

Age of Mythology: The Titans

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Mythology The Titans

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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
Nowości w dodatku The Titans	4
Charakterystyka Atlantów	7
Główni bogowie	7
Pomniejsi bogowie	9
Jednostki Atlantów	14
Kampania Atlantów	30
Scenariusz 1 - A Lost People	30
Scenariusz 2 - Atlantis Reborn	33
Scenariusz 3 - Greetings from Greece	36
Scenariusz 4 - Odin's Tower	40
Scenariusz 5 - The Ancient Relics	44
Scenariusz 6 - Mount Olympus	47
Scenariusz 7 - Betrayal at Sikyos	50
Scenariusz 8 - Cerberus	53
Scenariusz 9 - Rampage	56
Scenariusz 10 - Making Amends	59
Scenariusz 11 - Atlantis Betrayed	61
Scenariusz 12 - War of the Titans	64

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

Age of Mythology: The Titans jest niesamodzielnym dodatkiem do gry *Age of Mythology*, który wprowadza zupełnie nowe elementy do rozgrywki znanej z wersji podstawowej. Poza nową nacją i przeznaczoną dla niej kampanią pojawia się możliwość tworzenia tytanów, olbrzymich i niesamowicie silnych istot potrafiących jednym uderzeniem zmieść budynek z powierzchni ziemi. Nowa kampania wprowadza gracza w tajniki korzystania z tytanów, od przygotowania ekonomicznego potrzebnego do ich stworzenia, poprzez konkretne wykorzystanie ich w walce.

Nowości w dodatku The Titans

Nowa nacja dostępna dla graczy – Atlanci (The Atlanteans) dysponujący własnymi bogami, mocami i jednostkami.

Nowa kampania i scenariusze.

Nowe technologie dla trzech nacji z podstawowej wersji gry.

Poprawione i zbalansowane statystyki jednostek.

Większa i bardziej szczegółowa minimapa - można z niej korzystać przy pomocy klawisza TAB w ciągu gry.

Po osiągnięciu nowej epoki, w pobliżu świątyni pojawiają się za darmo nowe jednostki (typ jednostek uzależniony jest od rodzaju wybranego bóstwa).

Zróznicowanie charakteru gry prowadzonej przez komputerowego przeciwnika w trybie Random Map. Modele gry są następujące:

Standard – domyślny i zbalansowany tryb, w którym przeciwnik koncentruje się na rozbudowie i wejściu w Heroic Age. Atakuje dość rzadko posługując się małymi grupami. Bardzo rzadko buduje mury, ale rozbudowuje wieże.

Random – losowo wybiera model gry przeciwnika.

Attacker – rozpoczyna ofensywę już w Classical Age i utrzymuje wysoką częstotliwość ataków. Wyższy priorytet ma sfera militarna z naciskiem na szybką produkcję dużej liczby słabszych jednostek. Z reguły nie buduje struktur obronnych (wieże, mury).

Conqueror – model gry podobny do poprzedniego, tyle że główny atak przeprowadza w Heroic Age przy użyciu wielkiej i silnej armii.

Builder – koncentruje się na sferze ekonomicznej, w trakcie Classical Age nie buduje żadnych struktur obronnych i tworzy małą armię potrzebną jedynie do elementarnej obrony. W Heroic Age ma bardzo dobrze rozwiniętą ekonomię i dopiero rozpoczyna budowanie armii, przez co przez dużą część gry jest bardzo narażony na szybkie ataki.

Protector – skupia się na ochronie swego terytorium poprzez rozbudowę struktur obronnych (mury, wieże) na bardzo dużym obszarze mapy. Tworzy silną armię, ale nie atakuje do Heroic Age rozbudowując fortyfikacje i ekonomię. Najślabszy w początkowej fazie gry.

Defender – kładzie nacisk na obronę najbliższych terenów (mały obszar mapy) mocno je fortyfikując. W międzyczasie atakuje małymi oddziałami. Najpóźniej ze wszystkich wchodzi w Heroic Age, ale jest najlepiej przygotowany do walki. Najślabszy w początkowej fazie gry.

Tytani

Wprowadzenie tej super jednostki pociągnęło za sobą konieczność odpowiedniego zbalansowania trybu gry, dlatego jest ona dostępna dopiero pod koniec rozgrywki. Gracz ma możliwość stworzenia tytana w ostatniej epoce (Mythic Age) dość wysokim nakładem kosztów, ponieważ wcześniej należy mieć odpowiednio rozwiniętą gospodarkę i możliwość ochrony robotników przed przeciwnikiem, który będzie starał się nie dopuścić do pojawienia się tytana.

Wprowadzenie tytana do gry, niezależnie od nacji, wymaga następujących elementów:

Osiągnięcie okresu mitycznego (Mythic Age).

