

Age of Empires II: The Age of the Kings

PORADNIK DO GRY W TRYBIE MULTIPLAYER



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires II: The Age of the Kings

autor: Artur „MAO” Okoń

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Brytyjczycy	3
Bizantyjczycy	8
Celtowie	12
Chińczycy	16
Frankowie	18
Strategie gry	23

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

Pomimo upływającego czasu Age of Empires 2 wciąż pozostaje jedną z najlepszych gier strategicznych w swojej klasie. Jeśli kilkakrotnie przeszedłeś już grę do końca i pragniesz czegoś więcej- oznacza to, że nadszedł czas na godzinę próby- czas zmierzyć się z żywym przeciwnikiem i sprawdzić jak dobrym jesteś strategiem. Ten poniższy poradnik jest właśnie dla Ciebie!

Nim zaczniemy

Age of Empires 2 pozwala w bardzo prosty sposób zmierzyć się z żywymi przeciwnikami z całego świata. Wystarczy załogować się na bezpłatnym serwerze MSN Gaming Zone i już możemy spróbować skopać tyłek przedstawicielowi nie lubianego przez nas kraju ;-). Sam proces logowania jest bardzo prosty w obsłudze i w pełni zautomatyzowany (ot wystarczy pobrać i zainstalować kilka małych programików), więc nie widzę sensu by się dalej nad nim rozwodzić. Bez zbędnego przedłużania przejdźmy więc do sedna sprawy, czyli jak grać by zwyciężać ;-).

Cywilizacje

W AE2 (nie licząc dodatku Conquerors) do dyspozycji mamy aż 13 różnych cywilizacji. Każda z nich jest inna, posiada swoje wady, zalety, mocne i słabe punkty. Bardzo trudny wybór czeka nas na początku- musimy zdecydować, którą wybierzemy, nad jakiego rodzaju wojskami obejmiemy kontrolę. Nie ma cywilizacji idealnej, górującej nad pozostałymi. Autorzy gry długo prowadzili testy nad każdą z nich, starano się wprowadzić zasadę "złotego środka", żadna cywilizacja nie może być zbyt potężna, a także w drugą stronę- żadną nie może być zdecydowanie gorsza od swoich konkurentek. Dzięki temu otrzymaliśmy znakomitą grę, ofiarującą nam olbrzymie możliwości do wyboru. Możecie być pewni, że podczas wielokrotnych potyczek na MSN Zone zmierzycie się z każdą dostępną w grze nacją! Każdy gracz ma inne upodobania, a ponieważ nie ma idealnego rozwiązania, każdy dokonuje wyborów według siebie. Wybór cywilizacji powinien być waszym osobistym wyborem. Obejmijcie dowództwo nad tą, która wam najbardziej odpowiada. Ta właściwa dla was cywilizacja musi dokładnie spełniać wasze wymagania. Pograjcie trochę z komputerem i sprawdźcie czego oczekujecie w rozgrywce. Czy jesteście typem gracza- defensora czy może wręcz przeciwnie - atak jest dla was czymś powszednim niczym chleb i tylko on sprawia wam przyjemność. Jaki rodzaj wojsk preferujecie? Czy jest to piechota, konnica, a może stawiacie na silną flotę morską? Czy dążycie do maksymalnego rozwoju technicznego, czy też staracie się w miarę najkrótszym czasie rozprawić z przeciwnikiem? Dopiero, gdy będziecie znali odpowiedź na te wszystkie pytania, spróbujcie dokonać wyboru. Wybierzcie cywilizację która najbardziej będzie wam pasowała, której zalety będziecie potrafili wykorzystać. Głupota jest wybieranie np. Saracenów, jeśli absolutnie nie macie zamiaru budować floty itd. Jeśli dokonacie już wyboru, rozegrajcie kilka próbnych potyczek. Jeśli gra wybraną cywilizacją będzie sprawiała wam przyjemność- to jest to wybór właściwy- pozostańcie przy niej, dokładnie poznajcie i do perfekcji opanujcie dowództwo nad nią. Możecie być pewni- wasz przeciwnik zrobi to samo. Dlatego bardzo ważne jest dokładne zapoznanie się z każdą dostępną cywilizacją. Musicie niczym pacierz pamiętać mocne i silne punkty każdej z nich. Dzięki temu będziecie mogli ułożyć sobie plan walki, wiedzieć czego można spodziewać się ze strony przeciwnika, jak się przed tym bronić i jak uderzyć by zabolalo go najbardziej. Ta wiedza jest kluczem do zwycięstwa. Ograniczę się do dokładnego opisanie, kilku najbardziej popularnych nacji. Zapoznajcie się z poniższym zestawieniem, wybierzcie swoją ulubioną cywilizację i trwale zapamiętajcie wady i zalety pozostałych.

Brytyjczycy

Brytyjczycy są typowo ofensywną cywilizacją ze znakomitymi rozwojowymi bonusami (pasterze pracują o 25% szybciej) w początkowej fazie gry. Niestety nie posiadają wielu ważnych jednostek (Paladyn, Hand Cannonier, Bombard Cannon, Elite Cannon Galeon)- uniemożliwia im to skuteczną walkę w późniejszych okresach rozgrywki. Są szczególnie nieskuteczni, jeśli chodzi o walkę na morzu i o obleganie twierdz przeciwnika. Podstawową zaletą Brytyjczyków są znakomite oddziały łuczniczków (wraz ze specjalną jednostką Longbowman).

