



Crusader Kings II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Crusader Kings II

Mroczne Wiek

autor: Maciej "Czarny" Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Paradox Interactive, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
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
Cel gry	5
Wybór postaci, regionu i okresu	7
Zasoby	20
Problemy?	22
Ród	23
Podstawy	23
Dziedziczenie	28
Mariaże	40
Jak zdobyć tytuł dzięki mariażowi?	42
Problemy?	47
Postaci	49
Informacje ogólne	49
Jak dbać o relacje między postaciami?	50
Tytuły honorowe	56
Cechy indywidualne	58
Problemy?	68
Ekonomia	69
Podstawy	69
Rozbudowa włości i zwiększenie zysków	72
Problemy?	76
Rada (Council)	77
Kanclerz (Chancellor)	77
Marszałek (Marshall)	78
Zarządca (Steward)	79
Szpieg (Spymaster)	80
Nadworny kapelan (Court Chaplain)	81
Prawa	82
Podstawy	82
Prawa królewskie	83
Prawa ogólne – podstawy	87
Prawa ogólne – tabele	90
Problemy?	93
Technologia	94
Jak to działa?	94
Militaria	97
Jak wypowiedzieć wojnę?	97
Armia i walka	109
Kampanie wojenne	114
Problemy?	118
Intrygi	119
Ambicje i spiski	119
Decyzje	121
Więźniowie	123
Problemy?	125

Dyplomacja	126
Wstęp	126
Wasale i suwereni	128
Sojusze	130
Skrytobójstwo	132
Nauka dzieci	134
Indeks opcji dyplomatycznych	136
Religia	138
Podstawy	138
Inwestytura	141
Krucjata	142
Antypapież	145
Problemy?	149
Słowniczek	150
Tytuły ziemskie	150
Inne tytuły	154
Droga na szczyt	155
Hrabia	156
Książę dzielnicowy	161
Król	167
Cesarz	173
Oficjalne scenariusze	178
Stamford Bridge	178
Wilhelm Zdobywca	186
Trzecia krucjata	191
Wojna stuletnia	195

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

Podstawy

C e l g r y

Crusader Kings II został pomyślany jako sandbox – oznacza to, że tylko od gracza zależy, jaki wyznaczy sobie cel gry i jak będzie do niego dążył. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby kierować losami ubogiego, bogobojnego **hrabięgo**, który dba wyłącznie o dobrobyt swojego skrawka ziemi – bohater może wówczas rozbudowywać swoją domenę, wspierać suwerena i myśleć o świetlanej przyszłości dla swego potomstwa. Jeśli taka opcja nie spełniałaby ambicji gracza, zawsze może on wcielić się w któregoś z monarchów, albo wręcz **cesarza** – musi się wówczas liczyć z wielkimi intrygami, nieustanną wojną wszystkich ze wszystkimi oraz prowadzeniem zaawansowanej, często zdradzieckiej polityki.

Jak widać, rozgrywka oferuje ogromną wolność: można grać zarówno krwiożerczym potworem, pragnącym jedynie nowych ziem i poddanych, jak i wyniosłym, statecznym władcą, zdobywającym wpływy i uznanie dzięki sprytnym mariażom i uknutym spiskom. Państwem można rządzić żelazną ręką, przy użyciu łapówek lub też powszechnym rozdawnictwem – każdy sposób ma swoje pluse i minusy, a wszystkie opcje są na wyciągnięcie ręki. W zależności od swoich poczynań, postać gracza otrzyma też odpowiedni przydomek – od „wielkiego” aż po „szalonego”. Już samo to świadczy o pewnej elastyczności zabawy.



Historia może potoczyć się zupełnie inaczej.

