

## EDYTOR DO POSEJDONA – INSTRUKCJA

Witaj w edytorze misji Posejdon .....	3
Zanim zaczniesz .....	3
Uruchamianie edytora misji.....	4
Szybki start .....	5
Menu główne.....	6
Edycja mapy świata .....	7
Dodawanie, przenoszenie oraz usuwanie miast i regionów.....	7
Właściwości miasta: podstawy.....	8
Miasto macierzyste.....	9
Nasza kolonia.....	9
Obce miasto .....	13
Miasto odległe.....	15
Miejsce zaczarowane .....	15
Nazwa regionu .....	15
Właściwości handlu.....	15
Właściwości świata.....	16
Inne narzędzia mapy świata.....	16
Rzeźbienie krajobrazu .....	18
Przydatne narzędzia do rzeźbienia krajobrazu .....	24
Planowanie misji: epizody Miasta macierzystego i Kolonii .....	26
Ustawienia epizodów.....	26
Data rozpoczęcia .....	26
Fundusze początkowe .....	26
Igrzyska panhelleńskie .....	27
Mitologia .....	28
Dostępne budowle .....	30
Cele epizodów .....	31
Fakty.....	34
Planowanie faktów .....	34
Rodzaje faktów .....	35
Edycja bogactw miasta .....	43
Edycja ustawień świata.....	44
Kopiowanie ustawień epizodów .....	44
Edycja tekstu, narracja i przypisywanie mapy bitowej .....	45
Tworzenie misji .....	47
Zapisywanie i wczytywanie przygód w edytorze przygód.....	47
Udostępnianie stworzonych misji .....	47
Granie w swoją misję.....	48
Czujesz się przytłoczony? .....	48
Dodatek 1: Wskazówki i rady .....	49
Użyj faktu Epizod zakończony, by posuwać fabułę naprzód.....	50
Milej zabawy!!!.....	51
Dodatek 2: ograniczenia i zależności.....	52
Rolnictwo .....	55
Administracja .....	58
Dodatek 3: Bogowie, Potwory, Bohaterowie i Zadania .....	62
Bóg.....	62

<b>Potwór .....</b>	<b>62</b>
<b>Bohater potrzebny do zabicia potwora .....</b>	<b>62</b>
<b>Bóg .....</b>	<b>62</b>
<b>Zadanie.....</b>	<b>62</b>
<b>Standardowy bohater .....</b>	<b>62</b>
<b>Dodatek 4: Zajmowanie domostw i werbunek żołnierzy .....</b>	<b>63</b>
<b>Typy domostw .....</b>	<b>63</b>
<b>Maks. liczba mieszkańców .....</b>	<b>63</b>
<b>Maks. liczba żołnierzy .....</b>	<b>63</b>
<b>Dodatek 5: Obrazki do misji.....</b>	<b>64</b>
<b>Dodatek 6: Nazwy plików i inne techniczne aspekty .....</b>	<b>65</b>

## Witaj w edytorze misji Posejdon

Używając edytora przygód Zeus możesz stworzyć własne greckie eposy. Dzięki tej instrukcji dowiesz się wszystkiego, co jest potrzebne do stworzenia przygody na miarę mitu.

### Zanim zaczniesz

Po pierwsze, przygotuj kartkę papieru i coś do pisania. Będą ci potrzebne.

Zanim zagłębisz się w wymyślanie swojej przygody, poświęć trochę czasu na zapisanie swej wizji. Im więcej zaplanujesz na zapas, tym łatwiej będzie ci stworzyć swoją wymarzoną przygodę. Poniżej znajdziesz kilka punktów które powinienes przemyśleć nim w ogóle otworzysz edytor przygód Zeus:

1. Co chcesz żeby gracz ostatecznie osiągnął? Czy chcesz żeby kierował potęgą gospodarczą? A może życzyłbyś sobie, żeby armia gracza była najpotężniejsza w całej Grecji. Może zechcesz sprawdzić umiejętności gracza w dyplomacji, planowaniu rozbudowy miast czy w przemyśle, lub w innej dziedzinie? A może będziesz chciał sprawdzić jak gracz poradzi sobie z kombinacją tych dziedzin? Bez względu na to, co wybierzesz, ustalenie jasnego celu do osiągnięcia w twojej przygodzie będzie bardzo pomocne podczas jej projektowania.
2. Gdy już wiesz, jakie wyzwanie rzucisz graczowi w twojej przygodzie, jakie przeszkody pojawią się na jego drodze? Powiedzmy, że chcesz by gracz zdobył stosy monet. Mógłbyś mu to znacznie ułatwić udostępniając mu wszystkie surowce jakich tylko zapragnie, oraz zapewniając mu sojuszników, wasali oraz kolonie, którym mógłby sprzedawać swoje towary. Albo, mógłbyś mu to utrudnić poprzez ograniczenie surowców, zmniejszenie możliwości eksportu i przygotowanie wydarzeń, które będą zakłócać handel. Im więcej przeszkód ma do pokonania gracz, tym trudniejsza będzie dla niego przygoda.
3. Kim są inne postacie w twojej przygodzie? Możesz zaludnić świat gracza szerokim zastępem bogów, bohaterów, potworów i innych przywódców miast. Postacie te mogą pomagać graczowi albo utrudniać mu osiągnięcie celu. Wybierając przywódców miast należy zdecydować, którzy z nich będą sojusznikami a którzy rywalami gracza, oraz jakie surowce będzie mieć każde miasto. Pamiętaj, że każde inne miasto na świecie potrzebuje i może produkować łącznie cztery towary (na przykład, miasto może potrzebować czterech towarów i nic nie produkować, potrzebować trzech i produkować jeden, potrzebować dwóch i produkować dwa, itp.)
4. Stwórz scenariusz. Masz już główną postać – jest nią gracz. Masz też fabułę (główne wyzwanie oraz przeszkody utrudniające graczowi osiągnięcie celu). Masz również drugoplanowe postacie. Teraz pozostaje ci tylko połączyć te elementy w zgrabną opowieść. Wykorzystaj opowieść aby wyjaśnić graczowi dlaczego rzeczy mają się tak a nie inaczej. Na przykład, założmy, że chcesz aby gracz zbudował potężne imperium gospodarcze ale umieściłeś go na obszarze ubogim w surowce naturalne. Dlaczego gracz ma zbudować miasto w tak niesprzyjających warunkach? Może został wygnany ze swojego rodzinnego miasta (które stało się jego rywalem) i zamierza udowodnić, że potrafi żyć na własną rękę. A może to Demeter, oplakująca śmierć swej córki Persefony zamieniła całą ziemię Grecji w nieurodzaj, i teraz to gracz będzie musiał pomóc bogini odzyskać jej córkę by przywrócić dawny grecki dobrobyt. Puść wodze swojej fantazji!

To dobry moment by pomyśleć o tym ile epizodów będzie miała twoja przygoda i co będzie musiał zrobić gracz, żeby ukończyć każdy epizod.

Nie musisz koniecznie wymyślać wszystkiego w przedstawionej tutaj kolejności. Oczywiście możesz mieć już gotowy mit lub historię, a dopiero potem uzupełnić ją o inne szczegóły. Bez względu na kolejność rozważania poszczególnych elementów ważne jest byś każdy dokładnie przeanalizował.

Szukasz inspiracji? W Internecie jest mnóstwo materiałów na temat starożytnej Grecji i mitologii, jak również w księgarniach czy bibliotekach. Oto kilka z nich:

#### Strony internetowe

The Perseus Project (<http://www.perseus.tufts.edu>). Na stronie Perseus Project znajdziesz szeroki wybór informacji o kulturze i historii starożytnej Grecji, w tym wiele tekstów przetłumaczonych ze starogreckiego.

Encyclopedia Mythica (<http://www.pantheon.org/mythica/areas/>). Dowiesz się tu czy to grecki bóg, potwór czy bohater.

Bulfinch's Mythology (<http://www.bulfinch.org>). Na stronie Bulfinch's Mythology znaleźć można niektóre z najsłynniejszych greckich opowieści.

#### Książki

Edith Hamilton 'Mythology'. Bez Edith Hamilton trudno byłoby zgromadzić materiały o mitologii greckiej.

Robert Morkot "The Penguin Historical Atlas of Ancient Greece". Książka zawiera dobry przekrój historyczny starożytnej Grecji oraz wyjaśnia jak na przestrzeni wieków zmieniały się jej granice.

Lesley and Roy A. Adkins "Handbook to Life in Ancient Greece". W książce znaleźć można ogólny przegląd historii, kultury i mitologii greckiej.

### **Uruchamianie edytora misji**

Po instalacji dodatku Posejdon, uruchom grę. W Menu głównym kliknij na przycisk 'Edytor misji Posejdona'. Pojawi się okno, w którym wybierzesz jedną z dostępnych misji do edycji, lub stworzysz własną ('Nowa misja'). Pamiętaj, że jej nazwa może liczyć maksymalnie piętnaście znaków. Nie martw się: będziesz mieć jeszcze okazję do wprowadzenia bardziej wyszukanej nazwy dla swojej przygody.

Możesz również wybrać istniejącą już przygodę z załączonej listy.

## Szybki start

Tworzenie przygody jest dokładnie omówione krok po kroku poniżej. Jeśli jednak masz niepokorną duszę odkrywcy i sam chcesz dojść do wszystkiego, oto kilka podstawowych wskazówek które ułatwią ci życie.

1. Po zaplanowaniu swojej przygody na kartce papieru, rozpocznij od edycji Mapy świata. Dodaj wszystkie te miasta, które uznasz za ważne w swojej przygodzie. Jeśli zajdzie taka potrzeba, zawsze możesz później wrócić do Mapy świata i dodać więcej miast. Jednak będzie ci łatwiej, jeśli Mapa świata będzie kompletna zanim przystąpisz do planowania dalszej części przygody.
2. Po ustawieniu Mapy świata, zacznij edycję krajobrazu miasta macierzystego, a także krajobrazów kolonii. Będziesz potrzebować informacji o krajobrazie każdego miasta aby zaplanować wydarzenia.
3. Dodaj epizody do Miasta macierzystego w razie potrzeby i określ ich przebieg.
4. Wyznacz ustawienia dla każdego epizodu.
5. Napisz tekst dla każdego epizodu, tekst tytułu przygody, wstępu i zwycięstwa. Stwórz pliki MP3 jeśli chcesz by tekst miał narrację. Wybierz też obrazek.
6. Stwórz przygodę poprzez Menu Plik.
7. Zagraj w swoją przygodę! Wyjdź z edytora przygód, a z ekranu który się pojawi wybierz ‘Graj |w Posejdona’. Jak już wybierzesz imię dla przywódcy, pojawi się ekran Wybierz grę. Wybierz ‘Własne misje’. Powinieneś zobaczyć na liście nazwę pliku swojej przygody którą właśnie stworzyłeś. Wybierz ją i wciśnij przycisk obok ‘Rozpocznij przygodę’ aby wejść do swojego greckiego świata.

## Menu główne

Menu główne edytora to twoje centrum dowodzenia przygodą. To stąd możesz dotrzeć do informacji o wszystkich epizodach w swojej przygodzie i określić kompozycję greckiego świata.

Kliknij tu, by otworzyć mapę miasta macierzystego do edycji

Kliknij by otworzyć Mapę Świata do edycji.

Kliknij by określić, jaki typ epizodu się pojawi. Kliknij PPM by wstawić nowy epizod.

Kliknij, by otworzyć do edycji mapę kolonii.

Kliknij, by ustalić parametry dla epizodu miasta macierzystego.

Kliknij, by obejrzeć tekst epizodu.

Kliknij, by zmienić typ misji.

Kliknij, by edytować tekst misji

The screenshot shows the main menu of the game editor. It has a blue background with a grid of buttons. At the top, there are buttons for 'EDYTUJ MIASTO MACIERZYSTE', 'USTAWIENIA ŚWIATA', 'USTAWIENIA MAPY', 'GRECKA', and 'ZMIEN MAP'. Below these are two main sections: 'EPIZODY MACIERZYSTY' and 'EPIZODY KOLONIZACYJNE'. Each section has a table with columns for episode type, name, and settings. Arrows point from the text labels to specific buttons in the interface.

EPIZOD	MACIERZYSTY	NASTĘPNY EPIZOD	USTAWIENIA	TEKST EPIZODU
1.	MACIERZYSTY		USTAWIENIA	
2.	KOLONIA		USTAWIENIA	
3.	ZWYCIĘSTWO		USTAWIENIA	

EPIZODY KOLONIZACYJNE	USTAWIENIA KOLONII	TEKST KOLONII
1. EDYTUJ MAPĘ	NIEPRZYPISANE	USTAWIENIA
2. EDYTUJ MAPĘ	NIEPRZYPISANE	USTAWIENIA
3. EDYTUJ MAPĘ	NIEPRZYPISANE	USTAWIENIA
4. EDYTUJ MAPĘ	NIEPRZYPISANE	USTAWIENIA

Kliknij, by ustalić parametry dla epizodu kolonii.

Kliknij, by wstawić bitmapę, która ukaże się na ekranie wprowadzającym.

Menu główne. Kliknij na przycisk na rysunku powyżej aby dowiedzieć się czemu odpowiada.

Pierwszą rzeczą, którą powinienes zrobić, jest ustawienie scenerii w twojej przygodzie poprzez edycję Mapy świata. Kliknij na przycisk 'Ustawienia świata' żeby zacząć.

## Edycja mapy świata

Kiedy naciśniesz przycisk 'Ustawienia świata', pojawi się pusta mapa Grecji wraz z otaczającymi ją obszarami. Cztery zakładki po stronie mapy pomogą ci zaprojektować Mapę świata: Dodaj/przesuń obiekt, Właściwości miasta, Właściwości Handlu oraz Właściwości świata.

## Dodawanie, przenoszenie oraz usuwanie miast i regionów

Pierwszą rzeczą, którą powinieneś zrobić, jest wypełnienie krajobrazu miastami, w tym miastem macierzystym gracza i koloniami, które biorą udział w twojej przygodzie.

Żeby umieścić miasta na mapie, kliknij na pierwszą zakładkę: Dodaj/przesuń obiekt i naciśnij przycisk 'Dodaj miasto'. Następnie, kliknij na to miejsce na mapie, gdzie chcesz by znajdowało się miasto. Nie przestawaj klikać dopóki nie umieścisz wszystkich miast w swoim świecie.

Czas dodać nazwy regionom na Mapie świata. Wybierz pierwszą zakładkę, a potem wciśnij przycisk 'Dodaj region' i kliknij na to miejsce na mapie gdzie chcesz by znalazła się nazwa regionu.

Jeśli chcesz przesunąć miasto lub region, kliknij na przycisk 'Ruch'. Jedno miasto lub region ma wokół siebie ramkę, a słowo 'Ruch' podświetli się na białą. Jeśli chcesz przesunąć obiekt z dużym namiotem, wyceluj w wybraną lokację i kliknij. Jeśli chcesz przesunąć inny obiekt, na początek kliknij PPM aby cofnąć wybór bieżącego obiektu. Potem kliknij LPM na obiekt który chcesz przesunąć. Pojawi się wokół niego ramka. Kliknij na jego nową lokację żeby go przesunąć.

Jeśli chcesz usunąć miasto lub region, upewnij się czy kręci się wokół niego ramka, co wskazuje na to, że jest wybrany. Później naciśnij przycisk 'Usuń zaznaczony obiekt' na dole panelu kontrolnego. Wybrany obiekt zniknie. Jeśli chcesz oczyścić mapę ze wszystkich miast i regionów, wciśnij przycisk 'Usuń wszystkie obiekty'.



Zakładka  
dodaj/przesuń obiekt



Usuń zaznaczony obiekt



Usuń wszystkie obiekty

## Właściwości miasta: podstawy

Po umieszczeniu miast na mapie trzeba im nadać specyficzne parametry (nie chcesz chyba by wszystkie miasta miały nazwę Amphipolis, prawda?). Wybierz drugą zakładkę – ‘Właściwości miasta’, następnie wybierz miasto klikając na nie. Pod zakładkami w panelu kontrolnym pojawi się kilka przycisków. Użyj ich aby ustawić parametry dla każdego miasta.



Istnieje kilka parametrów jakie musisz sprecyzować dla wszystkich miast. Są to:

**Nazwa miasta.** Naciśnij ten przycisk aby wybrać nazwę dla wybranego miasta. Musisz wybrać nazwę z załączonej listy, nie możesz stworzyć własnej.

**Położenie nazwy miasta.** Przycisk ‘Położenie nazwy miasta’ znajduje się z prawej strony przycisku ‘Nazwa miasta’. Wciśnij go aby zmienić położenie nazwy miasta. Kolejne kliknięcia powodują przechodzenie z jednego położenia do następnego (góra, dół). Zmiana położenia nazwy miasta nie ma wpływu na rozgrywkę.

**Rodzaj miasta.** Rodzaj miasta określa jego podstawową rolę w świecie gracza. Aby wybrać rodzaj miasta, naciśnij przycisk pod ‘Przywódca’ (na przycisku powinno być napisane ‘Miasto zagraniczne’). Rodzaje miast to Miasto macierzyste, Nasza kolonia, Miasto zagraniczne, Miasto odległe oraz Miejsce zaczarowane. Przyciski w panelu sterowania zmieniają się w zależności od wybranego przez ciebie rodzaju miasta. Rodzaje miasta oraz decyzje jakie musisz podjąć w związku z nimi są dokładniej opisane poniżej.

Dwa inne przyciski zawsze się pojawiają bez względu na wybrany rodzaj miasta:

**Numer miasta.** Każde miasto ma swój własny numer. Będziesz korzystał z numerów przy planowaniu wydarzeń aby określić które miasto i co robi względem innego. Posejdon przypisuje numer automatycznie, w kolejności ciągłej, każdemu miastu kiedy je umieszczasz na mapie.

Możesz używać przycisku ‘Numer miasta’ do wyboru miasta w celu jego edycji. Naciśnij przycisk ‘Numer miasta’ i wprowadź numer miasta, które chcesz edytować. Informacje o danym mieście znajdują się w panelu kontrolnym.

