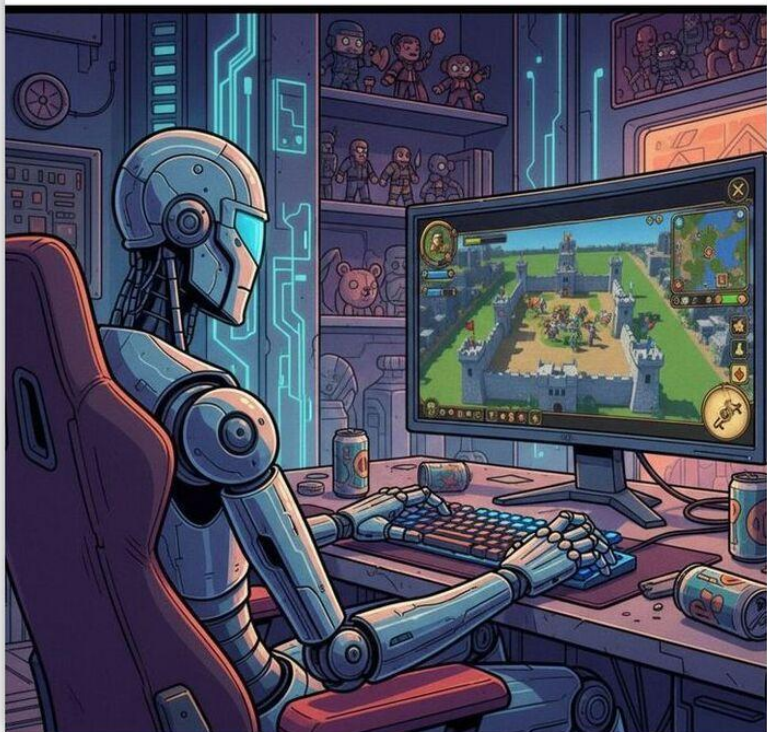


12+
АЛЕКСАНДР МАТЯШИН

Эпоха империй в вопросах и ответах



Александр Матяшин
Эпоха империй
в вопросах и ответах

<https://litres.ru/74249603>

ISBN 9785007051408

Аннотация

Первая на русском языке книга по культовой игре Эпоха империй. Рекомендуется к прочтению людям стремящимся лично познакомиться с бессмертной классикой.

Содержание

Вступление	6
Что из себя представляет AoE 2?	10
Каково влияние AoE 2 на жанр RTS?	11
Все цивилизации в игре одинаковы?	12
Какая цивилизация самая лучшая/сильная/ лучше подходит для новичков?	13
Насколько часто в игре встречается ситуация «цив-вин», когда побеждают благодаря преимуществам своей цивилизации, на которые оппоненту нечем ответить?	15
Зачем нужен... ведь он бесполезен?	16
Можно ли успешно играть без использования клавиатуры?	17
Как задать последовательность действий юниту?	18
Как выделить только военных или гражданских юнитов?	19
Нужны ли для игры какие-либо моды?	20
AoE 2 исключительно мультиплеерная игра?	21
Есть ли в игре читеры (игроки нарушающие игровые правила при помощи чит-кодов или специального программного обеспечения)?	22
Каков порог вхождения в AoE 2?	23

Понимание игры = высокий уровень игры?	24
Почему AoE 2 самая популярная игра в серии Age of Empires?	25
Доступна ли игра в РФ?	26
Есть ли в игре «наши» цивилизации?	27
Что за странные цивилизации?	28
Какие возможности предоставляет игра в плане обучения?	29
Почему уровень вашего мастерства в игре больше не растёт?	30
Есть ли тренеры по AoE 2?	31
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Эпоха империй в вопросах и ответах

Александр Матяшин

© Александр Матяшин, 2026

ISBN 978-5-0070-5140-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Вступление

Приветствую тебя, читатель. Перед тобой, пожалуй, первая книга на русском языке, посвящённая компьютерной игре Age of Empires II. В данной книге даны ответы на часто встречающиеся вопросы по этой игре. Многими из них я задавался сам, многие слышал на стримах по Age of Empires II (далее по тексту AoE 2). Опытный игрок сам знает ответы на все эти вопросы, но эта книга не для них. Эта книга для тех, кто ещё только собирается окунуться в захватывающий мир Age of Empires II. К сожалению, в наше время сам жанр RTS находится в упадке, поэтому многие подрастающие геймеры вообще слабо представляют себе закономерности присущие жанру, поэтому где-то мы будем рассматривать совсем базовые азы.

