

Age of Empires Online

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires Online

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Gas Powered Games, Wydawca Microsoft Game Studios
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Dobrze wiedzieć	5
Dlaczego warto zapłacić?	5
Porady ogólne: Ekonomia	7
Porady ogólne: Wojsko	8
Jak korzystać z czatu i poczty?	9
Budynki	12
Budynki w Metropolii	12
Budynki w trakcie rozgrywki	20
Rzemiosło oraz wznoszenie budynków	22
Rzemiosło (Craft)	22
Wznoszenie budynków	25
Drzewa rozwoju	27
Economy	28
Military	30
Utility	32
Nacje	34
Grecy	34
Egipcjanie	40
Misje Szkoleniowe – Grecy	46
I – Our first enemy	46
II – Food equals villagers	48
III – Shorten the distance	50
IV – Wood equals buildings	51
V – Gear Haul	53
VI – Eliminating a threat	55
VII – Bronze age technology	57
VIII – Bright lights, big city	58
Kontynuacja Misji VIII: Help the Mycenaean Trader	59
IX – Mow 'em down!	61
Przykładowa misja w trybie Co-op – Get the goods	63
Misje Szkoleniowe – Egipcjanie	66
I – Gold on the Nile	66
II – First Steps	68
III – Technological Prowess	70
IV – The Proud Few	71
V – Gearing Up	73
VI – Do the Badari Bash!	75
VII – Bronze Age Technology	77
VIII – Travelers and Traders	78
Kontynuacja Misji VIII: Help the Nubian Trader	79
IX – Badari Beat-down	81
Przykładowa misja w trybie Elite – Craftsmen Rescue	83

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 *Age of Empires Online*, nowej gry spod znaku kultowej serii nieistniejącego już Esemble Studios, zawiera **opis przejścia** misji szkoleniowych zarówno Greków, jak i Egipcjan. Ponadto, mieści się w nim **charakterystyka owych nacji** – od różnic, po cechy wspólne. Dział Dobrze Wiedzieć skupia się na dostarczeniu obszernej informacji na temat bezpłatnych elementów gry oraz szeregu **wskazówek**: począwszy od tłumaczenia drzew technologii przez tworzenie i dobieranie ekwipunku na działaniu czatu kończąc. Ponadto znajduje się w nim również **spis płatnych dodatków**, które w sposób znaczący rozbudowują *Age of Empires Online*.

Legenda:

Zielony – jednostki

Brązowy – budynki

Pomarańczowy – ekwipunek (Equipment) oraz przedmioty typu *użyj* (Consumable)

Niebieski – materiały (Material), plany (Blueprints), przepisy (Crafting Recipe)

Czarny – uwagi, kombinacje klawiszy, ważne elementy

Istotne pojęcia:

AoE Online – skrót od Age of Empires Online.

Rush – taktyka polegająca na zaskoczeniu przeciwnika szybkim, zdecydowanym atakiem (zwykle kosztem spowolnionego rozwoju).

Boom – taktyka przeciwna do powyższej, zakładająca skupienie się tylko i wyłącznie na rozwoju ekonomii by w końcu, mając potężne zaplecze surowcowe, przytłoczyć przeciwnika falami silnych i ulepszonych wojsk.

Turtle – połączenie taktyki Boom z rozbudową umocnień defensywnych.

Flood – dosłownie oznacza "zalenie" wroga armią złożoną z jednego typu jednostek; jest to ruch tożsamy z Rush'em.

Microwanie – taktyka polegająca na tym, by po zadaniu ciosu czy oddaniu strzału przeciwnik nie zdołał kontratakować. W przypadku AoE Online dotyczy to głównie strzelców (**Ranged**), którzy umiejętnie kierowani, będą oddawać strzały, cofać się, oddawać strzały, cofać się itd. Cała sztuka polega na tym, by zdążyć uciec.

Tank – jednostka o mocnej obronie i dużej liczbie punktów życia, która dzięki temu jest w stanie skupić ataki wroga na sobie.

DPS – ang. Damage Per Second, co oznacza po prostu Obrażenia Na Sekundę.

FB – ang. Front Base, czyli koszary (**Barracks, Archery Range, Stables**) zbudowane bliżej bazy wroga w celu szybkiego uzupełniania oddziałów na polu bitwy. Front Base warto zbudować np. gdy przeprowadzamy Rush.

