

Total War: SHOGUN 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Total War: SHOGUN 2

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

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
Frakcje	4
Skuteczne zarządzanie państwem	8
Gospodarka	9
Zadowolenie	11
Kolejność tworzenia budynków	13
Dyplomacja	15
Tworzymy nowy szogunat – czyli podbój Japonii	17
Jednostki lądowe	19
Jak walczyć na lądzie?	21
Flota	23
Jak walczyć na morzu?	25
Piórem i podstępem	27
Sztuki – kiedy wybrać którą?	28
Agenci i dowódcy – optymalna ścieżka rozwoju	30
Przykładowa kampania krok po kroku	43
Tabele jednostek	49
Jednostki lądowe	49
Flota	53

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

Po wielu latach oczekiwania, fani pierwszej części serii *Total War* mogą nareszcie powrócić do Japonii okresu Sengoku – a to dzięki *Shogunowi 2*. Po licznych bitwach na europejskich polach bitew, po zdobyciu obu Ameryk oraz Indii, powracamy do korzeni. Najnowsze dzieło Creative Assembly czerpie pełnymi garściami z poprzednich części, wnosząc jednak wiele nowych elementów – w tym dość wysoki poziom trudności i znaczną inteligencję komputerowego przeciwnika.

Poradnik ten jest przeznaczony zarówno dla graczy, którym przejście kampanii sprawia problem, jak i dla tych, którzy chcieliby poprawić swoje osiągi. Dzięki niemu żadne arkana gry nie pozostaną dla Was tajemnicą, a zdobycie szogunatu przestanie być jakimkolwiek wyzwaniem.

Za cel tego poradnika postawiłem opisanie optymalnej drogi do zwycięstwa w grze. Na następnych stronach przeczytacie więc całą masę praktycznych porad, zobaczycie serię obrazków z rozplanowanym przebiegiem bitew, tabelki ze szczegółowym opisem umiejętności i zasadami odpowiedniego ich doboru oraz spis wszystkich jednostek w grze wraz z ich charakterystyką. Nauczycie się kierować państwem tak, aby kwitło gospodarczo, wasi wojownicy wygrywali każdą bitwę, a ogromne floty przemierzały niezdobyte morza.

Poradnik został gruntownie zredagowany przez Wojciecha „voitek” Kiedrzyńską z serwisu totalwar.org.pl – możecie więc być pewni rzetelności informacji w nim zawartych.

Dla większej przejrzystości poradnika, zastosowałem poniższe oznaczenia kolorystyczne:

Zielony – jednostki

Brązowy – budynki

Pomarańczowy – sztuki

Niebieski – umiejętności i świta

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

F r a k c j e

W grze mamy do czynienia z dziewięcioma grywalnymi frakcjami – posiadacze wersji kolekcjonerskiej mogą cieszyć się jedną więcej. Wybór klanu, którego losami pokierujemy, będzie miał zasadnicze znaczenie dla losów całej kampanii. Warto więc szczegółowo rozważyć wszystkie dostępne opcje.



Shimazu – zdecydowanie najłatwiejsza z frakcji, idealny wybór dla początkujących graczy. Największą zaletą tego rodu jest jego umiejscowienie – wyspa Kiusiu jest doskonałym miejscem do rozpoczęcia kampanii. Pierwszorzędnym celem gracza powinno być jej możliwie szybkie opanowanie, co nie powinno być trudne – północny ród Sagara jest ustosunkowany pokojowo, a klan Ito stanowi niewielkie wyzwanie. Jeśli zdobędziemy całą wyspę, będziemy posiadali bardzo dogodną pozycję wyjściową dla dalszych podbojów.

Kolejnymi zaletami rodu Shimazu są: bliskość ośrodków handlowych oraz możliwość trenowania bardzo dobrych wojowników z mieczami. Handel oraz samurajowie wyposażeni w katany będą więc esencją rozwoju tego rodu.

