

War Leaders: Clash of Nations

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

War Leaders: Clash of Nations

autor: Paweł „PaZur_76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Enigma Software, Wydawca The Games Company, 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

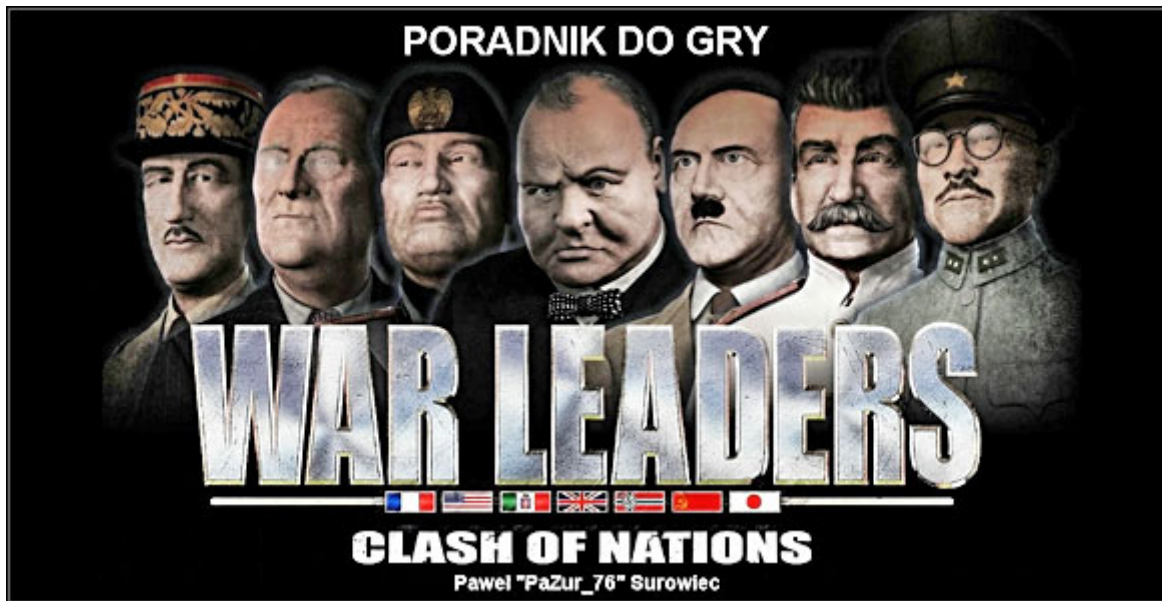
Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Dyplomacja	4
Działania wywiadowcze	7
Finanse i polityka wewnętrzna	11
Budynki	13
Rozwój technologiczny	16
Jednostki	19
Piechota	19
Czołgi	22
Artyleria przeciwpancerna	23
Artyleria przeciwlotnicza	24
Artyleria	25
Rozpoznanie	26
Transport	27
Siły powietrzne	28
Okrety	30
Bomby	32
Strategia ekspansji	33
ZSRR	33
Niemcy	35
Wielka Brytania	37
Stany Zjednoczone	39
Cesarstwo Japonii	40
Francja	41
Włochy	42
Mapy – rozkład zasobów i zamożność terytoriów	43
Afryka i Bliski Wschód	43
Ameryka Północna i Środkowa	44
Ameryka Południowa	45
Australia, Oceania i Azja Płd.-Wsch.	46
Azja	47
Europa	48

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

Witam w poradniku do *War Leaders*. Gra ta jest niejako klonem *Total War*, więc pewne rozwiązania zaproponowane w moim poradniczku są tożsame z tymi, które można znaleźć w poradnikach do TW, mimo, iż ramy czasowe i realia obu gier dzieli przepaść kilkuset lat.

Na początek może mała garść wskazówek dotyczących przeciwdziałania crashom nękającym grę w wer. 1.0, a zdarzającym się głównie w jej części strategicznej. Przede wszystkim po wyjściu z bitwy do wspomnianej części lub po załadowaniu *sejwa* pod żadnym pozorem nie tykaj którejś z figurek armii czy postaci znajdujących się na globie ziemskim, jaki ukaże się twoim oczom! Możesz powchodzić do zakładki ministerstw czy podbitych terytoriów i dopiero wtedy – wypowiadając na głos słowa modlitwy – spróbować kliknąć którąś z figurek (najlepiej przeplatając to z ponownym zerkaniem do w/w zakładki). Ewentualnie do okienka armii stojącej w danej prowincji można dostać się przez zakładkę tego pola, aczkolwiek na dłuższą metę nie jest to zbyt wygodne postępowanie. Jeśli będziesz trzymał się tej porady to bezpardonne wyskoki na pulpit owszem, będą się nadal zdarzały, ale jakby rzadziej. A *bugi* i długie czasy ładowania *sejwów*, tudzież przełączania się z części taktycznej na strategiczną? Cóż, z nimi nic się nie zrobi, pozostaje do nich przywyknąć, nawet na systemach z dużą ilością RAMu gra ładuje się potwornie wolno...

