

Kolejne kroki

Autorzy: Taiho

14 maja 2007, www.laventhar.org

W pierwszej części poznałeś podstawowe fakty o tym jak poruszać się po świecie Laventhara. Wiesz już jak zarządzać swoim księstwem. Masz świadomość tego co oznacza kliknięcie w danym miejscu. Druga część samouczka ma za zadanie nauczyć cię czego innego. Pokaże Ci gracz, jakie będą długo falowe konsekwencje twoich zachowań. Na wstępie dowiesz się jak zacząć, czyli jak wybrać Pakiet startowy. To pierwszy kluczowy wybór na twojej drodze mający najdłuższy wpływ na twoje czyny. Następnie porozmawiamy trochę o finansach. Co robić aby było kochanych talarków było więcej. Jaką można przyjąć strategię finansową. Kolejną sprawą jest gospodarka i ekonomia. Dowiesz się tam jak o podstawach i wariantach budowania różnych przemysłów. Następnie to co prawdziwy władca lubi najbardziej WOJNA. Nie ma się co oszukiwać, iż konfrontacja na polu walki to cel tej gry i wcześniej przyjdzie ci stanąć na polu walki. W dużej mierze zależy to od ciebie czy będziesz stroną bierną czy tą atakującą. Na samym końcu perełka. Dyplomacja. Powiem krótko. Mam ona dużo większe znaczenie niż najlepsza nawet armia. To co jesteś w stanie załatwić dyplomacją nie ma granic. Przez nią możesz też wszystko stracić. Pamiętaj jednak, iż nawet największy geniusz dyplomacji musie swe słowa popierać czynami i siłą aby je uwiarygodnić. Na koniec jeszcze jedna uwaga. W tym opracowaniu nie znajdziesz z pewnością jednej rzeczy. Gotowej recepty na grę. To Ty musisz podejmować decyzje i dokonywać wyborów. Nie ma gotowej i modelowej ścieżki rozwoju. Jedyne w czym możemy na początku Ci pomóc to wskazać pewne obszary na które musisz zwrócić uwagę jak i możemy pokazać Ci pewne konsekwencje twoich czynów. Koniec gadania, czas na konkrety!

1. Pakiety startowe

1.1 Rolnik

Co dostajesz w pakiecie na starcie:

- Pierwsza osada 140 osadników na terenie łąki wraz z dostępem do wody pitnej. Teren rozpoczęcia

nie będzie sąsiadować z żadnym jeziorem ani morzem.

- Następujące budynki w osadzie: system irygacji (x 4), ostrokół (x 1)
- 30 żołnierzy, wyposażonych w wyposażonych w łuki oraz pancerze skórzane lub maczugi, których dowódcą jest konny bohater.
- Skarb wypełniony 100 talarami.

Plusy pakietu

Zdecydowanie ten pakiet jest najprostszemu do poskromienia. Dlatego w szczególności polecany jest początkującym graczom, którzy nie mieli możliwości zdobycia dużego doświadczenia w świecie testowym. Podstawową siłą tego pakietu są bardzo duże możliwości produkcji żywności. Dzięki czterem systemom irygacji przez bardzo długi czas nie będziesz się musiał martwić o wyżywienie swoich ludzi. Dzięki temu twoja stolica, może teoretycznie pomieścić najwięcej osadników ze wszystkich pakietów. To jest właśnie druga największa zaleta rolnika. Zwłaszcza w początkowym okresie mogą zdystansować pozostałych graczy pod względem liczebności ludności. Duże księstwo oznacza też wielu podatników, co jest trzecią zaletą. Rolnicy zazwyczaj nie mają problemów finansowych, o ile ich księstwo prowadzone jest racjonalnie.

Minusy pakietu

Rolnik na wstępie nie dysponuje dostępem do źródeł strategicznych budulców a więc drewna oraz kamienia. Często w okolicy znajdują się lasy lub góry lecz nie jest to regułą. Musi więc podjąć poszukiwania tych surowców. Jeżeli takie znajdzie, ma szczęście, w przeciwnym razie będzie zmuszony podjąć handel z księstwami dysponującymi takimi dobrami. Dokładnie ta sama sytuacja dotyczy rudy, węgla jak i koni. To czym może płacić to przede wszystkim żywnością, talarami lub osadnikami jeżeli księstwo jest liczne.

Szanse dla rolnika

Jeżeli uważnie czytałeś czym dysponuje rolnik na starcie spostrzeżesz tam ostrokół. To bardzo duża zaleta na starcie. Przez względnie długi czas daje to rolnikowi bezpieczeństwo przed agresywnymi sąsiadami. Oznacza to również, iż armia rolnika może z większą swobodą oddalać się od miasta w poszukiwaniu choćby strategicznych surowców czy „polując” na niezależnych. Mądrze zarządzane księstwo rolnika powinno dążyć do rozwijania swoich atutów. Największym z nich jest duża

ludność, która powinna zapewnić rolnikowi szybki rozwój. Dzięki temu można obniżyć podatki i rozwijać się jeszcze szybciej.

Zagrożenia

Tak jak wspominałem, rolnik nie ma bezpośrednio dostępu do surowców, a przynajmniej w satysfakcjonujących wielkościach. Jeżeli ich nie pozyska pokojowo będzie musiał o nie walczyć, bo jego liczne księstwo nie będzie mogło rozwijać się gospodarczo. Zasadniczo poza tym rolnik nie powinien się martwić o inne zagrożenia. Ten pakiet oferuje mało zalet ale i mało wad. Jest bezpieczny na starcie lecz wymaga większego zaangażowania w późniejszym czasie i w tym musi być rolnika spryt aby początkowe przewagi przekuć na długotrwałą dominację.