**Szlaki jawne/Szlaki ukryte.** Przycisk ten służy do projektowania szlaków w grze. Edycja szlaków może sprawiać kłopot, jeśli w tym samym czasie widać wszystkie szlaki między wszystkimi miastami. Dlatego też można je wyłączyć: kliknij na ‘Szlaki jawne’ by zmienić je na ‘Szlaki ukryte’. Spowoduje to zniknięcie z mapy wszystkich szlaków prowadzących do zaznaczonego miasta. Przycisk ‘Szlaki ukryte’ wypiera komendę ‘Szlaki jawne’.

**Na przykład,** jeśli Amphipolis ma ustawione ‘Szlaki jawne’, a Ateny ‘Szlaki ukryte’, to między tymi dwoma miastami wszystkie szlaki będą ukryte. Aby je ponownie wyświetlić, kliknij na ‘Szlaki ukryte’; zmieniają się wówczas na ‘Szlaki jawne’. Aby uzyskać więcej informacji o szlakach, kliknij [tutaj](#).



## Właściwości miasta: szczegóły

Poniżej znajdują się decyzje, jakie trzeba będzie podjąć w związku z poszczególnym rodzajem miasta. Po określeniu cech charakterystycznych danego miasta, nie zapomnij ich zapisać.

### Miasto macierzyste

Miasto, które wyznaczysz na 'Miasto macierzyste' będzie 'domową bazą' gracza w czasie trwania całej misji. 'Miastem macierzystym' może być tylko jedno miasto a każda przygoda musi się tu rozpocząć.

Nie zapomnij zapisać numeru miasta swojego Miasta macierzystego

Poza wyborem podstaw właściwości miasta, należy wybrać imię przywódcy. Będzie to postać, która rządzi miastem macierzystym podczas gdy gracz jest poza nim i zakłada nową kolonię. Aby wybrać imię przywódcy, naciśnij przycisk 'Wódź' i wybierz lub wpisz imię.

### Nasza kolonia

Miasta które wyznaczysz jako 'Kolonia' są już koloniami, kiedy gracz rozpoczyna przygodę lub są potencjalnymi miejscami na założenie kolonii.

Poza podstawowymi właściwościami miasta, wyznaczysz szereg innych cech charakterystycznych dla miast skolonizowanych. Cechy te określają w jaki sposób kolonia współdziała ze światem, gdy gracz nie kierują nią bezpośrednio.

Najpierw wybierz imię przywódcy naciskając przycisk 'Wódź', po czym wybierz lub wpisz imię. Postać ta będzie rządzić kolonią chyba że gracz sam będzie rządził tym miastem.

Pod przyciskiem 'Wódź' znajduje się przycisk pozwalający ustawić narodowość miasta. Kolonie są zawsze tej samej narodowości co miasto macierzyste (Grecka lub Atlantydy), a więc zmiana narodowości nie będzie miała żadnego efektu.

Tuż pod przyciskami 'Rodzaj miasta' i 'Narodowość' znajduje się przycisk 'Status: aktywny/nieaktywny'. Naciskaj go aby zmieniać status z aktywnego na nieaktywny. Jeśli ustawisz go na 'Aktywne', wówczas kolonia będzie widoczna i będzie w pełni funkcjonować od początku przygody, tak jakby gracz ją sam już założył. Jeśli chcesz żeby gracz założył kolonię podczas przygody, ustaw ten przycisk na 'Nieaktywne'. W tym wypadku grafika miasta na Mapie świata będzie szara i nie będzie ono widoczne dopóki nie nadejdzie odpowiedni moment dla gracza by założyć tu kolonię.

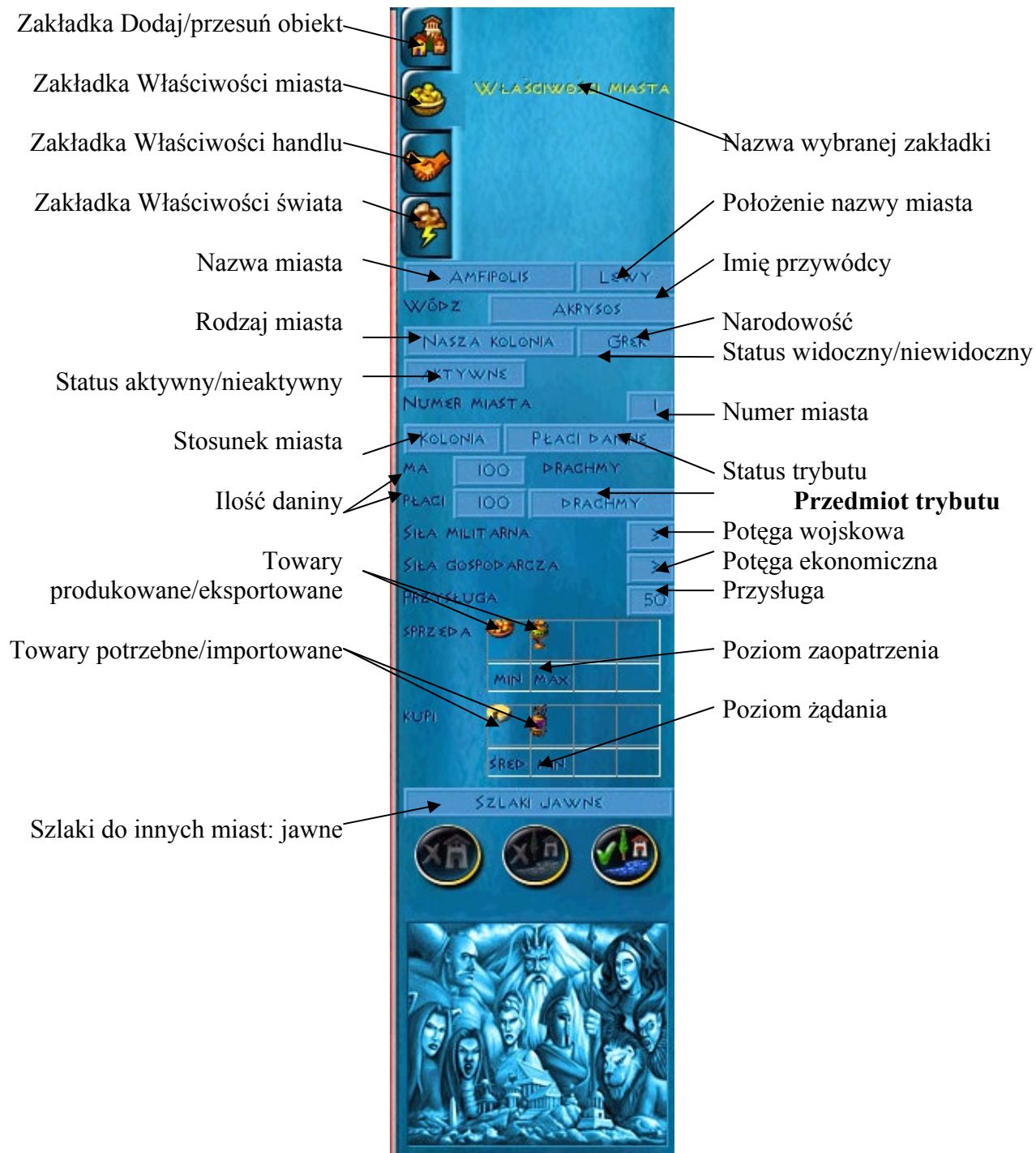
Następnie zdecyduj czy kolonia będzie składała daninę poprzez naciśnięcie przycisku 'Status daniny'. Jeśli na przycisku jest napisane 'Brak daniny' wówczas kolonia nie składa i nigdy nie będzie składać żadnej daniny graczowi. Jeśli chcesz żeby kolonia składała daninę graczowi, naciśnij przycisk tak, by tekst na nim zmienił się na 'Płaci daninę'. Wybierz potem daninę jaką chcesz by kolonia składała poprzez dostosowanie przycisków obok słowa 'Płaci'. Wciśnij przycisk po lewej stronie, aby wybrać ilość i przycisk po prawej aby, wybrać rodzaj przedmiotu. Nad ustawieniami 'Płaci' znajdują się ustawienia 'Ma', czyli daniny otrzymywane. Gracz nigdy nie składa daniny kolonii dlatego nie musisz dostosowywać tych ustawień.

Tak w ogóle gdzie jest góra Ida? Jeśli potrzebna ci będzie mapa aby ustawić miasta zgodnie z ich prawidłowym położeniem, trzymaj się naszej zaufanej 'Geografii greckiego świata', którą zawierał Zeus: Pan Olimpu. Na mapie są wszystkie miasta, których używaliśmy w greckich światach, z wyjątkiem nowych używanych w oficjalnym dodatku. Jeśli chodzi o regiony, zawsze możesz znaleźć

informacje na tych stronach internetowych:

[http://www.sikyon.com/Sicyon/smapold\\_eg.html](http://www.sikyon.com/Sicyon/smapold_eg.html)

[http://www.britannica.com/bcom/eb/article/single\\_image/0,5716,4461+asmbly%5Fid,00.html](http://www.britannica.com/bcom/eb/article/single_image/0,5716,4461+asmbly%5Fid,00.html)



**Edycja właściwości miasta.** Dla miast zagranicznych trzeba ustawić więcej parametrów niż dla każdego innego rodzaju miasta. Niektóre z przycisków pojawiają się również dla Kolonii, Miast macierzystych, Miast odległych i Miejsc zaczarowanych.

Czas zdecydować jak silne będzie wojsko miasta. Możesz ustawić potęgę wojskową od 1 do 6. Przy czym 1 to najsłabsze wojsko a 6 najsilniejsze. Poza tym, jeśli ustawisz potęgę wojskową miasta na 6, nie będzie można go zająć. Zawsze możesz zwiększyć lub zmniejszyć potęgę wojskową miasta w czasie trwania przygody używając wydarzenia ‘Wzrost militarny/Spadek militarny’

Pamiętaj, że potrzeba czasu na zgromadzenie się sił wojskowych. Nawet jeśli ustawisz potęgę wojskową miasta na 5, nie od razu pojawi się obok nazwy miasta ikona z pięcioma tarczami. Miasto buduje swoje wojsko stopniowo do (wybranego) pięciotarczowego poziomu.

Pod przyciskiem ‘Siła militarna’ znajduje się przycisk ‘Siła gospodarcza’. Potęgę ekonomiczną mierzy się w skali od 1 do 5, gdzie 1 jest najsłabszą potęgą ekonomiczną, a 5 najsilniejszą. Podczas trwania przygody możesz zmienić siłę gospodarczą miasta używając wydarzenia ‘Wzrost gospodarczy/Spadek gospodarczy’.

Następnie, zdecyduj jaki jest stosunek miasta do gracza na początku przygody lub kiedy miasto stanie się aktywne. Przysługę mierzy się w skali od 1 do 100, gdzie 1 jest najniższym poziomem.

Zdecyduj teraz co miasto będzie kupować a co sprzedawać. Każde miasto może się zajmować maksymalnie czterema rodzajami towarów (całkowita liczba towarów sprzedawanych przez miasto plus całkowita liczba towarów kupowanych przez miasto nie może przekroczyć czterech). Kliknij na puste okienka aby wybrać towary, następnie wielokrotnie klikaj na małe okienka pod każdym przedmiotem aby ustalić jaką ilość każdego z nich miasto będzie handlować. Niski poziom to 12 ładunków na rok, średni to 24 ładunki na rok, a wysoki poziom to 36 ładunków na rok. Możesz również ustawić poziom na „żaden”, w tym wypadku miasto nie będzie tego towaru kupować ani sprzedawać. Podczas przygody możesz zmienić poziom używając wydarzenia ‘Zmiana popytu’ lub ‘Zmiana podaży’.

Rzeczy, które trzeba zapisać o koloniach:

1. Nazwa miasta
2. Numer miasta
3. Status aktywności
4. Składana danina i otrzymywane ilości
5. Ekonomiczna i wojskowa potęga
6. Przedmioty sprzedawane (produkowane) i kupowane (potrzebne).

Wyznaczone przedmioty do kupna i sprzedaży są towarami, których handlem zajmuje się kolonia gdy gracz jest poza jej miastem. Przy zakładaniu kolonii gracz będzie miał dostęp do wszystkich wyznaczonych przez siebie towarów w ustawieniach kolonii ‘Surowce miasta’ i ‘Dozwolone budynki’.

Teraz powinieneś już mieć całkowicie określoną kolonię!

## Obce miasto

Miasta obce to sprzymierzeńcy, rywale i wasale. Po ustawieniu podstaw właściwości, możesz ustalić inne parametry miasta.

Większość ustawień miasta obcego jest taka sama jak dla kolonii. Najpierw zdecyduj kim będzie przywódca miasta naciskając przycisk ‘Przywódca’ i wybierając imię z załączonej listy – można też wpisać własną propozycję. Później, wybierz narodowość wciskając przycisk ‘Narodowość’. Masz do wyboru: Grek, Trojan, Pers, Centaur, Amazonki, Egipcjanin, Maj, Fenicjanin, Oceanida, Atlantyda.

Zdecyduj teraz czy miasto będzie aktywne czy nieaktywne na początku przygody. Jeśli miasto jest aktywne, gracz będzie mógł z nim handlować lub walczyć. Jeśli miasto jest nieaktywne, nadal jest na mapie, ale nie można dokonywać na nim operacji, czy to militarnych, czy handlowych. Zawsze możesz stworzyć wydarzenie ‘Miasto staje się aktywne’ aby zmienić jego status z nieaktywnego na aktywny w czasie trwania przygody.

**Jakie znaczenie dla miasta ma jego potęga ekonomiczna lub wojskowa?** Potęga ekonomiczna i wojskowa miasta określa w jaki sposób miasto reaguje na niektóre posunięcia gracza. Na przykład, im silniejsza jest gospodarka miasta, tym więcej gotówki może ono ufundować w odpowiedzi na prośbę o pomoc finansową, lub tym więcej pieniędzy gracz może odebrać swojemu rywalowi. Miasta przyjaźnie nastawione do gracza mogą też zaoferować więcej pieniędzy graczowi który popadł w długi. Podobnie, przyjazne miasta z silnym wojskiem są w stanie wysłać więcej żołnierzy graczowi. Z drugiej jednak strony, trudniej jest pokonać rywali z silną potęgą wojskową.

Obok przycisku ‘Aktywne/nieaktywne’ znajduje się przycisk który przełącza między ‘Widzialna/ukryta’. Widzialne miasto pojawia się na mapie przy rozpoczynaniu przygody, a ukryte nie. Jeśli chcesz żeby niewidoczne miasto dołączyło do świata, stwórz wydarzenie ‘Miasto pojawia się’. Z powodu swojej natury ukryte miasta nie mogą oddziaływać na gracza.

Wybierz teraz jaki stosunek ma miasto do gracza. Miasta zagraniczne mogą być sojusznikami, rywalami lub wasalami. Jeśli miasto jest rywalem, zdecyduj czy rywal otrzymuje daninę od gracza kiedy przygoda się rozpoczyna. Jeśli chcesz żeby rywal otrzymywał już daninę, upewnij się czy na przycisku ‘Status daniny’ napisane jest ‘Dostaje daninę’. Jeśli nie chcesz by gracz składał daninę rywalowi, pamiętaj żeby na przycisku było napisane ‘Brak daniny’. Kiedy status daniny ustawiony jest na ‘Brak daniny’, gracz nie będzie płacił daniny rywalowi chyba że ten podbije jego miasto.

Jeśli miasto ma być wasalem, zdecyduj czy ma składać graczowi daninę czy nie. Naciskaj przycisk 'Status daniny' aż pojawi się to co chcesz zrobić.

W końcu, jeśli zrobisz z miasta sojusznika, 'Status daniny' automatycznie ustawi się na 'Brak daniny'.

Bez względu na to jaki ma stosunek miasto do gracza lub jaki jest status daniny miasta, powinieneś ustawić daninę otrzymywaną i daninę do zapłaty. Pamiętaj, że w greckim świecie wszystko ciągle się zmienia, jednego dnia masz sojusznika, który następnego dnia staje się wasalem. Jeśli zdarzy się taka sytuacja, obok 'Ma' wprowadź daninę jaką otrzymywać będzie miasto od gracza. Daninę otrzymuje się zawsze w greckich monetach. Obok 'Płaci' wprowadź daninę jaką składać będzie to miasto graczowi.

Określ potęgę militarną i gospodarczą używając przycisków obok 'Siła militarna' i 'Siła gospodarcza'. Aby zmienić potęgę ekonomiczną lub wojskową miasta w czasie trwania przygody użyj wydarzeń 'Inny status miasta'.

Później, określ jaka jest opinia miasta o graczowi na początku misji.

Następnie wybierz jakie przedmioty miasto będzie sprzedawać i kupować, lub, w przypadku gdy jest rywalem, potrzebować i produkować. Całkowita liczba przedmiotów sprzedawanych/produkowanych i kupowanych/potrzebnych nie może przekroczyć 4. Wybierz przedmioty klikając na puste okienka i wybierając towar z listy.

Po ustawieniu już surowców miasta, naciśnij przyciski pod każdym przedmiotem aby określić jaką ilość danego przedmiotu miasto kupuje lub sprzedaje. Dla rywali też trzeba to ustawić. Przedmioty określone przez ciebie jako 'sprzedawane' można ukraść rywalowi w czasie najazdu, a im wyższy jest poziom zaopatrzenia, tym więcej gracz może splądrować. Przedmioty których potrzebuje rywal są świetnymi darami jeśli gracz chce się przypochlebić przywódcy miasta. A jeśli kiedyś rywal stanie się wasalem lub sojusznikiem, może wtedy handlować z graczem.

To wszystko, co powinieneś wiedzieć o tym jakie parametry może mieć rywal, sprzymierzeniec lub wasal.

Rzeczy, które trzeba  
zapisać o mieście  
zagranicznym:

1. Nazwa miasta
2. Numer miasta
3. Stosunek do gracza:  
czy jest sojusznikiem,  
rywalem czy wasalem?
4. Składana danina  
i otrzymywane ilości
5. Status widoczności  
i aktywności
6. Ekonomiczna i  
wojskowa potęga
7. Przedmioty  
sprzedawane  
(produkowane) i  
kupowane (potrzebne).