Cywilizacja ta ze względu na swoją małą elastyczność nadaje się raczej dla doświadczonych graczy, preferujący ofensywny styl gry.

Bonusy kulturowe:

- Town Centers są o 50% tańsze, kosztują 138 drewna zamiast 275.
- Pasterze pracują o 25% szybciej.
- Piesi łucznicy (archer, crossbowman, arbalest, longbowman, elite longbowman) mają bonus +1 do zasięgu w Castle Age i dodatkowo +1 do zasięgu w Imperial Age.

Bonus podczas walki zespołowej:

- Archery rangers (strzelnice) pracują o 20% szybciej

Zalety

Bardzo ważną zaletą Brytyjczyków jest fakt, iż ich pasterze pracują o 25% szybciej. Dzięki temu nasze zasoby jedzenia powiększają się znacznie szybciej od przeciwnika i już na starcie zyskujemy przewagę. Niestety tą zaletę możemy wykorzystać tylko w początkowym okresie gry- ilość owiec na mapie jest ograniczona.



Kolejnym plusem Brytyjczyków jaki musimy wykorzystać jest o wiele niższa cena Towncenter. Teoretycznie powinniśmy posiadać ich kilka, budując je zamiast obozów wydobywczych (są tylko o 38 drewna droższe). Dzięki temu będziemy mogli bardzo szybko tworzyć nowych wieśniaków. Jednak z pewnością najważniejszą zaletą tej cywilizacji są znakomite jednostki łuczniców. To właśnie oni powinni stanowić trzon naszej armii. Po przejściu do Castle Age ich zasięg powiększa się o 1, a w Imperial Age o kolejne +1. Oznacza to, że w pełni wyszkolony Longbowman będzie miał zasięg 11- czyli większy od każdej innej lądowej jednostki (jedynie maszyny oblężnicze trebuchet i bombard cannon rażą na dalszą odległość). Wytrenowany Arbalest posiadał będzie zasięg 10, czyli większy niż maszyny rażenia takie jak scorpion czy też mangonel. Podczas walki zespołowej siła Brytyjskiego łucznictwa ulega kolejnej poprawie- dzięki temu, iż nasze Archery range pracują o 20% szybciej, będziemy mogli w krótkim czasie trenować olbrzymie ilości łuczniców- znakomicie się oni nadają jako ochrona, uzupełnienie armii naszego sojusznika.

Wady

Brytyjczycy nie posiadają następujących jednostek: camel, heavy camel, paladin i wszystkich jednostek wykorzystujących proch strzelniczy. O ile brak wielbłądów nie jest zbyt uciążliwy, o tyle brak Paladynów można uznać za poważną niedogodność (wszak są oni najsilniejszymi jednostkami lądowymi). Podczas walki w Imperial Age natkniemy się na kolejną poważną niedogodność- nie możemy produkować jednostek wykorzystujących proch, o użyciu Bombard Cannons i Hand Cannoners możemy zapomnieć. To jeszcze nie koniec. Brak siege onager, siege ram, i heavy scorpion znacznie zmniejsza nasze możliwości przy obleganiu twierdz przeciwnika,

praktycznie pozostaną nam do budowania jedynie Trebuchety. Kolejnym problemem związanym z brakiem prochu jest to, że nie możemy budować Bombard Towers- nasza linia obrony będzie o wiele słabsza niż ta którą posiadają np. Turcy. Brak technologii redemption i atonement hampers sprawia, że nasi mnisi są słabsi od tych, jakich szkoli przeciwnik- nie mogą "nawracać" wrogich kapłanów czy też budynków nieprzyjaciela. Kolejne braki technologiczne sprawiają, iż Brytyjczycy wydobywają kamień wolniej niż ich konkurenci, a także wolniej stawiają budynki (choć akurat ta wada nie ma aż tak dużego znaczenia). Dodatkowo należy uważać na cywilizację Teutonów- nasi łucznicy mają mniejszy zasięg niż Town Center wroga, co przy szybkim ataku ze strony przeciwnika (powrócę do niego i dokładniej opiszę już za chwilę) sprawia, iż są praktycznie bezradni.

Brakujące jednostki:

The Britons nie posiadają następujących jednostek: hand cannoner, camel, heavy camel, cannon galleon, elite cannon galleon, heavy scorpion, siege onager, siege ram, bombard cannon i bombard tower.

Brakujące technologie:

The Britons nie posiadają następujących technologii: atonement, redemption, treadmill crane, stone shaft mining i crop rotation.

