



# Northgard

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Northgard

autor: Agnieszka Adamus

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8112-506-2

Producent Shiro Games, Wydawca Shiro Games, wydawca PL Cenega S.A.  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Mechanika gry</b>	<b>4</b>
Porady na start	4
<b>Budowa i powiększanie terytorium</b>	6
Surowce budowlane	8
<b>Żywność</b>	10
Finanse	12
Zadowolenie	14
Czas i zdarzenia losowe	15
Folklor	16
<b>Sława</b>	18
<b>Solucja</b>	<b>20</b>
Wyprawa	21
<b>Przyczółek</b>	23
Posterunek	25
Nowa osada	27
Potyczka	29
Interwencja	31
Jotunheima	33
Turniej	35
<b>Wstrząsy</b>	37
Fimbulvinter	39
Bifrost	41
<b>FAQ</b>	<b>43</b>
<b>Jak przypisać mieszkańca do określonej pracy w Northgard?</b>	43
<b>Który klan w Northgard jest najlepszy?</b>	44
<b>Ilu żołnierzy mogą mieć maksymalnie?</b>	45
<b>Jak sprawdzić czego brakuje mi do zwycięstwa?</b>	46
<b>Aneks</b>	<b>47</b>
<b>Wymagania sprzętowe</b>	47
Sterowanie	49

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 GRYOnline.pl.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poniższy poradnik do **Northgard**, stanowi zbiór informacji, które pomogą ci sprawnie zarządzać twoim klanem. Poradnik *Northgard* zawiera również porady na start, opis mechanik, które pomogą zarządzać Twoim klanem, specjalny dział pytań i odpowiedzi, a także opis surowców, system folkloru i sławy. Całość została podzielona na cztery części.

## Northgard: Porady na start

Znajdziesz tutaj informacje dotyczące mechaniki rozgrywki. Stąd dowiesz między innymi jak powiększyć swoje terytorium oraz jak dbać o zadowolenie klanu w *Northgard*.

- Od czego zacząć?
- Rozbudowa i zwiększanie zasięgu terytorium
- Surowce budowlane
- Zasoby żywności
- Zasoby finansowe
- Zadowolenie osadników
- Czas i zdarzenia losowe
- Folklor
- Sława

## Northgard: Opis przejścia

Znajdziesz tutaj porady dotyczące kampanii fabularnej dostępnej w grze. Nasza solucja do *Northgard* przeprowadzi Cię przez wszystkie questy i zadania.

- Wyprawa
- Przyczółek
- Posterunek

## Northgard: Pytania i odpowiedzi

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedzi na pytania, które mogą pojawić się w trakcie rozgrywki.

- Jaki zawód przydzielić mieszkańcom?
- Który klan jest najlepszy?

