

KOMPLETNY OPIS GRY AGE OF EMPIRES II I DODATKU DO NIEJ,
CZYLI CONQUERORS, NADEŚLAŁ KONRAD HORBACZ, LAT 15, Z
WROCLAWIA

Omówienie ras

Aztekowie:

Specjalność: piechota i mnisi

- wieśniacy noszą +5 surowców
- jednostki militarne są tworzone 15% szybciej
- mnisi otrzymują +5 punktów życia z każdym wynalazkiem w Świątyni

Jednostka specjalna: Jaguar Warrior (piechota)

Brytowie:

Specjalność: łucznicy

- Town center kosztuje - 50% drewna w Castle age
- jednostki strzelające mają +1 zasięg w Castle age, +1 zasięg w Imperial age
- pasterze pracują 25% szybciej

Jednostka specjalna: Longbowman (łucznik z dalekim zasięgiem)

Bizantyjczycy:

Specjalność: obrona

- budynki mają +10 życia w Dark age, +20 w Feudal age, +30 w Castle age, +40 w Imperial age
- statki strzelające mają +20% do ataku

- przejście do Imperial age kosztuje -33%

Jednostka specjalna: Cataphract (kawaleria)

Celtowie:

Specjalność: piechota

- piechota porusza się 15% szybciej
- drwale pracują 15% szybciej
- maszyny oblężnicze strzelają 20% szybciej

Jednostka specjalna: Woad Warrior (piechota)

Chińczycy:

Specjalność: łucznicy

- start z +3 wieśniakami, ale -50 drewno i -150 jedzenie
- technologie kosztują -10% w Feudal age, -15% w Castle age, -20% w Imperial age
- Town Center obsługuje 10 populacji
- statki demolujące +50% żyć

Jednostka specjalna: Chu Ko nu (łucznik)

Frankowie:

Specjalność: kawaleria

- koszt zamków -25%
- rycerz + 20% żyć
- darmowe ulepszenia farm

Jednostka specjalna: Throwing Axeman (piechota)

Goci:

Specjalność: piechota

- piechota kosztuje -10% w Feudal age, -15% w Castle age, -25% w Imperial age
- piechota ma +1 atak przeciwko budynkom
- wieśniacy mają +5 do ataku przeciw niedźwiedzim, łowcy noszą +5 mięsa

Jednostka specjalna: Huskarl (piechota)

Hunowie:

Specjalność: kawaleria

- nie potrzebują domów, ale zaczynają z -10 drewna
- strzelająca kawaleria kosztuje -25% w Feudal age, -30% w Imperial age
- Trebuchety mają +30 celności

Jednostka specjalna: Tarkan (kawaleria)

Japończycy:

Specjalność: piechota

- statki rybackie mają 2x życia, 2x pancerz, prędkość pracy +5% w Dark age, +10% w Feudal age, +15% w Castle age, +20% w Imperial age
- młyn, obóz drwali i kopalnia złota kosztuje -50%
- piechota atakuje +10% szybciej w Feudal age, +15% w Castle age, +25% w Imperial age

Jednostka specjalna: Samurai (piechota)

Koreańczycy:

Specjalność: wieże i marynarka

- wieśniacy mają +2 pole widzenia
- kamieniołom pracuje 20% szybciej
- darmowe ulepszenia wież (wieża bombardująca potrzebuje Chemistry)
- zasięg wież +1 w Castle age, +2 w Imperial age

Jednostka specjalna: War Wagon (wóz z łucznikami) Turtle ship (statek wojenny)

Majowie:

Specjalność: łucznicy

- start z +1 wieśniakiem, ale -50 jedzenia
- koszt łuczników -10% w Feudal age, - 20% w Castle age, -30% w Imperial age

Jednostka specjalna: Plumed archer (łucznik)

Mongolowie:

Specjalność: łucznicy na koniach

- łucznicy na koniach strzelają 20% szybciej
- lekka kawaleria i husaria mają +30% żyć
- łowcy pracują 50% szybciej

Jednostka specjalna: Mangudai (łucznik na koniu)

Persowie:

Specjalność: kawaleria

- start z +50 drewna i jedzenia
- centrum miasta i doki mają 2x życie, szybkość pracy +10 w Feudal age, +15 w Castle age, +20 w Imperial age

