



Ha azt mondom, hogy Amerika; e szó hallatán elsöre mindenkinek egy fejlett világhatalom jut eszébe. Pedig voltaképpen egy földrészt jelentene, rajta számos fejlett, vagy fejlődő országgal. Ha tovább pontosítok, és azt mondom, hogy tizenkilencedik század, akkor már egészen biztosan mindannyiunknak valamelyik diákkori indiánregény elevenedik fel a maga sajátos varázsával. Szerencsére megérkezett az America című játék, amely azt a pompás hangulatot árasztja, amit idáig csak ezekből a könyvekből élhettünk át.

Egészen pontosan elkalauzol minket arra a távoli földrészre, amely oly zajos volt a szünni nem akaró ellentétektől, az 1800-as években. Lázadások, polgárháborúk, felkelések osztották vagy fogták egységbe e távoli vidéket.

Első ránézésre ez a program is csak egynek tűnik a sok stratégiai játék közül, de jobban szemügyre véve meglátjuk a különbséget: a történelmi realitást. Teljesen korhű hangulata van az egésznek, és a pályák sorrendje is időrendi elrendezést követ, nem is beszélve a földrajzi hitelességekről. Egymás után élhetjük át az észak-déli összecsapásokat, a Texasért folytatott csatározásokat a mexikóiakkal, vagy az indiánok rezervátumokba való szorításának kellemetlenségeit.

Az installálás után eldönthetjük, hogy az indiánok, a mexikóiak, a törvényen kívüliek, vagy az amerikai telepések történetét, és szenvedéseit vesszük először szemügyre. Mind a négy küldetésnek megvan a maga sajátos hangulata és különlegessége. Természetesen a megalkotók felépítettek egy javasolt útvonalat a campaign -ok között, de mindenki haladhat a saját belátása szerint is. Azoknak sem kell megijedniük, akik még soha nem foglalkoztak hasonló stílusú játékkal, mert négy, nem túl nehéz tanulópálya lesz a segítségükre az eligazodásban.

A választható népek tulajdonságai teljesen különbözőek, és mindegyiknek megvan a maga szépsége. A rézbőrűek csendesek, hidegvérűek, előszeretettel támadnak lesből, vagy fedezékből, és a sámánjaik félelmetes erőt képviselnek. A mexikóiak alapvetően lusták, de ha véget ér a sziesztájuk, akkor képesek kirúgni a ház oldalát is, és ők állítják elő a legjobb ágyúkat. A törvényen kívüliek egészen furcsák, minden megmozdulásuk a tivornyáról meg a rablásról szól, és az sem zavarja őket, ha a fejükre dől a ház. Az amerikaiak egyszerűek, kiegyensúlyozottak, s náluk van a talán legerősebb fegyverrel bíró egység: a prémvadász.

Így a vége felé meg kell említenem a progi negatívumait is, amiből szerencsére nincs túl sok. Elsőként talán azzal kezdeném, hogy míg az egységek remekül kidolgozottak, addig a háttér el van hanyagolva, és néhol elég egyszerűre sikeredett. Erre talán jobban is odafigyelhetek volna a programozó fiúk. A másik hiányosság az egységek mozgatása. Sajnos vannak olyan emberek (főleg lovasok), amelyek szinte saját életre kelnek a játék során, vagy a legelképzhetetlenebb helyekre szorulnak be. Legutoljára pedig megemlíteném azt is, hogy nem volt túl szerencsés az egész programot az Age of Empires vázára építeni, mind vizuálisan, mind a játszhatóság szempontjából.

Összegezve a mondandómat így a leírtak alapján, szerintem senki nem fogja megbánni azokat az órákat, amelyeket az America-val tölt el, mert kellemes és tartalmas kikapcsolódást ígér mindenki számára.

Laclow

America: No Peace Beyond the Line



Mexican Campaign

1. Trade route

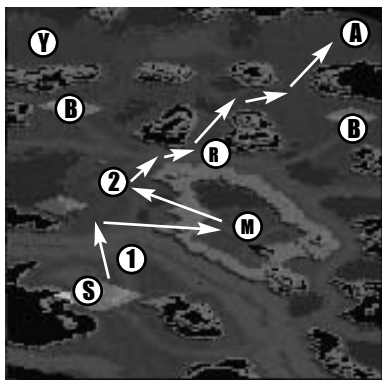
Az első mexikói pálya nem annyira a harcról szól, mint a gazdaságról. Ahhoz, hogy sikeresen befejezd ezt a küldetést, 10 karabélyt kell elhoznod a kereskedő pontról (ÉK), és 12 tehenet kell leszállítanod oda. Amikor elindítod a lovas kocsit É-nak, ne az erdő mellett vezesd azt, hanem teljesen a folyóparton, mert ott sokkal biztonságosabb. Természetesen egyik rakományt se hagyj kíséret nélkül, mert útonállók leselkednek mindenfelé. Ebből ki is derül, hogy nem vagy egyedül a környéken, tőled É-ra ellenséges törvényen kívüliek, a folyó túlpártján

pedig indiánok tanyáznak.

Miután megszerezted a fegyvereket, láss neki a szarvasmarha tenyésztésnek. Ha elfogy az arany, viszont van néhány tehened, és építettél házat a hentesnek, akkor ő bármikor megveszi tőled jó pénzért az állatokat. Ha megvan a tizenkét tehened, és hozzá a kíséreted, akkor tereld azokat a kereskedő házhoz. Mihelyst eléred, vége is lesz a scenarionak.

2. Border protection

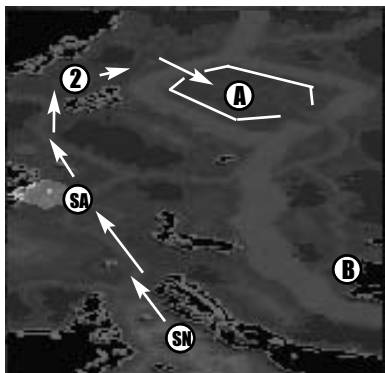
Ezen a pályán három barakkod van különböző helyeken, amelyből kettőnek épségben kell maradnia a főhadiszállásoddal egyetemben ahhoz, hogy nyerni tudjál. Kezdj azzal a teendőddel, hogy megszervezed az előbb említett épületek védelmét. Ha ezek megvannak indulj el keletre, a folyó irányába, amíg a sziklákhöz nem érkezel. Ott a feljáró tetején egy őrtorony leselkedik rád, de próbáld meg mellette elhaladni olyan gyorsan, ahogy csak tudsz. A szikla egy gyűrűt alkot, aminek a közepén a milicionisták élnek, és amint megtámadod őket, egészen biztos lehetsz abban, hogy egyik épületedet szintén megtámadja valamelyik ellenséged. Támadásaid során ne pazarold a lőszeredet, csak a központi épületre támadj, persze csak az után, hogy lemészároltad a nemzetőrök fegyvereseit. Visszafelé is azon a feljárón közeledj, amit az imént használtál, mert igaz, hogy létezik egy másik kijárat is a gyűrű DK-i oldalán, de ott még több torony állja utadat. A sziklától É-ra van egy raktár, ahonnan már nyugodtan tudsz fegyvereket szállítani a faludba, hiszen elpusztítottad a milicisták seregeit. Ha kijutottál a sziklák közül, vezesd az embereidet ÉK-re, ott fogod megtalálni az apacsok táborát. Úgy szervezd meg a támadásodat, hogy egészen valószínű az, hogy amikor a legnagyobb csata közepén leszel az indiánokkal, akkor megtámadják valamelyik épületedet, mert ÉNy-on is lakik még egy törzs. Ha sikerrel legyőzted az apacs harcosokat, dúld szét a főnöki sátrukat, és akkor végeztél is ezzel a küldetéssel.