## Miasto odległe

Miasto odległe handluje z graczem i na tym kończy się jego interakcja z graczem.

Ustaw podstawowe informacje, następnie wciśnij przycisk ‘Wódz’ i wybierz imię przywódcy miasta odległego. Pod słowem ‘Wódz’ znajduje się przycisk, który możesz wykorzystać do zmiany wyglądu Miasta odległego. W oknie ‘Narodowość’ pojawi się opcja geograficznego kierunku (północ, południe...). Wybierz jedną z opcji, a z Miasta odległego wysunie się strzałka kompasu skierowana w kierunku jaki sprecyzowałeś. Możesz używać tej strzałki aby pokazać kierunek w którym trzeba podążać do miasta i jednocześnie dobitnie zaznaczyć, że miasto mieści się poza mapą.

Rzeczy, które trzeba zapisać o mieście odległym:

1. Nazwa miasta
2. Numer miasta
3. Status widoczności i aktywności
4. Przedmioty sprzedawane (produkowane) i kupowane (potrzebne).

Następnie, zaznacz czy miasto jest aktywne czy nieaktywne na początku misji i czy jest ukryte czy widzialne.

**Wybierz teraz jakie surowce miasto odległe będzie kupować i sprzedawać, pamiętając, że miasto może zajmować się maksymalnie czterema przedmiotami. Po wyborze towarów, naciśnij przyciski ‘Podaż danego towaru’ i ‘Popyt na dany towar’ aby określić jaką ilością danego przedmiotu handluje miasto.**

## Miejsce zaczarowane

Miejsca zaczarowane to domy potworów i innych mitycznych stworzeń. Zazwyczaj, miejsce zaczarowane jest celem misji. Zaczarowane miejsca nie wchodzi w bezpośrednią interakcję z resztą świata.

Rzeczy, które trzeba zapisać o miejscu zaczarowanym:

1. Nazwa miasta
2. Numer miasta
3. Status widoczności i aktywności

Poza podstawami właściwościami musisz zdecydować, czy miejsce zaczarowane będzie widoczne i aktywne na początku przygody, czy nie. Pamiętaj, że zawsze możesz skorzystać z wydarzeń, które sprawiają, że miasto pojawi się lub zniknie (lub stanie się aktywne lub nieaktywne) podczas trwania przygody.

Ponieważ miejsce zaczarowane ma ograniczoną interakcję z resztą świata, nie może ono uczestniczyć w wydarzeniach, w których biorą udział inne rodzaje miast. Zaczarowane miasto może stać się tylko aktywne, nieaktywne, pojawić się lub zniknąć oraz być celem ostatecznym misji.

## Nazwa regionu

Mając wybraną zakładkę ‘Właściwości miasta’ możesz zmienić nazwę regionu. Aby wybrać region kliknij na niego, a w panelu kontrolnym pojawi się przycisk zawierający nazwę regionu. Wciśnij ten przycisk a potem wybierz nową nazwę z załączonej listy.

## Właściwości handlu

Kliknij na zakładkę ‘Właściwości handlu’ w celu dostosowania szlaków łączących miasta. Są to szlaki, którymi każdy – bohater, armia, triera, itp. – podąża podróżując z jednego miasta do drugiego.



Zakładka Właściwości handlu



Aby zobaczyć szlaki między miastami, upewnij się czy ustawiłeś ‘Szlaki jawne’ dla obu tych miast. Aby dowiedzieć się więcej o pokazywaniu i ukrywaniu szlaków, kliknij [tutaj](#).

*Posejdon* automatycznie rysuje prostą linię szlaku między dwoma miastami. Jeśli chcesz nadać szlakowi inny kształt, musisz mieć wybraną zakładkę ‘Właściwości handlu’ a potem kliknąć na szlak. Nazwy dwóch miast które łączy szlak pojawią się w panelu kontrolnym. Następnie, ponownie kliknij na szlak by dodać punkt. Kliknij na punkt i przeciągnij myszą tak aby przenieść go na nowe miejsce w celu zmiany kształtu szlaku. Na jednym szlaku możesz ustawić do 48 punktów.

Żeby usunąć punkt, kliknij na niego PPM. Nie możesz usunąć punktów na początku lub końcu szlaku.

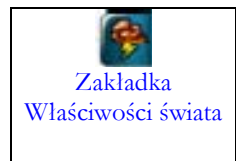
Według domyślnych ustawień wszystkie szlaki na mapie są szlakami lądowymi. Aby zmienić szlak lądowy na morski, wybierz szlak klikając na niego. Potem wciśnij przycisk w panelu (po prawej) na którym jest napisane ‘Szlak lądowy’. Przycisk zmieni się na ‘Szlak morski’ a sam szlak zmieni kolor na niebieski.

Właściwości handlu mają wpływ na rodzaje budynków jakie zbudować będzie mógł gracz oraz na jego decyzje militarne. Jeśli między dwoma miastami biegnie szlak morski, będą one ze sobą przeprowadzały transakcje w Porcie handlowym. A jeśli do miasta które połączone jest szlakiem morskim wysyłane będzie wojsko, to gracz będzie mógł poza hoplitami i jazdą wysyłać również triery.

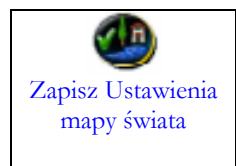
W czasie gry gracz zobaczy wyłącznie szlaki łączące jego miasto (kolonie i miasto macierzyste) z innymi miastami na świecie. Gracz nie będzie widział szlaków które łączą miasta nie należące do niego. Ponieważ nie są one widoczne dla gracza, mogą być bardzo kręte, ale trzeba pamiętać o tym, żeby wybrać odpowiedni szlak (lądowy lub morski). Inaczej, możesz zobaczyć żołnierzy chodzących po wodzie!

### **Właściwości świata**

Wybierz zakładkę ‘Właściwości świata’ aby ustalić ceny wszystkich towarów na świecie. Możesz również zmienić cenę poprzez kliknięcie na nią i wprowadzenia nowej na klawiaturze numerycznej która się pojawi. Jeżeli chcesz by wszystkie ceny powróciły do swych domyślnych ustawień, naciśnij przycisk ‘Przywróć ceny’.



Możesz też zmienić mapę świata stanowiącą tło. Żeby wybrać inny obrazek klikaj na przyciski ze strzałkami, które ukazują się po obu stronach napisu ‘Wybierz mapę świata’



Po zakończeniu ustawiania Mapy świata naciśnij przycisk ‘Zapisz Ustawienia świata’. Wprowadzone informacje zostaną zapisane i powrócisz do Menu głównego. Możesz również zapisać mapę poprzez menu Plik.

### **Inne narzędzia mapy świata**

Masz do dyspozycji jeszcze kilka innych narzędzi które pomogą ci w zaprojektowaniu Mapy świata. Większość z nich znajdziesz w menu Plik.

Jeśli gdzieś się pomyliłeś na mapie, możesz wybrać Cofnij mapę aby wrócić do poprzedniego zapisu. Możesz również importować mapę z innej przygody. Możesz też, oczywiście, zapisać mapę z menu Plik, i wrócić do menu Głównego.



### **Podpowiedzi i wskazówki odnośnie Mapy świata.**

Przy projektowaniu Mapy świata pamiętaj o punktach poniżej:

**Zapisuj wszystkie właściwości miast!** Nie sposób tej wskazówki przecenić. Zapisywanie nazwy każdego miasta oraz jego właściwości okaże się niezmiernie pomocne przy planowaniu wydarzeń. Zapisz przynajmniej numer każdego miasta. Będzie ci potrzebny!

**Rozważ tworzenie grup miast tego samego rodzaju.** Gdy rozpoczynasz umieszczanie miast na Mapie świata, postaraj się je umieszczać grupami. Na przykład, ulokuj na początek Miasto macierzyste, następnie wszystkie kolonie, później wszystkich sprzymierzeńców itd. Wynikiem takiego działania będzie to, że miasta tego samego rodzaju będą zgrupowane w numerycznej ciągłości. Przyda ci się to, jeśli będziesz chciał wprowadzić czynników losowych do zaplanowanych wydarzeń. Załóżmy, że chcesz by różni sojusznicy wielokrotnie prosili gracza o towary. Zamiast tworzyć oddzielne wydarzenia możesz stworzyć jedno powracające wydarzenie i ustawić program tak by ten sam losowo wybierał jednego spośród twoich sojuszników za każdym razem gdy dane wydarzenie ma miejsce. Zadziała to jednak tylko wtedy gdy wszystkie miasta sprzymierzeńców będą numerowane w kolejności, innymi słowy: sojusznicy to miasta od 7 do 9, a nie miasto 2, miasto 7 i miasto 9.

**Rozważ tworzenie więcej miejsc na założenie kolonii niż epizodów Kolonii.** Powiedzmy, że planujesz misję mającą dwa epizody Kolonii. Jeśli wyznaczysz trzy miejsca na założenie kolonii, od razu zachęcisz gracza do ponownego podejścia do misji! Gracz który sprawdzi tylko dwie spośród trzech opcji, na pewno skusi się na rozegranie misji jeszcze raz – tylko po to, aby dowiedzieć się jaka jest ta trzecia kolonia.

**Nie zapomnij sprawdzić poziomów popytu i podaży.** Jeśli poziomy podaży i popytu są ustawione na 'zeroa', upewnij się czy tego naprawdę chcesz. Jeśli poziom ustawiony jest na 'zero', wówczas towar nie pojawi się jako przedmiot, którego miasto potrzebuje/importuje lub produkuje/eksportuje. Ustawiając poziom podaży i popytu towaru na 'zero' zawsze możesz stworzyć wydarzenie zmieniające podaży i popyt po którym miasto zacznie jawnie produkować dany przedmiot lub go potrzebować.

**Ustal wiarygodne daniny.** Przy ustawianiu danin postaraj się żeby były jak najbardziej realistyczne. Jako daninę wybierz taki przedmiot, który miasto na pewno będzie mogło wyprodukować. Danina otrzymywana jest zawsze wyrażona w monetach greckich.

Z poziomu menu Opcje możemy dostosować wyświetlanie obrazu i głośność dźwięku, a z menu Pomoc mamy dostęp do tego pliku i ustawień Pomocy myszki.

## Rzeźbienie krajobrazu

Gdy świat gracza jest już gotowy czas zaprojektować obszary na których gracz będzie budował miasta. Trzeba będzie ukształtować krajobraz miasta macierzystego gracza oraz wszystkich miejsc na kolonie.

Aby rozpocząć formowanie krajobrazu miasta macierzystego gracza, naciśnij przycisk ‘Edytuj miasto macierzyste’. Po zrobieniu tego pojawi się pusta, płaska połać ziemi.

Zanim zaczniesz kształtować teren w jakikolwiek sposób, zdecyduj jak duży ma być obszar do grania. Przejdź do menu Plik i wybierz ‘Nowa mapa’. Następnie, określ rozmiar wybierając wielkość z załączonej listy. Masz do wyboru wielkość: mała mapa, średnia mapa, duża mapa, bardzo duża mapa i olbrzymia mapa. Domyślna wielkość mapy ma rozmiar średni.

Możesz teraz ukształtować teren jakiego tylko dusza zapragnie! Rozpocznij od wyboru pędzla a potem wybierz rodzaj terenu. Następnie nanieś pędzlem teren na mapę klikając i przeciągając mysz.

Zakładki w panelu kontrolnym zawierają wszystko co niezbędne do stworzenia krajobrazu:

Podstawowe instrukcje przy formowaniu krajobrazu.  
Większość liczbę terenów sytuuje się w następujący sposób:  
1. Wybierz pędzel  
2. Wybierz rodzaj terenu  
3. Kliknij lub kliknij i przeciągnij myszą aby pomalować krajobraz terenem

**Pędzle.** Kliknij na zakładkę ‘Pędzel’ aby wybrać wielkość pędzla. Użyj dużych pędzli do wypełnienia wielkich połaci terenu, a małych by dopracować szczegóły.

**Pusta ziemia.** Przeznaczona jest głównie pod zabudowę przez gracza.

Gdy rozpoczynamy tworzenie nowej mapy, cała jej powierzchnia to właśnie „pusta ziemia” – jeżeli będziesz chciał dodać na niej dodatkową ziemię, to nie zauważysz żadnej zmiany. Przycisk ‘Pusta ziemia’ należy raczej traktować jako narzędzie do usuwania innych rodzajów terenu.

**Las.** Gracze mogą pozyskiwać drewno z lasów. Wybierz zakładkę ‘Las’ a potem kliknij i przeciągnij myszą po wybranym obszarze aby pojawiły się na nim drzewa.

Jeśli chcesz żeby gracze mogli pozyskiwać drewno z drzew nie zapomnij ustawić drewna jako surowca miasta.

**Woda.** Istnieją trzy rodzaje terenów wodnych: woda, plaża oraz bagna.

W wodzie mogą mieszkać jeżowce i ryby. W mieście musi być dostęp do wody jeśli chcesz żeby gracz mógł handlować drogą wodną, mógł być atakowany przez najeźdźców od strony morza lub być atakowany przez Posejdona, Krakena czy Scyllę. Jeśli chcesz by do miasta gracza mógł przybyć ktoś drogą wodną, upewnij się że woda styka się z krawędzią mapy. W przeciwnym razie nie będziesz mógł dodać punktów wejścia i wyjścia.

Ustalając kształt zbiorników wodnych, nie zapomnij pozostawić kilku prostych odcinków linii brzegowej. Jeśli ich nie tego nie zrobisz, gracze nie będą w stanie stawiać budynków obok wody, takich jak Porty handlowe, Przystanie trier, Poławiacze jeżowców i Przystanie rybackich. Nie umieszczaj też prostych odcinków linii brzegowej w wąskich kanałach lub zatoczkach – niech gracz

ma wystarczająco dużo miejsca, aby swobodnie manewrować swoimi łodziami, bo inaczej łodzie wywróćą się do góry dnem.

Piaszczystą plażę możesz postawić wszędzie, jednak najrozsądniej jest umieścić ją blisko wody. Pamiętaj, że gracze nie mogą wzniesć na piasku żadnej budowli. Na piasku można jedynie zbudować drogi. Jeśli chcesz żeby gracz zbudował drogę wiodącą ze zwykłego terenu na piasek pamiętaj żeby między dwoma rodzajami terenów był prosty odcinek.

Na bagnach nie można niczego wybudować. Możesz ich używać jako przeszkód dla gracza z czysto estetycznych powodów.

**Łąka.** Łąka to żyzna ziemia na której gracze mogą budować farmy oraz sadzić drzewa oliwne i winorośle. Owce i kozy również pasą się na łąkach. Pamiętaj o odpowiednim skonfigurowaniu surowców miasta jeśli chcesz by gracz mógł korzystać z łąki.

**Punkty ryb i jeżowców.** Naciśnij tę zakładkę aby umieścić w wodach Ryby i Jeżowce. W wyznaczonych miejscach, pojawią się zwierzęta morskie.

Aby postawić punkt Ryb wciśnij jeden z przycisków ‘Pkt. połowów’. Przenieś czerwony kwadracik, który pojawi się nad zbiornikiem wody. Jeśli wybrałeś odpowiednie miejsce zmieni kolor na zielony. Kliknij przyciskiem myszy aby postawić punkt na jego miejsce.

Jeżowce mieszkają w płytkich wodach wzdłuż wybrzeża. Aby postawić punkt Jeżowców, wciśnij jeden z przycisków ‘Pkt. jeżowców’. Pojawi się kwadracik – przesun go w stronę wody, blisko wybrzeża. Jeśli blok zmienił kolor na zielony, oznacza to, że wybrałeś odpowiednie miejsce na postawienie punktu Jeżowców. Kliknij przyciskiem myszy aby postawić punkt na jego miejsce.

Przy ustawianiu punktów Jeżowców upewnij się czy wyznaczyłeś ścieżkę w płytkiej wodzie prowadzącą od miejsca w którym gracz wybuduje Poławiacza jeżowców do miejsca w którym chcesz postawić punkt Jeżowców. Zbieracze jeżowców nie mogą poruszać się po zbyt głębokich wodach, by się dostać do jeżowców, dlatego pamiętaj o tym projektując krajobraz.

Aby zlokalizować punkt który już umieściłeś wybierz zakładkę ‘Punkty ryb i jeżowców’. Kliknij podwójnie na nazwę punktu jaki chcesz umieścić a widok zostanie skierowany na ten punkt. Możesz przenieść wybrany punkt klikając w inne miejsce.

W celu usunięcia wszystkich Punktów ryb i jeżowców jakie postawiłeś, wybierz menu Usun, a potem wybierz Usun pkt. ryb. Wszystkie zwierzęta morskie zostaną usunięte.

Nie zapomnij zdefiniować ryb lub jeżowców jako zasobu naturalnego miasta, żeby gracz mógł pozyskiwać owoce morza.

**Skala.** Wybierz tę zakładkę aby umieścić różne rodzaje skał w rzeźbionym krajobrazie miasta. Zwykłe skały, Złóża srebra, Złóża miedzi oraz Urwiska umieszcza się w taki sam sposób jak inny teren. Wybierz wielkość pędzla i kliknij na rodzaj skały jaki chcesz nanieść. Kliknij i przeciągnij myszą po obszarze krajobrazu tam gdzie chcesz by pojawiła się skała. Pamiętaj, że gracz nie może wznosić budowli na skale, tak jak imigranci, emigranci i inni ludzie nie mogą po niej chodzić.

Kamieniołomy ustawia się nieco inaczej niż inne rodzaje skał. Po jego wyborze, przy kursorze myszy pojawi się duży zielony kwadrat. Jest to minimalna wielkość kamieniołomu. Umieść kwadrat na wolnym terenie i kliknij aby ustawić go na miejscu. Aby powiększyć kamieniołom przesun go obok kamieniołomu który właśnie ustawiłeś i ponownie kliknij.