1.2 Konny

Co dostajesz w pakiecie na starcie:

- Pierwsza osada 140 osadników na terenie stepy wraz z dostępem do wody pitnej. Teren rozpoczęcia nie będzie sąsiadować z żadnym jeziorem ani morzem.
- Następujące budynki w osadzie: system irygacji (x 4), stajnia dla koni (x 1)
- 30 żołnierzy, wyposażonych w wyposażonych w łuki oraz pancerze skórzane lub maczugi, których dowódcą jest konny bohater.
- Skarb wypełniony 150 talarami.
- 15 koni

Plusy pakietu

Największą zaletą koniarza jest fakt, iż jako jedyny posiada już na starcie możliwość rozmnażania koni, gdyż potrzebne są do tego co najmniej dwie sztuki. Inni gracze muszą albo dogadać się sobą, ponieważ na starcie każdy dostaje tylko jednego konia dla bohatera lub kupić konia od konnego. Druga zaleta to widoczność. Konie dają poczwórne punkty, co oznacza, że 10 osobowy konny oddział widzi na jedno pole dookoła. Gdy dodamy do tego fakt, iż konie poruszają się dwa razy szybciej, mamy super mobilną jednostkę.

Minusy pakietu

Koniarz ma właściwie jedną podstawową wadę. Konie są wyjątkowo elitarne co za tym idzie, drogie w utrzymaniu. Każdy z nich tygodniowo przejada równowartość 2 talarów. Gdy dodamy do tego koszt utrzymania stajni rozrodczej na dzień dobry mamy koszty w postaci 46 talarów. A każdy nowo urodzony koń kosztuje kolejne dwa talary. Trzeba wykazać się wielkim sprytem nie przeciętnymi zdolnościami organizacyjnym aby zwłaszcza na początku gry utrzymać to stado.

Szanse dla rolnika

Ten pakiet daje wiele możliwości. Wspomniana wcześniej lepsza widoczność oraz większa prędkość poruszania powodują, iż koniarz bardzo szybko eksploruje mapę. W sytuacji, gdy sąsiedzi są blisko na mapie ta cecha jest nie do przecenienia. Ponadto, szybkość koni jest niezwykle ważna podczas wojen. To konny w starciu z pieszymi ze względu na swoją wysoką manewrowość decyduje o tym kiedy dojdzie do bitwy. W samym starciu należy pamiętać, iż podczas szarży konnica ma przewagę nad pieszymi. Dodatkowo, tylko dla konnicy dedykowane jest specjalne uzbrojenie i pancerz z którego nie mogą korzystać piesi. Ponadto, mając wiele koni możesz utworzyć wiele wozów transportowych i niezwykle efektywnie przemieszczać towary przez księstwo.

Zagrożenia

Trzeba jasno powiedzieć, iż pakiet konny nie jest łatwy. W szczególności gracze z mniejszym doświadczeniem powinni dokładnie przemyśleć decyzję o jego wyborze. Umiejętność operowania kosztami u koniarza musi być wyssana z mlekiem matki. To największy problem, jak utrzymać stado. Większe koszty wymagają podniesienia podatków co automatycznie przekłada się na wolniejszy przyrost i rozwój księstwa. Ponadto konny praktycznie zawsze musi podjąć strategiczną decyzję o tym czy sprzedać sąsiadom konie czy zostawić monopol ich produkcji tylko dla siebie. Dokonując sprzedaży traci swój atut, lecz zyskuje potrzebne surowce do rozwoju. Jak nie sprzeda musi liczyć się z możliwością, iż sąsiad dwa razy prosić nie będzie i przyjdzie sam po konie, tyle że w towarzystwie swojej armii. Może też zdarzyć się tak, że sąsiedzi dogadają się ww. sposób i koniarz nic nie zyska. Dlatego potrzeba wiele sprytu i dyplomacji aby mądrze prowadzić swe księstwo.

1.3 Góral

Co dostajesz w pakiecie na starcie:

- Pierwsza osada 120 osadników na terenie góry wraz z dostępem do wody pitnej. Teren rozpoczęcia nie będzie sąsiadować z żadnym jeziorem ani morzem.
- Następujące budynki w osadzie: system irygacji (x 3), wieża obserwacyjna (x 1), chata myśliwska (x 1), kopalnia rudy żelaza (x 1)
- 40 żołnierzy, wyposażonych w wyposażonych w łuki oraz pancerze skórzane lub maczugi, których dowódcą jest konny bohater.
- Skarb wypełniony 150 talarami.

Plusy pakietu

Bez apelacyjną przewagą górnika jest fakt, iż zawsze w stolicy na starcie posiada rudę żelaza w raz z kopalnią. Oznacza to, iż produkcję tego strategicznego surowca może rozpocząć już pierwszego dnia. Na początku w stolicy też jest wieża obserwacyjna co daje możliwość kontrolowania tego co dzieje się w najbliższej okolicy. Z mieszkania w górach wynikają dwa kolejne fakty. Górnik ma zawsze dużo kamienia oraz ma bardzo duże szanse, iż w niedalekiej okolicy również znajduje się złożę węgla.

Minusy pakietu

Górnik jest jak student, zawsze głodny. Wyżywienie w stolicy to największy problem. Maksymalna liczba osadników jaką miasto może pomieścić, przy rozbudowanych systemach irygacji i chatkach myśliwskich jest nieporównywalnie mniejsza niż w innych pakietach. Zmusza to górnika do szukania szybko miejsca na kolejną osadę. Drugim problem jest fakt, iż góry bardzo spowalniają marsz, przez co eksploracja mapy jest mocno utrudniona. Oznacza to, iż górnik niekoniecznie jako pierwszy dotrze do strategicznych miejsc.

Szanse dla rolnika

To co należy wykorzystać to dostęp do rudy. Zwłaszcza w późniejszym okresie gry ten surowiec jest niezwykle istotny. I właściwie prowadzenie bez niego wojny może okazać się niezwykle trudne.

Ponadto ilość kamienia posiadanego przez górnika oraz położenie w górach w późniejszym okresie pozwala mu łatwiej się bronić, chociażby budując zamek. Mądrze prowadzony górnika powinien dążyć przede wszystkim do rozwoju przemysłu metalowego. Umiejętnie sprzedawać wyprodukowaną rudę za dobra, które są dla górnika deficytowe. Górnika może także wybrać inną drogę rozwoju, czyli zaprzestać sprzedaży rudy i zdominować posiadanie żelaza w okolicy.

