

Europa Universalis: Mroczne Wiek

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Crusader Kings

autor: Paweł „Pejotl” Jankowski

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Elementy rozgrywki i ich wzajemne relacje	6
Wojsko i wojna	7
Zarządzanie ludźmi	9
Rozwój gospodarczy	12
Prowadzenie własnego państwa	13
Cheaty	15

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

W całej serii gier firmy Paradox rozpoczętym przez *Europę Universalis* i rozwiniętym przez *Hearts of Iron* i *Victorię*, gra *Crusader Kings* cofa graczy do okresu dziejów wcześniejszego niż w grze *Europa Universalis*, czyli do czasów od XI do XIV wieku. W porównaniu z wymienionymi wcześniej tytułami gra nie jest nazbyt skomplikowana. Jej trudność polega nie tyle na złożonych możliwościach produkcji czy rozwoju cywilizacyjnego co na olbrzymiej ilości prowincji (ponad 1000 obszarów) i zawikłanych zależnościach dynastycznych.

Niniejszy poradnik nie ma na celu zastępowania instrukcji do gry, a jedynie zwrócenie uwagi na najważniejsze elementy, na jakie należy zwracać uwagę w celu zakończenia rozgrywki z sukcesem. Mimo pozornej wielości opcji, część z nich ma charakter pomocniczy a to, co w grze najważniejsze, nie jest specjalnie zawikłane. Komplikacje wynikają z tego, iż w grze uwzględniono ponad 1000 prowincji z ich władcami i rodami. Po krótkim czasie tworzy się więc nieprzewidywalna płątana powiązań rodzinnych i sojuszków.

Porady spisane są domyślnie dla gracza kierującego królestwem, jednak są one uniwersalne. Gra księstwem czy hrabstwem niczym się specjalnie nie różni oprócz znacznie gorszej pozycji startowej.

Uwaga! Poradnik napisany jest na podstawie gry z zainstalowanym patchem 1.03b.



Niestety standardowy widok mapy w tej ciekawej grze jest zupełnie nieczytelny. Teoretycznie miał on pokazywać graczowi rodzaje terenu, jakie dominują w każdej z prowincji...

Cel gry – nie tylko podbój

Crusader Kings nie jest grą o podboju. W każdym razie – nie tylko. Jest natomiast grą o zachowywaniu w całości swojego królestwa, jego rozwoju, zyskiwaniu prestiżu i uznania. Innymi słowy ciągła wojna nie jest drogą do zwycięstwa, konieczne jest natomiast posiadanie długofalowych planów, realizowanych drobnymi, lecz pewnymi krokami.

Gra wycenia osiągnięcia państw na podstawie podbojów ale także punktów prestiżu i religijności władcy, nie zawsze podbicie kolejnych prowincji przyczyni się więc do podwyższenia wyniku. Co więcej warto rozkładać podboje w czasie, tak by każdy kolejny król mógł się jeszcze czymś wyróżnić, co zapewni mu uznanie lenników (czyli podległych mu hrabiów i książąt) i co za tym idzie spokój w państwie. Niestety *Crusader Kings* nie są grą dla niecierpliwych.

Powyższa wskazówka nie dotyczy tych graczy dla których *Crusader Kings* jest tylko pierwszym krokiem w grze i którzy zamierzają kontynuować grę w *Europa Universalis* po wyeksportowaniu końcowego wyniku z CK. Wówczas warto podbijać jak najwcześniej jak najwięcej obszarów, ponieważ im wcześniej, tym łatwiej zmienić kulturę i religię podbitej prowincji na naszą rodzimą. Stanowi to później niebagatelne ułatwienie dla gry w EU.



Crusader Kings to gra na punkty. W tym przykładzie Bizancjum (Empire of Byzantium) miało obszar przynajmniej o 50% większy od Polski (Kingdom of Poland), z kolei takie kraje jak Kretę (Principality of Krete) czy Bolonię (County of Bologne) ciężko w ogóle byłoby odnaleźć na mapie, a mimo tego znalazły się w pierwszej ósemce.