Po ustawieniu kamieniołomu wygląda on tak jakby był już dogłębnie wyeksploatowany. Jednak gdy gracz wejdzie do miasta, kamieniołom będzie wyglądał zwyczajnie, czyli będzie płaski i biało-szary.

Aby usunąć Kamieniołom, po pierwsze upewnij się go masz wybrane. Gdy pojawi się zielony kwadrat, przesun go nad obszar który chcesz wyczyścić. Przytrzymaj klawisz CTRL i kliknij, a Kamieniołom zniknie.

Żeby wymazać miejsce z kamieniołomem, najpierw upewnij się czy 'Kamieniołom' jest wybrany. Gdy pojawi się kratka, ustaw ją na kamieniołomem który chcesz usunąć. Przytrzymaj klawisz CTRL i kliknij. Kamieniołom zniknie.

Nie zapomnij ustawić odpowiednio zasobów naturalnych miasta, żeby gracz mógł pozyskiwać marmur i brąz. Aby gracz mógł wydobywać srebro, upewnij się że w panelu z Dostępnymi budowlami 'dostępne' były Mennice.

**Krzewy.** Krzewy dodają różnorodności krajobrazowi. Ludzie mogą po nich chodzić, a gracze wznosić budowle. Aby ustawić kilka krzewów przejdź do zakładki 'Krzewy'.

Ustaw kursor w miejscu na mapie gdzie chcesz umieścić krzewy i kliknij. Pojawi się jasny obszar pokryty małą ilością krzewów. Aby zwiększyć zagęszczenie krzewów, przytrzymaj klawisz myszy i przejeżdż kursorem po obszarze – krzewy powinny stać się ciemniejsze. Jeśli chcesz zmniejszyć zagęszczenie krzewów, przytrzymaj klawisz CTRL i trzymaj przycisk myszy. Przejeżdż kursorem po obszarze, a krzewy staną się mniej gęste.

Możesz również nadać krzewom bardziej delikatny, naturalny wygląd. Przytrzymaj klawisz ALT podczas umieszczania krzewów. Krzewy staną się gęściejsze od wewnątrz i rzadsze na zewnątrz.

**Wzniesienie.** Naciśnij zakładkę żeby zmienić wysokość terenu. W ustawieniach domyślnych teren miasta jest zupełnie płaski (bardziej płaski już być nie może). Po naciśnięciu zakładki pojawią się następujące przyciski:

**Podnieś łąd.** Aby podnieść teren o jeden poziom, wybierz przycisk 'Podnieś łąd', kliknij lub kliknij i przeciągnij myszą po wybranym obszarze, którego wysokość chcesz zmienić.

**Podnieś mocno łąd.** Aby podnieść teren o dwa poziomy, wybierz przycisk 'Podnieś mocno łąd'.

**Obniż łąd.** Aby obniżyć podniesiony teren o jeden poziom, wybierz przycisk 'Obniż łąd'. Kliknij na podniesiony teren.

**Obniż mocno łąd.** 'Obniż mocno łąd' zmniejsza podniesiony teren o dwa poziomy. Wybierz obszar, który chcesz obniżyć klikając na niego. Upewnij się czy wybrany obszar został podniesiony wcześniej przynajmniej o dwa poziomy.

**Rampa dostępu.** Rampy dają dostęp ludziom w mieście gracza do terenów położonych wyżej. Rampy łączą teren podniesiony o jeden poziom z sąsiednim, płaskim obszarem.

W celu zbudowania rampy naciśnij najpierw przycisk ‘Rampa’. Przy ikonie kursora pojawi się czerwony kwadracik. Przesuń go na obszar położony o jeden poziom wyżej od sąsiadującego z nim terenu. Zielony blok oznacza, że wybrałeś odpowiednie miejsce na wstawienie rampy. Kliknij przyciskiem myszy aby postawić rampę. Jeśli blok jest nadal czerwony musisz wybrać inne miejsce.

**Poziom wzniesień.** Jeśli chcesz podnieść lub obniżyć duży obszar o określoną wysokość, użyj ‘Poziom wzniesień’. Po naciśnięciu tego przycisku w panelu kontrolnym pojawi się numer wzniesienia. Naciśnij ‘+’ na klawiaturze numerycznej aby zwiększyć wysokość wzniesienia lub ‘-’ aby ją zmniejszyć.

Możesz zwiększyć wzniesienia do szesnastu poziomów, jednak zwiększenie wysokości dużej ilości terenu może spowodować pewne problemy z jej wyglądem – stanie się nieprzejrzyste.

**Pół-pochyłość.** Pół-pochyłość można wstawić tam gdzie teren został podniesiony o jeden poziom. Dzięki niej uzyskujemy efekt łagodnego zbocza, na którym możemy ustawić rampę.

Łatwo jest stworzyć podniesiony teren który w rezultacie nie będzie za dobrze wyglądał. Bądź cierpliwy, używaj pędzli o różnej wielkości oraz różnych poziomów wzniesienia edytując wszystkie dziwnie wyglądające płytki. Nie zapomnij często odświeżać mapy używając przycisku ‘Odśwież’!

Inna kwestia związana z podniesionym terenem: nie funkcjonuje on zbyt dobrze jeśli sąsiaduje bezpośrednio ze zbiornikiem wodnym. Oczywiście jeśli pragniesz mieć górskie jezioro, możesz je stworzyć. Po prostu pamiętaj, żeby jakiś inny rodzaj terenu oddzielał wodę od skalistych, podniesionych płytek. Również, teren katastrof (patrz poniżej) nie wygląda dobrze kiedy sąsiaduje z podniesionym terenem lub jest na jego gorze.

Możesz spłaszczyć podniesiony obszar przechodząc do menu Usuń i wybierając ‘Wyrównaj teren’.

**Katastrofy.** Wybierz zakładkę ‘Katastrofy’ aby zaplanować gdzie występować będą naturalne kataklizmy. Przy planowaniu katastrof należy uwzględnić dwie rzeczy: naniesienie obszaru katastrofy na krajobrazie oraz zaplanowanie wydarzenia ‘Katastrofa’. Oto co powinieneś wiedzieć o szkicowaniu obszarów (skutków) katastrofy:

**Trzęsienie ziemi.** Umieszczaj szczeliny trzęsienia ziemi w krajobrazie tak samo jak umieszczasz każdy inny rodzaj terenu. Wybierz ‘Trzęsienie ziemi’ i stwórz szczelinę w ziemi klikając i przeciągając myszą po terenie. Mały pędzel, dzięki któremu można osiągnąć najlepszą precyzję, wybierany jest automatycznie po wyborze katastrofy ‘Trzęsienie ziemi’.

Po narysowaniu szczeliny umieść wzdłuż niej punkt Katastrofy. Trzęsienie ziemi będzie się zaczynać od tego punktu chyba że szczelina ciągnie się aż do brzegu mapy krajobrazu. Wówczas trzęsienie ziemi zaczyna się z brzegu i rozgałęzia się. Nawet jeśli twoja szczelina trzęsienia ziemi rozciąga się do krawędzi mapy i tak musisz umieścić punkt Katastrofy gdzieś wzdłuż szczeliny. Nie zapomnij zapisać numeru punktu Katastrofy. Przyda ci się on później przy planowaniu wydarzenia ‘Trzęsienie ziemi’.

**Lawa.** Ustal wielkość pędzla i wybierz ‘Lawę’ żeby pomalować krajobraz. Pomalowany teren stanie się czerwony, ale wszystko wróci do normalności, kiedy gracz rozpocznie misję.

Jak już zdecydujesz, gdzie będzie płynąć lawa, ustaw punkt Katastrofy. Lawa będzie wypływać z tego punktu Katastrofy chyba, że poprowadzisz ją do krawędzi krajobrazu lub przez szczelinę powstałą w wyniku trzęsienia ziemi. Jeśli poprowadzisz lawę do krawędzi krajobrazu, będzie ona płynąć od niej, w głąb mapy. Jeżeli lawa została położona na terenie z zaplanowanym trzęsieniem ziemi, to będzie wypływać prosto z tej szczeliny. (Oczywiście, jeśli zaplanujesz żeby wydarzenie ‘Trzęsienie ziemi’ nastąpiło wcześniej niż wydarzenie ‘Lawa’.)

Bez względu na to skąd fala lawy będzie się zaczynać, trzeba ustawić punkt Katastrofy. Pamiętaj, żeby punkt Katastrofy dla lawy nie stał na szczelinie trzęsienia ziemi. Program zakłada, że każdy punkt Katastrofy umieszczony na szczelinie to trzęsienie ziemi, dlatego nie pozwoli lawie płynąć z tego miejsca.

Pamiętaj o tym, że gdy lawa zastyga, zamienia ziemię w nieużytek. Weź to pod uwagę, niech lawa nie zabiera zbyt dużo użytecznej ziemi gracza.

**Wezbrane morze.** Jeśli chcesz by pojawiła się fala, naciśnij przycisk ‘Wezbrane morze’ i pomaluj krajobraz. Następnie, umieść punkt Katastrofy na obszarze gdzie ma wystąpić wezbrane morze. Katastrofa rozpocznie się od tego właśnie punktu chyba że zostanie spełniony jeden z dwóch warunków. Jeśli rozszerzysz wezbrane morze do brzegu mapy krajobrazu, wówczas rozpocznie się ona z tego właśnie miejsca. Fala może mieć również swój początek prosto z wody jeśli jakakolwiek jej część nakłada się na zbiornik wodny. Nawet jeśli Wezbrane morze spełnia jeden z tych dwóch warunków, to nadal musisz ustawić punkt Katastrofy. Nie zapomnij zapisać numeru punktu. Gdy będziesz planować wydarzenie ‘Wezbrane morze’, będziesz musiał wprowadzić punkt tej Katastrofy.

**Osuwisko.** Ziemia może się osunąć wzdłuż długich, ukośnych połaciach terenu podniesionego o dwa poziomy wyżej od terenu płaskiego. Aby zobaczyć gdzie może wystąpić osunięcie się ziemi, po zaprojektowaniu jakiegoś podniesionego obszaru, wciśnij przycisk ‘Odśwież’. Miejsce, gdzie można ustawić osunięcie się ziemi będzie różowe. Umieść punkt Osunięcia się ziemi na różowym terenie i pamiętaj o zaplanowaniu wydarzenia ‘Osunięcie się ziemi’.

Usuwanie szczeliny trzęsienia ziemi, lawy lub fali pływowej odbywa się podobnie do ich ustawiania. Wybierz obszar katastrofy, którą chcesz usunąć, następnie, przytrzymując klawisz CTRL kliknij przyciskiem myszy i przeciągnij kursorem po obszarze, który chcesz usunąć. Obszarów gdzie może wystąpić osunięcie się ziemi nie można usunąć.

Możesz również ukryć obszary objęte katastrofą wybierając zakładkę ‘Katastrofy’ i opcję ‘Strefy nie’. Możesz też naciskać klawisz TAB aby przełączać między pokazanymi strefami i ukrytymi strefami. Nawet jeśli strefy są ukryte i tak można na nich domalować katastrofy, jednak nie będziesz mógł ich zobaczyć.

**Punkty inwazji morskiej.** Jeśli pragniesz, aby wrogowie mogli atakować twoje miasto z wody, ustaw kilka Punktów inwazji morskiej. Aby umieścić Punkt inwazji morskiej, wciśnij jeden z przycisków ‘Punkt inwazji morskiej’ i wstaw punkt do wody tuż obok krawędzi krajobrazu. Zielony kwadrat obok ikonki kursora oznacza że wybrałeś odpowiednie miejsce.

By uzyskać dostęp do południowych i zachodnich krawędzi krajobrazu, obróć widok lub naciśnij ALT-d. Naciśnięcie ALT-d umożliwi ci przewijanie obrazu poza widoczne krawędzie krajobrazu.

Musisz również ustawić Punkty desantu, tak żeby armie atakujące od morza miały gdzie zejść na ląd. Takie punkty muszą być umieszczone w płytkich wodach wzdłuż linii brzegowej. Zielony kwadrat obok ikony kursora oznacza że wybrałeś odpowiednie miejsce.

Postaraj się stworzyć na głębokich wodach jasną ścieżkę od Punktu inwazji morskiej do Punktu desantu, oraz na odwrót (patrz poniżej). Inaczej mogą się dziać dziwne rzeczy. Pamiętaj też, żeby zawsze umieścić przynajmniej jeden Punkt desantu, nawet jeśli nie planujesz żadnej inwazji od strony morza. Gracz może sam sprowokować atak, a jeśli najeźdźcy przybędą wodą, będą wiedzieć gdzie wylądować.

**Punkty inwazji.** Punkty inwazji zaznaczają miejsca z których armie najeźdźców oraz inni nieprzyjaciele zaczynają atakować miasto drogą lądową.

Inwazje lądowe są miejscami skąd armie wroga atakują miasto. Punkty te muszą być ustawiane blisko krawędzi krajobrazu. Aby umieścić Inwazję lądową, na początku wciśnij jeden z przycisków ‘Punkt inwazji’, a potem kliknij na miejsce na obszarze gdzie chcesz by pojawili się najeźdźcy. Jeśli wybrałeś odpowiednie miejsce, zobaczysz zielony kwadrat obok ikony kursora. Kliknij żeby umieścić punkt.

Możesz skierować widok na jakiegokolwiek punkt wyznaczony poprzez wybór odpowiedniej zakładki oraz podwójne kliknięcie myszą na jego nazwę.

Możesz wstawić do ośmiu Punktów inwazji lądowej. Umieszczając więcej niż jeden wprowadzisz nieco przypadkowości w swoich wydarzeniach ‘Inwazji’.

Punkty potworów pełnią rolę siedziby niekczemnych stworzeń. Jeżeli potwór przebywa w mieście (dzięki wydarzeniu ‘Atak potwora’), pojawi się jako Punkt potwora. Po swoich atakach bestie zawsze powracają do swoich punktów. Aby postawić ich pkt., naciśnij jeden z przycisków ‘Atak potwora’ i kliknij na obszar na mapie gdzie chcesz by bestia się zjawiła.

Każdy Punkt potwora przypisany jest jednemu konkretnemu potworowi. Potwór1 pojawia się i kręci w miejscu Punktu potwora jeden, Potwór2 w miejscu Punktu potwora dwa, a Potwór3 w miejscu Punktu potwora trzy. O tym, jakie potwory pojawią się w twojej przygodzie, zdecydujesz później przy określaniu ustawień epizodu.

Jeżeli w twojej przygodzie pojawiają się Scylla lub Kraken, sprawdź czy ustawiłeś ich Punkty potworów w wodzie. Gdybyś postawił je na lądzie, potwory te pojawiłyby się, ale nie byłyby w stanie się ruszyć.

**Punkty wejścia i wyjścia.** Punkty wejścia i wyjścia to miejsca w twoim mieście którymi wchodzą i wychodzą ludzie przyjaźnie nastawieni.

Emigranci i karawany kupców wchodzą i wychodzą przez punkty wejścia i wyjścia. Te dwa punkty muszą być umieszczone blisko krawędzi krajobrazu. Jeśli zapomnisz ustawić punktów wejścia i wyjścia to nikt nie zdoła przyjechać do twojego miasta.

Ustaw Punkty wejścia i wyjścia od strony morza, jeśli miasto będzie handlowało drogą morską. W tych punktach statki handlowe cumują i odpływają. Muszą być one umieszczone na wodzie blisko krawędzi krajobrazu.

Umieszczając Punkty wejścia i wyjścia sprawdź czy możesz narysować ścieżkę od jednego do drugiego. Jeśli dwa punkty są zupełnie odcięte od siebie nieprzejezdnym terenem to emigranci i kupcy nie będą mogli wejść do twojego miasta.

**Punkty rozrodu zwierząt.** Punkty zwierząt to obszary hodowlane dzików, jeleni i wilków żyjących w mieście. Możesz umieścić te punkty gdziekolwiek na lądzie. Jeśli chcesz żeby gracz mógł polować na dziki i wykorzystywać ich mięso, upewnij się że zaznaczyłeś wieprzowinę jako zasób naturalny miasta.

### **Przydatne narzędzia do rzeźbienia krajobrazu**

Masz do dyspozycji kilka narzędzi, które pomogą ci przy projektowaniu krajobrazu miast. Narzędzia te to:

**Siatka.** Wciśnij przycisk ‘Siatka tak’ aby włączyć siatkę która pokrywa cały krajobraz. Możesz użyć siatki do dokładnego określenia położenia różnych wypukłości terenowych, a także by się upewnić, że zostawiłeś graczowi wystarczająco dużo miejsca na wznoszenie większych budynków. Aby przełączać między włączoną i wyłączoną siatką użyj spacji.

**Odśwież.** Naciśnij przycisk ‘Odśwież’ aby zaktualizować widok. Dzięki tej opcji, następuje przerysowanie wszystkich detali terenu, dzięki czemu znikają dziwne dziury, lub brakujące ‘płytki’. Bądź cierpliwy podczas używania tej opcji, ponieważ może ona zająć trochę czasu, szczególnie, jeśli krajobraz jest bardzo duży lub gdy twój komputer nie jest szybki.

**Przyciski: Droga, Obróć oraz Cofnij.** Przyciski te działają tak samo jak w grze. Użyj przycisku ‘Droga’ w celu narysowania drogi jakie chcesz by zastał gracz w mieście przy rozpoczęciu przygody. Przycisk ‘Obróć’ obraca widok, a przycisk ‘Cofnij’ cofa twoją ostatnią akcję. Przycisku ‘Cofnij’ możesz użyć tylko wtedy gdy jest podświetlony.

**Usuń.** Użyj menu Usuń w celu usunięcia jakichkolwiek postawionych punktów lub do spłaszczenia podniesionego terenu w mieście. Gdy każesz programowi usunąć punkty, usuwa on wszystkie punkty tego samego typu. Na przykład, jeśli wybierzesz ‘Usuń pkt. wilków’, to wszystkie umieszczone punkty wilków zostaną usunięte.

**Plik.** Używaj menu Plik do zapisywania swojej pracy lub do importu zaprojektowanej wcześniej mapy. Możesz również przywrócić mapę do wcześniej zapisanej wersji i powrócić do menu Głównego.



