego i wykończyć go, kiedy zabraknie mu amunicji.
- Pamiętaj o wskazywaniu swoim pociągom celów. Kiedy klikniesz na jeden wagon, a potem na wroga, wskażesz cel tylko tej jednej broni. Aby nakazać atak na konkretnego przeciwnika całemu składowi, przed wskazaniem celu kliknij na lokomotywę.
- Walcząc z wrogiem, staraj się zniszczyć jego lokomotywę. Pozostawione na pastwę losu wagony można potem spokojnie wykończyć jeden po drugim, nawet po uzupełnieniu zapasów.

- Miej oko na wskaźnik amunicji i pancerza. Prawie zawsze opłaca się wycofać i naprawić pociąg, zamiast budować nowy.
- W misjach, w których nie posiadasz ani punktu naprawczego, ani fabryki, musisz perfekcyjnie wykorzystać posiadane siły. Rozważ wtedy starannie, które jednostki najlepiej wykonają poszczególne zadania. Niekiedy wykonanie jednego z celów misji powoduje przystanie posiłków.
- Bierz pod uwagę czas produkcji poszczególnych wagonów. Czasem lepiej wyprodukować szybko coś słabszego, niż czekać w nieskończoność na zbudowanie mózdzierza nuklearnego.
- Nie doczepiaj kamikaze do żadnego ze swoich pociągów - to zdecydowanie nie jest dobry pomysł ☺.

