

Age of Empires

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

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.

[Kup książkę](#)

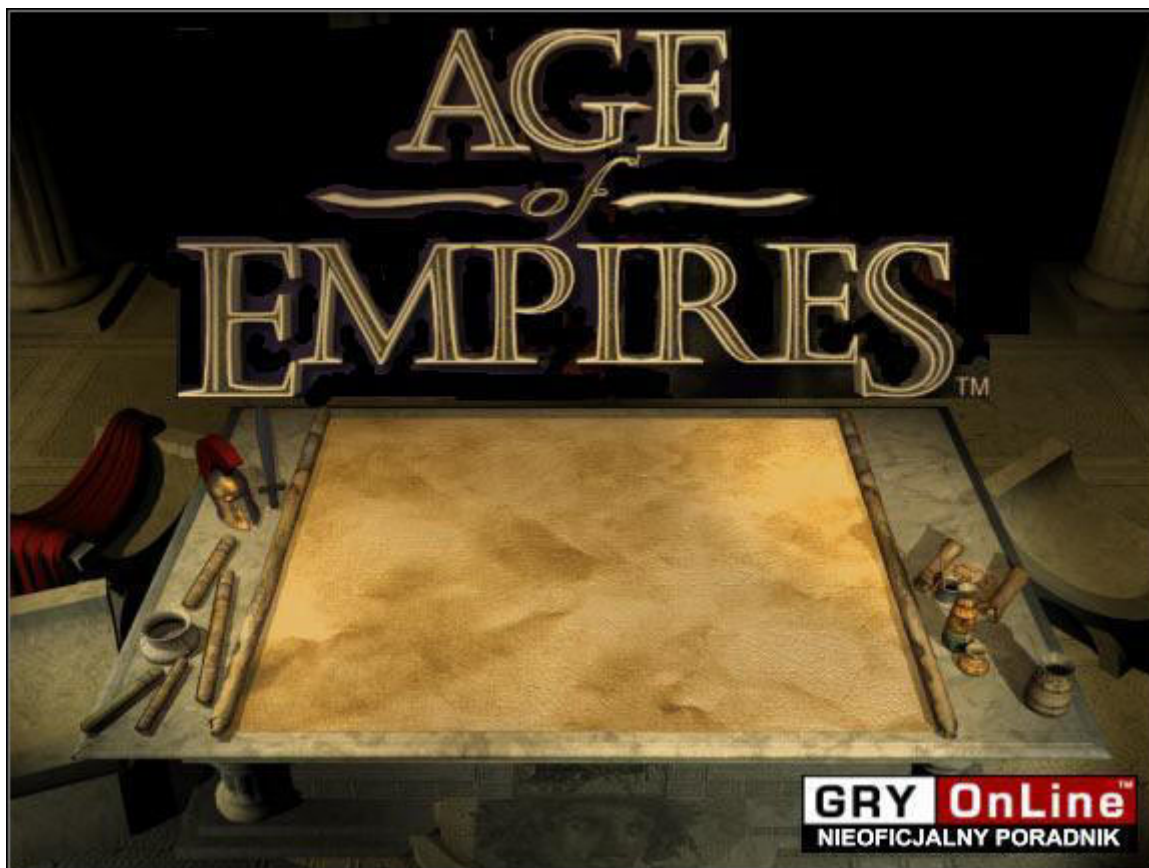
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Informacje podstawowe	5
Surowce	8
Drewno	8
Żywność	9
Złoto	13
Cywilizacje	16
Egipcjanie	16
Grecy	17
Babilończycy	18
Asyryjczycy	19
Minojczycy	20
Heteci	21
Fenicjanie	22
Sumerowie	23
Persowie	24
Szang	25
Yamato	26
Choson	27
Ery	28
Era kamienia	29
Era narzędzi	30
Era brązu	31
Era żelaza	32
Budynki	33
Ogólnorozwojowe	34
Wojskowe	38
Struktury obronne	41
Jednostki	44
Piechota	44
Łucznicy	46
Kawaleria	48
Flota	50
Broń oblężnicza	53
Inne	55
Wykaz jednostek cz. 1	56
Wykaz jednostek cz. 2	58
Technologie	60
Barracks	61
Granary	62
Storage Pit	64
Dock	67
Archery Range	69
Stable	70
Market	71
Government Center	73
Temple	75
Siege Workshop	77
Academy	78
Wykaz technologii cz. 1	79
Wykaz technologii cz. 2	82
Walka	85
Manewrowanie	86
Katapulty	90
Wieże	94
Dyplomacja	96

