

Napoleon: Total War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Napoleon: Total War

autor: Artur „Jerry” Myszkowski

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
Mapa kampanii	4
Na lądzie	4
Na morzu	6
Ustrój i polityka	8
Rodzaje państw	8
Ustrój i religia	9
Prestiż	10
Dyplomacja	11
Stosunki dyplomatyczne	11
Negocjacje	12
Wojny, rozejmy, sojusze	14
Agenci	17
Szpiegzy	17
Dżentelmeni	18
Technologia	19
Gałęzie badań	19
Rozwój cywilny	20
Rozwój wojskowy	23
Rozwój przemysłowy	29
Wielka Kampania - wprowadzenie	33
Austria	34
Wielka Kampania	34
Piechota	36
Kawaleria	40
Artyleria	42
Flota wojenna	44
Wielka Brytania	49
Wielka kampania	49
Piechota	51
Kawaleria	55
Artyleria	57
Flota wojenna	60
Prusy	67
Wielka kampania	67
Piechota	69
Kawaleria	73
Artyleria	75
Flota wojenna	78
Rosja	83
Wielka kampania	83
Piechota	85
Kawaleria	88
Artyleria	91
Flota wojenna	94
Walka na lądzie	100
Piechota	100
Kawaleria	105
Artyleria	107
Oblężenia	110
Wprowadzenie	110
Walka w miastach	111
Forty	112
Walka na morzu	114

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

Poradnik do gry *Napoleon: Total War* przybliży początkującym graczom podstawowe mechanizmy rządzące zabawą, a tym, którzy są już zaznajomieni z serią *Total War*, przedstawia nowe funkcje i możliwości.

Wielkość oddziałów na mapie bitwy ustawiona została w opcjach na Ultra, bitwy i kampanie były zaś testowane na poziomie trudności Normal. Parametry jednostek oraz inne wartości liczbowe przedstawione zostały w oparciu o bazowe dane, jednak poszczególne ulepszenia, czy technologie mogą modyfikować te wartości. Oczywiście ustawienie większego poziomu trudności spowoduje, że przeciwnik może zachowywać się agresywniej w dyplomacji oraz w prowadzeniu działań na mapie kampanii, a w bitwach pokusi się o manewry, których nie wykonał by przy grze na łatwiejszych poziomach.

Artur „Jerry” Myszkowski (www.gry-online.pl)

Mapa kampanii

N a l ą d z i e

Po uruchomieniu dowolnej kampanii Twoim oczom ukaże się na początku mapa. Tak samo, jak na polu bitwy, również i w tym widoku Twoje ruchy muszą być przemyślane, gdyż właściwe posunięcia będą skutkowały przewagą w samych potyczkach. Podstawową sprawą jest strefa wsparcia. Jest to niewielki, pomarańczowy obszar wokół armii, który pokazuje, czy poszczególne wojska mogą oferować sobie wsparcie podczas bitew. Jeśli jedna z nich znajdzie się w strefie wsparcia drugiej, automatycznie dołączy do niej w czasie ewentualnej bitwy. Tak samo ma się z miastami, które oprócz własnego garnizonu mogą być doraźnie wsparte przez armie z zewnątrz, wystarczy, że te znajdują się w pobliżu.



Oba oddziały na powyższym obrazku będą brać udział w bitwie w razie ataku na dowolny z nich

Ważną kwestią jest mapa polityczna w lewym dolnym rogu ekranu. Pozwala ona szybko zorientować się w sytuacji politycznej na kontynencie. Kryje się tu jednak pewien szkopuł. Mapa będzie aktualna tylko dla rejonów, które nie są objęte mgłą wojny. Pozostałe tereny będą wykazywały przynależność do konkretnego państwa z ostatniej tury, w której były odkryte (lub z sytuacji z początku kampanii, gdy nigdy przedtem nie odsłoniłeś tych obszarów).

