

Empire Earth

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Empire Earth

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Odprawa	3
Przykład 01	5
Przykład 02	6
Przykład 03	7
Przykład 04	9
Przykład 05	10
Przykład 06	11
Przykład 07	12
Przykład 08	13
Przykład 09	14
Przykład 10	16
Przykład 11	17

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

EMPIRE EARTH

Odprawa

„Empire Earth” jest grą bardzo przyjemną. Jak generalnie nie lubię RTS-ów (Refleks i Trochę Szczęścia) i nie omieszkam się do tego przyznawać przy każdej nadarzającej się okazji, tak w tym przypadku aż mi żal, iż nie mam dość czasu, by sobie weń pograć tyle, na ile miałbym ochotę. I ta woda – wreszcie w jakiejś grze woda jest naprawdę ładna. No, ale do rzeczy – nie ma być to recenzja tylko poradnik.

Podstawowym pomysłem, który bardzo wiele grywalności EE przydaje jest skorzystanie z klasycznego schematu: kamień tępi nożyce, nożyce tną papier, papier owija kamień. Tutaj tłumaczy się to na takie właśnie różnicowanie jednostek, by mogły zaistnieć zarówno sytuacje, w których kilku obrońców skutecznie stawia czoło kilkunastu napastnikom, jak i te dokładnie przeciwnie. Podstawowym zadaniem gracza, w zdecydowanej większości misji, które mu przyjdzie wykonać, będzie zatem rozpoznanie zasobów przeciwnika i stworzenie takiej konfiguracji własnej armii, by bez nerwów dać sobie radę na przyszłym polu walki. Tutorial załączony do gry dobrze wyjaśnia ten aspekt w przypadku podstawowych (najstarszych historycznie) typów jednostek: łucznicy dziesiątkują włóczników, włócznicy z łatwością roznoszą na swoich dzidach szermierzy wszelkiej maści, szermierze zaś, niezależnie od tego, czy posługują się mieczami czy maczugami, doskonale dają sobie radę z łucznikami. Podobnie rzecz się ma na morzach, w powietrzu i w późniejszych epokach – jedne formacje nadają się do tych zastosowań, a drugie do tamtych, czyli zgoła odmiennie niż w reszcie komputerowych strategii, gdzie zazwyczaj o skuteczności bojowej jednostek decyduje siła ich ognia i wytrzymałość pancerza. Tutaj czołg bombowca nie zestrzeli, myśliwiec nic nie zbombarduje, a ciężką artylerię rozniesie na strzępy byle komandos, jeśli tylko znajdzie ją nie strzeżoną. Zasada odporności na obrażenia w EE jest prosta i określa ją posiadany przez jednostkę pancerz, który może chronić przed strzałami, albo przed włóczyniami, albo przed mieczami – nigdy przed wszystkim na raz.

Dzięki tak wielkim różnicom w funkcjonalności odmiennych typów żołnierzy i uzbrojenia, większe niż gdzie indziej zastosowanie znajduje grupowanie jednostek w oddziały, aby możliwie szybko być w stanie zareagować na konkretny atak. W praktyce dodaje to wszelkim zmaganiom uroku i pobudza może nie tyle do myślenia, co do adekwatnego reagowania na zaistniałą sytuację. Weźmy na przykład taki przypadek: atakowanego przez gracza miasta broni sporej wielkości armia, na którą składa się mieszanina różnych typów jednostek, lecz przede wszystkim znajduje się tam oddział konnych uzbrojonych w toporki, oddział pikinierów oraz kilka, przewidzianych do tępienia większych skupisk ludzkich, wyrzutni kamieni. Jeżeli gracz nie pogodził się zawczasu z panującymi w „Empire Earth” zasadami i ufny w siłę swojej trzykrotnie większej armii konnych łuczników, rzuci ją do frontalnego ataku – wówczas, zapewniam, jego liczebna przewaga skruszeje w tempie zaskakującym i mocno depresjonującym. Gracz pogodzony z realiami EE podciągnie na bezpieczną odległość oddział swoich pikinierów (do walki z konnicą nieprzyjaciela oraz z wyrzutniami) oraz oddział łuczników, przy czym jego cała armia może być i trzykrotnie mniej liczna niż ta, którą dysponuje przeciwnik, a i tak przy rozsądnie przeprowadzonym ataku doskonale da sobie radę.