Skala trudności: **1/5**



Mori – osiągnięcie szogunatu tym rodem jest dość problematyczne – już na samym początku prowadzimy bowiem wojnę z klanem Amako, a i położenie stolicy sugeruje nam, że dość szybko będziemy musieli prowadzić wojnę na kilka frontów. Z tego też powodu powinniśmy otoczyć się możliwie dużą ilością sojuszników (jednego mamy od początku gry) oraz natychmiast podbijać tych, którzy zerwą z nami alianse. Pewnym plusem może być fakt, że ośrodki handlowe przy Kiusiu są całkiem niedaleko, a klan Mori dysponuje całkiem niezłymi bonusami dla jednostek morskich. Nie zmienia to jednak faktu, że będziemy musieli prowadzić bardzo agresywną politykę i często cofać się do defensywy – flota posłuży nam raczej do obrony granic, niż do ekspansji, którą lepiej prowadzić lądem (przynajmniej na początku).

Skala trudności: **4/5**



Chosokabe – osiągnięcie sukcesu tą frakcją nie powinno nikomu nastroić problemów. Umieszczenie na wyspie, zwiększone dochody z farm oraz doskonali łucznicy to największe zalety tego klanu. Podstawą dla gracza powinno być opanowanie wyspy – chociaż od początku jesteśmy skonfliktowani z jednym z klanów, nie jest to problemem, z racji jego słabości. Dzięki znacznym zyskom z upraw oraz bliskości Kioto, zdobycie szogunatu jest błahostką.

Skala trudności: **1/5**



Hattori – klan dostępny tylko dla posiadaczy edycji kolekcjonerskiej lub specjalnej gry. Frakcja ta jest przeznaczona dla doświadczonych graczy, już jej początkowe umiejscowienie sugeruje walkę na wszystkich frontach – co gorsza, na północy graniczy z szogunatem Ashikaga. Dodatkowym minusem jest brak dostępu do morza – o handlu na większą skalę należy więc zapomnieć. Pewnymi zaletami jest natomiast fakt, że na starcie Hattori nie prowadzą wojny z żadnym z sąsiadów oraz pewne bonusy do działalności ninja. Pierwszorzędnym celem gracza powinno być możliwie szybkie zdobycie prowincji Omi, w której można werbować doświadczonych ninja oraz podbój południowych, bogatych prowincji.

Skala trudności: **5/5**



Oda – mogłoby się wydawać, że klan ten jest skazany na porażkę – umiejscowienie z dala od morza, sąsiedztwo szogunatu, dość silni sąsiedzi – oto powody, dla których zwykle frakcja ta jest eliminowana w pierwszych turach gry. Wynika to jednak z nieumiejętności sensownego wykorzystania zalet tego rodzaju przez komputer – czyli zmniejszonych kosztów utrzymania oraz znacznych bonusów dla wszystkich żołnierzy **ashigaru**. Wojownicy ci są nie tylko bardzo tani, ale i zabójczo skuteczni w pierwszych turach gry – nie powinniśmy więc mieć problemu z zalaniem wrogów całą ich masą. Najlepiej więc szybko ulepszyć twierdzę i masowo produkować **włóczników** i **łuczników ashigaru**, by jak najprędzej pokonać rody Tokugawa, Takeda, a w dalszej kolejności Hojo. Nastawienie gospodarki na produkcję wojska powinno zaowocować błyskawicznym rozrostem państwa zanim przeciwnicy urosną w siłę, dzięki czemu dalsza ekspansja nie powinna sprawiać trudności.

Skala trudności: **3/5**



Tokugawa – jeśli wybierzemy tę frakcję, będziemy musieli dość mocno przemodelować nasz sposób myślenia o serii *Total War*. Przede wszystkim, klan ten nie dysponuje żadnymi bonusami do gospodarki, a preferowani wojownicy są dostępni na dosyć późnym etapie gry. Oznacza to, że naszą uwagę powinniśmy skupić przede wszystkim na rozwoju gospodarki oraz utrzymywaniu jak najlepszych i najliczniejszych stosunków dyplomatycznych z całą Japonią – co jest tym prostsze, że Tokugawowie posiadają pozytywne modyfikatory do pertraktacji z innymi klanami. Pierwszym krokiem powinno jednak być działanie militarne – wyzwolenie się spod zwierzchnictwa rodu Imagawa. W dalszej kolejności warto zawierać sojusze z okolicznymi klanami i walczyć wraz z nimi przeciw upatrzonymi wcześniej wrogom. Siłą tej frakcji będą więc przede wszystkim sojusze.

