

# Total War: SHOGUN 2

## Zmierzch Samurajów

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Total War: SHOGUN 2 Zmierch Samurajów**

**autor: Konrad „Ferrou” Kruk**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt  
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>Mapa kampanii, rody, kalendarz</b>	<b>4</b>
Rody podległe Cesarzowi	5
Rody podległe Szogunowi	6
Rody dostępne jako dodatki DLC	7
Kampanie	8
Pory roku	9
<b>Dyplomacja</b>	<b>12</b>
<b>Handel i przemysł</b>	<b>22</b>
<b>Finanse</b>	<b>28</b>
<b>Agenci</b>	<b>36</b>
<b>Rozwój państwa</b>	<b>46</b>
<b>Wzmocnienie armii</b>	<b>63</b>
Generał	63
Budynki w mieście	67
Budynki w prowincji	69
<b>Bitwa na lądzie</b>	<b>70</b>
Armia nowoczesna	70
Armia klasyczna	87
Oblężenia	95
<b>Bitwa na morzu</b>	<b>101</b>
Teoria	101
Praktyka	108

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Total War: SHOGUN 2 – Zmierzch Samurajów* jest opisem wszystkich najważniejszych elementów rozgrywki wraz z ich charakterystyką a przede wszystkim praktycznym zastosowaniem podczas kampanii. W poradniku znajdziemy:

- **Przedstawienie wszystkich dostępnych rodów**, w tym położenia na mapie oraz najważniejszych ich cech.
- **Opis systemu turowego**, podziału na pory roku wraz przedstawieniem następstw każdej z nich
- **Szczegółowy opis dyplomacji** wraz z wyjaśnieniem rodzajów zależności międzypaństwowych, przyczyn i konsekwencji ich występowania oraz praktycznego zastosowania tych informacji podczas rozgrywki
- Opis segmentu związanego z szeroko rozumianym **handlem, przemysłem i finansami**
- **Szczegółowe zaprezentowanie wszystkich agentów**, ich możliwości, cech, opcji działania oraz opis praktycznego korzystania z ich talentów.
- **Opis zarządzania państwem**, w tym początkową rozbudowę i rozwój w kontekście infrastruktury prowincji, dyplomacji, opracowywanych technologii, stosunków społecznych, handlowych oraz działań militarnych
- **Opis postaci generała** oraz budynków oferujących zwiększenie możliwości naszych oddziałów
- **Opis lądowych działań militarnych** z uwzględnieniem podziału na armię nowoczesną oraz klasyczną
- **Szczegółowe zestawienie wszystkich klas oraz typów jednostek morskich** wraz z opisem działań podczas bitwy morskiej

Niniejszy poradnik jest jednym wielkim opisem całości rozgrywki od strony stricte praktycznej. Oczywiście tekst zawiera również tabelki wraz z opisem, charakterystyką, zdolnościami, parametrami, statystykami czy wreszcie cechami poszczególnych rodów, agentów, jednostek, budynków oraz opracowanych technologii. Jednak jego sednem jest pokazanie i podpowiedzenie jak grać by wygrać. Służyć temu mają liczne zdjęcia oraz ilustracje zawarte w tekście.

Poradnik powstał w oparciu o rozgrywkę na normalnym poziomie trudności.

Dla lepszej orientacji w tekście zastosowałem następujące oznaczenia kolorystyczne:

**Brązowy** – opisy cech postaci oraz technologii

**Niebieski** – jednostki, agenci

**Zielony** – budynki

**Pomarańczowy** – nazwy frakcji

**Konrad „Ferrou” Kruk ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Mapa kampanii, rody, kalendarz




W *Total War: SHOGUN 2 – Zmierzch Samurajów* mapa Japonii z grywalnymi rodami przedstawia się następująco



