



Total War Warhammer 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Total War: Warhammer 2

autor: Sara Temer

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-518-5

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
Mapa kampanii	5
Porady ogólne	8
Wymagania sprzętowe	11
Rozgrywka na mapie kampanii	12
Wybór frakcji	12
Interface	14
Poruszanie się po mapie	17
Rozwój osad i klimat prowincji	19
Kontrola ładu publicznego i spaczenia	25
Dyplomacja i handel	28
Obrzędy i Elfie Bramy	31
Kontrola Wielkiego Wiru	34
Frakcje	38
Mroczne Elfy	38
Charakterystyka	38
Naggarond - porady	41
Kult Rozkoszy - porady	43
Jaszczuroludzie	45
Charakterystyka	45
Hexoalt - porady	47
Ostatni Obrońcy - porady	50
Wysokie Elfy	53
Charakterystyka	53
Lothorn - porady	55
Zakon Mistrzów Magii - porady	58
Skaveni	61
Dostępni przywódcy	61
Klan Mors - porady	64
Klan Pestilens - porady	67

Armia	70
Werbunek i utrzymanie	70
Statystyki jednostek	73
Uzupełnianie strat i doświadczenie jednostek	77
Lordowie i bohaterowie	79
Umiejętności i ekwipunek	79
Werbunek i korzystanie z bohaterów	82
Prowadzenie bitew	84
Ogólne informacje	84
Taktyki i wykorzystanie terenu	88
Morale i zmęczenie jednostek	91
Wiatry Magii	94
Oblężenia	96

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Total War: Warhammer II* zawiera informacje potrzebne do zrozumienia mechanik występujących w grze. Znajdziesz tutaj objaśnienia występujących w grze mechanizmów - takich jak rozwój prowincji, ład publiczny czy werbunek wojska.

W poradniku znajdziesz szczegółowe **opisy każdej z dostępnych w podstawowej wersji gry ras: Wysokich Elfów, Jaszczuroludzi, Mrocznych Elfów oraz Skavenów, wraz objaśnieniem ich mechanik, przedstawieniem armii jakimi dysponują oraz poradami odnośnie rozgrywania kampanii nimi. W poradniku nie zabrakło również porad odnośnie poruszania się po mapie, zarządzania prowincjami, prowadzenia dyplomacji czy toczenia bitew.**

Dodatkowo w poradniku znajdziesz porady odnośnie fabularnego aspektu kampanii jakim jest **walka o Wielki Wir.**

Porady odnośnie rozgrywki poszczególnymi frakcjami zostały stworzone w oparciu o poziom trudności "b. wysoki", w tekście możesz znaleźć też informacje na temat różnic w poziomie trudności.

Total War: Warhammer II to druga z zapowiedzianych trzech odsłon osadzonych w mrocznym świecie fantasy, które jest znane z gier bitewnych i fabularnych przygotowanych przez Games Workshop. Stanowi ona pewną odskocznice od pozostałych gier z serii, które są osadzone w realiach historycznych. Gry od studia Creative Assembly łączą zarządzanie państwem w systemie turowym z wielkimi bitwami prowadzonymi w czasie rzeczywistym.

Poradnik do gry *Total War: Warhammer II* zawiera:

1. Opis dostępnych w podstawowej wersji gry frakcji: Wysokich Elfów, Jaszczuroludzi, Mrocznych Elfów oraz Skavenów;
2. Dokładne omówienie wszystkich kluczowych elementów rozgrywki - poruszania się po mapie, rozwoju państwa, prowadzenia dyplomacji i przeprowadzania walk i oblężeń;
3. Porady ogólne związane z samą rozgrywką;
4. Porady dotyczące zarządzania państwem i planowaniu działań długoterminowych;
5. Porady odnośnie fabularnego elementu kampanii - Walki o Wielki Wir.

Sara Temer (www.gry-online.pl)

Podstawy

Mapa kampanii | Podstawy



Świat gry w *Total War: Warhammer II* obejmuje obszar trzech kontynentów (Południowych Ziem, Lustrii i Naggaroth) oraz wielkiej wyspy Ulthuan. Są to terytoria leżące na południu i zachodzie w świecie Warhammera, będące swoistymi odpowiednikami Ameryk i Afryki. Gracze mogą tutaj pokierować jedną z czterech dostępnych ras, są to:

1. **Wysokie Elfy** - dumna długowieczna rasa, której domem jest Ulthuan.
2. **Mroczne Elfy** - zbuntowany odłam Elfów (Druchii), będący zwolennikami Wiedźmiego Króla.
3. **Jaszczuroludzie** - pradawna rasa żyjąca głównie z dżunglach Lustrii, kulturowo przypominająca Idian.
4. **Skaveni** - szalona rasa szczuroludzi, skryta przed wzrokiem innych ras.

Oprócz nich na obszarze mapy znajduje się szereg innych stronnictw znanych z podstawowej części gry (jak ludzie czy krasnoludy). Dodatkowo każda z głównych ras została podzielona na szereg mniejszych frakcji z których w podstawowej wersji gry grywalne są dwie na rasę (ulegnie to zmianie w przyszłych FLC oraz prawdopodobnie DLC). Z tego względu podczas kampanii często dochodzi do sytuacji kiedy trzeba wcielić (pokojowo lub siłą) inną frakcję z wybranej rasy do swojej. Startowe pozycje każdej frakcji w podstawowej wersji gry (z wyróżnieniem tych grywalnych) obrazuje powyższa mapa.



Celem kampanii w Total War: Warhammer II jest zapanowanie na Wielkim Wirem.

Podstawy mechanizmów rozgrywki podczas kampanii w ogólnym zarysie nie różnią się specjalnie od poprzednich odsłon serii. Gracz musi rozwijać swoje terytoria, a także bronić ich i podbijać kolejne ziemie. Podobnie jak w podstawowej części gry podczas kampanii dochodzi aspekt magii. **Dodatkowo w tej odsłonie występuje element fabularyzacji kampanii w postaci walki o kontrolę nad Wielkim Wirem** (więcej o tym w odpowiednim rozdziale).

Podobnie jak w przypadku *Total War: Warhammer* tutaj również na mapie kampanii i w bitwach mamy doczynienia z trzema podstawowymi typami postaci:

Legendarni Lordowie - to potężni przywódcy frakcji. W podstawowej wersji gry jest ich po dwóch na rasę. Legendarni Lordowie różnią się posiadanymi umiejętnościami oraz pozycjami startowymi, co ma wpływ na trudność kampanii. Każdy z Legendarnych Lordów ma również własną ścieżkę zadań, których wypełnienie odblokowuje unikalne przedmioty. Dodatkowo są oni nieśmiertelni, więc w przypadku kiedy np. polegną w boju, będzie można ich ponownie przyzwać po upływie kilku tur.

Lordowie - to przede wszystkim dowódcy armii. Stoją na czele poszczególnych armii i mogą werbować do niej kolejne jednostki. Biorą również osobiście udział w bitwach, a swoimi umiejętnościami mogą wzmacniać jednostki. Dodatkowo po wykupieniu odpowiednich umiejętności mogą mieć wpływ na funkcjonowanie kraju podczas kampanii. W przeciwieństwie do postaci opisanych powyżej są jednak śmiertelni.

Bohaterowie - odpowiednik agentów z poprzednich odsłon serii Total War. Mogą się samodzielnie poruszać po mapie kampanii, dokonywać sabotażu, zabójstw, a także wzmacniać własne siły. Można ich również przyłączyć do armii, wtedy pełnią rolę potężnych wojowników lub magów. Podobnie jak Lordowie mogą oni ponieść śmierć.