Poradnik ten powstawał podczas zmagania z polskojęzyczną wer. 1.0 programu i dotyczy rozgrywki w trybie niskiej zgodności historycznej, chyba najciekawszym. A warunki zwycięstwa w kampanii w takim wariantcie zabawy są następujące: 1) wszystkie główne państwa zostały pokonane poprzez stratę wszystkich terytoriów lub śmierć przywódcy; 2) podbiłeś przynajmniej 80% wszystkich, ogólnosiwiatowych terytoriów przed rokiem 1950.



Zanim rozpoczniesz właściwą grę radzę zapoznać się z samouczkiem (w postaci filmów) w niej zawartym, który w bezbolesny sposób przeprowadzi cię przez zupełnie podstawy gry, jej mechaniki, sterowania, etc.

Paweł „PaZur_76” Surowiec

Podstawy

D y p l o m a c j a



Dwa niezwykle ważne czynniki, które trzeba brać pod uwagę prowadząc negocjacje z innymi państwami to odpowiednio stopień zaufania i poziom sympatii.

Stopień zaufania reprezentuje prawdopodobieństwo respektowania przez dane państwo zawartych porozumień. Innymi słowy – wiarygodność tego kraju na arenie międzynarodowej. I tak np. jeżeli zawrzemy „pakt o nieagresji” z państwem, które nie cieszy się zbyt dużym zaufaniem u innych krajów, nie liczymy specjalnie, że owe porozumienie będzie przez nie respektowane... Z kolei nasz niski stopień zaufania utrudni nam zawieranie porozumień z innymi, takie traktaty będą nas po prostu więcej kosztować. Zaufanie zwiększa się stopniowo samo wraz z upływem czasu, dodatkowo zwiększamy je przez stosowanie się do porozumień, które są w mocy. Z kolei poziom zaufania obniża atakowanie innych państw bez wcześniejszego wypowiedzenia im wojny, łamanie porozumienia nie bezpośrednio i odwoływanie go za pomocą środków dyplomatycznych. Zasadniczo warto przestrzegać podpisanych traktatów, a dalsze działania podejmować dopiero po ich wygaśnięciu.

Drugi z czynników to poziom sympatii jednego państwa do drugiego. Gdy jest wysoki łatwiej nam będzie wynegocjować porozumienie z tym krajem. Dodatkowo taki wysoki poziom sympatii potrzebny jest do zawierania niektórych traktatów, np. sojuszy (udaje się je zawiązywać, gdy sympatia drugiego kraju do naszego znajduje się dopiero na poziomie ok. 90%). Warto nadmienić, iż jedno państwo może być życzliwe drugiemu, ale drugie wcale nie musi tej przychylności odwzajemniać. Dzieje się tak np. gdy jednostronnie zrywamy sojusz z dotychczasowym aliantem: sympatia naszego kraju do tamtego pozostanie na niezmienionym poziomie, z kolei tamtego do naszego spadnie. Poziom sympatii zwiększamy poprzez zawieranie rozejmów, sojuszków, bądź jakichkolwiek innych porozumień, deklaracje pokoju i wręczanie prezentów (w postaci pieniędzy, prowincji, etc.). Sympatię zmniejszamy zaś przez wypowiedzenie wojny (lub atak bez uprzedniego wypowiedzenia – większy spadek sympatii), wraz z każdą bitwą stoczoną z adwersarzem i każdą odebraną mu prowincją, przez zerwanie sojuszu bądź jakiegokolwiek innego porozumienia, gdy

druga strona odkryje na swoim terytorium naszego szpiega wykonującego jakieś tajne zadanie i kiedy gromadzimy na granicach z tym państwem duże ilości wojska.

Nastrój przywódcy wojennego mieści się w jednej z pięciu kategorii: przyjazny, miły, obojętny, drażliwy i wybuchowy.

