

Imperial Glory

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Imperial Glory

autor: Paweł „PaZur76” Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

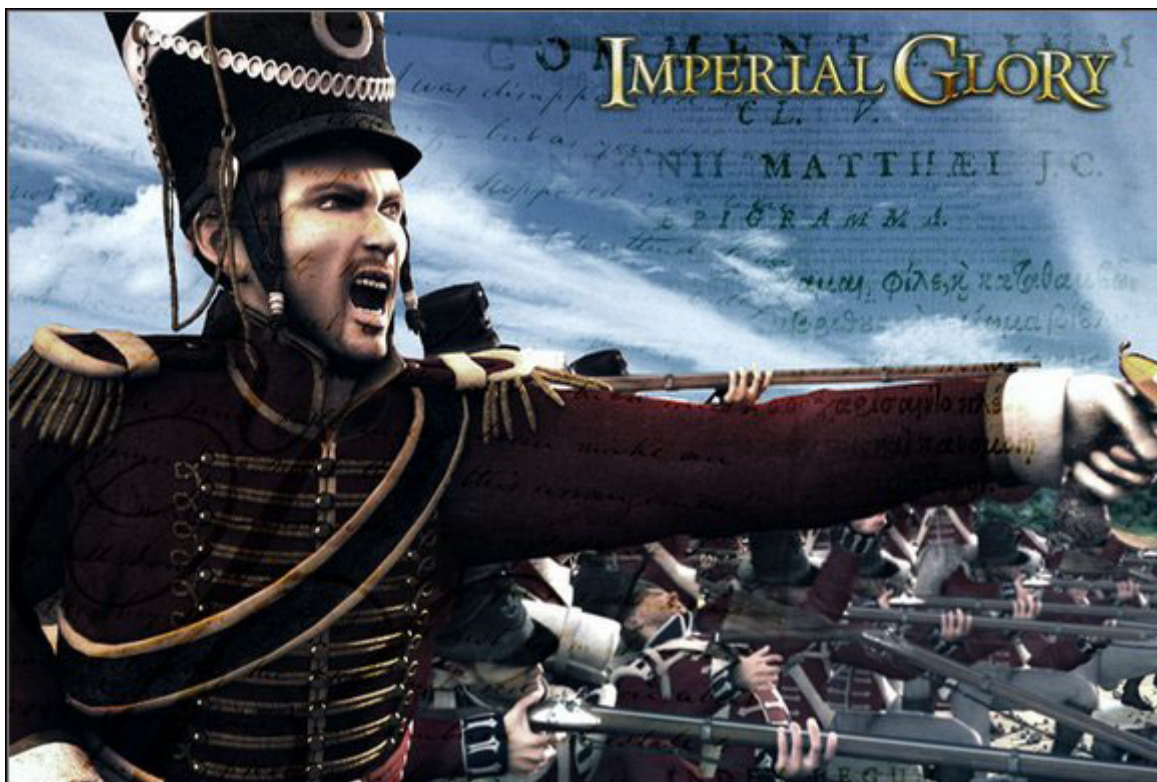
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Mapa strategiczna	5
Surowce	8
Sympatia (Sympathy)	9
Handel (Commercial View)	10
Tryb Militarny (Military View)	12
System polityczny	16
Dyplomacja	17
Questy	20
Aneksja państwa	26
Wojna	29
Bitwy morskie	30
Bitwy lądowe	33
Jednostki	38
Budynki	46
First Era (Pierwsza Era)	48
Second Era (Druga Era)	52
Third Era (Trzecia Era)	57
Prowincje	61
Imperia	62
Północna Afryka	66
Półwysep Iberyjski	67
Skandynawia	68
Reszta	69
Research Tree (Drzewo Technologiczne)	72
First Era (Pierwsza Era)	73
Second Era (Druga Era)	74
Third Era (Trzecia Era)	75
Zakończenie	76

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



Wstęp

Witam w poradniku do gry "**Imperial Glory**". Powstał on na podstawie angielskiej wersji 1.0 programu. Grałem na średnim (medium) poziomie trudności, więc informacje, które tutaj znajdziecie, powinny być również przydatne dla tych, którzy zaczynają rozgrywkę od łatwiejszego poziomu (easy). Wydaje mi się, że są to również na tyle uniwersalne porady, że ktoś, kto zaczyna grę od razu na najwyższym poziomie trudności, też znajdzie tu coś dla siebie. Zresztą - taki... zaawansowany gracz raczej nie powinien potrzebować jakiegokolwiek poradnika...