Elementy rozgrywki i ich wzajemne relacje

Rozgrywka w *Crusader Kings* da się podzielić na następujące warstwy:

- Zarządzanie ludźmi – małżeństwa króla, wybór doradców królewskich, nadawanie ziemi.
- Rozwój ekonomiczny – wznoszenie budowli w prowincjach, zmiany podatków.
- Wojna i podbój nowych prowincji – mobilizowanie wojsk i prowadzenie kampanii.
- Rozwój technologiczny i zmiany prawa.
- Wybory oferowane przez zdarzenia losowe.

Na ostatni element gracz nie ma specjalnego wpływu – gra najczęściej po prostu losuje pewne wydarzenia i co najwyżej daje graczowi możliwość wyboru zachowania, które czasami może przynieść jakieś profity, lecz często co najwyżej zminimalizować negatywy.



W przypadku rozwoju technologicznego jest on także w większości niezależny od gracza. Można jednak wpływać nań w pewnym niewielkim stopniu wybierając wiodące kierunki rozwoju w tabeli „Advances”. W tej samej zakładce można zmieniać obowiązujące prawo w zakresie: sposobów dziedziczenia tronu, obsadzania biskupów i obyczajów rycerskich – dla zwycięskiej rozgrywki ma to znaczenie w najlepszym razie drugorzędne.

Wszystkie wynalazki (w zakładce Advances) jak i prawa (w zakładce Laws) są opisane, wystarczy na nie kliknąć.

Należy być ostrożnym przy zmianach prawa, gdyż powodują one mocny jednorazowy spadek lojalności lenników. Warto jedynie zmienić „Traditional Custom” na „Feudal Contract”, gdyż dzięki temu będzie rosła z czasem lojalność lenników, a w pułkach wojska pojawi się więcej rycerzy.

Zmianę tę należy przeprowadzić w chwili spokoju, kiedy lojalność lenników wynosi 100%.

Wojsko i wojna

Rodzaje wojsk

W grze przewidziano 7 rodzajów wojsk: rycerstwo, lekką jazdę, konnych łuczników, pikinierów, ciężką piechotę, łuczników i lekką piechotę. W każdej prowincji znajduje się pułk wojska o takim składzie, jaki jest podział władzy w tej prowincji między: chłopów, mieszczan, duchowieństwo i rycerstwo. Jeśli w prowincji przewagę mają chłopci, wojsko składać się będzie w większej proporcji z lekkiej piechoty, jeśli mieszczenie – z pikinierów i łuczników, jeśli duchowieństwo – z lekkiej jazdy i ciężkiej piechoty i wreszcie jeśli z rycerstwa wówczas w pułku znajdzie się więcej rycerzy.

W przypadku, kiedy nasze królewskie dobra obejmują kilka prowincji, można w niektórych faworyzować rycerstwo, dzięki czemu uzyskamy pułki z maksymalną liczbą rycerzy, jednak nastąpi to kosztem dochodu z prowincji, dlatego nie należy tak czynić ze wszystkimi.



Przytrzymując kursor nad sylwetką wojownika, możemy podejrzeć się, jaki skład ma pułk wojska w danej prowincji (niebieska tabelka). Ogólna liczebność pułku zależy od dochodu (Income), jaki daje prowincja, natomiast jego skład wynika z tego, jaka warstwa ludności ma największą siłę w prowincji. Co prawda na obrazku większość ikon ludności jest przysłonięta, jednak widzimy, że chłopci posiadają na swoim pasku znak miecza, co oznacza że w istotny sposób wpływają na skład wojska – i rzeczywiście, w składzie pułku widzimy że ponad 1/3 wojów to lekka piechota (Light Infantry).

Siła wojsk nie zależy tylko od ich rodzaju i liczebności, lecz także od wynalezionych technologii. Broń i uzbrojenie ochronne, jakimi posługują się wojowie, można sprawdzić na ekranie składu pułku, oczywiście pułk musi być najpierw zmobilizowany.