Прочитав данную книгу, вы не станете киберспортсменом, также вы не найдёте в ней подробных гайдов (руководств) и билд-ордеров (билдордер, БО, Bild Order — порядок действий по развитию, расписанный по времени), но будем надеяться ваше знакомство с игрой пройдёт легче, ведь она, как и подобает утончённой даме — весьма требовательна и капризна.

Я постарался минимизировать игровой сленг до минимума, а там где он всё же присутствует дать пояснения, о чём идёт речь. Ведь многие поклонники Age of Empires II лю-

бят её как зрители, а не как игроки, а следовательно игровой сленг не применяется ими в повседневной жизни. Эта книга в том числе и для них, стример не всегда может ответить на ваши вопросы так как занят комментированием, да и отвечать на многократно повторяющиеся вопросы они устают, и отвечают максимально сжато. В данной книге даны ответы на многие из таких вопросов.

Сложно объять необъятное, ведь история Age of Empires II насчитывает уже более четверти века — солидный срок! Поэтому данный труд обречён быть во многом неполным. Отметим также, что игра постоянно развивается и меняется, и какие-то данные могут со временем утратить актуальность. Чтобы свести к минимуму подобные риски, я минимизировал цифровую информацию вроде характеристик юнитов, бонусов и т. д. так как именно они склонны меняться чаще всего. Я тем не менее заранее прошу прощения на случай выявления каких-либо неточностей.

В работе над книгой я использовал, помимо самой игры, материалы с сайта villwar.ru, а также материалы с каналов: «Цитадель стратегий Грина», «Oladushek-Age of Empires 2», «Kiritastrich», «Генерал Бундс/General Bunds», «Vinchester» и конечно же «... — Age of Empires» (не знаю можно ли упоминать название канала в наши непростые времена). За что всем им, огромное спасибо.

Сам я не являюсь ни профессиональным игроком, ни просто хорошим игроком, но как я уже сказал, моя цель не тре-

нирывать кого-либо (такие услуги существуют, но об этом ниже), а скорее популяризировать Age of Empires II, которую я, не являясь хорошим игроком (да и вообще мало играя), тем не менее очень люблю, и не вижу в этом никакого противоречия. В наше время киберспорт всё больше заменяет собой обычный спорт, а там зрителей всегда больше, чем спортсменов.

В добрый путь, читатель, пускай твоё знакомство с Age of Empires II пройдёт хорошо, ведь это не только игра, но также и небольшое (по крайней мере пока), но дружное русскоязычное комьюнити.



Инопланетяне ошиблись в названии при локализации игры.

Что из себя представляет АоЕ 2?

Age of Empires II: Definitive Edition— это стратегия в реальном времени (RTS) в средневековом сеттинге.

Каково влияние AoE 2 на жанр RTS?

Игра оказала огромное влияние на весь жанр RTS, многое из того, что стало стандартом жанра впервые появилось именно в AoE 2 (или появилось в её предшественнице AoE 1, а в двойке уже было доведено до ума). К примеру, функции управления агрессивностью юнитов, развитие через переходы между различными технологическими уровнями (эпохи), система баланса между юнитами, выстроенная по принципу «камень-ножницы-бумага», многолетняя поддержка игры от разработчиков, сильная киберспортивная составляющая и т. д. AoE 2 нельзя однозначно назвать игрой перевернувшей жанр, но все наработки жанра легли в неё очень продумано и органично, что и обеспечило этой игре долгую жизнь.

