

Majesty 2:

Symulator Królestwa Fantasy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ino-Co, 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	3
Porady ogólne	4
Budynki	6
Gildie	7
Budynki ekonomiczne	11
Budynki obronne	14
Świątynie	15
Bohaterowie	18
Wojownik, Łotrzyca, Łowca, Kleryczka i Mag	18
Elfy i Krasnoludy	21
Kapłanka Krypty i Agreli, Łucznik Helii, Mistrz Bestii i Ostrza, Paladyn	22
Kampania	28
Misja 1 – Royal Advisor’s Mansion	28
Misja 2 – The Engine of Commerce	31
Misja 3 – The Great Towers	36
Misja 4 – The Baron’s Bill	40
Misja 5 – Shadow of the Past	44
Misja 6 – The Royal Feat	49
Misja 7 – The Big Trouble	54
Misja 8 – Mortal Foibles of Kings	58
Misja 9 – Life and Death (cz.1)	61
Misja 9 – Life and Death (cz.2)	64
Misja 10 – The Gold of Chyort	67
Misja 11 – The Gold of Chyort	70
Misja 12 – The Eternal Love	75
Misja 13 – Bloody Offenses	79
Misja 14 – Pretenders to the Throne	83
Misja 15 – The Demon’s Advisor	87
Misja 16 – The Return of His Majesty	91
Misje pojedyncze	96
Romantics of the Road	96
Dangerous Valleys	98
Battle for Survival on the Plains	100
Battle for Survival in the Jungles	102
Battle for Survival in the Desert	104
Mind Games	106

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

Poradnik do *Majesty 2* zawiera zestaw porad ogólnych, ilustrowany opis wszystkich budynków, ulepszeń oraz bohaterów, a także szczegółowy opis przejścia, pokazujący jak przebrnąć przez każdą misję (zarówno w kampanii, jak i przez zadania pojedyncze). Przed przystąpieniem do czytania solucji proponuję zapoznać się najpierw z poradami ogólnymi, gdzie zostały opisane takie aspekty jak rozbudowa królestwa, ekonomia oraz walka.

