

poradnik do gry

Medieval II: Total War

Poradnik zawiera 344 strony i 543 ilustracje

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Medieval II Total War

autor: Marcin „jedik” Terelak



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

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

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
PIERWSZE KROKI	4
OGÓLNIE O BUDYNKACH	8
MIASTO	9
ZAMEK	14
NACJE I ICH JEDNOSTKI	17
ENGLAND (ANGLIA)	19
FRANCJA	35
Święte Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego	56
HISZPANIA	75
WENECJA	95
SYCYLIA	113
MILAN	129
SZKOCJA	147
BIZANCJUM	166
RUŚ	181
MAURETANIA	197
TURCJA	214
EGIPT	231
DANIA	250
PORTUGALIA	269
POLSKA	286
WĘGRY	302
NAJPOPULARNIEJSZE JEDNOSTKI ZACIĘŻNE	319
TWORZENIE ARMII	323
POLITYKA WEWNĘTRZNA I GOSPODARKA	325
DYPLOMACJA	333
WYWIAD I KONTRWYWIAD	334
WOJNY I ROZBUDOWA IMPERIUM	335
NA POLU BITWY	337
PODSUMOWANIE	343

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2006 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WSTĘP

Kreślę słowa te roku pańskiego 1080. Czasy nie są spokojne, a Europa nie jest bezpieczna. I dniami i nocą intryga rządzi w towarzystwie planów złowieszczych. Ile tronów tyle i żądz. Ile żądz tylu i szpiegów i zdrajców z sakwami wypchanymi przez spragnionych władzy monarchów. Każdy przelał już krew, by na tronie zasiąść. Każdy przekonaniem też żyje, iżli tron do zbyt ciasnych należy, sposób tylko jeden na jego powiększenie widząc. Sposobem tym podbój ma być, wojna i zbrodnia. Czasy są mroczne. Chmury coraz ciemniejsze. Chwila coraz bliższa. Czas polerować zbroje, ostrzyć miecze, gromadzić żywność i wzmacniać mury...

OD AUTORA

Witam wszystkich serdecznie na jednej z pierwszych stron poradnika do gry Medieval II. Jest to kolejna z serii gier strategicznych Total War. Gracz wciela się w niej w imperatora dążącego do opanowania świata, w tym przypadku średniowiecznego. Aby tego dokonać trzeba wykazać się zarówno na polu bitwy, jak i za murami swoich miast i twierdzy. Niniejszy poradnik ma za zadanie przybliżyć arkana rozgrywki tym wszystkim, którzy dopiero zaczynają przygodę z serią. Na niewiele zda się on weteranom Total War, lub chociażby Rome. Gra ze swoimi mechanizmami jest bowiem bardzo podobna do poprzedniczek. W poradniku tym znajdziecie opisy wszystkich głównych jednostek występujących w grze. Postaram się Wam podpowiedzieć jak tworzyć armię, jak zadbać o gospodarkę i co zrobić, by wygrać swoją pierwszą długą kampanię w trybie „medium”. Nie znajdziecie tu jednak opisu każdego budynku znajdującego się w grze, ani przepisanych żywcom charakterystyk jednostek. Medie 2 oferuje na tyle przejrzysty system opisów, że nie trzeba czytać ani o budynkach, ani o jednostkach dwa razy tego samego. Nie znajdziecie tu też ogromnego szacunku dla gry, której nie da się objąć umysłem, bo od początku swej przygody z Total War zdania jestem, iż jest to gra w zasadzie prosta. Postaram się tak Wam ją przedstawić, byście sami przestali bać się pozornego ogromu i z pasją rozgrywali kolejne bitwy i na poziomie „medium” i na poziomach wyższych korzystając ze zdobytego doświadczenia. Niech ten poradnik będzie dobrym startem dla każdego w potrzebie. Punktem wyjścia dla opracowywania własnych strategii. Temu ma służyć. Łatwiejszemu startowi i zachęcie. Zapraszam!

Marcin „jedik” Terelak

PIERWSZE KROKI

Pierwszą decyzją, jaką będziecie musieli podjąć po uruchomieniu Medievala będzie wybór imperium i trybu gry. Początkowo do wyboru będzie tylko pięć nacji z siedemnastu dostępnych po ukończeniu długiej kampanii. Wybór nacji należy oprzeć o liczbę startowych prowincji, położenie, własne sympatie i jednostki. Jeżeli to Wasza pierwsza przygoda z serią, to najlepszym wyborem wydaje się być Hiszpania. Oferuje ona dwie początkowe prowincje (miasto i zamek). Grę zaczyna się na Półwyspie Iberyjskim, a zagrożenie może przyjść tylko z południa i od wschodu. Na południu są Maurowie, którzy nie są trudnym przeciwnikiem. Na zachodzie jest jedna prowincja Portugalii, która również rywalem jest żadnym. Na zachód jest również Portugalia i dalsze księstwa europejskie. Pierwszym, co należy zrobić po pojawieniu się mapy strategicznej jest zapoznanie się z posiadanymi prowincjami i zawartością ekranu miasta. Nadmienić tu trzeba, iż w przypadku Medievala rozgrywka obejmuje dwie płaszczyzny (strategiczną i taktyczną).

Z ekranami gry najlepiej będzie zapoznać się przy pomocy samouczka. Jest on na tyle rozbudowany i przystępny, iż podawane tam informacje są o wiele cenniejsze dla kogoś, kto nigdy nie miał kontaktu z Total Warami niż najbardziej obfityjacy w grafikę poradnik. Poniższe opisy ekranów mają za zadanie wyłącznie ułatwienie orientacji w samouczku i są tylko skromnym dodatkiem do znajdujących się tam treści.