W opcjach swego Town Center należy wybrać technologię **Secret of the Titans** (koszt: 800 meat, 800 wood, 800 gold, 50 favor). Gdy technologia będzie już opracowana, otrzymasz boską moc umożliwiającą postawienie fundamentów Bramy Tytanów (Titan Gate).

Ustaw Titan Gate w bezpiecznej lokalizacji, gdyż pojawi się na mapie przeciwnika. Możesz być pewny szybkiej reakcji z jego strony, dlatego należy odpowiednią ochronę przygotować wcześniej (mury, wieże, straż).

Budowa Titan Gate wymaga pracy wielu robotników, im większa ich ilość tym szybciej praca zostanie zakończona. Egipcjanie mogą przyspieszyć budowę dzięki faraonowi i kapłanom Ra.

Gdy budowa będzie ukończona, pojawi się tytan gotowy do walki.

Nowe technologie dla trzech nacji z podstawowej wersji gry



Beast Slayer

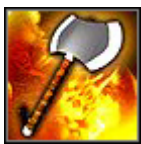
Nacja: Greeks

Epoka: Mythic

Koszt: 250 food, 300 gold, 15 favor

Efekt: Jednostki wyjątkowe (unique) otrzymują +50% do ataku podczas walki przeciwko jednostkom mitycznym (myth).

Podobnie jak w podstawowej wersji AoM, tak i tu Grecy mogą posiadać maksymalnie czterech herosów podczas bitwy, jednak dzięki tej technologii stają się znacznie sprawniejsi w walce.



Axe of Muspell

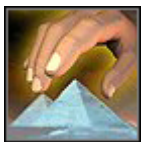
Nacja: Norse

Epoka: Heroic

Koszt: 100 wood, 250 gold, 10 favor

Efekt: Miotacze toporów (Throwing Axemen) otrzymują +200% do ataku przeciwko jednostkom latającym.

W podstawowej wersji nacja ta była źle zbalansowana przeciwko jednostkom latającym wroga, przez co jedyna „masowa” jednostka dystansowa (Throwing Axemen) miała duże problemy podczas walki. Axe of Muspell naprawia to niedociągnięcie.



Hand of Pharaoh

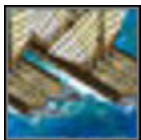
Nacja: Egyptians

Epoka: Archaic

Koszt: 75 gold

Efekt: Kapłani (Priests) mogą przenosić relikty i otrzymują bonus +2 do zasięgu swego działania.

Wcześniej jedyną egipską jednostką mogącą przenosić relikty był faraon (Pharaoh), teraz kapłani mogą być wysyłani wgłęb mapy w ich poszukiwaniu.



Heroic Fleet

Nacja: wszyscy

Epoka: Classical

Koszt: 200 wood, 200 wood, 15 favor

Efekt: Statki otrzymują bonus +50% do ataku przeciwko mitycznym jednostkom.

Kolejna poprawa, dzięki której zwykłe jednostki morskie mają teraz szansę przeciwko mitycznym.

Charakterystyka Atlantów

G ł o w n i b o g o w i e



Kronos (Archaic Age)

Time Shift - Pozwala przenosić budynki (oprócz Town Center i Wonder) znajdujące się w polu widzenia. Proces trwa pewien czas i może zostać przerwany przez przeciwnika.

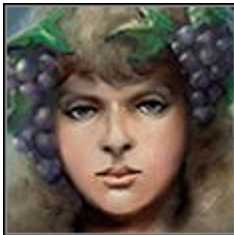
- tańsze jednostki mityczne i obłąnnicze.



Deconstruction - Rozbiera budynek przeciwnika, który otrzymuje z powrotem surowce wydane na jego budowę.



Focus (50 wood, 2 favor) – Kronos zwiększa szybkość i pole widzenia jednostek Oracle.



Gaia (Archaic Age)

Lush Terrain (moc bierna) – Wszystkie budynki zostają otoczone bujną roślinnością, która uniemożliwia przeciwnikowi budowę własnych konstrukcji w tym miejscu.

- budynki potrafią się regenerować.

- tańsze unowocześnienia gospodarki (Economic improvements).

- tańsze karawany (Caravan) i statki rybackie (Fishing Ship).

- karawany i statki rybackie otrzymują bonus do odporności.



Gaia's Forest – Umożliwia posadzenie magicznego lasu w wybranym miejscu. Drzewa rosnące w nim sukcesywnie nadają się do wycięcia, dostarczając więcej surowca niż zwykłe drzewa. Moc ta może być przydatna w celu chwilowego zatrzymania wroga (np. forsującego mury). Wielokrotnego użytku.



Channels (25 meat, 100 gold, 10 favor) – Wszyscy twoi mieszkańcy mogą się szybciej przemieszczać.