Jednostka specjalna: War elephant (kawaleria)

Saraceni:

Specjalność: wielbłądy i marynarka

- koszty w targu wynoszą tylko 5%
- transportowce mają 2x życie, 2x pojemność
- galery atakują 20% szybciej
- łucznicy na koniach mają +3 ataku przeciw budynkom

Jednostka specjalna: Mameluke (wielbłąd)

Hiszpanie:

Specjalność: proch i mnisi

- budowniczy pracują 30% szybciej
- ulepszenia w kuźni nie potrzebują złota
- galery z działami strzelają szybciej i celniej

Jednostka specjalna: Conquistador (kanonier na koniu) Misjonarz (mnich)

Teutoni:

Specjalność: piechota

- mnisi mają 2x zasięg leczenia

- wieże mogą pomieścić 2x więcej jednostek
- zabójcze dziury są darmowe
- farma kosztuje -33%
- Town center ma +2 ataku, +5 pole wiedzenia

Jednostka specjalna: Teutonic Knight (piechota)

Turcy:

Specjalność: proch

- jednostki z prochem mają +25% żyć, wynalezienie technologii prochu -50%,
Chemistry darmowe
- kopalnia złota pracuje 15% szybciej
- lekka kawaleria i husaria mają darmowe ulepszenia

Jednostka specjalna: Janissary (kanonier)

Wikingowie:

Specjalność: piechota i marynarka

- statek wojenny kosztuje -20%
- piechota +10 żyć w Feudal age, +15 w Castle age, +20 w Imperial age
- wynalazki Wheelbarrow i Hand Cart są darmowe

Jednostka specjalna: Berserk (piechota) Longboat (statek wojenny)

Moimi ulubionym rasami są Wikingowie i Hiszpanie. Posiadają oni bardzo silne jednostki. Teutoni też są w porządku, ze względu na Teutonic Knighta, który

jest najsilniejszą jednostką piechoty. Walka z oddziałem składającym się z tych jednostek to wielkie wyzwanie. Wszystkie jednostki specjalne produkuje się w zamku, za wyjątkiem misjonarza (produkuje się go w Świątyni), Longboat (w dokach) i Turtle ship (również doki). Dodatek Conquerors dodaje do podstawowej wersji pięć nowych ras: Hiszpanów, Azteków, Hunów, Majów i Koreańczyków. Każdego fana gry Age of Empires namawiam, aby dokupił dodatek Conquerors, ponieważ jest po prostu świetny. Jest tam mnóstwo usprawnień. Wiem, że cena, jaką podaje Microsoft jest duża, ale czego się nie robi dla najlepszej gry strategicznej?

Teraz zamieszczę spis jednostek. Nie umieszczam tu jednostek specjalnych, które są produkowane w zamku. Przypominam, że nie ma takiej rasy, która miałaby dostęp do wszystkich jednostek, technologii oraz budynków.

Jeśli jednostka w następnym wieku ma ten sam numer, to jest ulepszeniem tej poprzedniej.

D - Dark age

F - Feudal age

C - Castle age

I - Imperial age

PŻ - punkty żyć

A - atak

P - pancerz

Z - zasięg

J - ilość jedzenia potrzebna do produkcji

Dw - ilość drewna potrzebna do produkcji

Zł - ilość złota potrzebna do produkcji

BARAKI:		PŻ	A	P	Z	J	Dw	Zł
D	1.Militia	40	4		0 i 1	0	60	0 20
F	1.Man at arms		45	6		0 i 1	0	60 0
	20							
	2.Spearman	45	3		0 i 0	0	35	25 0
C	1.Long Swordman	55	9		0 i 1	0	60	0 20
	2.Pikeman	55	4		0 i 0	0	35	25 0
	3.Eagle Warrior	50	4		0 i 2	0	20	0 50
I	1.Two-handed Swordman		60	11		0 i 1	0	60 0
	20							
	2.Halberdier	60	6		0 i 0	0	35	25 0
	3.Elite Eagle Warrior		60	9		0 i 4	0	20 0
	50							
	1.Champion		70	13		1 i 1	0	60 0
	20							