Zagrożenia

Górnika nie jest łatwym pakietem dla początkujących. Wymaga natomiast wiele sprytu. Wymaga to z faktu, iż na początku górnika narażony jest na wiele niebezpieczeństw. Posiada stosunkowo nieliczne państwo. Mam problemy z wyżywieniem więc zaatakowany we wczesnej fazie gry ma niewielkie pole manewru podczas obrony. Kolejnym problemem jest konieczność pozyskania węgla. Jeżeli nie ma złoża węgla w okolicy, musi szukać lasu aby zdobyć drewno do smolarni. W obu przypadkach oznacza to konieczność rozproszenia i tak nikłych już sił. Tak więc początek gry wymaga od górnika sprytnego manewrowania dyplomacją aby przetrwać początkowy okres gry.

1.4 Myśliwi

Co dostajesz w pakiecie na starcie:

- Pierwsza osada 120 osadników na terenie lasy wraz z dostępem do wody pitnej. Teren rozpoczęcia nie będzie sąsiadować z żadnym jeziorem ani morzem.
- Następujące budynki w osadzie: system irygacji (x 3), chata myśliwska (x 1), garbarnia (x 1)
- 35 żołnierzy, wyposażonych w wyposażonych w łuki oraz pancerze skórzane lub maczugi, których dowódcą jest konny bohater.
- Skarb wypełniony 100 talarami.

Plusy pakietu

Drewno to siła myśliwego. Ten surowiec jest potrzebny do produkcji większości budynków jak i towarów. Drewna nigdy mało, bo zawsze do czegoś jest potrzebne. Dzięki dużej ilości drewna leśnik może szybko rozpocząć wytwarzanie podstawowej broni. Szczególnie, iż posiada garbarnię dzięki której szybko ma skóry wyprawione. Pozwala to także sprawnie produkować opancerzenie dzięki któremu na początku rozgrywki wojsko leśnika może szybko stać się bardzo groźne. Daje to

też szanse na rozwój wymiany handlowej, gdyż leśnik dysponuje najbardziej pożądanymi towarami na początku rozgrywki.

Minusy pakietu

Podobnie jak górnikowi, myśliwemu dużo trudniej jest wyżywić swoich poddanych oraz trudniej poznawać mapę, gdyż przebycie lasu wymaga więcej czasu. Leśnik także musi znaleźć możliwości zwiększenia swojego potencjału, lecz kosztem rozproszenia osadników. Lecz dzięki lepiej wyposażonemu wojsku nie jest to aż tak kłopotliwe.

Szanse dla rolnika

Jak zostało to wspomniane leśnik jest potęgą w produkcji drewna i skór wyprawionych. Dzięki temu początek rozgrywki daje myśliwemu duże szanse zwłaszcza w działaniach ofensywnych, choć i broniąc się też ma większe szanse. Posiadanie dużej ilości drewna pozwala też na pozyskiwanie łatwe węgla. Towar ten może być używany zarówno we własnym zakresie jak i być dobrą kartą przetargową w transakcjach handlowych. Leśnik może także oferować usługę garbowania zwykłych skór w zamian za talary lub procent przetwarzanego towaru. Te zalety są nie do przecenienia.

Zagrożenia

Leśnik należy do tych pakietów, które zapewniają stosunkowo łatwy start. Niestety myśliwego jest to, iż w żadnej domenie nie może być praktycznie monopolistą. Musi więc skutecznie działać w ten sposób aby posiadane przez siebie dobra tak wykorzystać w początkowym okresie aby zapewnić sobie trwałe podstawy rozwoju. Faktem bowiem jest, iż dominacja leśnika pod względem uzbrojenia i opancerzenia nie będzie trwałą wiecznie. Po pierwsze pozostali gracze wcześniej lub później zapewnią sobie dostęp do odpowiedniej ilości drewna i skór wyprawionych a ponad to wraz z upływem czasu gry coraz większe znaczenie będzie nabierać żelazo i towary wytworzone z niego.

2. Finanse – długa perspektywa

Z pierwszej części dowiedziałeś się jakie są podstawowe metody pozyskiwania funduszy. Wiesz już gdzie znajdują się podstawowe informacje o finansach i co trzeba bezpośrednio zrobić aby się one zmieniły. Teraz czas poznać sposoby ich pozyskiwania. Jak pamiętasz źródłem dochodów w naszym księstwie są osadnicy. To oni płacą podatki zapewniają na wpływy. I tutaj stajesz przed pierwszym wyborem. Twoja decyzja dotyczy jak bardzo chcesz podatkami obciążyć swój lud. Dwie drogi stoją przed tobą otworem.

Możesz przyjąć strategię wysokich podatków. Oznacza to, że zawsze będziesz miał duże wpływy i twój skarbiec świetnie będzie sobie radził z każdymi wydatkami, nawet tymi nie zaplanowanymi. Niestety życie nie jest proste. Ma to swoje niewygodne konsekwencje. Jeśli twoi poddani muszą płacić Ci wysoką daninę sprawia to, iż nie są szczęśliwi. Wysokie podatki jak to już czytałeś natychmiastowo powodują spadek morale w danej osadzie. Jak widzisz zawsze „coś za coś”. Tak naprawdę oznacza to kilka faktów. Po pierwsze twoi osadnicy będą wolniej się „rozmnażać”. Ich codzienny przyrost spada dramatycznie a przy wysokich podatkach może go wręcz zatrzymać lub nawet spowodować iż osadnicy powiedzą „basta” i zaczną uciekać z twoich miast. Było by bardzo źle. Ponadto osada z niskim morale jest też łatwiejszym łupem dla wrogiej armii, w szczególności gdy nie jest broniona przez twoją armię. Możesz jednak zdecydować na odmienną koncepcję. Niskie podatki, choć zapewniają mniejsze wpływy, działają odwrotnie niż było to przed chwilą napisane. Są pewnego rodzaju inwestycją na przyszłość. Dzięki wysokiemu morale liczba osadników w mieście szybciej się powiększa co w konsekwencji prowadzi do wzrostu wpływów. Problem polega jednak na tym, iż proces ten trwa w czasie, a przez ten czas wpływy do skarbcza są ograniczone. Mając kilka miast możesz zdecydować się na wariant mieszany. Część miast w zależności o od ich położenia i funkcji jakie im powierzasz mogą być nastawione na generowanie talarów. Tam ustaw wysokie podatki. W innych miastach możesz nastawić się na przyrost osadników. Wszystko tak aby zbilansować budżet.