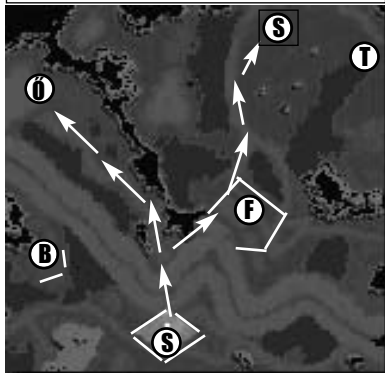
Barak, Raktár, Milicisták, Apacsok, Yaquis

3. Alamo

A mexikói küldetéssorozat harmadik epizódja talán az egyik legérdekesebb mind közül. Egy elég nagy pályán viszonylag helyhez kötött ellenség ellen kell harcolnunk úgy, hogy a főhadiszállásunknak, és Santa Anna-nak sértetlennek kell maradnia. Már a pálya első másodpercei csatával telnek, hiszen arra leszünk figyelmesek, hogy a szinte üres településünket ellenséges katonák ostromolják, úgy hogy a seregünk mérföldekkel arrébb állomásozik. Igyekezned kell a támadóidat úgy megállítanod, hogy az épületeidben ne keletkezzen végzetes kár. Miután helyrehoztad a házakat, küldj egy kocsit DNY-nak, mert a fák között van egy raktár tele



Alamo, Bánya, San Antonio, Santa ANna



Banditák, Fort Texas, Taylor tábornok, Szekerek, Órját

hasznos dolgokkal. Ha a zsákmányolt fegyverekből, és a kovácsolt ágyúkból létrehoztál egy sereget, akkor vedd utadat É-nak. Almodot majdnem teljesen körülzárja egy folyó, így csak megadott helyeken tudsz támadni. Természetesen ezeket a helyeket őrzik a legjobban, úgyhogy azt javasolom, hogy az ÉNy-i gázlóhoz vonatd fel a csapataidat. Az ágyúkkal ott törj utat a falon, ahol azok csak fából vannak. Amíg csak lehet az ágyúkat használd, de mindig fedezze azokat egy gyalogsági osztag. Ha bejutott az egész sereged a falakon belülre, akkor összehangolva és módszeresen rombold az épületeket, így kevesebb veszteség lesz. Az apácák ilyenkor jönnek jól, mert a sebesült katonákat meg tudják gyógyítani, akár harc közben is. Akkor végzel igazán gyorsan, ha az emberekre, és a tornyokra lövettetsz elsőként. Természetesen ez nem megy teljesen zökkenőmentesen.

4. War on the Rio Grande

A negyedik küldetés a Rio Grande folyó partján talál, egyik oldalon egy mexikói (bandita) településsel. Ha békében akarsz élni a banditákkal, akkor a gazdasági épületeidet a falakon belül húzod fel, és csak védekezel, ha megtámadnak. Ellenben az amerikaiakkal mindenképpen összetűzésbe kell kerülnöd (akik a folyó túloldalán állomásoznak), mert le kell rombolnod két fegyvergyárukat. Ahhoz, hogy megtudd, hol helyezkednek el a gyárak, el kell fognod egy parancsnokot élve, legyilkolva az embereit. Ez a bizonyos tiszt és a csapata, egy ÉNy-ra lévő kis tanyát őriz. Sietned kell, mert mindössze nyolc perc áll rendelkezésedre, hogy lebonyolítsd az akciódát, és még csak egy hajód van (maximum nyolc férőhelyes). Ha megszerezted az információkat a parancsnoktól, és

már egy sereget is összeállítottál, akkor kezd áthajózni őket. Javasolom a szokásosnál több ágyú készítését! A kikötőtől nyugat felé hajózz, így elkerülheted a folyóparti tornyok golyózáporát, ami különösen veszélyes a védtelen hajóidra. Partraszállás után rendezd az egységeid, és próbáld meg leszedni az őrtornyokat az ágyúiddal. Ha már közel kerültél Fort Texas-hoz, akkor üss lyukat a kerítésen, és vedd az utadat a fegyvergyárak felé, de mindenképpen már a kerítésen belülről támad meg azokat. Miután leromboltad azt a két, kicsinek nem nevezhető épületet, akkor a maradék katonáddal induljatok meg É-nak, amerre az út visz. Ehhez természetesen megint utat kell vágatnod a kerítésen. Utolsó ütközeted célja, hogy Taylor tábornok utánpótlást szállító szekereit elpusztítsd. Az egyszerűség kedvéért körbe vannak kerítve kerítéssel, így elegendő az a marék katona és ágyú, amely túlélte a Fort Texas-i harcokat. Csak arra figyelj, hogy egyenesen a konvoj felé vonulj, mert ha teszel egy kis kitérőt ÉK-re, kellemetlen meglepetések érhetnek.

5. Battle of Monterrey

Feletteseid arra utasítanak téged, hogy a teljesen körülzárt Monterrey-t tartsd mexikói kézen, és harcolj az embereiddel az utolsó csepp véréig. Már ebből is gondolhatod, hogy nem lesz könnyű

America: No Peace Beyond the Line

dolgod, hiszen három különböző sereg is el akarja pusztítani a parancsnoki épületedet (ennek kell sértetlennek maradnia). A dolog jó oldalához tartozik, hogy nem kell építkezéssel foglalkoznod, hiszen egy életképes gazdaságot kapsz már az elején, és csak negyvenöt percig kell kitartanod. Azért nem árt, ha már kezdéskor felhúzol jó néhány őrtornyot, és teletömöd őket katonákkal, s főleg ágyúkkal. Ugyanezt javasolom az erődök esetében is, de ott jobban teszed, ha egy-egy munkás férfit is bevezényelsz a falak mögé a komoly sérülések kijavítására. Lesz munkája majd rendszeren, hiszen a két erőd szinte teljesen feltartóztatja az északról, és a keletről érkező egységeket (de ez nem jelenti azt, hogy ne kellene a kapubejárókhoz tornyokat építeni). A déli csapatok támadása ellen viszont nem véd semmilyen erőd, ezért színterem a tábor falának délkeleti részét erősítsd meg ágyúkkal és őrtornyokkal. Semmiképpen ne feledkezz meg legalább három férfiről sem, akiknek a dolguk csak az legyen, hogy a sérült épületeket javítsák. Ezen a pályán már lehetőség nyílik templomok építésére is. Ezekről se feledkezz meg, hiszen az apácák gyógyító képességének rettentő fontos szerepe lesz. Ahogy telik az idő, egyre-egyre jobban elharapódik a hangulat. A bányáid kimerültek, az embereiddel több, mint elegendő fát termeltettél ki, de valahogy nincs kellő számú katonád. Ekkor lehet életmentő az a raktár, ami DK-en van, és úgy tudsz oda eljutni, ha a kertek mellett lévő gázlót használod. Egyszer csak eljön az a pillanat, hogy teljesen be kell zárkóznod, mert olyan szintre emelik a támadásaik heveségét, és akkor az úr kegyelmezz meg neked. Ez körülbelül az ötödik perc tájékán következik be, és akkor fel kell tenned mindent egy lapra. Csatára fe!

6. Border patrol

Elérkezett a mexikói küldetéssorozat utolsó pályájára, ami előre láthatóan az eddigi egyik legnehezebbnek bizonyul. Két erődöt kell a megadott helyekre felállítanod, hogy utána elindulhass északra, bosszút állni az indiánokon. Legelső tevékenységeid egyike az legyen, hogy falat emelsz a falud köré, és ezeket megerősíted őrtornyokkal. Ha már elindítottad a gazdaságodat a felvirágozás útján, akkor belevághatsz az első erőd megépítésébe. Először a nyugati helyre húzd fel az erődöt, mert közvetlenül a bányáid mögött már forradalmár csapatok állomásoznak, és jobb őket messziről elkerülni. Ha ez megvan, néhány munkással és katonával indulj a következő építkezési helyszínre. Kerülj dél felé, mert ha az erdei úton mész, túl közel kerülsz az ellenséges csapatokhoz. A második erődhelyhez vonulván találhatsz egy raktárt a fák között nyugaton.

Természetesen a felépített erődök védelméről is gondoskodnod kell, ezért ágyúkat, és egy munkásembert helyez el bennük. Ezek után kezd el az embereidet az északi partra átszállítani a hajókkal, amiket a megépített erődökért kaptál. A folyón van egy sziget, ahol indiánok élnek, de neked nem ezt a törzset kell elpusztítanod, hanem az ÉK-en élőket. Viszont ahhoz, hogy odáig eljussál, át kell verekedned magad az amerikaiak erődjein, és csapatain. Azt a kis indián szigetet balról kerüld meg, így tudsz majd biztonságosan partot érni a hajóiddal. Ezek után vonulj északkeletnek, amíg nem találkozol az első erőddel.

Sajnos kettő is utadat állja, mert úgy lettek elhelyezve, hogy nem lehet őket megkerülni a szikláktól (és nem is érdes). Miután leromboltad az erődöket, és utat vágál magadnak az indián táborig, egy pillanatra állj meg. Vedd elő a seregedből a militimán-eket, és küldd őket előre, mert hatástalanítani tudják a csapdákat, amik hemzsegek a környéken. Ha ezekkel is megvagy, egy elsöprő támadást vezényelj a tábor közepéig, és csak a törzsfőnökre lövtesd. Abban a pillanatban, amikor átlép az örök vadászmezőkre, befejeződik a mexikói küldetéssorozat.



