

## :: Pierwsze 20 minut gry ::

Jeżeli jesteś początkującym graczem i nie wiesz, jak rozegrać początek gry, aby wejść w dobrym czasie do danej epoki lub zastanawiasz się, kiedy zacząć wydobywać drewno, złoto, czy kamień, to ten artykuł powinien Ci to przybliżyć.

Artykuł podzielony jest na 5 działów:

- RUSH
- FORWARD RUSH
- TOWER RUSH
- FAST CASTLE
- GALLEY RUSH

Każdy dział zawiera opis techniki jak należy grać, kiedy jakiego wieśka dawać na poszczególny surowiec itd.

Przedstawione niżej metody to tylko przykładowe i najczęściej wykonywane techniki, oczywiście nie zawsze można zastosować je dokładnie tak jak zostało to opisane, ponieważ wielu sytuacji nie da się przewidzieć (mam tutaj na myśli zachowanie przeciwnika, daleko osadzony boar, późno znalezione owce, czy problem z lasem). Nieraz trzeba będzie iść *Fast Castle* zamiast z 30 wieśkami, to z 33 lub z 27 jak wszystko pasuje nam super! Tak więc, poniższe opisy służą tylko do zapoznania się z tymi taktykami, a „skutki uboczne” (ruchy przeciwnika i układ surowców) nie są tutaj uwzględnione. Opis ten ma za zadanie tylko przybliżyć działanie poszczególnych taktyk :-)

**Zapraszamy do lektury**

# #1#

## RUSH

**RUSH** – to jedna z najczęściej stosowanych taktyk w tej grze. Używają jej Ci najlepsi zawodnicy, a także Ci, co dopiero zaczynają się uczyć, dlaczego? Ponieważ udany Rush to połowa drogi do zwycięstwa.

→ Opis:

Na samym początku budujemy domki, robimy to w następujący sposób:

- 2 wieškami budujemy 1 domek;
- 1 wieškiem budujemy 1 domek;

Town Center (TC) cały czas produkuje ludzi. Scout (konik) w tym czasie ma za zadanie poszukać jak najszybciej owiec do jedzenia. Niedaleko TC znajduje się (na planszy Jukatan jest znacznie więcej jedzenia i nie ma owiec tylko są bażanty, boarów jest aż 3 i 2 krzaki z jagodami na pozostałych mapach raczej jedzenie jest wszędzie tak samo):

- 8 owiec;
- 2 boary;

Gdy Scout znajdzie jakieś owce, to ludzie rąbający drzewo (budujący domki) idą „jeść” owce. Obierać owce musi łącznie 6 ludzi. Gdy wyprodukuje się 6. człowiek na owcę, to następnych 4. produkuje się na drzewo i stawiają drewnię przy najbliższym lesie. Gdy mamy już wyprodukowanych 4. na drewnie i 6. na owcach, to wymyślamy w TC **loom** – ochronę dla naszych robotników. Gdy skończymy wymyślać loom, tworzymy następnych robotników i pierwszy który wyjdzie z TC idzie po boara (przed boarem stawia domek). Następny Wiesiek, który się wyprodukuje wędruje na jagody (krzaczki niedaleko TC) i stawia młyn, w tym czasie wraca wiesiek z boarem pod TC ludzie obierający owce oddają jedzenie do TC i strzelają w boara, po czym wszyscy go obierają. Następnych 2. wiešków wędruje na krzaczki. W momencie gdy na krzakach mamy 3. zbieraczy, to następny człowiek, który wyjdzie z TC idzie po boara (także stawia domek o ile nie jest Hunem!) i wraca z nim pod TC. W tym czasie, co nasz pracuś buduje domek i ściąga boara to kolejni ludzie produkują się na obierającego boara. Gdy nasz śmiałek wróci z boarem, to część osób które obierały boara strzelają do nowego i jedzą go, gdy osoby ze „starego” boara skończą go obierać przerzucają się na nowego, z tym, że 3 wiešków idzie obierać dalej owce. Następne wieški co

## Age Of Empires 2 : The Conquerors Expansion

wychodzą z TC idą na następne drewno i budują drewnię. W tym czasie wybieramy 2 – 3 najbardziej uszkodzone wieśki i budujemy nimi pola wokół TC. Gdy mamy 23 – 24 ludności, to klikamy następną erę (Feudal Age). Osoby, które skończyły jeść boara układamy na drewno. W czasie, kiedy przechodzimy do Feudal Age budujemy barak oraz domek.

