

Gra o tron: Początek

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gra o tron: Początek

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cyanide Studio, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Informacje ogólne	4
Porady	4
Pieczęć sojuszu oraz charakterystyka lordów	6
Jednostki	7
Pomocnicze	8
Bojowe	13
Armia	16
Specjalne	20
Budynki	24
Podstawowe	24
Specjalne	26
Rody: historia, siedziby i premie	28
Samouczek	30
Zawieranie sojuszy	30
Fortełe	34
Wojna i pokój	38
Zwycięstwo i pakt	41
Rozdział 1: Rhoynarowie lądują w Dorne	45
I. Początki Dyplomacji	45
II. Wezwanie do broni	49
III. Wybór sojusznika	52
IV. Pokłosie wesela	55
V. Konsolidacja siły	58
Rozdział 2: Wojna Zdobywcy	61
I. Czerwona Twierdza	61
II. Burzowe Ziemie	65
III. Kontratak	68
IV. Pakt	71
V. Siła perswazji	75
Rozdział 3: Taniec smoków	78
I. Taniec smoków	78
Rozdział 4: Podbój Dorne	81
I. Podbój Dorne	81
II. Pomyślność	84
Rozdział 5: Bunt Blackfyre'a	87
I. Krwawa dyplomacja	87
Rozdział 6: Wojna Uzurpatora	90
I. Bitwa o Summerhall	90
II. Bitwa o dzwony	93
Rozdział 7: Wojna Pięciu Królów	97
I. Łupy	97
II. Odrodzenie	99
Rozdział 8: Mur	102
I. Mur	102
II. Dzicy	105

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 najnowszej strategii studia Cyanide – *Gra o Tron: Początek* zawiera szczegółowy opis przejścia samouczka oraz kampanii, opowiadającej o burzliwych losach krainy Westeros, wzbogacony licznymi obrazkami oraz mapkami. Ponadto, znaleźć w nim można komplet porad dotyczących gry swobodnej (*Ród vs Ród*), zależności między charakterami lokalnych lordów a ich nastawieniem wobec potencjalnych sojuszników, charakterystykę jednostek oraz przedstawienie poszczególnych rodów, których historia determinuje rozmaite premie rodowe.

Gra o Tron: Początek daje nam możliwość sterowania wieloma zróżnicowanymi jednostkami. By ułatwić graczowi ich rozpoznawanie, użyty został podział jednostek (wedle zakładki szkoleniowych w Siedzibie Rodowej, nie licząc *Jednostek Specjalnych*) zamieszczony w poniższej **legendzie**:

zielony – Jednostki pomocnicze;

pomarańczowy – Jednostki bojowe;

niebieski – Armia;

brązowy – Jednostki specjalne.

Cyfry w nawiasach zwykłych, np. **(1)**, odnoszą się do miejsc zaznaczonych na zamieszczonym powyżej tekstu obrazku, a cyfry w nawiasach kwadratowych, np. **[#1]**, dotyczą miejsc oznaczonych na mapce znajdującej się na początku danej misji.

Czarny – uwagi, kombinacje klawiszy, ważne elementy;

[Czarny w nawiasie kwadratowym] – umiejętności jednostek;

Kursywa – działy poradnika, tryby gry.

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Informacje ogólne

P o r a d y

- W danym momencie można rekrutować tylko jedną jednostkę, ale w kolejce da się umieścić cztery kolejne.
- Koniecznością jest działanie dynamiczne; decyzje dotyczące pierwszych ruchów mogą bardzo ułatwić, ale i utrudnić drogę do zwycięstwa.
- W celu szybszej ekspansji, na początku potyczki należy zwerbować dodatkowego **emisariusza**.
- W trakcie osłabiania sojuszu wroga trzeba zwracać uwagę na to, czy **emisariuszowi** nie zagraża prawo banicji – pozbawia ono możliwości wydawania poleceń **emisariuszowi** przez zbyt długi okres czasu!
- Tajna umowa to najlepszy sposób pozbawienia przeciwnika przychodów z miast położonych najbliższej jego Siedziby Rodowej już we wczesnych etapach rozgrywki.
- Aby tajna umowa była skuteczna, jej poziom musi być wyższy niż poziom oficjalnego sojuszu przeciwnika z lokalnym lordem.
- Przeciwnik nie widzi sojuszy, które są zawierane przez gracza.
- Warto umacniać umowy z lokalnymi lordami poprzez zawiązywanie sojuszy krwi – w szczególności z tymi lordami, których charakter czyni z nich trudnych sojuszników.
- Sojusz krwi zwiększa dochód z miasta o 50%, a także zapobiega działaniom dyplomatycznym wrogiego **emisariusza** i **szpiega** na jego obszarze.
- Nie należy szczędzić funduszy na **gwardzistów** – są oni w stanie skutecznie bronić naszych budynków i **emisariuszy**, przez co możemy zapewnić sobie pewny dochód.
- W Westeros nie istnieje pojęcie zaufania. Regularne inspekcje miast i emisariuszy to podstawowe zadanie **szpiega** (tym bardziej obligatoryjne, jeśli na sojuszniczym terytorium pojawi się **szpieg** wroga).
- Strategiczne miejsca, takie jak kopalnie złota, sepi, pola (tylko jeśli są uprawiane przez trzech lub więcej wieśniaków), warto zdobywać – i pozostawiać pod obserwacją **szpiega**.