Defence – tryb rozgrywki defence polega na obronie bazy lub ważnego budynku przez określony czas, w którym to falowo będą nas atakowały wojska nieprzyjaciela.

PPM/LPM – Prawy Przycisk Myszy / Lewy Przycisk Myszy.

DLC – ang. Downloadable Content, czyli pakiet płatnych dodatków opisanych w podrozdziale Czemu warto zapłacić?

PvP – ang. Player vs Player; tryb rozgrywki, w którym to gracze grają przeciw sobie. Niedostępny w bezpłatnej wersji gry.

Co-op – jest to tryb kooperacji dostępny w niektórych misjach, pozwalający na rozgrywkę ramię w ramię z innym graczem. Szczegółowo został opisany w misji dla Greków pt. Get the goods.

Elite – tryb rozgrywki, w którym to dana misja staje się o wiele trudniejsza – wśród jednostek wroga pojawiają się elitarne oddziały żołnierzy (Elite) o znacząco zwiększonej sile ataku i liczbie punktów życia.

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Dobrze wiedzieć

D l a c z e g o w a r t o z a p ł a c i ć ?



Na samym początku przedstawię elementy rozgrywki, o które rozszerza się *Age of Empires Online* po zakupie *Seasons Pass I*, czyli wydanego w połowie sierpnia DLC zawierającego opisane poniżej nowości mocno wzbogacające rozgrywkę. Koszt tego pakietu to 360 złotych – dość drogo, jednak należy pamiętać, że w porównaniu z grami MMORPG ze stałym abonamentem nie jest to aż tak dużo. Poza tym, w zamian za to dostajemy bardzo rozbudowaną, ciekawą strategię spod szyldu epickiego już *Age of Empires*. Przechodząc do rzeczy, oto co oferuje Nam DLC:

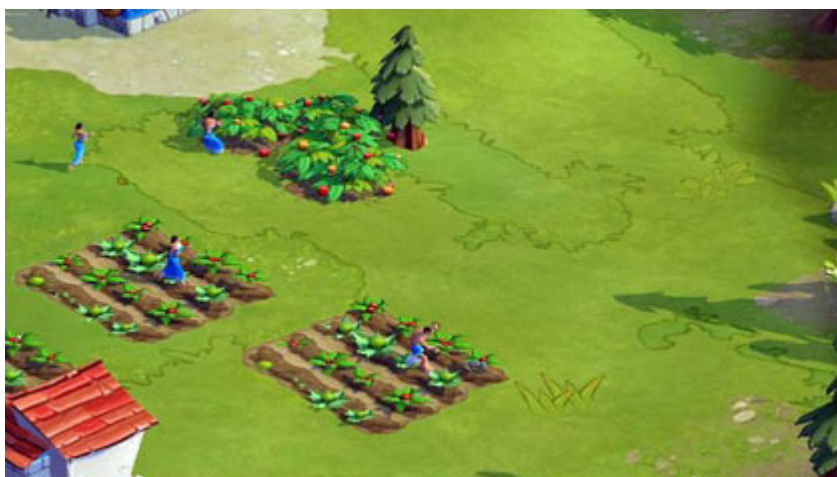
- * Możliwym staje się wybudowanie **Advisors Hall**, który to odblokowuje opcje korzystania z **doradców** wspomagających m.in. statystyki Twoich jednostek czy budynków podczas potyczek.
- * Dodatkowe, bardzo silne jednostki stają się dostępne na wyciągnięcie ręki za pośrednictwem **doradców** (m.in. **Hetairoi**, **Phalanx**, **Desert Swordsman**, **Desert Archer**)
- * Używanie rzadkich (Rare) i epickich (Epic) **przedmiotów** jest zablokowane dla użytkowników bezpłatnej wersji gry. Nie płacąc możemy się posługiwać jedynie przeciętnym (Common) i niezwykłym (Uncommon) **ekwipunkiem**.
- * Wybrałeś już rzemiosło? Dzięki *Seasons Pass I* otrzymasz możliwość wybrania drugiego rzemiosła oraz kupowania przepisów na tworzenie nowych **przedmiotów**. W przypadku bezpłatnej wersji mamy tylko jeden przykładowy przepis plus te, które ewentualnie znajdziemy w skarbach.
- * DLC zwiększa też limit magazynów, które to zwiększają pojemność plecaka.
- * Co najistotniejsze, płatny pakiet daje Nam możliwość gry *PvP* – w wersji bezpłatnej możemy korzystać z trzech trybów przechodzenia misji: wersji zwykłej, *Elite* (która stawia przed Nami dużo trudniejszych przeciwników) oraz *Co-op* (przebrnij przez scenariusze ze znajomym!).
- * Każde drzewko technologii wieńczy szereg ulepszeń dostępnych tylko dla graczy, którzy wykupili *Premium Civilization Pack* (wchodzi on w skład DLC).

