

Age of Wonders: Magia Cienia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Wonders II Shadow Magic

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski

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
Porady ogólne	4
Jednostki	5
Miasta	6
Mapy	8
Bohaterowie	9
Przedmioty magiczne	11
Magia	13
Kampania	14
Misja 1, Julia, Fellwood	15
Misja 2, Julia, Góra Abydor	17
Misja 3, Julia, Bezpieczna Knieja	21
Misja 4, Ke-nan, Róg Kesha	23
Misja 5, Ke-nan, Oaza Drakara	26
Misja 6, Ke-nan, Usta Amtara	28
Misja 7, Meandor, Dżungla Umbura	32
Misja 8, Meandor, Pola Urlandu	35
Misja 9, Meandor, Imperium Fobijskie	38
Misja 10, O'neron, Wschodnia Przełęcz	46
Misja 11, O'neron, Świat Cieni	49
Misja 12, O'neron, Góry Narodzin Słońca	52
Misja 13, Merlin, Ul	55

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

Poniższy poradnik dotyczy kampanii dla jednego gracza gry *Age of Wonders II: Shadow Magic* i z tego względu koncentrowałem się w nim na zagadnieniach ściśle z tym trybem rozgrywki związanymi.

Spora część ogólnych porad ma oczywiście zastosowanie znacznie szersze, ale niezależnie od trybu rozgrywki proponuję je traktować jako wytyczne a nie jako wyrocznie. *Age of Wonders II SM*, jest grą niezwykle rozbudowaną i nie ma w niej jednej właściwej i idealnej strategii.

To samo zastrzeżenie dotyczy zasadniczej części tego tekstu – a więc opisu przejścia wszystkich 13 etapów kampanii. Opisane tam zalecenia pozwalają na ukończenie każdego z etapów – choć nie gwarantują że będzie to najlepszy i najszybszy z możliwych sposobów. Sytuacja w grze może jednak z różnych względów odbiegać od tej opisanej w solucji – rozgrywka w grze nie jest oparta na kilku skryptach i niektóre z etapów (szczególnie te większe) mogą przebiegać za każdym razem inaczej. Tam, gdzie prawdopodobieństwo takiej sytuacji jest szczególnie wysokie, ograniczałem się do ogólnych wytycznych rezygnując z bardziej szczegółowego omówienia strategii.

Druga ważna sprawa – w poradniku starałem się nie powtarzać zawartych już w instrukcji informacji – więc po wszystkie zestawienia i tabelki, ogólne zasady rozgrywki czy zasady wg jakich komputer rozstrzyga starcia odsyłam zainteresowanych do dokumentacji gry.

Porady ogólne

AoW jest grą w której opłaca się być agresywnym. Powolne rozbudowywanie sił i ostrożna ekspansja rzadko kiedy zdaje egzamin. Każdy zajęty przed przeciwnikiem chram, kopalnia czy nawet strażnica daje cenną przewagę, która z kolei ułatwia dalszą jeszcze szybszą ekspansję.

Nigdy nie należy więc czekać i trzymać niepotrzebnie w miastach silnych garnizonów. Poza wyjątkowymi sytuacjami, w których jesteśmy skazani na chronienie się za umocnieniami na wroga należy atakować.

Z tego względu niezwykle ważny jest drugi element strategii – rozpoznanie. Warto, by każdej silnej armii towarzyszyła jedna, dwie jednostki zwiadowcze (szczególnie łatwe jest to dla elfów – ich zwiadowcy są, jak nazwa wskazuje, stworzeni dla tej roli).

Dzięki zwiadowi jesteśmy w stanie precyzyjnie planować ruchy głównych sił, lokalizować cenne zasoby i siły przeciwnika.

Idealny zwiadowca to jednostka ruchliwa (ponad 34 punkty ruchu), z cechą widzenie (im większy jej poziom, tym rozleglejszy obszar odkrywa), latająca (wszędzie dotrze) i niedroga.

Jednostki

Każda z 15 dostępnych w grze nacji jest unikalna i dysponuje własnym zestawem jednostek. Po szczegółowy opis odsyłam do instrukcji, a w tym miejscu wspomnę tylko o najważniejszych zasadach.



Jednostkę opisuje 6 cech (atak, obrażenia, obrona, odporność, punkty życia, ruch) oraz zestaw różnych umiejętności. Te drugie tak naprawdę czynią jednostkę unikalną i nigdy nie należy się opierać na ocenianiu wartości danego oddziału wyłącznie w oparciu o podstawowych 6 cech.

Warto pamiętać, że zarówno cechy jak i umiejętności można modyfikować za pomocą rozmaitych czarów dzięki czemu można zredukować wady danej jednostki jak i wzmocnić jej zalety.

