

The Settlers:

Dziedzictwo Królów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Settlers

Dziedzictwo Królów

autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Porady - ekonomia	4
Porady- militaria	5
Misja 1	6
Misja 2	9
Misja 3	12
Misja 4	14
Misja 5	16
Misja 6	18
Misja 7	20
Misja 8	23
Misja 9	26
Misja 10	29
Misja 11	32
Misja 12	34
Misja 13	36
Misja 14	38
Misja 15	41

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

The Settlers: Dziedzictwo Królów nie są grą nadzwyczajnie trudną, niemniej jednak poniższe porady i solucja mogą pomóc w odnalezieniu w grze dodatkowych możliwości, usprawnią rozegranie kampanii głównej i pozwolą na spokojne przechodzenie kolejnych misji. W samej solucji nie zawierałem szczegółowych opisów ze sposobami na rozwój naszej osady, gdyż zawsze przebiega on podobnie. Sprawy ekonomiczne i militariów opisałem w osobnych działach, gdzie znalazły się uniwersalne porady dotyczące tych dziedzin.

Porady - ekonomia

1. Nasi podwładni potrzebują pożywienia i miejsca do spania. Zaspokojenie tych potrzeb zwiększy ich wydajność w pracy i zadowolenie (co można wykorzystać przy podnoszeniu podatku). Trzeba o to dbać głównie w początkowym stadium rozwoju.
2. Budujemy kopalnie zamiast zaprzętać do pracy zwykłych poddanych. Górnicy płacą podatki i są wydajniejsi. Pamiętajmy także o istnieniu ukrytych złóż, które można odkryć wysadzając je umiejętnościami jednego z naszych bohaterów – Pielgrzymia.
3. Jeżeli mamy problemy ze zdobyciem jakiegoś surowca, wykorzystujemy targowisko. Oferowane tam ceny wzrastają wraz z upływem czasu.
4. Budynki takie jak tartak, nie tylko przyspieszają wydobywanie danego surowca, ale dodatkowo, same go pozyskują.
5. Jeżeli nie jest to niezbędne, nie spieszymy się ze szkoleniem armii. Naszym wojownikom musimy płacić żołd, co jest nieopłacalne, gdy stoją oni beczynnie w naszym mieście.
6. W miarę rozważnie gospodarujemy miejscem na budowę miasta. Staramy się projektować je tak, aby z jednej farmy i domu mieszkalnego, mogli korzystać pracownicy kilku budynków. Oczywiście, im bliżej ludzie mają do jadalni i sypialni tym lepiej.
7. Średnio, w naszej osadzie powinno pracować około 20 robotników (tych których rekrutujemy bezpośrednio z zamku).
8. Nie ulepszamy wszystkiego na raz. Wpierw skupiamy się na wydobywaniu surowców, jakie trudno jest nam pozyskać i na jakie mamy duże zapotrzebowanie. Jeżeli zaś nasza osada wydobywa „zbyt” dużo jakiegoś surowca, nie spowalniamy tego procederu. Nadmiar zawsze można wymienić na inne dobra na targowisku.
9. Za pomocą jednego z bohaterów zwiedzamy okolice otaczające naszą wioskę. Prawie zawsze znajdziemy tam miejsca do wydobywania surowców oraz kufry ze skarbami.
10. Targowisko, podobnie jak zamek, stanowi nasz spichlerz. Pracownicy np. tartaku często wybierają się do tego miejsca, warto więc zbudować ten budynek nieopodal tych zabudowań. Podobnie ma się sprawa np. z warsztatem, który potrzebuje kamieni (jego pracownicy muszą iść po ten surowiec). Budujemy go nieopodal kamieniołomu, jeżeli zaś go nie posiadamy – obok targowiska lub zamku.