Podstawą ekranu głównego fazy strategicznej jest mapa i ekran osady. Ekran osady składa się z następujących elementów: przychodu, porządku publicznego, populacji, przyrostu naturalnego, suwaku podatków, przycisku budowy, przycisku rekrutacji, przycisku naprawy, przycisku modernizacji, przycisku okna budynków, przycisku doradcy, przycisku szczegółów osady.

Przychód

Wyświetlana jest liczba florinów wygenerowanych przez miasto, które trafią do skarbcza imperium.

Porządek publiczny

Wyświetlana jest tu procentowa wartość porządku publicznego w mieście (neutralny to 100%). Poniżej 75% zaczynają się rozruchy.

Populacja

Wyświetlana jest tu aktualna liczba mieszkańców miasta.

Przyrost naturalny

Wyświetlana jest tu procentowa wartość o jaką wzrośnie liczebność populacji miejskiej po ukończeniu tury. Np. przyrost +2% dla ludności 1000 oznacza, iż po zakończeniu tury, w osadzie będzie mieszkać 1020 mieszkańców.

Podatki

Podatki są podstawowym źródłem przychodów generowanych przez miasto. Poprzez kliknięcie na strzałki można zwiększyć lub zmniejszyć ich poziom.

Doradca

Po kliknięciu na przycisku doradcy, gracz otrzymuje poradę względem sugerowanych planów produkcji.

Okno szczegółów osady umożliwia zapoznanie się z sytuacją w mieście. Wyświetlane są to pozytywne i negatywne aspekty wpływające na: przyrost naturalny, porządek publiczny, przychód osady i religię. Aspekty pozytywne są zawsze na górze. Aby dowiedzieć się więcej na temat wybranego aspektu, należy najechać na niego kursorem. W dolnej części okna znajdują się przyciski: handlu i stolicy. Kliknięcie na przycisku stolicy umożliwia uczynienie stolicą aktualnie wybranego miasta.



Po kliknięciu na przycisku handlu pojawią się detale handlu dla danego miasta. Znajduje się tam dokładne rozpisanie tego, co i gdzie sprzedaje miasto, a także co i skąd kupuje. Znaleźć tam można również podsumowanie handlu.



Uwagę zwrócić należy na to, iż w prowincjach budować możemy miasta i zamki. Pamiętać należy o tym, iż zamek dowolnego stopnia można zawsze przebudować na odpowiadające mu miasto. Nie można jednak postąpić tak z miastem. Zaletą miast jest możliwość rozbudowy infrastruktury administracyjnej i zaplecza gospodarczego imperium. Miasta nie tylko generują więcej przychodów, ale przede wszystkim można w nich organizować handel i sterować podatkami. Zamki generują zawsze taki sam lub zbliżony przychód, umożliwiają jednak werbowanie najsilniejszych jednostek. Zalecaną proporcją jest 70% miast na 30% zamków.

Początek gry to z reguły mała liczba florinów, słaba gospodarka i niewielkie siły wojskowe. Jedynym, o co nie trzeba się martwić na początku jest administracja. W miastach śmiało można ustawić podatki na najwyższe i zacząć myśleć, na co wydać pierwsze floriny. Pierwsze wydatki należy podzielić na najsilniejszą z dostępnych jednostek piechoty i budynek, który doprowadzi nas do możliwości werbunku piechoty silniejszej. Zazwyczaj będzie to możliwe po odpowiednim rozbudowaniu koszar. Za „silniejszą” piechotę uznać można już wojsko o obronie rzędu 12 punktów. Oczywiście mówimy tu o początkowej fazie gry.

Podczas rozbudowy koszar dobrze jest użyć szpiega do zbadania pobliskich osad zajętych przez buntowników (rebel). Jest ich zazwyczaj kilka. To one powinny stać się ofiarami pierwszych podbojów gracza. Dzięki szpiegom można nie tylko zbadać okolicę, ale i garnizon wrogiej osady. Aby to uczynić należy wybrać szpiega, najechać kursorem na osadę, sprawdzić szansę na powodzenie infiltracji i jeśli będzie wyższa niż 75%, kliknąć PPM. Armie na mapie strategicznej symbolizowane są przez postacie generałów. Aby sprawdzić skład armii należy kliknąć na generale. Po kliknięciu na generale pojawi się też zielone pole. To obszar, do którego może dotrzeć armia w danej turze. Generał (członek rodu) może nie tylko prowadzić armię, ale i werbować najemników (przycisk z numerem X) i budować forty lub wieże obserwacyjne (przycisk z numerem X).

Po namierzeniu zbuntowanej osady, której będzie w stanie sprostać aktualnie posiadana armia należy ją zdobyć. Będzie to pierwszy krok w stronę rozpoczęcia gry, której podstawą jest taktyka „rozpychania”. Aby zaatakować osadę należy wybrać armię i kliknąć na osadzie PPM.

Prawdziwa rozgrywka rozpocznie się jednak od chwili, gdy ofiarą owego rozpychania będzie musiała paść osada należąca do którejś z nacji. Jeśli uważacie, że sobie poradzicie z konsekwencjami swojej pierwszej wojny to życzę Wam udanego podboju wirtualnego świata Medievala. Jeśli nie to zapraszam do dalszych rozdziałów tego poradnika.