Все цивилизации в игре одинаковы?

В AoE 2 игровые фракции (цивилизации) действительно гораздо больше похожи друг на друга, чем скажем в Варкрафте или Старкрафте. Но называть их «одинаковыми» неправильно. Нации различаются между собой уникальными юнитами (в игре также есть региональные юниты, которыми обладают лишь несколько цивилизаций — воины-орлы, воины-степняки, лучники на слонах и т.д.), уникальными технологиями, бонусами цивилизаций, командными бонусами в командных играх, встречаются и уникальные здания. Помимо этого, игровые фракции отличаются разным набором технологий и юнитов из стандартного древа технологий. Всё это делает игровые фракции весьма разнообразными, а ведь их количество в игре более 50 и скорее всего вырастет ещё!

Какая цивилизация самая лучшая/сильная/лучше подходит для новичков?

Пожалуй, наиболее распространённые вопросы по AoE 2 и как это зачастую бывает заведомо некорректные. В AoE 2 огромное значение имеет карта: открытая или закрытая, с водой или без, размер карты — в AoE 2 есть как огромные карты, так и совсем крохотные, где игроки дерутся буквально на носовом платке. Одна и та же цивилизация будет чувствовать себя на разных картах совершенно по-разному — маломобильные цивилизации хороши на закрытых картах, но плохи на открытых, морские цивилизации хороши на морских же картах, но выбравшись на сушу чувствуют себя неуютно. Универсальных цивилизаций в игре нет, у всех есть те или иные сильные и слабые стороны, которые к тому же постоянно обновляются с дополнениями и патчами. Вообще влияние карты на характер игры — визитная карточка AoE 2, в этом плане игра абсолютно уникальна на фоне других RTS. А ведь помимо карты на игру ещё влияют и стартовые настройки, к примеру цивилизация может иметь бонусы в Тёмной эпохе, но если стартовать сразу с феодальной, то эти бонусы теряются и т. д.

Что касается наций для новичков, то тут тоже всё слож-

но. К примеру, франки и британцы — простые цивилизации в плане подбора тактики на игру, и за тех, и за других существует по одной тактике (имеется ввиду оптимальная для цивилизации тактика) — играть кавалерией и лучниками соответственно. В теории они хороши для новичка так как вы не запутаетесь в бесконечных тактиках. Но крайне поздний выход на пик своей силы делает эти нации весьма сложными для игры, в особенности для новичка, вы просто не доживёте до момента, когда эти нации раскроются. Если же взять, к примеру монголов с их бонусом на добычу еды с животных, который позволяет им обогнать противника на ранних стадиях игры и задавить его, не дав развиваться, то тут встанет другая проблема — новичок просто пропустит пик силы монгола не сумев добиться преимущества. А на поздних стадиях игры монголы будут уже не столь сильны из-за отсутствия пороховых юнитов, паладинов и посредственных монахов.

Если же всё-таки давать совет, какую цивилизацию выбрать новичку, то очень-очень осторожно порекомендую обратить внимание на берберов (и то главным образом потому, что это самый распространённый вариант ответа на этот вопрос).

Насколько часто в игре встречается ситуация «цив-вин», когда побеждают благодаря преимуществам своей цивилизации, на которые оппоненту нечем ответить?

Как и в практически любой РТС такое случается, баланс как известно штука относительная, ведь игроки ломают любую игру, да и AoE 2 постоянно меняется. Чтобы самому не становиться жертвой этого явления, нужно хорошо знать и понимать особенности своей и вражеской цивилизаций и не давать противнику выйти на пик своей мощи, если он приходится на поздние стадии игры, либо наоборот играть максимально аккуратно если пик его мощи приходится на ранние стадии. Если вы, играя за «темповую» (агрессивную) цивилизацию, сильную на ранних стадиях игры, играете пассивно, то на поздних стадиях игры вы проиграете, но не потому, что цивилизация «плохая», просто играли вы ей неправильно.