Swoje "dzieło" podzieliłem na rozdziały i oto ich spis razem z informacjami co w nich znajdziecie.

- Rozdział "**Mapa Strategiczna**" - a w nim opis interfejsu gracza (czyli co i gdzie) oraz podstawowe dane na temat wszystkich mniej ważnych ekranów gry, takich jak: ekran ekonomii, statystyk, newsów i armii.
- Rozdział "**Surowce**" - i ich krótka charakterystyka
- Rozdział "**Sympatia**" - czyli relacje międzypaństwowe i czynniki mające na nie wpływ
- Rozdział "**Handel**" - szlaki handlowe, ich rodzaje, opis tworzenia oraz rozwijania
- Rozdział "**Tryb Militarny**" - wyjaśnienie, co to takiego Strefa Wpływów (Area of Influence), objaśnienia ikon występujących w grze, informacje na temat tworzenia armii, ich przemieszczania, wymieniania jednostek pomiędzy nimi, itp.
- Rozdział "**System Polityczny**" - krótka charakterystyka wszystkich ustrojów zaimplementowanych w grze
- Rozdział "**Dyplomacja**" - opis opcji dyplomatycznych, kiedy stają się dostępne i ikony statusu dyplomatycznego
- Rozdział "**Questy**" - opis wszystkich 16
- Rozdział "**Aneksja państwa**" - metody anektowania neutralnego państwa; omówienie aneksji pokojowej i militarnej

- Rozdział "**Wojna**" - a w nim podrozdziały "Bitwy morskie" i "Bitwy lądowe"; skróty klawiszowe, opis interfejsu
- Rozdział "**Jednostki**" - opis i porady dotyczące oficerów, jednostek piechoty, kawalerii i artylerii oraz okrętów
- Rozdział "**Budynki**" - podział takowych ze względu na przeznaczenie oraz okres budowania plus ich szczegółowe dane
- Rozdział "**Prowincje**" - tabele zawierające takie (bardzo przydatne) dane na temat wszystkich 51 prowincji w grze jak: produkcja początkowa, warunki zwycięstwa na konkretnej planszy, "zdolności rekrutacyjne" poszczególnych regionów
- Rozdział "**Research Tree**" - bogato zdobione i ręcznie wykonane ;-P ryciny przedstawiające rozwój naukowy Imperium we wszystkich trzech erach i dla wszystkich systemów politycznych.

Życzę miłej lektury.

Mapa strategiczna



- 1** – Surowce (klawisze **1,2,3,4** rozwijają okienka Income-Expenses (dochodów-wydatków) pod ikonami surowców. Omówienie w osobnym rozdziale poradnika.
- 2** – Opcje (klawisz **ESC-Escape**).
- 3** - Ekran ekonomii (albo inaczej: dochodów i wydatków – klawisz **F9**).



Po lewej stronie mamy produkcję w poszczególnych prowincjach oraz produkcję całkowitą (na dole po lewej). Pamiętaj, że *Research Points* produkowane są tylko w stolicach. Po prawej z kolei mamy wpływ z innych źródeł, takich jak: handel wewnętrzny i zewnętrzny (szlaki handlowe lądowe i morskie), traktaty handlowe, odzysk z rozwiązanych jednostek, złoto z wymiany *Research Points*. Jeśli chodzi o handel - znacznie bardziej dochodowy jest ten prowadzony z innymi państwami niż nasz handel wewnętrzny.

Niżej po prawej mamy wydatki (na budynki, jednostki, okręty, etc., utrzymanie armii i floty, na Questy i zabiegi dyplomatyczne, naprawy i uzupełnienia, itp.). A jeszcze niżej - ogólne dane zbiorcze. Jednym słowem - jeśli jesteś księgowym ten widok powinien pieścić Twoje oczy ;-P.

4 - Data.

Gra rozpoczyna się w 1789 roku (Rewolucja Francuska) a kończy w grudniu 1830 (w trybie gry *Score Victory*) albo w momencie, kiedy podbijemy całą mapę (tryb kampanii *Total Victory*). Gra opiera się o system turowy, każda tura to jeden miesiąc.

5 - Wskaźnik Sympatii (**Sympathy**). Sympatia zostanie omówiona w osobnym rozdziale.