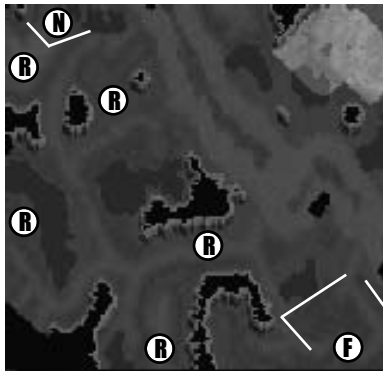


Native American Campaign

1. The Santee Sioux Uprising

Első küldetésed alkalmával egy folyóparton találod magad, azzal a parancssal, hogy pusztíts el minden amerikai raktárt a környéken. Ehhez természetesen át kell kelned a folyó másik oldalára, ahol a fehérbőrűek határt nem ismerő gyűlölete, és villámló botjai leselkednek rád. Mielőtt kezdetét venné a harc, fogadj el egy jó tanácsot: délen a tápepeseket mindenképpen kerüld el! Harcosaidat a folyón átvezető mocsárhoz vezényeld, mert

innen fognak érkezni Fort Ridgleyből a katonák. Biztonságosabb Little Crow-t –a törzsfőnököt- a főnöki sátorban elszállásolni, hiszen ha meghal, akkor vége a küldetésnek. Kellő harcossal indulj meg a legészakibb gázlón át ÉNy-ra (célszerű nagyszámú sereggel útra kelni, mert itt az elején még elég gyengécskék). Átkelvé a folyón minden eléd táruközö raktárt pusztíts el, míg meg nem érkezel New Ulm-ba. Ne a főkapun menj be, hanem az ÉNy-i kerítésen törj magadnak utat, és arról támadva pusztítsd az épületeket. (Koncentráljatok a nőkre, ők a gazdaság mozgatórugói.) New Ulm elpusztítása után délre tartva (DNy-on) megtalálod az utolsó lerombolandó raktárt is. Figyelj arra is, hogy amíg te csatázol, kellő számú őr védje otthonodat, mert biztosan számíthatsz amerikai támadásra.



Raktárak, Fort Laramine, New Ulm

2. The Battle on the North Platte River

Ennél a pályánál szükséged lesz minden aranyrögre, amit a környező föld rejt. Ezért azt javaslom, hogy először az ÉK-i bányát „ürítsd” ki, majd vonulj át az embereiddel a nyugatiba is. Építs aranyraktárakat, így meggyorsíthatod a kitermelést. Azt az ércet, amit a munkásaid az aranyraktárakba hordtak, csak a travoi-kal tudod a főnöki sátorba szállítani (mert csak ott válik igazi értéké). Az így szerzett pénzen erősítsd meg az embereidet, és indulj el ÉNy-ra, amerre az út visz. Rövidesen megérkezel a folyópartra, ahol az egyetlen átkelőt tornyok és katonák védik. Ha az erdőbe küldöd az íjászokat, akkor azok szépen, csendben eltesznek mindenkit láb alól, természetesen a kellő távolságról ne feledkezz meg. Miután leromboltad az őrtornyokat, hagyd ott az embereidet, de egy másik csapatot is készíts elő, mert a konvojt katonák kísérik, és azokkal hátra támadhatod őket. A kocsisor DK-ről indul, és ahol az őrtornyok álltak, ott fog átkelni a folyón. Ha nem sikerült elpusztítanod addig, míg oda nem ért a gázlóhoz, akkor átkelvé a folyón elfordul délre - jobbról megkerülve a sziklát - , természetesen balról elé tudsz vágni, de ehhez gyalogosok kellene, aki át tudnak gyalogolni a fák között. Miután a maradék kocsi is szétromboltad, Camp Dodg erősítést fog küldeni, hogy büntesse meg azokat a rézbőrűeket, akik lerohták a konvojt. Ekkor találkozol Lt. Collins-szal, akit a sziklaktól ÉNy-ra találsz. Csak úgy fejezheted be ezt a küldetést, ha őt és az őrzőjét is mőresre tanítod. Hatásos, ha egy maroknyi emberrel az erdőn átkelvé, hátulról is megleped őket, hiszen elég kezdetleges fegyverekkel rendelkeznek a harcosaid.

3. The Red Cloud War

Elérkeztünk a harmadik küldetéshez, innen válik majd igazán érdekessé a játék. Most lesz szerencséd találkozni a félelmetes amerikai ágyúkkal. Nos lássunk is hozzá. Tőled északra él egy

America: No Peace Beyond the Line

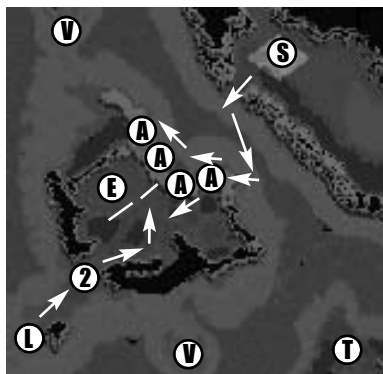
szövetséges indián törzs, akik mindig szívesen látnak maguknál. Miután meglátogattad őket, elmondják, hogy Phill Kearney-ben (ÉNy) rengeteg lovat tartanak, és neked az a célod, hogy a szövetséges Sioux törzsnek, akik délen élnek, elvigyél 15 lovat. A legjobb alternatíva talán az, ha másfél tucat ijással elindulsz az erdőbe lovakat lopni, de mellette a corralban is tenyésztesz lovakat, és a kiképző sátorban lovas harcosokat képzelsz. Az idő sürget, mert a pálya céljai között szerepel az is, hogy nem pusztulhat el a déli szövetségesed törzsfőnöki sátra. Vigyázz nagyon az erdővel, mert már ágyúkkal is lönek rád. Az ijásokkal oda tartván találsz egy raktárt is, ahonnan fegyvereket



zsákmányolhatsz. Átkelvéen a folyón, óvatosan elköthetsz annyi lovat, amennyit csak bírsz. Legyél nagyon figyelmes és állítsd az embereidet passzív „üzemmodra”! Ha nincs meg a 15 ló, akkor tölde nyugatra lévő második tónál tanyázó telepesektől is lophatsz (nem érdemes harcolni velük!), illetve még délebbre is szaladgál egy pár elvadult példány. Amikor leszállítod a lovakat, cserébe ugyanannyi számú fegyverest kapsz. Mire visszatérsz a fegyvereseiddel, addigra északi szomszédod elárulja, hogy a sziklakanyarulatban van az a hely (ÉK), ahol csapdába csalhatsz egy csapatot támadás esetén. Ettől a pillanattól már világossá válik, hogy muszáj lesz megütköznöd a Jenkikkel. Le kell rombolnod a kereskedő állomást (ahonnan a fegyvereket is szerezted), ez fogja támadásra ösztönözni az amerikaiakat. Fort Phill Kearney-ből indul egy jelentősebb létszámú sereg, végigvonul északon, és úgy közelíti meg a sziklakanyarulatot. Csak itt tudnak átkelni, hogy elérjék a táborodat. Előbb kell odaérned, mert ha sikerül átjutniuk a hágón, egyenesen a táborod felé veszik az irányt, és nyílt terepen sokkal nehezebb dolgod lesz. Használd fel ellenük, hogy nehézkesen tudnak felkapaszkodni a hegy lejtőjén, és míg odaérnek, te már jelentős számú nyílvesztőt lőhetsz ki rájuk. Ennél az utolsó ütközetnél próbáld ketté osztani erőidet, az egyik szárny jobbról, a másik balról várja az őráratot (ez legyen az erősebb).

