

Medieval II: Total War

Królestwa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Medieval II

Total War - Kingdoms

autor: Grzegorz „O.R.E.L.” Oreł

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt
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
Wstęp	4
Użyteczne informacje przed rozpoczęciem którejkolwiek z kampanii	5
TEUTONIC CAMPAIGN	15
FRAKCJA I – Zakon Krzyżacki	15
FRAKCJA II – Wlk. Księstwo Litewskie	50
FRAKCJA III – Królestwo Dani	74
FRAKCJA IV – Nowogród	97
FRAKCJA V – Królestwo Polskie	117
FRAKCJA VI – Cesarstwo Niemieckie	136
BRITANNIA CAMPAIGN	155
FRAKCJA I – Anglia	155
FRAKCJA II – Walia	167
FRAKCJA III – Szkocja	174
FRAKCJA IV – IRLANDIA	186
FRAKCJA V – Norwegia	194
AMERICAS CAMPAIGN	208
FRAKCJA I – Hiszpania	209
FRAKCJA II – Aztekowie	217
FRAKCJA III – Majowie	221
FRAKCJA III – Apacze	227
CRUSADES CAMPAIGN	233
FRAKCJA I – Królestwo Jerozolimy	234
FRAKCJA II – Królestwo Antiochii	244
FRAKCJA III – Królestwo Bizancjum	256
FRAKCJA IV – Egipt	270
FRAKCJA V – Turcja	283

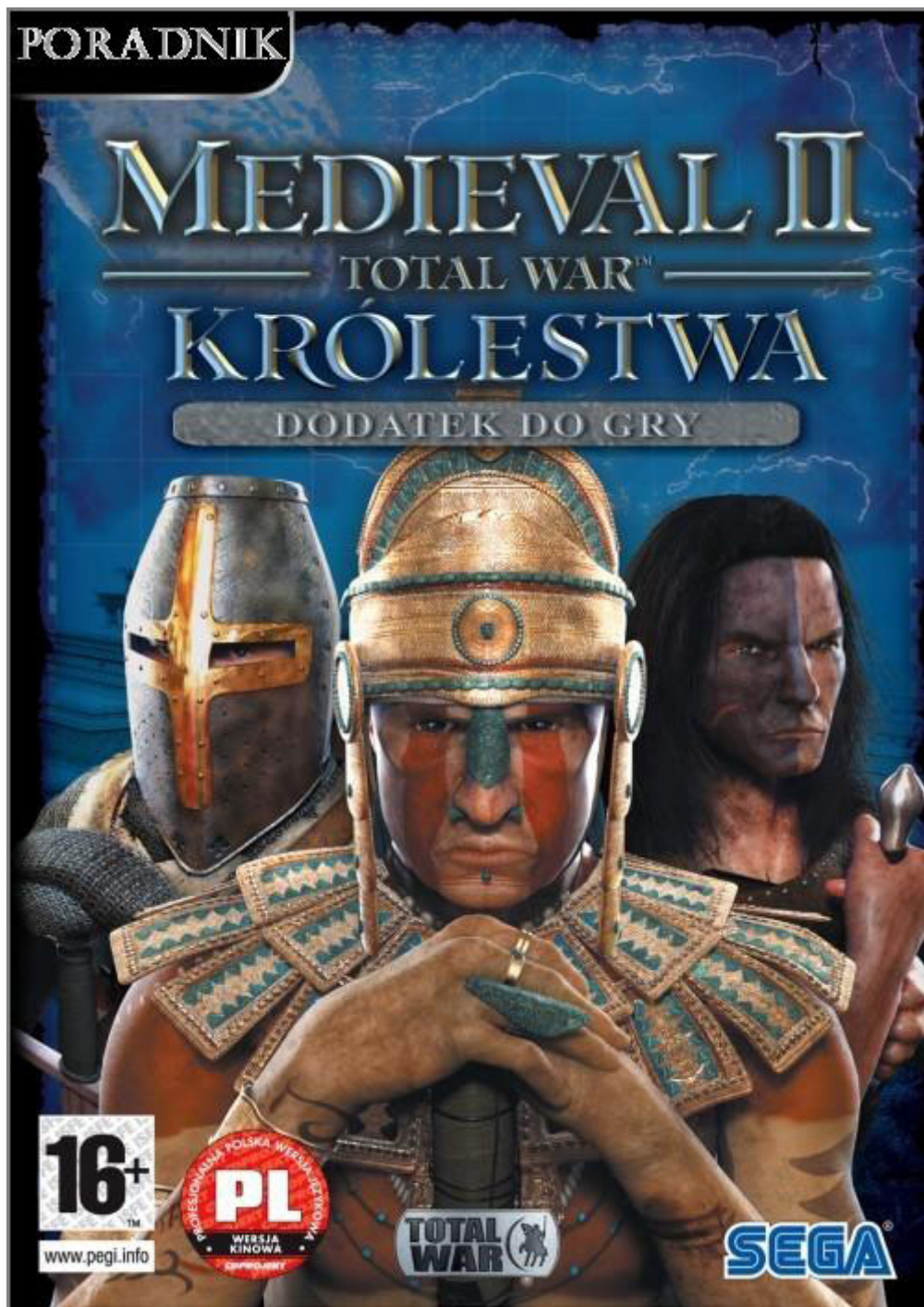
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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 s t ę p