Darowizny pieniężne. Najprostszy sposób na poprawienie stosunków z innym państwem. Każda „stówka” naszej darowizny pieniężnej podnosi poziom sympatii o 1% - łatwo więc wyliczyć, że by podnieść sympatię drugiej strony o np. 25%, trzeba będzie podarować jej sumkę 2.500. Zamiast pieniędzy można się posłużyć np. ropą, o ile mamy jej nadwyżki. Darowiznami pieniężnymi, a także pożyczkami i kredytami na mały procent można również wspierać niepodległe państwa, gdy wygląda na to, że będą one musiały stawić czoła imperialnym zapędom jednej z głównych nacji (konkurencyjnej wobec naszej). Przykładowo Brytyjczycy mogą wspierać finansowo opór zbrojny Ameryki Południowej, kiedy USA próbują zagarnąć tamtejsze bogate w zasoby ziemie. Jeśli nawet Stany wyjdą z tej próby sił zwycięsko, to przynajmniej ich armie powinny być mocno osłabione wojaczką – i wtedy sami je atakujemy, korzystając z sytuacji. Bo trzeba myśleć perspektywicznie, nie wydawać bezcelowo funduszy na sterowanie sytuacją, jeśli nie mamy zamiaru potem jej wykorzystać.

Surowce. Preferowana wymiana coś za coś – wcześniej należy sprawdzić jakich zasobów brakuje naszemu partnerowi, a których u nas jest pod dostatkiem. Bo jeśli grając np. ZSRR postanowimy na początku gry nie wymienić lecz zakupić za gotówkę trochę potrzebnego nam kauczuku u Wielkiej Brytanii, to powinniśmy się liczyć z tym, że zażądają sporej sumki (ok. 3000)...

Pożyczki i kredyty. Różnica między pierwszymi a drugimi jest taka, że pożyczki odbieramy w ciągu 20 kolejek bez odsetek, zaś kredyty z odsetkami, które trzeba ustalić w zależności od sumy kredytu. Ten drugi rodzaj porozumienia handlowego można wykorzystać do „drenowania” kieszeni adwersarza zanim rozpoczniemy z nim wojnę. Najpierw prosimy go o kredyt na horrendalny procent (powinien się zgodzić skuszony wizją przyszłego, ogromnego zarobku), opróżniając jego kieszeń z pieniędzy (suma, którą aktualnie posiada powinna być widoczna u góry, gdy prowadzisz z nim rozmowy dyplomatyczne, bądź można ją sprawdzić w zakładce statystyk → kredyty). W ten sposób pozbawiamy go na pewien czas możliwości rozwoju armii (sami uzyskując fundusze na rozwijanie swojej). Wówczas rozpoczynamy działania wojenne z nim, korzystając z tego, że nie ma on środków na prowadzenie wojny. Wykańczamy przed upływem 20 kolejek zdobywając prowincja po prowincji całe jego państwo. W efekcie nie będziemy musieli mu oddawać kasiorki, bo... nie będzie już komu oddawać. Patent ów sprawdza się głównie wobec niewielkich i neutralnych państw, ale przy odrobinie szczęścia można się nim posłużyć na początku gry także wobec któregoś z głównych państw, posiadających na starcie niewielkie włości, które na dodatek nie są rozrzucone po całym globie. Przykładowo grając ZSRR można w ten sposób wykończyć Niemcy bądź Japonię.

Wymiana technologii. Zwykle w stosunku 1:1, czyli za jedną technologię, którą oferujemy możemy od drugiej strony otrzymać również jedną. W tym przypadku raczej bez znaczenia jest „kaliber” naszej oferty.