Porady- militaria

1. Wojsko w *Settlersach* jest zbudowane na znanej zasadzie: kamień – nożyce – papier. Łucznicy słabo walczą w zwarciu, a najlepszą na nich bronią jest szybka kawaleria. Pikinierzy zaś to przekleństwo dla jazdy konnej. Mimo wszystko, główną siłą naszej armii powinna stanowić piechota z mieczami.
2. Szkolenie wojowników na koniach jest co najmniej nieopłacalne (aby otrzymać dostęp do tych jednostek trzeba bardzo dużo rzeczy wynaleźć). Grę da się bez przeszkód ukończyć bez wykorzystania tego typu wojowników, gdyż nie mają oni większego zastosowania na polu walki. Osobiście polecam, aby trzonem naszej siły uderzeniowej byli żołnierze z mieczami, wspomagani łucznikami. Pikinierzy to dobra broń na jazdę konną, a tę, jeżeli nie posiadamy dużej ilości surowców, najlepiej w ogóle zaniedbać.
3. Pamiętajmy, iż strzelające wieże strażnicze nie mogą atakować jednostek stojących bezpośrednio pod nimi. Jeżeli więc nasza jednostka atakuje takowy budynek stojąc bezpośrednio pod nim, nie jest ona narażona na ataki z owej wieży.
4. Atakując obszar z wieżami, nacieramy jednocześnie na wszystkie strzelające budynki.
5. Tworząc obronę składającą się z wież strażniczych budujemy co najmniej sześć takowych budynków (aby jedna wieża mogła atakować napastnika niszczącego wieżę obok).
6. Niszcząc wrogie budynki zwracamy uwagę, czy robotnicy wroga nie naprawiają owych zabudowań. Jeżeli tak jest, to właśnie ich zabijamy jako pierwszych, później dopiero zabieramy się za budynki.
7. Bohaterowie to główna siła naszej armii, wykorzystujemy ich umiejętności podczas starć – dość szybko się one regenerują.
8. Bohaterowie są praktycznie nieśmiertelni, nie obawiamy się więc o ich utratę. Gdy nasz heros polegnie, wystarczy, aby w pobliżu jego zwłok pojawiły się nasze jednostki wojskowe (najlepiej inni bohaterowie), a trup ożyje.
9. Staramy się atakować wrogów z kilku stron na raz (tak zwane okrążanie przeciwnika).
10. Wykorzystujemy potęgę możliwości zmian pogody. Przechodzenie przez zamrożoną wodę to dobry sposób na atak, a jej rozmrożenie to dobry sposób na obronę.

Misja 1



Solucja na szybko:

- Ratujemy osadę **(1)**.
- Udajemy się po dalsze instrukcje do miejsca **(2)**.
- Zaprzyjaźniamy się z osadami **(5)** i **(8)**.
- Naprawiamy i rozbudowujemy miasteczko **(1)**.
- Brama **(9)** okazuje się być zamknięta, musimy więc odbić jej klucznika z rąk wroga **(10)**.
- Tworzymy armię i wyruszamy na bandziorów **(10)**.
- Dario przekracza wrota **(9)**.

Kierując Dario, podążamy za tutejszym wieśniakiem do zaatakowanej przez siły zła wioski **(1)**. Po zabiciu napastników udajemy się na północ do Brata Johna **(2)** po dalsze instrukcje. Otrzymujemy tutaj zadanie odbudowy i rozbudowy miasteczka **(1)**, do pomocy otrzymujemy kilku robotników. Podwładnym nakazujemy więc naprawę palących się zabudowań **(1)** i budowę centrum miasta. Zanim jednak rozpoczniemy modernizację osady **(1)**, Dario musi odwiedzić kilka miejsc. W wiosce **(2)**, na południowy wschód od klasztoru [rys.1] znajdziemy niejakiego Leonarda, który nauczy nas budować wieże obserwacyjne. Następnym miejscem, jakie warto odwiedzić jest kopalnia **(3)**. Spotkamy tam górnika, który zgubił swój pierścień. Świecidełko znajdziemy na cmentarzu [rys.2] w wiosce **(2)**. Gdy wrócimy ze znaleziskiem do górnika **(3)**, w podzięce otrzymamy bardzo przydatną w dalszej grze kopalnię. Warto również zwiedzić północno-zachodnie obszary mapy **(4)**, gdzie znajduje się spora ilość skarbów w postaci kufrów ze złotem.



Następnym przystankiem w podróży Dario powinna być wioska **(5)**. Po rozmowie z jednym z jej mieszkańców, otrzymamy możliwość zakupu od tejże osady (w menu ukrytym pod klawiszem **F3**) oddziału łuczników za dość niebagatelną cenę 500 talarów (każdy kolejny zakup zwiększa cenę). Stamtąd udajemy się do pewnego handlarza, którego znajdziemy na południu mapy **(6)**. Jak się okazuje, skupuje on żelazo za dość przyzwoitą cenę. Owey transakcji, możemy dokonywać w menu ukrytym pod klawiszem **F3**.

W dalszej drodze wzdłuż wschodniego brzegu mapy, warto udać się w okolice miejsca **(7)**, gdzie znajdziemy kufry ze złotem. Gdy dotrzemy do zaprzyjaźnionej wioski **(8)**, otrzymamy od jej mieszkańców podobną ofertę, jaką zaproponowali nam obywatele osady **(5)**. Za określoną ilość żelaza, możemy dostać od nich wsparcie w postaci żołnierzy.