Ciemne Chmury ponownie zawisły nad Europą (i nie tylko), tym razem przynosząc nam możliwość zagrania w czterech nowych kampaniach, w których znacznie poprawiono elementy realizmu w rozkładzie map świata gry, dynamiki prowadzonej kampanii oraz poziomu trudności.

Poniższy poradnik zawiera zbiór informacji, wskazań na najprostsze rozwiązania/metodę przejścia wszystkich czterech kampanii dodatku *Medieval II Total War – Królestwa*, dla każdej frakcji danej kampanii z osobna.

Poradnik jest pisany z myślą o graczach, którzy już mieli do czynienia z podstawową wersją gry *Medieval II Total War*.

Grzegorz „O.R.E.L.” Oreł

Użyteczne informacje przed rozpoczęciem którejkolwiek z kampanii

Zasady Polityki

Gdy pragniesz utrzymać stosunki pokojowe z przygraniczną frakcją oraz je polepszyć:

- Nie koncentruj zbyt licznych sił wojskowych w garnizonach przygranicznych miast/zamków, powoduje to niezadowolenie frakcji, która graniczy z tak umocnioną prowincją.
- Składaj daninę (podarunki), w postaci skromnych sum złota (florenów), bądź w postaci „legendy mapy” (działa nawet jeżeli jesteś w stanie wojny z tym, którego pragniesz „uspokoić”



- Przyjmij lecz nie proponuj z twojej inicjatywy, propozycje umowy handlowej.

Gdy tylko odwiedza cię dyplomata bądź księżniczka z tą propozycją, powinieneś wysuwać kontrofertę, typu „Przyjmiemy umowę handlową, jeżeli zapłacicie XXX” kwoty florenów.

Pamiętaj jednak iż to ile zażadasz odbije się w efekcie na zadowoleniu/niezadowoleniu posłańca. Kwota akceptowana przez komputer oraz pozostawiająca go z nastrojem radości to suma do 500set florenów. Możesz żądać więcej z identycznym efektem, jeżeli posłaniec obcej frakcji przybywa bezpośrednio do jednego z twych uzdolnionych dyptomatów, bądź postaci kluczowych np. Generał

- Jeżeli masz możliwość, zakładaj sojusze poprzez wydanie księżniczki, bądź wykorzystaj „wspaniałe” stosunki z uspokojonym już sąsiadem (minimalny poziom stosunków między-frakcyjnych na sojusz to „dobre”)
- Przed planowanym atakiem na sojusznika, zerwij sojusz, prawa handlowe, dostęp wojskowy za pomocą dyplomaty (twoja reputacja nie ucierpi).

- Znakomitą metodą na polepszanie sytuacji między frakcyjnych, jest oddanie sąsiadowi w darze jednej z mało wartych, wysuniętych i podatnych na ataki prowincji, za przeciwległą granicą.