Mówiąc o bilansowaniu czas porozmawiać o drugiej stronie medalu. O ilość talarów w skarbcu nie decydują tylko twoje wpływy ale także koszty jakim skarbiec jest obciążony. Nad przychodami dużo łatwiej jest zapanować. Trzymanie w ryzach kosztów wymaga większego zaangażowania a także sporej samodyscypliny. Wynika to z faktu, iż buduje się łatwo (o ile masz surowce na budowę) bo rozpoczęcia budowy wystarczy jedno kliknięcie, natomiast utrzymanie budynków to już poważniejsza sprawa. Każdy budynek ma określony koszt utrzymania. Jest on stały i nie zmienny, niezależnie od tego ile i czy w ogóle z niego korzystasz. Tak więc jeśli z jakichkolwiek powodów zaprzestajesz lub ograniczasz produkcję ponosisz koszt jego utrzymania identyczny z tym jak by produkcja szła pełną parą. Dlatego decyzję o nowej budowie trzeba podejmować stosunkowo rozważnie. Istnieje też możliwość rozebrania budynku. Odzyskasz co prawda jedynie połowę surowców, które potrzebne były do budowy ale nie będziesz musiał utrzymywać budynku co często jest nieocenione. Kolejne koszty to wojsko. Wiesz już jak zmieniać żołąd. Teraz czas na to aby mieć świadomość, iż ma to duży wpływ na budżet. Żołąd to zawsze duża pozycja w budżecie, w szczególności gdy jest konieczność ustawienia podwójnego. To choć świetnie wpływa na morale wojska, często zmusza do podniesienia podatków. Trzeba więc rozważnie tego narzędzia motywowania wojska. Ostatnie duża pozycja to konie. To szlachetne zwierzęta i w średniowieczu stanowiły towar luksusowy. Dlatego tygodniowe utrzymanie jednego ogiera to aż dwa talary. Jeżeli masz takich koni 30 to samo ich utrzymanie równa się tyle co 60 wojsaków. To naprawdę sporo, zwłaszcza dla początkującego księstwa. Zawsze jest jednak jakieś wyjście aby ograniczyć koszty. Jeśli uznasz, że ilość koni jest za duża i koszty ich

posiadania są zbyt duże jest i na to metoda. Aby zmniejszyć koszty, możesz zdecydować się na ich wolny wypas. Zostawiasz konie na czas gospodarczego przeliczenia na polu poza osadą (tak jak byś wyrzucał towar na ziemi). Nie ponosisz danego dnia kosztów utrzymania stada. Ceną natomiast którą płacisz jest fakt, iż około 10-15% stada ucieka. Tak więc jest to dobra metoda na za oszczędzenie talarów lecz tracisz kilka sztuk koni. Wbrew pozorom nie jest to jednak tak złe rozwiązanie i dość często jest praktykowane. Zwłaszcza w późniejszej fazie gry, gdy ilość koni robi się duża. Tak więc na podsumowanie zapamiętaj. Dbaj o to aby zapewnić sobie odpowiednie wpływy do skarbcza i pilnuj kosztów aby nie były zbyt rozbuchane.

3. Gospodarka i ekonomia

Nie ma się co oszukiwać, iż same finanse nie decydują o potędze księstwa. Choć są najważniejsze to same duże przychody o niczym jeszcze nie świadczą, poza tym, że księstwo jest bogate. Samo bogactwo jednak nie predysponuje księstwa do bycia potęgą. Dopiero w połączeniu z potężną gospodarką i silną ekonomią możemy mówić o prawdziwym mocarstwie.

Od czego zaczyna budowę gospodarki. Odpowiedź jest banalna ale i praktyczna. Pierwsze co jest najważniejsze to zapewnić poddanym pożywienie. Z nim jest podobnie jak z talarami, nigdy nie za mało. Zawsze się przyda. Albo gdy nasze wojsko wyruszy na wojnę i trzeba będzie wykarmić wielką armię lub też gdy wojna przyjdzie do nas i osada będzie oblężona i twoi osadnicy nie będą produkować żywności (a będą ją konsumować). Doświadczeni gracze prowadzą w tej mierze zażartą dyskusję co do dokładnych liczb ale generalnie przyjęto, iż 5-6 systemów irygacji oraz 3-4 chatki myśliwego to maksimum opłacalności (zapewne pamiętasz, że kolejny pracownik produkuje mniej niż poprzedni), oczywiście dla pojedynczego miasta. Oznacza to, że w zależności od terenu na jakim położone jest miasto możesz utrzymać maksymalnie od ok. 180 osadników górach do ok. 250 na łące. Jeśli miasto sąsiaduje z wodą, możesz dodatkowo zatrudniać rybaków (po wybudowaniu przystani) i jeszcze zwiększyć te wartości. Podkreślę jeszcze raz, pożywienia nigdy mało i zapasy rzędu 300 sztuk niech nie powodują u ciebie samo zachwyty. Choć z jednej strony to całkiem sporo, to jednak w razie oblężenia większego miasta może nie wystarczyć na wykarmienie dłużej niż dwa tygodnie. Nie musisz budować pełnego systemu wyżywienia od razu, możesz robić to stopniowo. Ważne abyś miał wiedzę o tym, że choć pożywienie to rzecz prozaiczna to jednak niezwykle ważna. Podstawy za nami, czas na więcej.

