

# Kozacy:

## Europejskie Boje

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Kozacy**

# **Europejskie Boje**

**autor: Łukasz „Night Driver” Wróbel**

**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>Wprowadzenie</b>                      | <b>3</b>  |
| <b>Dobre rady na początek</b>            | <b>4</b>  |
| <b>Piraci Morza Karaibskiego</b>         | <b>6</b>  |
| <b>Wyspy Bermudzkie</b>                  | <b>7</b>  |
| <b>Piraci z Bermudów</b>                 | <b>9</b>  |
| <b>Jamajka</b>                           | <b>11</b> |
| <b>Angielscy kaprowie</b>                | <b>14</b> |
| <b>Catalina</b>                          | <b>15</b> |
| <b>Kuba</b>                              | <b>17</b> |
| <b>Zatoka Darińska</b>                   | <b>19</b> |
| <b>Maracaibo</b>                         | <b>21</b> |
| <b>Wojna o niepodległość</b>             | <b>23</b> |
| <b>Wojna z Tatarami</b>                  | <b>24</b> |
| <b>Na służbie królowi</b>                | <b>27</b> |
| <b>Powstanie Pawluka</b>                 | <b>29</b> |
| <b>Twierdza Kudak</b>                    | <b>32</b> |
| <b>Sicz Zaporoska</b>                    | <b>34</b> |
| <b>Wyprawa Jeremiego Wiśniowieckiego</b> | <b>37</b> |
| <b>Rozejm</b>                            | <b>39</b> |
| <b>Na służbie kardynałowi</b>            | <b>41</b> |
| <b>Uciążliwy szlak</b>                   | <b>42</b> |
| <b>Tajemna misja</b>                     | <b>45</b> |
| <b>Wojna przygraniczna</b>               | <b>46</b> |
| <b>W ogniu wojny</b>                     | <b>48</b> |
| <b>Wojna w Hiszpanii</b>                 | <b>49</b> |
| <b>Arras</b>                             | <b>51</b> |
| <b>Twierdza Rocroi</b>                   | <b>52</b> |
| <b>Rocroi. Po zwycięstwie</b>            | <b>54</b> |
| <b>Zusmarhausen</b>                      | <b>56</b> |
| <b>Rebelia w Tuluzie</b>                 | <b>58</b> |
| <b>Okno do Europy</b>                    | <b>61</b> |
| <b>Stiepan Razin</b>                     | <b>62</b> |
| <b>Wyprawa na Krym</b>                   | <b>63</b> |
| <b>Wojny krymskie</b>                    | <b>65</b> |
| <b>Karelia i Ingermanlandia</b>          | <b>67</b> |
| <b>Twierdza Daugawgri</b>                | <b>68</b> |
| <b>Narwa</b>                             | <b>69</b> |
| <b>Połtawa</b>                           | <b>70</b> |
| <b>Morze Bałtyckie</b>                   | <b>72</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)



### Wprowadzenie

No cóż kozackie życie do najprostszych nie należy. Ciągła walka i wypatrywanie wciąż nadchodzących posiłków wroga jest naszym nieprzerwanym problemem. Tak na poważnie jednak to gra do najłatwiejszych niestety nie należy. Postaram się tu więc opisać najważniejsze szczegóły decydujące o ukończeniu danej misji. Podstawą sukcesu i ukończenia tej gry jest jedna mała rzecz – nie poddawać się :) Powodzenia!

### Dobre rady na początek

Tu postaram się zawrzeć kilka podstawowych rad przydatnych każdemu graczowi rozpoczynającemu swą kozacką przygodę. Ta skondensowana wiedza jest przeznaczona głównie dla początkujących graczy choć i pozostali może czegoś się nauczyć ;).

### Bitwy morskie

Kilka porad dotyczących wodnych starć aby nasza flota siała postrach na europejskich wodach, a nie dnach ;).

- Podstawowa zasada by zawsze atakować wszystkimi siłami jeden statek, a dopiero później następny – w momencie gdy zatopimy już jedną łódź ostrzał wroga będzie słabszy, a gdybyśmy atakowali wszystkie łodzie na raz to po tym samym czasie będziemy ostrzeliwani przez taką samą ilość wrogów.
- Atakując wroga starajmy się ustawiać nasze statki w linii a nie w skupisku – jesteśmy wtedy trudniejszym celem, a pocisk który nie trafi w cel nie spada na sąsiedni statek lecz do wody – także tonący statek może uszkodzić swoich „sąsiadów”.
- Jeśli atakowany wróg znajduje się w skupisku strzelajmy w środkowy statek – gdy wybuchnie uszkodzi wszystkie przylegające do niego łodzie.
- Jeśli zniszczymy wszystkie wrogie porty wróg nie będzie mógł produkować statków – logiczne ale niektórzy o tym zapominają ;).

### Starcia lądowe

Czyli jak walczyć by nasze wojsko nie zostało wdeptane w ziemię przez wrogie siły.

