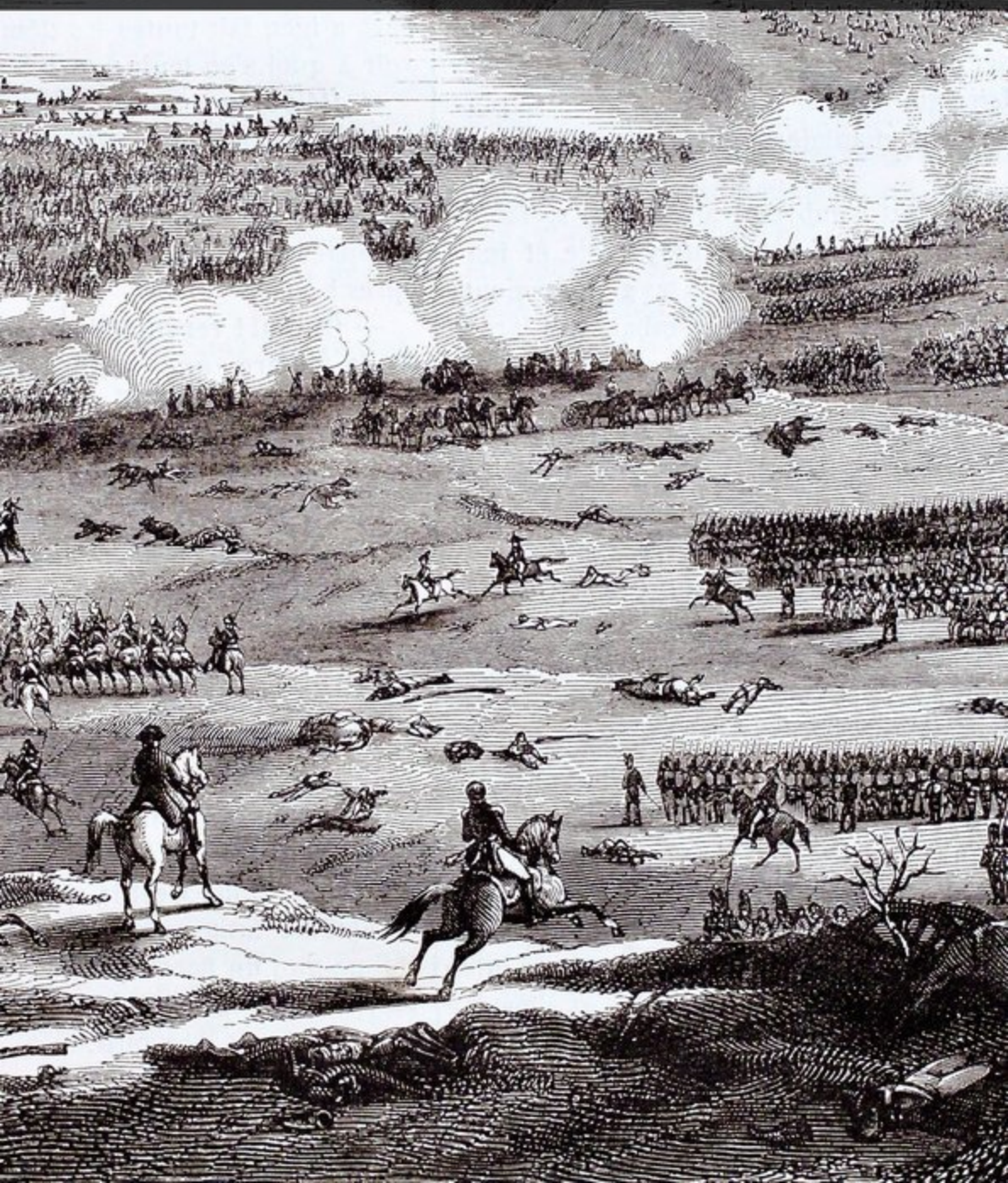


Empire: Total War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Empire: Total War

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt.
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	4
Bitwy lądowe	5
Piechota	5
Jazda	16
Artyleria	23
Oblężenia	27
Perspektywa napastnika	27
Perspektywa obrońcy	32
Bitwy morskie	37
Szyk liniowy	37
Kreska nad „T”	39
Salwa burtowa	40
Co atakować?	42
Abordaż	46
Znaczenie wiatru	49
Mapa kampanii	50
Wojska lądowe	50
Floty	52
Państwo i ustrój	55
Rodzaje państw	55
Cechy państw	59
Prestiż państwa	62
Zarządzanie regionami	64
Budowa	64
Podatki	69
Zamieszki i rewolucje	71
Dyplomacja	75
Relacje między państwami	75
Zawieranie umów	77
Wojny i pokoje	80
Sojusze i protektoraty	80
Rozwój technologiczny	81
Porady ogólne	81
Ośrodki naukowe	83
Agentura	85
Dżentelmeni	85
Hulaki	87
Kapłani	88
Jednostki	89
Wstęp	89
Piechota	90
Jazda	103
Artyleria	110
Flota	114
Wielka Kampania	119
Wstęp	119
Austria	120
Francja	122
Hiszpania	125
Imperium Osmańskie	128
Konfederacja Maracka	131
Niderlandy	133
Prusy	136
Rosja	138

Rzeczpospolita Polska	140
Szwecja	142
Wielka Brytania	144
Droga ku Niepodległości	147
Akt I	147
Akt II	149
Obleżenie Bostonu	154
Akt III	156
Akt IV	158



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

Mam zaszczyt przedstawić poradnik do gry *Empire: Total War*, stworzonej przez studio Creative Assembly i wydanej przez koncern SEGA.

