

Rise of Nations

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Rise of Nations

z dodatkiem Rise of Nations: Thrones and Patriots

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

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
Wstęp	4
Przed startem	6
Rodzaje misji	9
Dyplomacja i negocjacje	11
Alexander the Great	13
Greece	13
Thrace	15
Megale Hellas	17
Latium	19
Libya	21
Egypt	22
Arabia	24
Persia	26
Media	28
Pauravas	30
India	31
Napoleon	33
Burgundy	34
Brittany	36
Belgium	38
Aragon	39
Seville	40
Castile	41
Holland	43
Tuscany	45
Portugal	47
Algiers	49
Tunisia	50
Great Britain	52
Libya	54
Egypt	55
Syria	57
Turkey	59
Branderburg	61
Austria	62
Russia	64
Conquer The New World	66
The New World Iroquois	67
The New World Americans	83
The New World Aztecs	92
The New World British	98
The New World Dutch	104
The New World French	107
The New World Inca	109
The New World Lakota	112
The New World Maya	114
The New World Portuguese	118
The New World Spanish	120
The Cold War	122
The Cold War Americans	123
The Cold War Soviets	131
The Entire World	141
Acadia	143
Anatolia	144

Andes	145
Atlantic Seabord	146
British Isles	147
China	149
Dakota Plains	150
Egypt	151
France	152
Germany	154
Greece	155
Holland	157
India	158
Italy	159
Japan	161
Korea	162
Mexico	163
Mongolia	164
Nubia	165
Persia	166
Russia	167
Southern Africa	168
Spain	169
Yucatan	170

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

W s t ę p

Zapraszam do lektury poradnika poświęconego grze strategicznej Rise of Nations. Na początku należy się kilka słów wyjaśnienia. Poradnik jest dość długi i niejednokrotnie podaję dokładne przejście kampanii krok po kroku, ale nie musi to oznaczać, że zawsze moje porady będą pasowały do aktualnych wydarzeń na mapie. Wynika to przede wszystkim z wielu możliwych zachowań komputerowych rywali. Nie ma niestety żadnej gwarancji że państwo X pokona państwo Y i to z X będziemy dalej walczyć. Równie dobrze może się okazać, że to Y wyjdzie zwycięsko z walki i już musimy modyfikować nieco plany. Rozstrzygnięcia bitew, zawierane sojusze, trudności w negocjacjach – to wszystko może spowodować, że rzeczywisty przebieg kampanii będzie inny niż opisany przeze mnie. W takim przypadku nie można bezmyślnie kopiować moich kroków tylko uważnie przyjrzeć się mapie i dokonać modyfikacji. Na szczęście opisy rodzajów misji, bitew w danych prowincjach, sugerowane strategie i przede wszystkim mapy, w dalszym ciągu zachowują ważność. Kampanie związane z podbojami Aleksandra Wielkiego i Napoleona oraz ta poświęcona Zimnej Wojnie, nie powinny różnić się od opisanych przeze mnie (a jeśli tak, to różnice będą znikome). Wraz ze wzrostem obszaru na którym toczą się zmagania i liczbą uczestników, wzrasta ryzyko wystąpienia różnic. Kampania związana z kolonizowaniem obu Ameryk, niesie większe ryzyko jeśli chodzi o odmienny rozwój sytuacji na mapie. W ostatniej, największej kampanii całkowicie zrezygnowałem już z prób prowadzenia gracza za rękę. Tu obszarem zmagania jest cały świat, a uczestnikami są aż dwadzieścia cztery nacje. Ilość możliwych kombinacji zdarzeń jest tak duża, że z pewnością co chwila moje podpowiedzi okazywałyby się bezcelowe. W tej kampanii zdecydowałem się tylko na podanie i opisanie map prowincji, na których znajdują się stolice wrogich państw. Te mapy (co dokładniej opiszę dalej) nigdy się nie zmieniają i na pewno będą pomocne niezależnie od tego jak rozwinie się kampania.

