

Age of Mythology

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Mythology

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
Mitologia grecka	9
Przegląd ogólny	9
Główni bogowie	14
Pomniejsi bogowie	16
Tabela bogów	20
Mitologia egipska	21
Zarys ogólny	21
Główni bogowie	25
Pomniejsi bogowie	27
Tabela bogów	31
Mitologia nordycka	32
Przegląd ogólny	32
Główni bogowie	36
Pomniejsi bogowie	38
Tabela bogów	42
Kampania	43
Wstęp	43
Scenariusz 1 - Znaki	44
Scenariusz 2 - Konsekwencje	47
Scenariusz 3 - Sięgając dna	50
Scenariusz 4 - Doskonały plan	53
Scenariusz 5 - Na ratunek	56
Scenariusz 6 - Niech tylko zadziała	59
Scenariusz 7 - Kolejni bandyci	62
Scenariusz 8 - Złe wieści	65
Scenariusz 9 - Olśnienie	68
Scenariusz 10 - Obcy	70
Scenariusz 11 - Ukryta relikwia	73
Scenariusz 12 - Lekki sen	76
Scenariusz 13 - Przeciąganie liny	79
Scenariusz 14 - Izzydo, usłysz mnie	82
Scenariusz 15 - Wyprawa	85
Scenariusz 16 - Dobra rada	89
Scenariusz 17 - Twierdza szakala	92
Scenariusz 18 - Daleko do domu	95
Scenariusz 19 - Patrz pod nogi	98
Scenariusz 20 - Tu jest mój dom	101
Scenariusz 21 - Starzy przyjaciele	104
Scenariusz 22 - Północ	107
Scenariusz 23 - Krasnoludzka kuźnia	110
Scenariusz 24 - Nie stąd	113
Scenariusz 25 - Komitet powitalny	116
Scenariusz 26 - Zjednoczenie	119
Scenariusz 27 - Studnia Urd	122
Scenariusz 28 - Pod powierzchnią ziemi	125
Scenariusz 29 - Bohaterowie mimo woli	128
Scenariusz 30 - Nie wszystko stracone	131
Scenariusz 31 - Witajcie w domu	134
Scenariusz 32 - Miejsce jak ze snu	138



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

Niniejszy poradnik do Age of Mythology powstał na podstawie angielskiej wersji programu z zainstalowaną łatką w wersji 1.10, a następnie zostały wprowadzone poprawki pod kątem polskiej edycji.

Zestaw przydatnych informacji na dobry początek, a później charakterystyka trzech mitologii występujących w grze przeplatana prezentacją wszystkich bogów, to niezbędny do tekstowego i graficznego rozwiązania wieloodcinkowej kampanii. Tam już wkroczysz w barwny świat przygód Arkantosa z owianej niezliczonymi legendami Atlantydy.

Age of Mythology jest grą trudną do opisania. Twórcy postarali się o dużą odrębność wszystkich trzech mitologii, a tych różnic jest jeszcze więcej jeżeli człowiek przyjrzy się bliżej. Gryłem się, waliłem głową o kaloryfer, kilka razy zmieniałem koncepcję poradnika, aż w końcu stanęło na tym co widzisz przed sobą.

Zdecydowałem się na dane – jak mi się wydaje – najistotniejsze, rezygnując z wyszczególnienia niuansów. Gdybym zamierzał je tu zaprezentować, rady i porady wyglądały jak wielki zbiór wykresów, tabel, statystyk, porównań, lub byłby to po prostu potop tekstu. Poradnik ma przecież ca celu pomóc początkującemu graczowi, a nie mu przeszkadzać i wprowadzać w dezorientację.

Smutno się zrobiło, więc czym prędzej życzę miłej lektury i owocnych pojedynków. Niech bogowie mają Cię w swojej opiece.

