

Age of Wonders II: Tron Czarnoksiężnika

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Wonders II The Wizard's Throne

autorzy:

Dawid „Klatry” Ossowski & Anna „Gengar” Deja

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

Wstęp	3
Zasady ogólne	5
Magia	7
Bohaterowie	9
Miasta	11
Armie	14
Rasy	17
Rasy Złe (z natury)	17
Rasy Neutralne	19
Rasy Dobre (z charakteru)	20
Rasy – Suplement	22
Strategie produkcji	23
Walka	26
Walka – Suplement	29
Obrona miasta	31
Zdobywanie twierdzy	32
Spis jednostek	33
Rasy Złe	33
Rasy Neutralne	34
Rasy Dobre	35
Pozostałe jednostki	37
Skróty	39
Spis atrybutów jednostek	42
Spis czarów	49
Budowle w miastach	56
Legenda miejsc na mapie	59
Etap 0 – Tutorial	62
Etap 1 – Ogień – Faza Początkowa	64
Etap 2 – Ogień – Faza Mistrzowska	67
Etap 3 – Ogień – Faza Specjalna	70
Etap 4 – Woda – Faza Początkowa	73
Etap 5 – Woda – Faza Mistrzowska	75
Etap 6 – Woda – Faza Specjalna	78
Etap 7 – Życie – Faza Początkowa	80
Etap 8 – Życie – Faza Mistrzowska	83
Etap 9 – Życie – Faza Specjalna	85
Etap 10 – Powietrze – Faza Początkowa	87
Etap 11 – Powietrze – Faza Mistrzowska	90
Etap 12 – Powietrze – Faza Specjalna	92
Etap 13 – Ziemia – Faza Początkowa	94
Etap 14 – Ziemia – Faza Mistrzowska	96
Etap 15 – Ziemia – Faza Specjalna	98
Etap 16 – Śmierć – Faza Początkowa	100
Etap 17 – Śmierć – Faza Mistrzowska	102
Etap 18 – Śmierć – Faza Specjalna	105
Etap 19 – Kosmos	108

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



Wstęp

Witamy w poradniku do gry Age of Wonders 2 – The Wizard's Throne. Każdy fan fantasy z pewnością nie raz marzył o wcieleniu się w postać potężnego Czarodzieja dowodzącego wieloma armiami i to właśnie umożliwi Wam AOW2. Nie tylko będziecie rozkazywać licznemu wojsku, ale także przeżywać przygody bohaterów tworzących legendy.

Przed wszystkim pragnę zaznaczyć, że poradnik ten nie jest instrukcją obsługi, więc nie ma tu opisu wszystkich opcji menu. Porady tu zawarte pomogą Ci w osiągnięciu zwycięstwa, lecz pamiętaj, że w grach strategicznych zwyciężyć można różnymi sposobami. Dlatego radzimy traktować nasze wskazówki jako punkt wyjścia do tworzenia własnych strategii. Zanim przejdziecie do poradnika, polecamy zapoznać się z uwagami, oraz legendą i oznaczeniami w tekście i na mapach.

U w a g i

- Poradnik nie jest instrukcją obsługi, więc nie ma tu opisu wszystkich opcji menu.
- Porady tu zawarte pomogą Ci w osiągnięciu zwycięstwa, lecz pamiętaj, że w grach strategicznych zwyciężyć można różnymi sposobami.
- Terminy: etap, scenariusz, mapa oznaczają jedno i to samo.
- Terminy: jednostki miotające pociski, strzelcy, łucznicy w większości przypadków oznaczają jedno i to samo.
- Mapy do kolejnych etapów kampanii mogą zawierać błędy w nazwach miast – dużo nazw jest losowanych w trakcie ładowania kolejnego etapu.
- W niektórych miejscach na mapach nie zmieściły się wszystkie oznaczenia skarbów. Ważniejsze miejsca są wszystkie.
- Pojawienie się niektórych skarbów i surowców na mapie zależy od wcześniej wybranego stopnia trudności – dlatego ich położenie mogą się różnić od zaznaczonego na mapach.
- Kierunki działania teleportów zaznaczone są strzałkami. Jeśli przenoszą pomiędzy powierzchnią a jaskiniami, to notatka na temat ich działania znajduje się w opisie etapu.
- Na mapach, z małymi wyjątkami, nie ma zaznaczonych wrogich jednostek, gdyż ich pozycje często się zmieniają.
- Przy opisywaniu kierunku lub części mapy zostały użyte angielskie skróty stron świata: **N** (north) – północ, góra mapy, **S** (south) – południe, dół mapy, **W** (west) – zachód, lewa strona mapy, **E** (east) – wschód, prawa strona mapy.