**Skróty klawiszowe.** Te skróty klawiszowe mogą ci się przydać podczas projektowania krajobrazu:

CTRL+F1-F4

Po wciśnięciu kombinacji klawiszy, kamera zostaje przypisana do fragmentu mapy.

F1- F4

Wciskając jeden z czterech klawiszy funkcyjnych możemy szybko powrócić do ulubionego miejsca na mapie.

Page-up

Obraca mapę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Page-down

Obraca mapę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Home

Obraca mapę do ustawień standardowych, obracając widok kamery w kierunku północy.

Spacja

Przełącza między włączoną/wyłączoną siatką.

CTRL-LPM

Usuwa Krzewy, Trzęsienie ziemi, Lawę, Wylew i Kamieniołom.

+, -

W trybie Poziomu wzniesień, zmienia wysokość tworzonego wzgórza.

ALT-d

Uruchamia możliwość przesunięcia obrazku poza mapę.

ALT-z

Odświeża wyrzeźbiony teren.

Po zaprojektowaniu swojego idealnego greckiego krajobrazu, przejdź do menu Plik i wybierz ‘Wróć do menu’.

Aby edytować krajobraz miast kolonii, wciśnij przycisk ‘Edytuj mapę’, obok każdej nazwy kolonii. Te pojawią się, gdy zakończysz edycję Mapy świata. Jeśli tego nie zrobiłeś, to obok każdego przycisku ‘Edytuj mapę’ pojawi się ‘Nieprzypisane’.

Nadszedł czas by ustalić parametry każdego miasta któremu przewodzi gracz, ustalić jacy bogowie biorą udział w życiu gracza oraz zaplanować wydarzenia, które staną się kanwą przedstawionej historii.

## **Planowanie misji: epizody Miasta macierzystego i Kolonii**

Przy otwieraniu menu Głównego po raz pierwszy, na liście pojawi się jeden epizod Miasta macierzystego – Zwycięstwo. Aby umieścić drugi, wciśnij przycisk na którym jest napisane ‘Zwycięstwo’. Kolejny zostanie umieszczony nad epizodem ‘Zwycięstwo’. Aby zamieścić więcej epizodów Miasta macierzystego, ponownie kliknij na ‘Zwycięstwo’ lub kliknij PPM na jakikolwiek epizod i wybierz ‘Wstaw epizod’. Nowy epizod Miasta macierzystego zostanie umieszczony nad tym którym wybrałeś. W każdej przygodzie może być do dziesięciu epizodów Miasta macierzystego.

W przygodzie może być do czterech epizodów Kolonii, a przyciski do każdego z tych epizodów pojawiają się na dole panelu. Jeśli już odwiedziłeś Mapę świata i stworzyłeś miejsca na założenie kolonii, to nazwy kolonii pojawią się na liście. W przeciwnym wypadku pojawi się słowo ‘Nieprzypisane’.

**Każda przygoda zaczyna się od epizodu Miasta macierzystego, który na liście figuruje jako epizod 1**

**w części poświęconej Miastu macierzystemu w Menu głównym. Jeżeli chcesz żeby drugim epizodem był epizod Kolonii, naciśnij pierwszy przycisk w kolumnie ‘Następny epizod’ aż będzie na nim napisane ‘Kolonie’. Podczas rozgrywania przygody gracz zagra w epizod Kolonii jako drugi epizod**

**i powróci do Miasta macierzystego. Liczba epizodów Kolonii jaką ustaliłeś musi być mniejsza lub równać się całkowitej liczbie kolonii jakie stworzyłeś na Mapie świata.**

Jeśli chcesz by drugim epizodem był kolejny epizod Miasta macierzystego, naciskaj pierwszy przycisk w kolumnie ‘Następny epizod’, aż będzie na nim napisane ‘Macierzyste’. Po ukończeniu pierwszego epizodu gracz rozegra drugi epizod w mieście macierzystym.

Ostatecznie, ostatnim epizodem misji musi być Zwycięstwo. Ponieważ epizod wygranej pojawia się przy pierwszym otwarciu menu Głównego, istnieją spore szanse że już go masz. Zaraz po nim, nie można wstawiać żadnych innych epizodów. Jeśli chcesz przypisać inny epizod jako wygraną, kliknij na niego PPM i wybierz ‘Zwycięstwo’ z załączonej listy. **Uważaj: wszystkie epizody umieszczone na liście po tym epizodzie znikną.**

Możesz usunąć epizod Miasta macierzystego klikając na jego przycisk w kolumnie ‘Następny epizod’ PPM i wybierając ‘Usuń epizod’. Aby skasować epizod Kolonii, wróć do Mapy świata, odnajdź kolonię i usuń ją z mapy.

## **Ustawienia epizodów**

Po ustaleniu kolejności epizodów, dostosuj ustawienia każdego epizodu Miasta macierzystego i każdej przypisanej kolonii. Wybierz przycisk ‘Ustawienia’, pojawi się panel z kilkoma przyciskami. Naciśnij każdy z przycisków aby ustawić następujące parametry:

## **Data rozpoczęcia**

Ustal datę początkową dla swojej misji. Naciśnij pierwszy przycisk, a pojawi się klawiatura. Wpisz rok, w którym chcesz by rozpoczęła się misja. Następnie, wciśnij przycisk obok daty i wybierz datę p.n.e. lub n.e. Ustawienie to musisz dostosować tylko dla pierwszego epizodu Miasta macierzystego.

## **Fundusze początkowe**

Wciśnij ten przycisk by ustalić ilość pieniędzy jaką będzie miał gracz na początku misji. Jeśli gracz rozgrywa przygodę na poziomie Śmiertelnika, Bohatera lub Tytana, to ilość jaką wyznaczysz będzie

się zgadzać z ilością pieniędzy z jaką gracz rozpocznie grę. Jeżeli gracz zagra na poziomie trudności 'Początkujący', dostanie o 50% więcej od ustalonej wartości. Jeśli zagra na poziomie Bóg, dostanie o 20% mniej od ustalonej wartości. A więc, jeśli ustalisz Wstępne fundusze na 4000, to gracz otrzyma 6000 jeśli zagra na poziomie dla Początkującego i 3200 jeśli wybierze poziom Bóg. Ustawienie to musisz dostosować tylko dla pierwszego epizodu Miasta macierzystego.

### **Igrzyska panhelleńskie**

Jeśli chcesz by gracz mógł brać udział w Igrzyskach panhelleńskich, naciskaj przycisk aż pojawi się na nim napis 'Włącz'. Jeśli nie życzysz sobie by gracz brał udział w Igrzyskach panhelleńskich, upewnij się że na przycisku napisane jest 'Wyłącz'.

## Mitologia

Ustawienia Mitologii określają jacy bogowie, potwory i bohaterowie zamieszkują świat gracza. Każdy bóg może grać tylko jedną rolę w przygodzie; bóstwo nie może być jednocześnie sprzymierzeńcem i przeciwnikiem.

**Nieprzyjazne bóstwa.** Wrodzy bogowie nie lubią gracza, możesz ich wykorzystać jako przeszkody na drodze gracza do sukcesu. Istnieją dwa rodzaje bogów przeciwnych: bliscy i dalecy. Bliscy bogowie mogą się pojawiać bezpośrednio w świecie gracza poprzez wydarzenia ‘Nieprzyjazne bóstwa’. Pierwsze dwa Bliskie (rząd) i Nieprzyjazne bóstwa (kolumna) będą mogły pozwolić sobie na wypuszczenie ‘Potwora przeciwnika’. Po wyborze pierwszego i drugiego boga ich potwory pojawią się automatycznie na liście w sekcji poświęconej potworom (o potworach dowiesz się więcej poniżej).

Możesz wybrać do czterech bliskich, przeciwnych bogów. Wciskaj przyciski obok ‘Bliski’ od jeden do czterech, żeby wybrać bogów bliskich.

Odlegli, przeciwni bogowie nigdy nie pojawiają się bezpośrednio w mieście gracza. Mogą jednak sprawiać graczowi kłopot poprzez wydarzenia ‘Kataklyzm zesłany przez boga’. Możesz wybrać nie więcej niż ośmiu odległych, przeciwnych bogów.

**Mile bóstwa oraz Świątynie.** Bogowie mili są przyjaźnie nastawieni do gracza. Tak jak bogowie nieprzyjaźni, sprzymierzeńcy mogą być albo bliscy albo dalecy.

Bliscy, przyjaźnie nastawieni bogowie mogą się pojawiać w mieście gracza jeśli umożliwisz mu wybudowanie ich Świątyni. Możesz wyznaczyć do sześciu bliskich bogów sprzymierzeńców wciskając przyciski obok słowa ‘Bliski’ od jeden do sześciu oraz wybierając boga z załączonej listy. Aby dać graczowi możliwość zbudowania Świątyni, naciskaj (w kolumnie Świątynia) przycisk obok imienia bliskiego boga aż będzie na nim napisane ‘Tak’. Pamiętaj jednak że w każdym mieście mogą być maksymalnie cztery Świątynie. Dlatego, nawet jeśli dasz graczowi możliwość wzniesienia Świątyń dla sześciu bogów, to i tak będzie mógł zbudować w swoim mieście maksymalnie cztery (z sześciu) Świątyń.

Możesz dalej ograniczyć ilość Świątyń, jaką gracz może wzniesić dostosowując ustawienie ‘Maks. liczba świątyń’. Wciśnij przycisk i wprowadź liczbę od zera do czterech. Wprowadzona liczba posłuży jako limit świątyń w swoim mieście, bez względu na to ile świątyń gracz ma możliwość budowy.

Możesz też wyznaczyć bogów dalekich, mile nastawionych. Bogowie dalecy, sprzymierzeńcy nigdy nie pojawiają się bezpośrednio w mieście gracza ale mogą wyznaczać misje.

**Potwory i Bohaterowie.** Pierwsze dwa potwory pojawiają się na liście w panelu Mitologii są potworami dwóch wyznaczonych bogów przeciwnych, bliskich. Trzeciego potwora, tzw. Potwór niezależny, możesz sam wybrać – z dwoma wyjątkami. Jeśli Ares lub Hefajstos jest jednym z bliskich bogów sprzymierzeńców dla gracza, wówczas ich bestie, Smok Aresa i Talos Hefajstosa nie mogą być niezależnym potworem.

Po ustaleniu które Potwory pojawiają się w misji warto będzie wrócić do każdego krajobrazu miasta i dodać Punkty potworów.

Potwory wrogów określają którzy bohaterowie są dostępni dla gracza. Przypominasz sobie może, że z każdym potworem walczy przypisany mu bohater. Bohater jest wybierany automatycznie

i umieszczany na liście obok odpowiedniego potwora. W zależności od tego co planujesz, możesz zechcieć wybrać boga przeciwnego lub niezależnego potwora tylko po to aby umożliwić pojawienie się bohatera.

Dobrze jest zapisywać imiona bohaterów pojawiających się w misji. Będą ci potrzebne później gdy będziesz planował wydarzenia, a w szczególności życzenia. Pierwszy bohater w życzeniach i wydarzeniach na liście figuruje jako Heros1, drugi jako Heros2, a trzeci jako Heros3. Dobrym pomysłem jest również zapisywanie którym potworem jest Potwór1, Potwór2 i Niezależny potwór.

Lista bogów, ich potworów i walczących z nimi bohaterów znajduje się w Dodatku 3.

Bogowie, potwory i bohaterowie których wyznaczysz do pierwszego epizodu Miasta macierzystego towarzyszą graczowi w czasie trwania misji niezależnie od tego jaką rolę im wyznaczyłeś. Na przykład, jeśli wybierzesz Aresa na pierwszego bliskiego boga nieprzyjazznego, to zawsze pozostaje od pierwszym bogiem bliskim, przeciwnym. Nigdy nie może być bogiem sprzymierzeńcem ani bogiem nieprzyjazznym, dalekim.

Możesz jednak dokonać zmian w tym jakie Świątynie są dostępne dla gracza i zmienić całkowitą liczbę możliwych do budowy Świątyń.

## **Dostępne budowle**

Panel Dostępne budowle pomaga określić jakie budynki może wznieść gracz w każdym epizodzie. Aby uniemożliwić graczowi zbudowanie jakiegoś z budynków kliknij na jego nazwę tak by został podświetlony na żółto.

Większość budynków w grze znajduje się na liście w panelu Dostępne budowle z kilkoma ważnymi wyjątkami. Większość budynków produkujących surowce, takich jak Odlewnia, Warsztat kamieniarski, Tartak i Szopa postrzygaczy nie znajdziesz tu na liście. Budynki związane z rolnictwem, Plantacje, Mleczarnie, Domki myśliwskie, Przystanie rybackie i Poławiacze jeżowców również nie są tu umieszczone. To czy budynki te będą dostępne zależy tylko i wyłącznie od tego jakie miasto ma surowce.

Natomiast na liście w panelu Dostępnych budowli znajduje się Mennica. Jeśli chcesz by gracz mógł wydobywać srebro upewnij się że Mennica jest ustawiona jako Dozwolona. Następnie, sprawdź czy w krajobrazie znajdują się skały z rudami srebra. Możesz też umożliwić graczowi wydobywanie srebra pozwalając mu zbudować Bramy Hadesa. Nawet jeśli nie zezwolisz na budowę Mennic w panelu Dozwolonych budynków, Mennica stanie się automatycznie dostępna po ukończeniu budowy Bram Hadesa.

Jeśli chodzi o dozwolone budynki trzeba jeszcze zwrócić uwagę na jedną rzecz. Gracz nie będzie mógł zbudować wytwórni (Tłoczni, Winiarni, Pracowni rzeźbiarskiej i Zbrojowni) dopóki surowce jakich te budynki potrzebują nie będą dostępne dla gracza. Na przykład, dopóki gracz nie dostanie oliwek od sąsiada, nie ma oliwek jako zasobu naturalnego miasta lub nie zbuduje Świątyni Ateny by otrzymać jej oliwkowy gaj, to nie będzie mógł zbudować Tłoczni, nawet jeśli jest ona wśród dozwolonych budynków.

## Cele epizodów

Każdy epizod może zawierać sześć celów, a gracz może mieć do czynienia z kilkoma różnymi typami celów. Aby zacząć, wciśnij najpierw przycisk ‘Dodaj cel’. Potem, wybierz jeden z celów z załączonej listy:

**Ludność.** Jeśli chcesz żeby do miasta gracza przybyła określona liczba osób, wybierz ‘Ludność’ i wpisz żadaną liczbę za pomocą klawiatury. Przy końcu epizodu gracz będzie musiał mieć przynajmniej taką liczbę ludzi w mieście.

**Skarbiec.** Ustaw cel związany ze skarbcem jeśli chcesz żeby gracz miał określoną liczbę pieniędzy zanim przejdzie dalej. Na końcu epizodu, w skarbcu gracza musi się znaleźć dokładnie taka ilość pieniędzy jaką ustalisz lub większa. Aby ustawić ten cel, wybierz ‘Skarbiec’ i wprowadź liczbę drachm jaką chcesz by zebrał gracz.

Wyznaczenie celu związanego ze skarbcem w epizodzie Miasta macierzystego, jeszcze zanim gracz ma założyć kolonię, może mu bardzo pomóc. Zakładanie kolonii jest dość kosztowne, dlatego postawienie celu ‘Skarbiec’ może pomóc zagwarantować graczowi, że będzie miał wystarczająco dużo pieniędzy.

**Świątynie.** Użyj celu Świątynia jeżeli gracz ma zbudować określoną liczbę Świątyń lub wznieść Świątynię konkretnego boga.

Po kliknięciu na Świątynię pojawi się panel z kilkoma przyciskami. Jeśli chcesz by gracz zbudował określoną liczbę świątyń, wciśnij przycisk z liczbą i wprowadź żadaną ilość, gdzie maksymalną wartością jest cztery. Pamiętaj, żeby nie wpisywać liczby większej od ‘Maks. liczba świątyń’ (przycisk Mitologia) na które udzieliłeś zgody. W przeciwnym razie gracz nie będzie mógł osiągnąć celu.

Aby zażądać od gracza wybudowanie Świątyni konkretnego boga, wciśnij przycisk po lewej i wybierz boga z załączonej listy. Sprawdź czy wybrałeś boga który jest bliskim bogiem sprzymierzeńcem i czy pozwoliłeś graczowi zbudować Świątynię tego boga.

Możesz łączyć ze sobą dwa cele dotyczące budowy Świątyń. Powiedzmy, że chcesz by gracz wzniósł dwie Świątynie, i że jedna z nich ma być poświęcona Atenie. Stwórz cel wymagający od gracza budowy Świątyni Ateny. Następnie, dodaj drugi cel Świątyni wymagający od gracza wzniesienia świętych obiektów do jakichkolwiek dwóch bogów. Gotowe! Gracz będzie musiał zbudować Świątynię Ateny oraz drugą Świątynię, którą sam wybierze.

**Utrzymanie.** Wybierz ‘Utrzymanie’ jeśli gracz ma mieć określoną liczbę żołnierzy lub okrętów wojennych (triery u Greków, fregaty u Atlantydwów) w swoim mieście. Wciśnij przycisk po lewej aby przeglądać różne typy jednostek oraz wybrać te które mają się znaleźć w mieście gracza. Naciśnij potem przycisk po prawej żeby zdecydować ile ma ich być. Pamiętaj, że liczba odnosi się do indywidualnych żołnierzy (oraz okrętów), a nie do kompanii. Aby dowiedzieć się więcej o żołnierzach przejrzyj Dodatek 4.

**Życzenie.** Po wybraniu tego przycisku pojawi się panel ‘Prośba’. To co znajduje się w panelu jest dokładniej opisane w rozdziale Wydarzenia poniżej. W skrócie, panel wydarzenia ‘Życzenie’ pozwala ci wybrać który bóg daje zadanie i który bohater jest potrzebny do wykonania zadania.

**Zabicie.** Wybierając ‘Zabicie’ pojawia się panel ‘Atak potwora’. W panelu tym wybierzesz którego potwora ma zabić gracz. Więcej informacji o wydarzeniu ‘Atak potwora’ znajdziesz poniżej.

