

Kozacy:

Europejskie Boje

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Kozacy Europejskie Boje

autor: Łukasz „Night Driver” Wróbel

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](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Dobre rady na początek	4
Piraci Morza Karaibskiego	6
Wyspy Bermudzkie	7
Piraci z Bermudów	9
Jamajka	11
Angielscy kaprowie	14
Catalina	15
Kuba	17
Zatoka Darińska	19
Maracaibo	21
Wojna o niepodległość	23
Wojna z Tatarami	24
Na służbie królów	27
Powstanie Pawluka	29
Twierdza Kudak	32
Sicz Zaporoska	34
Wyprawa Jeremiego Wiśniowieckiego	37
Rozejm	39
Na służbie kardynałowi	41
Uciążliwy szlak	42
Tajemna misja	45
Wojna przygraniczna	46
W ogniu wojny	48
Wojna w Hiszpanii	49
Arras	51
Twierdza Rocroi	52
Rocroi. Po zwycięstwie	54
Zusmarhausen	56
Rebelia w Tuluzie	58
Okno do Europy	61
Stiepan Razin	62
Wyprawa na Krym	63
Wojny krymskie	65
Karelia i Ingermanlandia	67
Twierdza Daugawgrī	68
Narwa	69
Połtawa	70
Morze Bałtyckie	72

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

No cóż kozackie życie do najprostszych nie należy. Ciągła walka i wypatrywanie wciąż nadchodzących posiłków wroga jest naszym nieprzerwanym problemem. Tak na poważnie jednak to gra do najłatwiejszych niestety nie należy. Postaram się tu więc opisać najważniejsze szczegóły decydujące o ukończeniu danej misji. Podstawą sukcesu i ukończenia tej gry jest jedna mała rzecz – nie poddawać się :) Powodzenia!

Dobre rady na początek

Tu postaram się zawrzeć kilka podstawowych rad przydatnych każdemu graczowi rozpoczynającemu swą kozacką przygodę. Ta skondensowana wiedza jest przeznaczona głównie dla początkujących graczy choć i pozostali może czegoś się nauczyć ;).

Bitwy morskie

Kilka porad dotyczących wodnych starć aby nasza flota siała postrach na europejskich wodach, a nie dnach ;).

- Podstawowa zasada by zawsze atakować wszystkimi siłami jeden statek, a dopiero później następny – w momencie gdy zatopimy już jedną łódź ostrzał wroga będzie słabszy, a gdybyśmy atakowali wszystkie łodzie na raz to po tym samym czasie będziemy ostrzeliwani przez taką samą ilość wrogów.
- Atakując wroga starajmy się ustawiać nasze statki w linii a nie w skupisku – jesteśmy wtedy trudniejszym celem, a pocisk który nie trafi w cel nie spada na sąsiedni statek lecz do wody – także tonący statek może uszkodzić swoich „sąsiadów”.
- Jeśli atakowany wróg znajduje się w skupisku strzelajmy w środkowy statek – gdy wybuchnie uszkodzi wszystkie przylegające do niego łodzie.
- Jeśli zniszczymy wszystkie wrogie porty wróg nie będzie mógł produkować statków – logiczne ale niektórzy o tym zapominają :).

Starcia lądowe

Czyli jak walczyć by nasze wojsko nie zostało wdeptane w ziemię przez wrogie siły.

- Musimy dostosowywać nasze jednostki do wroga, z którym aktualnie walczymy, np. pikinierzy są świetną bronią przeciwko konnicy, a szybka konnica jest świetna przeciwko samotnemu oddziałowi strzelców.
- Nie bójmy się używać strzelców – są oni idealną bronią do walki z daleka – szczególnie gdy umieścimy ich na wzniesieniu.
- Będąc pod ostrzałem artyleryjskim nie poruszajmy się w grupie gdyż jesteśmy wtedy idealnym celem i nawet jeden precyzyjny strzał może zniszczyć cały oddział.
- W miarę możliwości starajmy się doskonalić nasze jednostki w odpowiednich budynkach – staną się o wiele silniejsze i będą lepiej walczyć.
- Przy wielkich starciach starajmy się wystawiać różne typy wojsk – będą się wzajemnie uzupełniać.