ARCHERY RANGE:		PŻ	A	P	Z	J	Dw	Zł
F	1.Archer	30	4		0 i 0	4	0	25 45
	2.Skirmisher		30	2		0 i 3	4	25 35 0
C	1.Crossbowman	35	5		0 i 0	5	0	25 45
	2.Elite Skirmisher	35	3		0 i 4	5	25	35 0
	3.Cavalry Archer	50	6		0 i 0	3	0	40 70
I	1.Arbalest	40	6		0 i 0	5	0	25 45

3. Heavy Cavalry Archer	60	7	1 i 0	4	0	40	70
4. Hand Canoneer	35	17	1 i 0	7	45	0	50

STABLE:

		PŽ	A	P	Z	J	Dw	Zł
F	1.Scout Cavalry	45	3	0 i 2	0	80	0	0
C	2.Knight	100	10	0 i 2 0	60	0	75	
	1.Light Cavalry	60	7	0 i 2	0	80	0	0
	3.Camel	100	5	0 i 0	0	55	0	60
I	1.Hussar	75	7	0 i 2	0	80	0	0
	2.Cavalier	120	12	2 i 2 0	60	0	75	
	3.Heavy Camel	120	7	0 i 0	0	55	0	60
	2.Paladin	160	14	2 i 3 0	60	0	75	

SIEGE WORKSHOP:

		PŽ	A	P	Z	J	Dw	Zł
C	1.Mangonel	50	40	0 i 6 5	0	160	135	
	2.Battering Ram	175	2	0 i 1 8 0	0	0	160	75
	3.Scorpion	40	12	0 i 6 7	0	75	75	
I	1.Onager	60	50	0 i 7 8	0	160	135	
	2.Capped Ram	200	3	0 i 1 9 0	0	0	170	75
	3.Heavy Scorpion	50	16	0 i 7 7	0	75	75	
	4.Bombard Cannon		50	16	2 i 5 1 2	0	225	225
	1.Siege Onager	70	75	0 i 8 8	0	160	135	
	2.Siege Ram		270	4	0 i 1 9 5	0	0	160

DOCK:		PŻ	A	P	Z	J	Dw	Zł
F	1.Galley	120	6	0 i 6	5	0	90	30
C	2.Fire Ship	100	2	0 i 6	2	0	75	45
	3.Demolition Ship	50	110	0 i 3	0	0	70	50
	1.War Galley		135	7	0 i 6	6	0	90 30
I	2.Fast Fire Ship	120	3	0 i 8	2	0	75	45
	3.Heavy Demolition Ship		60	140	0 i 5	0	0	70 50
	1.Galleon	165	8	0 i 8	7	0	90	30
	4.Cannon Galleon	120	35	0 i 6	13	0	200	150
	4.Elite Cannon Galleon	150	45	0 i 8	15	0	200	150

Teraz najważniejsze, czyli taktyka gry:

Pierwszą rzeczą, jaką trzeba zrobić, jest stworzenie wieśniaków i kilku domów. Trzeba zwiedzić najbliższą okolicę i zapoznać się z rozmieszczeniem zasobów i lasów. Kilku wieśniaków idzie ścinać pobliskie drzewa, trzeba także wybudować kopalnię w pobliżu złota 5 i kamienia, i przydzielić na razie po dwóch wieśniaków. Dużo mięsa dadzą ci owce i dlatego nie zapomnij ich sprowadzić do centrum miasta. W pobliżu trzeba zbudować młyn, który pozwoli produkować farmy, które należy rozmieszczać wokół centrum. Możesz teraz wybudować baraki, chociaż komputer nie atakuje, jeśli nie osiągnie następnej epoki. Jeśli w pobliżu jest woda z rybami, to możesz zbudować doki i kilka statków rybackich.

