

Total War: SHOGUN 2

Zmierzch Samurajów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Total War: SHOGUN 2 Zmierzch Samurajów

autor: Konrad „Ferrou” Kruk

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, rody, kalendarz	4
Rody podległe Cesarzowi	5
Rody podległe Szogunowi	6
Rody dostępne jako dodatki DLC	7
Kampanie	8
Pory roku	9
Dyplomacja	12
Handel i przemysł	22
Finanse	28
Agenci	36
Rozwój państwa	46
Wzmocnienie armii	63
Generał	63
Budynki w mieście	67
Budynki w prowincji	69
Bitwa na lądzie	70
Armia nowoczesna	70
Armia klasyczna	87
Obleżenia	95
Bitwa na morzu	101
Teoria	101
Praktyka	108

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](http://gry-online.pl).
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Total War: SHOGUN 2 – Zmierzch Samurajów* jest opisem wszystkich najważniejszych elementów rozgrywki wraz z ich charakterystyką a przede wszystkim praktycznym zastosowaniem podczas kampanii. W poradniku znajdziemy:

- **Przedstawienie wszystkich dostępnych rodów**, w tym położenia na mapie oraz najważniejszych ich cech.
- **Opis systemu turowego**, podziału na pory roku wraz przedstawieniem następstw każdej z nich
- **Szczegółowy opis dyplomacji** wraz z wyjaśnieniem rodzajów zależności międzypaństwowych, przyczyn i konsekwencji ich występowania oraz praktycznego zastosowania tych informacji podczas rozgrywki
- Opis segmentu związanego z szeroko rozumianym **handlem, przemysłem i finansami**
- **Szczegółowe zaprezentowanie wszystkich agentów**, ich możliwości, cech, opcji działania oraz opis praktycznego korzystania z ich talentów.
- **Opis zarządzania państwem**, w tym początkową rozbudowę i rozwój w kontekście infrastruktury prowincji, dyplomacji, opracowywanych technologii, stosunków społecznych, handlowych oraz działań militarnych
- **Opis postaci generała** oraz budynków oferujących zwiększenie możliwości naszych oddziałów
- **Opis lądowych działań militarnych** z uwzględnieniem podziału na armię nowoczesną oraz klasyczną
- **Szczegółowe zestawienie wszystkich klas oraz typów jednostek morskich** wraz z opisem działań podczas bitwy morskiej

Niniejszy poradnik jest jednym wielkim opisem całości rozgrywki od strony stricte praktycznej. Oczywiście tekst zawiera również tabelki wraz z opisem, charakterystyką, zdolnościami, parametrami, statystykami czy wreszcie cechami poszczególnych rodów, agentów, jednostek, budynków oraz opracowanych technologii. Jednak jego sednem jest pokazanie i podpowiedzenie jak grać by wygrać. Służyć temu mają liczne zdjęcia oraz ilustracje zawarte w tekście.

Poradnik powstał w oparciu o rozgrywkę na normalnym poziomie trudności.

Dla lepszej orientacji w tekście zastosowałem następujące oznaczenia kolorystyczne:

Brązowy – opisy cech postaci oraz technologii

Niebieski – jednostki, agenci

Zielony – budynki

Pomarańczowy – nazwy frakcji

Konrad „Ferrou” Kruk (www.gry-online.pl)

Mapa kampanii, rody, kalendarz

W *Total War: SHOGUN 2 – Zmierzch Samurajów* mapa Japonii z grywalnymi rodami przedstawia się następująco



R o d y p o d l e g ł e C e s a r z o w i

SATSUMA	Cechy rodu
	Administracja (+5% obniżenia kosztów administracyjnych) Wpływ Zachodu (−10% do kosztów działań Zamorskich weteranów) Przywództwo (+15% do zasięgu wpływu generała) Potęga (władza dwiema prowincjami)
CHOSHU	Cechy rodu
	Żarliwość (−10% do kosztu działań Ishin Shishi) Łupiestwo (+25% do zysku z plądrowania) Wszechstronność (−10% do kosztów nowoczesnych budynków i jednostek wojskowych) Impet (+3 premii do szarży dla wszystkich jednostek)
TOSA	Cechy rodu
	Takt (+10 do stosunków dyplomatycznych) Ogień zaporowy (+2 do zasięgu ostrzału okrętowego) Szacunek (+1 do redukcji oporu wobec okupanta we wszystkich prowincjach) Żeglarsstwo (+2 do doświadczenia dla załóg wszystkich okrętów)

R o d y p o d l e g ł e S z o g u n o w i

NAGAOKA	Cechy rodu
	Przedsiębiorczość (+10% do przychodu z budynków łańcucha ekonomicznego) Rozrywka (+5% do powodzenia działań Gejszy) Handel zagraniczny (–15% do kosztów werbunku jednostek nowoczesnych) Skwapliwość (+15% do szybkości przeładowania jednostek uzbrojonych w karabiny)
AIZU	Cechy rodu
	Obrońca (–10% do kosztów budowy zamków) Dyscyplina (–10% do kosztów działania Shinsengumi) Bushido (–10% do kosztów werbunku jednostek tradycyjnych) Tradycja (+1 do doświadczenia jednostek tradycyjnych)
JOZAI	Cechy rodu
	Trening (+2 do szybkości ruchu wszystkich jednostek) Partyzantka (+6 do liczby dozwolonych jednostek Yugekitai) Bezlitosność (+10% do strat zadawanych w wyniku sabotażu i nękania) Zaradność (armie mogą być uzupełniane na wrogim terytorium z wyjątkiem zimy)

R o d y d o s t ę p n e j a k o d o d a t k i D L C

SAGA	Cechy rodu
	Balistyka (+5 do celności dla całej artylerii) Pracowitość (+5 do rozwoju z budynków przemysłowych) Inżynieria (–15% obniżenia kosztów budowy i utrzymania wszystkich statków) Rangaku (Nawiązano wymianę handlową z krajami Zachodu)

OBAMA	Cechy rodu
	Czujość (+2 do doświadczenia dla jednostek w broniącym się w garnizonie) Logistyka (–10% do kosztów utrzymania wszystkich jednostek lądowych) Srogość (+2 do represji we wszystkich prowincjach) Pańskie oko (+5% premii do dochodu z podatków) <i>Zbieżność nazwy rodu z nazwiskiem 44-go prezydenta USA jest całkowicie przypadkowa</i>

TSU	Cechy rodu
	Namowa (+2% do szybkości zmiany poparcia) Hart (+1 do obrony jednostek przed atakiem wręcz) Skrytość (+3 do liczby dostępnych jednostek Ninja Kisho) Perfidia (–10% do kosztów działań Shinobi)