

Total War: Three Kingdoms

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Total War: Three Kingdoms

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-645-8

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	3
Podstawy	5
Porady na start	5
Wszyscy watażkowie (przywódcy) frakcji	9
Przygotowania do wojny z innymi frakcjami	23
Wielkość jednostek	28
Tryby 'Opowieści i 'Archiwa'	30
Mechanizmy rozgrywki	33
Korupcja	33
Dyplomacja i handel	35
Dwór	41
Rozwój komanderii (dzielnic)	44
Stanowiska administratorów	46
Porządek publiczny	48
Złoto	50
Żywność	53
Pojedynki	55
Satysfakcja postaci	57
Szpiegostwo	59
Wojsko	62
Zarządzanie armią	62
Tryby poruszania się armii	65
Formacje jednostek	67
FAQ	69
Dlaczego wojska po rekrutacji mają małą liczebność?	69
Skład armii - które jednostki wybrać?	71
Przeludnienie - co je powoduje i jak mu zapobiegać?	73
Aneks	75
Osiągnięcia i trofea	75
Sterowanie i klawiszologia	81
Wymagania sprzętowe	87

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: Three Kingdoms* to rozbudowane kompendium wiedzy, zawierające wyjaśnienie wszystkich jej elementów i składowych rozgrywk. **Tekst otwierają porady na start i opis podstawowych mechanizmów rozgrywki**, gdzie umieszczone zostały najważniejsze informacje pomocne w rozpoczęciu przygody z najnowszą odsłoną serii *Total War*. Znajdują się tutaj, między innymi, rozdziały opisujące mechanizm porządku publicznego i korupcji, dyplomacji i handlu, różnice pomiędzy trybami Opowieści i Archiwami czy sposoby na utrzymanie wydajnej i sprawnie funkcjonującej gospodarki. Co więcej, **w poradniku zawarto szczegółowy opis wszystkich dostępnych w grze frakcji**, wraz z ich cechami szczególnymi i różnicami względem innych, a także dostępnych dla nich przywódców. W poradniku nie zabrakło także porad dotyczących sprawnego poruszania się po mapie, prowadzenia bitew i oblężeń, dbania o stan wojska czy unikalnych, wprowadzonych do serii za sprawą *Three Kingdoms* mechanik, takich jak system Guanxi.

W tekście znalazł się także rozbudowany dział FAQ, zawierający odpowiedzi na najtrudniejsze pytania i rozwiązania problemów, które pojawić mogą się podczas przygody z produkcją - sposoby uzupełniania strat w armii, metody radzenia sobie z porządkiem publicznym i korupcją, sposoby odblokowywania nowych zdolności dla generałów czy radzenia sobie z konkretnymi typami przeciwników. **Nie zabrakło tutaj także porad dotyczących samej rozgrywki** – walki z konkretnymi frakcjami, sposobów na szybkie pozyskiwanie doświadczenia czy rozbudowę zajętych terenów czy sprawną rekrutację wojsk. Standardowo, poradnik zamyka sekcja Aneks, w której znalazły się rozdziały opisujące wymagania sprzętowe, sterowanie i dogłębnie wyjaśnione osiągnięcia, wraz ze sposobem na ich odblokowanie.

Total War: Three Kingdoms to najnowsza, dwunasta już główna odsłona popularnego cyklu strategii, która zabiera graczy do starożytnych Chin, do czasów, gdy Państwo Środka podzielone było na trzy rywalizujące ze sobą królestwa. Najnowsza odsłona cyklu stawia większy nacisk na aspekty fabularne, nadając działaniom gracza i frakcjom kierowanym przez sztuczną inteligencję głębi. Pod względem mechaniki *Three Kingdoms* rozwija aspekty znane z poprzednich odsłon, dzieląc całą rozgrywkę na dwa etapy, rozgrywające się na mapie świata, w systemie turowym i w bitwy toczone w czasie rzeczywistym. Najnowsza odsłona serii *Total War* wprowadza kilka nowych mechanik, między innymi system Guanxi czy możliwość dostosowania stopnia realistyczności rozgrywki – Archiwa przypominające starsze odsłony cyklu, gdzie generałowie stanowili wsparcie dla wojsk i i Opowieści, gdzie ci sami generałowie to potężne jednostki, dysponujące nadludzkimi zdolnościami, zdolne eliminować całe oddziały, co zostało już przedstawione w obu częściach *Total War: Warhammer*. Gracze bawić mogą się w trybie kampanii, pojedynczych potyczek, jak w trybie wieloosobowym. Najnowsza odsłona serii napędzana jest silnikiem zdolnym generować piękną, bardzo atrakcyjną i pełną detali szatę graficzną, a zabawę umila klimatyczna muzyka, doskonale oddająca atmosferę starożytnych Chin.