Strategia gry Brytyjczykami

Już na starcie musimy wykorzystać zaletę, iż nasi pasterze pracują o wiele szybciej niż ci przeciwnika. Owce powinny być głównym dostarczycielem żywności. W pobliżu naszego Town Center znajdują się cztery sztuki, w niedużej odległości (wysyłamy Skauta by je zlokalizował) znajdują się kolejne 4 (w grupkach po 2). Dzięki szybszemu dopływowi jedzenia, stworzymy na starcie więcej wieśniaków- możecie mi wierzyć- różnica, 2-3 wieśniaków w początkowym okresie gry to bardzo wiele. Dzięki temu uda się nam przejść do Feudal Age o wiele szybciej niż naszemu konkurentowi. Niestety, w momencie kiedy wszystkie owce zostaną wykorzystane, stracimy naszą przewagę- będziemy musieli zdobywać jedzenie w sposób konwencjonalny (czyli z farm). Kolejnym ważnym czynnikiem ekonomicznym jest olbrzymie zapotrzebowanie na drewno. Do produkcji łuczników potrzeba będzie olbrzymie ilości tego surowca, tak więc zadbajcie o jego przyrost (potrzeba dwa razy więcej wieśniaków do jego wyrębu niż grając innymi cywilizacjami).



W dalszej części gry pamiętajcie o budowaniu Town Center zamiast stacji wydobywczych - dodatkowo dookoła nich można budować farmy. Dzięki temu szybciej będziecie mogli trenować nowych wieśniaków, a także grupować ich w budynku w przypadku zagrożenia (jeśli wróg dokona jakiegoś niespodziewanego rajdu na wasze stacje wydobywcze) - znacznie zmniejszy to ewentualne straty.



To tyle o ekonomii, teraz czas zająć się sprawami militarnymi. Możliwie najszybciej wybudujcie dwie strzelnice i rozpocznijcie trening łuczników. W Castle Age powinniście posiadać już ich spory oddział.

W miarę możliwości możecie próbować małych najazdów na siły wroga- przedostańcie się na jego teren i spokojnie z dystansu unicestwiajcie pracujących wieśniaków (w pobliżu stacji wydobywczych)- znacznie zrani to gospodarkę wroga, spowolni jego rozwój. Musicie się spieszyć, najlepszym momentem do ataku jest Castle Age, zanim przeciwnik zdobędzie nad wami technologiczną przewagę (w postaci prochu). Starannie zaplanujcie atak. W skład armii Brytyjczyków powinna wchodzić olbrzymia ilość łuczników (Arbalest, Longbowman), przed nimi musi kroczyć spora grupa Pikinierów (do ochrony przed konnicą wroga).



Jako uzupełnienie potrzebna będzie konnica, lub ewentualnie Champions. No i oczywiście potrzeba będzie kilka machin oblężniczych- taranów do rozbicia murów (a później gdy przejdziemy do Imperial Age- znacznie skuteczniejszych Trebuchetów), czy też do unicestwienia wrogich zamków. Po udanym przełamaniu szyków obronnych wroga, przystępujemy nie tyle do zniszczenia miasta (bez dużej liczby machin oblężniczych będzie to niemożliwe) co do rozbicia jego gospodarki. Łucznikami dokonujemy rzezi wieśniaków, rozstawiamy nasze oddziały w pobliżu Town Center (nasz olbrzymi zasięg rażenia pozwala nam być poza ich zasięgiem), Koszar, Strzelnic, Stajni i spokojnie wybijamy każdą nową jednostkę jaką wytworzy przeciwnik.



Na koniec sprowadzamy maszyny oblężnicze i ostatecznie zrównujemy wrogie miasto z ziemią.



Przy grze Brytyjczykami bardzo ważna jest podzielność uwagi. Musimy jednocześnie prowadzić natarcie, ale nie zapominać o naszej ekonomii. Podczas ataku powinniśmy rozpocząć pracę nad przejściem w do Imperial Age, wciąż wynajdować technologie zwiększające umiejętności naszego wojska, a także wybudować Trebuchety które umożliwią nam ostateczne pokonanie przeciwnika. Dodatkowo musimy pilnie baczyć na poczynania naszych jednostek- łucznicy są bardzo skuteczni na dystans, lecz praktycznie bezbronni w walce w zwarciu- cały czas muszą mieć ochronę Pikinierów lub innych jednostek (podczas wiru walki łatwo o tym zapomnieć i się pogubić).

Strategia walki przeciwko:

Walka przeciwko Brytyjczykom jest dość specyficzna. Pod dowództwem wprawionego gracza są oni iście śmiertelną maszyną, jednak jeśli dowodzi nimi gracz mniej doświadczony, to ze zwycięstwem nie powinniśmy mieć większych problemów. Pierwszą podstawową zasadą jest- przetrwać pierwszy atak! Możecie być pewni, to wróg zaatakuje was pierwszy- wy musicie być na to przygotowani. Już w początkowym okresie gry nie zapominajcie o defensywie. W pobliżu stacji wydobywczych grupujcie małe oddziały- uchroni was to przed nieoczekiwanymi najazdami wrogich łuczników. Po drugie- szybko otoczcie miasto murem (nie zapomnijcie o bramach), postawcie szybko kilka zamków (przynajmniej jeden pobliżu centrum miasta). Do tego celu potrzebne będą duże ilości kamienia- nie zapominajcie o tym i w miarę szybko rozpocznijcie wydobywanie. Zmasowany atak