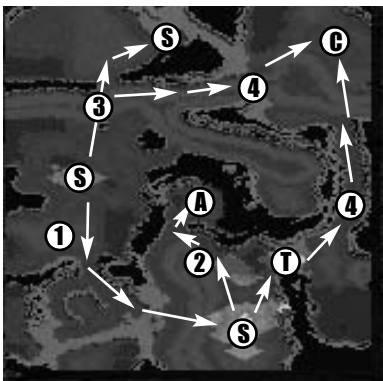
4. Beecher's Island

Ez az első olyan küldetés, amelynél nem kell erőt fordítani az otthonod védelmére, hiszen a folyó által teljesen el vagy szigetelve a külvilágtól. Egyben ez azt is jelenti, hogy az erőforrásaid végesek! Ezen a pályán lehetőség nyílik újabb fajta wing-wamok felállítására is. Ilyen például az álcázási iskola is, ahol a törzseddel különböző képességeket sajátíthatsz el. Ezekre a pluszokra szükség is lesz, hiszen úszva kell átkelniük az embereidnek a folyón. Miután kifejlesztetted az úszási képességet, küldd vízbe a harcosokat, és irányítsd őket délre. Ott vezényeld őket partra, ahol a kaptató is van. Figyelj arra, hogy ne ússzanak túl közel a partokhoz, mert az ágyúk oda is le tudnak löni! Pontosan azért jöttél ide, hogy azt a négy ágyút elpusztítsd, amely nehezítette a szigetre való eljutásodat. A négy kisebb ütközetben az ágyúkra céloztass először, mert azok tudják a legnagyobb pusztítást végezni. (Jó módszer, ha feláldozol egy



Raktárak, Erdő, Telepesek, Lovasok.
Vadlovak, Ágyúk

munkást arra, hogy magára vonja az ágyúk figyelmét, míg a fegyvereseiddel lerohanod azokat.) Miután sikeresen kivontad a forgalomból a négy tűzcsövet, újabb küldetést kapsz: meg kell ölnöd mindenkit, aki az erőd falai mögött lakik. Ezért menj le a szikláról az erőd oldalára, és a szövetségeseiddel együtt támadjatok. Ha ez az ütközet nem jár elsőprő győzelemmel, a gép adni fog egy lovas csapatot a sziget DNy-i nyelvére, akikkel megadott időn belül végső győzelmet kell aratnod az erőd felett. Nem kell mást tenned, mint összevonni erőidet, és egy elsőprő támadást indítani. (A sziget északi és déli nyúlványán találsz néhány kóbor lovat, ezekre felületven az íjzsidaidat nagyobb eséllyel indulhatsz neki az ütközetnek.)



Asszonyok, Crow, Szövetségesek,
Totemoszlop

5. Victory over the Crow

A játék során most első ízben kell szembeszállnunk egy indián törzsszel, ami talán nehezebb is, mint a kékkabátosokat legyőzni. A győzelemhez egy bizonyos Crow nevű indián törzsfőnökök kell átsegítenünk az örök vadászmezőkre, aki tőlünk ÉK-re vert tanyát népével.

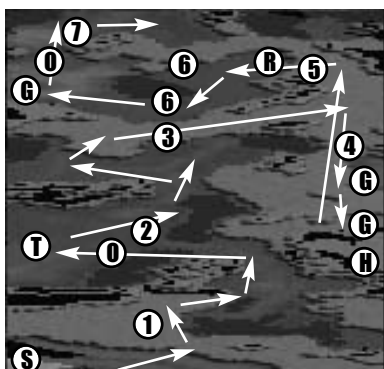
Ahhoz, hogy könnyedén elbánj velük, egy-két kisebb kitérőt kell tenned. Első ízben, miután útvárad indítottad a gazdaságodat, a törzsfőnököddel vágtsz le délre. Ott a nagy sziklán találkozni fogsz egy őrszemmel, aki átadja törzse vezetőjének szívélyes meghívását táborukba. Nem kell mást tenned, mint a követés gombra, majd az őrszemre kattintani. Amikor megérkezel a törzsfőnökhöz, elpanaszolja neked, hogy egy közeli törzs (tőlük északra) elrabolta az asszonyaikat, és tőled kér segítséget, hogy szerezd őket vissza. Ha már kiképeztél egy maroknyi sereget, akkor a törzsfőnököd által bejárt útvonalon küldd

délnek azokat egészen a tőig. A tavat jobbról megkerülve indíts támadást az asszonyokért. Miután legyőzted a galád nőrablókat, térj vissza a törzsfőnökhöz, hisz egy újabb szívességre fog megkérni, de most már lovasokat is ad melléd. A változatosság kedvéért most ÉNy-ra kell menned, mert egy másik, veled szimpatizáló törzs került bajba. Történetesen arról van szó, hogy Crow néhány embere elzárta előlük a bányájukat, és így nem jutnak aranyhoz. Már ki is találhattad, hogy ott is a jótétedért kapsz egy kis jótétet, ami nem más, mint öt darab kenu. Azt javasolom, hogy a bőrcsónakosokat küldd vízre, de kellő távolságra a parttól. A két ember közül akik a kenuban ülnek, az egyik nyíllal is rendelkezik, ezért nem csak felderítő céllal, hanem harcival is elindíthatod őket kelet felé a tavon. Figyelj rájuk, mert ki is tudnak mászni a partra, ha rossz helyre kattintasz, és ott aztán igazán védtelenek. Ha viszont elég közel evezteted ezeket a vízi egységeket egy part menti egységhez, akkor csendesen elpusztítanak mindent, amíg csak el tudnak lőni. Mindezek után indíts végső csatát, mind szárazföldön, mind vízen. Indulj meg a lovasokkal, akiket a déli szomszédoktól kaptál, egyenesen a totemoszlop felé át a sziklán, mert ezekkel nem tudsz csak szárazföldön mozogni, és ezért kelet felől kell kerülnöd. Ha vannak harcosaid a kiképző sátrad előtt, azokat is indítsd el északra, átúsztatván a tavon. Mindeközben már a kenusokkal kulcspozíciókat vehettél fel a part menti támadásban. Óvakodj a csapdaktól, mert pillanatok alatt meg tudják tizedelni a seregeidet. Az ütközeted legfőbb célja az legyen, hogy Crow főnöki sátra elpusztuljon.

6. Gold in the Black Hill Mountains

Mielőtt bárki is neki kezdene ennek a pályának, fogadjon meg néhány jó tanácsot. Vegyen egy nagy levegőt, nyugodjon meg, és tegyen el minden törekeny dolgot a keze ügyéből. Nem

America: No Peace Beyond the Line



Táborhely, Gyógyító ember, Harcosok, Raktár, TotemOszlop

véletlenül mondom ezeket a dolgokat, hiszen az a célunk, hogy négy íjással eljussunk az idáig ismeretlen területen lévő sámánhoz úgy, hogy őrtornyok és katonák sokasága leselkedik ránk utunk során. Első lépésként gyűjtjük össze a harcosainkat, és kezdjük kifejleszteni a különböző képességeket. Nagyon fontos, hogy az álcázási technikát elsők között fejlesszük ki. Ha mindezek megvannak, egy kis fürdés következik. Ajánlatos már a partraszállás után bokornak álcázni az embereinket, sajnos ez csak a tornyok ellen nyújt biztonságot (de ott is csak kellő távolságból). Figyelj a gyalogos katonákra, általában megszokott útvonalon őrjáratznak. Csak akkor szállj szembe a jenkikkel ha nagyon muszáj, de minden egyes lövöldözés után várd meg, míg az íjások maguktól meggyógyulnak. Ha felkapaszkodtál a sziklára, vedd északra az utadat, míg a lejtőig el nem érsz. Ott gyógyulj egy kicsit, és rettentő nagy sprintet

levágva vezesd le a harcosaidat a lejtőn, be az erdőbe, és közvetlenül a sziklafal mellett egyenesen északra. Amikor meglátod a totemoszlopot, akkor már nyert ügyed van. Az előtte álló sámán fog segíteni a törzseknek, latba vetvén minden tudását. A katonáktól nem kell tartanod, mert a totemoszlop ereje eltünteti őket, ha túl közel jönnek. Neked viszont egy csinos sereget kell kiállítanod, és velük elkísérni a gyógyító embereket északra. Célszerű egy lovas, és egy gyalogos egységet is kiállítani, mert az előbbi előlről, az utóbbi pedig hátulról védheti a sámánjaidat utad folyamán. Indulásod után hamarosan elérkezel egy hatalmas sziklahegyhez, ami utadat állja, és amit természetesen óriási kerülő árán tudsz csak legyőzni. Indulj keletnek a sziklán, s amikor elérkeztél a széléhez, tegyél egy kis kitérőt délre. Nem fogod megbánni azt a pár perc kitérőt, mert sámánokkal és katonákkal is találkozhatasz, akik növelik csapatod létszámát. Folytatván az utadat északra megpillanthatsz egy raktárt a sziklakanyarulatban. Javasolom, hogy azt is tedd egyenlővé a föld felszínével. Továbbhaladván a sziklafal mellett, hamarosan megérkezel a két totemoszlophoz. Jelzés céljából vannak ott, azt jelzi, hogy egy titkos övezet bejáratánál vagy, amibe csak a gyógyító emberek léphetnek be. (Ha valaha látni akarod még a fegyvereseidet, akkor ne engedd őket túl közel hozzájuk!) A maradék emberedet sorakoztasd fel az oszlopnál, és tedd őket passzívra. A sámánokkal lépj be a zónába, és figyelmesen menj keletnek. Ha megtámadnak a kékkabátosok, vonulj vissza a harcosaidig, és gyilkoldtasd le velük az üldözőidet. Miután törbe csaltad, vagy elpusztítottad az összes jenkifegyverest, varázsolj viharfelhőket a sámánokkal a kerteket művelő asszonyok fölé, míg a villámok nem végeznek velük. Ezek után már csak a kertek tönkretétele van hátra. Erre a célra a jégeső varázslatot használd.