Reasumując, *Season Pass I* jest nie tylko zbiorem wyżej wymienionych rozszerzeń, ale również i tych dodatków, które mają wyjść na przestrzeni pół roku od sierpnia 2011 (dwie nowe nacje: Celtowie oraz Persowie – w wariantcie Premium!). Ponadto, kupując te rozszerzenia osobno (o tym poniżej), zapłacimy o 30% więcej, także warto rozważyć tę opcję – a już na pewno, jeśli jest się fanem serii *Age of Empires*.

Lista poszczególnych dodatków do *AoE Online*:

1. *Premium Greek Civilization* (rozszerzenie dla Greków) – 79,99 zł
2. *Premium Egyptian Civilization* (rozszerzenie dla Egipcjan) – 79,99 zł
3. *Defense of Crete Booster Pack* (broń Krety przed najeźdźcami – demo dostępne w bezpłatnej wersji gry!) – 49,99 zł
4. *Special Launch Offer* (rozszerzenia dla obu nacji z czasowym *Defense of Crete Booster Pack*) – 149,99 zł
5. *Glorious Gardening: Empire Extras*, *Startling Statuary: Empire Extras*, *Ornate Ornaments: Empire Extras*, *Bountiful Bushes: Empire Extras* (pakiety dekoracji) – 19,99 zł każdy.

Porady ogólne: Ekonomia



- * Pamiętaj o możliwości ustawiania punktu zbiórki (*Gather Point*). Gdy masz wybrany budynek służący do rekrutacji jednostek, kliknij **PPM** w miejscu, do którego mają się one zbierać. W przypadku **Town Center**, warto punkt zbiórki ustawiać na konkretnym złożu surowców – nowi **Osadnicy** rozpoczną pozyskiwanie surowca automatycznie po dotarciu do wskazanego złoża.
- * W początkowej fazie rozwoju nie zajmuj się pozyskiwaniem złota. To żywność i drewno są priorytetowe (szkolenie kolejnych **Osadników**, wznoszenie budynków, przejście do II wieku).
- * Podstawowym surowcem jest żywność, dlatego liczba **Osadników** wysłanych po ten surowiec jest kluczowa dla dynamicznego rozwoju. Pięciu wystarczy, by zapewnić odpowiednią ilość surowca do płynnego szkolenia nowych **Osadników**.
- * Bez względu na to, czy Twoja armia opiera się na strzelcach (**Ranged**) lub mapa warunkuje potrzebę budowy floty to pamiętaj, by zaraz po wysłaniu **Osadników** do zbierania żywności, kolejnych wysłać po drewno.
- * Jeśli nie masz w pobliżu miasta zbyt wiele zwierzyny czy jagód, wyślij większość zbieraczy po drewno. Następnie jak najszybciej wybuduj port – **Łodzie Rybackie** to Twoja szansa!
- * Zwróć uwagę, że u dołu każdej z ikon reprezentujących poszczególne surowce widnieje **liczba Osadników** wysłanych do pracy przy złożach tych surowców.
- * Pilnuj limitu ludności. Nie ma nic gorszego niż przestój w rekrutowaniu jednostek przez brak domów (**House**).
- * Zwracaj uwagę na migającą ikonę osadnika z dymkiem „Zzz”. Nie pozwól Twoim **Osadnikom** stać bezczynnie!
- * Bardzo istotnym jest, by wznosić **Storehouse** – nie każ swoim **Osadnikom** biegać z surowcami długich dystansów, to nie maratończycy. Najlepiej, gdy znajduje się on w pobliżu kilku różnych źródeł surowców.
- * Wymiana surowców w **Markecie** to ostateczność – eksploracja mapy jest gwarantem odkrycia alternatywnych źródeł surowców.