Skoro mamy już opanowanie karmienie, czas na kolejne kluczowe surowce. Do nich należy zaliczyć przede wszystkim trzy surowce. Są one wymagane niemal przy wszystkim. Dwa pierwsze to drewno i kamień. Ich pozyskiwanie jest możliwe wszędzie. Niemniej jednak prawdzie i na dużą skalę pozyskiwanie tych surowców możliwe jest dopiero w lesie (drewno) i w górach (kamień). Następnie należy

wybudować tam odpowiednio (co najmniej jeden) tartak i kamieniołom. To na wstępie pozwoli zapewnić sobie odpowiednie ilości tych surowców. Należy jednak pamiętać, iż drewno jest dużo ważniejsze. Ono potrzebne jest nie tylko do powstania budynków ale głównie to produkcji broni. O kamieniu nie można jednak zapominać zwłaszcza gdy chcemy stawiać zamki w osadach, gdyż potrzeba na nie masę kamienia. Ale wracając do drewna. Pełni ono jeszcze jedną bardzo ważną rolę. Gdy nie posiadasz dostępu do złóż węgla, stawiając smolarnię możesz pozyskać z drewna węgiel drzewny niezbędny do przetopu rudy na żelazo, ale o tym później. Ostatnim ważnym podstawowym surowcem są skóry. Same w sobie nie służą do niczego, lecz po wyprawieniu są potrzebne do produkcji prawie każdej broni. Gdy będziesz w stanie wytarzać w satysfakcjonujących ilościach ww. surowce to pierwszy etap rozwoju księstwa staje przed tobą otworem. Możesz postawić dowolne budynki. Możesz też produkować podstawowe rodzaje broni takie jak łuki, włócznia czy maczuga. Nie jest to szczyt techniki lecz na pierwsze konflikty wystarczy w zupełności. Możesz także postawić ostrokół czy wspomniany zamek aby łatwiej bronić swe osady przed szturmem.

Kolejny etap to era żelaza. To już trochę wyższa jazda. Nie chodzi tu o produkcję, bo ona jest banalna. Wystarczy mieć rudę żelaza oraz węgiel i można wytapiać żelazo. Łatwo powiedzieć „wystarczy mieć”. Takiego problemu nie mają tylko górnicy, którzy zawsze w swej pierwszej osadzie znajdują kopalnie rudy. Ponieważ górnicy mieszkają w górach i tam też wstępują złoża węgla, zazwyczaj nie mają problemu. Stawiają kopalnie na złożu i po sprawie. No właśnie a co z resztą graczy. Tu zaczyna się ta wyższa jazda. Rudę trzeba zdobyć, a zazwyczaj nie jest to łatwe. Jeśli masz dużo szczęścia to na mapie obok ciebie jest gdzieś górnik. Jak jesteś sprytnym dyplomatą możesz mieć szansę na handel. Pamiętaj jednak, że ruda to towar, który ma charakter strategiczny i cena jaką zaproponuje może być wysoka. Generalnie można próbować się targować lecz zazwyczaj (zwłaszcza gdy w okolicy nie ma innych górników) niestety trzeba przyjąć warunki górnika. Jeśli jednak górnik jest nie ugięty aby zdobyć rudę trzeba ją wyrąbać własnym wojskiem. Oczywiście kosztem górnika. Wojna o rudę to jedna z częstszych przyczyn wojen. Jednak pamiętaj, że to zawsze duże ryzyko, bo nie ma gwarancji, że te wojnę wygrasz. Więcej o tym w kolejnym rozdziale. Jeśli zapewnisz sobie dostęp do tych wszystkich surowców, możesz uważać się za solidne księstwo. Potem musisz już tylko wszystko to rozwijać i zaspokajać coraz większe potrzeby twojej gospodarki.

Jest jeszcze jedna sprawa o której trzeba powiedzieć. To konie. W samej gospodarce jako takie nie są potrzebne. Jedynie do wozów transportowych, dzięki którym możesz przy zaangażowaniu mniejszych sił przewozić dużo więcej towarów. Jeden wóz może przewieźć 10 razy tyle co jeden osadników. Aby konie mogły się rozmnażać potrzebne są co najmniej dwie sztuki. Na starcie dostajesz jedną sztukę (dla bohatera). Aby więc mieć konie musisz dogadać się z sąsiadem w sprawie drugiego konia lub po prostu kupić je od koniarza.

4. Wojsko i wojny

A teraz to, na co wszyscy czekali. Wojsko i wojny! Nie ma co owijać w bawelnę, wojna jest solą tej gry. Jej celem jest dominacja na świecie, więc inaczej niż ogniem i mieczem nie da się tego zrobić. Pozostając przy Sienkiewiczu wypada powiedzieć „Mała wojna, mała sława; wielka wojna, wielka sława”. I tak jest w Laventarze. Małe lokalne potyczki nie prowadzą do niczego. Aby zyskać coś wartościowego musisz przeprowadzić kampanie z prawdziwego zdarzenia. Ale po kolei.