Grę toczymy na dwóch płaszczyznach: mapie strategicznej, gdzie dokonujemy wyboru następnych celów i działań dyplomatycznych, oraz w walce toczonej w czasie rzeczywistym. Zdecydowanie

więcej czasu spędzamy w walce (standardowy czas na wygranie jednej bitwy wynosi 90 minut), ale tak naprawdę kampanie wygrywa się na mapie strategicznej. Bezmyślne atakowanie jednej prowincji po drugiej na pewno nie przyniesie końcowego sukcesu. Odpowiednie zawieranie sojuszy, wymienianie się na prowincje, szukanie najkrótszej drogi do stolicy wroga – to są elementy, które nie tylko znacznie ułatwiają sukces, ale bardzo często są niezbędne do wygrania kampanii. Jak sobie radzić w trakcie walki opiszę dokładnie w dalszej części poradnika.

Na koniec wstępu, wyjaśnienie jak czytać poradnik. Ze względu na ograniczoną objętość (ten poradnik mógłby być co najmniej trzy razy dłuższy), musiałem dokonać kilku uproszczeń. Tyczy się to przede wszystkim kampanii Conquer The New World. Tu można walczyć aż dwunastoma nacjami więc za każdym razem kiedy bitwa toczy się na mapie już przeze mnie sprawdzonej, nie wdaję się w ponowne opisy. Ja najpierw zagrałem Irokezami, a później to już według kolejności alfabetycznej. Jeśli ktoś zacznie dowolną nacją i w opisie danej prowincji znajdzie informację „Tę mapę doskonale znasz z poprzednich kampanii” proszę po prostu odnaleźć w poradniku bitwę opisaną nazwą tej prowincji. Każdą ze stoczonych bitew oznaczyłem nazwą prowincji więc znalezienie danej mapy nie jest żadnym problemem. Podobny zabieg (rezygnacji z opisywania szczegółów) zastosowałem też kilka razy w przypadkach zdobywania prowincji nie będących stolicami. W grze występuje kilka misji standardowych (opiszę to dokładnie dalej), i nie rozwodzę się nad szczegółami bitwy podobnej do dziesiątek innych. Na początku poradnika podaję informacje jak sobie radzić w takich przypadkach i później już nie wdaję się w szczegóły. Wymaga to od czytelnika szukania informacji w poradniku ale naprawdę tworzenie super szczegółowej solucji nie do końca małoby sens.

P r z e d s t a r t e m

Tu podam garść informacji, które powinny uczynić grę łatwiejszą.

1. Rise of Nations może wydawać się dość skomplikowana dla wielu osób niespecjalnie zaznajomionych ze strategiami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Bo to i surowców więcej niż standardowe trzy, sporo technologii do odkrycia i upgrade'ów. Nie zdecydowałem się na dokładne opisywanie tych aspektów z dwóch powodów. Po pierwsze jest od tego tutorial. Po drugie, to tylko wygląda tak skomplikowanie, a w rzeczywistości nie ma potrzeby strategicznego podchodzenia do gromadzenia surowców i kolejności odkrywania technologii. Gra jest tak skonstruowana, że trzeba na bieżąco rozwijać wszystkie technologie (bo jedna wymaga drugiej do rozwoju) i dbać o zbiór wszystkich surowców niemal od samego początku misji. Podstawowym sposobem gromadzenia surowców jest postawienie specjalnych budynków (kopalnie, tartak, biblioteka itp.) i oddelegowanie odpowiedniej liczby robotników do pracy. Drugi sposób to posiadanie terytoriów na bieżąco dostarczających surowców. Na mapie strategicznej możesz sprawdzić które prowincje posiadają specjalne surowce. Posiadając taki region możesz liczyć na szybszy napływ danych dóbr. Pod koniec kampanii, kiedy masz już spory kawałek świata we władaniu, surowce z prowincji stanowią olbrzymi atut w Twoim ręku.

2. W grze występuje coś co nazywam punktami Tribute. Owe punkty zdobywamy, przede wszystkim, poprzez wygrywanie bitew i zajmowanie kolejnych prowincji. Dodatkowym sposobem są negocjacje i używanie specjalnych kart bonusowych. Punktów Tribute używamy do kilku czynności: kupowania kart bonusowych, wzmacniania obrony własnych terytoriów i negocjacji dyplomatycznych. Zdecydowanie najważniejszy jest ten ostatni aspekt i nie wydawaj punktów do żadnych innych celów, chyba że w poradniku napiszę inaczej. Poza wymienionymi przeze mnie w poradniku sytuacjami, da się przejść całą grę nie zakupując kart i nie wzmacniając terytoriów. Punkty Tribute są również potrzebne do wypowiedzenia wojny rywalowi i atakowania prowincji neutralnych. Za zainicjowanie każdej takiej akcji musisz najpierw zapłacić. Pamiętaj o tym kiedy planujesz negocjacje: najpierw zapłać za przyszły atak, a dopiero później zajmij się dyplomacją. W ten sposób nie pozbawisz się możliwości ataku wydając wszystkie punkty w negocjacjach.