Aby przejść do Feudal Age, musisz mieć 200 jedzenia. Im wcześniej to zrobisz, tym lepiej. Pamiętaj, aby zbudować obóz drwali przy jakimś wielkim lesie. Cały czas twórz wieśniaków. Na początku Feudal age trzeba odkryć wynalazki usprawniające prędkość poddanych w miejscach ich pracy. Należy teraz zastanowić się nad ufortyfikowaniem. Kamienne mury i bramy należy budować w wąskich przejściach pomiędzy drzewami i pagórkami. Za murem możesz zbudować kilka wieżyczek. Nie buduj ich jako uzupełnienie murów, ponieważ mają one mało punktów życia i szybko zostaną zniszczone. Zostaw trochę miejsca, ponieważ będziesz mógł budować w następnym wieku zamki, które są bardzo dobre w obronie. Pamiętaj również o miejscu na domki, dzięki którym będziesz mógł budować jednostki. Do uprawy farmy powinieneś mieć około 12 wieśniaków, do złota 8, do kamienia 5 i do drewna 10. Możesz wyprodukować więcej ludzi, jeśli nie wystarczy ci czegoś. Wszystko jest zależne od rodzaju mapy, na której grasz. Jeśli ograniczenie populacji jest małe, to zmniejsz liczbę wieśniaków. Wybuduj teraz stajnię i Archery Range i zacznij produkcję jednostek. Możesz wybudować targ i dzięki jego wynalazkom zobaczyć wszystko, co twoi sojusznicy. Produkuj na razie jak najwięcej strzelców i kilku Man at arms do obrony. Powinieneś wysłać na zwiady konnicę w celu zapoznania się z surowcami oraz bazą wroga. Zbierz 800 jedzenia, aby przejść do Castle age. Dzięki nowym technologiom będziesz mógł myśleć już o zniszczeniu wroga, ale najpierw musisz stworzyć solidną obronę. W miejscu ciągle atakowanym należy wybudować zamek, który posiada łuczników, strzelających na dalekie odległości. Możesz również wsadzić tam kilku innych strzelców. Nareszcie uzyskujesz dostęp do jednostek specjalnych swojej rasy. W niewielkiej odległości od zamku ustaw kilku jeźdźców i strzelców, którzy będą atakować katapulty poza zasięgiem fortecy. Wybuduj kilku mnichów w świątyni, którzy będą leczyć twoich ludzi. Zajmij się wynalazkami, których jeszcze nie masz. Zapewne nie zostało wiele z twoich

surowców, więc wybuduj kopalnię i zostaw tam kilka jednostek. Przyda się tobie fabryka maszyn oblężniczych, dzięki której będziesz mógł budować katapulty i armaty. Najlepszą jednak katapultę buduje się w zamku. Jest to wóz, który się rozkłada i strzela z niewiarygodną siłą na dalekie odległości. Nazywa się Trebuchet. Świetny jest także Bombard Canon, który ma jeszcze większy zasięg, ale nie wszystkie rasy mają go. W zamku można produkować jeszcze jedną jednostkę, czyli Petard. Jest to taki kamikaze, który wybucha czyniąc wielkie szkody. Należy na niego uważać, ponieważ może czasem zniszczyć twoją armię. Aby przejść do ostatniego wieku, czyli Imperial age trzeba mieć co najmniej 1000 jedzenia. Twoje jednostki dzięki ulepszeniom będą teraz potężne. Powinieneś mieć uniwersytet, który usprawnia w dużym stopniu twoje budynki. W Imperial age dojdą potężne technologie, z którymi łatwo rozgromisz wroga. Uzbieraj teraz armię z różnych jednostek. Należy teraz porobić oddziały, aby łatwiej było tym wszystkim kierować. Zaznać jednostki i naciśnij CTRL i jakiś numer na klawiaturze. Od tej pory ten numer będzie zaznaczał te jednostki. Zrób kilka oddziałów i pamiętaj, aby jeden z nich posiadał katapulty i maszyny wojenne. Przyda się w nim także kilku wieśniaków do naprawy i kilka jednostek jako eskorta. W młynie zaznacz do końca opcję, która automatycznie buduje farmy, gdy te się wyczerpią. Zostaw kogoś na obronę twego miasta, ponieważ może ktoś cię zaskoczyć, gdy armia będzie na drugim końcu mapy. W jednościami siła i dlatego jednostki powinny trzymać się razem, ale czasem lepiej zaatakować z kilku stron. Pierwszym celem dla katapult jest zamek, ponieważ może on zniszczyć wiele jednostek. Następnie trzeba zrobić sporą dziurę w murach, aby jednostki mogły przejść. Najlepiej jest zniszczyć bramę, gdyż zostawia sporą lukę. Możesz teraz zabrać się za niszczenie wież i budynków produkujących jednostki. Mnisi powinni na bieżąco leczyć twoją armię. Niektóre rasy dzięki nim mogą zamieniać jednostki oraz budynki na swoją stronę i dlatego należy korzystać z tego jak najczęściej. Centrum miasta, również