Skala trudności: **4/5**



Takeda – zdobycie szogunatu tą frakcją może nastręczyć pewnych trudności, jednak jest to bardzo ciekawa opcja dla graczy preferujących ekspansywną politykę ponad gospodarczy rozwój państwa. Klan ten posiada sojusznika w postaci rodu Imagawa oraz wroga, uosobionego przez Murakami. Największą zaletą klanu Takeda jest, mimo pozorów, umiejscowienie – otaczają go bardzo bogate prowincje, pozwalające na wszechstronny rozwój państwa i ulepszanie wojsk. Najlepiej więc postawić na ekspansję we wszystkich kierunkach, co jest proste dzięki sile i mobilności kawalerii, jaką dysponuje ten ród.

Skala trudności: **3/5**



Hojo – bonusy, które otrzymuje ten ród wymuszają bardzo określoną politykę – politykę zalania przeciwnika samą ilością wojsk. Jest to możliwe dzięki obniżeniu kosztu zamków – te zaś zwiększają ilość oddziałów, które można trenować w czasie danej tury. Zaplecze gospodarcze powinna stanowić południowa prowincja Izu, dysponująca bardzo bogatymi złożami złota. Dzięki tym dwóm czynnikom, pokonanie rodów Ogigayatsu oraz Takeda powinno być nieco prostsze, chociaż nadal nie najłatwiejsze. W dalszej kolejności warto zabezpieczyć się odpowiednimi sojuszami na zachodzie i podbijać wschód – będzie to dla nas dobra baza podczas drogi do szogunatu.

Skala trudności: **3/5**



Uesugi – propozycja dla tych, którzy cenią sobie rozwój gospodarczy państwa, ale nie boją się zdecydowanych działań. Klan dysponuje doskonałymi **mnichami-wojownikami**, ci jednak są dostępni na dość późnym etapie rozgrywki, więc początkowo warto opierać się na **ashigaru**. Szalenie istotny jest bonus do handlu – to on ukierunkuje nasz rozwój. Podstawą będzie więc przejęcie prowincji Sado (złóża złota), wysłanie floty handlowej na zachód oraz... pokonanie rodu Date i wszystkich po drodze do niego. Dzięki zdobyciu tak okazałych terenów na wschodzie, będziemy mogli stworzyć naprawdę silne zaplecze gospodarcze i wojskowe (świątynie!), które łatwo będzie obronić – wrogowie będą mogli przypuścić atak jedynie z zachodu. W międzyczasie warto sprzymierzyć się z rodem Takeda – powinni zabezpieczyć nasze granice od południa, zwłaszcza przed Hojo.

Skala trudności: **2/5**



Date – mimo pozorów, osiągnięcie szogunatu tym rodem może sprawić graczowi nieco problemów – głównie ze względu na ogromną wielkość okolicznych prowincji oraz znaczną odległość od ośrodków handlu. Pierwszy z tych czynników sprawia, że dotarcie z jednej prowincji do drugiej zajmuje często sporo czasu – atakując wroga będziemy więc narażeni na wyniszczenie, podczas gdy sam przeciwnik zdąży umocnić swe siły. Jeśli jednak uda nam się przezwyciężyć początkowe trudności, Japonia stanie przed nami otworem – w pierwszej kolejności warto pokonać ród Uesugi oraz zagarnąć wyspę Sado, równocześnie budując silną gospodarkę w pierwszych prowincjach – zwłaszcza w postaci dróg. **Samuraje no-dachi**, którzy są w teorii siłą rodu Date, w rzeczywistości sprawdzają się średnio, z racji słabego opancerzenia – lepiej więc trzymać ich w odwodach, a nie w głównej armii.

Skala trudności: **3/5**