- Podsyłanie zdrajcy (w postaci **szpiega**) do Siedziby Rodowej wroga to najłatwiejszy sposób wpłynięcia na poczynania jego jednostek.
- Używanie **najemnych jeźdźców/jeźdźców** w celu wybijania obcych **wieśniaków** oraz **kupców** wprowadza przeciwnika w stan dezorientacji, a dodatkowo pozwala zdobyć **Tytuł Prestiżowy** (najwięcej zabitych).
- Celem nr 1 **skrytobójcy** zawsze będzie szlachta, jednak mało który przeciwnik naraża ich na niebezpieczeństwo, dlatego działalność **skrytobójcy** powinna skupić się wokół eliminowania **emisariuszy** i rozbijania sojuszy krwi (poprzez mordowanie **szlachetnych pań**).
- Wzniesienie powstań opłaca się szczególnie, gdy celem **łotra** będzie miasto graniczące z innymi budynkami przeciwnika. W ten sposób przy odrobinie szczęścia buntownicy rozsieją zamęt również na sąsiednich terytoriach.
- Najlepszym sposobem na wrogich **najemników** jest przekupstwo – pilnujmy więc, by nasz **łotr** był zawsze wyposażony w 50 złotych smoków.
- W czasie wojny armia powinna zawsze być prowadzona przez **dowódcę**. W przypadku starcia warto go trzymać na tyłach.
- Jednostki znajdujące się na terenie pokrytym bujną roślinnością posiadają premię do ataku i obrony.
- Koniecznością jest pamiętanie o wadach i zaletach poszczególnych jednostek (patrz: *Jednostki*), by tanim kosztem rozgromić wojska przeciwnika.
- grupowanie oddziałów tego samego typu za pomocą kombinacji **CRTL + 1** itp. pozwala, po naciśnięciu **1**, szybko wybrać daną grupę.
- rozpętanie wojny jest równoznaczne z utratą tytułu **Punktów Prestiżu**, ile pozostało **Punktów Pokoju** w trakcie rozpoczęcia wojny.

P i e c z ę ć s o j u s z u o r a z c h a r a k t e r y s t y k a l o r d ó w



(1) Pieczęć rodu kontrolującego miasto.

(2) Kciuk skierowany w górę lub w dół oznacza czy charakter lorda ułatwia czy utrudnia zawarcie sojuszu z naszym rodem (patrz: tabela poniżej).

(3) Wskaźnik pokazujący poziom sojuszu. Wskaźnik może mieć kolor czerwony lub zielony, zależnie od tego, czy miasto jest wrogie czy sprzymierzone.

(4) Pasek ilustrujący poziom tajnej umowy (na załączonym obrazku jest pusty, gdyż z tym miastem został zawiany oficjalny sojusz; pasek tajnej umowy ma kolor niebieski). By umowa była skuteczna, pasek ten musi być bardziej zapełniony, niż wskaźnik pokazujący poziom sojuszu.

(5) Mieszek złota oznacza, że do miasta lub kopalni został wysłany kupiec.

Charakter lorda	Efekt
Lojalny	Preferuje sojusze, utrudnia zawarcie tajnych umów.
Uparty	Preferuje rody z najmniejszą liczbą Punktów Prestiżu.
Kłótniwy	Preferuje rody z Tytułem Prestiżowym – najwięcej zabitych.
Pokojowy	Preferuje rody z najmniejszą liczbą ofiar.
Wierzący	Preferuje rody kontrolujące sept.
Liberalny	Preferuje rody niekontrolujące septu.
Egalitarny	Preferuje rody o niskim dochodzie.
Idealistyczny	Preferuje rody mające niewielu sojuszników.
Buntowniczy	Jeżeli poziom sojuszu spadnie poniżej 30 punktów, pojawią się buntowniczy najemnicy atakujący wszystkie dostrzeżone jednostki.
Niepokorny	Jeżeli poziom sojuszu wzrośnie powyżej 70 punktów, w mieście wybuchnie powstanie.

Charakter lorda możemy sprawdzić zaznaczając miasto lub zamek **LPM** – widnieje on w nawiasie koło nazwy budynku.

Jednostki



Podstawowe informacje dotyczące jednostek:

- W *Grze o Tron: Początek* mamy dostęp do trzech typów jednostek (rekrutujemy je za pośrednictwem osobnych zakładek): pomocniczych, bojowych oraz armii regularnej.
- Każdy ród ma dostęp do jednostki unikatowej, które w zależności od zastosowania mieszczą się w ramach wyżej wymienionych typów.
- W zakładkach werbunku, u dołu każdego portretu jednostki, widnieje koszt szkolenia. Jest on wyrażony w liczbie, która w zależności od koloru reprezentuje inny surowiec: **złoto** (żółty), **żywność** (biały) oraz **czas** (niebieski).
- Każda jednostka zdobywa doświadczenie, które pozwala awansować jej na kolejny poziom (maksymalnie trzeci). Niektóre jednostki dzięki temu mogą zdobyć nowe umiejętności (np. **skrytobójca** może nauczyć się umiejętności **[Zasadzka]**), inne zwyczajnie zwiększają swoją skuteczność (np. **kupiec**).