

Kozacy 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Kozacy 3

autor: mkozik & Alban3k

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-450-6

Producent GSC Game World, Wydawca GSC World Publishing, Wydawca PL cdp.pl
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Interfejs	4
Oznaczenia na mapie	7
Porady	9
Mocne i słabe strony jednostek	13
Formacje	17
Kampania - Generalissimus	22
Krzyżowanie wrogich planów	22
Liga Świętych	29
Podbój Włoch	34
Ratowanie Turynu	36
Oblężenie Belgradu	40
Kampania - Okrągłe głowy kontra kawalerowie	45
Bitwa pod Edgehill	45
Walki na wschodzie	48
Bitwa pod Newbury	53
Tworzenie Armii Nowego Wzoru	58
Bitwa pod Naseby	63
Kampania - Sława Kozakom	66
Odbudowa Siczy Zaporowskiej	66
Wojna w Inflantach	70
Upadek Kaffy	76
Marsz na Moskwę	80
Bitwa pod Chocimem	85
Kampania - Niepokój i mróz - na służbie u cara	89
Odpieranie najazdów Tatarów	89
Oblężenie Witebska	92
Obrona Mohylewa	96
Wojna na północy	100
Wojna w Liwonii	103
Kampania - Rozkwit francuskiej floty	106
Na służbie u joannitów	106
Ekspedycja przeciwko Dżidżili	109
Pomoc Mesynie	112
Walki na kanale La Manche	113
Koniec Inwazji	117

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Kozacy 3* zawiera m.in. opis interfejsu gry oraz prezentacje jednostek, budynków i nacji występujących w grze. Znajdziesz tutaj również przydatne rady i strategie zarządzania swoją gospodarką (tak by zmaksymalizować jej efektywność) oraz poznasz tajniki prowadzenia walk na lądzie i morzu. Ponadto poradnik zawiera szczegółowy opis przejścia wszystkich kampanii, z wyszczególnieniem najtrudniejszych momentów każdej misji. *Kozacy 3* to kolejna odsłona popularnego cyklu gier strategicznych studia GSC Game World. W grze dominującym elementem rozgrywki są gigantycznych rozmiarów potyczki, z setkami, a nawet tysiącami jednostek na raz.

Poradnik do gry *Kozacy 3* zawiera:

- opis interfejsu i podstawowych opcji gry;
- porady ogólne, które przydadzą Ci się w trakcie rozgrywki;
- omówienie zagadnień związanych z rozwojem gospodarki;
- opis jednostek i budynków w grze;
- opis strategii walki i wykorzystanie silnych stron Twoich jednostek;
- szczegółowy opis przejścia kampanii.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs

Kozacy 3 to bardzo dynamiczna gra, która często wymaga podejmowania szybkich decyzji. Musisz dobrze zapoznać się z interfejsem, by błyskawicznie reagować na zmieniającą się sytuację na polu bitwy. Poniżej znajdziesz dokładnie opisany ekran rozgrywki, z przedstawieniem widocznych opcji i parametrów opisujących Twoje włości. Możesz również zapoznać się z przydatnymi skrótami klawiszowymi, które ułatwią kontrolę nad jednostkami.

Ekran rozgrywki



1 - tutaj widnieją trzy informacje. Najpierw, obok ikonki chaty, masz ilość jednostek/ maksymalna ilość ludzi jakich możesz mieć. Następnie jest ikona bezrobotnych chłopów. Jeśli jakaś poddany znajdzie się bez zajęcia, to tutaj się podświetli. Wystarczy kliknąć aby go wybrać. Następnie jest powiadomienie o nie używanych kopalniach. Choć gra tak naprawdę mówi nam, że są nieużywane miejsca w jakiejś kopalni.

2 - twoje surowce. Od prawej drewno, żywność, kamień, złoto, żelazo i węgiel. Kiedy najedziesz myszką na ikonkę, uzyskasz stosowny opis danego surowca. Liczby w nawiasach mówią ci ilu chłopów pracuje przy produkcji danej rzeczy. Jeśli przy złocie masz wartość ujemną na czerwono, znaczy to że mniej wytwarzasz złota, niż idzie na utrzymanie np. najemników czy dział.