Michał „Wolfen” Basta

Porady ogólne

- Większość misji w Majesty 2 zaczyna się podobnie, to znaczy jedynie z zamkiem i kilkoma domami chłopów. Na początku warto zatem wzmocnić obronę stawiając od dwóch do czterech wieżyczek, a potem rozbudowując je. W następnej kolejności dobrze jest wybudować targ (opracować w nim napoje lecznicze), gildię łożnic (opracowanie „wymuszenia” zapewni nam dodatkowe dochody), gildię łowców (którzy za drobną opłatą odkryją pobliskie tereny), a potem kolejno gildie wojowników (ułatwią obronę królestwa) i kleryczek (leczą rannych bohaterów).
- Jak najszybciej zacznij w okolicznych punktach stawiać składy handlowe. Zanim to jednak uczynisz, pamiętaj aby z danego miejsca wyeliminować wszystkie kryjówki przeciwników lub chronić budowę kilkoma bohaterami. Po wzniesieniu placówki warto ją ulepszyć (na drugim poziomie ma więcej punktów wytrzymałości oraz może ostrzeliwać przeciwników), a jeśli jest w jakimś gorącym miejscu, to wznieść przy niej wieżę strażniczą.
- Zwracaj uwagę na karawany. Jeśli na szlaku są one ciągle atakowane i niszczone, to postaraj się znaleźć i zrównać z ziemią wrogie kryjówki. Wokół królestwa często pojawiają się niezniszczalne miejsca (np. rury czy kanały ściekowe), z których notorycznie wychodzą szczury, które również upodobały sobie karawany zmierzające na targ. Przy takich miejscach warto postawić wieżyczki, które będą powstrzymywać nieznośne gryzonie.
- Staraj się na bieżąco rozwijać przydatne umiejętności oraz oręż bohaterów. W kuźni już na pierwszym poziomie, za niewielkie pieniądze, możesz zakupić broń i pancerze, które znacząco poprawią zdolności defensywne i ofensywne twoich herosów. Równie przydatne są przedmioty dostępne na targu, często ratujące życie twoim podwładnym.
- Dostosowuj cele do możliwości swoich bohaterów. Jeśli dopiero co zwerbowałeś herosów, nie ustawiaj wysokiej nagrody za zabicie ogra, ponieważ ten szybko się z nimi rozprawi. Daj im możliwość nabrania doświadczenia na łatwiejszych celach (wilkach, kościotrupach itd.), a dopiero potem atakuj silniejszych przeciwników. Co innego, jeśli posiadasz już silną armię i zwerbowanych przed chwilą nowicjuszy. W takim wypadku warto wyznaczać wysokie nagrody, za jak najbardziej niebezpiecznych rywali. Twoi doświadczeni wojownicy skupią na sobie uwagę wroga, a rekruci w ekspresowym tempie będą w czasie walki awansować na kolejne poziomy.
- Interesującą nowością jest możliwość tworzenia w gospodach drużyn bohaterów. Wprawdzie jest czynność płatna (500 sztuk złota za drużynę), ale często warto poświęcić te pieniądze. W ten sposób bowiem otrzymujemy grupę, która może stawić czoła nawet największym niebezpieczeństwom. Oczywiście drużyny trzeba kompletować z głową. Ważne, aby na czele stała jednostka walcząca wręcz, ponieważ to lider na ogół rozpoczyna walkę. Jednostki mniej wytrzymałe i wspomagające należy ustawiać na końcu. Osobiście polecam angażowanie dwóch bohaterów walczących wręcz (wojownik, paladyn lub krasnolud), łucznika (Helii lub łowcę) oraz medyka (kleryczka lub kapłanka Agreli). Według mnie jest to najbardziej uniwersalne rozwiązanie, aczkolwiek warto poeksperymentować i samemu przekonać się, co komu najbardziej odpowiada.
- W czasie cięższych potyczek staraj się na bieżąco wspomagać swoich bohaterów. Najczęściej oznacza to ratowanie ich życia przez uzdrowienie. Czasami bywa jednak tak, że po odzyskaniu punktów życia, natchniony bohater ponownie rzuca się w wir walki z przeważającymi siłami wroga. W takich przypadkach warto na polu bitwy postawić flagę strachu, która odstraszy śmiałka od przeciwników. Jeśli jednak w ten czy inny sposób utracisz cennego bohatera, to możesz przywrócić go do życia na dwa sposoby. Jeśli jego grób znajduje się na polu bitwy to możesz skorzystać z czaru zmartwychwstanie, dostępnego w świątyni Agreli. Jeśli natomiast pochówek już zniknął to możesz udać się na cmentarz (pojawia się zawsze w pobliżu miasta po śmierci któregoś z herosów) i wskrzesić go tam, za pewną sumę pieniędzy – im bardziej był rozwinięty, tym będzie droższy.

- Jeśli chcesz korzystać z usług maga, to pamiętaj, że początkowo jest wyjątkowo podatny na wrogie ataki. Nawet pojedynczy wilk może go zabić w ciągu paru chwil. Z czasem, jeśli rozwiniesz mu wszystkie czary, staje się wprawdzie prawdziwą maszyną do zabijania, ale do tego czasu należy cały czas mieć na niego oko. Najłatwiejszy sposób to ustawienie nad nim flagi ochrony z pewną sumą złota. Na pewno skorzysta z tego jakiś inny bohater, który będzie podążał za magiem i w razie zagrożenia bronił go przed wrogiem.
- O ile mag z czasem staje się dosyć przydatny, o tyle czary dla władcy, które można opracować w jego gildii, są według mnie zupełnie nieopłacalne. Ich cena jest stosunkowo wysoka, a im dalej chcemy je rzucić od środków magicznych (gildii magów lub wieży maga), tym więcej należy za to zapłacić. Pomimo tego ich skuteczność pozostawia wiele do życzenia, dlatego nie radzę w nie inwestować.
- Podczas kampanii możesz korzystać z czterech „wspomagaczy”, które znajdują się w lewym górnym narożniku. Przed kolejnym użyciem którejś z opcji musisz wstrzymać się do czasu, aż naładuje się niebieski pasek. Początkowo masz dostęp tylko do jednej czynności, ale w następnych misjach aktywują się kolejne. Oto wszystkie „wspomagacze”:

Jabłko Sidriana (Orb of Sidrian) – czasowo zwiększa przychody złota w królestwie.

