

The Settlers:

Narodziny kultur

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Settlers: Narodziny Kultur

autor: Robert „ochtywzyciu” Frąć

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

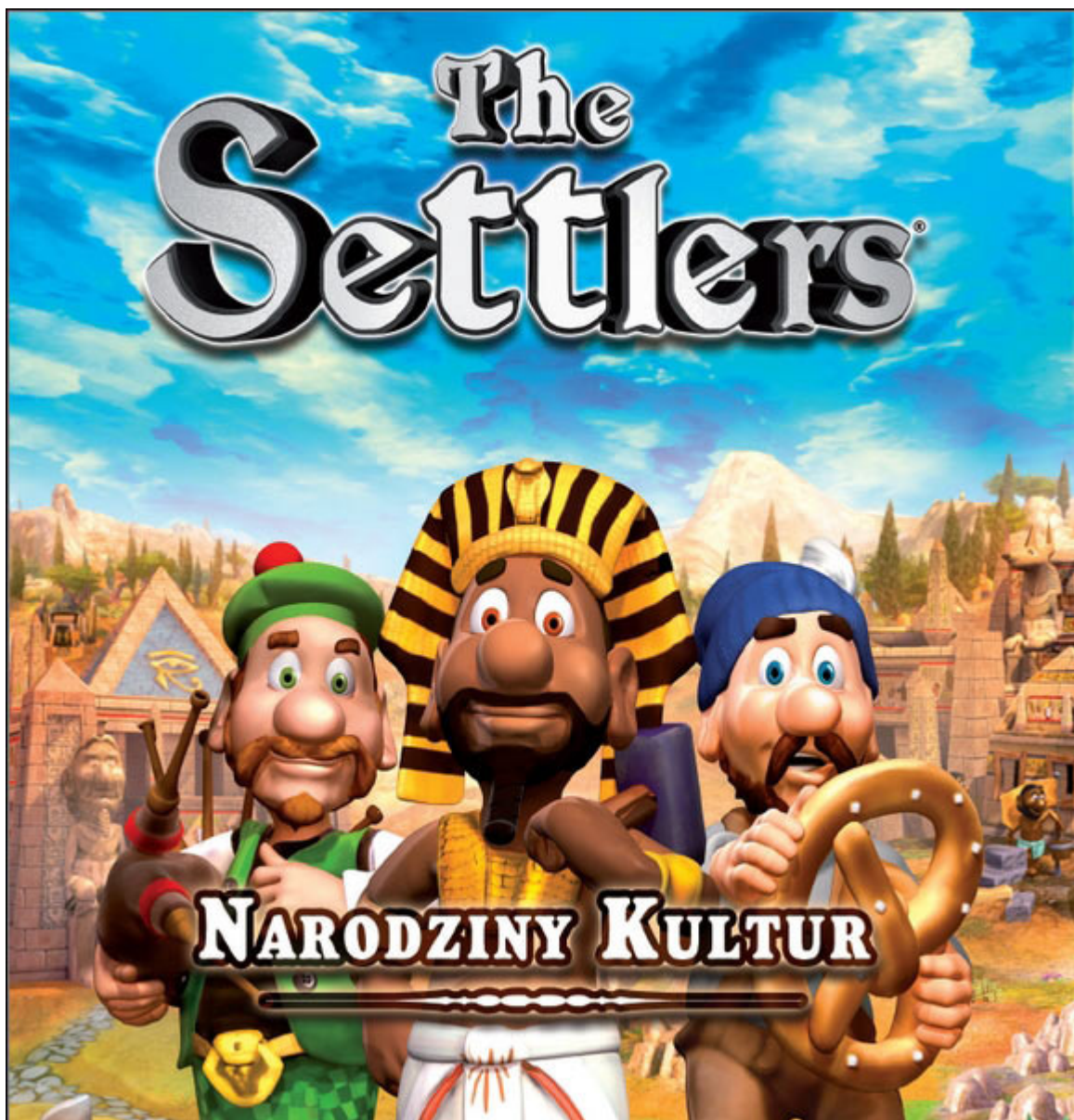
Producent Funatics Development, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Poradnik strategiczny	4
Nacje	4
Budynki	6
Prowadzenie wojny	14
Opis przejścia	16
Misja 1: Dzień dobry	16
Mapa M01	18
Misja 2: Na zdrowie	19
Mapa M02	21
Misja 3: Smacznego	22
Mapa M03	25
Misja 4: Ahoj	26
Mapa M04	29
Misja 5: Skarabeusz	30
Mapa M05	32
Misja 6: Strzały potępienia	33
Mapa M06	36
Misja 7: Pustynna burza	37
Mapa M07	39
Misja 8: Gaidheal – Szkoci	40
Mapa M08	42
Misja 9: Woda życia	43
Mapa M09	46
Misja 10: Rabunek i zdrada	47
Mapa M10	49
Misja 11: Wyrok	50
Mapa M11	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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do gry *The Settlers: Narodziny Kultur* zawiera opis przejścia poszczególnych misji, składających się na kampanie dla pojedynczego gracza, wraz ze wskazówkami dotyczącymi zaliczenia zadań dodatkowych oraz mapami zawierającymi położenie znaczących obiektów i surowców. W poradniku znajdują się również wskazówki dotyczące różnic pomiędzy poszczególnymi nacjami, sposobu prowadzenia działań wojennych oraz opis budynków wraz z pomocnymi adnotacjami.