Legenda oznaczeń w tekście

- **CZARODZIEJE** – pogrubiony kolor zielony
- **MIASTA** – pogrubiony kolor niebieski
- **BOHATEROWIE** – pogrubiony kolor pomarańczowy
- **MIEJSCA NA MAPIE** – pogrubiony kolor brązowy
- **CZARY I UMIEJĘTNOŚCI** – kolor zielony
- **BUDOWLE (W MIASTACH)** – kolor niebieski
- **JEDNOSTKI** – kolor pomarańczowy
- **PRZEDMIOTY** – pogrubiony i pochylony
- **RASY** – pogrubiony
- *OBSŁUGA MENU* – pochylony

Zasady ogólne

Strategia turowa

Age of Wonders II jest strategią turową. Strategia turowa tym różni się od strategii czasu rzeczywistego (RTS), że czas rozgrywki nie płynie tu ciągle, ale jest podzielony na tury. W Age of Wonders II mamy do wyboru dwa tryby gry turowej – tradycyjną i symultaniczną. W trybie tradycyjnym gracze po kolei wykonują ruchy swoich wojsk – każdy musi czekać na swoją kolej. Tryb symultaniczny polega na tym, że gracze równocześnie zaczynają rundę, która trwa tak długo, aż wszyscy wykonają swoje ruchy – ten tryb rozgrywki jest znacznie szybszy.

Grę prowadzi się na dwóch poziomach: strategicznym (ogólnym) gdzie kieruje się ruchem armii i zarządza miastami, oraz taktycznym, na którym dowodzi się poszczególnymi jednostkami podczas bitwy.

Cel gry

Tak jak w większości gier strategicznych, tak i tutaj celem gracza jest doszczętne zniszczenie wszystkich przeciwników. Aby trochę złagodzić te sztywne zasady, w grze dostępne są opcje dyplomatyczne i dopuszczalne jest „zwycięstwo sojuszników”. W skrócie oznacza to, że aby zwyciężyć, trzeba pozbyć się z mapy wszystkich, którzy nie mają zawartego z nami sojuszu.

W Age of Wonders II gracz utożsamia się z jednym z Magów – w kampanii gracz jest Merlinem. Przeciwnicy to również czarodzieje – by zniszczyć wroga nie trzeba zmieść wszystkich jego armii, wystarczy zabić Czarodzieja. Trudności w zabiciu Maga polegają na tym, że: po pierwsze, każdy gracz chroni swojego Czarodzieja za murami silnie strzeżonego miasta; a po drugie, jeśli gracz posiada inne miasto z magiczną wieżą, to w kolejnej turze zabity Czarodziej pojawi się tam na nowo – w ten sposób, jednego Maga można czasem zabijać po kilka razy.

Podsumowując: by wygrać trzeba zająć wszystkie miasta, które posiadają magiczne wieże – podczas zdobywania ostatniego z nich zginie wrogi czarodziej.

Mapa

Grę prowadzi się na mapie. Każdy etap (scenariusz) gry posiada jedną mapę (dlatego często słowo etap będzie używane zamiennie z etapem). Mapa zazwyczaj jest dwupoziomowa, składa się z powierzchni ziemi oraz jaskiń.

Od ukształtowania krajobrazu na mapie zależy przebieg całej wojny, gdyż naturalne przeszkody, takie jak góry lub rzeki dla większości armii są nie do przebycia. Od rodzaju nawierzchni zależy też prędkość poruszających się po niej oddziałów.

Na mapie widoczne są armie, miasta, ukryte skarby (są ukryte, ale i tak je widać :)) i miejsca przynoszące dochód w złocie i w manie.