posiada swoich łuczników, więc uważaj. Zniszcz wszystkie najważniejsze budynki, możesz zostawić domki oraz kopalnie. Teraz uzupełnij straty i wojuj dalej. Jeśli jesteś na innej wyspie niż przeciwnik, to musisz przetransportować jednostki. Zbuduj kilka transportowców i eskortę, gdyż możesz stracić wielu ludzi, jeśli zaatakują cię na morzu. Możesz uruchomić tryb gry (Regecide), w którym wszyscy posiadacie króla, którego należy uchronić. Najlepiej jest schować go w zamku i umieścić obronę pod nim i kilku łuczników w środku. Jest to jednak miejsce zbyt oczywiste i dlatego możesz schować go gdzieś indziej np. w Town Center lub wieży strażniczej w rogu mapy. Jest jednak technologia, która pozwala wykryć to miejsce. W Wonder Race musisz zbudować Cud. Nie budujesz baraków ani innych takich budowli, ale tylko wieśniaków. Gdy zbierzesz surowce, wyślij wszystkich na budowę. Zastosowanie wszystkich rad pozwoli ci wygrywać z każdym. Powodzenia w podbijaniu świata!

Kampanie z Age of Kings:

W wielu misjach posiadamy bohatera o konkretnym imieniu. W żadnym wypadku nie może on zginąć. To samo się tyczy budynków - nie mogą zostać zniszczone.

Kampania 1 - William Wallace

Jest to kampania treningowa, w której nauczysz się interfejsu gry. Każdy, kto nie zetknął się z Age of Empires 2 powinien tu zajrzeć. Prowadzimy tutaj wojskami Szkocji, która dąży do niepodległości walcząc z Anglikami. Dowodzi nimi William Wallace.

Kampania 2 - Joan of Arc

Anglicy z Burgundią chcą najechać Francję, która jest bardzo osłabiona po nieustających wojnach. Jedna kobieta wierzy, że można powstrzymać najeźdźców. Nazywa się Joanna D'Arc. Ale czy wystarczy jej wiara w swój kraj?

Misja 1 - Unlikely Messiah

Cel: 1. Doprowadzić Joannę do Chateau of Chinom.

Misja 2 - Maid of Orleans

Cel: 1. Eskortować Joannę do Blois, zanim Anglicy zburzą katedrę w Orleanie.
2. Doprowadzić Joannę i 6 wozów kupieckich do Orleanu.
3. Zniszczyć jeden zamek angielski.

Misja 3 - The Cleansing of the Loire

Cel: 1. Zniszczyć 3 wybrane zamki wroga (jest ich w sumie 4).

Misje 4 - The Rising

Cel: 1. Dojść na zachód do francuskich oddziałów.
2. Zniszczyć Town Center w Chalons, Rheims oraz Troyes.

Misja 5 - The Siege of Paris

- Cel:**
1. Pomóc co najmniej 6 uchodźcom z Paryża (jest ich 10).
 2. Spotkać się z siłami królewskimi na wschodzie mapy, przy moście.
 3. Eskortować Joannę i uchodźców do Chateau of Compaigne.

Misja 6 - A Perfect Martyr

- Cel:**
1. Doprowadzić wóz kupiecki do wzgórza w Castillon.
 2. Spotkać oddział dowodzony przez Jean Bureau.
 3. Spotkać armię dowodzoną przez Constable Richemonta.

Kampania 3 - Saladin

Saraceni kontrolują Ziemię Świętą. Państwa Europejskie chcą ją odbić, ale saraceński król Saladin chce zorganizować Jihad i odeprzeć Europejczyków.

Misja 1 - Arabian Knight

- Cel:**
1. Pokonać Franków na zachód od Kairu.
 2. Dojść do Mosque, które znajduje się w Kairze.
 3. Pokonać Franków na wschód od Kairu.

Misja 2 - Lord of Arabia

- Cel:**
1. Pokonać piratów Reynolda.
 2. Pokonać rozbójników Reynolda.

Misja 3 - The Horns of Hattin

Cel: 1. Zdobyć relikw „Kawałek prawdziwego Krzyża” i zanieść do Horns of Hattin.