Kampanie	98
Glory of Greece	99
I – Land Grab	99
II – Citadel	101
III – Ionian Expansion	103
IV – Trojan War	105
V – I’ll Be Back	107
VI – Siege of Athens	109
VII – Xenophon’s March	111
VIII – Wonder	113
Voices of Babylon	115
I – Holy Man	115
II – Tigris Valley	117
III – Lost	119
IV – I Shall Return	121
V – The Great Hunt	123
VI – The Caravan	126
VII – Lord of the Euphrates	128
VIII – Nineveh	130
Yamato Empire of the Rising Sun	133
I – The Assassins	133
II – Island Hopping	135
III – Capture	137
IV – Mountain Temple	139
V – The Canyon of Death	142
VI – Oppression	144
VII – A Friend in Need	147
VIII – Tang Invasion	149

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 gry *Age of Empires*, powstał na podstawie angielskiej wersji programu z zainstalowanym patchem 1.0c. Znajdziesz tu wszelkie niezbędne informacje, pomagające w zrozumieniu tej niewątpliwie kultowej gry. Oprócz więc typowego rozwiązania ukazującego losy trzech odrębnych cywilizacji, omówienia dotyczą także takich zagadnień jak jednostki, budynki technologie i wiele innych. Wszystko to zostało okraszone moimi spostrzeżeniami i równocześnie sugerowaną działalnością. Mam nadzieję, iż czas poświęcony na lekturę poradnika nie będzie straconym i przyczyni się on do odniesienia triumfu w licznie czekających Cię bataliach.

Daniel „Thorwalian” KazeK

Informacje podstawowe

Na sam początek poznasz ogólne porady, które będą się obracały głównie wokół pracy wieśniaków. Ma to służyć przede wszystkim jak najlepszym przygotowaniu osady i rozwijaniu jej z myślą o żwawym postępie dziejowym. Zahaczmy jeszcze o kilka spraw militarnych.

Osadnicy przychodzą na świat w kwaterach głównych i ich cena jest zazwyczaj określona na poziomie 50 sztuk żywności. Jako, że na początku gry nie jest to kwota mała, trzeba zastanowić się nad rozsądnym przypisaniem ich do odpowiednich prac. Grając w kampanie, można za pośrednictwem odpraw lub korzystając z tego poradnika, określić rodzaj czekającego Cię scenariusza. Właśnie to powinno mieć wpływ na decyzje podejmowane z wykorzystywaniem wieśniaków. Najprościej i najlepiej podzielić jest misje na morskie i lądowe. W tych pierwszych, nowo powstałych chłopów należy jak najęściej posyłać do wycinki lasów, aby dostarczali najcenniejsze w tej sytuacji drewno. Wszystkie jednostki produkowane w przystani składają się tylko i wyłącznie z tego surowca, dopiero w ostatecznej erze dochodzi złoto ale to jest teraz nieważne. Zaopatrzony w pokaźne rezerwy drewna bardzo szybko stworzysz silną flotę, która będzie odpierać nieprzyjacielskie ataki, wliczając w to oczywiście również próby desantu. Koncentrując się zaopatrywaniu w drewno, to właśnie zejścia na ląd będą dla Ciebie największym zagrożeniem. Aby go zminimalizować, powinieneś także wyszkolić małą obronę naziemną, która będzie reagowała na takie próby konkurenta. Do tego potrzebne jest pożywienie, bo przecież wcale nie sugeruje abyś z niego całkowicie zrezygnował, zresztą bez niego nie wytrenujesz kolejnych pracowników. Chodzi tylko o to, abyś pierwszych wieśniaków liczniej desygnował na drwali. Zresztą odpowiedni schemat poznasz już za chwilę.