M i a s t a

Miasto to najważniejsze miejsce na mapie – przede wszystkim to jedyne miejsce w którym gracz może rekrutować wciąż nowe oddziały, ponadto miasto zapewnia stały dochód złota a w momencie gdy wybuduje się mury obronne, to nawet najmniejsza osada może stać się ufortyfikowanym punktem obrony.

W grze występują trzy wielkości miast. Od wielkości danej osady zależy, jaką ilość złota będzie ono przynosić oraz jakie budynki można w nim wybudować.

Każde miasto zamieszkuje tylko jedna rasa. Budowle, które gracz może wznieść w mieście są identyczne dla każdej rasy. Rasa ma jednak wpływ na rodzaje jednostek dostępnych do rekrutacji (patrz „Rasy”).

Opis menu miasta znajduje się w rozdziale „Miasta” a rozważania teoretyczne na temat wykorzystania potencjału produkcyjnego osady w rozdziale „Strategie produkcji”.

R a s y

W grze występuje aż 12 różnych ras. Każda z nich ma swoje zalety i wady. Miasta poszczególnych nacji posiadają premie do innych współczynników (patrz tabelka w „Miastach”). Oczywiście największe różnice występują w jednostkach wojskowych - każda rasa posiada inne oddziały, jedynie maszyny wojenne i mnisi są dostępni wszystkim plemionom. Spis wszystkich jednostek znajduje się w sekcji „Spis jednostek”, natomiast krótkie notki na temat każdej rasy zawarte są w rozdziale „Rasy”.

A r m i e

Aby osiągnąć cel, jakim jest eksterminacja przeciwników, gracz musi posiadać armie, które służą niszczeniu wrogich jednostek, zajmowaniu miast i eksploracji mapy. Odpowiednio wykorzystując swoje oddziały można wygrać nawet z o wiele silniejszym od siebie przeciwnikiem. Wartość armii nie zależy tylko od siły fizycznej, ale też od specjalnych zdolności posiadanych przez żołnierzy. Bardzo ważna jest również szybkość poruszania się oddziału. Wszystkie aspekty dowodzenia armiami znajdują się w rozdziale „Armie”.

Istotnym elementem w armii są Bohaterowie – postaci, które podczas rozgrywki rozwijają swoje umiejętności i po pewnym czasie stają się niezwykłymi herosami. Zaprawiony w walce bohater znacznie podnosi wartość bojową każdej armii a w pewnych sytuacjach sam może tworzyć jednoosobowy oddział specjalny.

M a g i a

Fabula gry dotyczy wojny toczonej pomiędzy Czarodziejami, dla których magia oznacza władzę. Podczas rozgrywki magia rzeczywiście jest obecna, jednak jej wpływ na wynik wojny jest ograniczony – w bitwie czary pełnią rolę bardziej pomocniczą niż główną. Nawet najznakomitszy Czarodziej nie wygra wojny bez posłusznych mu armii.

Siła magiczna Czarodzieja zależy od jego umiejętności i zaopatrzenia w manę – „paliwo” dla wszelkich procesów magicznych, które czerpane jest z rozmieszczonych na mapie źródeł magii (Magical Node). Aby rzucić czar Mag musi się go najpierw nauczyć (część dochodu many przeznaczana jest na naukę), musi też posiadać odpowiedni zasób many i punktów rzucania czarów. Większość zaklęć Czarodziej może rzucić tylko w obrębie swojej domeny – niewielkiego obszaru wokół Maga; obszar ten można rozszerzyć za pomocą magicznych wieży budowanych w miastach lub magicznych przekaźników (Magic Relay) znajdujących na mapie.

Każdy Czarodziej ma przypisaną sferę żywiołu – wyznacza ona zakres czarów, które dany Mag może wynaleźć oraz wpływa na typ niektórych premii dotyczących przychodu many i złota.

Magia

Według historii opisywanej w grze to magia odgrywa pierwszoplanową rolę. Czarodzieje są rzeczywiście najważniejszymi postaciami w grze, gdyż śmierć Maga oznacza przegraną gracza. W walce Czarodzieje są słabymi wojownikami, a magia w praktyce przydaje się głównie jako wsparcie armii – samymi zaklęciami bitwy się nie wygra.