Misja 4 - The Siege of Jerusalem

Cel: 1. Zburzyć 5 wież broniących Jeruzalem (żaden dom ani świątynia nie może zostać zniszczona).

Misja 5 - Jihad

Cel: 1. Zniszczyć dwa zamki wroga.

Misja 6 - The Lion and the Demon

Cel: 1. Wybudować Cud i obronić go.

Kampania 4 - Gingham Khan

Mongołami dowodzi Gingham Khan, który chce podbić Azję i część Europy. Ale czy to się jemu uda?

Misja 1 - Crucible

Cel: 1. Czekać na rozkazy Gingham Khana.
2. Przyłączyć do nas 4 plemiona.

Misja 2 - A Life of Revenge

Cel: 1. Zabić Kushluka.

Misja 3 - Into China

Cel: 1. Zniszczyć miasta Hsi Hsia, Tanguts oraz Jin i Sung.

Misja 4 - The Horde Rides West

Cel: 1. Dostarczyć wozy z darami dla Persów.

2. Zabić Shaha.

3. Podbić Rosję.

4. Podbić Persję.

Misja 5 - The Promise

Cel: 1. Zdobyć polską flagę.

2. Zdobyć niemiecką flagę.

3. Zdobyć bohemiańską flagę.

4. Wybudować 3 zamki w oflagowanym miejscu i wytrzymać ataki wroga.

Misja 6 - Pax Mongolia

Cel: 1. Wytrzymać do przybycia Subotai i posiłków.

2. Podbić Węgry.

Kampania 5 - Barbarossa

Frederick Barbarossa chce podbić dla chwały Rzymu ziemie germańskie. Jest to jednak bardzo trudne zadanie. Czy wystarczy mu sił?

Misja 1 - Holy Roman Emperor

Cel: 1. Zdobyć 4 z 6 relikwii z pobliskich świątyń.

Misja 2 - Henry the Lion

Cel: 1. Pokonać Polaków.
2. Pokonać Henrego.

Misja 3 - Pope and Antipope

Cel: 1. Przejąć Katedrę w Mediolanie.

Misja 4 - The Lombard League

Cel: 1. Wybudować Cud na terenie miast Verona, Padua lub Venice.

Misja 5 - Barbarossa's March

Cel: 1. Co najmniej 10 jednostek musi dotrzeć do obozu.
2. Wymusić poddanie się Bizancjum przez doprowadzenie wojsk do Cudu.

Misja 6 - The Emperor Sleeping

- Cel:**
1. Dome of the Rock nie może zostać zniszczone.
 2. Dostarczyć ciało Barbarossy do Dome of the Rock w Jeruzalem.

Kampanie z dodatku Conquerors:

Zostały wprowadzone zadania dodatkowe, które uprzyjemniają rozgrywkę. Za każde dostaniesz inną nagrodę, więc polecam je wykonywać.

Kampania 1 - Attila the Hun

Barbarzyńskie hordy niszczą Imperium Rzymian. Najgroźniejsi są Hunowie z ich królem Attylą. Czy nic nie powstrzyma brutalnego Attyli w podboju Rzymu?

Misja 1 - The Scourge of God

- Cel:**
1. Attyla musi wiedzieć, że Bleda został zabity i powrócić do osady.
 2. Pokonać dwóch z trzech wrogów.

- Cel dod.**
1. Odbić wieśniaków więzionych przez Rzymian.
 2. Uwolnić zwiadowcę Scytów.
 3. Dostarczyć 10 wozów do Scytów.

Misja 2 - The Great Ride

Cel: 1. Najechać na rzymskie miasta i zdobyć surowce na stworzenie armii.
2. Zniszczyć centrum miasta imperium Wschodnio-Rzymskiego.

Cel dod. 1. Doprowadzić 6 wieśniaków do Scytów.

Misja 3 - The Walls of Constantinople

Cel: 1. Zebrać 10 000 sztuk złota.

Misja 4 - The Barbarian Betrothal

Cel: 1. Pokonać Orlean.
2. Pokonać Metz.
3. Pokonać Burgundię.
4. Wyeliminować rzymską armię.

Cel dod. 1. Zapłacić Burgundii 500 złota.
2. Zbudować zamek w centrum Burgundii.

Misja 5 - The Catalannian Fields

- Cel:**
1. Zniszczyć Rzymian.
 2. Zniszczyć Atlantów.
 3. Zniszczyć Wizygotów.

