

Anno 1404

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Anno 1404

autor: Mikołaj „Tym3k” Tymiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Related Designs, 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
Podstawy	4
Zbiór porad ogólnych	4
Najważniejsze budynki	7
Kampania	14
Rozdział I - Wyznanie wiary	14
Rozdział II - Pod znakiem Krzyża	19
Rozdział III - Wyprawa do Ziemi Obiecanej	26
Rozdział IV - Zaginione dzieci	32
Rozdział V - Nadciągający sztorm	41
Rozdział VI - W pułapce	52
Rozdział VII - Człowiek w masce	60
Rozdział VIII - Filary sprawiedliwości	70

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

Poradnik do gry *Anno 1404*. zawiera szczegółowy opis przejścia całej kampanii dla single player, omówienie znajdujących się w niej misji pobocznych oraz porady ogólne związane z rozgrywką. W poradniku znalazła się także charakterystyka najważniejszych budynków - m.in. koszty, wymagania oraz towary/surowce jakie produkują.

Mikołaj „Tym3k” Tymiński

Podstawy

Zbiór porad ogólnych

Poniżej przedstawiam zarówno te oczywiste jak i bardziej zaawansowane porady i wskazówki dotyczące rozgrywki *Anno 1404*. Dotyczą one i kampanii, i gry potyczki.

- Łącz wszystkie nowe budynki gospodarcze i przemysłowe z drogą prowadzącą do [magazynu](#). Bez tej elementarnej rzeczy nie będzie zwiększać się ilość dóbr w Twoim magazynie.
- Wszystkie domostwa muszą mieć połączenie z bazarem (Orient), bądź targowiskiem (wyspy północy/europejskie). Inaczej nie będą się rozwijać, a po krótkim czasie zostaną opuszczone.
- [Jak założyć kolonię na innej wyspie?](#) Pamiętaj, że na pewno nie zdarzy się taka sytuacja, w której na Twojej macierzystej wyspie będą znajdować się wszystkie surowce. Maksymalnie Twoja 1 wyspa może posiadać kilka surowców i warunki do założenia plantacji kilku, różnych roślin. Aby zaopatrzyć się w inne, potrzebne surowce powiedzmy w żelazo lub kamień musisz zasiedlić inną wyspę i stworzyć szlak handlowy. Zasiedlisz nową wyspę tylko wtedy, gdy podpłyniesz do jej brzegu statkiem i wybudujesz na jej plaży magazyn (kosztuje 300 sztuk złota, 3 tony drewna, 2 tony narzędzi).
- [Jak założyć prosty szlak handlowy?](#) Przypuśćmy, że do awansu społecznego patrycjusza potrzeba Ci tylko przypraw, które wytwarzasz na wyspie X. Zwożenie przypraw manualnie stanowiłoby duży dyskomfort, nie mówiąc już o stracie czasu. Statek zwozi wybrane towary z wyspy A do B po wcześniejszym założeniu szlaku handlowego. Aby założyć szlak handlowy wciśnij najpierw F6 (domyślnie) lub ikonę gwiazdki w prawym dolnym rogu. Będziesz miał przed sobą następujący widok **[#0]**. Po prawej stronie kliknij na [dodaj nowy szlak](#), a niżej na [dodaj magazyn](#) (dodaj od razu 2). W jednym Twój statek będzie pobierał towary, a w drugim oddawał je. Plus i zielony kolor przy towarze oznacza, że towar z konkretnego magazynu jest pobierany. Minus i pomarańczowy kolor oznacza, że towar jest w magazynie wyładowywany. Zaznacz, wg własnego uznania, ile przypraw ma być stamtąd pobierane. Zalecam ustawić maksimum, czyli np. dla małego statku handlowego załadunek **+40** oraz wyładunek **-40**.



[#0]