Peleryna Teevusa (Mentle of Teevus) – przez pewien czas przywraca bohaterom część zdrowia.

Berło Sidriana (Scepter of Sidrian) – sporych rozmiarów krąg, w którym przeciwnicy otrzymują ogromne obrażenia.

Korona Ardanii (Crown of Arдания) – występuje tylko w ostatniej misji. Przywołuje potężnego ducha wojownika, który walczy z demonem.

Budynki

Poniżej znajduje się spis wszystkich budynków, które możesz postawić w Majesty 2. Oprócz najważniejszego z nich, czyli królewskiego pałacu, reszta została podzielona na cztery grupy: gildie, ekonomiczne, obronne oraz świątynie. Przy każdym budynku znajdziecie jego obrazek, krótki opis oraz wszystkie możliwości, które można w nim rozwinąć. Nazwy budynków zostały zapisane **kolorem brązowym**, czary i zdolności, których możemy używać osobiście, zostały **zaznaczone na niebiesko**, natomiast wszystkie wzmocnienia dotyczące bohaterów mają **barwę zieloną**.

Pałac królewski / Royal Palace



Najważniejszy budynek w królestwie, którego utrata oznacza porażkę. W pałacu zamieszkują robotnicy stawiający inne budowle, poborcy podatkowi oraz strażnicy, broniący posiadłości w momencie ataku.

Gildie

Gildia wojowników / Warriors Guild



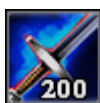
Pozwala werbować wojowników oraz ulepszać ich.

Ulepszenia:



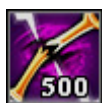
Wezwanie do broni / Call to Arms

Wszyscy wojownicy natychmiast pojawiają się przy swojej gildii.



Druzgocący cios / Crushing Blow

Cios zadający poważne obrażenia.



Okaleczający cios / Maiming Blow

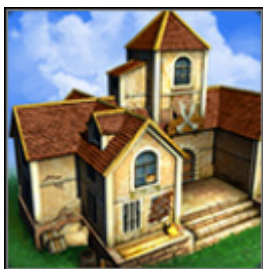
Powoduje ogromne obrażenia i spowalnia przeciwnika.



Odporność na ból / Resistance to Pain

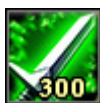
Polepsza obronę przeciwko wszystkim typom ataków.

Gildia łotrzc / Rogues Guild



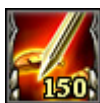
Umożliwia werbunek łotrzc i ulepszeń dla tej klasy bohaterów.

Ulepszenia:



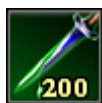
Zatruty olej / Poison Oil

Pozwala wszystkim bohaterom zatruci swoje bronie.



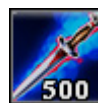
Wymuszenie / Extortion

Umożliwia natychmiastowe zabranie wszystkich pieniędzy z gildii łotrzc.



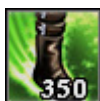
Trucizna / Poisoning

Powoduje u wrogów stopniową utratę energii przez pewien okres czasu po otrzymaniu ciosu.



Podstępny cios / Insidious Blow

Pozwala wyprowadzić bardzo silny cios.



Kopnięcie w splot słoneczny / Solar Plexus Kick

Zmniejsza u przeciwników możliwości walki wręcz.



Ogłuszenie / Stun

Ogłusza na chwilę przeciwników, którzy nie mogą w tym czasie się poruszać ani atakować.