3 - menu gry, gdzie kryją się różne opcje grafiki, dźwięku itp.

4 - panel informacji o jednostkach, rozkazy lub ulepszenie/ jednostki do produkcji/ technologii do kupienia.

5 - minimapa i punktacja graczy.

Skróty klawiszowe

Do grupowania jednostek i budynków używasz CTRL + cyfry od 0 - 9.

Klawisz DELETE - za jego pomocą zabijasz własne jednostki i niszczysz swoje budynki. Może się przydać, jeśli widzisz, że wróg może przejąć twój ratusz, albo chce zdobyć twoje działa. W ten sposób możesz pozbyć go łupów.

Kiedy dowodzisz jednostkami możesz wykorzystać następujące klawisze:

S - utrzymaj pozycje. Jednostka nie będzie się ruszać, choćby groziła jej śmierć. Używaj kiedy dowodzisz strzelcami, a chcesz, żeby zostali w danym miejscu.

C - Spocznij (nie utrzymuj pozycji). Domyślna komenda. Jednostki stoją w miejscu aż zostaną zaatakowane. Zazwyczaj walczą aż przeciwnik zostanie zniszczony. Nie wracają na swoje pozycje wyjściowe.

A - ruszaj i atakuj. Jednostki wyruszą do miejsca wydania rozkazu, po drodze atakują każdego napotkanego przeciwnika. Przydatne kiedy zacznie się duża bitwa, a chcesz żeby twoja husaria po prostu wbiła się i zaczęła atakować kogo popadnie. W przeciwieństwie do zwykłego kliknięcia muszką na jednostce przeciwnika, użycie tego rozkazu spowoduje, że każda twoja jednostka poszuka sobie przeciwnika, a nie cały oddział pędzi na jednego człowieka.

E i D - Włącz i wyłącz atak. Decydujesz czy jednostki mają atakować. Przydaje się w sytuacji kiedy masz mało żelaza i węgla, a chcesz zaoszczędzić na później/ dla innych oddziałów lub nie chcesz zabijać wrogich chłopów.

F - uzupełnij szyk.

G - postaw jednostkę na straży. Kilka jednostek zostanie oddelegowanych do pilnowania innej jednostki lub budynku.

J,K,L - ustaw szyk szeregowy, kolumnowy i kwadratowy.

Przytrzymując klawisz **SHIFT** i po kolei klikając muszką możesz ustawiać trasę przemarszu twoich wojsk.

Mając zaznaczoną grupę jednostek, trzymając **SHIFT** i lewy przycisk myszy, możesz przeciągnąć i zaznaczyć dodatkowych żołnierzy do aktualnego oddziału. Możesz też klikać na pojedyncze jednostki i dodać je do zaznaczania.

