

The Settlers:

Narodziny Imperium

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Settlers

Narodziny Imperium

autor: Marzena „Louvette” Falkowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Blue Byte Software, Wydawca Ubisoft, Wydawca Cenega Poland
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
Misje	4
Misja I: Vestholm	4
Misja II: Challia	5
Misja III: Gallos	9
Misja IV: Narfang	11
Misja V: Drengir	12
Misja VI: Rekkyr	13
Misja VII: Geth	14
Misja VIII: Drengir	15
Misja IX: Husran	18
Misja X: Juahar	20
Misja XI: Tios	22
Misja XII: Sahir	24
Misja XIII: Montecito	26
Misja XIV: Gueranna	28
Misja XV: Vestholm	30
Misja XVI: Rossotorres	32

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

Witamy w poradniku do gry *The Settlers: Narodziny Imperium* zawierającym opis przejścia wszystkich szesnastu misji wchodzących w skład kampanii. Przed rozpoczęciem zabawy radzimy przeczytać instrukcję dołączoną do polskiego wydania gry, w której znajdują się informacje na temat rozgrywki pomocne w sprawnym wypełnianiu poszczególnych zadań. Dokładna lektura instrukcji oraz poradnika sprawi, że gra nie będzie mieć przed tobą większych tajemnic.

Ponieważ *The Settlers: Narodziny Imperium* jest w głównej mierze grą strategiczną, w wielu przypadkach nie istnieje jeden jedyny sposób na przejście misji. Staraliśmy się, by podane przez nas propozycje były optymalne i pozwalały na jak najszybsze wywiązywanie się z zadań, ale zachęcamy do eksperymentowania i odnajdywania własnych.

W przypadku pierwszych kilku misji opis jest nieco bardziej rozbudowany, byś mógł zapoznać się z ogólnymi zasadami tworzenia osady i zarządzania nią – zasady te w kolejnych misjach pozostają praktycznie niezmienione. W przypadku sytuacji odmiennych zaznaczamy, że należy na przykład skupić się na aspekcie militarnym albo stawianiu posterunków na przyległych terytoriach.

Misje

M i s j a I : V e s t h o l m

Pierwsza misja jest misją tutorialową, która zapozna cię z interfejsem gry i jej podstawowymi opcjami. Wybrany na początku rycerz (Alandra lub Marcus) będzie prowadzić cię przez cały czas za rękę tłumacząc i pokazując poszczególne części menu oraz instruując, co należy robić. Nauczysz się między innymi, w jaki sposób poruszać się w świecie gry, stawiać podstawowe budynki i ulepszać je, przydzielać osadników do odpowiednich prac oraz zarządzać zasobami.



W pierwszej misji nie ma większego znaczenia, czy wybierzesz Alandrę, czy Marcusa.

M i s j a I I : C h a l l i a

W tej misji twoim zadaniem jest ochrona osadników z Challii przed atakami Wikingów. Musisz zabezpieczyć teren, by statki kupieckie mogły znów bezpiecznie docierać do Portu Ramsey.

Rozpocznij oczywiście od wybudowania osady. W miejscach oznaczonych ikonami odpowiednich zasobów postaw parę chat myśliwych, drwali, rybaków i kamieniarzy, a także budynki odpowiedzialne za przetwarzanie tychże zasobów: wędzarnię, rzeźnię i garbarnię. Gdy zdobędziesz odpowiednią ilość drewna, możesz sukcesywnie je ulepszać. Po pewnym czasie uzyskasz możliwość postawienia budynków wytwórców środków czystości: mydlarnię i warsztat miotlarza.

Po kilkunastu minutach powinieneś spełnić warunki umożliwiające ci awansowanie rycerza na margrabiego (warunki te są następujące: 10 osadników, 6 sztuk ubrań, 2 ulepszenia zamku). Uczynź to zatem. Rycerz powie ci, że powinieneś poszukać wioski na północy i północnym wschodzie. Kaplica w Rhian-Over-The-Sea leży na wschodzie, z kolei handlarz imieniem Elias był widziany w Porcie Ramsey na południowym wschodzie.

Najpierw jednak udaj się na północ wzdłuż szlaku, a dotrzesz do wioski Regis. Jej mieszkańcy potrzebują wełnianych ubrań (dokładnie 9 sztuk), więc poproszą cię o przesłanie ich. Wełnę możesz kupić na południe od swojej osady.

Idąc na wschód od Regis dotrzesz do wioski Svange, której mieszkańcy poskarżą się, że ich kobiety nękają Wikingowie i poproszą cię o pomoc. Pokonaj złoczyńców. Otrzymaś podziękowania, a rycerz zauważy, że twoim osadnikom również przydałyby się małżonki. Żeby je przywołać (początkowa liczba docelowa: 5), należy zorganizować na rynku festiwal. Do tego wymagana jest jednak godność barona, a do jej zdobycia musisz spełnić jeszcze kilka warunków. Chwila jest odpowiednia, by się tym zająć: należy ulepszyć katedrę i magazyn, zwiększyć liczbę osadników do 30, a liczbę środków czystości do 12 (najszybciej uczynisz to ulepszając mydlarnię i warsztat miotlarza).

Tymczasem rycerzem skieruj się dalej na południe, a dotrzesz do wspomnianego wcześniej Portu Ramsey, gdzie znajdziesz handlarza Eliasza. Powie ci on, że należy rozpaść ogniska sygnałowe, aby bezpiecznie pokierować statki kupieckie do Zatoki Ramsey. Pierwsze ognisko znajdziesz na południe od miejsca, w którym stacjonujesz. Rozpal je – aby to uczynić, wezwij wóz z drewnem (kliknij na ikonkę nad ogniskiem).



Handlarz Eliasz.

Teraz możesz udać się do kaplicy Rhian-Over-The-Sea, która znajduje się na północnym wschodzie mapy. Mnisi podziękują ci za odwiedziny i w ten sposób kolejne zadanie będzie wykonane.

Następnie możesz zająć się wspomnianym wcześniej zadaniem polegającym na dostarczeniu wełnianych ubrań do wioski Regis. Udać się na południe od swojej osady do wioski Celbourne, której mieszkańcy hodują owce i mogą sprzedać ci wełnę. Kup ją, a następnie postaw w osadzie warsztat tkacki. Gdy wyprodukujesz 9 sztuk wełnianych ubrań, będziesz mógł wysłać je do Regis.

Gdy uzyskasz godność barona, zorganizuj w osadzie festyn. Podczas niego twoi osadnicy zapoznają swoje przyszłe żony, przez co reputacja osady wzrośnie. Teraz jest też dobry czas na to, by na południu kazać rycerzowi postawić posterunek przy kopalni żelaza, a obok wybudować ze dwie chaty wydobywców żelaza. Zasoby te przydadzą się wkrótce.



Aby przyciągnąć do osady kobiety, zorganizuj festyn.

Drugie ognisko znajdziesz na południowym wschodzie. W międzyczasie twoją osadę zaatakują Wikingowie, którzy będą chcieli porwać żony mieszkańców. Rycerz poradzi ci, by wybudować mur obronny. Uczyni tak, nie zapominając przy tym o postawieniu w nim bramy.

Trzecie i ostatnie ognisko zapalne mieści się na północy, na samej górze mapy. Twój transport drewna porwą jednak w drodze Wikingowie. Musisz wybudować koszary oraz dwa warsztaty miecznika (po to potrzebne było żelazo), by wytrenować zbrojnych. Gotowy oddział będzie mógł eskortować dostawę do ogniska.