Gdy weszliśmy już do Feudal Age, to budujemy 2x strzelnicę lub strzelnicę i stajnię 4 wieśkami. Pamiętajmy aby TC cały czas pracowało! Bardzo ważnym elementem początkowym jest wymyślenia upgrad'u na drzewo (w drewni). Gdy wieśniaczki skończą budować budynki militarne zaczynamy produkować armię. W późniejszym etapie gry musimy wymyślić upgrad na farmy (w młynie) oraz wymyśleć taczkę w TC (dość ważny element strategiczny). Późniejsze działania nie zależą już od nas, tylko od strategii, jaką przyjmie nasz przeciwnik, tak więc nie ma dalej konkretnych rad.

Jeżeli nie do końca zrozumiałeś (aś) wyżej napisane słowa, proponuję obejrzeć grę pokazową pt.: **1 – Rush.mgx**

## #2#

# FORWARD RUSH

**FORWARD RUSH** - Technika oparta na technice RUSH. Także bardzo popularna. Charakteryzuje się tym, że zamiast budować budynki militarne u siebie w bazie, robimy to na terenie przeciwnika. Technika agresywna, wymagająca dobre panowanie nad armią oraz ekonomią.

### → Opis:

Na samym początku budujemy domki, robimy to w następujący sposób:

- 2 wieśkami budujemy 1 domek;
- 1 wieśkiem budujemy 1 domek;

Town Center (TC) cały czas produkuje ludzi. Scout (konik) w tym czasie ma za zadanie poszukać jak najszybciej owiec do jedzenia. Niedaleko TC znajduje się:

- 8 owiec (opcjonalnie bażanty);
- 2 boary (opcjonalnie 3);

Gdy Scout znajdzie jakieś owce, to ludzie rąbiący drzewo (budujący domki) idą „jeść” owce. Obierać owce musi łącznie 6 ludzi. Gdy wyprodukuje się 6. człowiek na owcę, to następnych 4. produkuje się na drzewo i stawiają drewnię przy najbliższym lesie. Gdy mamy już wyprodukowanych 4. na drewnie i 6. na owcach, to wymyślamy w TC **loom** – ochronę dla naszych robotników. Gdy skończymy wymyślać loom, tworzymy następnych robotników i pierwszy który wyjdzie z TC idzie po boara (przed boarem stawia domek). Następny Wiesiek, który się wyprodukuje wędruje na jagody (krzaczki niedaleko TC) i stawia młyn, w tym czasie wraca wiesiek z boarem pod TC ludzie obierający owce oddają jedzenie do TC i strzelają w boara, po czym wszyscy go obierają. Następnych 2. wieśków wędruje na krzaczki. W momencie gdy na krzakach mamy 3. zbieraczy, to następny człowiek, który wyjdzie z TC idzie po boara (także stawia domek o ile nie jest Hunem!) i wraca z nim pod TC. W tym czasie, co nasz pracuś buduje domek i ściąga boara to kolejni ludzie produkują się na obierającego boara. Gdy nasz śmiałek wróci z boarem, to część osób które obierały boara strzelają do nowego i jedzą go, gdy osoby ze „starego” boara skończą go obierać przerzucają się na nowego, z tym, że 3 wieśków idzie obierać dalej owce. Następne wieśki co wychodzą z TC idą na następne drewno i budują drewnię. W tym czasie wybieramy 2 (nie więcej!) najbardziej uszkodzonych wieśków i budujemy nimi

## Age Of Empires 2 : The Conquerors Expansion

pola wokół TC. Gdy mamy 21 – 23 ludności, to klikamy następną erę (Feudal Age). Około 3. lub 4. wieśków, które skończyły jeść boara wysyłamy na teren wroga i tam budujemy barak oraz 2 strzelnice (ponieważ gdy idziemy do przodu, nie gra się na scouty – nie opłaca się ich produkować na początku walki). Resztę ludzi dajemy na drzewo, na owcach pozostawiając maksymalnie 3 pracusiów.