## R o d y   p o d l e g ł e   C e s a r z o w i

<b>SATSUMA</b>	Cechy rodu
	<p><b>Administracja</b> (+5% obniżenia kosztów administracyjnych)</p> <p><b>Wpływ Zachodu</b> (-10% do kosztów działań <b>Zamorskich weteranów</b>)</p> <p><b>Przywództwo</b> (+15% do zasięgu wpływu generała)</p> <p><b>Potęga</b> (władza dwiema prowincjami)</p>
<b>CHOSHU</b>	Cechy rodu
	<p><b>Żarliwość</b> (-10% do kosztu działań <b>Ishin Shishi</b>)</p> <p><b>Łupiestwo</b> (+25% do zysku z plądrowania)</p> <p><b>Wszechstronność</b> (-10% do kosztów nowoczesnych budynków i jednostek wojskowych)</p> <p><b>Impet</b> (+3 premii do szarży dla wszystkich jednostek)</p>
<b>TOSA</b>	Cechy rodu
	<p><b>Takt</b> (+10 do stosunków dyplomatycznych)</p> <p><b>Ogień zaporowy</b> (+2 do zasięgu ostrzału okrętowego)</p> <p><b>Szacunek</b> (+1 do redukcji oporu wobec okupanta we wszystkich prowincjach)</p> <p><b>Żeglarstwo</b> (+2 do doświadczenia dla załóg wszystkich okrętów)</p>

### Rody podległe Szogunowi

<b>NAGAOKA</b>	Cechy rodu
	<p><b>Przedsiębiorczość</b> (+10% do przychodu z budynków łańcucha ekonomicznego)</p> <p><b>Rozrywka</b> (+5% do powodzenia działań <b>Gejszy</b>)</p> <p><b>Handel zagraniczny</b> (-15% do kosztów werbunku jednostek nowoczesnych)</p> <p><b>Skwapliwość</b> (+15% do szybkości przeładowania jednostek uzbrojonych w karabiny)</p>
<b>AIZU</b>	Cechy rodu
	<p><b>Obrońca</b> (-10% do kosztów budowy zamków)</p> <p><b>Dyscyplina</b> (-10% do kosztów działania <b>Shinsengumi</b>)</p> <p><b>Bushido</b> (-10% do kosztów werbunku jednostek tradycyjnych)</p> <p><b>Tradycja</b> (+1 do doświadczenia jednostek tradycyjnych)</p>
<b>JOZAI</b>	Cechy rodu
	<p><b>Trening</b> (+2 do szybkości ruchu wszystkich jednostek)</p> <p><b>Partyzantka</b> (+6 do liczby dozwolonych jednostek <b>Yugekitai</b>)</p> <p><b>Bezlitosność</b> (+10% do strat zadawanych w wyniku sabotażu i nękania)</p> <p><b>Zaradność</b> (armie mogą być uzupełniane na wrogim terytorium z wyjątkiem zimy)</p>

R o d y d o s t ę p n e j a k o d o d a t k i D L C

<b>SAGA</b>	Cechy rodu
	<p><b>Balistyka</b> (+5 do celności dla całej artylerii)</p> <p><b>Pracowitość</b> (+5 do rozwoju z budynków przemysłowych)</p> <p><b>Inżynieria</b> (-15% obniżenia kosztów budowy i utrzymania wszystkich statków)</p> <p><b>Rangaku</b> (Nawiązano wymianę handlową z krajami Zachodu)</p>
<b>OBAMA</b>	Cechy rodu
	<p><b>Czuyność</b> (+2 do doświadczenia dla jednostek w broniącym się w garnizonie)</p> <p><b>Logistyka</b> (-10% do kosztów utrzymania wszystkich jednostek lądowych)</p> <p><b>Srogość</b> (+2 do represji we wszystkich prowincjach)</p> <p><b>Pańskie oko</b> (+5% premii do dochodu z podatków)</p> <p><i>Zbieżność nazwy rodu z nazwiskiem 44-go prezydenta USA jest całkowicie przypadkowa</i></p>
<b>TSU</b>	Cechy rodu
	<p><b>Namowa</b> (+2% do szybkości zmiany poparcia)</p> <p><b>Hart</b> (+1 do obrony jednostek przed atakiem wręcz)</p> <p><b>Skrytość</b> (+3 do liczby dostępnych jednostek <b>Ninja Kisho</b>)</p> <p><b>Perfidia</b> (-10% do kosztów działań <b>Shinobi</b>)</p>