- Musimy dostosowywać nasze jednostki do wroga, z którym aktualnie walczymy, np. pikinierzy są świetną bronią przeciwko konnicy, a szybka konnica jest świetna przeciwko samotnemu oddziałowi strzelców.
- Nie bójmy się używać strzelców – są oni idealną bronią do walki z daleka – szczególnie gdy umieścimy ich na wzniesieniu.
- Będąc pod ostrzałem artyleryjskim nie poruszajmy się w grupie gdyż jesteśmy wtedy idealnym celem i nawet jeden precyzyjny strzał może zniszczyć cały oddział.
- W miarę możliwości starajmy się doskonalić nasze jednostki w odpowiednich budynkach – staną się o wiele silniejsze i będą lepiej walczyć.
- Przy wielkich starciach starajmy się wystawiać różne typy wojsk – będą się wzajemnie uzupełniać.

## **Budowa miasta**

Kilka wskazówek jak w maksymalnie najkrótszym czasie wznieść potężną osadę, której nikt nie będzie mógł zniszczyć.

- Siłą naszego miasta jest silna gospodarka (dzięki której będziemy mogli wystawić odpowiednią armię).
- W miarę naszych potrzeb nie bójmy się budować kolejne budynki tego samego typu – pamiętajmy jednak, że wybudowanie każdej następnej budowli tego samego rodzaju jest dużo droższe.
- Rynek jest świetną inwestycją pozwalającą nam zdobyć odpowiednią ilość surowców wtedy kiedy ich najbardziej potrzebujemy (oczywiście kosztem innych zasobów).
- Wybudujmy akademię i rozwijajmy nowe technologie pozwalające na wydajniejszą pracę naszych robotników.
- Wiele budynków można udoskonalać (np. kopalnie) co pozwoli nam na lepsze ich wykorzystanie.

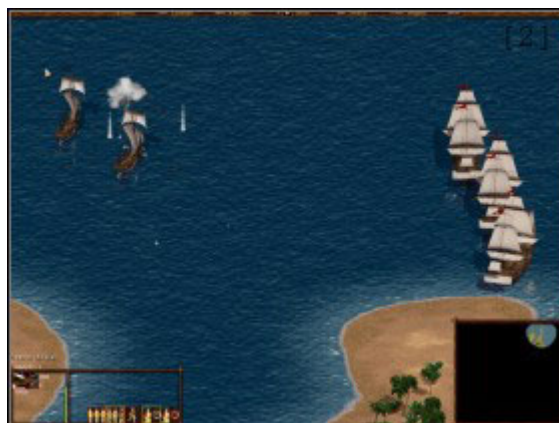
Piraci Morza Karaibskiego



Jest to pierwsza z czterech kampanii dostępnych w grze. Jak sama nazwa wskazuje głównym polem bitwy będzie morze, tak więc żeglarskie umiejętności jak najbardziej nam się przydadzą. Wcielamy się tu w Anglików, którzy muszą stoczyć wiele bitew (nie tylko morskich) by udowodnić swoją potęgę i znaczenie na arenie międzynarodowej. Osiem długich misji pozwoli nam w pełni poznać fach żeglarsza i przyniesie nam wiele przygód.

## W y s p y B e r m u d z k i e

Walka o władzę na morzach doprowadziła do konfliktu między Anglią i Niderlandami. Naszym zadaniem jest więc pokazanie Holendrom, że to właśnie Anglia jest morską potęgą. Na początek musimy oczyścić Bermudy z wrogich okrętów.



Niezbędne w takim wypadku jest zbudowanie bazy wypadowej. Niestety tam gdzie właśnie wylądowaliśmy teren w ogóle nie nadaje się pod twierdzę (brak zasobów). Musimy więc przedostać się na południowo-zachodnią wyspę. Niestety po drodze rozstawione są wrogie patrole, która mogą nam poważnie zaszkodzić. Aby przejść po najmniejszej linii oporu poruszamy się wzdłuż czarnej linii widocznej na mapie [1]. Wyruszając pamiętajmy aby łódź transportowa znajdowała się z tyłu w bezpiecznej odległości. Zaraz gdy wychylimy się zza pierwszej wyspy zostajemy zaatakowani przez piratów [2]. Aby nasze okręty poniosły jak najmniejsze straty musimy pilnować aby wszystkie atakowały jednocześnie tą samą wrogą łódź – jeśli każda z naszych łodzi atakuje inny statek to walka się przedłuży i co za tym idzie dostajemy większe ciężki. Po zakończonej walce kontynuujemy podróż, aż dostaniemy się do północno-zachodniego rogu mapy (po drodze zaatakują nas jeszcze dwa niewielkie jachty).



Tam napotkamy na angielskiego kapitana proszącego nas o pomoc w walce z piratami. Warto mu pomóc ponieważ w tym starciu siły wroga nie są najsilniejsze, a w zamian otrzymamy łódź owego kapitana oraz złoto [3]. W poczuciu dobrze spełnionego obowiązku ruszamy na południe (zgodnie z mapą [1]). Przed samym celem naszej podróży znajdziemy jeszcze jeden wrogie jacht, który zatapiamy. Następnie wysadzamy naszych chłopów na brzeg i bierzemy się za budowę osady [4].