

Age of Empires II: The Age of the Kings

PORADNIK DO GRY W TRYBIE SINGLEPLAYER



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires II The Age of Kings (Single Player)

autor: Krzysztof „KristoV” Piskorski

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

O poradniku	3
O rozwoju	4
O walce	6
O ekspansji	8
O klawiaturze	10
Kampanie	11
Opowieść Glena O'Connor (kampania treningowa Williama Wallace'a)	11
Opowieść Jana de Blois (kampania Joanny D'Arc)	16
An Unlikely Messiah	17
The Maid of Orleans	19
The Cleansing of the Loire	21
The Rising	23
The Siege of Paris	25
A Perfect Martyr	27
Opowieść Fryderyka Al'ahim (kampania Saladyna)	29
An Arabian Knight	30
Lord of Arabia	32
The Horns of Hattin	34
Siege of Jerusalem	36
Jihad!	38
The Lion and the Demon	40
Opowieść Dżang-Kaj-Dżega (kampania Dżyngis Chana)	42
Crucible	43
A life of Revenge	45
Into China	47
The Horde rides west	50
The Promise	53
Pax Mongolia	55
Opowieść brata Rogera z Hamburga (kampania Fryderyka Barbarossy)	57
The Holy Roman Emperor	58
Henry the Lion	60
Pope and Antipope	62
The Lombard League	65
Barbarossa's March	67
The Emperor Sleeping	70

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



O poradniku

Tekst, który właśnie czytasz, opisuje sposób przejścia gry Age of Empires II w trybie singleplayer. Poradnik multiplayerowy, który zajmuje się także kwestiami dostępnych frakcji oraz jednostek, jest już dostępny w serwisie Gry-Online. W razie czego zapraszam do jego przeczytania. Co prawda wiele z podanych taktyk i porad pomoże ci także w grze z żywym przeciwnikiem, jednak ich główny cel to przeprowadzić cię bezboleśnie przez wszystkie dostępne kampanie.

W pierwszej części poradnika podaję trochę ogólnych taktyk. Nie byłoby sensu umieszczać ich w solucji, bo znajdują zastosowanie w praktycznie każdej misji. I znów - nie znajdziesz tu rad typu "co nacisnąć żeby wyszkolić robotnika". Te sprawy bowiem doskonale porusza kampania treningowa gry, więc jeśli nie miałeś wcześniej do czynienia z AoE, to zapraszam do jej ukończenia.

Jeśli spojrzysz na opisy poszczególnych misji, zobaczysz że jest tam wiele zdjęć - to oczywiste, bo w grze tego typu trudno wszystkie aspekty przedstawiać słowami. Odnośniki do zdjęć znajdują się w treści opisu i wskazują na to, który ze screenów - licząc od początku podrozdziału - obrazuje daną sytuację. Równie dużo, co widok pola bitwy, mówi obraz mapy taktycznej. Często możesz na niej podpatrzeć gdzie znajduje się fotografowany oddział.

Wspomnę jeszcze o strukturze solucji - każda kampania jest osobną, lekko fabularyzowaną częścią tekstu. Każdej misji odpowiada zaś jeden podrozdział. Wyjątkiem jest tylko kampania Williama Wallece'a. Ponieważ to w dużej mierze zwykły tutorial i jej przejście zajmuje około godziny, opisałem ją w jednym punkcie.

Tyle słowem wstępu. Zapraszam do dalszej lektury - no i oczywiście do gry. Age of Empires II jest bowiem wciąż, mimo upływu lat, atrakcyjnym tytułem. Z pewnością zadowoli wytrawnego stratega. Na dodatek po premierze trzeciej części cyklu, gra przeżyła mały renesans i teraz znów skupia na sobie zainteresowanie wielu osób.

O rozwoju

W niemal każdej misji masz do dyspozycji osadę, którą trzeba będzie wznieść/rozbudować. Jeśli w solucji nie jest napisane inaczej, możesz korzystać z tego samego, stałego wzorca, który zawarłem poniżej.

Na początku najważniejsze są domy oraz robotnicy - tych drugich powinieneś mieć ponad 20. Może liczba wydaje się przesadzona, ale w praktyce potrzeba minimum 4 do kopalni złota, 4 do kamienia, 6 do drewna, 8-10 do farm, a na dodatek 1-2 będzie cały czas zajętych wznoszeniem budynków oraz fortyfikacji. Z początku poświęć więc surowce na odpowiednią liczbę chłopów. Podobnie ma się sprawa z technologiami - priorytet mają te usprawniające pracę poddanych, no chyba że jesteś całkiem bezbronny i spodziewasz się ataku. Pamiętaj - im szybciej wynajdziesz taczki, czy lepsze kopalnie, tym więcej surowców zbierzesz w ciągu gry i szybciej się rozwiniesz.



Aby stworzyć silną armię, potrzeba silnego zaplecza. Około dziesięciu farm to rozsądne minimum.