Podczas przemieszczania armii możesz spotkać się także z sytuacją, gdy Twoja armia zostanie zablokowana przez inną jednostkę i nie będzie mogła iść dalej. Będziesz musiał nadłożyć trochę drogi, aby dotrzeć do celu. Zdarzyć się może, że Twoja armia będzie miała kompletnie zablokowane przejście (np. w wąskim wąwozie, czy w pobliżu rzeki, gdzie jest tylko jeden most). Pozostaje wtedy tylko czekać. Ale, ale... Czy nie brzmi to jak mała okazja do wykorzystania? Przecież tak samo Twoje jednostki mogą blokować przejście innym. Dzięki wysyłaniu swoich oddziałów w takie strategiczne przejścia możesz poważnie sparaliżować możliwości manewrowe przeciwnika. Oczywiście wysłanie grupy milicji nie zatrzyma go na długo, ale dla zdesperowanych pozostaje używanie agentów, których bardzo ciężko usunąć z drogi nawet kilkutysięcznej armii.

Po zakończonej bitwie zawsze należy uzupełnić straty. Oczywiście możesz czekać na przyjaznym terenie, aż powoli uzupełnią się same, jednak zdarzą się sytuacje, gdy lepiej będzie połączyć 2-3 przetrzebione jednostki w jedną i szybko dostać uzupełnienia z miasta.



Atakowanie wrogich portów, fabryk, farm, ośrodków naukowych w celu zniszczenia infrastruktury to strata czasu. Skoro chcesz zająć dany region, to lepiej go przejąć w sytuacji, gdy wszystkie budynki są sprawne (po co ponosić koszty odbudowy zniszczonych przez siebie budynków?). Ponadto sztuczna inteligencja z reguły i tak w paranormalny pomnaża swoje fundusze, więc takie zniszczenia zbytnio nie zahamują rozwoju jej państw.

Pamiętaj też, że armia może napadać na niektóre szlaki handlowe. Co prawda szanse na długotrwałe zablokowanie danego szlaku są małe (zawsze znajdzie się ktoś, komu będzie przeszkadzał Twój oddział akurat w tamtym miejscu), a ilość samych szlaków lądowych też nie jest za duża, można jednakowoż małymi nakładami sił spróbować rabować konwoje.

N a m o r z u

Okrętów dotyczą podobne reguły, co wojsk lądowych – gdy statki znajdują się wzajemnie w swoich strefach oddziaływań, będą się wspierać w wypadku ataku. Mogą one także blokować drogę innym statkom, oraz prowadzić rabunki na szlakach handlowych. Piractwo morskie może być źródłem przyzwoitych dochodów, ale najlepiej jest prowadzić takie działania swoją flotą niejako "przy okazji", gdyż wroga aktywność na morzach jest z reguły duża i pozostawianie jednego statku na szlaku handlowym może doprowadzić do tego, że szybko zostanie zaatakowany i zatopiony przez wrogą flotę, zanim zdąży zgarnąć choć trochę pieniędzy z szabrownictwa.



Okręty po stoczonej bitwie są w stanie uzupełnić załogę, ale nie da się ich naprawić bez zawinięcia do portu. Tam uzupełnione zostaną zniszczone działa oraz zostanie załatany kadłub. Korzystanie z portów ma jeszcze jedną przydatną cechę - umożliwia wyładunek wojsk transportowanych na statkach szybciej, niż gdzieś na wybrzeżu (jednostki mogą w tej samej turze przejść od portu jeszcze kawałek drogi).

Na obrzeżach mapy znajdziesz punkty oznaczone symbolem kotwicy w kółku. Są to węzły handlowe. Wpłynięcie na któryś z nich rozpoczyna handel egzotycznymi towarami z obsługiwaną kolonią. Im więcej statków w węźle tym lepiej, lecz nie przekłada się to wprost proporcjonalnie na zwiększenie dochodów. Jeżeli jeden okręt zarabia w węźle 500 jednostek monetarnych, to dwa zarobią od 501 do 999 jednostek.



Pieniądze płynące z takiej działalności uzależnione są w dużej mierze od Twoich umów handlowych – im więcej umów handlowych z krajami europejskimi, tym więcej pieniędzy wpłynie do Twojego skarbca.