Na początek trochę o samym wojsku. Z pierwszej części wiesz już czym tak naprawdę jest wojsko, jak się je powołuje oraz jak się poruszać. Wiesz też jak wydać bitwę. No i teraz pytanie, co dalej. Po pierwsze zrobmy mały przegląd rozkazów jakie możesz wydać swoim żołnierzom. Przypomnę jedynie szybko, iż wydawane są one na poziomie regimentu, a nie oddziału co oznacza, że ilość kombinacji jest wielka, co daje pole do popisu prawdziwym strategom. Zanim jednak przejdziemy do przeglądu rozkazów jeszcze kilka słów o samym przebiegu bitwy. Oczywiście przebieg zależy nie tylko od samych rozkazów ale także w dużej mierze od morale, doświadczenia, zmęczenia, ilości wojska, jak i uzbrojenia wojaków. Im wyższe morale tym twoi żołnierze chętniej się biją. W skrócie pisząc, morale jest rodzajem energii, która wraz z kolejnymi rundami bitwy jest zużywana. Oznacza to, że jak wojsko ma niskie morale, to długo nie powalczy i szybko podda się lub ucieknie z pola bitwy. Jeśli twoi wojacy są doświadczeni, spadek morale w każdej rundzie będzie niższy. Kolejną sprawą podczas bitwy to zmęczenie. Podobnie jak morale ma decydujące o tym jak długo walczą twoi wojacy zanim skonani odmówią walki. W przeciwieństwie jednak do morale zmęczenie na początku każdej bitwy jest równe dla każdego oddziału, zarówno dla twojego jak i wrogięgo. Również w przeciwieństwie do morale, które nie wraca bo bitwie do stanu przed bitwą, zmęczenie zawsze przed bitwą równe jest zero. Zmęczenie działa w następujący sposób. Każda czynność wykonywana przez żołnierzy na polu bitwy męczy ich. Takimi, rzeczami jest nie tylko sama walka wręcz lecz także strzelanie jak również to, że armia musi się przemieszczać, a mówiąc wprost dobiec do przeciwnika. Nigdy nie lekceważ zmęczenia. Jeśli sprytnie zaplanujesz bitwę, twój wróg może paść ze zmęczenia zanim zdąży zadać ci poważne straty. Co więcej, im bardziej zmęczone jest twoje wojsko, tym gorzej walczy. Staraj się to wykorzystać. Nie jest to oficjalnie wpisane w regułach ale przy zmęczeniu ok. 50% żołnierze odmawiają kontynuowania walki. Zmęczenie ma szczególne znaczenie w przypadku szturmów, zwłaszcza na umocnione osady gdzie atakujący muszą jeszcze pokonać dodatkowe przeszkody. Istotny wpływ na przebieg bitwy ma również liczebność obu armii. Jeśli posiadasz przewagę liczebną, możesz liczyć na dodatkowe szanse na trafienie wroga, bez obawy, że ty będziesz zraniony. Podkreślam, są to dodatkowe szanse a nie trafienia. Ostatnia sprawa to uzbrojenie. Właściwie powinniśmy tu mówić o trzech typach. Pierwsza sprawa to strzelcy. To bardzo ważna broń. Czasami można wygrać bitwę nie pozwalając wrogowi nawet dobiec do siebie. Strzelcy mogą posługiwać się albo łukami albo morderczymi kuszami. Więcej szczegółów w przeglądzie rozkazów. Następnie pozostałe rodzaje broni. Tutaj właściwie wiele nie

ma co pisać, im lepsza tym większe spustoszenie czyni na polu walki. Należy jednak mieć na względzie, iż wykorzystywane są do dwóch czynności, do szarży i do walki w zwarciu. Trzeba w doborze broni znaleźć odpowiedni kompromis, gdyż nie ma broni uniwersalnej. Zwróć także uwagę na to, iż niektóre mają ujemne modyfikatory do niektórych umiejętności. Tak samo jest z ostatnią grupą, czyli opancerzeniem. Choć zapewniają większe bezpieczeństwo wojakom, krępują ich ruchy i powodują, iż w walce są mniej skuteczni. Skoro znasz już tajniki bitwy czas na obiecany opis rozkazów. Ich podstawowa mechanika jest opisana w zasadach. Tu poznasz jak je używać!

- Czekaj na wroga

Może się wydawać, iż to polecenie jest banalne i wręcz nie potrzebne. Nic bardziej mylnego. Korzystając z tego rozkazu tracisz co prawda możliwość szarżowania, ale zyskujesz na zmęczeniu. Odziały dobiegają do ciebie zmęczone, co jak opisane jest wyżej, może być kluczowe. Ponadto rozkaz ten jest przydatny, gdy masz w swoim wojsku przewagę regimentów strzelających, które potem chcesz wykorzystać do walki w zvarciu. Jednostkom nie strzelającym dajesz polecenie czekaj na wroga, po to aby krótko mówiąc, nie wyrwali się przed szereg i samotnie lub w małej grupie nie atakowali przeważających sił wroga. W szczególności dotyczy to bohaterów. Należy też pamiętać o wyjątku, że jeśli wróg tylko strzela, a u nas wszyscy mają rozkaz czekaj, zostanie on z automatu zmieniony na dąż do wali, aby nie zostali wystrzelani w pień.

- Dąż do walki w zvarciu

Tutaj sprawa jest prosta. Po tym rozkazie twoi wojacy ruszają wroga. Najpierw szarżują, a potem walczą wręcz ku chwale swojego pana. Niby nic wyrafinowanego, a jednak! Można go sprytnie kombinować z innymi rozkazami tak aby związać walką, a odwodami uderzyć na wymęczonego wroga. Oczywiście musisz mieć wyborowe wojsko aby przetrwało, zanim nadejdzie pomoc. W przeszłości były pewien problem. Otóż zdarzało się, iż pojedynczy żołnierz zatrzymywał całą armię. Nie było to zgodne z duchem gry i rzeczywistością. Zostało to zmodyfikowane. Obecnie, rozkaz "dąż do walki w zvarciu" będzie zmieniony na "czekaj na wroga" w sytuacji, gdy będzie go posiadało mniej niż 20% żołnierzy danej strony w bitwie. Ukróci to pomysły z wysyłaniem pojedynczych wojowników. Podobnie z rozkazem "czekaj, walcz od 3 rundy" - będzie on zmieniony, jeśli liczba jego 'reprezentantów' łącznie z mającymi rozkaz 'dąż do walki wręcz', jest mniejsza niż 20% ogólnego stanu liczbowego danej strony bitwy.