B u d o w a m i a s t a

Kilka wskazówek jak w maksymalnie najkrótszym czasie wznieść potężną osadę, której nikt nie będzie mógł zniszczyć.

- Siłą naszego miasta jest silna gospodarka (dzięki której będziemy mogli wystawić odpowiednią armię).
- W miarę naszych potrzeb nie bójmy się budować kolejne budynki tego samego typu – pamiętajmy jednak, że wybudowanie każdej następnej budowli tego samego rodzaju jest dużo droższe.
- Rynek jest świetną inwestycją pozwalającą nam zdobyć odpowiednią ilość surowców wtedy kiedy ich najbardziej potrzebujemy (oczywiście kosztem innych zasobów).
- Wybudujmy akademię i rozwijajmy nowe technologie pozwalające na wydajniejszą pracę naszych robotników.
- Wiele budynków można udoskonalać (np. kopalnie) co pozwoli nam na lepsze ich wykorzystanie.

Piraci Morza Karaibskiego



Jest to pierwsza z czterech kampanii dostępnych w grze. Jak sama nazwa wskazuje głównym polem bitwy będzie morze, tak więc żeglarskie umiejętności jak najbardziej nam się przydadzą. Wcielamy się tu w Anglików, którzy muszą stoczyć wiele bitew (nie tylko morskich) by udowodnić swoją potęgę i znaczenie na arenie międzynarodowej. Osiem długich misji pozwoli nam w pełni poznać fach żeglarza i przyniesie nam wiele przygód.

W y s p y B e r m u d z k i e

Walka o władzę na morzach doprowadziła do konfliktu między Anglią i Niderlandami. Naszym zadaniem jest więc pokazanie Holendrom, że to właśnie Anglia jest morską potęgą. Na początek musimy oczyścić Bermudy z wrogich okrętów.



Niezbędne w takim wypadku jest zbudowanie bazy wypadowej. Niestety tam gdzie właśnie wylądowaliśmy teren w ogóle nie nadaje się pod twierdzę (brak zasobów). Musimy więc przedostać się na południowo-zachodnią wyspę. Niestety po drodze roztawione są wrogie patrole, która mogą nam poważnie zaszkodzić. Aby przejść po najmniejszej linii oporu poruszamy się wzdłuż czarnej linii widocznej na mapie [1]. Wyruszając pamiętajmy aby łódź transportowa znajdowała się z tyłu w bezpiecznej odległości. Zaraz gdy wychylimy się zza pierwszej wyspy zostajemy zaatakowani przez piratów [2]. Aby nasze okręty poniosły jak najmniejsze straty musimy pilnować aby wszystkie atakowały jednocześnie tą samą wrogą łódź – jeśli każda z naszych łodzi atakuje inny statek to walka się przedłuży i co za tym idzie dostajemy większe cięgi. Po zakończonej walce kontynuujemy podróż, aż dostaniemy się do północno-zachodniego rogu mapy (po drodze zaatakują nas jeszcze dwa niewielkie jachty).



Tam napotkamy na angielskiego kapitana proszącego nas o pomoc w walce z piratami. Warto mu pomóc ponieważ w tym starciu siły wroga nie są najsilniejsze, a w zamian otrzymamy łódź owego kapitana oraz złoto [3]. W poczuciu dobrze spełnionego obowiązku ruszamy na południe (zgodnie z mapą [1]). Przed samym celem naszej podróży znajdziemy jeszcze jeden wrogie jacht, który zatapiamy. Następnie wysadzamy naszych chłopów na brzeg i bierzemy się za budowę osady [4].