Porady na start

Przed rozpoczęciem rozgrywki zalecamy zapoznanie się z przedstawionymi poniżej poradami na start – wyjaśniają one najtrudniejsze aspekty rozgrywki i przydadzą się tak początkującym, jak i bardziej zaawansowanym graczom.

1. **Rozplanuj rozwój swojego królestwa.**
2. **Dbaj o stan skarbcza i poziom żywności.**
3. **Dbaj o porządek publiczny. Staraj się kontrolować całe komanderie.**
4. **Zabezpieczaj podbite tereny, szczególnie te znajdujące się na granicy z wrogą frakcją.**
5. **Dbaj o regularnie zwiększanie produkcji żywności.**
6. **Zastanów się dwa razy, zanim rozpoczniesz działania wojenne wobec innej frakcji.**
7. **Nie walcz z kilkoma frakcjami na raz.**
8. **Walcz na jednym froncie.**
9. **Nie twórz zbyt szybko zbyt licznej armii.**
10. **Pozwól Twoim oddziałom na uzupełnienie strat.**
11. **Rozważ zmniejszenie armii, jeśli nie stać cię na jej utrzymanie.**
12. **Nie wysyłaj generała czy przywódcy do walki w pojedynkę.**
13. **Pilnuj morale swoich oddziałów.**
14. **Nie przemęczaj jednostek.**
15. **Poznaj typy jednostek.**
16. **Flankuj wrogie oddziały i pilnuj własnych.**
17. **Chroń wrażliwe oddziały.**
18. **Zbadaj pole walki przed rozpoczęciem bitwy.**

Podstawy rozgrywki

Tutaj znajdują się rozdziały opisujące podstawowe i bardziej zaawansowane mechanizmy rządzące rozgrywką. Znajdziesz tutaj, między innymi, wyjaśnienie mechaniki porządku publicznego i korupcji, pozyskiwania i wpływu żywności na gospodarkę, różnice między trybami Opowieści i Archiwami, a także interfejs rozgrywki.

Dostępne frakcje

W tej sekcji poradnika znajdziesz rozdziały szczegółowo opisujące występujące w grze frakcje, wraz z ich cechami charakterystycznymi, różnicami względem innych frakcji, a także dostępnymi dla nich przywódcami i powiązanymi z nimi unikalnymi mechanikami.

Wojsko

W tej części poradnika znajdziesz rozdziały opisujące wszystkie zagadnienia związane bezpośrednio z wojskiem – od szkolenia, poprzez utrzymywanie, aż po uzupełnianie. Nie zabrakło tutaj informacji o typach żołnierzy, a także sposobach pozyskiwania przez nich doświadczenia na polu walki.

Pytania i odpowiedzi (FAQ)

Dział najczęściej zadawanych pytań (FAQ), w którym znajdują się odpowiedzi na wszelkie pytania, które pojawić mogą się podczas obcowania z najnowszą serią *Total War*. To tutaj dowiesz się, między innymi, jak uzupełniać straty w armii, jak szybko zwiększać ilość gotówki w skarbcu czy poziom porządku publicznego czy zwiększyć ilość możliwych do zrekrutowania jednostek.

Podstawy

Porady na start

Gra *Total War Three Kingdoms* to strategia z krwi i kości, wymagająca dobrej znajomości ogólnych mechanik, mocnych i słabych stron kierowanej frakcji i tych dowodzonych przez przeciwników, a także rozważnego planowania kolejnych kroków. Z tego też powodu najnowsza odsłona serii, tak jak jej poprzedniczki, nie jest produkcją prostą, warto więc zaznajomić się z przedstawionymi poniżej poradami, które przydadzą się zarówno graczom nieobeznanym z serią, jak i weteranom.