Зачем нужен... ведь он бесполезен?

Также часто встречающийся вопрос в AoE 2, как, впрочем, и в других играх. В играх крайне редко встречаются действительно бесполезные, концептуально провальные юниты, хотя признаем, что такое всё же бывает. Как правило если вам кажется, что юнит бесполезен, то вы его неправильно используете — «забиваете гвозди микроскопом». Мировой опыт свидетельствует, что победить можно даже благодаря лучникам на слонах и верблюдам-камикадзе, потому что именно эти юниты идеально подошли к сложившейся ситуации (не бесполезный, а ситуативный!). Применительно к РТС также следует помнить, что разные юниты требуются в разных количествах, каких-то нужна буквально горстка, а вот в больших количествах они, наоборот, скорее вредят игроку, а какие-то напротив нужны в товарных количествах, а в небольшом количестве пользы от них не будет. Не забывайте, что игроки сломают любую игру, и очень часто юниты или здания используются не так, как планировали разработчики поэтому, возможно, игроки ещё просто не придумали как использовать юнита, который сегодня кажется бесполезным, кто знает, быть может, придумаете вы.

Можно ли успешно играть без использования клавиатуры?

Можно, к примеру топ-1 Беларуси Оладушек (Oladushek), создал отдельный аккаунт, на котором играет только мышкой, и имеет весьма высокий рейтинг на этом аккаунте. Но нужно понимать, что ваш результат всегда будет ниже вашего же результата, если бы вы играли с применением горячих клавиш, например тот же Оладушек результат которого на основном аккаунте выше.

Как задать последовательность действий юниту?

Для того чтобы задать последовательность действий юниту нажмите клавишу «Shift» и после этого отдайте последовательные приказы. Всего одна клавиша здорово облегчит игру, вы сможете указывать маршрут движения разведчику, последовательность строительства крестьянам и т. д. Эта же клавиша позволит вам заказывать/отменять производство пяти юнитов сразу, а также продавать/покупать по 500 единиц ресурсов сразу.

Как выделить только военных или гражданских юнитов?

При выделении юнитов зажмите клавишу «Ctrl» и выделятся только военные юниты, а при зажатии клавиши «Alt» только гражданские.

Нужны ли для игры какие-либо моды?

Многие игроки принципиально не используют в играх моды. Стоит ли использовать их в AoE 2? Вопрос сложный, скажем так, некоторые моды будут весьма полезны, а уж ставить их или нет — решать только вам. К примеру, мод «подсвечивающий» рыбу — так вам будет легче её находить или мод уменьшающий модели деревьев, так вам будет легче выстраивать оборону базы не оставляя проходов. Моды устанавливаются в пару кликов — никаких «танцев с бубнами» не нужно, пробуйте, что удобно лично вам.

АоЕ 2 исключительно мультиплеерная игра?

Нет. В игре есть огромное количество одиночных кампаний и исторических сражений, разработчики активно развивают игру в этом направлении. Более того большая часть игроков играет именно одиночные режимы, а не мультиплеер.

Есть ли в игре читеры (игроки нарушающие игровые правила при помощи чит-кодов или специального программного обеспечения)?

Как и практически в любой игре в AoE 2 периодически встречаются читеры, к примеру есть чит-код позволяющий сопернику видеть ваши ещё не построенные здания (вы только наметили фундамент, но крестьяне ещё не начали строить) и уничтожать их. К счастью, по сравнению со многими другими играми читерство — относительная редкость. Не стоит в каждой своей неудаче видеть читерство соперника, возможно он просто оказался сильнее. Если же подозрения действительно велики — посмотрите запись игры и при необходимости отправьте жалобу.

Каков порог вхождения в AoE 2?

