

# Knights of Honor

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Knights of Honor**

**autor: Marcin „jedik” Terelak**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Wstęp</b>                                  | <b>3</b>  |
| <b>Ekran główny</b>                           | <b>4</b>  |
| <b>Rodzina królewska</b>                      | <b>6</b>  |
| <b>Król</b>                                   | <b>6</b>  |
| <b>Królowa</b>                                | <b>7</b>  |
| <b>Książęta</b>                               | <b>7</b>  |
| <b>Księżniczki</b>                            | <b>8</b>  |
| <b>Dwór królewski</b>                         | <b>9</b>  |
| <b>Marshal (Marszałek)</b>                    | <b>9</b>  |
| <b>Merchant (Kupiec)</b>                      | <b>14</b> |
| <b>Cleric (Mnich)</b>                         | <b>15</b> |
| <b>Pope i Patriarch (Papież i Patriarcha)</b> | <b>15</b> |
| <b>Landlord (Rządca ziemski)</b>              | <b>16</b> |
| <b>Builder (Budowniczy)</b>                   | <b>16</b> |
| <b>Spy (Szpieg)</b>                           | <b>17</b> |
| <b>Prowincja</b>                              | <b>19</b> |
| <b>Przyciski</b>                              | <b>19</b> |
| <b>Rozbudowa - porady</b>                     | <b>21</b> |
| <b>Budynki</b>                                | <b>23</b> |
| <b>Nastroje</b>                               | <b>26</b> |
| <b>Ekonomia i religia</b>                     | <b>28</b> |
| <b>Dyplomacja i handel</b>                    | <b>30</b> |
| <b>Wojny i armie</b>                          | <b>32</b> |
| <b>Jednostki</b>                              | <b>32</b> |
| <b>Armia</b>                                  | <b>35</b> |
| <b>Szkolenie Marszałka</b>                    | <b>37</b> |
| <b>Wojny</b>                                  | <b>38</b> |
| <b>Bitwa w trybie obserwatora</b>             | <b>39</b> |
| <b>Bitwa w trybie RTS</b>                     | <b>41</b> |
| <b>Wielkie osiągnięcia</b>                    | <b>42</b> |
| <b>Ogólne strategie</b>                       | <b>44</b> |
| <b>Wariant militarystyczny</b>                | <b>44</b> |
| <b>Wariant dyplomatyczno-militarystyczny</b>  | <b>45</b> |
| <b>Wariant zachowawczo-dyplomatyczny</b>      | <b>46</b> |
| <b>Podsumowanie</b>                           | <b>46</b> |

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](http://www.gry-online.pl)



### Wstęp

Witam wszystkich na jednej z pierwszych stron poradnika do Knights of Honor. Jest to gra niezbyt w Polsce znana, aczkolwiek w pewnych kręgach wciąż bardzo popularna. Wydaną ją w 2004 roku wyłącznie w wersji angielskiej, co zapewne odstraszyło wielu potencjalnych fanów. Ostatnimi czasy wydano co prawda moda polonizującego, ale był to projekt czysto prywatny o którym zapewne dowiedziało się niewiele. Poradnik ten powstał z myślą przede wszystkim o tych, którzy mają angielską wersję gry, ale nie znają języka na tyle dobrze, by swobodnie się w niej poruszać. Jest on też oczywiście przeznaczony dla osób, które pragną poznać podstawy gry, by potem móc grać samemu. Mam nadzieję, iż to właśnie do nich trafi ten tekst. Zresztą być może przeczyta go też i ktoś, kogo gra po prostu zainteresuje. Zapewniam, iż warto poświęcić jej chwilę, bo poza grafiką i mechanizmem bitew w niczym nie ustępuje grom z serii Total War, a nawet pod wieloma względami je przewyższa. Zapraszam!

**Marcin „jedik” Terelak**

## Ekran główny

Ekran główny to element, który umożliwi zarządzanie większością aspektów gry. Oto jego screen wraz z opisami funkcji:



**Wskaźnik potęgi królestwa (A)** - Wskaźnik potęgi królestwa ilustruje to jak bardzo poważane jest królestwo gracza. Wartość maksymalna wynosi **+5** (kolor zielony, prawa strona). Im wyższy wskaźnik potęgi tym większe przychody z tytułu premii za potęgę imperium i tym łatwiejsze negocjacje dyplomatyczne z innymi królami. Wartość tego wskaźnika ulega samoistnym zmianom w wyniku prowadzenia skutecznej polityki (na +) lub nieefektywnej – np. zerwanie traktatów z innym imperium (na -). Istnieje też możliwość „sztucznego” podniesienia wartości tego wskaźnika. Kosztuje to 1000 punktów pobożności i ilość złota zależną od bieżącego poziomu wskaźnika. Aby podnieść wartość wskaźnika należy kliknąć na liczbę, na lewo od paska (na obrazku jest to liczba 5).