- Ponawiaj szarżę

Jak już zapewne się domyśliłeś i pamiętasz po przeczytaniu reguł, szarża to coś w rodzaju specjalnej rundy. Inne umiejętności są wykorzystywane niż podczas walki wręcz. Szczególny prym tutaj wiedzie konnica, która zwłaszcza dobrze uzbrojona, wręcz demoluje proste wojsko. Jednak szarża trwa jedną rundę a potem jest walka wręcz. Jeśli chcesz wykorzystać tę zabójczą siłę ponownie, to ponawiasz szarżę. Twoje wojsko cofa się i rozpędza ponownie do szarży. Oznacza to jednak, iż ktoś musi walczyć z wrogiem. I tu pojawia się ryzyko, iż wydzielone oddziały nie zdążą wrócić na pole walki bo reszta wojska się załamie. Wiec uważnie wylicz czy jest sens ponownie szarżować.

- Strzelaj z dystansu

To rozkaz dla strzelców. To chyba najmniej wyrafinowany rozkaz. Oddziały wyposażone w broń strzelają dotąd dopóki mają cel. Oznacza to, iż jeśli inne oddziały zwiążą walką wszystkie oddziały wroga walką, strzelcy stoją i obserwują. Natomiast jeśli nie masz innych oddziałów, wrogi wojsko dobiega do ciebie i rozpoczyna się zwykła walka. Jediną różnicą jest, co jest oczywiste, iż nie dochodzi do szarży po stronie strzelających.

- Strzelaj, potem walcz wręcz

Ten rozkaz jest niezwykle podobny do poprzedniego. Jediną różnicą jest to, iż gdy strzelcy nie będą mieli do kogo strzelać, ruszą naprzód aby móc uczestniczyć w bitwie. Oczywiście dobiegając do wroga będą mieli możliwość szarżowania. Pojawia więc się pytanie, kiedy tylko strzelać a kiedy żołnierze mają tylko strzelać a kiedy także brać udział w bitwie. Wszystko zależy tak naprawdę od uzbrojenia i liczebności armii. Jeśli masz dla strzelców dodatkowe uzbrojenie do walki wręcz, szkoda aby tylko przyglądali się bitwie, warto ich wykorzystać w boju. Ponadto, jeśli masz przewagę w liczebności, twoi strzelcy nie muszą uczestniczyć w bitwie, gdyż reszta armii może sobie bez nich poradzić.

- Czekaj, walcz od 3 rundy

Ta opcja pozwala na wprowadzenie w trakcie bitwy wypoczętych żołnierzy na pod męczonych wrogów. Ktoś musi jednak tych wrogów męczyć więc wydając rozkazy musisz mieć pewność, że pozostałe oddziały wytrwają na placu boju do czasu dotarcia świeżych sił. Nie tylko o tym musisz pamiętać. Od 3 rundy twoje wojska zaczynają dopiero biec do wroga, więc w zwykłej

bitwie dojdą do wroga dopiero w 4 rundzie. Przy szturmie na umocnioną osadę może to nawet być 7-8 runda.

Skoro znasz już tajniki bitew, czas na kilka słów o samej wojnie. Na początek kilka faktów. Wojna nie jest ani prosta ani tania. Zwłaszcza to drugie. Jeśli chcesz myśleć o zwycięstwie, musi cię być na to stać, gdyż na wojnie podwójny żołd to standard. Pochłania to wielkie ilości pieniądza. Jeśli myślisz, że wojna to świetna metoda na wzbogacenie się, jesteś w błędzie. A przynajmniej nie w krótkiej perspektywie. Wojna pochłania także spore ilości surowców na wytworzenie broni. Kolejnym wielkim kosztem są osadnicy. Nie tylko są zmuszeni płacić wysokie podatki aby utrzymać wojsko, to źle to wpływa na ich morale i wstrzymywany jest więc przyrost naturalny oraz co oczywiste zmusza nas do powołania kolejnych oddziałów. Najważniejsze jednak jest, iż do wojny trzeba być przygotowanym. Nie piszę to o jakiś lokalnych małych konfliktach o miedź czy o źródło. Porozmawiamy o zabawach dla dużych chłopców, czyli wojnach na śmierć i życie. Chodzi o takie wojny które mają zakończyć się wysłaniem pokonanego do mroków dziejów. Miej na uwadze następujące sprawy. Zapewnij sobie odpowiednią ilość pieniędzy aby starczyło ci na różne kryzysowe sytuacje. Przygotuj stosowną ilość broni, nie tylko dla wojska, ale także dla osadników, gdyby zaszła potrzeba obrony miasta. Tak właśnie się składa, iż wojna właśnie o nie się toczy. Bitwy polowe, choć może nie są rzadkością, to jednak szturm na osady są kluczowe. Wynika to z faktu, iż osadnicy są źródłem przychodów jak i najcenniejszym łupem jaki wynosi się z wojny. Oczywiście wiele też zależy od naszego głównego celu (ruda, konie itd.) ale to właśnie pojmani niewolnicy będą sponosać koszty wojny. Oczywiście idąc na wojnę nie zapominaj o pożywieniu. Zarówno dla swojego wojska jak i w miastach tak na wszelki wypadek. Tak przygotowany ruszaj na wojnę. Tak jak pisałem, głównym celem są miasta. Jednak zawsze jak nadarzy się okazja złapać w polu wrogie wojsko, zanim schowa się mieście, to wykorzystuj takie sytuacje. Zawsze jest potem łatwiej zdobyć wrogie miasto. Sytuacja komplikuje się jeśli to ty zostaniesz napadnięty. Obronę staraj się organizować we wspomnianych miastach. Jeśli tylko masz surowcowe i talary wznosź szybko fortyfikacje obronne i staraj się gromadzić zapasy wszelkich dóbr, w szczególności żywności, gdyż w czasie oblężenia miasta jest ona wstrzymana lub mocno ograniczona. Lecz prawdziwa wojna to nie tylko konflikty na polu bitwy. Ale o tym w następnym rozdziale!