7. Crazy Horse

Ezen a pályán, a gyorsaságon lesz a hangsúly, hiszen kezdésnél már majdnem működő gazdaságot kapsz. Sietve állíts össze egy csapatot néhány jó emberből, mert a hírek szerint a kékkabátosok már úton vannak a táborod felé. Crazy Horse törzsfőnököt ne hagyj harcolni, mert ha eltávozik az élők közül, akkor vesztettél. (A keleti folyón túl találsz egy





raktárt tele fegyverekkel, ahhoz hogy hasznosítani is tudj azokat, a leglényegesebb sátrakat kell csak felhúznod azon az oldalon.) Ha túlélted a kezdeti nehézségeket építsd kenukat és csurog le velük a keleti folyón egészen a jenki táboráig. Vedd kezelésbe velük a kerítéseket és a part menti egységeket, hogy amikor megérkeznek a harcosaid, ne a főbejáraton kelljen bemenniük a táborba, és aránylag biztonságos terepen kezdhessék meg a harcokat. Addig ne nyugodj, míg egy ház is áll a Reynolds erődben. Ha sikeresen elpusztítottad a cövekvarós lakóit és épületeit, indulj el nyugatnak, hogy Crook erődjét is hasonló sorsra küld. Ehhez azt javaslom, hogy a kenusokat és a fegyvereseidet irányítsd be a völgybe úgy, hogy a csatahelyszín közelében lévő gázlót használják. Óvakodj a sziklák tetején álló őrtornyoktól! Néhány kanyar után megint elérkezel egy folyópartra, amin két gázlót is találsz viszonylag közel egymáshoz. Én az északit ajánlom, hogy a csapataidat átvonultasd a folyón. A harcmodor ugyanaz mint az előző útközetnél: előbb vízi támadás, utána pedig szárazföldi. Ennél a harcnál nem kell minden épületet feldúlnod, csak a főhadiszállásra összpontosíts! Nem lesz sajnos olyan egyszerű dolgod, mint ahogy azt én leírtam. Folyamatosan kell gondoskodnod mind az ember, mind a nyersanyag utánpótlásról, mert sokan vannak az amerikaiak és nagyon erősek. Szerintem addig ne támadj, míg egy ütöképes sereggel nem rendelkezel.

8. The Battle of the Little Big Horn

Elérkeztél az utolsó indián küldetéshez. Céloed nem más, mint végső csapást mérni a sápadt arcúak felett, és ez által megváltoztatni a történelmet. Kezdj azzal, hogy összeretereled a harcosaidat, mert igen nagy az a terület, ahol az épületeid és katonáid elhelyezkednek. Gall-t és Crazy Horse-t küldd olyan helyre, ahol biztos, hogy túléljük a harcokat! Építs még egy kiképző sátrat, egy totemoszlopot, valahova délre és annyi csapdat, amennyit csak tudsz. Ezeket tartsd is szemmel, mert bizonyos jenki katonák hatástalanítani tudják. Mindezekre azért van szükség, mert délről folyamatos támadásra számíthatsz. Ha sikerült a gazdaságodat felerősítened olyan szintre, hogy már támadni is tudsz, akkor küldj csapatokat délre, a kenusokat pedig szállítsd vízre. Legalább öt barakkal kell végezned ahhoz, hogy biztos lehess abban, hogy nem támadnak hátra, míg te csatázol. A börtönöket vezényeld a keleti folyóáig gázlójához, mert itt lesz az utolsó esélyed megállítani Capt. Weirs-t, aki délről indul Major Reno erődjéből, és északra tart Custer lovasaihoz. Természetesen te egyenesen Capt. Weirs nyomába eredsz, miután leromboltad a barakkokat, s ha elég gyors vagy, és nem foglalkozol Renoékkal, akkor utol is érheted. Ha csak a gázlónál találkozol velük az sem baj, de mindenképpen ők legyenek a vesztesek. A folyónál vond össze csapataidat, és csak akkor indulj meg, ha kellő számú embered gyűlt össze. Észak felé tartva megérkezel a kerítésekhez, ami mögött egy igen erős sereg állomásozik. Itt azt javaslom,

hogy a csapatod egyik fele jobbról kerülve, el-elcsalva néhány embert az amerikaiak közül támadjon, de semmiképpen ne rontson közéjük. A harcosaid másik fele pedig, hasonló módszerrel a kapu felől támadjon. Ha jól csináltad a dolgokat, akkor minden gyalogost sikerült kicsálnod a kerítés mögüli, és csak Custer és a lovasai maradtak ott. Rájuk egyesített erővel támadj és figyelj arra, hogy ne ragadjanak be a gyalogosaid az ellenség lovai közé, mert akkor könnyű prédává válnak.





Outlaw campaign

1. Band terror

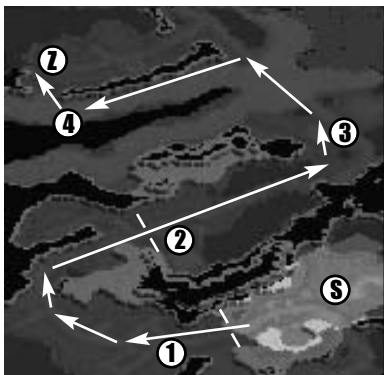
Most lehetőség nyílik megismerni, hogy milyen is az, amikor egy rakás félig részeg orgyilkost kell csatába vezetned, mert a banda vezére éppen pihenőjét tölti a rácsok mögött. Természetesen a legfontosabb utasításai még így is eljutnak hozzád, de a feladatok és az ütközetek lebonyolítása teljes mértékben rád van bízva. A leglényegesebb tudnivaló az, hogy míg az eddigi pályákon tanyákat kellett építtetned, addig most az élelem előállítására a szeszfőződéék szolgálnak. Ezek után vágjunk is bele! Első feladatként vándorolj el nyugat felé, amíg néhány házat nem találsz. Ott vedd meg a lábadat, az embereiddel építsd egy központi épületet, és legalább három szeszleparlót. Addig takarékoskodj a hússal, míg el nem éred a háromszáz egységet. Ekkor megkapod a következő utasításokat, miszerint: az ÉNY-on lévő seriff irodát kell elpusztítanod, lehetőleg magával a seriffel együtt. Tudomásodra jut az is, hogy a tőled északra és délre élő népeknél van egy-egy raktár tele fegyverrel. Ahhoz viszont, hogy azokat megszerezd, el kell lopnod két lovas kocsit a délnyugatiaktól, akiknek viszont aranyraktáruk van. Az ellopás egyszerűen úgy történik, hogy az embereidet a kiszemelt kocsi köré mozgatod, de lehetőleg úgy, hogy ne lőjenek, míg köré nem érnek.

Kis idő elteltével adni fog a gép 25 jól felszerelt fegyverest, arra a pontra, ahonnan elindult a játék. Ezekkel az emberekkel elindulhatsz szabaddá tenni az utat egészen a raktárakig, amik egy kisváros közepén helyezkednek el. Azt javaslom, hogy először a déli raktár felé vedd az utadat, majd pedig a folyón átkelve nyugatra folytatd azt. Miután megszerezted a kocsikat, és javában folyik a fegyverek és az arany szállítása a táborodba, akkor egy másik csapattal felvonulhatsz ÉK-re, a második raktárig. Ha az északkeleti településen is „rendet” raktál, akkor északra vonulj végig úgy, hogy lehetőleg a két sereged egyszerre érkezzen meg a városba. Ha jól időzítetted a támadást, akkor pillanatok alatt a seriff irodájánál lehetsz, és együttes erővel könnyedén lerombolhatod azt.