Gdy wchodzimy do Feudal Age to wymyślamy jak w RUSH upread na drewno, nie zapominając o tym, aby TC non stop pracowało. Dlatego ten styl jest trudniejszy, ponieważ 4 naszych wieśniaków nie pracuje, przez co tracimy dużo na ekonomii i nie stać nas na wszystko, na co stać nas gdy budujemy militaria u siebie. Tak więc poleca się tą technikę ludziom, którzy potrafią już kontrolować ekonomię na tyle, że wiedzą jak rozstawić wieśki w razie problemów, lub braku jakichś surowców.

Jeżeli nie do końca zrozumiałeś (aś) wyżej napisane słowa, proponuję obejrzeć grę pokazową pt.: **2 – Forward Rush.mgx**

# 3

## TOWER RUSH

**TOWER RUSH** – technika bazująca na FORWARD RUSH, z tym wyjątkiem, że grający tą techniką wieżuje przeciwnika, a dopiero później „kompletuje” armię. Technika ta ma za zadanie odciąć oponenta przede wszystkim od kamienia (aby nie mógł stawiać wież obronnych), ale także od innych zasobów – w szczególności drewna. Technika bardzo ciekawa, ale niestety bardzo osłabiająca nie tylko ekonomię przeciwnika, ale też w pierwszych momentach walki naszą – należy posiadać dość duże umiejętności panowania nad armią oraz ekonomią.

→ Opis:

Na samym początku budujemy domki, robimy to w następujący sposób:

- 2 wieśkami budujemy 1 domek;
- 1 wieśką budujemy 1 domek;

Town Center (TC) cały czas produkuje ludzi. Scout (konik) w tym czasie ma za zadanie poszukać jak najszybciej owiec do jedzenia. Niedaleko TC znajduje się:

- 8 owiec (opcjonalnie bażanty);
- 2 boary (opcjonalnie 3);

Gdy Scout znajdzie jakieś owce, to ludzie rąbiący drzewo (budujący domki) idą „jeść” owce. Obierać owce musi łącznie 6 ludzi. Gdy wyprodukują się 6. człowiek na owcę, to następnych 2. produkuje się na drzewo i stawiają drewnianą przy najbliższym lesie. Gdy mamy już wyprodukowanych 2. na drewno i 6. na owcach, to wymyślamy w TC **loom** – ochronę dla naszych robotników. Gdy skończymy wymyślać loom, tworzymy następnych robotników i pierwszy który wyjdzie z TC idzie po boara (przed boarem stawia domek). Następny Wiesiek, który się wyprodukował wędruje na jagody (krzaczki niedaleko TC) i stawia młyn, w tym czasie wraca wiesiek z boarem pod TC ludzie obierający owce oddają jedzenie do TC i strzelają w boara, po czym wszyscy go obierają. Następny człowiek wędruje na krzaczki. Potem ściągamy 1 osobę z boara i dajemy na owcę, w TC produkuje się 1 człowiek na owcę. Następny który wyjdzie z TC idzie na jagódki. Kolejny wyprodukowany mieszkaniec idzie po 2 boara. Teraz dajemy 1 człowieka na owce (mamy już ich 3!). Kolejnego Wieśka dajemy na boara, potem 1 na jagódki i 2 – 3 na kamień. Gdy mamy 20 – 21 pop klikamy

## Age Of Empires 2 : The Conquerors Expansion

Feudal Age. Teraz 4 zdrowych ludzi z boara wysyłamy na teren wroga, resztę ludzi dajemy na drewno i dorzucamy na owce jeżeli jest taka potrzeba. Wieškami z przodu stawiamy barak na terenie wroga.