**Roczna produkcja.** Cel rocznej produkcji wymaga od gracza wyprodukowanie określonej liczby towaru w ciągu jednego roku. Gracz tylko raz musi osiągnąć wymagany poziom produkcji. Jeśli produkcja przedmiotu spadnie (w późniejszych latach) niżej żądanej wartości to i tak cel uznaje się za osiągnięty.

Aby ustalić cel produkcji wybierz ‘Roczna produkcja’. W panelu który się pojawi wciśnij przycisk po lewej aby wybrać przedmiot jaki chcesz by produkował gracz. Następnie, naciśnij przycisk po prawej aby określić jaką ilość danego przedmiotu musi gracz wyprodukować w ciągu roku. Rok mierzy się od stycznia do grudnia.

**Panowanie.** Wybierz ten cel jeśli chcesz żeby gracz rządził konkretnym miastem. Przy wyborze ‘Panowania’ pojawi się klawiatura. Wprowadź numer miasta jakim ma rządzić gracz. Gdy to już zrobisz, w panelu Cele epizodów pojawi się obok ‘Opanuj’ nazwa miasta. Jeśli nazwa nie zgadza się z tą jakiej chciałeś, sprawdź czy wprowadziłeś poprawny numer miasta. Miastem można rządzić jeśli jest ono wasalem lub kolonią.

**Roczny zysk.** Skorzystaj z tego celu jeśli chcesz żeby miasto gracza zarobiło konkretną sumę pieniędzy w ciągu jednego roku. Gracz tylko raz musi zarobić żadaną sumę. Pamiętaj, że jest to suma jaką ma zarobić miasto, nie ilość pieniędzy w skarbcu. Po kliknięciu na ‘Roczny dochód’ pojawi się klawiatura. Wprowadź żadaną ilość pieniędzy jaką ma uzyskać gracz w ciągu jednego roku, który trwa od stycznia do grudnia.

**Domy.** Użyj tego celu jeśli chcesz żeby w mieście gracza żyła pewna liczba ludzi w określonym rodzaju budynków. Po wybraniu ‘Domy’ pojawi się panel z dwoma przyciskami. Wciśnij przycisk po lewej żeby zdecydować jaki rodzaj budynków mieszkalnych chcesz by zbudował gracz. Zdecyduj później ilu ludzi będzie mieszkać w tych budynkach używając przycisku po prawej. Tabela informująca o tym ilu ludzi może zamieszkiwać poszczególny budynek mieszkalny znajduje się w Dodatku 4.

Poziom rozwoju budynku mieszkalnego gracza musi się równać lub być większy niż zakłada cel na końcu epizodu. Tylko wtedy gracz będzie mógł go zaliczyć.

**Partnerzy.** Wybierz cel Partnerów jeśli chcesz żeby gracz handlował z określoną liczbą miast. Po wyborze ‘Partnerzy’ pojawi się klawiatura. Wprowadź liczbę partnerów handlowych z jaką ma według ciebie handlować gracz. Sojusznicy, kolonie i wasale (włączając podbitych rywali) to partnerzy handlowi gracza.

**Zarezerwuj towary.** Skorzystaj z tego celu jeśli chcesz żeby gracz odłożył na później odpowiednią ilość towarów dla następnego miasta. Wykorzystanie tego celu ma najwięcej sensu w sytuacji gdy gracz zmienia miejsce w następnym epizodzie, tj. jest obecnie w mieście macierzystym, a potem będzie w kolonii lub znajduje się w kolonii, a później przeniesie się do miasta macierzystego. Po wybraniu ‘Zarezerwuj towary’ pojawi się panel z dwoma przyciskami. Wciśnij przycisk po lewej aby wybrać towar jaki ma odłożyć na zapas gracz. Za pomocą przycisku po prawej ustalisz ilość towaru.



Jeśli chcesz żeby gracz mógł skorzystać z towarów w kolejnym epizodzie będziesz musiał przygotować skrypt wydarzenia 'Dar'. Po prostu dopasuj ilość podarunku do ilości jaką miał odłożyć gracz. Więcej o wydarzeniu 'Dar' znajdziesz poniżej.

Aby usunąć jakikolwiek cel wybierz go i wciśnij przycisk 'Usuń cel'. Jeśli nie ustalisz żadnych celów, epizod będzie epizodem otwartym i nie będzie miał końca. Gracz nie będzie mógł przejść do żadnego z kolejnych epizodów.

## **Fakty**

Fakty pozwalają stworzone epizody połączyć w ciąg fabularny, a także dają możliwość zaistnienia innym postaciom – bogom, potworom i przywódcom innych miast. Aby zacząć, wciśnij przycisk ‘Fakty’ w panelu Ustawień. Pojawi się zakładka z listą zaplanowanych wydarzeń.

W zależności od tego jakie cele ustalisz dla epizodu, na liście może się znaleźć kilka wydarzeń. Aby dodać wciśnij przycisk ‘Dodaj fakt’. Pojawi się nowy przycisk ze szczegółami domyślnego wydarzenia. Naciśnij ten nowy przycisk w liście aby edytować wydarzenie.

Wszystkie fakty ustawia się w taki sam, prosty sposób. Po wybraniu rodzaju wydarzenia pojawiają się wszystkie przyciski potrzebne ci do zaplanowania wydarzenia. Wciśnij te przyciski aby dostosować ustawienia. Każdy rodzaj wydarzenia oraz decyzje jakie należy podjąć są omówione poniżej.

Po zakończeniu planowania wydarzenia kliknij PPM na panel Faktów aby powrócić do listy zaplanowanych wydarzeń.

Przy podejmowaniu wielu decyzji, masz możliwość wprowadzenia więcej niż jednej opcji. Możesz korzystać z tej możliwości – wprowadzenia pewnego zakresu – aby dodać więcej losowości do swoich wydarzeń. Na przykład, często będziesz miał możliwość wprowadzić dwa różne numery miast. Jeśli wpiszesz ten sam numer miasta, wydarzenie będzie miało miejsce (tylko) w tym konkretnym mieście. Jeżeli wpiszesz dwie różne cyfry, program wybierze numer miasta z zakresu jaki podasz.

## **Planowanie faktów**

Przy planowaniu prawie każdego wydarzenia musisz określić kiedy wydarzenie to ma nastąpić. Wydarzenia mogą się odbywać na cztery sposoby:

**Fakt jednorazowy.** Jednorazowe wydarzenia mają miejsce po prostu jeden raz. Przy wyznaczaniu faktu na jednorazowe wydarzenie musisz zdecydować w którym miesiącu ma ono nastąpić. Wciśnij przycisk obok ‘Miesiąc’ i wprowadź liczbę od zera do jedenastu. W pierwszym epizodzie przygody zero odpowiada styczniowi, a jedenaście grudniowi. W następnych epizodach zero odpowiada pierwszemu miesiącowi epizodu. A zatem, jeśli drugi epizod zaczyna się w maju, to zero odpowiada majowi. Następnie trzeba zdecydować w ile lat po początku epizodu ma się rozegrać wydarzenie. Jeśli jesteś pewien, że chcesz by wydarzenie miało miejsce w określonym roku, to wpisz taką samą liczbę w obydwu przyciskach ‘Pomiędzy lata’. Na przykład, jeśli wiesz, że chcesz żeby wydarzenie miało miejsce pięć lat po starcie epizodu, wciśnij obydwa przyciski ‘Pomiędzy latami’ i wpisz pięć. Jeśli chcesz by program sam zdecydował w którym roku nastąpi wydarzenie, wpisz dwie różne liczby w przyciskach ‘Pomiędzy lata’.

**Fakt wielokrotny.** Powracające wydarzenia powtarzają się ciągle podczas trwania epizodu. Tak jak przy faktach jednorazowych, wybierasz miesiąc w którym ma mieć miejsce wydarzenie. Za każdym razem gdy wydarzenie ma miejsce, dzieje się ono w tym samym miesiącu. Następnie, wybierz liczby na przyciskach ‘Pomiędzy lata’. Powiedzmy, że wybrałeś pięć i dziesięć w przyciskach ‘Pomiędzy lata’. Powracające wydarzenie nastąpi pierwszy raz między pięcioma a dziesięcioma latami od początku epizodu, a potem ponownie będzie miało miejsce w przedziale od pięciu do dziesięciu lat – licząc od pierwszego wystąpienia. Sprawdź czy nie ustawiłeś obydwu przycisków ‘Pomiędzy lata’ na zero. Jeśli tak zrobisz to wydarzenie będzie miało miejsce prawie każdego miesiąca, co może wywołać niezadowolenie gracza!

**Tylko wywołane.** Wydarzenie tylko wywołane dzieje się jako wynik innego wydarzenia. Prawie wszystkie fakty mogą być wywołane innym wydarzeniem, ale tylko kilka służy jako swoiste wyzwalacze. Są nimi wykonanie zadania i zabicie potwora. Sam ustawiasz czy wydarzenia te wywołają inne wydarzenie poprzez wydarzenia ‘Atak potwora’ i ‘Życzenia’.

W przypadku wydarzeń tylko wywołanych decydujesz ile miesięcy po pierwszym wydarzeniu – które służy jako wyzwalacz – ma miejsce wyzwalane wydarzenie.

**Epizod ukończony.** Wydarzenie Epizod ukończony pojawia się na końcu. Możesz używać tych wydarzeń aby zmienić świat gracza w następnym epizodzie. Nie wszystkie wydarzenia mogą być wydarzeniami kończącymi epizod; właściwie mogą nimi być tylko fakty związane ze zmianą statusu miasta i obrotem towarami. Jeśli planujesz wydarzenie Epizod ukończony to upewnij się, czy poinformowałeś gracza o nim w tekście epizodu. W przeciwnym razie gracz nie dowie się o wydarzeniu i nie będzie sobie zdawał sprawy z tego że takie wydarzenie miało w ogóle miejsce.

### **Rodzaje faktów**

Po zapoznaniu się z podstawami czas teraz omówić różne rodzaje wydarzeń jakie możesz zaplanować. Są nimi:

**Prośba o towary.** Prośba o towary to jeden z najprostszych i najczęściej używanych wydarzeń. Istnieje kilka różnych powodów dla których inne miasto może poprosić gracza o towary – powody te są wymienione po naciśnięciu przycisku obok ‘Podtyp’. Podtypami dla wydarzenia Prośba o towary są ‘Prośba ogólna’, ‘Festiwal’, ‘Budowa’, ‘Głód’ oraz ‘Kłopoty finansowe’. Wybrany podtyp pomoże określić o jakie towary miasto może poprosić gracza. Na przykład, jeśli wybierzesz podtyp ‘Głód’ to przedmiotem prośby może być tylko ‘Żywność’. Program automatycznie ogranicza wybór w zależności od wybranego podtypu.

Po ustaleniu podtypu prośby zdecyduj które miasto zwraca się z prośbą. Przydadzą się tutaj twoje notatki z numerami miast, które zapisywałeś w czasie projektowania Mapy świata. Jeżeli chcesz by jedno konkretne miasto zgłosiło się z prośbą wpisz jego numer w obydwu przyciskach obok ‘Miasta’. Możesz też wprowadzić dwa różne numery i pozwolić żeby program sam wybrał miasto z zakresu jaki ustaliłeś.

Gdy już wiesz kto kogo prosi o pomoc, wybierz przedmiot o jaki prosi miasto. Wciśnij przycisk obok ‘Wybór’ i wybierz przedmiot z załączonej listy. Dla podtypów ‘Prośba ogólna’, ‘Budowa’ i ‘Festiwal’ możesz wybrać do trzech towarów. Gdy wydarzenie będzie miało miejsce, program sam wybierze jeden z trzech towarów jakie ustaliłeś.

Następnie, zdecyduj o jaką ilość miasto prosi wpisując konkretną wartość lub jej zakres.

Jeśli wybrałeś ‘Festiwal’ jako podtyp zdecyduj którego boga ma czcić miasto. Imię boga pojawi się w wiadomości faktu. Uwaga, nie ma znaczenia którego boga wybierzesz, bo nie wpłynie on na samą grę. Staraj się jednak dopasować boga pod kątem tworzonego tła fabularnego.

Przyciski po prawej stronie panelu określają, kiedy ma miejsce wydarzenie. Na początek zdecyduj czy wydarzenie to jest jednorazowe, powracające lub wywołane przez inne wydarzenie. Potem ustal miesiąc i zakres czasowy wydarzenia. W końcu, obok ‘Ostrzeżenie’ wpisz ile miesięcy ma gracz aby spełnić prośbę.

Konsekwencje dla gracza który spełni prośbę lub ją odrzuci różnią się w zależności od podtypu. Wydarzenia ‘Głód’ są najważniejsze – w końcu zagrożone jest ludzkie życie – i mają największy wpływ na łaskę. Najmniej ważne są wydarzenia ‘Budowa’. Podtyp faktu określa także ile dodatkowego czasu otrzyma gracz na spełnienie prośby, jeśli nie zdąży jej spełnić w wyznaczonym terminie.

**Prośba o wojsko.** Prośby o wojsko są podobne do innych prośb. Zamiast proszenia o towary, inne miasta mogą poprosić o wsparcie wojskowe lub o bohatera.

Na początek wybierz podtyp. Masz do wyboru ‘Miasto atakowane’, ‘Miasto atakuje rywala’ i ‘Miasto sterroryzowane’. W pierwszym przypadku miasto prosi o pomoc ponieważ atakuje go armia rywala. Użyj wydarzenia ‘Miasto atakuje rywala’ jeśli chcesz żeby jeden z sojuszników lub wasali gracza zaatakował rywala (kolonie nie mogą atakować rywali). Skorzystaj z wydarzenia ‘Miasto sterroryzowane’ jeśli chcesz by miasto proszące o wsparcie atakował potwór. Używając tego podtypu gracz uzyska dostęp do Przybytku herosa.

Wybierz teraz które miasto prosi o pomoc. Jeżeli miasto które wybierzesz jest rywalem w czasie trwania wydarzenia, to wydarzenie nie będzie miało miejsca. Po chwili zastanowienia odkryjesz, że ma to sens: czy naprawdę chciałbyś wypożyczyć wojsko rywalowi? W tym przypadku, podobnie jak w głodzie, komórka ‘Wybór’ jest uzupełniona automatycznie. Jeśli podtypem wydarzenia jest ‘Miasto atakowane’ lub ‘Miasto atakuje rywala’, to w komórce widnieje napis ‘Wojsko’. Dla wydarzenia ‘Miasto sterroryzowane’, obok ‘Wybór’ zostaje umieszczony ‘Bohater’.

Trzeba pamiętać także o tym, że należy wybrać potwora atakującego miasto jeśli używasz wydarzenia ‘Miasto sterroryzowane’. W panelu Mitologii ‘Potwór1’ jest pierwszym potworem i odpowiada mu bóg jakiego wyznaczyłeś na bliskiego nieprzyjawnego boga 1. ‘Potwór2’ to drugi na liście, a ‘Potwór3’ jest tym niezależnym. Dostęp do odpowiedniego Przybytku herosa uzyskuje się w zależności od wybranego potwora.

Jeśli wybierzesz ‘Miasto atakowane’ wybierz też rywala dokonującego atak na miasto i wprowadź jego numer obok ‘Miasto atakujące’. Dla podtypu ‘Miasto atakuje rywala’ wpisz w komórce obok ‘Miasto atakowane’, numer rywala który został napadnięty.

Następnie wybierz co się stanie jeżeli gracz nie podoła i nie spełni prośby związanej z wojskiem. Dla wydarzenia ‘Miasto atakowane’ masz do wyboru brak wpływu, podbite lub zniszczone. Nic się nie stanie jeśli wybierzesz ‘brak wpływu’, ale dobra opinia miasta o gracz spadnie jeśli nie spełni on prośby. Podbity wasal lub sojusznik staje się rywalem miasta. Jeśli miasto handlowało lub składało daniny, to przestanie to robić. Podbita kolonia przestaje na krótko handlować i płacić daniny. Jeśli miasto zostanie zniszczone, zostaje zmiecione z powierzchni świata i nigdy więcej nie wejdzie w interakcję z miastem gracza.

Jeżeli gracz nie spełni prośby w wydarzeniu ‘Miasto sterroryzowane’, to miasto proszące jest albo zniszczone albo nic się z nim nie dzieje. Niespełnienie prośby w wydarzeniu ‘Miasto atakuje rywala’ albo nie ma żadnego wpływu na miasto, lub zostaje ono podbite. Jeśli sojusznik lub wasal podbije miasto rywala to ten (automatycznie) staje się sojusznikiem.

Następnie zdecyduj czy ma to być wydarzenie wielokrotne, jednorazowe czy wywołane przez inne oraz określ jego czas występowania. W końcu, ustal ile czasu ma gracz aby odpowiedzieć na prośbę o wojsko.

**Dar.** Jeśli chcesz, żeby inne miasto złożyło graczowi podarunek użyj wydarzenia ‘Dar’. Fakt ‘Dar’ może się szczególnie przydać po użyciu celu ‘Zarezerwuj na później’. Jeśli w misji, poprzednie miasto zarezerwuje jakieś towary to dzięki darowi (ten sam typ towaru i ilość) trafią one do następnego.

Aby ustawić wydarzenie ‘Dar’, zdecyduj które miasto składa podarunek i wprowadź jego numer w przyciskach ‘Miasta’. Użyj tego samego numeru w dwóch przyciskach jeśli chcesz by jedno miasto złożyło dar, lub wpisz dwa różne numery jeśli chcesz by program sam wybrał miasto z podanego zakresu.

Następnie, zdecyduj jaką postać ma mieć dar. Wciśnij przycisk obok ‘Wybór’ i wybierz przedmiot z załączonej listy. Możesz też wprowadzić przedmioty dla pozostałych dwóch przycisków. Jeśli tak zrobisz, program sam wybierze jeden z (trzech) przedmiotów. Teraz określ ilość przekazanego towaru. Jeśli zaplanowałeś już jakąś wielkość to upewnij się, że obydwa przyciski obok ‘Ilość’ są identyczne. Możesz też wpisać dwie różne cyfry a program sam wybierze jego ilość, bazując na zakresie jaki podałeś.