Inwestycja w przyszłość.

Analogiczna sytuacja występuje w misjach typowo powierzchniowych, tyle, że tutaj nacisk należy położyć na produkcję żywności. Wróg zapewne będzie systematycznie wysyłał coraz to liczniejsze oddziały, a dostarczona żywność pozwoli na wyszkolenie odpowiedniej formacji prewencji. Naturalnie znowu nie należy zapominać o drugim produkcie, czyli w tym przypadku drewnie. Ono również jest ważne, choćby do konstrukcji nowych budowli.

Aby bardziej zrozumieć co mam na myśli przez zwiększenie liczby pracowników w obróbce konkretnego surowca, chciałbym abyś zastanowił się nad opracowanym przeze mnie szkieletem działania. Nie musisz jednak z niego korzystać, bo całkiem możliwe, że stworzysz swój własny model, znacznie doskonalszy od tutaj zaprezentowanego. Dla przykładu założmy, iż na początek rozgrywki dostajesz trzech wieśniaków i jest to scenariusz naziemny. Dwóch z nich najlepiej będzie przemianować na myśliwych, czy też wysłać do zbierania owoców lub na farmy. Trzeci powinien zająć się destrukcją lasów. Z racji iż wskazana jest produkcja żywności, nowo wyszkolonymi chłopami przyspiesz jej dystrybucję, osiągając w ten sposób ośmiu parobków pracujących na tą sferę gospodarki. W międzyczasie, wysyłaj jednego z dwóch, trzech ledwo narodzonych wieśniaków do lasu. W ten sposób zapewnisz sobie szybki wzrost stanu magazynowanego pokarmu oraz zdążysz z wymaganą przez Twoją osadę eksploatacją drewna. Oczywiście, z czasem i tutaj

powinieneś operować ośmioma drwalami. Daruj sobie natomiast wydobywanie złota oraz kamienia. Na to przyjdzie pora w nieco późniejszym czasie.

A teraz dlaczego ośmioma. Prawdę mówiąc, nie nakłaniam Cię do korzystania z tej liczby, ale wydaje mi się jest ona najefektywniejsza. W Age of Empires istnieje limit możliwych do wytrenowania jednostek i dotyczy on również chłopów. Aby myśleć o prowadzeniu wojny, nie należy więc szarżować z niepotrzebną aktywnością wieśniaków. Postawienie na ośmiu lub plus minus jeden, zdecydowanie wystarczy i zapewni stałą, systematyczną dostawę wymaganych surowców. Przypominam o tym również w następnym rozdziale, podobnie jak wysuwam sugestie wykorzystywania czterech robotników do obróbki kamienia i złota. Jest to ilość optymalna.



Walka o egzystencję.

Oczywiście wieśniacy to nie tylko narzędzie wydobywcze zaimplementowanych w grze surowców. Chłopi również wznoszą i naprawiają konstrukcje. Pamiętaj, że zamiast pojedynczego budowniczego, możesz skorzystać z usług kolejnych co znacznie przyspieszy proces budowy. Ma to ogromne znaczenie przy wznoszeniu cudów świata, których konstrukcja jest niezwykle czasochłonna. Jeżeli chodzi o naprawę, to warto posadzić przynajmniej jednego chłopą w strategicznym miejscu na brzegu. W razie poważnie wyglądających uszkodzeń okrętów, szybko dostarczysz im potrzebną pomoc. Trochę inaczej należy podejść do naprawy transportowców. Wykonanie akcji na takiej jednostce spowoduje załadowanie wieśniaka na pokład, tak więc należy skorzystać z odpowiedniej ikony w menu.