2. Stage coach holdup

Ezen a pályán egy egészen szokatlan feladatot kapsz: postakocsikat kell feltartóztatnod, és egyben el is kell foglalnod azokat. Előtte viszont egy csinos kis várost kell felépítened a folyó partján, amely képes lesz megvédeni magát, míg te a seregeidet harcra vezeted. Ha a borbélyokból és a vadászokból létrehozta legalább két csapatot, akkor indulj meg velük (át a gázlón) dél felé. Amikor a sziklák mellé értek, vezényelj nekik pihenjet, és várj, míg az első kocsi meg nem érkezik. Ha ez megtörtént, akkor gyilkold le az azt kísérő embereket, és fogd közre a postakocsit, míg a tiéd nem lesz. Ezek után rohand le a még délebbre lévő települést, és várj a következő lovas kocsit érkezéig. Három kocsit kell zsákmányolnod az ellenségétől, hogy folyamatos legyen majd a fegyverellátmányod. Azért is mondom ezt, mert az erdőben, közel az úthoz (ahol a postakocsik jártak) van egy raktár tele fegyverekkel. Ha megtalálta azt, és már az emberekből egy újabb csapatot is képes volt kiállítani, akkor vonulj el őket ÉK-re, ahol egy viadukton át eljuthatsz az amerikai városába. Ott csak a főhadiszállásukat kell lerombolnod, de hogy mindezt biztonságosan meg tud tenni, először a katonákat lödd halomra. Ahogy a központi épület elpusztul, a küldetésnek is sikeresen vége lesz.

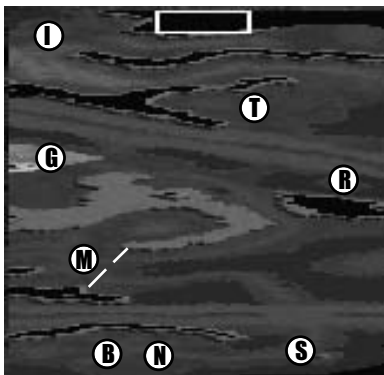


Zöld banditavezér

emberen és őrtornyon, hogy követni tudd. Természetesen nemskóra egy újabb város állja utadat az üldözésben, ahol ugyancsak nem szívesen látnak. Itt is, mint az előző településnél, célszerű elsőnek a tornyokat elpusztítani, és csak azután az embereket. A harcok folyamán érkezik a hír, hogy a keresett bandita megint továbbállt, de most már csak a saját városába tudott bemenekülni. Folytatván az üldözést elérkezel egy folyóhoz, aminek a túloldalán őrtornyok, és néhány katona várja a seregeidet. Ha végeztél velük, ne az úton haladj tovább, hanem a folyó mentén, a sziklafal mellett. Így pont a banditavezérhez érkezel, és nem kell fölöslegesen harcolnod. Az a kutyaútó nem is próbál elmenekülni, hanem egyenesen az embereidnek ront, de ő se született gyólyállónak, így hamarosan elesik. Ezzel vége is a pályának.

3. Bounty hount

Csak egy maroknyi emberrel vágssz neki a harmadik küldetésnek, azzal a paranccsal, hogy indulj el északra az ismeretlenbe. Rövidesen találkozni fogsz egy seriff-helyetttel, aki elűságotja neked, hogy a zöld banditák vezére megölte a felettesét, ezért bosszút forral. Megkér, hogy csatlakozz hozzájuk, és segíts nekik legyőzni azt az álnok bandavezért. Elfogadván az ajánlatát, neki is láthatss kiépíteni a városodat. A következőket javasolom: építsd fel az összes létező épületfajtát, és a seriff irodája mellett falazd el magadat (de ne teljesen), folyamatosan állítsd elő az embereket, és amikor megvan legalább harminc fő, akkor indulj meg a szomszédos kékek ellen. Ahogy a bandavezér megneszeli, hogy az embereiddel már a városuk „kapuit döngeted”, azonnal továbbáll, és neked át kell verekedned magadat a rengeteg



Bank, Indiánok, Telepesek, Ghost Town, Raktár, Mexikóiak, Northfield

4. Jesse James

A XIX. század egyik méltán leghíresebb rosszfíuja szegődik melléd ebben a küldetésben. A gaztetteiről és bankrablásairól elhíresült Jesse James most is rosszban sántikál: ki akarja rabolni a Northfield-ben lévő bankfiókot. A te feladatod az lesz, hogy segíts neki megvalósítani ezt, és hogy megvédd őt. Egy erdei úton kezdődik a pálya, közvetlenül Northfield mellett. Eredetileg az lenne a célotok, hogy betörjete a városba, de egy fél tucat lovassal nem lehet történelmet írni. Ezért azt javasolom, hogy küldj egy embert a városba, és hagyd, hogy lemészárolják. (Szomorú, de nem én írtam a programot.) Ezután lovagoljatok fel északra - amerre az út visz - egészen egy ellenséges amerikai tábor kerítéséig. Ott húzzátok fel a nyúlcpőt, és vágtsatok keresztül rajta, fel a sziklára, majd az északi oldalán ereszkedjete csak le. A szikla mellett megtalálod azt a szellemvárost, ahol létrehozhatod a városod. Nagyon fontos, hogy a

szalont is felépítsd, mert már ki tudod fejleszteni az emberek öngyógyulási képességét. Az építkezések közben figyelj az ÉK-en élő jenikire, és az imént említettekre is, mert egészen biztos, hogy számíthatss a támadásaikra. Ha létrehoztál egy jelentősebb sereget, akkor indulj meg velük délre, és pusztíts el minden utadba kerülő embert és épületet, amíg el nem érss Northfield-be. Ott

America: No Peace Beyond the Line

is tedd romhalmazzá a várost, de a bankra figyelj. Ha lerombolod, akkor nem tudod megszerezni belőle az aranyat. (Ehhez szekerekre lesz szükséged!) Ezek után nincs más dolgod, mint áthajózni a folyón, és lerohanni az ott élő amerikaiakat és indiánokat. Ehhez építs a folyón kikötőt és legalább három tutajt. Szállítsd át az embereket, várd meg míg mindenki átér, és egy roppant nagy erejű támadásban söpörj el mindenkit és mindent a föld színéről. Ne kegyelmezz az indiánoknak sem!

5. Billy the Kid

Ezen a pályán lehetőség nyílik bizonyítani, hogy a desperados-id nem csak a fegyverforgatáshoz és az ivászatához értenek, hanem az állattenyésztésben is jártasak. Igen ám, de a szarvasmarha nem nő csak úgy a földből, valahonnan be kell szerezni a tenyészállományt. Ezzel el is érkezünk a küldetés céljához: 40 db tehenet kell ellopnod az apacsoktól, és elterelned azokat a tanyáidra. Szerintem legelőször a város felépítéséhez fogj, és falazd is azt körbe, mert közvetlenül DK-en és DNY-on amerikai települések vannak (érdemes őket elkerülni!) és Billy-nek túl kell élnie a harcokat.

A szalonban újfajta képességet tudsz kifejleszteni: a látást. Ezt, a még fel nem derített területeken tudod nagy hatásfokkal alkalmazni. Miközben az embereidet verbuvárod, arra figyelj, hogy a seregged feltétlenül álljon egy csapat barber-ből is, mert csak ők képesek elterelni a teheneket. Ha ezekkel megvagy indulj el nyugat felé. A folyó túloldalán már a rézbőrűek tanyáznak. Egy maroknyi vadászt küldj előre, hogy hatástalanítsák a csapdákat, de őket mindig fedezzék a többiek. A teheneket túlnyomórészt a törzsfőnök sátra körül találod. Nagyon vigyázz, hogy hova lösz, mert ha elpusztítasz egyet is a jószágok közül, akkor ugrott a pálya! Miután legyilkoltál mindenkit és a bocikat két csoportba rendezted, tereld el őket ÉK felé. Amikor a folyónyúlványhoz érsz, ott a keletebbre fekvőn kelj át, és az erdő mellett vonultsd az állatokat. Természetesen biztosítsd őket fegyveres kísérettel, mert a fák túloldalán banditák élnek, és ha közel kerülnek a tehenekhez, akkor elzsákmányolhatják tőled. Útközben találni fogsz egy raktárt, csakúgy, mint a városodtól délre is van egy. Ha elértél az első tanyára, a gép elvesz húsz szarvasmarhát a csordából. A maradék 20-at tovább kell terelned nyugatra a következő kijelölt helyre. Ha ez is megvan, akkor befejezted a küldetést.

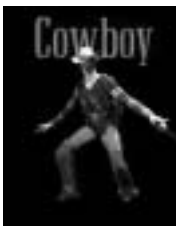


6. Sheriff' deadline

Az utolsó törvényen kívüli küldetéshez mindössze egyetlen parancsot kapsz: elpusztítani mindenkit a folyó innenső és túlsó oldalán.