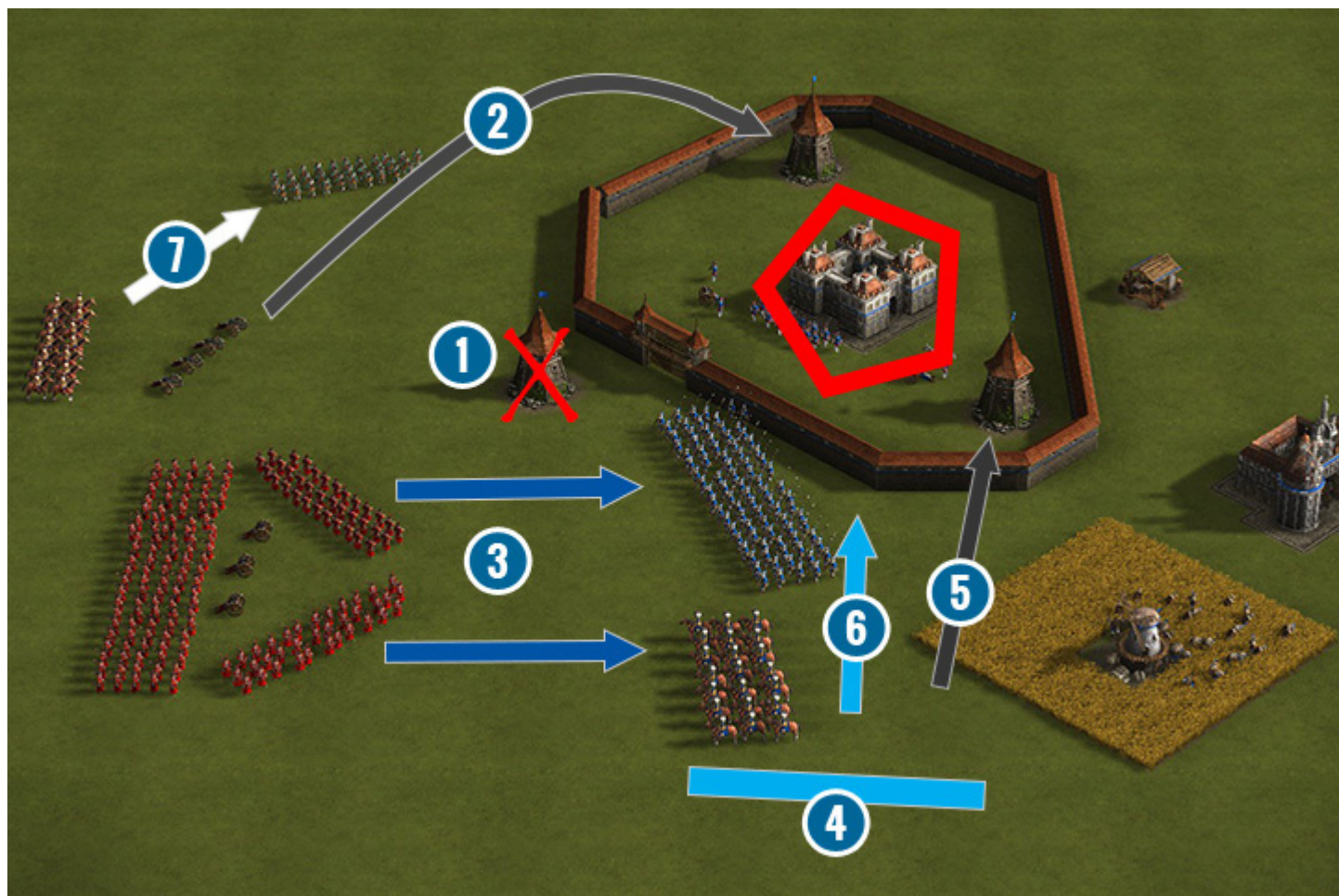
Podwójne kliknięcie lewego przycisku, kliknięcie lewego przycisku z wciśniętym **CTRL** lub mając zaznaczoną jedną jednostkę i wciśnięcie klawisza **Z**, spowoduje wybranie wszystkich takich samych jednostek na ekranie. Możesz używać tych wariantów w kombinacji z klawiszem **SHIFT** aby dorzucić więcej jednostek do zaznaczenia.

CTRL + A spowoduje wybranie wszystkich jednostek na mapie. Potem możesz z okienka w lewym dolnym rogu wybrać jednostki których szukasz.

Kiedy **zarządzasz produkcją jednostek** to standardowo jedno kliknięcie dodaje jedną jednostkę do produkcji, a prawym jedną odejmuje. Jeśli będziesz używał **wciśnięty SHIFT** to dodajesz lub odejmujesz od kolejki **5 pozycji**. Natomiast **wciśnięty CTRL** i kliknięcie **ustawia produkcje bez końca**, zatrzyma się tylko na czas niedoboru surowców, lub braku miejsc mieszkalnych.

Oznaczenia na mapie

Na screenach znajdują się różne strzałki i oznaczenia które mają ułatwić Tobie przejście misji. Mapa z oznaczeniami ma usprawnić rozegranie misji lub lepsze zrozumienie tekstu. To co będzie na mapach, nie będzie pominięte w poradniku, przeciwnie jest tylko wizualizacją tekstu. Ma pomóc w lepszym wyobrażeniu tego jak najlepiej postąpić w danym scenariuszu.



Przykładowy plan.

Strzałki - oznaczają kierunek natarcia.

Kwadraty lub prostokąty - pozycje wyjściowe, obronne twoich wojsk przed natarciem każdym natarciem albo pozycje przeciwnika.