Przy odrobinie szczęścia, frakcja zza przeciwległej granicy zaatakuje słabą prowincję twojego obdarowanego sąsiada. W ten sposób zyskasz wspólnego wroga z frakcją, z którą zamierzałeś polepszyć sytuację polityczną. Koniecznie po zyskaniu wspólnego wroga z sojusznikiem, zaproponuj prawo dostępu wojskowego. Np.



Przyjmijmy że grasz Turcją (ciemnozielony kolor), i obawiasz się że królestwo Antiochii (C) – zaatakuje i odbierze Twoją prowincję (A). Twoja frakcja to śmiertelny wróg Antiochii oraz Królestwa Jerozolimy, więc wysyłasz dyplomatę do Egiptu (B), którego sojusz i militarna pomoc znacznie ułatwiłaby twój rozwój wewnętrzny kraju (nie musiał byś obciążać się kosztami nadmiernej niepotrzebnej armii).

Oddajesz prowincję „A”, Egipcjom jako dar, w następnej propozycji ofiarujesz dostęp wojskowy.

Odczekaj turę, po czym ponów rozmowy dyplomatyczne oraz zaproponuj umowę handlową oraz zażądaj dostępu wojskowego od Egiptu.

Istotne jest to by stosunki w momencie żądania o dostęp wojskowy były na poziomie „wspaniałe”, bądź przynajmniej „dobre”

Co tracisz:

- prowincje

Co zyskujesz:

- sojusznika z obustronnym dostępem wojskowym, który w najlepszym przypadku będzie bronił twoich zachodnich granic od oddanej prowincji (A), prowadząc aktywną wojnę z Królestwem Jerozolimy oraz Antiochii jednocześnie

- Czas na ulepszenie ekonomii/handlu bez zbędnych wydatków na nadmierne wojsko

Zasady bitwy (single player)

- prowadząc bitwy, pamiętaj że najważniejszym w potyczce, nie jest wykrwawienie armii wroga i swojej nawzajem tylko wywołanie efektu „paniki”, kiedy to armia wroga ucieka na całej linii. Zawsze kontynuuj pogoń póki to możliwe, tym samym przy odrobinie szczęścia i w miarę uczciwej propozycji jak na realia gry – oddaj wyłapanych za okup, chyba że preferujesz wygrywać na „szlachetnych” zasadach i wypuszczać jeńców (znacznie utrudni ci to prowadzenie wojny, w przeciwieństwie do wypuszczenia za okup) .

- jeżeli komputer posiada sporą ilość formacji dystansowych, a sam preferujesz atak – wykorzystuj mięso armatnie np. chłopów lub inną podobnie tania jednostkę np. milicję.

Komputer ma AI taki że otwiera ogień do tego co najbliżej (wyjątek artyleria gdzie preferuje od razu strzelać w twojego generała), i kontynuuje ten ostrzał niezależnie od znaczenia/wartości danej jednostki. Wykorzystuj to na swoją korzyść, skup ostrzał przeciwnika na bezwartościowych jednostkach łatwych do uzupełnienia, a elitarnymi w tym samym czasie atakuj swobodnie, zgodnie z twą wolą (nie powinni ponieść znacznych strat od ostrzału).

- Najlepsze składy twojej armii jeżeli chodzi o uniwersalność oraz skalę i przy tym w miarę realną bitwę:

a. 4x Ciężka kawaleria, 2x Lekka Kawaleria , 4x Włócznicy, 2-4x ciężka piechota, 2x łucznicy lub kusznicy

b. 2x Ciężka kawaleria, 2x Lekka kawaleria, 2x Włócznicy, 2x ciężka piechota, 2x łucznicy (lub brak dystansowych).

Armie w składzie tego typu, odpowiednio dowodzone, są w stanie poradzić sobie niemal z każdą standardową armią komputera na poziomie trudności „średni/średni” , oraz nie wymagają kosmicznych kosztów utrzymania.

(W powyższej regule występuje zależność od tego jaką armią grasz, oraz z jakimi armiami walczysz, armie Europy Zachodniej specjalizują się w twardej obronie oraz twardym uderzeniu, jednak nie są tak mobilne/szybkie jak armie zachodu, gdzie do walki z takimi niezbędną jest spora ilość formacji do walki na dystans.)

- Statystyki jednostek/formacji mogą być omyłne. Dla przykładu porównajmy >>>