Przekazanie terytorium. Kolejny dobry sposób na poprawę nastrojów drugiej nacji, ale także... świetny patent na wciągnięcie jej w wojnę z naszym wrogiem. Przykład: grając Niemcami zdołałem podbić ZSRR tworząc w Azji Środkowej granicę z wojowniczo do mnie nastawionym Cesarstwem Japonii. Z kolei na wyspach Oceanii Japończycy graniczyli z Imperium Brytyjskim, którego jednak nie atakowali, co było mi nie na rękę, gdyż wolałbym by skośnoocy toczyli wojnę dzieląc swoją uwagę i przede wszystkim siły na dwa fronty. Postanowiłem więc wciągnąć Brytoli w moją niemiecko-japońską waśń, podreperowując z nimi stosunki i podarowując jedną z moich mało znaczących i wcinających się w terytorium Japonii prowincji. W efekcie skośnoocy, chcąc dorwać Adolfa H. zmuszeni byli podbić nową prowincję brytyjską (co było łatwe bo Anglicy nie mogli do niej dostać wojska), doprowadzając do wybuchu kolejnej wojny, japońsko-brytyjskiej i utworzenia nowego frontu, tyle że w Oceanii. Czyli osiągnąłem to, czego chciałem. Oczywiście trzeba mieć na uwadze sympatię i stosunki panujące między zainteresowanymi państwami, bo jeśli nie będziemy uważni, to może się okazać, iż niechcący zamiast stworzyć sobie sojusznika zyskamy kolejnego wroga. Nie zawsze też ten sposób działa (nie wiedzieć czemu): w analogicznej sytuacji, gdy próbowałem nasłać Brytoli na USA, nic z tego nie wyszło, mimo że oba państwa już wtedy bardzo się nie lubiły (obustronna sympatia mocno na minusie) i nie wiązały ich żadne traktaty (o nieagresji, rozejm czy sojusz). Jak gdyby mimo to istniała między nimi jakaś tajemnicza nić porozumienia...

Odkupywanie terytoriów. Pozwolić sobie na nie można oczywiście gdy już finansowo mocno stoimy na nogach, czyli raczej na dalszym etapie rozgrywki. Ceny prowincji rozpoczynają się od 2.000-2.500 za niewielkie, mało znaczące i pozbawione zasobów prowincje, które kupujemy od „postawionych pod ścianą” państw (tzn. takich, które np. wykrwawiliśmy w wojnie). Rosną, gdy region, którym jesteśmy zainteresowani jest duży obszarowo, jego populacja zamożna, gdy zawiera surowce (im więcej tym będzie droższy), komputer postawił już w nim ważne budynki, lub ulokowany jest w strategicznym miejscu.

Wypowiedzenie wojny. Rozpoczęcie działań wojennych bez wcześniejszego wypowiedzenia wojny przeciwnikowi skutkuje spadkiem zaufania do naszego państwa na arenie międzynarodowej.

Prawo do przejścia. Można go zażądać od innych, albo dać innym. Druga opcja może się okazać pomocna w sytuacji kiedy np. toczy wojnę na dwa fronty, a nie mamy wystarczających sił wojskowych na takie działania. Koncentrujemy więc uwagę na jednym, a na drugi front szukamy sojusznika, który jest niezbyt przychylnie nastawiony do naciskającego nas w tamtym rejonie państwa (lub wręcz toczy z nim wojnę gdzie indziej). Ów sojusznik koniecznie musi z nami graniczyć. Następnie podarowujemy świeżemu aliantowi jedno z naszych terytoriów (na tym drugim froncie!), wciągając go w wojnę z namolnym wrogiem (podarowana prowincja zostanie przez tego najpewniej zaatakowana). Zaraz później dajemy koalicjantowi prawo do przejścia – w efekcie powinien on ślać przez nasze terytorium swoje siły do walki na naszym zaniedbanym froncie, wiążąc tam wroga i pozwalając nam na skoncentrowanie uwagi i środków na drugiej linii działań wojennych.

Rozejmy i sojusze, pakt o nieagresji. Zanim podpiszemy którykolwiek z tych traktatów należy sprawdzić jak wyglądają stosunki państwa-partnera w rozmowach z innymi. Szukamy wspólnych wrogów, kalkulujemy jak i z kim wciągnąć go w wojnę, należy też zorientować się (spoglądając na mapę) z kim to państwo graniczy, jaki ma potencjał gospodarczo-militarny (zerkamy do Ministerstwa Statystyk). Nie działamy po prostu bezmyślnie i myślimy perspektywicznie przewidując jak rozwinie się sytuacja. Czasami (w wer. 1.0), mimo że oba kraje lubią się wzajemnie, nasz partner w rozmowach dyplomatycznych zachowuje się dość irracjonalnie i za nic nie chce się zgodzić na zawarcie rozejmu czy zawiązanie sojuszu. Tak zdarzyło mi się podczas gry Niemcami, kiedy próbowałem się dogadać z USA – mimo, że poziom sympatii (obustronnej) był na najwyższym możliwym poziomie (200 %), a wojna między nami należała raczej do „papierowych”, Roosevelt za nic nie chciał podpisać rozejmu. Pomogło dopiero położenie na dokumencie porozumienia sporej darowizny pieniężnej.