Misja 6 - The Fall of Rome

- Cel:**
1. Pokonać Mediolan.
 2. Pokonać Padwę.
 3. Pokonać Veronę.
 4. Pokonać Aquileie.
 5. Atylla musi spotkać się z papieżem Leo I w Rzymie.

Kampania 2 - El Cid

Hiszpania jest podzielona. W Castille Rodrigo Diaz, zwany El Cidem zyskuje sławę jako genialny generał. Król Castille wypędza go na wygnanie. Jednak on się nie poddaje i przyłącza się do wrogów Castille, czyli Moors. Czy uda mu się pokonać swoją ukochaną Castille?

Misja 1 - Brother against brother

- Cel:**
1. Zostać championem króla Sancho.
 2. Porwać króla Alfonso.
 3. Doprowadzić Alfonso do posiadłości króla Sancho.

Misja 2 - The Enemy of my Enemy

- Cel:**
1. Znaleźć sposób na powstrzymanie powstania w Toledo.
 2. Spotkać się z Imamem.
 3. Zdobyć 4 relikty i donieść je do Imama.

Misja 3 - The Exile of the Cid

- Cel:**
1. El Cid musi odnaleźć nowego pana, któremu mógłby służyć.
 2. Dołączyć do Motamida w zamku Zaragossa.
 3. Zniszczyć zamek, by móc dojść do Zaragossy.
 4. Odeprzeć atak na Zaragossę i zniszczyć fabrykę maszyn oblężniczych.
 5. Pokonać hrabiego Berengnera.

Misja 4 - Black Guards

- Cel:**
1. Śledzić rycerza i pomóc królowi Alfonso.
 2. Eskortować Alfonso do obozu na zachodzie.
 3. Zburzyć 6 doków należących do czarnej straży.

- Cel dod.**
1. Doprowadzić El Cida do czarnej straży.
 2. Przejąć kontrolę nad klasztorem.
 3. Zniszczyć transportowce czarnej floty.

4. Posłać mnichów do klasztoru czarnej straży.

Misja 5 - King of Valencia

Cel: 1. Znaleźć miasto, nad którym będziemy mogli sprawować kontrolę.
2. Obronić Denię przed Berengnerem.
3. Bronić Walencję do ukończenia Cudu.

Misja 6 - Reconquista

Cel: 1. Pokonać 3 armie Yosufa.
2. Ciało El Cida ma być nienaruszone.

Kampania 3 - Montezuma

Imperium Azteków było najsilniejsze w całej Ameryce Środkowej. Jednak zza morza przyjechali biali ludzie. Czy wojownicy z włóczniami pokonają wyposażonych w broń palną najeźdźców? Czy uda im się podbić kolejne plemiona?

Misja 1 - Reign of Blood

- Cel:**
1. Zdobyć 4 ołtarze poświęcone bogu Quetzalcoatlowi.
 2. Umieścić w każdym ołtarzu relikwii.

Misja 2 - The Tripple Alliance

- Cel:**
1. Donieść wezwanie do wojny do centrum miasta plemienia Texcoco.
 2. Donieść wezwanie do wojny do centrum miasta plemienia Tlacopan.
 3. Zniszczyć 4 centra miasta plemienia Tlaxcalanów.
 4. Zniszczyć byłych przyjaciół.

Cel dod. 1. Posłać 10 Jaguar Warriors do świątyni Tlaloca.

Misja 3 - Quetzalcoalt

- Cel:**
1. Pokonać plemię Tlaxcala.
 2. Zniszczyć bazę Hiszpanów lub przejąć ich 20 koni.

Cel dod. 1. Ochronić wioskę Tabasco przed zniszczeniem.

Misja 4 - La Noche Triste

- Cel:**
1. Zniszczyć Hiszpański Cud.
 2. Uratować wojowników więzionych przez plemię Tlaxcala.
 3. Przeplłynąć jezioro, aby zdobyć surowce.

Misja 5 - The Boiling Lake

Cel: 1. Zniszczyć plemię Tlaxcala.
2. Pokonać Hiszpanów.

Cel dod. 1. Doprowadzić do naszego zamku hiszpańskie wozy oraz konie.