Ezen az egyáltalán nem könnyű pályán csak úgy tudsz hatékonyan leszámolni az ellenségeiddel, ha a bankokat sértetlenül hagyod. Most is mint mindig, a városod kiépítésével kezd a teendőidet. Célszerű több kisebb csapatot képezni, mert sajnos hátra kell hagyni néhányat közülük. (A raktárt ÉK-re találod egy szikla mellett.) Először a legdélebbi városka ellen vonulj fel. Ha ezt elpusztítottad, egy maroknyi fegyverest hátrahagyva kelj át a folyón, és akiket csak látsz a folyóparton, gyilkold le. Egyre nehezedik a dolgod, mert a települések már vegyes összetételűek, és az elköborolt emberek riasztani tudják a saját városkájukat. Azért is kell hátrahagyni helyőrséget, mert mindig megróbbának visszatelepedni az éppen megtámadtak. Az első folyón túli helységben már bank is van. Ha nem romboltad le, akkor el tudod szállítani a szekereiddel az

aranyat a városodba. Ezekre a szállítóeszközökre folyamatosan figyelned kell, mert nagyon könnyedén elkóborolnak, és ha egy ellenséges csapat körbeveszi, akkor aranyostól, lovastól az ő birtokukba kerül. Azt javaslom, hogy a folyó északi oldalán folytasd „hódtó” utadat, és a következő két várost is küldd hasonló sorsra mint a legelsőt, de a bankokat kíméld. Majd kelj át a déli oldalra és a két legutolsó, és egyben legerősebb várost is tedd egyenlővé a föld színével. Nincs értelme tovább menned északra, hiszen csak újabb városokat találnál, és fölösleges öldöklésbe sodornád az embereidet.



U.S. Campaign

1. The Trek West

Egy új, független nemzet megalapításának első lépéseiben segídezhetsz az amerikai küldetésorozat első pályáján. A feladatod nem más, mint hogy a szekerek közül legalább kettőt, valamint egy férfit és egy nőt eljuttass a zászlókkal jelölt helyre úgy, hogy a sértetlenségük biztosítására mindössze egy csapat katona, és egy maroknyi prémvadász vigyáz. Nem túlságosan bonyolult véghezvinni mindezt, de tessék nagyon figyelni. A prémvadászokkal menj előre úgy, hogy őket kövesse a lovasság tisztas távolból, és mögöttük

közvetlenül a szekerek és a munkások vonuljanak. Javaslom, hogy úgy harcolj az embereiddel, hogy amikor megpillantasz egy állomásozó csapatot, akkor ne ronts közéjük azonnal, csak annyira menj közel, hogy mindig csak a legszélső ember vegyen észre benneteket. Aztán színlelj visszavonulást, hogy eltávolodjon a többiektől, és akkor egységes sortűzzel könnyedén végezhetesz vele. Így nem áll fenn annak a veszélye, hogy felesleges tűzharcba keveredsz.

Elhagyván a starthelyet csak északnak tudsz vonulni. Tedd is ezt, majd pedig ha elérte a szikla végét, fordulj egyből délnek, így elkerülhetsz egy lövöldözést. (A pálya egyébként egy radiátor alakhoz hasonlít leginkább.) Ha elvezetted az embereidet délre, akkor menj nyugatra, ameddig csak tudsz, majd a szikla mellett északra (formálódik a fűtőborda). Ha a jól osontál a csapatok mellett, akkor egészen kevés tűzharccal megúszhattad ideig. Innen az utad szinte egyenes a kijelölt táborhelyig, csak északon végig kell vonulnod.

Amikor megérkezel a zászlókkal jelölt helyre, láss neki megépíteni a főhadiszállást, utána pedig számos lakóépületet, és a legfontosabb gazdasági és katonai egységeket húzd fel. Ha elkészült a központi épület, a gép tíz percet fog hagyni neked a katonáid létrehozására. Ha az idő lejár, egy mexikói horda fog megtámadni. Nem kell tartanod egy mindent elsöprő támadástól, hiszen kevés ember vonul fel ellened, de addig nem lesz vége a pályának, míg az utolsó is le nem gyilkolod.

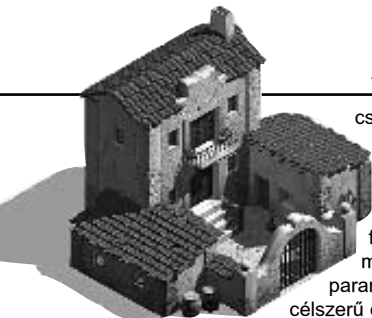
2. Remember the Alamo

1836-ot írunk. Nem kisebb feladat hárul rád, mint megszerezni a mexikóiaktól a későbbi Texas-t. Ezekről a hidegvérű gyilkosokról mindössze annyit lehet tudni, hogy eddig csak egyetlen harcmodor vált be ellenük: a meglepetésszerű támadás, főleg a szieszta ideje alatt.

Teljesen elszigetelt helyen, Lynchburg városában vágysz neki a küldetésnek. Első feladatod az lesz, hogy létrehoz egy igen erős sereget, és ezeket ájtuttasd a San Jucinto folyón a körbekerített helyre. Legkevesebb 2 ágyút, 20 prémvadászt és 10 lovas katonát kell áthajóznod; természetesen ha többet viszel, az



America: No Peace Beyond the Line



csak neked jobb. Ezek után tizennyolc perc áll rendelkezésedre, hogy lemészárold az utolsó mexikói katonát is, és hogy elpusztítsd a főhadiszállásukat. Figyelj nagyon az őrző kiskatonákra, mert ha egyet is életben hagysz, akkor elveszted a pályát. Mindezek mellett felhívnom a figyelmedet néhány fontos dologra. Mindig őrizze egy csoport a bázisodat, mert a mexikóiak bármikor átszaphatnak ellentámadásba. A parancsnok, Sam Houston nem halhat meg az ütközetekben, ezért célszerű őt a központi épületben „elszállásolni”. A folyó keleti részén, közvetlenül Lynchburg mellett van egy sziget, ezt tanácsos elkerülni, mert egy felbőszült indián törzs lakik ott, és nem szeretik a vendégeket.

3. The Landing in Vera Cruz

A telepesek megszerezték és megalapították a független Texas-t, aminek Sam Houston lett az első elnöke. A mexikóiak nem nézték ezt jó szemmel, és amikor megtudták, hogy az államokhoz csatlakozott, azonnal felvették ellenük a harcot.

Ütközetek folynak mindenütt. A te feladatod az lesz, hogy egy maroknyi emberrel megvesd a lábadat Közép-Amerikában, és az ellenség hátába támadván eljuss egészen Vera Cruz-ig. Miután beszálltak az egységeid a hajókba, indulj meg velük Callado Beach-re, egy nagy „c” betűt lerajzolva. Ez azért szükséges, mert a

starthely alatt van egy ellenséges sziget tele ágyúkkal, és csak így tudod biztonságosan kikerülni őket. A sikeres partra érkezés után építsd fel a bázisodat a két szikla között, és láss neki a gazdaságod kiépítésének. (A gép azt az utasítást fogja adni, hogy rohand le a Milibran főhadiszállását, és építsd oda a központi épületedet. Majd eljön ennek is az ideje.) Igyekezz a

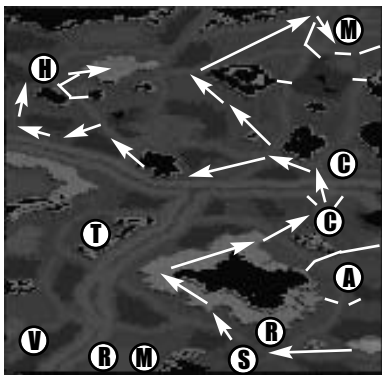
védelmet is jól megszervezni

(csak úgy, mint a támadásaidat), mert rengetegen vannak a mexikóiak, és bármikor megtámadhatnak. Ha elkészült az első ütközetre kész csapat, akkor vezesd őket nyugatnak. Ott csak annyit háborúzz, hogy életképtelenné tud tenni a városkát. Ha ez megvan, vedd utadat Milibran felé (É), és ott csak a központi épületre összpontosítsd az erőidet. Ha a csatákban meggyengült a sereged, akkor kellő számú emberrel, és főleg ágyúval frissítsd fel azt. Tovább folytatván az utadat északra, hamarosan megérkezel Vera Cruz külső gazdasági épületeihez. A pálya célja az erődök lerombolása, de ahhoz, hogy ezt biztonságosan elvégezhesd, javasolt az ellenség gazdaságát is tönkretenni. A falak mögött három erőd van, ezeket a kapu és a vízpart felől is ostromold egyszerre. Ha sikerült elpusztítani őket, még nincs vége a szenvedéseidnek, ugyanis Vera Cruz-tól keletre van még egy erőd a szigeten. Tehát neki kell állnod hajókat építeni, és átszállítani az egységeidet. Azt a szigetet is kerüld meg nyugat felől, és a sziklák mellett szállj partra az ÉNy-i részén. Azt tanácsolom, hogy addig várj, míg egy nagy létszámú sereg össze nem gyűlik ott, és csak azután támadj velük egyszerre. Ha kihasználod a meglepetés erejét, de nem mész vakon tüzön-vízen át, akkor egészen biztos lehetsz a győzelemben.