W końcu, zdecyduj czy fakt jest jednorazowy, wielokrotny czy wywołany przez inny, oraz określ kiedy ma nastąpić.

**Prośba.** Bogowie dają zadania, które mogą być wykonane tylko przez bohaterów. Aby zdecydować który bóg zadaje ‘Prośba’ wciśnij przycisk ‘Podtyp’. Pojawi się lista wszystkich bogów sprzymierzeńców w przygodzie. Wybierz boga który ma dać zadanie.

Obok napisu ‘Wybór’ automatycznie pojawi Bohater. Tylko bohaterowie mogą pomyślnie wykonać zadania.

Jeśli chcesz by bóg nagroził gracza pomnikiem po ukończeniu ‘Prośba’ wciśnij kilkakrotnie przycisk obok ‘Pomnika’. Masz do wyboru mały, duży lub żaden.

Aby zdecydować który bohater jest potrzebny do wykonania zadania, wybierz przycisk pod przyciskiem ‘Pomnik’. Masz do wyboru Heros1, Heros2 i Heros3. Bohaterowie ci odpowiadają bohaterom z listy w panelu Mitologii. Pamiętaj, że bohaterowie mają swoje wymagania, a gracz musi je spełnić, zanim heros przybędzie do miasta. Upewnij się więc czy gracz zdoła osiągnąć stawiane przez nich żądania. Zajrzyj do Dodatku 2 by dowiedzieć się o wymaganiach wszystkich bohaterów.

Możesz też wybrać wydarzenie, które zostanie wywołane poprzez ukończenie prośby. Wprowadź numer faktu (komórka na dole) do którego przeskoczy gracz po ukończeniu ‘Prośba’. Upewnij się, że pod numerem który wprowadziłeś kryje się fakt ustawiony na ‘Tylko wywołane’. Inaczej odsyłacz wywołujący nie zadziała.

W końcu, określ czy ‘Prośba’ jest jednorazowa, wielokrotna czy wywołana przez inne wydarzenie, oraz określ kiedy ma nastąpić.

**Atak.** Jeśli chcesz żeby rywal zaatakował miasto gracza użyj wydarzenia ‘Inwazja’.

Na początku ustal które miasto dokonuje inwazji wciskając przyciski obok ‘Miast’ i wpisując jego numer. Jeżeli chcesz by konkretne miasto przypuściło szturm upewnij się że dwa przyciski się ze sobą zgadzają. Jeśli chcesz by program sam wybrał spośród kilku miast – ustal zakres numerów miast. Jeśli

miasto które wybierzesz, nie jest rywalem w czasie, w którym zaplanowano fakt, to inwazja nie nastąpi.

Zdecyduj później o sile armii dokonującej inwazji. Maksymalny rozmiar armii dla jednego ataku to 256 żołnierzy, przy czym w mieście może przebywać jednocześnie 500 najeźdźców.

Następnym krokiem jest określenie miejsca w którym najeźdźcy wkroczą do miasta. Podczas projektowania krajobrazu miasta ustaliłeś kilka Punktów inwazji. Każdy z nich ma swój numer i są to liczby które musisz wprowadzić w komórkach obok napisu 'Markery'.

'Pkt. inwazji' które wpiszesz określą czy inwazja nastąpi z lądu czy z wody. Jeśli wpiszesz Punkty inwazji 1-8 to atak nastąpi z lądu, jeśli 9-16, to z wody.

Decydując się na inwazję z wody, musisz określić ile będzie okrętów wojennych (komórka 'Okręty') eskortujących statki transportowe płynące z wojskiem wroga.

Jeśli chcesz żeby inwazja nastąpiła z konkretnego punktu inwazji, upewnij się, czy oba przyciski ('Markery') zgadzają się ze sobą. Możesz również wpisać zakres, a program sam wybierze jeden z punktów z podanego zakresu.

Teraz musisz już tylko określić czy wydarzenie to jest wielokrotne, jednorazowe, czy wywołane przez inne, oraz ustalić kiedy ma nastąpić. Na koniec wpisz ile miesięcy wcześniej gracz otrzyma ostrzeżenie o zbliżającej się inwazji.

**Atak potwora.** Zaplanuj kilka ataków potworów, niech te nikczemne stwory dokonają zniszczeń w mieście gracza. Istnieją trzy podtypy Inwazji potwora: 'Potwór w mieście', 'Potwór wysłany' oraz 'Potwór atakuje'.

Po wystąpieniu wydarzenia Atak potwora gracz uzyskuje możliwość zbudowania odpowiedniego Przybytku bohatera. Pamiętaj, że każdemu potworowi przypisany jest odpowiedni bohater, a gracz musi spełnić jego warunki, zanim ten będzie mógł przybyć do miasta. W Dodatku 3 znajdziesz listę bohaterów i odpowiadające im potwory. Jeśli chcesz się dowiedzieć jakie wymagania muszą być spełnione dla bohatera żeby mógł przybyć do miasta, skonsultuj się z Dodatkiem 2

Użyj wydarzenia 'Potwór w mieście' jeśli chcesz by na początku epizodu potwór już przebywał w mieście. Potwór pozostaje w mieście dopóki nie przybędzie bohater żeby zgłodzić bestię. Potworami mieszkającymi w mieście mogą być zarówno niezależne potwory jak i te posiadane przez bogów. Nie musisz ustalać kiedy ma wystąpić wydarzenie. Zaczyna się ono tuż po rozpoczęciu epizodu.

Użyj wydarzenia 'Potwór wysłany' jeśli chcesz żeby bliski bóg przeciwny jeden lub dwa przysłał potwora do miasta. Kiedy potwór zostaje spuszczone ze smyczy, przybywa do miasta i sieje zamęt dopóki nie zabije go bohater. Potwory są wypuszczane bez ostrzeżenia.

Wydarzenia 'Potwór atakuje' używa się wyłącznie dla niezależnych potworów. Gracz otrzymuje ostrzeżenie o zbliżającym się potworze. Tak jak w przypadku innych wydarzeń, potwór kręci się po mieście dopóki bohater nie zrobi z nim porządku.

Aby przygotować którekolwiek z tych wydarzeń, na początku wybierz podtyp. Następnie wybierz swojego potwora. Jeśli nie zapisałeś wcześniej którymi potworami są potwór1, potwór2 i niezależny

potwór, wróć do panelu Mitologii żeby sobie to przypomnieć. Pamiętaj, w wydarzeniu 'Potwór wysłany' możesz użyć tylko potwora1 i potwora2, a w wydarzeniu 'Potwór atakuje' tylko niezależnego potwora.

Potem wybierz cel. Potwór może atakować budynki, ludzi i zwierzęta związane z celem. Celami ataku są żywność, morze, przemysł, wojsko, pieniądze, oddziały, domy zwykłe, estetyka, mitologia oraz najlepsze budynki miasta. Możesz też kazać potworowi atakować losowo wybrane budynki.

Kolejny krok to podjęcie decyzji o tym jak bardzo agresywny ma być potwór. Im bardziej jest agresywny tym dokonuje więcej szkód. Poziomy agresji, od najmniej agresywnego do najbardziej agresywnego, to: bierny, aktywny, bardzo aktywny i agresywny.

Jeśli chcesz by śmierć potwora wywołała inne wydarzenie, wpisz numer wydarzenia wciskając przycisk obok 'Następny fakt'. Upewnij się, że pod numerem który wprowadziłeś kryje się fakt ustawiony na 'Tylko wywołane'. Inaczej odsyłacz wywołujący nie zadziała.

Na zakończenie, ustal kiedy ma wystąpić wydarzenie oraz czy jest faktem wielokrotnym, jednorazowym, czy wywołanym przez inne.

**Atak boga.** Zaplanuj to wydarzenie jeśli chcesz by nieprzyjazny bóg złożył miastu gracza wizytę. Wciśnij przycisk obok 'Wybór' oraz wybierz boga z załączonej listy. Na liście znajdują się bogowie których wyznaczyłeś jako bliskich, nieprzyjaznych bogów w panelu Mitologii. Następnie ustal kiedy ma mieć miejsce wydarzenie.

**Kataklizm.** Czterema podtypami Kataklizmu jest: 'Lawa', 'Wylew', 'Trzęsienie ziemi' i 'Osuwisko'. Zanim zaczniesz ustalać to wydarzenie upewnij się, czy namalowałeś obszary katastrofy w krajobrazie miasta i czy ustawiłeś Punkty katastrofy.

Wybierz rodzaj katastrofy jaka ma nastąpić wciskając przycisk 'Podtyp' oraz wybierając z listy. Później, naciśnij przycisk 'Markery' aby określić gdzie katastrofa będzie miała swój początek. Sprawdź, czy Punkty katastrofy jakie wybierasz odpowiadają Punktom katastrofy wyznaczonym w krajobrazie miasta, inaczej mówiąc: czy punkt wprowadzony dla lawy jest Punktem katastrofy lawy. Ustal kiedy ma nastąpić wydarzenie.

Dla wydarzeń gdzie katastrofą jest lawa, trzęsienie ziemi czy osunięcie się ziemi możesz zaplanować tylko jedno wydarzenie w miejscu gdzie naniosłeś katastrofę na krajobrazie. Jeśli zaplanujesz drugą lawę w tym samym miejscu, to będziesz świadkiem nieatrakcyjnego nakładania się płytek. Jeśli zaplanujesz kolejne trzęsienie ziemi lub osunięcie ziemi, to nie zauważysz żadnej różnicy (w krajobrazie) po drugim fakcie. Kataklizm Wezbrane morze, może się powtarzać ciągle w tym samym miejscu.

**Wzrost plac/Spadek plac.** Decydując się na użycie tego faktu, musisz zastanowić się na ile chcesz zmienić 'Normalne' zarobki, które wynoszą 30 drachm/rok na dziesięciu pracowników. Wpisz wartość lub zakres wartości wciskając przyciski obok słowa 'Ilość'. Następnie zdecyduj kiedy ma wystąpić wydarzenie.

**Zmiana handlu.** Skorzystaj z faktu Zmiana handlu ażeby zmienić cenę towaru, jego dostępność, a także aktywność kupców.

**Wzrost popytu/Spadek popytu.** Użyj tych wydarzeń aby zmienić ilość towaru jaką inne miasto kupuje od gracza. Wciśnij przyciski obok ‘Miaś’ aby zdecydować które miasto zmieni swój poziom zapotrzebowania lub sprecyzuj zakres miast. Następnie, wciśnij przycisk obok ‘Wybór’ i zdecyduj jakich towarów będzie dotyczyć zmiana. Upewnij się czy wybrałeś przedmiot który miasto kupuje od gracza. Inaczej wydarzenie nastąpi, ale nie ma to większego sensu.

Jeśli zmniejszysz niski popyt, miasto zaprzestanie kupować dany towar. Jeśli zwiększysz poziom zapotrzebowania, a wcześniej był ustawiony na ‘Brak’ to miasto zacznie kupować przedmiot od gracza. Zjrzyj do Mapy świata aby zobaczyć jakie są poziomy zapotrzebowania każdego miasta.

**Wzrost podaży/Spadek podaży.** Używaj tych wydarzeń ażeby zmienić ilość towaru jaką inne miasto sprzedaje graczowi. Wybierz miasto a następnie wybierz jaki towar ma sprzedawać.

Pamiętaj, że jeżeli zmniejszysz poziom podaży ustawiony już na ‘Niski’ to miasto przestanie sprzedawać towar graczowi. Jeśli zaś, zwiększysz poziom podaży z ‘Brak’ na ‘Niski’ to miasto zacznie sprzedawać towar. Sprawdź na Mapie świata jakie są poziomy podaży dla każdego miasta.

**Wzrost cen/Spadek cen.** Aby zmienić cenę towaru w czasie trwania epizodu skorzystaj z tych wydarzeń. Wybierz przedmiot wciskając przycisk obok ‘Wybór’, potem naciśnij przycisk obok ‘Ilość’ aby ustalić o ile cena się zwiększy lub zmniejszy. Jeśli wprowadzisz dwie różne ilości to program wybierze z zakresu jaki sprecyzowałeś.

**Koniec handlu/Otwarcie handlu.** Użyj wydarzenia ‘Koniec handlu’ aby zatrzymać handel pomiędzy miastem które wyznaczyłeś, a miastem gracza. Pamiętaj, że sojusznicy, wasale i kolonie są miastami które mogą handlować z graczem. Jeśli miasto które wybierzesz będzie wrogiem (w trakcie wydarzenia), to nie nastąpi ono.

Skorzystaj z faktu ‘Otwarcie handlu’ aby przywrócić stosunki handlowe. Jeśli wybrane miasto już handluje z graczem lub jest to miasto rywala to wydarzenie to nie nastąpi.

**Inny status miasta.** Stosunek miasta do gracza może się zmienić na kilka sposobów. Nie zapomnij ustalić kiedy ma mieć miejsce każdy z podtypów wydarzenia:

**Rywal staje się sojusznikiem, Miasto staje się rywalem oraz Miasto staje się wasalem.** Te trzy wydarzenia mogą w znaczący sposób zmienić świat gracza. Jeśli z jakiegoś powodu miasto które określisz nie może być podmiotem faktu (na przykład, jeżeli zaplanujesz wydarzenie ‘Rywal staje się sojusznikiem’ dla miasta które już jest sojusznikiem), to wydarzenie nie nastąpi. Kolonie nie mogą być podmiotem żadnego z tych wydarzeń.

Weź pod uwagę to jakie znaczenie ma dla gracza każde z tych wydarzeń. Kiedy rywal staje się sojusznikiem, zaczyna handlować z graczem. Jeśli miasto staje się rywalem to wszystkie serdeczne stosunki – takie jak handel czy składanie danin – przeradzają się we wrogość. Znow miasto które staje się wasalem może zacząć składać daninę.

**Boska katastrofa.** Użyj wydarzenia ‘Boska katastrofa’ jeśli chcesz żeby bóg przysporzył kłopotów miastu nienależącemu do gracza. Użycie tego faktu zakłóca handel.

Aby ustawić to wydarzenie, wybierz (nieszczęsne) miasto, które stanie się celem gniewu boga. Teraz wybierz boga. Każdy bóg nieprzyjazny, zarówno bliski jak i daleki, może sprowadzić na miasto nie



należące do gracza katastrofę. Wciśnij przycisk obok ‘Okres’ i wpisz przez ile miesięcy bóg będzie atakował miasto. Po upływie wyznaczonego czasu, pojawi się komunikat informujący o końcu katastrofy.

**Wzrost militarny/Spadek militarny.** Użyj tych wydarzeń aby zmienić potęgę wojskową miasta. Wybierz miasto, a następnie określ ilość wzrostu lub spadku. Ilość jaką wprowadzisz odpowiada ilości tarcz które są dodane lub odjęte. Na przykład, jeśli zaplanujesz wydarzenie ‘Spadek militarny’ i ustalisz obniżenie na dwa, to obok miasta na Mapie świata będzie o dwie tarcze mniej. Pamiętaj, że maksymalna potęga militarna wynosi sześć.

**Wzrost gospodarczy/Spadek gospodarczy.** Wydarzenia te zmieniają potęgę ekonomiczną wyznaczonego miasta. Użyj ‘Ilość’ aby określić jak silne lub słabe stanie się miasto. Liczba jaką wprowadzisz określa ile monet zostanie dodane lub odjęte miastu na Mapie świata. Jeśli, na przykład, zaplanujesz wydarzenie ‘Rozwój gospodarczy’ i wpiszesz trzy jako wartość, to obok ikony miasta na Mapie świata będzie o trzy monety więcej (maksymalna liczba to pięć).

**Miasto aktywne/Miasto nieaktywne.** Te dwa wydarzenia bezpośrednio wpływają na miasta na Mapie świata. Kiedy miasto staje się aktywne, zaczyna brać udział w wydarzeniach na świecie, w zależności od rodzaju miasta. Gdy miasto staje się nieaktywne to zrywa kontakt z otaczającym je światem. Możesz zawsze reaktywować miasto używając faktu ‘Miasto aktywne’.

**Pojawia się miasto/Miasto znika.** Edytując Mapę świata mogłeś zaznaczyć niektóre miasta jako ‘Niewidoczne’. Aby zaprezentować je światu użyj wydarzenia ‘Pojawia się miasto’. Jeśli wcześniej, ustawiłeś je również jako nieaktywne to (dodatkowo) skorzystaj z wydarzenia ‘Miasto aktywne’ po to by miasto mogło brać udział w handlu i nawiązało stosunki dyplomatyczne.

Użyj wydarzenia ‘Miasto znika’ aby zmieść miasto z powierzchni ziemi. Kiedy miasto znika, zostaje usunięte z Mapy świata, a gracz całkowicie zrywa z nim kontakt. Jeśli chcesz by miasto pojawiło się ponownie, użyj wydarzenia ‘Pojawia się miasto’.

**Koniec buntu.** Skorzystaj z tego wydarzenia żeby wymusić koniec buntu. Bunt pojawia się gdy gracz przez dłuższy czas szczególnie źle traktuje wasala lub kolonię. Rebelie mogą się oczywiście skończyć same. Możesz jednak umieścić skrypt wydarzenia ‘Koniec buntu’ jeśli wiesz, że gracz będzie mocno potrzebował wasala lub kolonii (na przykład, do pomocy w podbiciu innego miasta).

Aby zaplanować to wydarzenie, wybierz miasto lub zakres kilku miast, gdzie ma wystąpić wydarzenie. Jeśli miasto nie będzie zbuntowane gdy nastąpi czas wydarzenia, to nie będzie ono miało miejsca.

**Miasto podbite.** Użyj tego wydarzenia jeśli chcesz by jedno z miast nie-gracza zajęło inne miasto.

Aby zaplanować to wydarzenie, wpisz numer miasta które ma być podbite wciskając przyciski obok ‘Miasta’. Potem, zdecyduj które miasto zajmie się podbojem i wpisz jego numer naciskając przycisk obok ‘Miasto atakujące’.