W opisie przejścia znajdują się odwołania do punktów umiejscowionych na mapach, oznaczone zostały one kolorem **zielonym**.

Robert „ochtywzyciu” Frąc (www.gry-online.pl)

Poradnik strategiczny

N a c j e

W trakcie przechodzenia kampanii będziemy mieli okazję zagrać trzema nacjami, Bawarczykami, Egipcjanami i Szkotami. Każda z narodowości posiada swoje cechy charakterystyczne składające się na ich mocne i słabe stron.

Bawarczycy

Bawarczycy to mocno wypośrodkowana nacja, posiadają gospodarkę lepszą niż Szkoci, ale kosztowniejszą niż Egipcjanie. Ich wojsko posiada dobrych zarówno strzelców jak i zbrojnych, koszt produkcji obu jednostek jest umiarkowany, a garnizony mieszczą średnią ilość wojska.

Często używane bawarskie drogi automatycznie awansują do brukowanych, oznacza to, że na każdy taki odcinek dodatkowo wysłany zostanie wół działający jak standardowy tragarz. Do produkcji wołów wystarczy jedna hodowla wołów i studnia.

Świniarnie są dostępne tylko dla Bawarczyków, ze zboża i piwa produkują mięso. Jest to bardzo dobre źródło pożywienia pod warunkiem, że mamy miejsce pod budowę gospodarstwa, browaru i samej świniarni.

Bawarskim trunkiem jest piwo, do jego produkcji wymagane jest zboże i woda, wykorzystywane jest do werbunku żołnierzy i w świniarniach przy produkcji mięsa.

Egipcjanie

Egipcjanie to nacja szczyłą się najlepszą gospodarką, tanią i zarazem wydajną. Ich wojsko jest łatwe w produkcji, jednak nie mogą oni awansować zbrojnych, którzy wypadają słabo na tle innych nacji. Zaletą ich wojska jest jego duża liczebność, łatwa do osiągnięcia oraz pojemne garnizony.

Egipskie drogi, podobnie jak bawarskie, awansują do poziomu brukowanych, każdy taki węzeł komunikacyjny wyposażony jest w drugiego darmowego tragarza.

Egipcjanie posiadają hodowle kóz, bardzo wydajne źródło kóz oraz mleka. Na tych surowcach oparta jest znaczna część egipskiej gospodarki. Mleko potrzebne jest do werbowania żołnierzy, pieczenia chleba oraz produkcji serów stanowiących jedyne pożywienie górników pracujących w kopalniach węgla. Kozy wykorzystywane są w garbarniach do produkcji skór potrzebnych do wytwarzania łuków.

Egipcjanie, jako jedyna nacja, nie korzystają z desek do stawiania budynków, korzystają natomiast z cegieł wytwarzanych w cegielniach, które zastępują rolę tartaków. Potrzebują jedynie wody, co sprawia, że są wydajniejsze od swoich odpowiedników.

Dużą wadą Egipcjan jest brak możliwości stawiania leśniczówek, a potrzebują oni bali drewna do produkcji łuków, narzędzi oraz do budowy statków. Posiadają również największe zapotrzebowanie na sól, z której korzystają serownie i garbarnie.