Daniel „Thorwalian” Kązek

Informacje podstawowe

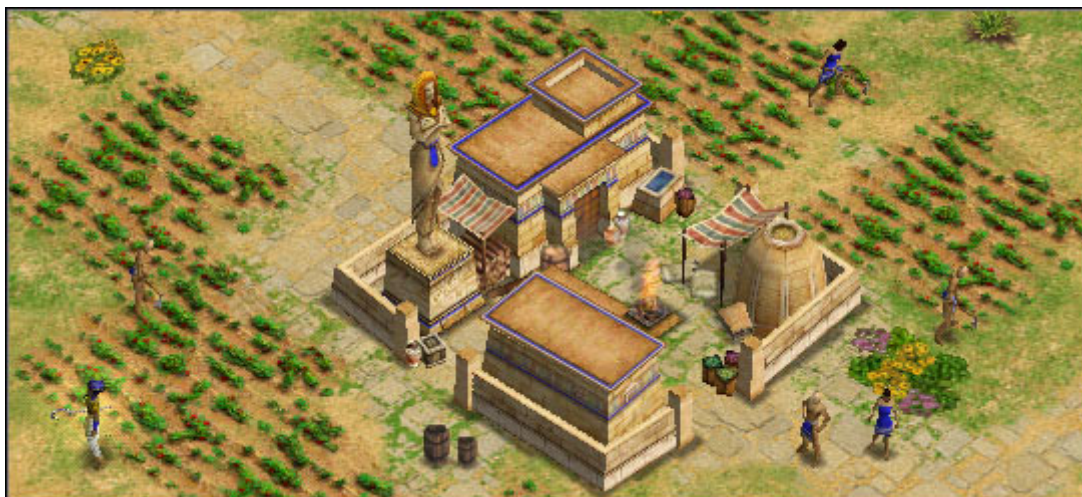
W pierwszym rozdziale poznasz elementarne reguły, które rządzą Age of Mythology. Poświęcając chwilę na przedstawione poniżej zagadnienia, przygotujesz się do głębszego wejścia w wirtualną rzeczywistość tej niewątpliwie wspaniałej gry.

Aby myśleć o satysfakcjonującym nas funkcjonowaniu założonej bazy, trzeba wiedzieć skąd czerpać tzw. przestrzeń życiową. Słono płacąc za jakąkolwiek jednostkę, wymagać ona będzie odpowiedniej wielkości lokum, w którym zamieszka, założy rodzinę, a później zginie zwalniając tym samym miejsce dla innej. Oczywiście nie dosłownie ale każdy zapewne wie, że chodzi tu głównie o to aby nie można było bez trudu wyprodukować gigantycznej armii. Możliwość wyszkolenia dodatkowych oddziałów przez zwiększenie limitu populacji, można sobie zagwarantować budując w obozie domy. Każda chatka zwiększa przestrzeń życiową o dziesięć punktów, i maksymalnie tyle samo można postawić owych konstrukcji. Dzięki chałupom zyskasz więc sto wolnych pokoi, co jest mało myśląc o większych operacjach.



Drugim źródłem zasiedlenia są centra miejskie. Tutaj jednak obowiązuje kolejne ograniczenie, bowiem nowe kwatery główne można wznieść jedynie w miejsce niezależnych osad. Jeżeli tylko występują na mapie, poznasz je po charakterystycznym wyglądzie. Zburzone centrum miasta ponownie staje się prymitywną wiochą czule witającą gości. Na populację w najważniejszym gmachu bazy bezpośrednio wpływa dostępne dla każdej z nacji jego umocnienie.

Skoro wiadomo gdzie nasi podopieczni będą mieszkać, wypadałoby dać im to o co proszą aby ich sprowadzenie stało się faktem. Trzy główne surowce to żywność, drewno oraz złoto.



Jadło to jedyny produkt w grze, o który można się starać nie myśląc, że kiedykolwiek się wyczerpie. Istnieją cztery drogi pozyskiwania żarcia. Nietrwałą ale jednocześnie pozwalającą na najszybsze gromadzenie zapasów jest polowanie. Wyruszasz więc ekipą wieśniaków i wybijasz okoliczną zwierzynę zdzierając z niej mięso. Niektórym udomowionym gatunkom lepiej najpierw pozwolić pożreć trawę, aby trochę się podtuczyły. Kiedy w pobliżu nie widzisz już żadnej zwierzyny, trzeba zainwestować w gospodarstwa. Przechodząc na uprawę możesz być pewny, że rosnące tu warzywa nigdy nie zgniją, jako że farma nie zaprzestanie produkcji choćby waliło się niebo. Na rolach może pracować tylko jeden chłop, co wymusza postawienie większej ilości. Warto ponadto zwrócić się do morza zastawiać sieci na pływające w nim ryby. Podobnie jak przy zabawie w rolnika, również rybacy są pewni, że ławice zawsze dostarczą coś na ząb. Najmniej popularnym zajęciem jest zbieranie jagód z rzadko pojawiających się krzewów. Pierwsze trzy techniki można udoskonalić opracowując w tym celu odpowiednie technologie.