Ważnym aspektem zarządzania naszymi armiami jest kwestia mobilności. Ponieważ wiele map w grze jest dość rozległe, bardzo ważne jest by nasze siły znalazły się w określonym miejscu o określonym czasie. Nic nikomu po najpotężniejszej armii, która zapędzona na drugi kraniec mapy utknęła gdzieś w gęstej dżungli podczas gdy na nasze miasta atakuje nieprzyjaciel.

Szybkość jednostek różni się niekiedy dramatycznie (najwolniejsze mają 20 ruchy, najszybsze 50). Dodatkowo na mobilność jednostek wpływają różne umiejętności – jedne redukują koszt poruszania się po trudnym terenie inne umożliwiają inny rodzaj ruchu (lot, unoszenie się, pływanie).

Jest to szczególnie ważne w przypadku gdy tworzymy armię z jednostek o bardzo różnej mobilności – całość porusza się wtedy w tempie najwolniejszej z jednostek. Wyjątkiem od tej zasady jest przypadek jednostek transportowych (galera powietrzna, statki morskie, balony itd.) – tu znaczenie ma wyłącznie ruchliwość jednostki transportującej.

Podczas grupowania sił warto myśleć o celu jakiemu dana armia będzie służyć. Jeśli jest to armia której celem jest obrona strategicznych lokacji ruchliwość będzie ostatnią z cech jaka ma dla nas znacznie. Jeśli jednak tworzymy raiderów – armię która ma przeprowadzać szybkie ataki w głąb wrogiego terytorium i po zadaniu strat unikać pościgu – ruchliwość będzie miała znacznie podstawowe.

Miasta

Miasta są najważniejszymi z elementów naszego imperium. Dzięki nim mamy złoto, manę, jednostki.



Pełnią one zasadniczo 4 funkcje:

Generują dochody – ich wysokość zależy przede wszystkim od rozmiarów miasta, potem wielkości pól uprawnych – do tego doliczają się bonusy (i kary) za dodatkowe czynniki – takie jak czary, cechy rasy, maga itd.

Dodatkowo dochody można uzyskać produkując towary kupieckie – jest to domyślna aktywność każdego miasta w którym nie produkujemy żadnego oddziału ani budynku. Z tego względu w przypadku miast przeznaczonych do wytwarzania dochodu, w sytuacji gdy mamy pewne nadwyżki finansowe warto wybudować struktury zwiększające produkcję miasta – ta bowiem wpłynie na zyski, a budynki w AoWII: SM nie generują żadnych kosztów utrzymania.

Wytwarzają manę – dzięki budynkom takim jak: świątynia, świątynia magii, klasztor i sanktuarium otrzymujemy (za każdy z nich) +5 do many na turę. Zmaksymalizowane pod kontem wytwarzania many miasto generuje więc 20 mana na turę – tyle ile chram rodzimej dla naszego maga sfery. Dodatkowo niektóre rasy mają dodatkowy bonus – zależny od rozmiarów miasta.

Produkują jednostki – zdolność produkcyjna każdego miasta zależy przede wszystkim od jego rozmiarów i ilości budynków które tą zdolność zwiększają (kolejno są to dom budowniczych, warsztat obłąńczony, gildia mistrzów i świątynia ładu).

Koszt każdej jednostki lub budynku określa zarówno ilość złota jaką będzie trzeba zapłacić podczas produkcji jak i czas w jakim produkcja zostanie zakończona.

Niektóre rasy dysponują dodatkowym bonusem do produkcji, są też cechy maga i czary które mogą ją zwiększyć.

Czwarta funkcja – to coś co ogólnie określiłem jako wsparcie. To zarówno rozszerzanie domeny (po wybudowaniu wieży maga), pełnienie funkcji obronnej (miasta są jedyną budowlą defensywną jaką możemy sami wybudować), teleportowanie naszych jednostek (na dużych mapach wrota teleportacyjne bywają bezcenne), produkowanie artefaktów itd.

Dość sensownym rozwiązaniem jakie proponuję przyjąć podczas rozgrywki jest specjalizacja miast – ustalania jakiemu celowi przede wszystkim miasto ma służyć. Nie jest to niezbędne, ale przy ograniczonej ilości czasu i zasobów pozwala na bardziej racjonalne zarządzanie posiadanymi miastami.

W późniejszym etapie gry, gdy mamy już pewien oddech i więcej złota (i miast) można rozwijać miasta nieco bardziej równomiernie – warto np. we wszystkich miastach wybudować przynajmniej świątynię i klasztor.