Weź pod uwagę skutki podbijania miast. Jeśli sojusznik lub wasal gracza podbije rywala, to rywal stanie się sojusznikiem. Były rywal zaczyna więc handlować z graczem. Jeżeli zaś, rywal podbije sojusznika lub wasala, to zajęte miasto staje się rywalem gracza – przyjazne stosunki zostają definitywnie zerwane. Kolonie nie mogą nikogo podbić z własnej woli. Jeśli rywal zajmie kolonię, to

kolonia przez jakiś czas jest zamknięta oraz przestaje handlować i płacić daniny. Z czasem, sytuacja wraca do normalności.

**Rywal odepchnięty.** Skorzystaj z tego wydarzenia żeby na jakiś czas osłabić potęgę militarną rywala. Jeśli jednym z celów epizodu jest podbicie przez gracza (szczególnie silnego) rywala, to użyj tego faktu aby dać graczowi możliwość na odrobinę łatwiejsze pokonanie wroga.

Aby zaplanować to wydarzenie wpisz numer rywala którego armię chcesz na jakiś czas osłabić. Sprawdź czy wybrane miasto jest rywalem gracza, inaczej wydarzenie nie nastąpi.

Po zaplanowaniu faktu, pojawia się ono jako dodatkowy przycisk w liście panelu 'Wszystkie fakty'. Informacje wyświetlane na każdym przycisku podpowiadają nam jakiego rodzaju jest to wydarzenie. Jeśli chcesz usunąć jakieś wydarzenie, wybierz je i naciśnij przycisk 'Usuń fakt'.

Gdy zakończysz planowanie wydarzeń, kliknij PPM na panel z listą faktów aby wyjść. Jeśli będą jakieś problemy z wydarzeniami które zaplanowałeś, to zostaniesz poinformowany (przed wyjściem) w których wydarzeniach pojawiły się problemy. Aby naprawić wydarzenia wróć do panelu 'Wszystkie fakty' wciskając przycisk 'Fakty' w na ikonie Ustawienia. Problem będzie podświetlony na żółto. Zmień błędną informację i wróć do ekranu 'Wszystkie fakty' klikając PPM. Jeżeli pomyślnie poprawiłeś fakt to czcionka nie będzie już żółta, a gwiazdka zniknie.

Wydarzenia mogą być błędne z wielu różnych powodów. Być może wybrałeś towar który nie pojawia się w epizodzie lub ustawiłeś jedno wydarzenie jako wywołujące inne, ale zapomniałeś ustawić je jako 'Tylko wywołane'. Zapisuj problemy, a potem jeszcze raz dokładnie przejrzyj powyższe informacje o faktach aby znaleźć rozwiązanie problemu.

## **Edycja bogactw miasta**

Edycja zasobów miasta jest naprawdę bardzo ważna. To od surowców zależy jakie budynki będzie mógł wznieść w swoim mieście gracz. Surowce miasta odgrywają kluczową rolę w określeniu budynków związanych z rolnictwem i przemysłem, jakie może zbudować gracz. Na przykład, jeśli chcesz by gracz mógł zbudować Plantację pszenicy, musisz ustawić pszenicę jako jeden z surowców miasta. Całe połączenie łąk nie pozwoli graczowi uprawiać pszenicy jeśli nie ustaliłeś jej jako zasobu naturalnego miasta.

Z drugiej strony, gracz nie będzie mógł zasadzić pszenicy jeśli wyznaczyłeś ją jako surowiec miasta ale nie przygotowałeś placów z łąką. Wybierając surowce miasta upewnij się czy teren w mieście nadaje się aby z nich korzystać. Skonsultuj się z Dodatkiem 2, znajdziesz tam listę rzeczy jakie są potrzebne aby wyprodukować poszczególny towar.

Przy ustalaniu zasobów naturalnych miasta musisz tylko wyznaczyć żywność i nieprzetworzone surowce. Jeśli gracz może produkować na przykład, winogrona to będzie z nich mógł wytwarzać wino. Oczywiście, jeśli zezwoliłeś na budowę Winiarni w panelu Dostępne budowle.

Aby ustawić zasób miasta, kliknij na nazwę surowca jaki ma być dostępny dla gracza. Nazwa surowca stanie się niebieska, a w jednym z okienek po prawej stronie pojawi się obrazek mu odpowiadający. Żeby usunąć jakiś surowiec, ponownie kliknij na jego nazwę. Tekst zmieni się na żółty, a obrazek surowca z okienek zostanie usunięty.

Istnieje jeden sposób aby dać dostęp do surowca, nie umieszczając go w panelu Surowce miasta. Jeśli pozwolisz graczowi zbudować Świątynię z którą związane są specyficzne surowce (na przykład, Altanę Ateny (oliwki), Gaj Dionizosa (winogrona), oraz Kuźnię Hefajstosa (brąz)), to surowiec staje się dostępny dla gracza po zbudowaniu danej Świątyni. Aby dowiedzieć się więcej o Bramach Hadesa i srebrze, przejrzyj Dostępne budowle.

## **Edycja ustawień świata**

Przycisk 'Edytuj ustawienia świata' pojawia się tylko przy epizodach Miasta macierzystego, i możesz je tylko zmieniać, gdy następnym scenariuszem jest epizod Kolonii. Ustawienia te określają czym może handlować miasto macierzyste, jak silne jest jego wojsko oraz jak silna jest ekonomia gdy gracz jest poza miastem.

Kiedy gracz przewodzi kolonii, jego miasto macierzyste może handlować maksymalnie czterema towarami. Żeby wszystko się zgadzało, pamiętaj, żeby wybierać te towary jakie aktualnie miasto produkuje i których potrzebuje. Aby wybrać towar jaki ma kupować miasto macierzyste kliknij na niego jeden raz. Obok towaru pojawi się słowo 'Kupi', a w jednym z okienek po prawej ukaże się obrazek danego towaru. Aby wybrać towar jaki ma sprzedawać miasto macierzyste kliknij na niego dwukrotnie. Żeby usunąć towar z okienek klikaj aż nazwa towaru będzie żółta.

Po wybraniu towarów, ustaw poziomy popytu i podaży. Po obrazkiem każdego z towarów znajduje się mały przycisk. Wciskaj go by przewijać między różnymi dostępnymi poziomami.

Następnie, ustaw potęgę wojskową miasta macierzystego. Skala siły wojskowej wynosi od jeden do sześciu (pamiętaj, potęga miasta ustawiona na sześć oznacza, że nie da się go podbić). Przy podejmowaniu decyzji o sile wojskowej weź pod uwagę warunki miasta macierzystego. Jeśli, na przykład, wiesz że gracz nie miał dostępu do Budynków elity, to najrozsądniej będzie wybrać słabe wojsko – małą wartość.

Ustaw potęgę gospodarczą miasta macierzystego. Skala wynosi od jeden do pięciu.

Na koniec zdecyduj jaki jest obecnie stosunek miasta do kolonii ('Przysługa'). Jeden to najmniej, a 100 najwięcej. Neutralny, to przysługa o wartości 50.

## **Kopiowanie ustawień epizodów**

Jeśli chcesz skopiować ustawienia jednego epizodu dla drugiego, kliknij PPM na przycisk 'Ustawienia' i wybierz LPM epizod posiadający ustawienia które chcesz skopiować. Może się to okazać pomocne: jeśli wszystkie epizody Miasta macierzystego mają mieć dostępne te same surowce, to nie będziesz musiał wstawiać ich do każdego epizodu osobno.

## Edycja tekstu, narracja i przypisywanie mapy bitowej

Wciśnij przycisk 'Edytuj tekst' aby stworzyć tekst tytułu, wstępu oraz zakończenia dla każdego epizodu i całej przygody.

Kiedy naciśniesz 'Edytuj tekst' pojawi się zwykły plik tekstowy. Zobaczysz wpisy dla dziesięciu epizodów miasta macierzystego, czterech epizodów Kolonii oraz wstępu misji i zwycięstwa. Skorzystaj z tych wpisów jakich potrzebujesz.

Przy tworzeniu tekstu dla swojej misji, upewnij się, że dodajesz tekst pomiędzy podwójnym cudzysłowem w każdym wpisie. Jeśli tego nie zrobisz, program nie będzie 'wiedział' co zrobić i twój tekst się nie pojawi.

Aby sformatować swój tekst, użyj @L i @P. Użyj @L aby oddzielić tekst na końcu akapitu. Użyj @P zacząć akapitem wiersz. Tak więc, żeby uzyskać tekst wyglądający tak:

Płacz Demeter odbija się echem po ziemi, a cała Grecja łączy się z nią w jej bólu. Ohydny Hades porwał córkę Demeter, Persefonę, i zabrał ją do Świata umarłych.

Demeter spędza bezsenne godziny szukając swej zaginionej córki, a żyzna ziemia której zwykłą strzec stała się jałowa. Grecja zaczyna głodować.

musisz wprowadzić tekst wyglądający w ten sposób:

@L@P

Płacz Demeter odbija się echem po ziemi, a cała Grecja łączy się z nią w jej bólu. Ohydny Hades porwał córkę Demeter, Persefonę, i zabrał ją do Świata umarłych.

@L@P

Demeter spędza bezsenne godziny szukając swej zaginionej córki, a żyzna ziemia której zwykłą strzec stała się jałowa. Grecja zaczyna głodować.

Ponieważ program używa @ i podwójnego cudzysłowu (") jako punktów odniesienia, pamiętaj, żeby nigdy nie używać tych znaków w głównym tekście. Istnieje wiele innych znaków które nie pojawią się jeśli ich użyjesz, w tym: znak &, znak ^, znak dolara (\$), wielokropek (...), akcent ('), są to po prostu znaki znajdujące się nad cyframi na twojej klawiaturze. Chociaż nie wszystkie znaki są ważne, to większość standardowych znaków interpunkcyjnych można wpisać. Są to: kropka (.), przecinek (,), znak zapytania (?), wykrzyknik (!), dwukropek (:), średnik (;), apostrof (') i nawiasy (()).

Stwórz teraz trochę tekstu. Aby tekst nie przekroczył wyznaczonego dla niego miejsca, ogranicz wstęp przygody do około 350 znaków, tytuł przygody do 35 znaków, a tytuły epizodów do 65 znaków. Spacje są wliczone w ilość znaków. Jeśli twój tekst będzie za długi, to nie pojawi się w podglądzie, a strzałki do przewijania będą na siebie zachodzić.

Poza tekstem tytułu, wstępu i zwycięstwa, możesz również wpisać tekst o wybranej kolonii. Tekst o wybranej kolonii pojawia się kiedy gracz wybiera kolonię by w nią zagrać. Tekst ten powinien przybliżyć graczowi jak wygląda teren kolonii i nie powinien przekroczyć 210 znaków.

Po skończeniu tworzenia tekstu, zapisz plik tekstowy, zamknij go i wróć do Edytora misji. Aby zobaczyć jak będzie wyglądał twój tekst, wciśnij jeden z przycisków 'Tekst epizodu' obok jednego

z epizodów. Pojawi się tekst dla tego epizodu. Możesz też obejrzeć na podglądzie tekst wstępu misji i tekst zwycięstwa.

Jeśli chcesz by twojej misji towarzyszyła narracja głosowa, stwórz kilka plików MP3 dla tekstu, który właśnie napisałeś. Stwórz oddzielne pliki MP3 dla każdego wstępu epizodu i każdego zwycięstwa epizodu, a także dla tekstu zwycięstwa misji. Wstępowi przygody i opisom kolonii nie towarzyszy narracja.

Po stworzeniu plików MP3 upewnij się, czy poprawnie je nazwałeś. Dla tekstu zwycięstwa przygody, nazwa pliku powinna wyglądać następująco:

Nazwaplikutwojemisji\_A\_v.mp3

Nazwy plików dla epizodów miasta macierzystego i epizodów kolonii tworzy się w ten sam sposób jak nazwę pliku dla tekstu zwycięstwa misji. Wszystkie zaczynają się nazwą pliku twojej przygody a na końcu jest znak ‘\_’:

Nazwaplikutwojemisji\_

Następnie, wpisz po znaku ‘\_’ ‘M’, jeśli plik MP3 ma być przeznaczony dla jednego z epizodów miasta macierzystego, lub ‘K’ jeśli ma być dla epizodu kolonii:

Nazwaplikutwojeiprzygody\_M

lub

Nazwaplikutwojeiprzygody\_K

Jak stworzyć plik MP3? Dobre miejsce dla początkujących to <a href="http://help.mp3.com/help/article/wav_to_mp3.html">http://help.mp3.com/help/article/wav_to_mp3.html</a> . Strona ta pomoże ci zamieniać pliki .wav na pliki MP3.
---

Wprowadź potem odpowiedni numer epizodu dla kolonii i dla epizodów miasta macierzystego. Numer epizodu kolonii określony jest kolejnością w jakiej jest on na liście w Menu głównym Edytora misji. Kolejność w jakiej rozgrywane są epizody kolonii nie ma znaczenia. Na przykład, jeśli tekst przeznaczony jest dla pierwszego epizodu miasta macierzystego, po ‘M’ będzie ‘1’:

Nazwaplikutwojeiprzygody\_M1

Znak ‘\_’ wpisuje się po numerze. Potem, wpisz ‘w’ lub ‘z’, w zależności czy narracja jest przeznaczona dla wstępu lub zwycięstwa.

A zatem, nazwa pliku dla wstępu dla pierwszego epizodu miasta macierzystego wygląda tak:

Nazwaplikutwojeiprzygody\_M1\_w.mp3

Nazwa pliku dla zwycięstwa dla pierwszego epizodu miasta macierzystego to:

Nazwaplikutwojeiprzygody\_M1\_z.mp3

Po stworzeniu plików nie zapomnij ich umieścić w folderze:  
\\Zeus\\Adventures\\nazwaplikutwojeiprzygody

Jeśli chodzi o specyficzny format MP3, używamy go w jakości mono, 64kbps, 44khz. Format o większej jakości niekoniecznie będzie brzmiał lepiej, a format o niższej jakości z pewnością będzie brzmiał gorzej.

Jeśli nie stworzysz plików MP3, nie martw się. Nadal będzie można zagrać w twoją przygodę, po prostu nie będzie miała ustawionego samodzielnie dźwięku.

Ostatnią rzeczą do zrobienia zanim stworzysz przygodę jest wybranie numeru mapy bitowej. Numer który tutaj wprowadzisz określa którą mapę bitową zobaczy gracz wybierając twoją przygodę. Skonsultuj się z Dodatkiem 5, znajdziesz tam numer każdego z dostępnych obrazków – wraz ze zdjęciem.

### **Tworzenie misji**

Teraz gdy przebrnęliśmy przez wszystkie ustawienia, czas stworzyć misję. Przejdź do menu Plik i wybierz ‘Stwórz misję’. Program zapyta cię, czy chcesz nadpisać obecnie ustawienia. Wybierz tak, a program spróbuje zbudować misję.

Jeśli program nie może zbudować misji z powodu błędów, to podpowie ci co jest przyczyną problemów. Jeśli program nie znajdzie żadnych błędów, to stworzy przygodę i poinformuje cię o jej pomyślnym zakończeniu. Hura! Gotowe! Aby wyjść z edytora, przejdź do menu Plik i wybierz ‘Wyjdź z edytora’.

### **Zapisywanie i wczytywanie przygód w edytorze przygód**

Jeśli chcesz zrobić sobie przerwę podczas modyfikacji misji możesz to zrobić w każdej chwili. Skorzystaj z opcji ‘Zapisz ustawienia’, którą znajdziesz w menu Plik. Dzięki niej, możesz zapisać swoją misję, bez konieczności jej wygenerowania, ani dokończenia. Jest to bardzo pomocna funkcja, bo pozwala zapisać niedokończoną misję, o której wiesz że wymaga znacznych poprawek, aby w ogóle mogła zostać wygenerowana (opcja ‘Stwórz misję’).

Zwróć uwagę na opcje ‘Zapisz jako...’ w menu Plik. Dzięki niej, możesz zapisać misję pod inną nazwą. Z tego samego menu możesz także wczytać misję lub zacząć tworzyć zupełnie nową.

### **Udostępnianie stworzonych misji**

Jeżeli chcesz się podzielić swoją misją z innymi, wyślij im pliki.pak .mp3 i.txt swojej przygody. Aby je odnaleźć postępuj zgodnie ze wskazówkami. Kliknij dwukrotnie na folder Zeusa. Folder ten jest tam gdzie zainstalowałeś grę. Jeśli używałeś domyślnej lokalizacji przy instalacji, to folder znajduje się w c:\Impressions Games. Po tym jak klikniesz dwukrotnie na folder, kliknij podwójnie na folder Adventures. Powinieneś zobaczyć folder z nazwą nowej przygody. W tym folderze znajdują pliki .pak, .mp3 i .txt. Skopiuj te pliki do nowego folderu i prześlij folder osobie, która chce zagrać w twoją misję. Osoba ta powinna umieścić folder w swoim folderze Zeus\Adventures.

Jeśli chcesz, by inni mogli edytować twoją misję, prześlij cały folder ze swoją przygodą. Folder z twoją przygodą zawiera wszystkie krajobrazy, które stworzyłeś dla różnych miast a także plik zawierający ustawienia twojej misji. Skonsultuj się z Dodatkiem 6 aby dowiedzieć się więcej o tych plikach.

### **Granie w swoją misję**

Aby zagrać w swoją misję, wyjdź z edytora i powróć do menu Głównego Zeusa i Posejdona. W Menu głównym wybierz 'Graj w Posejdona'. Po wybraniu imienia przywódcy pojawi się ekran 'Wybierz grę'. Kliknij na 'Własne misję' i wybierz swoją przygodę z listy. Wciśnij przycisk obok 'Rozpocznij misję' aby rozpocząć zabawę.

### **Czujesz się przytłoczony?**

To wszystko jeśli chodzi o edytor misji Posejdon. W tym poradniku jest naprawdę mnóstwo informacji. Być może przyda się rzucić okiem na misje z Impression Games, które ściągnąłeś jako część dodatku. