

Kozacy II:

Wojny Napoleońskie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Kozacy II

Wojny Napoleońskie

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

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

Wstęp	4
Odprawa	5
Surowce	7
Wioski	9
Transport towarów	12
Atak na wioskę	13
Budynki	14
Nielimitowane	14
Limitowane	16
Unikatowe	18
Militarne	19
Nacje	21
Austria	22
Wielka Brytania	30
Egipt	38
Francja	44
Prusy	53
Rosja	61
Walka	70
Formacje	70
Morale	72
Doświadczenie	73
Zasięg strzału	74
Ukształtowanie terenu	75
Ruch	76
Klasyfikacja wojsk	77
Piechota	77
Kawaleria	80
Artyleria	82
Bitwy	85
Obrona bazy	85
Obrona i walka w polu	88
Posiłki	93
Atak	94
Magia pauzy	96
Kampania	97
Bitwa o Europę	103
Surowce	103
Strategia na mapie	105
Doświadczenie i rangi	109
Misje poboczne i oferty	110
Taktyka na mapie	112
Walki w Europie	117
Mapy	123
Edynburg	123
Londyn	124
Nantes	125
Tuluza	126
Barcelona	127
Bruksela	128
Paryż	129
Marsylia	130
Berlin	131
Monachium	132
Wiedeń	133

Rzym	134
Neapol	135
Prusy Wschodnie	136
Praga	137
Budapeszt	138
Warszawa	139
Siedmiogród	140
Wilno	141
Mińsk	142
Ukraina	143
Moskwa	144
Aleksandria	145
Kair	146

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



Poradnik ten został opracowany na podstawie polskiej wersji 1.0, a następnie wprowadzone zostały poprawki pod kątem uaktualnienia do wersji 1.1. Dołożyłem wszelkich starań, aby każdemu nabywcy tej gry, poniższy przewodnik jak najbardziej dokładnie i prosto przedstawił wszelkie tajniki rozgrywki. Nie miałem niestety przyjemności kontaktu z poprzednimi częściami serii Kozacy. Stąd właśnie temat rad i porad został tutaj potraktowany w sposób kompletny. Cenne informacje powinni tu znaleźć gracze początkujący, których przecież nie brakuje, zaawansowani, a także miłośnicy statystyk. Mam nadzieję, że spełnię Twoje oczekiwania.

Odprawa

Profil

Decydujesz tutaj, jaką postacią historyczną rozpoczniesz swoje zmagania w kampanii „Bitwa o Europę”. Wybór tu dokonany nie ma wpływu na rozegranie misji treningowych oraz zwykłych potyczek. W nich zawsze walczysz wbudowaną nacją, bądź w przypadku ostatnich, sam sobie wybierasz naród i przeciwnika. Wybór profilu ma jednak znaczenie w późniejszej fazie rozgrywki, kiedy zapragniesz zawładnąć Starym Kontynentem. Jako, że nie można go edytować, jesteś już skazany na konkretną nację.

Przy pierwszym tworzeniu profilu, zalecam wybrać Wielką Brytanię. Tym państwem walczysz w kampanii szkoleniowej, co powinno znacznie wpłynąć na Twoje powodzenie w Europie. Stworzenie następnego profilu oznacza brak w nim dostępu do wypełnionych przez gracza misji szkoleniowych.

Ustawienia profilu

Nazwa profilu: Thorwalian

Państwo: Wlk. Bryt. 

Poz. trudności: Normalny

Ustawienia dowódcy

Thomas Graham
(1748 - 1843)

Urodził się w 1748 w rodzinie właściciela ziemskiego. Rozpoczął swoją edukację w Oxfordzie, ale studiów nie ukończył. Swoją karierę wojskową rozpoczął niejako "przez przypadek" - kiedy 1793 roku przybył do Tulonu jako członek świty wysokiego urzędnika państwowego, zaciągnął się do regimentu piechoty. Dzięki różnorodnym powiązaniom Graham w rok później mianowano go podpułkownikiem; a w dwa lata po tym wydarzeniu został

Rozpoczynamy przygodę z grą.

Z menu aktywnego profilu można także przejrzeć statystyki gracza. Ich wypełnienie również jest uzależnione tylko od wyników osiągniętych w bitwach europejskich. Takie same dane można uzyskać przechodząc do panelu z mapą kontynentu. Znajdziesz tu wiele interesujących informacji, jak historia poniesionych strat w walkach, funkcjonalność gospodarki, czy też liczba zajętych sektorów. Wszystko oczywiście w porównaniu z innymi komputerowymi graczami.

Poziom trudności

Z myślą o Europie musisz już na wstępie, przy tworzeniu profilu, zdecydować, jaki stopień wybrać. Nie ma możliwości późniejszej zmiany. Przy pozostałych misjach poziom trudności możesz dobierać według własnych aktualnych preferencji.

Dostępne są trzy poziomy trudności – normalny, trudny, bardzo trudny. Różnica między nimi dotyczy głównie zachowania komputera. Im wybrany stopień jest wyższy, tym lepiej on radzi sobie na polu bitwy. Dla początkujących graczy polecam zbytnio się nie zastanawiać i wskazać domyślny poziom, czyli normalny. Nawet tutaj, rozgrywka jest bardzo szybka, operuje się przeogromną liczbą jednostek, a wróg praktycznie nie daje chwili wytchnienia. Można powiedzieć, że jest to wrzucenie na głęboką wodę i na normalnym poziomie przeżyjesz prawdziwy chrzest bojowy.

Tryb zręcznościowy

Jest on dostępny przy większości misji, niezależnie od tego czy jest to europejska lub zwykła potyczka. Wyjątkiem jest tu tylko kampania szkoleniowa. Jeżeli nie czujesz się na siłach, bądź chcesz po prostu walczyć bez zajmowania się żmudnym morale i zmęczeniem jednostek, przełącz tę opcję na aktywną. Walka będzie przypominała standardowe gry z gatunku RTS, czyli kto ma więcej wojsk ten prawdopodobnie zwycięży. W związku z tym zagadnienie taktyki również może stracić na wartości.

Surowce

W programie eksploatowane są w dwojaki sposób. Pierwszy, typowy, to składowanie ich do Twojego ratusza w czasie rzeczywistym i wykorzystywanie do rozbudowy bazy, wykonywania ulepszeń i opłacania jednostek, które włączasz do walki. Taką możliwość będziesz miał w pierwszej kampanii, w pojedynczych mapach oraz ewentualnej grze internetowej. Kolejny tryb, to wariant europejski, ale nim zajmiemy się w odpowiednim dziale.

Drewno i kamienie

Są to jedyne materiały, którymi zajmujesz się Ty sam, całą resztę produkcji wykonują wioski, o czym dowiesz się nieco dalej. Aby zapewnić sobie stałą dostawę drewna oraz kamienia będziesz potrzebował wieśniaków wytrenowanych w ratuszu. Następnie przydzielasz ich do pracy w zbiorowiskach leśnych, bądź w okolicznych skupiskach twardej skały. Nie jest to wielka filozofia. Proszę jednak, poświęć kilka chwil aby w pełni zrozumieć ten mechanizm i maksymalnie go wykorzystać. W końcu jest to szkielet gospodarki, a jeżeli będzie on kruchy, całe Twoje późniejsze działania mogą przypominać kolosa na glinianych nogach.

Najistotniejszą informacją dla gracza jest to, że tak jak drzewa, również i skały są niezniszczalne, a raczej nie można ich wyeksploatować, choćbyś rąbał i kuł godzinami w ten sam świerk czy kamyczek. Stanowi to nie lada ułatwienie dla grającego, który wraz z upływem czasu, z całą pewnością ostatnią rzeczą, o której powinien myśleć jest właśnie zajmowanie się zbieraniem tych dwóch surowców.

Drewno oraz kamienie służą głównie jako budulec większości budynków. Jednak jego powszechność odczujesz szczególnie we wszelkich ulepszeniach. Dlatego też musisz zadbać o jak najlepszą ich dostawę. Nie będzie przesadą, jeżeli stwierdzę, że już absolutne minimum pracujących w lesie oraz w kamieniołomach powinno oscylować w granicach po 20-30 ludzi. Naturalnie im więcej tym lepiej. Być może dla Ciebie jest to cyfra zbyt wielka, ale należy zdawać sobie sprawę, że jeden wieśniak wykonując jedną turę przynosi dla Ciebie zaledwie 100 sztuk drewna/kamienia. Obrazowo mówiąc, 20 ludzi zaopatrzy Twój magazyn w 2000 jednostek, co zazwyczaj stanowi kroplę w morzu potrzeb. Nie da się również ukryć, iż dojście np. do drzewa, wymachiwanie siekierą i w końcu powrót do składu trochę jednak trwa. Po prostu, nie oszczędzaj pieniędzy na chłopów, w ostatecznym rozrachunku z pewnością wyjdzie Ci to na zdrowie.