5. Dyplomacja

Ostatnia ale trochę inna dziedzina. Jest nie typowa, bo nie wiąże się bezpośrednio z mechaniką samej gry. Na nasze szczęście w głównej mierze walczymy z innymi graczami a nie bezdusznym komputerem. I to jest właśnie ta perełka, która sprawia, że ta gra jest taka wyjątkowa. Tym też różni się świat testowy od pełnego, iż tam mimo tego, że grają inni gracze nie przywiązują oni do korespondencji dużej wagi. A ona jest niezwykle istotna. To ona zajmuje najwięcej czasu i trzeba się często dużo więcej natrudzić, niż przy administrowaniu księstwem. Ale po kolei.

Pierwsza sprawa, poznaj sąsiadów. To z nimi właśnie będziesz prowadził największą część swojej korespondencji. Zapoznaj się z ich zwyczajami, jeśli dasz radę, spróbuj poznać pakiet jaki wybrali. Niektórzy z nich są bardziej otwarci inni skryci. Musisz podjąć decyzję, czy z którym z nich nie chciałbyś nawiązać bliższej współpracy. Łatwiej jest koncentrować się na pewnych produktach niż produkować wszystko, a następnie się wymienić. To przede wszystkim obniża koszty, bo dzielicie się kosztem utrzymania budynków, dzięki pewnej specjalizacji. Kolejnym etapem rozwoju relacji pomiędzy księstwami jest powstawanie tak zwanych sojuszy czy paktów. Choć słusznie silnik gry nie umożliwia wspólnego ataku wielu księstw na jedno inne, to jednak takie związki istnieją. Głównie mają charakter obronny, gdyż dla atakującego nawet jak pokona pierwszego ponęta, może być zbyt wycieńczony bitwą, aby dać radę pokonać kolejną armię. To po prostu odstrasza. Pozwala to także na zabezpieczenie jednej flanki dla twojego księstwa. Nie ma się co oszukiwać, iż nie z wszystkimi sąsiadami stosunki będziesz miał wzorowe. Dzięki sojuszowi, część wojsk możesz skierować w stronę bardziej zagrożoną. Sojusze oprócz zalet defensywnych także wiele innych wspaniałych cech. Możecie wspólnie patrolować wasze tereny jak i wspólnie polować na armie niezależnych. Możliwości jest nieskończenie wiele. Jednak taki pakt to nie małżeństwo na całe życie. Skłaniałbym się do tezy, iż ma podstawy bardziej taktyczne niż strategiczne. Oznacza to, iż zawsze musisz żyć ze świadomością zdrady. Nawet najbliższy sojusznik może wbić ci nóż w plecy, bo może się okazać, iż sojusz z Tobą był tylko przykrywką do ataku na ciebie i aby uspić twoją czujność. Pamiętaj jednak, że takie są realia tej gry i zawsze, ale to zawsze, czym musisz się kierować to interes własnego księstwa a nie obcego władcy. W tej grze, zwycięzca może być tylko jeden i zrób wszystko co możesz aby wygrać. Jest pewien minus tego, lecz bardziej dojrzałym gracze świetnie sobie już z tym radzą. Otóż po zakończeniu świata, gracze zazwyczaj ujawniają, jakimi grali księstwami i okazuje się, iż miałeś wojnę bliskim kolegą. Nie możesz jednak swej złości, przenosić na kolejne światy i uprawiać krucjaty zemsty. To nie jest dobre rozwiązanie. Każdy nowy świat, to jak nowy mecz. Gra zaczyna się od nowa na nowych warunkach.

Ale idziemy dalej. Dyplomacja to nie tylko sojusze. To skomplikowana gra delikatnych porozumień i sieci zależności. Należy bezapelacyjnie pogodzić się z faktem, iż nie możemy robić sobie co nam się żywnie podoba, bo ktoś może się rozłościć i to ukrócić. Choć granice nie są widoczne na mapie i pozostają kwestią umowną większość książąt ich pilnuje. Nie możesz więc najczęściej swobodnie poruszać się swoimi wojskami i ich dłuższe przemarsze musisz uzgadniać. Nawet powiem więcej. Wojna z innymi księstwami to nie tylko twoja sprawa. Księstwa trzecie, choć bezpośrednio nie zaangażowane w walkę mogą nie życzyć sobie zmiany obcego status quo i mieć z tego powodu różne roszczenia. Mogą nawet żądać rekompensaty za to i tu pole dla twej zwinności aby wynegocjować jak najkorzystniejsze warunki. Możesz także ignorować sąsiadów. To jaką podejmiesz ostateczną decyzję, zależy tylko od ciebie.

Pamiętaj jedynie, iż grasz przeciw ludziom, a oni nie grają według algorytmów i schematów a częstokroć zamiast genialnym planem posługują się gniewem, emocjami jak i honorem. Możesz się wcielić w wiele ról.

Czy będziesz mistrzem słowa czy udawać będziesz wsiowego głupka i nowicjusza, to nie ma znaczenia, bo istotne jest to aby przynosiło to określone korzyści dla twojego księstwa. Możesz wybrać drogę samotną jak i sojuszniczą. Być zdrajcą, może nie jest sprawą honorową, ale jeśli przekuwasz to na sukcesy, nie ma to znaczenia. Problem może być jednak zaufanie, którym po zdradzie inni nie będą chcieli cię obdarzyć. Na koniec w dyplomacji kluczowa sprawa: KLIMAT! Nigdy nie zapominaj, iż pisząc list, zwracasz się z poselstwem do drugiego księcia. Żadne więc teksty w stylu, „witka, nara czy pozdro” nie mają prawa znaleźć się w listach. Staraj się także trzymać roli jaką sobie wybrałeś, więc przykładowo jeśli jesteś władcą muzułmańskim to powinienes (choćby tylko z początku i pozoru) naturalną wrogość do władców chrześcijańskich, tak aby fabuła była miła. Nie używaj też słów związanych z obecnymi czasami typu „net mi padł”. Lepiej napisz, iż udałeś się na długie polowanie lub do wyroczni w górach itd. Nawet jak komuś wypowiedasz wojnę albo odpowiadasz na obelgę, zrób to z klasą i na poziomie, jak to władcy przystało.