Odpowiednio zaplanuj rozwój królestwa

W grze *Total War Three Kingdoms*, **rozwój królestwa odbywa się przed odblokowywaniem odpowiednich reform**. Te wybierać można co 5 tur, a każda oferuje rozmaite bonusy - zwiększenie produkcji żywności czy wpływów do skarbcza, bądź odblokowanie nowych budowli czy jednostek. Warto odpowiednio rozplanować rozwój już na starcie i skupiać się na tych reformach, które pozwolą Ci odblokować dostęp do najbardziej przydatnych dla Twojego stylu gry zdolności, jednostek czy budowli.

Zadbaj o stan skarbcza i poziom żywności

Złoto pełni w grze *Total War Three Kingdoms* kluczową rolę - dzięki niemu szkolić można nowe jednostki, wznosić budowle i najmować coraz to skuteczniejsze jednostki specjalne. Jego brak sprawi, że rozwój królestwa znacznie spowolni, a w skrajnych sytuacjach może doprowadzić do bankructwa i stopniowej utraty wojsk. Dbanie o odpowiedni poziom żywności jest również kluczowe - wysoki poziom zwiększa ilość złota pozyskiwanego z chłopstwa, niedobór z kolei może zahamować rozwój komanderii.

Pilnuj poziomu porządku publicznego w komanderiach

Porządek publiczny (Public Order) to jedna z najważniejszych mechanik zarządzania miastami w grach z serii *Total War*. Zawsze należy trzymać odpowiednio wysoki poziom porządku publicznego (najlepiej w okolicy maksimum, 100) - sprawi to, że nawet nagły, spory spadek tej wartości, nie będzie dla Ciebie zagrożeniem. Nie możesz dopuścić, by porządek publiczny spadł do wartości -100, gdyż może to spowodować bunt i utratę kontroli nad miastem. Porządek publiczny zwiększa obecność armii, zmniejszenie podatków i niektóre budowle.

Uwaga - warto w przynajmniej jednym mieście / osadzie wewnątrz komanderii posiadać choć jeden budynek zwiększający poziom porządku publicznego.

W miarę możliwości - przejmuj kontrolę nad całymi komanderiami

Jeśli tylko jedna z osad czy miast należących do komanderii nie jest pod wodzą Twojego sojusznika, **zawsze warto jest przejąć całą komanderię**. Sprawia to, iż będziesz w stanie w większym stopniu zapobiegać wahaniom poziomu porządku publicznego (ciągłe odbijanie osady ma na to negatywny wpływ) i będziesz mieć dostęp do większej ilości miejsc na budynki w jej obrębie.

Zabezpieczaj osady znajdujące się na granicy z wrogą frakcją

Najlepszym rozwiązaniem jest trzymać w tego typu miejscu jedną ze swoich armii, by ta mogła w razie konieczności interweniować. Jeśli to jednak nie jest możliwe, warto w wysuniętych osadach wznosić budowle, które powiększą garnizon. Przy odpowiednio rozbudowanym garnizonie, wrogowie nie będą w stanie podbić osady przy pomocy tylko jednej armii. Wydłuży to także czas potrzebny na przeprowadzenie oblężenia, dając czas Twoim wojskom na dotarcie do zagrożonego miejsca.

Regularnie zwiększaj produkcję żywności

Wraz z rozwojem i powiększaniem się osad i miast, **rosnąć będą też wymagania dotyczące ilości żywności**, którą dysponować będzie Twoje królestwo. Ilość produkowanej żywności zwiększać można przy pomocy odpowiednich budynków, sporą część można pozyskać też w ramach handlu z innymi frakcjami.

Zastanów się dwa razy, zanim rozpoczniesz działania wojenne wobec innej frakcji

Zanim wypowiesz komuś wojnę i rozpoczniesz kampanię, zadbać należy o odpowiedni poziom porządku publicznego, stan skarbcza czy produkcję żywności, by królestwo mogło sprawnie funkcjonować. Podbicie nawet połowy mapy w ciągu kilkunastu tur na nic się zda, jeśli skarbiec będzie pusty, a niski poziom porządku publicznego powodował będzie bunty i utratę kolejnych, nowo podbitych włości.

Nigdy nie walcz z kilkoma frakcjami jednocześnie

Nawet jeśli Twoje królestwo będzie kilka razy potężniejsze od najbliższych sąsiadów i zajmiesz pół mapy, **nigdy nie będziesz w stanie walczyć z kilkoma frakcjami jednocześnie, na różnych frontach**. Warto eliminować zagrożenia po kolei - a jeśli eliminacja nie jest możliwa, wykorzystaj dyplomację, by zawrzeć chwilowy pokój z sąsiadującą frakcją, pozwalając Ci rozwiązać inne problemy w spokoju.