Gdy weszliśmy już do Feudal Age, to wieškami u wroga stawiamy pierwszą wieżę w takim miejscu, aby nie był w stanie jej zobaczyć. Potem ją obmurowujemy i stawiamy następną wieżę tak, aby pierwsza ochraniała drugą i także ją obmurowujemy. Powtarzamy tę czynność tyle razy ile jest nam potrzebne. Oczywiście wymyślamy up na drewno (w drewutni) oraz w miarę przypływu surowców budujemy farmy, tworzymy wieśniaki cały czas i możemy także postawić kilka wież u nas w bazie, aby przeciwnik miał trudności z osłabieniem naszej ekonomii. Musimy także w miarę szybko zacząć budować armię, aby nie być takim zupełnie bezbronnym. Jak już pisałem wyżej, technika naprawdę dobra, ale wymagająca już dosyć dużych umiejętności.

Jeżeli nie do końca zrozumiałeś (aś) wyżej napisane słowa, proponuję obejrzeć grę pokazową pt.: **3 – Tower Rush.mgx**

## #4#

# FAST CASTLE

**FAST CASTLE** – technika polegająca na jak najszybszym wejściu do ery zamków. W grach 1v1 zazwyczaj niestosowana, ponieważ do momentu, gdy wejdziemy do Castle Age, to nasz przeciwnik, może nas naprawdę nieźle przydusić i co najgorsze – odciąć od złota, wtedy to już szans większych na wygraną nie ma. Tak więc technika stosowana najczęściej w grach 3v3 i 4v4 (FC wykonują środkowi gracze)

### → Opis:

Na samym początku budujemy domki, robimy to w następujący sposób:

- 2 wieśkami budujemy 1 domek;
- 1 wieśką budujemy 1 domek;

Town Center (TC) cały czas produkuje ludzi. Scout (konik) w tym czasie ma za zadanie poszukać jak najszybciej owiec do jedzenia. Niedaleko TC znajduje się:

- 8 owiec (opcjonalnie bażanty);
- 2 boary (opcjonalnie 3);

Gdy Scout znajdzie jakieś owce, to ludzie rąbiący drzewo (budujący domki) idą „jeść” owce. Obierać owce musi łącznie 6 ludzi. Gdy wyprodukuje się 6. człowiek na owcę, to następnych 4. produkuje się na drzewo i stawiają drewnię przy najbliższym lesie. Gdy mamy już wyprodukowanych 4. na drewnie i 6. na owcach, to wymyślamy w TC **loom** – ochronę dla naszych robotników. Gdy skończymy wymyślać loom, tworzymy następnych robotników i pierwszy który wyjdzie z TC idzie po boara (przed boarem stawia domek). Następny Wiesiek, który się wyprodukuje wędruje na jagody (krzaczki niedaleko TC) i stawia młyn, w tym czasie wraca wiesiek z boarem pod TC ludzie obierający owce oddają jedzenie do TC i strzelają w boara, po czym wszyscy go obierają. Następnych 2. wieśków wędruje na krzaczki. W momencie gdy na krzakach mamy 3. zbieraczy, to następny człowiek, który wyjdzie z TC idzie po boara (także stawia domek o ile nie jest Hunem!) i wraca z nim pod TC. W tym czasie, co nasz pracus buduje domek i ściąga boara to kolejni ludzie produkują się na obierającego boara. Gdy nasz śmiałek wróci z boarem, to część osób które obierały boara strzelają do nowego i jedzą go, gdy osoby ze „starego” boara skończą go obierać przerzucają się na nowego. Wybieramy tych najbardziej uszkodzonych wieśniaczków