3. Są dwa rodzaje kart bonusowych: niebieskie i czerwone. Tych pierwszych używa się przed bitwą i to w niej przynoszą korzyści. Tych drugich używamy na mapie strategicznej. Karty obu rodzajów zdobywamy poprzez zajmowanie prowincji oraz kupując je za punkty Tribute (tego należy unikać jak już napisałem). Karty bonusowe mogą znacznie ułatwić rozegranie bitwy ale należy używać ich ostrożnie. Wykorzystywanie ich w każdej bitwie jest bezsensowne, najlepiej uciec się do nich kiedy naprawdę mamy trudności z pokonaniem rywala. Bardzo dobrze jest pozostawić je tylko dla bitew o stolicę wroga. Za każdym razem kiedy użycie karty jest konieczne do zwycięstwa, zaznaczam to w poradniku.

4. W trakcie działań na mapie strategicznej możesz doprowadzić do zajęcia prowincji bez walki – nazywa się to overrun. Żeby się to udało musisz posiadać przewagę dwóch armii nad rywalem. Do takiego ataku możesz wykorzystać własne armie a także armie sojusznika. W ten sposób możesz zdobyć każde terytorium oprócz prowincji ze stolicą wroga. Wykorzystywanie opcji overrun to podstawa jeśli marzysz o sukcesie. Należy tak ustawiać armie, by jak najczęściej zajmować prowincje bez walki. Ułatwiaj sobie życie zaglądając do poradnika i sprawdzając które prowincje będą zajmowane w przyszłości. Mając to na uwadze umiejętnie przesuwaj armie tak, by w odpowiednim momencie wykorzystać przewagę liczebną. Stolic nie da się zająć bez walki, ale i tak warto atakować kilkoma armiami na raz. Bardzo często posiłki decydują o sukcesie w początkowym momencie starcia: jedna armia może się nie obronić przed pierwszym atakiem wroga, a dwie lub więcej armii już tak. Armie z sąsiednich prowincji pojawiają się kilka minut po rozpoczęciu bitwy i mogą nadejść z różnych stron (w zależności od położenia prowincji z której nadchodzą). Te oddziały same zdążają do Twojej stolicy ale często warto samemu je pokierować, bo mają tendencje do pchania się w sam środek pozycji wroga.

5. W większości kampanii przesunięcie armii jest możliwe tylko pomiędzy sąsiadującymi prowincjami. Zajmuje to jedną turę. Wyjątkiem jest tutaj kampania Zimna Wojna, w której możesz

przestawiać armie dowolnie po całym terytorium jakie kontrolujesz. Nie muszę dodawać, że jest to doskonały sposób na wykorzystywanie przewagi liczebnej (tu jest tylko jedna neutralna prowincja, ale zawsze kilka armii mapie to nie jedna). Jest jeszcze jedna ważna sprawa związana z przesuwaniem armii: uważaj za każdym razem zanim naciśniesz przycisk Następna Tura. Jeśli wskażesz armiom miejsca docelowe marszu, a dopiero potem zaczniesz negocjacje lub zajmiesz sąsiednią prowincję bez walki, to rozkaz marszu zostanie anulowany. Pilnuj więc właściwej kolejności działań i zawsze sprawdzaj czy wszystko jest w porządku przed zakończeniem tury.

6. Bardzo ważnym aspektem jest podpisywanie sojuszy. Posiadanie alianta niejednokrotnie pozwoli Ci zająć prowincję bez walki, a i atakowanie stolicy wroga jest o niebo łatwiejsze. Przewaga liczebna w Rise of Nations jest kluczem do sukcesu: jeśli wraz z sojusznikiem atakujesz samotnego wroga masz olbrzymie szanse na zwycięstwo, niemal nie sposób przegrać takiej bitwy. Różnica jest wtedy kolosalna i możesz zajmować prowincje, których normalnie nie miałbyś szans zająć. Z drugiej strony unikaj atakowania rywala, któremu w sukurs może przyjść sojusznik. To z reguły się kończy tragicznie i należy tego unikać. Sojusze możesz podpisywać z kilkoma nacjami na raz, możesz je także w każdej chwili zerwać. W kampanii związanej z kolonizacją Nowego Świata jest to podstawa sukcesu.