## Aneks

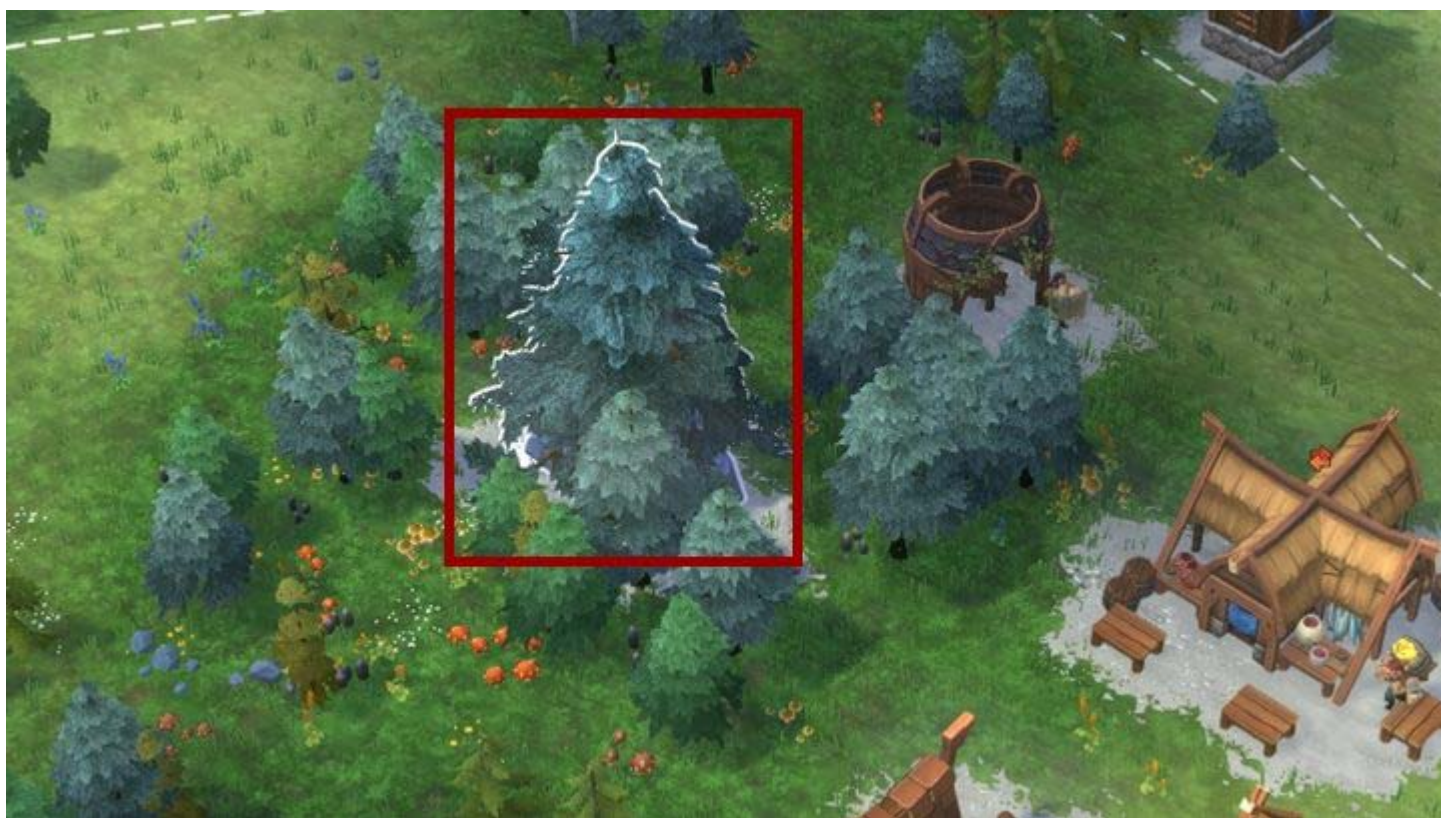
Zawiera on informacje dotyczące wymagań sprzętowych i sterowania w *Northgard*.

# Mechanika gry

## Porady na start

Jak najszybciej zainwestuj w zwiadowców (Scouts). Pozwolą ci odkryć nowe terytoria oraz eksplorować niektóre miejsca na mapie jak np. wrak statku (Shipwreck).

Jak najszybciej rozpocznij wyręb drewna. Umożliwią ci to drwale (Woodcutter), których siedzibą jest chata drwali (Woodcutter's Lodge). **W innym wypadku już pierwsza zima może wyczerpać twoje zapasy drewna, a twoi ludzie zaczną zamarzać.**



Strefy z charakterystycznym wysokim drzewem określane są jako las (Forest). Wydobycie drewna w takiej strefie jest zwiększone o 10%.

Buduj wieże obronne (Defense Tower). **Pozwolą ci one zwiększyć bezpieczeństwo obszaru, a przy tym samym nie są uznawane za budynek.** Nie wliczają się więc do ilości postawionych budynków. Stawiając je przy granicy terytorium ściągną one uwagę wroga, który na nich skupi swój atak.



Twierdze ulokowane przy granicach kontrolowanego terenu, ściągają uwagę przeciwników i pozwalają przegrupować wojsko.