## Age Of Empires 2 : The Conquerors Expansion

i budujemy nimi 2 farmy. Osoby które wychodzą z TC produkujemy cały czas na boara i owce (musimy pamiętać iż 1 owcę najlepiej aby obierało minimum 3 ludzi). Pamiętajmy, aby dobudować 1 wieśkiem z drewna domek, aby nigdy nie mieć sytuacji, że TC nam stoi! W momencie gdy przy obieraniu dziczyzny robi się „tłoczno”, to bierzemy znowu 2 wieśki i budujemy nimi farmy. Następnie dajemy ludzi z TC na drzewo (budujemy nową drewnutnię). Budujemy 5 farmę jednym wieśniaczkiem z jedzenia. Gdy mamy już 27 populacji, to klikamy Feudal Age. Ludzi, którzy skończyli obierać owce / boara rozdzielamy tak, aby 3 było na złocie (budujemy tam kopalnię) a reszta śmiga na drzewo. Zanim wejdziemy do Feudal age powinniśmy mieć wybudowany barak oraz dobudować 1 lub 2 domki na zapas.

W Feudal Age tym razem nie wymyślamy upgradów! Tworzymy w TC jeszcze 3 – 4 wieśniaków i dajemy 1 lub 2 na złoto resztę na drewno i dobudowujemy farmy w miarę jak przybywa nam jedzenia. 2. – 3. wieśkami budujemy potrzebne budynki aby wejść do Castle Age. Najczęściej buduje się:

- Stajnię oraz kuźnię (ponieważ FC służy temu, aby szybko wejść do Castra i produkować Konie, aby wspomóc sojuszników)
- (ewentualnie) Stajnie oraz market;

Gdy mamy już wybudowane militaria oraz populację w granicach 30 – 31 to na 100% mamy już uzbierane 800 jedzenia oraz 200 złota aby móc kliknąć up do Castle Age. W między czasie jak przechodzimy do castla to wymyślamy upready na drewno oraz na farmy, a także upready w kuźni dla konii – czyli atak oraz pancerz.

Gdy jesteś już w Castle Age to dobrze by było, jakbyś miał (a) uzbierane drewno na wybudowanie kolejnego TC no i postawione już 2 stajnie, aby produkowały konie i wspomagały naszych przyjaciół. Należy pamiętać aby TC ciągle pracowały – tak samo jak stajnie – a także musimy pamiętać o upgradach ekonomicznych (drewno, pola oraz taczka w TC to podstawa!) jak i wojskowych.

Jeżeli nie do końca zrozumiałeś (aś) wyżej napisane słowa, proponuję obejrzeć grę pokazową pt.: **4 – Fast Castle.mgx**

#5#

## GALLEY RUSH

**GALLEY RUSH** – Technika stosowana na planszach z wodą (Islands oraz Team Islands). Można by powiedzieć, że jest to RUSH, tylko że zamiast baraków stawia się doki, a zamiast pik czy skarm produkuje się statki wojenne. W zasadzie technika ta wykorzystywana jest zawsze na mapach z wodą, ponieważ inne zagranie nie ma sensu...

→ Opis:

Na samym początku budujemy domki, robimy to w następujący sposób:

- 2 wieśkami budujemy 1 domek;
- 1 wieśkiem budujemy 1 domek;

Town Center (TC) cały czas produkuje ludzi. Scout (konik) w tym czasie ma za zadanie poszukać jak najszybciej owiec do jedzenia. Niedaleko TC znajduje się:

- 8 owiec
- 2 boary

Gdy Scout znajdzie jakieś owce, to ludzie rąbiący drzewo (budujący domki) idą „jeść” owce. Obierać owce musi łącznie 6 ludzi. Gdy wyprodukuje się 6. człowiek na owcę, to następnie wypuszczamy 3 na drzewo rosnące koło TC (nie stawiamy drewnutni!). Następny robotnik idzie nad brzeg wyspy wybudować dok i wraca na drzewo koło TC – gdy zostanie uzbierane drewno aby wybudować drewnutnię, to bierzemy 4 z drewna i idziemy nimi budować drewnutnię koło lasu. A człowiek który wyjdzie z TC wędruje po boara (nie zapominamy o domku) a w tym czasie wymyśla się loom. Ściąga boara pod TC i wszystkie wieśki z owiec zaczynają obierać boara. Ludzie, którzy się produkują idą na drewno do momentu uzyskania 6 na drewnie. Potem następny człowiek, który się wyprodukuje idzie po boara (domek stawia rzecz jasna). Oczywiście, gdy nasi drwale uzbierają wystarczającą ilość drewna to budujemy statek rybacki i łowimy ryby (morze nadaje się do tego bardzo dobrze). Kolejni ludzie co wychodzą powiedzmy że 2 wieśki idą na owce / boara. Gdy ludzie jedzą nowego boara, następni co się produkują idą na drzewo. Pamiętajmy aby budować cały czas łodzie rybackie – darmowe jedzenie. Produkujemy jeszcze ze 2 – 3 wieśki i dajemy je na drewno budując nową drewnutnię. Gdy uzbieramy wystarczającą ilość jedzenia klikamy Feudal Age. Teraz 3. lub 4. ludzi dajemy na złoto budując

kopalnię. Część ludzi z owiec i boara dajemy na drewno i ze 3 na jagody (nie budujemy na razie młynu). Bierzymy sobie 1 wieśniaka z drewna i idziemy nim budować w międzyczasie następny dok. Na brzegach wyspy budujemy sobie powoli domki, aby w razie desantu wiedzieć gdzie nam wchodzi wróg. Gdy uzbieramy już sporo drewna budujemy młyn, oraz możemy dobudować farmę jak widzimy, że słabo z jedzeniem stoimy (nie zalecane, ponieważ drewno przyda się do budowania statków wojennych).

Gdy weszliśmy do feudalą to w dokach zaczynamy produkcję statków bojowych, w miarę jak przybywa nam drewna dobudowujemy kolejne doki rzecz jasna. Aha nie zapominamy o upgrad'zie na drewno. Później w miarę możliwości wymyślamy kolejne upgrad'y – te ekonomiczne jak i te wojskowe. Do statków opłaca się wymyślić większy zasięg strzelania, jesteśmy wtedy w stanie z większej odległości strzelać w statki przeciwnika. O taczce nie musimy pamiętać, ponieważ u Wikingów wymyślana ona jest sama w momencie przejścia do kolejnej ery. Wystarczy, że będziemy pamiętali aby TC cały czas pracowało. W miarę jak toczy się walka, dokładamy coraz to więcej ludzi na złoto i inne surowce, a także dobudowujemy domki oraz doki.

Dodam, iż plansze na wodzie należą do jednych z najtrudniejszych, ponieważ tutaj trzeba wykazać się naprawdę sporą umiejętnością kombinowania. Dlatego opisałem tą technikę na końcu.

Jeżeli nie do końca zrozumiałeś (aś) wyżej napisane słowa, proponuję obejrzyć grę pokazową pt.: **5 – Galley Rush.mgx**

# :: K O N I E C ::

## :: UWAGA ::

Wyżej przedstawione strategie są prawdziwe, ale nie zawsze muszą się zgadzać z tym co robi się w grze, ponieważ wystarczy starcić 2 owce, a FC (Fast Castle) będzie opóźniony i z większą liczbą wieśniaków do tego. Przygotowujemy się np.: do Forward Rasha, a w drodze do przeciwnika okazuje się że on robi nam Tower Rush, no i już nasz plan padł i musimy szybko na „żywca” kombinować co tu teraz zrobić.

Artykuł ten ma na celu zapoznać świeżo upieczonych graczy z ogólnymi zasadami poszczególnych technik, natomiast dobrze się je wykonywać można się nauczyć tylko poprzez grę oraz oglądanie rekordów gier, które znajdziecie u nas w serwisie w dziale **NAGRANE GRY** – zapraszamy.

**Liczmy na to iż artykuł Wam się przydał :-)**

### **Podziękowania dla:**

- **PL\_Cienki\_**
- **PL\_Dziamdziak**

Za wytrwałość i pomoc w nauce podstaw i nie tylko ;-)