Rozsądnie przeprowadzony atak w przypadku przewagi liczebnej wroga to na przykład atak podjazdowy. Rozstawiona armia zostaje w tyle, a jedna, szybka jednostka zostaje wysłana naprzód, by nieprzyjaciela nieco podjudzić do czynu. Gdy część wrogiej armii rzuci się za nią do ataku, wówczas atakując łucznikami pikinierów i pikinierami konnicę gracz zyska momentalną przewagę. Jeśli wyrzutnie kamieni też już ruszyły do boju, to łuczników należy przytrzymać poza ich zasięgiem i dopuścić do zwania wyrzutni z pikinierami gracza. Podjazdy takie powtarzać należy do wyczerpania się przeciwników.

Inną receptą na sukces jest przewaga liczebna gracza. Ona sama jednak nie wystarczy, gdyż w przypadku ataku na zróżnicowaną armię przeciwnika, należy zadbać o to, by również samemu znaleźć się w posiadaniu kilku rodzajów jednostek. Taktyka ataku tak duża i wymieszana armią jest banalnie prosta – gracz bierze pod swoją komendę wszystkie swoje jednostki i kolejno rozkazuje im atakować te spośród wrogich, których obawia się najbardziej. Powtarzać aż do wyczerpania się przeciwników. Już na oko widać, że ta druga taktyka musi prowadzić do znacznie większych strat po stronie własnej, lecz jest za to mniej czasochłonna.

Nieco inaczej rzecz się ma przy atakowaniu umocnień przeciwnika. W takiej sytuacji współdziałanie ze sobą różnych typów uzbrojenia ma znaczenie priorytetowe, gdyż wiele się wówczas zrobić na hura nie da. Gracz musi podciągnąć pod mury jakąś dalekosiężną i potężną broń do rozbijania wrogich wież, do tego jakiś oddział zdolny ową potężną broń ocalić przed bezpośrednim atakiem zza murów, gdyż coś co strzela bardzo daleko, zwykle nie umie strzelać bardzo blisko. Zwykle przyda się jeszcze trzeci oddział do obrony przed innymi atakami, z którymi nie da sobie rady ten poprzedni.

Generalnie typ uzbrojenia, który przyjdzie graczowi zastosować w walce dyktuje konkretna sytuacja i dlatego tak ważne jest rozpoznanie zanim przyjdzie poprowadzić atak, gdyż ten, gdy będzie źle zaplanowany, spali na panewce. Bardzo ważne jest przy tym sensowne rozwijanie cech poszczególnych typów jednostek, bowiem nader często tylko dzięki nim gracz będzie w stanie zyskać przewagę – błędnych decyzji zaś może się nie dać naprawić. Weźmy dla przykładu taką sytuację: wrogiego miasta bronią wieże, które mają zasięg strzałów równy 5. Proce, którymi dysponuje gracz mają zasięg 4 i jest to najbardziej dalekosiężna broń, jaką on ma. Jeśli gracz zmarnuje punkty przeznaczone na ulepszenie proc na inne cele niż powiększenie ich zasięgu, wówczas zwyczajnie danej misji nie zdoła wykonać.



Odrębną sposobność ulepszenia swoich oddziałów daje Civilization Builder, dzięki któremu za pomocą zdobywanych w czasie gry Civilization Points gracz zyskuje możliwość trwałego podniesienia wybranych przez siebie charakterystyk. Jest rzeczą oczywistą, że punkty te, otrzymywane zwykle za wykonanie kluczowych założeń misji, spożytkować należy na wspomnienie tych jednostek, które gracz sobie szczególnie upodobał i których używa najczęściej. W ten sposób każda cywilizacja w grze nabiera pewnych cech, którymi coraz bardziej różnić się będzie od innych. Nie będę się jednak tym aspektem „Empire Earth” zajmował, gdyż z założenia służyć on ma

indywidualnym upodobaniom każdego gracza, a ponadto używanie Civ Points nie jest konieczne dla ukończenia gry.

W zasadzie na tym niniejszy poradnik mógłby się już skończyć i nie miałbym szczególnych wyrzutów sumienia, że jest niekompletny. Jest w nim już cała wiedza, jaka może się przydać podczas gry w „Empire Earth”. Niech podsumuję:

- rozpoznać uzbrojenie przeciwnika;
- stworzyć własną armię zdolną mu sprostać;
- ulepszyć te cechy jednostek, które znajdą zastosowanie;
- pogrupować jednostki w oddziały;
- atakować lub bronić się wykorzystując oddziały zgodnie z ich przeznaczeniem.