Czarodziej działa najefektywniej, gdy jest w mieście z magiczną wieżą – wówczas jego domena (czyli zasięg rzucania zaklęć) znacznie się powiększa, a bohaterowie tworzą wokół siebie małą domenę niezależnie w którym miejscu mapy przebywają.

Aby móc cokolwiek wyczarować trzeba dysponować mocą dostarczaną, w głównej mierze, przez źródła magii rozrzucone po całej mapie. Źródła magii sfery będącej również sferą Czarodzieja przynoszą mu dwukrotnie więcej energii. Moc zbieraną ze źródeł rozdziela się na przychód many i punktów nauki (Research Points) – ich proporcje można zmieniać za pomocą suwaka w menu „Odkryć” (Research).

Menu „Odkryć” (Research) służy zarówno do znajdowania nowych zaklęć jak i uczenia się nowych umiejętności przez Czarodzieja. Pomiędzy czarami a umiejętnościami możliwymi do nauki przełącza się zakładką u dołu księgi.

Umiejętności Czarodzieja w znacznym stopniu mogą ułatwić grę. Zaczynając nową mapę mamy do wyboru cały ich zestaw, niestety by wybrać jakąś przydatną umiejętność trzeba również wziąć atrybut obniżający niektóre współczynniki – dlatego nie polecam kombinowania z umiejętnościami przed rozpoczęciem rozgrywki. Ucząc się nowych umiejętności podczas gry nie otrzymuje się żadnych kar, więc warto poświęcić nawet kilkanaście tur na ich odkrywanie. Szczególnie polecam umiejętności Kupiec (Merchant) i Survivalista (Survivalist) – dają premie do przychodu złota, a złoto przydaje się w każdej sytuacji. No i koniecznie trzeba wynaleźć kilka stopni Specjalisty Zaklinania (Casting Specialist), która to umiejętność zwiększa liczbę punktów rzucania czarów (każdy kolejny poziom o 10 punktów).

Czary, pod względem obszaru działania, dzielą się na globalne, dotyczące jednostki oraz bojowe. Jak łatwo się domyślić, czary globalne rzuca się na mapie głównej, a czary bojowe na polu bitwy. Zaklinać własne jednostki można zarówno na mapie jak i podczas boju.

Czary, które może wynaleźć Mag, ograniczone są do sfery żywiołu, któremu oddaje on cześć. Innym sposobem na naukę czarów, poza ich wynalezieniem, jest przeszukiwanie Magicznych Skarbców (Magical Vault) oraz wymiana z zaprzyjaźnionymi Czarodziejami.

Wynajdując czary należy skompletować zestaw jak najbardziej różnorodnych czarów zarówno tych potężnych jak i słabych, które zużywają mało punktów zaklinania. Konieczne jest posiadanie zaklęcia ofensywnego – zadającego obrażenia przeciwnikom podczas bitwy, przydaje się też zaklęcie leczące rany, a także czar przywołujący magiczną istotę.

Do najlepszych czarów ofensywnych należą:

Gejzer (Geyser) - mający prawie 99% celności i zadający 8 punktów obrażeń,

Gniew Wiatru (Winds of Fury) - potrafiące zrzucić obrońcę z murów obronnych,

Wielki Grad (Great Hail) - zadaje poważne obrażenia na obszarze o średnicy 3 heksów i często zamraża ofiary na 3 tury,

Ognista Kula (Fireball) – działa na dużym obszarze (średnica aż 5 heksów), zadając duże obrażenia i często podpalając cele. Niezastąpiona podczas walki z machinami wojennymi (wszystkie są wrażliwe na ogień).

Podczas rzucania czarów przywołujących istoty trzeba zwrócić uwagę na koszt ich utrzymania i porównać go z przychodem many – zbyt duża ilość wezwanych stworzeń może spowodować, że zapas many zamiast się zwiększać zacznie spadać. Jeśli zdecydujesz się wzmacniać armię magicznymi istotami, to wcześniej warto wynaleźć umiejętność Przyzywacz (Summoner). Polecam przyzywanie potężnych stworzeń (np. Kościanego Smoka) – Wzywanie ich trwa długo, ale opłaca się czekać. Lista stworzeń, które można przywołać znajduje się na końcu „*Spisu Jednostek*”.