Filozofia rozgrywki jest bardzo ciekawa i oryginalna – nie polega bowiem na rządzeniu państwem (jako takim) a na rozwijaniu rodu, z którego perspektywy obserwuje się wydarzenia. Jeśli wszyscy członkowie rodziny wyginą, czyli nie zostawią legalnego potomstwa, gra zakończy się i nastąpi podsumowanie, czyli lista rodów i ich punktacja. Jednym z najciekawszych i najtrudniejszych celów jest więc zapewnienie klanowi godziwego żywota – w momencie bowiem, gdy postać kierowana przez gracza (a więc fizyczny „on” w świecie gry) umrze, zabawa będzie kontynuowana, ale z perspektywy któregoś z potomków. Nietrudno więc zauważyć, że zgromadzenie ogromnej władzy i korzystanie z niej nie stanowi nigdy celu samego w sobie – trzeba jeszcze zapewnić ją swoim dzieciom.



A może be tak... nie zapraszać Krzyżaków do Polski?

Niezależnie więc od tego, czy gra się cesarzem, czy też hrabią jakiejś małej wysepki, powinno się zawsze myśleć o sposobie, dzięki któremu ród będzie wzrastał i stawał się coraz silniejszy – tylko wówczas będzie mógł konkurować z innymi i nie zostanie wytępiony. Zaznaczyć przy tym należy, że samo wychowywanie dzieci i sensowne kierowanie niektórymi ich ruchami (jak np. mariaż) samo w sobie stanowi ciekawą i przyjemną zabawę, bogatą w różnorodne przeżycia i doznania. Czym innym jest bowiem tłumaczenie dziecku, że nie powinno bić się z kolegami, a czym innym rozstrzygnięcie sporów pomiędzy dorosłymi dziedzicami tronu. Kto wie, może dla dobra całego rodu trzeba będzie wręcz zabić członka rodziny? Wybór, jak zawsze, stoi przed graczem otworem.

Wybór postaci, regionu i okresu

Przystępując do zabawy można wybrać jedną z setek dostępnych w grze postaci – od **hrabiów** (najniższy stopień), poprzez **książąt dzielnicowych** czy **królów** (pośredni) aż po **cesarzy** (najwyższy). Na tym różnorodność rozgrywki się nie kończy – można bowiem swobodnie dobrać sobie okres historyczny (od roku 1066 do 1337) oraz region geograficzny. Każdy z tych wyborów w bezpośredni sposób wpływa na kształt rozgrywki i możliwe wyzwania: inaczej gra się przecież **earlem** w podzielonej sporami Irlandii, a inaczej władcą Bizancjum, który cały czas musi borykać się z hordami niewiernych. Sam okres historyczny wpływa natomiast na sytuację polityczną, jaką zastanie gracz po rozpoczęciu zabawy – przykładowo od 1218 spotka on Żółtą Ordeę, a od 1225 – Krzyżaków. W zależności więc od tego, jaki typ gry odpowiada jej uczestnikowi, powinien rozważyć wszystkie dostępne opcje i wybrać taką, którą uważa za najciekawszą. Poniżej i na następnych stronach poradnika znalazło się sporo porad i sugestii, które powinny ułatwić ten wybór.



Katolicy i ortodoksi to jedyne grywalne frakcje.

Zacznijmy od tego, że grać można jedynie chrześcijańskimi władcami, których potomkowie będą mogli legalnie odziedziczyć władzę. W praktyce oznacza to, że nie istnieje możliwość zagrania bohaterami wyznającymi Islam bądź którąś z religii pogańskich – nic nie stoi natomiast na przeszkodzie, aby prowadzić rozgrywkę heretykiem. Z oczywistych względów nie można natomiast wcielić się w żadnego z hierarchów Kościoła (zarówno katolickiego, jak i prawosławnego) ani władców republikańskich, ponieważ ich dzieci nie zostaną uznane za prawowitych następców tronu. Ta ostatnia uwaga jest szczególnie istotna – zauważyć bowiem należy, że jeżeli chce się pozbyć kogoś z linii dziedziczenia w rodzinie, nie trzeba uciekać się do morderstwa – wystarczy uczynić taką osobę kapłanem. W sposób bardziej szczegółowy zostało to opisane w rozdziale **Dziedziczenie**.