7. W wielu potyczkach wystarczą Ci skromne budynki koszarowe: po jednym każdego rodzaju. Ale w największych bitwach, szczególnie tych o stolicę, rzecz ma się inaczej. Tu musisz posiadać więcej koszar, niejednokrotnie będziesz musiał je budować w miejscach bliższych aktualnym miejscom walki. Pamiętaj też o tym, żeby przed większym atakiem, zapewnić sobie stały dopływ wojska. Ustaw wtedy maksymalne kolejki rekrutacji w koszarach, a jako miejsce docelowe ustaw pole walki. To niby banał ale w wielu przypadkach o sukcesie może zdecydować zaledwie kilku żołnierzy – jeśli nie zdążą na czas bitwa może być przegrana. Jeśli masz już całe mnóstwo surowców i zapewniony ich dopływ, możesz skorzystać z opcji nieprzerwanego powoływania nowych żołnierzy (zaznaczasz to w koszarach).

8. Zarówno na mapie strategicznej jak i polu bitwy najważniejsza jest stolica. Na głównej mapie kombinuj tak, by jak najszybciej zaatakować prowincję ze stolicą, gdyż jej zdobycie pozwoli Ci przejąć całe imperium. Podczas bitwy również staraj się zlokalizować stolicę i rób wszystko by ją zająć jak najszybciej. To może drastycznie skrócić czas walki, a bardzo często jest jedynym sposobem na wygranie bitwy – po prostu nie starczy Ci czasu na metodyczne zajmowanie kolejnych miast. Pamiętaj o dwóch rzeczach: stolice mają więcej punktów wytrzymałości niż zwykłe miasta, a poza tym trzeba je jeszcze utrzymać kilka minut po zajęciu. Ilość punktów wytrzymałości jest zależna od siły danego państwa i rodzaju kampanii, podobnie jak czas konieczny do utrzymania. Po zajęciu stolicy przeciwnik ma kilka minut na jej odbicie – jeśli tego nie zrobi przegra. To właśnie dlatego tak ważne jest to, byś stale dosyłał posiłki na miejsce walki.

9. Na mapie strategicznej otrzymujesz podpowiedzi od sztabu doradców. Możesz podzielić je na dwa rodzaje: określające nowe rozkazy i cele, oraz oceniające szanse na wygranie kolejnej bitwy. Tych pierwszych trzeba słuchać, bo często są to warunki wygrania kampanii. Co do oceny możliwości to doradcy niestety często się mylą. W opisanych kampaniach nie musisz się za wiele nad tym zastanawiać, bo zrobiłem to ja. Natomiast w ostatniej, mniej szczegółowo opisanej kampanii, musisz zdać się na czuja albo po prostu próbować różnych wariantów. Jedno jest pewne: prędzej doradcy przecenią rywala niż go zlekceważą.

10. Wybierając cele na mapie strategicznej warto starannie dokonywać wyboru. Szczególnie ważne jest to na początku kampanii, kiedy to każda walka może być ciężka. Sprawdzaj ewentualne korzyści z zajęcia prowincji: garnizon, surowce, punkty Tribute, karty bonusowe. Zawsze staraj się wybierać najbogatsze cele. Na początku kampanii pierwszym celem zawsze powinna być prowincja z garnizonem. To jest warunek absolutnie pierwszoplanowy, dopiero później porównuj resztę aspektów.

11. Spore znaczenie ma kierunek z którego atakujesz daną prowincję. Pojawienie się z lewej lub prawej strony mapy może znacznie wpłynąć na przebieg bitwy ale największą różnicę widać w przypadku atakowania z morza lub lądu. Może się zdarzyć tak, że jedną prowincję możesz zaatakować z sąsiedniej prowincji albo desantem z morza. Warto sprawdzić oba warianty, bo mogą się bardzo różnić poziomem trudności. Spotykałem nawet przypadki kiedy to misja z lądu była banalnie prosta, a desant z morza na tę samą prowincję nie miał szans powodzenia.