**Ilość żywności jaką możesz zgromadzić jest ograniczona.** Początkowo jest to zaledwie 500 jednostek. W sytuacji kryzysowej takiej jak np. zamieć śnieżna, kiedy spożycie żywności wzrasta, taka ilość może nie wystarczyć. Aby zwiększyć ilość przechowywanej żywności zbuduj silos (Food Silo).

**Nie bagatelizuj zdarzeń losowych.** Są one dość sporym zagrożeniem i jeśli nie podejmiesz odpowiednich kroków to możesz ponieść poważne konsekwencje np. jeśli wystąpi plaga, a ty nie masz żadnego Silosu (Food Silo), to stracisz aż 80% maksymalnej ilości żywności, a duża część twojego klanu zachoruje.

**Dbaj o zadowolenie mieszkańców.** Jeśli spadnie ono poniżej zera, to nowi osadnicy przestaną napływać do osady. Może to spowodować deficyt pracowników i zmniejszenie produkcji.

## Budowa i powiększanie terytorium

Klan będzie rozwijał się tylko wtedy, gdy będziesz zapewniać mu podstawowe środki jak np. żywność czy drewno. Dodatkowo musisz także zapewnić mieszkańcom opiekę zdrowotną oraz dbać o ich zadowolenie. Należy także zapewnić ochronę swojemu terytorium. **By móc wpływać na określony czynnik (poza żywnością) musisz postawić odpowiedni budynek np. chatę drwala (Woodcutter's Lodge), by zdobywać drewno.**

Problemem jest jednak ograniczenie ilości budynków jakie możesz postawić na określonym terenie. Każdy obszar ma ograniczenie do trzech budynków. Za 100 Kröwns możesz jednak zwiększyć tą ilość o jeden. Dlatego ważne jest aby regularnie powiększać swoje terytorium. W ten sposób nie zabraknie ci miejsca na budowę. **Odkrycie terenów możliwych do przejęcia wymaga od ciebie wyszkolenia zwiadowcy (Scout), w specjalnym budynku.** Będzie on przemierzał kolejne sektory, odkrywając przy tym mapę.



Góry pasek na panelu informacji o strefie pokazuje liczbę budynków i pracowników w stosunku do górnego limitu.

Wybieraj terytoria, które posiadają jakieś surowce jak np. kamień. Zajęcie określonego terenu kosztuje bowiem określoną i stale rosnącą ilość jednostek żywności. Dlatego nie kupuj każdego dostępnego kawałka terenu. Istotne jest także to, że zajęcie terenu będzie możliwe tylko, gdy na jego obszarze nie znajdują się wrogowie. Musisz więc najpierw zlikwidować zagrożenie jakie się na nim znajduje.

Każdy zajęty kawałek ziemi, jest częściowo autonomiczny. **Z usług uzdrowiciela mogą korzystać wszyscy, a skaldowie podnoszą zadowolenie w całej populacji. Jednak osadnicy nie będą przekraczać granicy terytoriów.** Sam musisz ich tam sprowadzić, czy to jako budowniczych czy to do pełnienia odpowiedniej funkcji.



Białe przerywane kreski wyznaczają granicę strefy w obrębie terytorium.

**Dlatego w trakcie rozbudowy twojej osady, podziel terytoria tak by pełniły one określone funkcje. Ułatwi ci to zarządzanie osadą.** Jedyny wyjątek od tej reguły stanowi wydobywanie kamienia i żelaza. Z racji tego, że złoża się wyczerpują to górnicy są mobilną grupą. W każdej strefie, która posiada jedno z tych dwóch złóż należy zostawić sobie możliwość wybudowania dodatkowego budynku, by przenieść kopalnię z innej strefy. W przypadku tych stref przydatna jest opcja zwiększenia limitu budynków możliwych do wybudowania.

Pamiętaj również, że budynki można ulepszać. Wymaga to najpierw ulepszenia ratusza. Potem każdy budynek będzie mieć tę opcję. **Za określoną ilość surowców, będziesz mógł zwiększyć efektywność budynku i zwiększyć liczbę pracowników o 1.**