Szkoci

Szkoci posiadają najsłabszą gospodarkę, ich drogi nigdy nie awansują, a rekrutacja żołnierzy wymaga wielu surowców, których produkcja jest stosunkowo skomplikowana. Szkoccy zbrojni to najsilniejsza jednostka bojowa w grze, nadrabiająca problemy związane z kosztownym werbunkiem i małą pojemnością garnizonów. Szkockimi strzelcami są procarze, mało skuteczni, ale jako jedyna jednostka wojskowa nie wymagają wcześniej wyprodukowanej broni, zamiast niej potrzebują trzy sztuki kamienia, który bywa czasem bardziej potrzebny do stawiania budynków.

Do werbowania szkockich jednostek potrzebne są kilty, których wytwarzanie opiera się na następujących budynkach: hodowla owiec, studnia, chata pasterza oraz tkalnia. Cały proces produkcji kiltów nie pochłania cennych surowców, ale wymaga czterech budynków i czterech cennych sztuk narzędzi.

Szkockim trunkiem jest whisky, wykorzystywana jedynie do werbowania żołnierzy.

Szkoci produkują mięso w masarniach z wykorzystaniem soli i nie potrzebują skór, dlatego też nie posiadają możliwości wybudowania chaty myśliwego.

B u d y n k i

Małe Budynki

	Chata drwala – służy do pozyskiwania bali drewna przez wycinę drzew, jest to również doskonałe narzędzie do oczyszczania z drzew terenu pod większe budynki.
	Leśniczówka – służy do sadzenia drzew, wraz z chatą drwala stanowi niekończące się źródło bali drewna. Budynek niedostępny dla Egipcjan.
	Kamieniołom – służy do wydobywania kamienia z powierzchniowych złóż granitu. Kamieniołom warto zburzyć zaraz po tym jak skończy wydobywać surowce, odzyskamy w ten sposób cenne (zwłaszcza na początku) narzędzia.
	Chata rybaka – dostarcza ryb, musi być postawiona blisko wody. Jest tanim sposobem pozyskiwania pożywienia, ale mało wydajnym.
	Chata myśliwego – służy do pozyskiwania surowców z dzikiej zwierzyny i musi być postawiona blisko niej. Niektóre miejsce gdzie kręcą się zwierzęta można szybko wyekspluatować inne stanowią niewyczerpalne źródło. Bawarczyca pozyskują z chaty myśliwego skóry natomiast Egipcjanie mięso. Budynek jest niedostępny dla Szkotów.
	Studnia – dostarcza wodę, może być postawiona w dowolnym miejscu, ale najlepiej stawiać je w najbliższym sąsiedztwie zakładów potrzebujących wody.

	<p>Chata geologa - służy do odkrywania rodzaju oraz zasobności podziemnych złóż surowców. Proces odkrywania może potrwać, warto więc postawić ją z wyprzedzeniem. Gdy spełni swoje zadania można ją zburzyć i odzyskać narzędzia, należy jednak pamiętać, że tabliczki z informacją o odkrytych minerałach szybko znikają, zaleca się więc postawienie odpowiednich kopalni od razu, jeśli nie chcemy ich w tym momencie budować, wystarczy nie doprowadzać do nich drogi. Pozostawienie chaty geologa przy działających kopalniach pozwoli na monitorowanie ilości surowców pozostałych do wydobywania.</p>
	<p>Ambona – jest budynkiem zwiadowczym odsłania mgłę wojny, ale nie poszerza granic.</p>
	<p>Posterunek – jest budynkiem militarnym odsłaniającym mgłę wojny i poszerzającym granice naszego terytorium. Posterunek jest tani i świetnie nadaje się do poszerzania granic z dala do przeciwników, jego niewielka pojemność sprawia, że stanowi on marną linię obrony. Posterunek można rozbudować pod warunkiem, że miejsce, w którym stoi, na to pozwala.</p> <p>Szkocki posterunek mieści 2 żołnierzy. Bawarski posterunek mieści 3 żołnierzy. Egipski posterunek mieści 4 żołnierzy.</p>
	<p>Hodowla owiec – budynek dostępny tylko Szkotom, hodowane są w nim owce, które po schwytaniu przez pasterza nadają się do dalszej obróbki.</p>
	<p>Chata pasterza – budynek dostępny tylko Szkotom, pracujący w niej pasterz łapie owieczki i przetwarza je w owce nadające się do dalszej obróbki. Działa na podobnej zasadzie co myśliwy, tylko w tym przypadku źródłem zwierzyny jest hodowla owiec.</p>