Teraz parę słów o fortyfikacjach. Mury są dość tanie i szybko się budują, więc grzechem jest z nich nie korzystać. Otocz osadę gdy tylko będziesz miał trochę zbędnego kamienia - oszczędzi to sporych strat w razie niespodziewanego najazdu. Jeśli do osady prowadzi wąski przesmyk, możesz tam nawet zbudować podwójną warstwę - bardzo spowolni każdy atak. W każdym odcinku fortyfikacji musi być jednak brama, bo tylko kontrnatarcia kawalerii pomogą zniszczyć trebusze oraz kapłanów, którzy staną poza zasięgiem obrońców. Bramy trzymaj zamknięte. Twoi podwładni mają irytujący zwyczaj otwierania ich przeciwnikowi w środku walki.

Choć z początku mogą bronić murów tylko grupki łuczników (najlepiej konnych), to potem warto postawić też wieże - mają większy zasięg, a obsadzone strzelają mocno. Gdy będziesz już znał kierunki, z których atakuje przeciwnik, dobrze postawić na każdym z nich zamek. Mając nieco

i zamków koniecznie rozwiń techniki zwiększające zasięg strzału. Dzięki temu unikniesz irytujących sytuacji, jak chmara wrogich łuczników bezkarnie strzelających do umocnień.

Mając zadowalającą "siłę roboczą" i jako-takie fortyfikacje, możesz powoli rozwijać techniki ofensywne oraz budować armię do wykonania celu misji. Pamiętaj jednak, by w żadnym wypadku nie zapominać o gromadzeniu surowców oraz doglądaniu prac robotników. Łatwo o nich zapomnieć, gdy ma się już odpowiednią armię, jednak może zdarzyć się, że poniesiesz bardzo ciężkie straty, lub będziesz potrzebował grupy jakichś wyspecjalizowanych jednostek. Wtedy nie ma nic gorszego, niż odkryć, że surowce się skończyły, a chłopci stoją gdzieś beczynn timer.

O walce

Wiele jednostek w grze AoE II jest bardzo wyspecjalizowanych. Korzystanie z tej specjalizacji może bardzo ułatwić grę, a nie korzystanie - wręcz przeciwnie. Jednostki często mają znaczne bonusy przeciw wojskom określonego typu, stąd warto korzystać z mieszanych grup oraz ustalać skład armii "pod przeciwnika". Zwróć choćby uwagę na fakt, że pokonanie wrogich jeźdźców przy pomocy pikinierów jest znacznie tańsze, niż ślaniem na nich własnych, drogich rycerzy. Obalanie wież kawalerią to niepotrzebne marnowanie ludzi, kiedy można posłużyć się taranem, zaś walka ze słoniami za pomocą wojska jest bezsensowna, kiedy wystarczy na każdego wysłać jednego kapłana. Posługiwanie się tylko żołnierzami uniwersalnymi, jak rycerze czy miecznicy, na dłuższą metę jest nieopłacalne.



Grupa pikinierów niszczy grupę konnych rycerzy - choć kosztuje kilkakrotnie mniej.

Z powyższym wiąże się druga zasada: nigdy dość mikrozarządzania. Jednostki mają słabe SI, więc jeśli chcesz zwiększyć swoje szanse w starciu, kieruj armią na poziomie pojedynczych żołnierzy. Prosty przykład - jeśli weźmiesz grupę rycerzy i nakażesz jej atak na grupę wrogich łuczników, poniesiesz spore straty - jeźdźcy będą tłoczyć się wokół jednego celu, nim wezmą się za następnego. Natomiast wyznaczając każdemu na starcie jednego, konkretnego wroga do zabicia, zwyciężysz bez większych strat.

Musisz poświęcić też uwagę optymalnemu wykorzystaniu kapłanów oraz machin oblężniczych. Ci pierwsi nic nie robią bez wyraźnego rozkazu, a te drugie - mają tendencje do strzelania w swoich, więc trzeba za każdym razem przełączać je w tryb wstrzymania ognia (*no attack stance*), a cele wybierać ręcznie. Dobrym pomysłem jest też ustawienie regulacji czasu pod jakimś łatwo dostępnym klawiszem, tak abyś już w pierwszych sekundach walki obniżył prędkość gry do minimum. Sterowanie ręczne, choć bywa nużące, po prostu lepiej się sprawdza.

Pamiętaj, że ograniczanie strat jest kluczowe dla zwycięstwa. Jeśli będziesz marnował surowce na ciągłe odbudowywanie armii, zabraknie ich na droższe technologie oraz np. flotę,

zamkach. Poza tym wielki wpływ na "przeżywalność" wojsk mają kapłani. Staraj się ich mieć co najmniej czterech w każdej armii ofensywnej - najlepiej niech będą zgrupowani z trebuszami, trzymając się nieco za główną armią. Gdy ktoś zostanie ciężko ranny - ślij go zaraz do kapłanów. Kiedy cały oddział jest poraniony, niech postoi chwilę w ich pobliżu.

W celu zmniejszenia śmiertelności żołnierzy można silne grupy wroga zaciągać w pobliże własnych fortyfikacji. Ma to znaczenie szczególnie w początkowych fazach gry, jeśli atak nadejdzie, nim zdążysz zmontować porządną obronę. Zamiast załamywać się wtedy i zaczynać od początku, ściągnij przeciwników pod ratusz obsadzony wieśniakami. Jest duża szansa, że atak zostanie odparty.