6 - Tryb Handlowy (*Commercial View*, klawisz **Spacji** przełącza pomiędzy Trybem Handlowym mapy strategicznej, a jej Trybem Militarynym). Handel omówiony w osobnym rozdziale.

7 - Tryb Militaryny (*Military View*, klawisz **Spacji** przełącza pomiędzy Trybem Militarynym mapy strategicznej, a jej Trybem Handlowym). Omówienie w osobnym rozdziale poradnika.

8 - Ekran Statystyk (klawisz **F8**).



A na nim po lewej stronie mamy "fistaszki", których kliknięcie zobrazuje nam takie dane, jak m.in. produkcja, zapasy surowców, potencjał wojskowy, itp. poszczególnych państw (możemy je zaznaczać na mapie), a po prawej 4 "fistaszki dyplomatyczne" - ich kliknięcie pokaże nam (kolejno od góry): relacje między państwami, sojusze defensywne, kto z kim podpisał **Right of Passage (Pozwolenie na Przejście Wojsk)**, wreszcie - systemy polityczne.

9 - Ekran Rekrutowania Jednostek (klawisz **F2**). Jednostki w osobnym rozdziale poradnika.

10 - Ekran Stawiania Budynków (klawisz - **F1**). Budynki w osobnym rozdziale poradnika.

11 - Wskaźnik systemu politycznego. Pokazuje jaki system polityczny rządzi danym państwem (można to również sprawdzić na ekranie statystyk - klawisz **F8**). Systemy polityczne omawiam w osobnym rozdziale.

12 - Informacja o budynkach.

Pokazuje jakie budynki zostały postawione w wybranej prowincji (z podziałem na ery - zakładki). W zakładce "Foreign Constructions" budynki o przeznaczeniu handlowym lub do aneksji. Na początku widzimy tylko nasze budynki na naszych terytoriach, ale wraz z wynalezieniem **Spy Network** u schyłku drugiej ery na *Research Tree* otwiera się przed nami możliwość **szpiegostwa przemysłowego (Industrial Espionage)**, a tym samym podejrzenia, co inne państwa zdążyły wybudować.

13 - Ekran Newsów (klawisz **F5**).



Na nim możemy sprawdzić jakie to ważne wydarzenia zachodzą wokół nas (zakładka „Newsy”), takie jak: postawienie przez któreś z Imperiów jakiegoś budynku, podpisanie sojuszu, rekrutacja nowej jednostki, etc. "Wokół nas" dlatego, że wyświetlane newsy dotyczą tylko tych Imperiów, które znajdują się w naszej **Strefie Wpływu (Area of Influence)**, chociaż o tym, że dane państwo wypowiedziało jakiemuś innemu wojnę również będziemy informowani, nawet jeśli te państwa znajdują się poza tą strefą. Dodatkowo newsy możemy filtrować poprzez klikanie odpowiednich ikon u góry ekranu. W zakładce "Economy" widzimy graficzny wykres prezentujący nam rozwój ekonomiczny interesującego nas Imperium - w skali roku, jak i w skali okresu, który zdążyliśmy już "ugrać". Ostatnia zakładka - "Diplomacy" dostarczy nam wiedzy na temat sojuszy bądź wojen, jakie poszczególne państwa ze sobą zawarły lub prowadzą.

14 – Ekran Armii (klawisz **F7**).



Po lewej stronie nasi dowódcy ze swoimi żołnierzami oraz nasze okręty wojenne plus ich położenie (gdzie przebywają), a po prawej nasze Akademie wojskowe (*Military Academies*) i porty oraz armie lądowe i okręty w nich stacjonujące. Niektóre **Questy** wymagają obecności konkretnych rodzajów żołnierzy czy okrętów w garnizonach (czyt. Akademiami) czy portach i ich zaznaczenia (wybrania) i robi się to właśnie na tym ekranie.

15 – Ekran Dyplomacji (klawisz **F3**). Omówienie w osobnym rozdziale.

16 – Ekran Questów (klawisz **F4**). Omówienie w osobnym rozdziale.

17 – Research Tree (Drzewko technologiczne, wynalazków – klawisz **F6**). Omówienie w osobnym rozdziale.

18 – Przycisk „Następna Tura”.

Kiedy podjęliśmy już wszystkie niezbędne decyzje, czas na ruch przeciwnika - klepiemy ten przycisk i... obserwujemy co się będzie działo :-).