

The Settlers 7: Droga do Królestwa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Settlers 7: Droga do Królestwa

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Blue Byte Software, 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
Budynki	4
Technologia	10
Prestiż	11
Taktyki	12
Kampania	18
Misja I: Początki osadnictwa	18
Misja II: Wojskowi mile widziani	20
Misja III: Szkolenie mnichów	23
Misja IV: Kupiecki czeladnik	26
Misja V: Na ring	29
Misja VI: Ku chwale cesarstwa	32
Misja VII: Burza nad łąkami	35
Misja VIII: Mgliste pola	38
Misja IX: Sto lat pokoju	43
Misja X: Zemsta ojca	48
Misja XI: Powrót dawnego władcy	52
Misja XII: Ostateczna granica	57

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 *The Settlers 7: Droga do Królestwa* zawiera charakterystyki wszystkich budynków, technologii do odkrycia oraz bonusów do odblokowania. Główną częścią jest jednak opis przejścia każdej z 12 misji kampanii krok po kroku. Nie jest to przegląd wszystkich taktyk, ale próba wyboru tej najlepszej dla każdej ze zróżnicowanych map. Oczywiście dróg do wygranej jest sporo – w poradniku pokazujemy tylko naszą propozycję, która pozwoliła na w miarę łatwe zwycięstwa na wysokim poziomie trudności.

Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

Podstawy

B u d y n k i

The Settlers 7 to przede wszystkim rozmaite ciągi produkcyjne, dzięki którym wytwarzamy co raz lepsze towary. Poniżej prezentujemy wszystkie budynki, ich produkty oraz wymagania. Dokładne zależności można sprawdzić również z poziomu gry.



Nazwa: Gospodarstwo

Wymaga: 3 deski

Obejścia wymagają: 1 osobę, 1 narzędzie

Gospodarstwo zajmuje więcej miejsca niż inne budowle i wymaga przestrzeni oraz w przypadkach niektórych obejść żyznej ziemi. W gospodarstwie są następujące obejścia:

- *Spichlerz* - **wymaga:** żyzna ziemia | **daje:** ziarno
- *Świniarnia* - **wymaga:** 2 x ziarno, 2 x woda | **daje:** 1 x mięso
- *Owczarnia* - **wymaga:** 2 x woda | **daje:** 1 x wełna
- *Stajnia* - **wymaga:** 3 x ziarno, 2 x woda | **daje:** 1 x koń
- *Młyn* - **wymaga:** 1 x ziarno | **daje:** 1 x mąka



Nazwa: Leśna chata

Wymaga: 3 deski

Obejścia wymagają: 1 osobę, 1 narzędzie

Leśna chata to jeden z podstawowych budynków. Obejścia w leśnej chacie to:

- *Drwal* - **wymaga:** drzew | **daje:** 1 x drewno
- *Tartak* - **wymaga:** 1 x drewno | **daje:** 1 x deska
- *Myśliwy* - **wymaga:** lasu i zwierzyny | **daje:** 1 x mięso
- *Leśniczy* - **wymaga:** żyznej ziemi | **daje:** drzewa
- *Rybak* - **wymaga:** wody i ryb | **daje:** 1 x ryba



Nazwa: Górska chata

Wymaga: 2 deski, 1 kamień

Obejścia wymagają: 1 osobę, 1 narzędzie

Górska chata to przemysłowa część królestwa. W obejściach znajdziemy:

- *Kamieniołom* - **wymaga:** złoża kamieni | **daje:** 1 x kamień
- *Kopalnia węgla* - **wymaga:** złoża węgla | **daje:** 1 x węgiel
- *Kopalnia złota* - **wymaga:** złoża złota | **daje:** 1 x złoto
- *Kopalnia rudy* - **wymaga:** złoża rudy | **daje:** 1 x ruda
- *Huta* - **wymaga:** 1 x węgiel, 1 x ruda | **daje:** 1 x żelazo
- *Smolarnia* - **wymaga:** 3 x drewno | **daje:** 1 x węgiel



Nazwa: Rezydencja

Wymaga: 2 deski, 1 kamień

Daje: 4 ludzi

Obejścia wymagają: 1 osobę, 1 narzędzie

Rezydencja daje nowych osadników i pracowników oraz oferuje wiele warsztatów. Obejścia to:

- *Piekarnia* - **wymaga:** 1 x mąka | **daje:** 1 x chleb
- *Browar* - **wymaga:** 1 x nasiona, 1 x wodę | **daje:** 1 x piwo
- *Papiernia* - **wymaga:** 1 drewno, 2 x wody | **daje:** 1 x papier
- *Ślusarz* - **wymaga:** 1 x drewno, 1 x żelazo | **daje:** 1 x narzędzia
- *Tkalnia* - **wymaga:** 1 x wełna | **daje:** 1 x tkanina
- *Kołodziej* - **wymaga:** 1 x żelazo, 1 x drewno | **daje:** 1 x koło



Nazwa: Dworek

Wymaga: 3 deski, 2 osoby, jedzenia (normalne lub wyszukane)

Daje: 5 ludzi

Obejścia wymagają: 1 osobę, 1 narzędzie

Dworki wymagają jedzenia i bez niego nie funkcjonują. Oferują obejścia, w których przetwarza się dobra na dalsze towary:

- *Krawiec* - **wymaga:** 1 x tkanina | **daje:** 1 x ubranie
- *Introligator* - **wymaga:** 1 x papier | **daje:** 1 x książka
- *Mennica* - **wymaga:** 1 x węgiel, 1 x złoto | **daje:** 1 x moneta
- *Kuźnia* - **wymaga:** 1 x drewno, 1 x żelazo | **daje:** 1 x uzbrojenie
- *Złotnik* - **wymaga:** 1 x żelazo, 1 x złoto | **daje:** 1 x biżuteria
- *Masarnia* - **wymaga:** 1 x mięso | **daje:** 1 x kiełbasa



Nazwa: Magazyn

Wymaga: 1 deska, 2 osoby

Magazyn odpowiada za składowanie dóbr i transport. Po odblokowaniu dodatków z drzewka prestiżu można go rozbudować.



Nazwa: Karczma

Wymaga: brak

W karczmie możemy najmować generałów, wojska (pikinierów i muszkietierów) oraz wymieniać podstawowe dobra (piwo na złoto i złoto na narzędzia).



Nazwa: Cech budowniczych

Wymaga: 1 deska, 1 osoba

Cech budowniczych zatrudnia pracowników, którzy odpowiadają za konstruowanie kolejnych obiektów. Podczas gry możemy wybudować drugi budynek oraz rozbudować istniejący (wymaga to jednak odblokowania odpowiednich opcji w drzewku prestiżu).



Nazwa: Koszary

Wymaga: 10 desek, 10 kamieni (+ rozbudowa)

W koszarach możemy szkolić następujące jednostki:

- **Pikinier** – **wymaga:** 1 x uzbrojenie, 1 x moneta, 1 x osoba
- **Muszkietier** – **wymaga:** 1 x uzbrojenie, 1 x moneta, 1 x osoba, 1 x węgiel
- **Rycerz** (po pierwszej rozbudowie) – **wymaga:** 2 x moneta, 1 x wyszukane jądło, 1 x uzbrojenie, 1 x koń, 1 x osoba
- **Armata** (po drugiej rozbudowie) – **wymaga:** 1 x węgiel, 2 uzbrojenie, 2 x koła, 2 x moneta, 1 x wyszukane jądło, 2 x osoba
- **Chorąży** (po drugiej rozbudowie) – **wymaga:** 1 x drewno, 1 x żelazo, 10 x złoto, 1 x osoba