Kolejna rzecz to zdolności bitewne robotników. Często jest to cecha niedoceniana, jak się jednak okazuje, niesłusznie. Nie raz możesz się natknąć na sytuację, kiedy Twoja prymitywna obrona na początku gry zostanie rozbita w pył. W takich momentach zamiast decydować się na restart misji, włącz w bitwę swoich parobków. Ich wartość ataku jest mizerna ale działając w grupie mogą sporo namieszać w szeregach nieprzyjaciela. Idąc dalej, komputer bardzo upodobał sobie kierowanie swoich wojsk na oddziały pracujące. Jeżeli nie jesteś w stanie przeciwstawić się wejściu wroga w środek osady, zbierz wszystkich chłopów i przenieś ich w bezpieczne miejsce. Przy odrobinie szczęścia, nieprzyjacielska ofensywa zatrzyma się na budowlach, co pozwoli na dotarcie grupy Twoich wojaków i rozwiązanie problemu. Kończąc ten zbrojny wątek, chciałbym zwrócić uwagę na formę przeprowadzanych inwazji. Opieranie się tylko na jednej odmianie wojsk jest niedopuszczalne. Twórz mieszaninę armii, zdolną odpowiedzieć na każdy atak. Standardowym posunięciem jest dokooptowanie do piechoty wspierających ich łuczników, no bo jak by wyglądały przykładowe centuriony, w momencie napotkania gromady miotaczy. Pozostała by z nich mokra plama. Armia musi się uzupełniać, czyli ochraniać się wzajemnie. Pamiętaj o tej zasadzie.

Ostatnią kwestią do omówienia jest sposób kreatywnego przechodzenie z ery do ery. Wszystkie warunki poznasz w odpowiednim dziale, tutaj zajmiemy się samą techniką.

Najpoważniejszy problem pojawia się kiedy rezydujesz w epoce kamienia. Ze względu na jej ułomność, należy jak najszybciej opracować narzędzia. Kłopot znika, kiedy dysponujesz liczbą surowca wymaganą do zmiany statusu cywilizacyjnego. Niezależnie czy zredukują się one do zera, powinienes uczynić postępowy krok w przód. Jeżeli nie ma takiej możliwości, trzeba o nią walczyć. To oznacza mozolne zbieranie pokarmu, bez zbytniego obracania się na chłopów oraz wojskowych. Tych pierwszych możesz kilku stworzyć ale nie przesadzaj, wszystko odbijesz sobie w następnej erze. Całkowicie nie zalecam szkolenia wojowników. Ich zdolność operowania maczugą jest żałosna i stracisz tylko cenne pożywienie. No chyba, że wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż ataki wroga będą częste, a Ty nie masz perspektyw na rychłe unowocześnienie. Wszystko w gruncie rzeczy sprowadza się do jak najskromniejszego wydawania żywności i o tym powinienes w miarę możliwości i wydarzeń na ekranie zadbać. W końcu 500 sztuk nie jest kwotą z gatunku kuriozalnych.



Już wkrótce ta archaiczna architektura ulegnie zapomnieniu.

Po takim przedsięwzięciu, w erze żelaza prawdopodobnie będziesz odczuwał deficyt pokarmu. Musisz to naprawić wznosząc kilka farm (magiczne osiem?) co umożliwi szybki przyrływ tego surowca. Zalecam także do skorzystania z porad umiejscowionych w następnym rozdziale dotyczących żywności. Kiedy wymaganą ilość pokarmu będziesz miał na koncie, wykonaj skok do ery brązu. Tutaj już nie musisz się tak śpieszyć i odmawiać sobie wszystkiego, twórz armię, opracuj w końcu technologie dostępne już w epoce narzędzi i szybko zajmij się eksploatacją złota, będzie ono wymagane do ostatecznego rozwoju.

Na sam koniec tego działu, chciałbym powiedzieć, iż jest to jedynie wstęp do omawianych tu zagadnień. Ich rozwinięcie, a także kolejne kwestie związane z grą znajdziesz już niebawem lub dużo głębiej. Nie szkodzi jeżeli wiele z opisanych tu rzeczy nie zrozumiałeś. Dlatego też, chciałbym abyś po przeczytaniu całego poradnika, wrócił do tego rozdziału i jeszcze raz się z nim zapoznał. Wszystko stanie się klarowne, a przy okazji przypomnisz sobie o rzeczach podstawowych.