Порог вхождения в игру — весьма высокий, нужно запастись терпением, игра требовательна к игроку. Разработчики пытаются понизить порог вхождения для новичков, к примеру появились функции автоматического засева ферм и автоматической разведки у разведчика. С другой стороны, в AoE 2 всё предельно логично, в ней не так много информации, которую сложно понять, которую нужно просто знать. Вы не столкнётесь с ситуацией, что огромный двухголовый летающий дракон, не атакует воздушные цели, а является осадным юнитом, а орк с огромным мечом верхом на волке — это как раз таки анти-воздушный юнит.

Понимание игры = высокий уровень игры?

Понимание механик игры безусловно важно для хорошей игры, но само по себе оно не может обеспечить высокий уровень игры. РТС крайне быстрый жанр и в него крайне сложно играть, даже досконально зная игровые механики.

Почему AoE 2 самая популярная игра в серии Age of Empires?

Популярность — сложная вещь, порой очень сложно сказать, почему одни вещи популярны, а другие вроде бы идентичные — нет. И если с первой частью всё более-менее ясно, она просто была объективно слабее второй части, то вот с третьей и четвёртой частями всё куда сложнее, ведь и та и другая — достойные игры. Но в них нет той магии, что есть в двойке. Можно сравнить это с серией игр «Герои меча и магии», где до сих пор самая популярная игра — третья часть (хотя возможно что-то и изменится после выхода новой части).

Доступна ли игра в РФ?

К сожалению, в данный момент на платформе Steam игра не доступна для пользователей из РФ, но как вы понимаете купить её всё равно можно, как и DLC.

Есть ли в игре «наши» цивилизации?

Постсоветское пространство представлено в игре следующими цивилизациями: славяне (олицетворяющие собой Русь), литовцы, грузины, армяне, татары и половцы (участвовали в этногенезе многих тюркских народов).

Что за странные цивилизации?

В игре действительно есть немало цивилизаций названия которых ничего не говорят среднестатистическому русскоязычному человеку. Очень кратко поясним кто это такие. Бенгалцы — население Бангладеш и Западной Индии. Вэй, У, Шу — китайские царства периода Троецарствия. Гурджары — народ, проживающий в Индии, Пакистане и Афганистане. Дравиды — народ, проживающий на Юге Индии. Кидани — монгольские племена, населявшие Монголию и Северо-Восток Китая. Мапуче — индейский народ, проживающий в Чили и Аргентине. Муиска — народ, проживавший на территории современной Колумбии. Тупи — индейский народ, проживавший на территории современной Бразилии. Чжурчжэни — народ, населявший Северо-Восток современного Китая, предки маньчжуров.

Какие возможности предоставляет игра в плане обучения?

В отличие от большинства других игр, где всё обучение сводится к азам в стиле «как выделить юнита», а чтобы научиться сносно играть нужно искать информацию на сторонних ресурсах, AoE 2 старается предоставить игроку возможности для обучения непосредственно в игре (впрочем, изучать какие-то сторонние материалы вам всё же придётся).

В игре два режима обучения — «Основы» (то самое — выдели мышкой) и «Продвинутые приёмы» (Искусство войны), которые содержат 9 заданий, выполняемых на скорость и призванных подготовить игрока к мультиплеерным баталиям. Наконец в игре весьма продвинутый искусственный интеллект в режиме «Сражение» (только на высоких уровнях сложности), к примеру умеющий подводить кабанов к базе, конечно, поединки с ИИ не могут заменить игры с живыми людьми, но и игнорировать данный режим начинающему игроку не стоит.

Почему уровень вашего мастерства в игре больше не растёт?

Причин может быть множество, но самая распространённая причина как правило в «законсервировавшихся» ошибках, которые вы воспроизводите автоматически в каждом матче.

Есть ли тренеры по AoE 2?

Да есть, некоторые опытные игроки оказывают подобные услуги, тренер разбирает матчи с участием игрока, указывает на ошибки и даёт рекомендации по повышению уровня игры. В русскоязычной среде тренировки по AoE 2 проводит белорусский игрок OLADUSHEK.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.