**Belka dworu królewskiego (B)** - Wyświetlani są tu wszyscy specjaliści (rycerze) znajdujący się na dworze imperium gracza. Aby wydać polecenie wybranemu specjalistcie należy kliknąć na jego wizerunku, a następnie na przycisku który pojawi się pod spodem. Specjalistami mogą być zarówno członkowie rodziny królewskiej (nie trzeba im płacić), jak i najemni rycerze.

**Miejsce specjalisty (C)** - Po kliknięciu na wolne pole (C) możliwym będzie powołanie nowego specjalisty. Przyciski umożliwiające werbunek specjalisty pojawią się pod wybranym polem.

**Przycisk werbunku specjalisty (D)** - Koszt werbunku nowego specjalisty wynosi 1000 sztuk złota. Aby zwerbować najemnego specjalistę należy kliknąć na przycisku werbunku (D). Pola na lewo od tego przycisku wypełniane są przez wizerunki członków rodziny. Po kliknięciu na wizerunku członka rodziny (lub przycisku werbunku) i wyborze profesji, specjalista zostanie dodany do belki dworu królewskiego.

**Belka skarbcza (E)** - Belka skarbcza obrazuje zasobność królestwa. Najpierw wyświetlane są punkty pobożności (maksymalnie 1000). Generują je prowincje, które dysponują kościołami, klasztorami

lub są zarządzane przez mnicha. Następnie wyświetlana jest liczba książek. Książki powstają w prowincjach dysponujących chociażby minimalną zabudową cywilną (za sprawą premii króla). Aby zwiększyć szybkość druku należy inwestować w odpowiednie budynki (kościół, uniwersytety). Ostatni wskaźnik to liczba złotych monet. Wartość w nawiasach to aktualny trend. Kolor zielony to trend wzrostowy, kolor czerwony to trend malejący. Zmiany wszystkich wskaźników znajdujących się na belce skarbcza następują co 5 sekund realnego czasu gry. PRZYKŁAD. Jeśli stały trend dla złota wyniesie +50 to w ciągu minuty realnego czasu do skarbcza wpłynie 600 sztuk złota.

**Kolumna budynków w budowie (F)** - Wyświetlane są tu budynki znajdujące się aktualnie w budowie. Zielony pasek pod budynkiem obrazuje stopień ukończenia budowy.

**Przycisk menu gry (G)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera menu gry.

**Przycisk encyklopedii (H)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera encyklopedię z szeregiem wiadomości dotyczących gry.

**Przycisk dynastii (I)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera ekran z wizerunkami aktualnie panującej pary królewskiej i ich dzieci. Można z jego poziomu zapoznać się z umiejętnościami króla i jego męskich potomków, a także wybrać następcę tronu. Aby wskazać dziedzica kliknij LPM na jego wizerunku. Aktualne pierwszeństwo względem dziedziczenia oznaczane jest ikoną korony, która znajduje się nad lewo od wizerunku męskiego potomka.

**Przycisk skarbcza (J)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera ekran skarbcza. Znajduje się tu dokładny bilans zawierający królewskie przychody i wydatki. Można z jego poziomu ustalić też wysokość podatków i zarządzić zebranie daniny na poczet wojny.

**Przycisk wielkich osiągnięć (K)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera ekran wielkich osiągnięć. Osiągnięcia symbolizowane są poprzez duże grafiki. Nad każdą z nich znajduje się szereg mniejszych pól zawierających wizerunki różnorodnych dóbr. Po zapewnieniu swojemu królestwu wszystkich dóbr przypisanych do danego osiągnięcia stanie się ono dostępne. Aby wyświetlić informacje o wybranym osiągnięciu lub dobrze należy najechać na nie kursorem.

**Przycisk prowincji (L)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera okno prowincji. Znajdują się tu wszystkie prowincje posiadane przez gracza wraz z informacjami o nastrojach, aktualnej budowie oraz liczbie generowanych punktów pobożności, książek i złota.

**Przycisk rankingu (M)** - Po kliknięciu na tym przycisku wyświetlany jest ekran z rankingiem wszystkich królestw biorących udział w grze.