Kwestia gospodarczo-ekonomiczna ma w EE znaczenie drugorzędne, czy raczej rzecz by trzeba: pierwszorzędne, lecz nie zajmujące wiele uwagi. Surowce albo są, albo ich nie ma; wydobywać należy albo te najbardziej potrzebne, albo te, które w ogóle są; do wydobywania naprodukować należy tylu robotników, żeby pozyskiwanie surowców szło w rozsądnym tempie, ale nie aż tylu, żeby zajęli miejsce potrzebne żołnierzom. W kampaniach zaś zdecydowaną większość niezbędnych zabudowań gracz dostaje już na starcie i sam nie musi się szczególnie troszczyć o rozwój swojego zaplecza. Tyle. Koniec poradnika nie jest to tylko dlatego, że nic nie ma większej wartości edukacyjnej od przykładów. Przykłady będą oczywiście z moich walk wzięte, prezentowane w nich rozwiązania są rozwiązaniami autora i tylko autora i redakcja nie bierze za nie żadnej odpowiedzialności.

Przykład 01



Przykład 1. The Early Helladic People: 10000 – 2000 BC.

Podążaj za radami Hieraklesa i Kalkasa, by szczęśliwie wyemigrować z Anatolii do Thessaly.

Hierakles i Kalkas muszą przeżyć.

Wszystkie surowce do produkcji niezbędnych jednostek są dostępne. Jedzenie pozyskiwać należy z pasących się wokoło owiec, drewno z drzew. Nieco dalej na zachód, za lasem znajdują się złoża żelaza i złota. Ludzi do ich wydobywania można posłać bez obawy, gdyż żadne ataki ze strony nieprzyjaciela im nie grożą.

Zlokalizuj wrogie miasto Troas.

Troas znajduje się nieopodal na zachód, jest bronione przez kilkoro ludzi z maczugami oraz przez cztery wieże ciskające kamieniami. Do jego odszukania doskonale się nadaje Canine Scout.

Doprowadź Kalkasa do doków w Troas.

Aby Kalkas dotarł bezpiecznie do doków, należy przejąć kontrolę nad miastem. W tym celu polecam podnieść rozwój swoich ludzi z Prehistoric Age do Stone Age, co będzie kosztować 850 sztuk jedzenia. Wybudować Barracks i Archery Range, a następnie wyszkolić drużynę blisko dziesięciu

Slingers (podnieść im zasięg i siłę ataku do maksimum) oraz podobnie liczną drużynę Spearmen (podnieść im siłę ataku i odporność na bronie obuchowe). Wieże broniące Troas mają zasięg 4, zatem Slingers o zasięgu 3+2 doskonale dadzą sobie z nimi radę. Jeśli z miasta wypadną na nich Clubmen, wówczas Slingers należy wycofać, a do ataku rzucić swoich Spearmen (uważając jednak, by nie weszli w zasięg wież). Po zniszczeniu wież można wydać rozkaz do ataku na baraki przeciwnika, by uniemożliwić mu szkolenie nowych Clubmen. Gdy Troas będzie bezbronne, należy przyprowadzić Kalkasa do doków.

Zbuduj łodzie i przewieź swoich ludzi do kraju zwanego Thessaly, znajdującego się za morzem.

Zbudować tyle Transports, by zmieścili się nań wszyscy chętni (ewentualnie można będzie wrócić po następnych) i przewieźć ludzi na zachód - Hieraklesa i Kalkasa koniecznie, resztę opcjonalnie, aczkolwiek oddziałik Spearmen okaże się niezbędny.

Znajdź wzgórze w Thessaly i przyprowadź nań Hieraklesa.

Wzgórze znajduje się trochę na zachód od przypuszczalnego miejsca lądowania.

Zbuduj na wzgórzu Barracks oraz Settlement.

Oczywiście, nie może się zdarzyć, by nie mieć surowców na budowę przynajmniej Settlement, gdyż inaczej trzeba będzie wrócić do Anatolii i jeszcze trochę tam popracować.

Sprowadź Kalkasa do Thessaly.

Jako o jednostce mało użytecznej w boju, można o nim zapomnieć...

Zbuduj Temple na wzgórzu.

W trakcie budowy Barracks, Settlement i Temple atakować będą nieliczne grupki konnych Dorians, uzbrojonych w maczugi. Jednak przywiezieni na tę właśnie okazję Spearmen rozniosą ich na dzidach bez najmniejszego problemu.