Niniejszym tekst został opracowany z myślą głównie o początkujących graczach, którzy dopiero poznają zasady prowadzenia rozgrywki. Znajdziesz tutaj rozmaite wskazówki dotyczące rozgrywania wszelkiego rodzaju bitew, mechaniki gry i zachowania na mapie kampanii. Ponadto, w poradniku umieszczone zostały opisy podstawowych jednostek opracowanych na potrzeby *Empire* i porady dotyczące kampanii wszystkich grywalnych nacji. Poradnik zawiera także solucję do amerykańskiej „Drogi ku Niepodległości” (Road to Independence).

Poradnik powstawał w oparciu o grę usprawnioną patchem z dnia 10.03.2009. Nazwy jednostek i technologii są tutaj podawane zarówno w języku polskim, jak i angielskim. Informacje dotyczące liczebności poszczególnych oddziałów zostały opracowane przy ustawieniu wielkości jednostek na *Ultra* (patrz: ustawienia graficzne w grze).



Chciałbym w tym miejscu podziękować graczom udzielającym się w oficjalnym wątku serii *Total War* na forum serwisu GRY-OnLine. Gdyby nie uwagi i opinie takich ludzi jak alexej, Attyla, bone_man, dasintra, Diplo, Drackula, Glob3r, peners, Sinic i szlawq, niniejszy poradnik najprawdopodobniej byłby znacznie uboższy, a już na pewno proces jego tworzenia znacznie by się wydłużył. W szczególności chciałbym podziękować użytkownikowi o wdzięcznym pseudonimie Pejotl. Dzięki niemu udało mi się w krótkim czasie przyswoić sobie i opracować ważne informacje na temat armii i kampanii Konfederacji Marackiej. Jeszcze raz wielkie dzięki!

Mam nadzieję, że poradnik odpowie na wszystkie Twoje pytania. Pragnę w tym miejscu życzyć Ci miłej lektury i wielu sukcesów w XVIII-wiecznym świecie *Empire: Total War*!

Maciej „Sandro” Jałowiec

Bitwy lądowe

P i e c h o t a

Piechota jest w *Empire* zdecydowanie najważniejsza spośród wszystkich jednostek lądowych. Możemy ją z grubsza podzielić na dwa rodzaje – mniejszy i większy.

Mniejszy, tzn. że w jednym pułku jest 80 ludzi. Takimi jednostkami są np. austriaccy pandurzy, czy też amerykańscy tropiciele. Większe jednostki liczą od 160 do 200 ludzi w jednym pułku, zależnie od nacji. Najpopularniejszym przedstawicielem tego typu wojsk jest piechota liniowa (Line Infantry).

Ogólne zasady walki piechotą uzbrojoną w broń palną

Piechociarze z bronią palną są najpopularniejsi i najważniejsi. Staraj się ich na początku ustawić równolegle do linii wyznaczającej Twoje pole rozstawienia, dzięki temu wszyscy żołnierze będą w jednakowej odległości od wroga. Mając wiele oddziałów zauważysz, że linia sformowana z żołnierzy jest całkiem długa. Zauważ też, że umieszczając jeden pułk obok drugiego zwiększasz morale swoich ludzi (są zadowoleni, że są w pobliżu sprzymierzeńców, a także że flanki są zabezpieczone).



Pogrupuj swoje pułki. W środku linii trzymaj zgrupowane 2 lub czasem nawet 3 regimenty. Na skrzydłach możesz trzymać pułki luźno lub zgrupować je parami. Okaże się to szczególnie ważne, gdy walka będzie się miała ku końcowi.



Idź spokojnie w kierunku piechoty przeciwnika. Zasięg Twoich jednostek jest delikatnie zaznaczony na polu bitwy. Gdy Twoi ludzie podejda na odległość strzału, zatrzymaj ich. Piechota stanie i rozpocznie ostrzał.



Różne jednostki mają różny zasięg.

Technologia na polu bitwy

Zauważ, że na samym początku gry piechota marnuje swój potencjał – strzelając tylko żołnierze z pierwszego szeregu (i ew. kilku ludzi z drugiego). By zwiększyć skuteczność swoich wojsk, szybko opracuj technologię „ostrzał szeregami” (Fire by Rank), a swoich ludzi ustawiaj na polu bitwy tak, żeby tworzyli 3 szeregi. Dzięki temu wszyscy wojacy w regimencie będą strzelać do wroga (pierwszy szereg strzeli i kucnie żeby żołnierze z tyłu też mogli walczyć).



Ostrzał szeregami (ang.: Fire by Rank) to szalenie ważna technologia. Postaraj się opracować ją jak najszybciej.



Żołnierze ustawieni w trzech szeregach w obrębie jednego pułku.