**Przycisk mapy politycznej (N)** - Kliknięcie na tym przycisku otwiera ekran mapy politycznej.

## Rodzina królewska

Rodzina królewska to ludzie, którzy bądź mają prawo do rządzenia danym królestwem, bądź też mają prawo do życia na jego koszt. Oto członkowie rodziny królewskiej, wraz z opisami:

### K r ó l

Król jest głową rodziny królewskiej i aktualnie panującym władcą.

#### Funkcje

- Władca królestwa
- Reprodukter rodu królewskiego
- W przypadku nominacji, także specjalista
- Jego umiejętności generują premie, które wpływają na całe królestwo

#### Umiejętności

**Warfare (Zmysł taktyczny)** - Im więcej gwiazdek (maksymalnie trzy) tym większa premia do morale wojsk dowodzonych przez króla. Umiejętność ta ma znaczenie TYLKO WTEDY, gdy król prowadzi do boju armię jako jej Marshal (Marszałek).

**Economy (Zmysł ekonomiczny)** - Im więcej gwiazdek tym większa premia do generowanych wpływów. Jedna gwiazdka to około 10 dodatkowych monet na 5 sekund, czyli 120 na minutę realnego czasu. Umiejętność ta wpływa też na przychody z handlu i trybutów.

**Religion (Pobożność)** - Im więcej gwiazdek tym łatwiej o zmianę religii z aktualnie obowiązującej na pożądaną.

**Espionage (Szpiegostwo)** - Im więcej gwiazdek tym większe szanse na sukces w zleconych akcjach wywiadowczych i kontrwywiadowczych.

**Diplomacy (Zmysł dyplomatyczny)** - Im więcej gwiazdek tym łatwiejsze negocjacje z innymi królami.

#### Porady

- Główną funkcją króla jest płodzenie królewskich potomków (niezbędne do utrzymania dynastii). Należy pamiętać, iż nie wychodzi to zbyt dobrze, gdy król tuła się po świecie z armią lub realizuje zadania poza dworem królewskim.
- Król nie powinien być nominowany na marszałka. Głównym powodem jest to, iż nominacja taka wiąże się z ryzykiem śmierci, co może się okazać prawdziwą katastrofą. Aczkolwiek dobrym pomysłem jest nominowanie króla na szpiega zajmującego się kontrwywiadem (o ile tylko dysponuje 3 gwiazdkami w Espionage).
- Nowy król jest koronowany z chwilą śmierci panującego króla.
- Tron może odziedziczyć wyłącznie królewski syn.
- Aby nominować następcę tronu należy przejść do ekranu dynastii i kliknąć na wizerunku następcy, który ma zostać królem po śmierci swojego ojca. Aktualnie nominowany książę oznaczany jest ikoną korony, która znajduje się po lewej od jego wizerunku.

- Należy pamiętać, by następcą był zawsze syn starszy. Nominowanie syna młodszego w większości przypadków skończy się wojną bratobójczą, która zaowocuje rozbiorem królestwa.
- Nie wolno dopuścić do tego, by dynastia pozostała bez następcy tronu. Efektem tego będzie wojna domowa i rozbiór królestwa.
- Aby król mógł spłodzić królewskiego syna lub córę musi najpierw poślubić królową. Aby zaaranżować mariaż należy skorzystać z ekranu dyplomacji i wystosować odpowiednią propozycję do królestwa pragnącego wydać za mąż księżniczkę.
- Trudno to jednoznacznie stwierdzić, ale wygląda na to, iż księżniczki arabskie oraz Słowianki są bardziej płodne niż kobiety z księstw zachodnich.

## K r ó l o w a

Królowa jest żoną króla.

### Funkcje

- Rodzi potomków królewskich

### Umiejętności

Brak

### Porady

- Warto pamiętać, iż królowa może stać się powodem wojny. Mowa tu o pretensjach do tronu. Sytuacja taka ma miejsce, gdy umrze jej mąż, a stosunki między dwoma imperiami będą negatywne lub neutralne i nie będzie dziedzica tronu. Odmówienie pretensji do tronu kończy się zazwyczaj wojną. Zgoda równoznaczna jest z rozbiorem królestwa. Z tego też powodu należy utrzymywać możliwie najlepsze stosunki z macierzystym królestwem królowej, gdyż nawet w przypadku pojawienia się takiej propozycji istnieje duża szansa na pokój po odmowie.
- Królowa może urodzić maksymalnie 3 synów i 3 córki.

## K s i a ż ę t a

Książęta to synowie króla i naturalni następcy tronu.

### Funkcje

- Można ich powołać na bezkosztowych specjalistów. Po nominacji staną się odporni na starzenie i nie będą żądali zapłaty za wykonywaną pracę.
- Po śmierci króla mogą przejąć tron i związane z nim atrybuty.