- Każda z grup społecznych posiada własne zapotrzebowania. Jeśli spełnimy je wszystkie jednocześnie obniżając podatki umożliwimy awans społeczny poszczególnym grupom np. chłopci staną się mieszczanami i będą przez to w stanie wpłacić do Twojego skarbca większy podatek.
- Należy jednak pamiętać że do powyższej nobilitacji potrzeba również kilku ton narzędzi i drewna potrzebnych do przebudowy domostwa. Na wyspach orientu przebudowa namiotów dla nomadów do arabskich domostw kosztuje 1 tonę drewna, 1 tonę narzędzi i 4 tony mozaiki.
- Zapotrzebowania **chłopów**: jedzenie (ryby), picie (cydr), religia/wiara (kaplica), wspólnota (targowisko).
- Zapotrzebowania **mieszczan**: jedzenie (ryby, przyprawy), picie (cydr), religia/wiara (kaplica), wspólnota (targowisko).
- Zapotrzebowania **patrycjuszy**: jedzenie (ryby, przyprawy, chleb), picie (cydr, browar), religia/wiara (kościół, kaplica), wspólnota (targowisko), rozrywka (tawerna), bezpieczeństwo (loch dla dłużników), własność (księgi), ubrania (odzienie, skórzane kaftany).
- Zapotrzebowania **arystokratów**: jedzenie (ryby, przyprawy, chleb, mięso), picie (cydr, browar), religia/wiara (kościół), wspólnota (targowisko), rozrywka (tawerna), bezpieczeństwo (loch dla dłużników), własność (księgi), ubrania (odzienie, skórzane kaftany).
- Zapotrzebowania rosną w wyniku napływu coraz większej liczby ludności na wyspę.
- Świat gry dzieli się na Północ i Orient. Na wyspach **Północy** występują surowce, drzewa, roślinność, klimat itp. charakterystyczne dla krajów europejskich. Na wyspach **Orientu** dla krajów arabskich.
- Do awansu społecznego chłopów można doprowadzić opierając się wyłącznie na wyspach Północy. Jednak aby zaspokoić kolejne, wyższe grupy społeczne (mieszczanie, patrycjusze, arystokraci) będziesz potrzebował coraz to więcej towarów i surowców, które pozyskasz **wyłącznie** na obszarach orientalnych.
- W *Anno 1404* występuje duża ilość ciekawych przedmiotów o różnych właściwościach. Część z nich, żeby działały, musi zostać dodana albo do magazynu, albo na pokład statku. Przedmioty podnoszą wartość ataku, obniżają koszty utrzymania budowli, zwiększają szybkość statków itp.
- Pamiętaj, że ilość budynków gospodarczych wystarczająca do wyżywienia osady czy małego miasta, nie wystarczy jeśli jeszcze bardziej rozwiniesz swoją wyspę. Trzeba będzie wybudować dodatkowe chaty dla rybaków, tłocznie cydru, farmy zbożowe, piekarnie itp., lub kupować poszczególne produkty u sąsiadów.
- Warto ulepszyć posiadane magazyny na dostępnie najwyższy poziom. Wpłynie to na zwiększenie szybkości pobierania gotowych surowców przez ludzi z wózkami (to oni automatycznie zwożą je do magazynów). Ponadto, pojemność magazynu po ulepszeniu stanie się większa. Stworzy Ci to większe możliwości handlu towarami.
- **Handel**. Możesz kupować/sprzedawać towary ustawiając w ostatniej zakładce magazynu odpowiednie opcje. Znakiem **+** dodajesz towary, które chcesz nabyć, a **-** dodajesz te, które chcesz sprzedać. Oczywiście kupuj deficytowe produkty, a do sprzedaży przeznaczaj te jakich masz najwięcej.
- Na wyspach północnych, wg mnie, typowymi towarami nadającymi się na sprzedaż w trakcie gry jest: drewno, kamień, ryby, liny, pszenica, browar, węgiel, rudy żelaza.
- Na wyspach orientalnych, wg mnie, typowymi towarami nadającymi się na sprzedaż w trakcie gry jest: kwarc, kamień, jedwab, indygo, daktyle, mleko, glina i na bardziej porośniętych także drewno.

- Dostęp do nowych budynków zdobędziesz, gdy na Twojej wyspie zasiedli się wymagana, do budowy poszczególnych obiektów, liczba mieszkańców.
- Pożądane produkty możesz kupować w magazynach sąsiednich skolonizowanych wysp – o ile będą oni posiadać dany produkt na składzie.
- Dbaj o swoich mieszkańców. To oczywiste, że **rebelie** wywołane (najczęściej) brakiem jedzenia, bądź picia nie przynoszą żadnych korzyści. Chyba, że wrogom.
- Przydatną umiejętnością jest przyspieszanie czasu gry za pomocą klawisza + na klawiaturze numerycznej (domyślnie). Będąc niecierpliwym i czekając np. na priorytetową dostawę, naciśnij i przytrzymaj +. Zwiększysz w ten sposób szybkość gry i tym samym szybkość pływających statków dostawczych.
- Na wyspach Orientu, w większości miejsc, aby rozpocząć uprawę określonej rośliny, musisz wcześniej wybudować małą, bądź dużą norię. Sprawia ona, że fragment pustyni porośnie bujną roślinnością, a ziemia stanie się odpowiednio żyzna.

Najważniejsze budynki

Budynki 1 poziomu – elementarne



Magazyn (mały dom targowy)

Koszt: 300 sztuk złota, 2 tony drewna, 3 tony narzędzi

Wymagania: brak

Wytwarza: brak

Magazyn pozwala na budowanie obiektów gospodarczych i przemysłowych w zasięgu jego oddziaływania. Przechowuje również towary i surowce. Magazyn położony na wybrzeżu kosztuje 3 tony drewna i 2 tony narzędzi oraz pozwala dodatkowo na handlowanie z niezależnymi statkami.



Targowisko

Koszt: 400 sztuk złota, 5 ton drewna, 3 tony narzędzi, utrzymywane jest za 10 sztuk złota

Wymagania: brak

Wytwarza: brak

W zasięgu swojego oddziaływania targowisko pozwala na budowę budynków mieszkalnych, z którymi musi być połączona drogą.



Chata wieśniaka

Koszt: 2 tony drewna

Po zaspokojeniu wszystkich kolejnych potrzeb wieśniacy awansują na mieszczan. Mieszczanie nobilitują na patrycjuszy, a patrycjusze na arystokratów. Im więcej mieszkańców, szczególnie tych bogatych żyje na wyspie, tym większe wpływy do skarbcza.



Chata drwala

Koszt: 50 sztuk złota, 2 tony narzędzi, utrzymywana jest za 5 sztuk złota.

Wymagania: obszar lesisty

Wytwarza: drewno

Budynek dostarczający drewna. Wymaga w swoim zasięgu położenia lasu lub warunków do posadzenia własnych drzew (ikonka konewki).