4. The Fall of Mexico City

Elérkeztünk az egész játék legnehezebb pályájához. Nekem legalább egy negyed napba tellett, míg végigvittem (de azért írom ezt a cikket, hogy neked ne kelljen ennyit vesződni vele). Arra készülj fel, hogy annyian lesznek az ellenségeid, hogy egyes helyeken be fog szaggatni a





Raktár, San Agustín, San Antonio,
Churubusco, Mexico City, Valencia Gen,
Törvényen kívüli, CHapultepec

egy kicsit megállnod és megerősítened a seregedet, mert Mexico City ostroma következik. Ha a gazdaságod meggyengült az erőteljes hadakozásban, akkor üdítően hathat az a fegyverraktár, ami a folyóparton van egészen lent délen egy mexikói tanyagazdaság mellett.

Miután a friss haderő megérkezett a gázlóhoz, vonultasd őket ÉNy-ra, jobbról megkerülve a város falait. Amikor felértél egészen északra, akkor a fal mellett támadj a városra, és ne kímélj egy lelket se. Próbáld először a gazdasági épületeket, és a napszámókat likvidálni, mert akkor nem tudnak utánpótlást termelni. Mexico City elpusztítása után ismét téj vissza a folyóhoz, és annak a mentén haladj nyugat felé. Így Chapultepec városához jutsz, amit ha délnyugatról közelítesz meg, akkor jelentősen kevesebb áldozat árán tudod lerohanni, mintha ugyanezt szemből tennéd. Sajnos itt az erőd egy szikla tetején van, amit mindenképpen el kell pusztítanod. Viszont ez lesz az utolsó lerombolandó egység ezen a pályán, mert a folyó nyugati oldalán elhelyezkedő településekkel nem kell foglalkoznod, úgy ahogy a Chapultepec-től keletre lévővel sem.

5. Crook – Arizona campaign

1871-ben George Crook rendeletbe adta az indiánok rezervátumokba telepítését. A parancs azt is tartalmazta, hogy amelyik törzs nem hajlandó engedelmesskedni vagy ellenszegül, azt meg kell „büntetni”. Ilyen megtorlások levezetését bíznák rád.

Három törzs, a Fehér Hegyi Apacsok, a Haulapaik és az Yavapaik feldúlása a feladatod. Úgy kell végezned a törzsfőnökeikkel és azok sátraival, hogy a szövetségeseid bázisa nem pusztulhat el.

Kezd ezt a pályát is a gazdaságod kiépítésével, s a városod körbekerítésével. (Ebben segítségre lehet az a raktár, ami a folyóparton, tőled keletre található.) Most először nyílik alkalmad bankokat építeni, amihez természetesen ugyanúgy lovas kocsik kellene, mint a raktárakhoz. Legalább kettőt építs belőlük, és hagyd őket kamatozni. A katonai épületeket célszerű a nyugati oldalra

játék. Ezzel azt hiszem érzékeltettem egy kicsit a nehézségi szintet...

Teljesen az alapokról indulsz neki a küldetésnek azzal az utasítással, hogy pusztítsd el a tőled nyugatra lévő San Agustín városát. Mielőtt megfontolatlan lépéseket tennél mérlegelj, és még egyszer olyan erős sereggel vágj csak neki a harcnak, mint amilyenel először akartál. San Agustín eleste után a városod vedd körül fallal, és szervezd meg az állandó védelmét, mert egészen biztosan számíthatasz valamilyen támadásra. A tőled északra lévő San Antonio-t érdemes elkerülni, mert erős falak, tornyok védik, és csak fölösleges vérontás lenne az ostrom eredménye. A kerülőútdat a sziklán át vezessen, mert találhatsz egy bányát, s egy fegyverraktárt is a keleti felén. Ha ezeket az egységeket bevontad a gazdaságod vérkeringésébe, akkor ereszkedj le a hegyről az északi lejtőn, s rohad le Churubusco lakóit és épületeit (amik a folyó túloldalán is folytatódnak). Ezek után érdemes lesz



America: No Peace Beyond the Line

építeni, mert onnan fognak először, és legtöbbet támadni. Ezen a pályán tudsz először vallásos épületeket is felhúzni, azzal a céllal, hogy az apácák meggyógyítsák az egységeidet. Gondolván a szövetségeseidre, közvetlenül melléd építsd fel az erődöt, s a másik utat a városukba pedig falazd el nyugat felől. A seregedet elsőként az apacsok (DNY) ellen vonultasd fel úgy, hogy a prémvadászok haladjanak elől, hatástalanítva a csapatukat. A főnöki sátruk egy sziklakanyarulatban lesz, de a szikláról is érkezni fognak egységek, mert a kiképző sátrakat oda állították fel. Ha ezt a törzset harcképtelenné teted, akkor menj északra, elhaladva a szövetségeseid mellett. Arra figyelj, hogy a Fehér Hegyi Apacsoktól északra törvényen kívüliek tanyáznak, és addig eszük ágában sincs megtámadni az egységeidet, míg te nem kezdeményezel. A Yavapaik már jobban felkészültek mint az előző törzs, de ha az előbb már bevált módszert alkalmazod, akkor itt sem lehet baj. A főnöki wigwam egészen mélyen keleten helyezkedik el, első utad oda vezessen. Ha elpusztítottad a törzsfőnököt a sátrával együtt, akkor indulj el dél felé, át a folyón a Haulapaik ellen. Ez a törzs a legerősebb, és a legtöbb csapatát is állítja. Nagy körültekintéssel vezesd el a katonáidat DK-re, ahol megtalálod a céltárgyat a célszeméllyel. Ha sikerült ezekkel is leszámolnod, akkor hátra is dőlhetsz lazítani egy keveset.



6. Border conflict

A legutolsó parancsodat kapod a feletteseidtől:

„... elpusztítani minden ellenséget a katonai, és a központi épületeikkel együtt!”

Jelen esetben két mexikói, két indián és egy törvényen kívüli település „vár” arra, hogy feldúl. Azért, hogy egyszerre ne kelljen többfelé összpontosítanod, kezd a hadjáratod a déli indián törzs ellen. Az előzőekben alkalmazott harcmodor rajtuk is ugyanúgy kifog, mint az eddigieken. Ha elpusztítottad őket, nem lesz más nép a folyó azon oldalán, amelyiken te vagy, és nyugodtabban intézheted a dolgaiddat. A gazdaságod megerősítéseként vedd célba azt a raktárt, ami keleten van a folyó mellett. Közvetlenül a másik oldalán is van egy ilyen épület, de azt csak akkor biztonságos felkeresni, ha már a csapataid is odaértek, ugyanis ettől az aranyraktártól északra találod a második rézbőrű törzset. Őket is le kell rohannod, hasonló módszerrel mint az eddigieket. Kivételesen nem azt tanácsolom, hogy folytasd az utadat nyugatra az inkák feldúlása után, hanem azt, hogy egy új útvonalon folytasd a hadjárataidat. A kiindulási helytől vágj neki az ismeretlennek arra, amerre a nap nyugovóra tér. Ha a folyót is elhagyad, fordulj DNY-i irányba, így megtalálod a mexikóiak városát. Elpusztítása után néhány őrszemet küldj le délre, mert ott fogod megtalálni az újabb fegyverraktárt. Az utolsó latin-amerikai település a két folyóág találkozásától északra található. A legjobb, ha a nyugati gázlón mész át, és arról ostromlod meg. Ha esetleg az indiánok leölése után hagytlál csapatokat azon a vidéken, akkor együttes erővel támadj a mexikóiak ellen. Az elestük után mindössze egyetlen törvényen kívüli település maradt csak hátra. Velük nem lesz nehéz dolgod, ha a szeszleparlójukat is elpusztítod, mert így nem tudnak új desperado-kat előállítani. Dicsőséges győzelmeid után eléred végső jutalmadat: a legutolsó videót.

Laclow