Misja 6 - Broken Spears

Cel: 1. Wyeliminować plemię Tlaxcala.
2. Pokonać hiszpańską armię.
3. Zniszczyć hiszpańską flotę.

Kampania 4 - Conquerors

W tej kampanii kierujemy kilkoma rasami i mamy dostęp do wszystkich misji. Traktuje ona o podbijaniu innych państw. Dowodzą między innymi: Henryk V, Yi Sun - shin i Eryk the Red. Będę opisywał chronologicznie.

Misja 1 - 732 Tours

Cel: 1. Nie dopuścić do zniszczenia żadnego z naszych centrum miasta.

2. Zdobyć sześć wozów kupieckich wroga i zaprowadzić je do katedry w Tours.

3. Jeśli zostanie zniszczony choćby jeden wóz, to pokonać Muzułmanów.

Misja 2 - 1000 Vindlandsaga

Cel: 1. Przetransportować Erika na zachód za ocean i założyć tam bazę.

2. Wybudować w Ameryce centrum miasta, targ i 12 domków.

Misja 3 - 1066 Hastings

Cel: 1. Zniszczyć zamek Haralda Saksończyka.

Cel dod. 1. Posłać transportowce po Haralda Hardraade i jego armię.

Misja 4 - 1071 Manzikert

Cel: 1. Zdobyć centrum miasta w Galatia i otrzymać od nich daninę.

2. Zdobyć centrum miasta w Pisidia i otrzymać od nich daninę.

3. Zdobyć centrum miasta w Cappadocia i otrzymać od nich daninę.

4. Pokonać Bizancjum.

Cel dod. 1. Zniszczyć 4 wieże strażnicze Saracenów.

Misja 5 - 1415 Agincourt

Cel: 1. Zdobyć transportowca i dowieźć Henryka V do Anglii.

Cel dod. 1. Zniszczyć uniwersytet w Voyeni.
2. Zniszczyć kuźnię w Amiens.
3. Zdobyć francuskiego Trebucheta.

Misja 6 - 1571 Lepanto

Cel: 1. Wybudować Cud i chronić go przed flotą turcji przez 200 lat.

Cel dod. 1. Zapłacić Grekom 800 złota.

Misja 7 - 1582 Kyoto

Cel: 1. Spróbować odbić Nolunage.
2. Zburzyć 3 zamki w Kyoto.
3. Założyć własną bazę.

Misja 8 - 1598 Noryang

Cel: 1. Chronić Koreę przed Japończykami.
2. Znaleźć admirała Yi i jego nową broń.

3. Zniszczyć wszystkie japońskie doki.

Cel dod. 1. Ochronić Cud.

Gratulacje! Udało ci się ukończyć wszystkie kampanie w Age of Empires 2 i dodatku Conquerors. Udowodniłeś, że nie jesteś byle kim, ale świetnym strategiem. Polecam teraz grę Empire Earth, która jest bardzo podobna do tej opisywanej przeze mnie.

Jeszcze tylko słownik pojęć.

Age - wiek

Archer - łucznik

Archery Range - strzelnica

Barracks - baraki

Blacksmith - kuźnia

Bombard Tower - wieża bombardująca

Camel - wielbłąd

Castle - zamek

Castle Age - Zamkowa era

Cavalry - kawaleria

Dark Age - Ciemna era

Demolition ship - statek demolujący

Dock - dok

Farm - farma

Feudal Age - Feudalna era

Fishing ship - statek rybacki
Food - jedzenie
Fortified Walls - mury obronne
Galley - galera
Gold - złoto
Gold mining - kopalnia złota
Guard Tower - wieża strażnicza
Hunter - łowca
Hussar - husarz
Imperial Age - Imperialna era
Infantry - piechota
Knight - rycerz
Light cavalry - lekka kawaleria
Lumber Camp - obóz drwali
Market - targ
Mill - młyn
Missionary - misjonarz
Monastery - świątynia
Monk - mnich
Murder Holes - zabójcze dziury
Naval - marynarka
Shepard - pasterz
Siege Workshop - fabryka maszyn oblężniczych
Stable - stajnia
Stone - kamień
Town Center - centrum miasta
Trading Cart - wóz kupiecki

Transport ship - transportowiec

University - uniwersytet

Villager - wieśniak

War ship - statek wojenny

Wonder - cud

Wood - drewno