Przykład 02



Przykład 2. Warriors From the Sea: 2000 – 1500 BC.

Wybuduj Dock oraz statki konieczne do odbycia podróży na północ. Mądrze zrobisz biorąc ze sobą również trochę wojowników.

Pelops i przynajmniej jeden z jego synów muszą przeżyć.

Nieco na wschód od miejsca lądowania Pelopsa i jego ludzi znajduje się dogodne miejsce do budowy osady – są tam złoża złota, jest drewno i są stadka zwierzyny łownej. Należy zbudować przynajmniej Capitol oraz Barracks. Robotnicy muszą być chronieni przy pracy przez żołnierzy, gdyż od czasu do czasu pojawiają się tu i ówdzie trzyosobowe patrole Minoans uzbrojonych w łuki. Przed wybudowaniem doków warto zaopatrzyć się w kilkunastu Spearmen, albowiem po ich wybudowaniu nie będzie już wiele czasu na opuszczenie wyspy, zanim zaatakuje z południa spora armia Minoans. Statków transportowych wybudować tyle, ile trzeba, by zmieścili się nań wszyscy ludzie. Można Zbudować jeden War Raft, który jednak nie zdoła obronić osadników przed atakiem

dużo mocniejszych jednostek patrolujących morze – da za to radę odwrócić ich uwagę na dość długo, by statki transportowe dotarły do brzegu.

Przyprowadź Pelopsa na wzgórze Argos.

Argos znajduje się jeszcze trochę na północ od przypuszczalnego miejsca lądowania osadników gracza.

Aby zapewnić bezpieczeństwo swojemu ludowi, zniszcz dwa z trzech wrogich Town Centers.

Czas zająć się konstrukcją armii, która zdoła pokonać Achaia, którzy zamieszkują dwa miasta na zachodzie. Miasto Massenians proponuję pozostawić w spokoju, gdyż jest bronione przez wieże, a do ich zniszczenia trzeba będzie wytrenować inne oddziały, czyli ponieść dodatkowe koszty.

Zbuduj Capitol na Argos.

Możliwie szybko należy podnieść rozwój swoich ludzi do Copper Age, by być w stanie wybudować Granary wraz z farmami, gdyż w okolicy znajduje się stosunkowo niewiele pożywienia. Podczas budowy miasta grozić będą z zachodu ataki konnych uzbrojonych w maczugi i do ich odparcia niezbędni będą Spearmen przywiezieni z południa. Prócz Capitol i Granary, należy postawić jeszcze Barracks i wytrenować tylu Spearmen, by można było bezpiecznie wyprowadzić z miasta, do ataku na zachód dwudziestoosobowy oddział. Podnieść im na maksimum siłę ataku oraz odporność na bronie obuchowe. Oba miasta Achaia są bronione przez takich samych konnych z maczugami, z którymi pikinierzy świetnie sobie dadzą radę. Zniszczenie obu Town Centers zajmie im chwilę, tym bardziej że będą zmuszeni zabijać jeszcze robotników, na bieżąco naprawiających szkody, ale nie sprawi im to tyle kłopotu, by istniała konieczność wytrenowania innych jednostek przewidzianych specjalnie do niszczenia budynków.

Przykład 03



Przykład 3. The Trojan War: 1300 – 1100 BC.

Przyprowadź Agamemnona do pozostałych miast w Grecji, by mógł zebrać sojuszników na wojnę przeciwko Troi.

Agamemnon, Menelaus, Achilles i Odyseusz muszą przeżyć.

Najpierw odwiedzić Agamemnonem (może udać się w podróż sam, gdyż nic mu po drodze nie powinno grozić, a nawet gdyby, to wojak jest z niego nie od parady) Spartę i porozmawiać z Menelausem. Menelaus żąda obietnicy, że król Priam zostanie zabity. Następnie Agamemnon musi się udać do Achillesa stacjonującego w Achaei. Achilles będzie chciał zapewnienia, że pałac Priama zostanie zburzony, a znalezione w nim łupy zostaną równo podzielone pomiędzy atakujących. Na podróż do Itaki Achilles wypożyczy Agamemnonowi jedną ze swoich łodzi. Odyseusz będzie miał nieco odmienne żądanie od swoich dwóch poprzedników: będzie bowiem sobie życzył, by żadna ze świątyń trojańskich nie została zniszczona, gdyż w przeciwnym przypadku bogowie mogliby się obrócić przeciwko zwycięzcom.