Postaraj się walczyć na jednym froncie

Po kilkudziesięciu turach kampanii, Twoje tereny najpewniej rozciągać będą się przez sporą część mapy. **Warto w takiej sytuacji zadbać o to, by walczyć możliwie na jednym froncie** - by wróg oddalony o kilkanaście tur marszu nagle nie zaatakował cię w plecy, podbijając jedną z osad i rozpoczynając swoją własną ekspansję na Twoje tereny.

Nie zwiększaj zbyt szybko swojej armii

Przez pierwsze kilkanaście tur rozgrywki, jedna armia składająca się z 15-16 oddziałów w zupełności wystarczy, by prowadzić skuteczne działania wojenne. Stwórz kolejną armię i zapełnij ją oddziałami wtedy, gdy po takiej czynności będziesz w stanie utrzymać wzrost złota na poziomie przynajmniej 1,000 sztuk na turę.

Pozwól wojsku w armii się zregenerować

Jeśli Twoja armia tyle co stoczyła bitwę i jej oddziały są przerzedzone, poczekaj kilka tur, zanim rozpoczniesz kolejną ofensywę. Oddziały potrzebują kilku tur (w zależności od terenów i budynków znajdujących się w miastach) na pełną regenerację. Ranne oddziały sprawdzają się znacznie gorzej w walce.

Rozważ zmniejszenie armii, jeśli stan skarbcza nie pozwala na jej utrzymanie

Posiadanie licznej armii jest kuszące - pozwoli Ci to z łatwością pokonywać wrogów i podbijać nowe tereny. Jednakże, jeśli stan Twojego skarbcza nie pozwoli Ci na utrzymanie dziesiątek różnorodnych jednostek na całej mapie, warto rozważyć chwilową likwidację oddziałów, by zmniejszyć zapotrzebowanie na złoto i dać skarbcowi nieco odetchnąć. Gdy sytuacja się unormuje, oddziały można ponownie najać i wcielić do armii.

Nie wysyłaj Generała do walki w pojedynkę

Total War Three Kingdoms pozwala na dostosowanie trybu rozgrywki, dając dostęp do Opowieści i Archiwów. W tym pierwszym generałowie to potężne jednostki, zdolne w pojedynkę dziesiątkować armię wroga. Jednakże, wysłanie ich w pojedynkę przeciwko całej armii wroga to zły pomysł - generał zalany morzem wrogów może bardzo szybko zostać zabity, co skończy się gigantycznym ciosem dla morale Twojej armii. Korzystaj z generałów, by wspierać wojska na polu walki.

Pilnuj morale oddziałów

Morale jednostek to po ich punktach zdrowia druga najważniejsza cecha. Gdy wskaźnik morale oddziału spadnie do zera, oddział ucieknie z pola walki, a Ty stracisz nad nim kontrolę. Co więcej, uciekające oddziały wpływają negatywnie na morale pobliskich sojuszników, niejako "ciągnąc ich na dno ze sobą". Portrety oddziałów, których morale się załamuje, świecić będą na biało - gdy to dostrzeżesz, usuń ich na moment z walki, bądź wykorzystaj zdolność specjalną generałów, by wzmocnić ducha jednostek.

Nie przemęczaj jednostek

Każda jednostka - czy to generał, strzelcy czy konnica - posiada swój własny wskaźnik wytrzymałości. W normalnych warunkach jednostki zaczynają jako wypoczęte, a wraz z biegiem walki, bądź długiego ruchu, ulegają zmęczeniu. Skrajnie wykończone jednostki gorzej radzą sobie w walce - konnica nie będzie w stanie szarżować, strzelcy będą wolniej i mniej celnie strzelać i tak dalej - i mają obniżone morale. Pilnuj zmęczenia jednostek i pozwól im na moment odpocząć, by wrócić do zdrowia.

Uwaga - zapobiegaj zmęczeniu jednostek jeszcze przed rozpoczęciem walki. Nie szarżuj z drugiego końca mapy na wrogie jednostki, a przed walką pozwól oddziałom na kilkadziesiąt sekund odpoczynku.