D z i a ł a n i a w y w i a d o w c z e

A także kontrwywiadowcze, sabotaż, skrytobójstwa i podobne. By wyszkolić szpiega do tych zadań musimy najpierw wybudować Kwaterę Główną Wywiadu, potem wejść w zakładkę rekrutowania armii na terytorium, na którym ów budynek stoi i kliknąć zakładkę „piechoty” – tam znajdziemy szpiega. Koszty jego rekrutacji (zajmuje ona 1 turę) wynoszą 300, utrzymania 37. Szpiedzy to jedyne jednostki, które mogą bez przeszkód poruszać się po całym terytorium, sojuszniczym jak i wroga. Można ich także transportować okrętami, a najlepiej nadaje się do tego celu łódź podwodna zdolna przewieźć jednorazowo jednego szpiega. Na okręcie transportowym ten malutki szpieg zajmuje bowiem całe jedno miejsce, które równie dobrze można by wykorzystać do przewiezienia jednej potężnej armii składającej się z aż 16-u dywizji! A samych szpiegów niestety nie można łączyć w „armie”. Ewentualnie można agenta dołączyć do jednej z armii zlecając mu ochranianie tyłka generała nią dowodzącego (niestety w ver. 1.0 taki generał musi być rangi zerowej), załadować towarzystwo na transportowiec, przewieźć do miejsca docelowego, wylądować armię i ponownie wydzielić z niej szpiega. Szpiega można przerzucić (maks. o 4 pola) również samolotem transportowym (najszybszy środek transportu) – do jednej maszyny wchodzi znowu tylko pojedynczy szpieg.



Po kliknięciu figurki agenta rozwija się pod nim lista dostępnych działań. Podstawowym zajęciem szpiega jest **zbieranie informacji** o prowincji, w której się znajduje – budynkach, jakie w niej postawiono, liczbie wrażeń dywizji stacjonujących w miejscowym garnizonie, poziomie zadowolenia obywateli z obecnych rządów, itp. Akcja ta jest obarczona najmniejszym ryzykiem pojmania naszego człowieka i dodatkowo jej wykonywanie dosyć szybko podnosi jego doświadczenie. O jakieś 32 pkt z każdą pomyślnie wykonaną akcją tego typu, choć skok zależny jest również od morale szpiega – im niższe, tym mniejszy przyrost.

Szpieg musi po prostu cały czas „węszyć”, by zdobyć doświadczenie ułatwiające wykonywanie innych misji. Na pomyślne wykonanie zadania zbierania informacji niedoświadczony szpieg z rangą 0 (zero) będzie miał duże, bo już ok. 62% szanse (1-gwiazdkowy - 78%, 3* - blisko 100%). Oczywiście te szanse zależą od terytorium, wielkości armii na nim się znajdującej, obecności w niej bohaterów bądź generała albo wrażego agenta – ci ostatni zmniejszają nasze szanse. Wartości, które podaję są więc orientacyjne i dotyczą średniego poziomu trudności, przykładowego terytorium Konga w Afryce oraz najczęstszej sytuacji gdy na miejscu jest typowy garnizon składający się z kilku dywizji, bez (rzadkich) bohaterów, generała i szpiega.

Wraz z nabywaniem doświadczenia przez naszych agentów powinniśmy się postarać o technologię „Służb specjalnych” (wynaleźć ją samemu, wymienić z innym z państw), umożliwiającą prowadzenie bardziej zaawansowanych działań. Czyli przeprowadzanie zamachów na przywódców konkurencyjnych, głównych państw, generałów i bohaterów znajdujących się we wrażeń armiach (ale także ochronę naszych własnych postaci tego rodzaju), wzniecanie buntów czy przeprowadzanie aktów sabotażu w prowincjach adwersarzy.

Najłatwiejszym z wymienionych zadań, które jest w stanie wykonać nawet średnio doświadczony agent, jest **podżeganie do powstania**. W związku z tym powinniśmy, gdy tylko pojawi się możliwość jego podejmowania, wykonywać je równie często jak proste zbieranie informacji, by nasz szpieg błyskawicznie stał się prawdziwym asem wywiadu. Każdorazowe pomyślne wykonanie tej misji podnosi poziom doświadczenia szpicla o mniej więcej tyle punktów, o ile zdołał on obniżyć sympatię na terenie – dla wysokiego morale. Szanse na wykonanie misji dla niedoświadzonego agenta z zerową rangą wyniosą ok. 43% (1* - 57%, 3* - 85%, 4* - 99%; z każdą gwiazdką/rangą rosną więc o 14%). Bunt wzniecamy w prowincjach należących do państw, z którymi prowadzimy