Drewno uzyskujemy rzecz jasna karczując pobliskie lasy, natomiast po złoto trzeba zejść do kopalni i pomachać tam kilofem. Oba zajęcia poddawane są systematycznym modyfikacjom, tak samo jak w przypadku żywności.



Wszystkie towary można zabrać na targowisko i tam wystawić je na handel, który obraca się przede wszystkim wokół złota. Ów kruszec można sprzedawać, bądź dzięki niemu kupić pozostałe surowce. Od strony organizacyjnej, targowisko występuje w ostatniej, mitycznej erze kiedy to nasz postęp znamionuje, że nie jesteśmy już barbarzyńcami i dogadać się potrafimy. Dzięki szkolonym tam jucznym zwierzętom, możesz prowadzić wymianę detaliczną z Twoim lub zaprzyjaźnionym

centrum miasta. Zarobione w ten sposób złoto jest tym samym drugim sposobem na jego gromadzenie. Pamiętaj, że największe profity uzyskasz budując targowisko z dala od kwatery głównej, bo wartość transportowanego przez posłańca produktu wrasta kiedy pochodzi on z daleka.

Czwartym surowcem jest łaska. Każda z kultur posiada wielkie trio boskich zwierchników, którzy obdarzają nią gracza po spełnieniu określonych warunków. Jakie to są dowiesz się wertując dalsze strony. Oprócz głównych bogów istnieją jeszcze pomniejsi. Wybierając jednego z dwóch przy każdym skoku dziejowym, sprowadzi on do Twojej bazy swoje własne rozwiązania, co w praktyce oznacza niepowtarzalne wynalazki i silną jednostkę mityczną, a czasami dwie. Punkty łaski można właśnie spożytkować na korzystanie z takich udogodnień.



Trudno wskazać szczegółową taktykę bez zbytecznego rozpisywania się, bo wyjątków jest dużo i tutaj namawiam do zainteresowania się wbudowanym do programu helpem. Klikając jakąś jednostkę w mig dowiesz się z kim radzi sobie najlepiej, a kiedy trzęsą się jej nogi. W nadchodzących wielkich krokami ogólnych zarysach poszczególnych mitologii, czasami wtrącam takie rzeczy ale głównie chodzi w nich o to, abyś obeznał się z wojakami znając ich nazwy i ich przynależnością do konkretnej grupy wojskowych.

Generalnie normą jest, że piechota powstrzymuje kawalerię. Ta zaś dobra jest na łuczników, którzy szybko wybijają piechotę, co zamyka koło. Na jednostki mityczne zawsze dobrze posyłać herosów, choć są też inni ludzie i nie ludzie wyspecjalizowani w ich anihilacji.

Duże znaczenie ma odpowiednia kontrola armii. Zaznaczając wyselekcjonowanych zbrojnych program domyślnie aktywuje tryb domyślnej formacji, frontalnie ustawiając najsilniejsze jednostki wywalając jednocześnie łuczników na tyły. Tak ułożony oddział sprawdza się znakomicie w boju i jeżeli nie interesują Cię jakieś wyrafinowane posunięcia, możesz spokojnie ukończyć w tym stylu całą kampanię. Z pozostałych układów wybija się prostokąt. Gdybyś przypadkiem został otoczony, przestaw tak swoich ludzi, aby słabeuszy z każdej strony chronili mocarze. Szyk mieszany jest moim skromnym najgorszym z możliwych, bo jak po samej nazwie można wywnioskować desygnuje do przodu nawet delikatnych łuczników. Szereg rozciągnięty sprawdza się na pewno przy obcych skupiskach. Atakujesz je wówczas szeroko, aby w ostateczności zalać wrogów po bogach swoimi skrajnymi jednostkami.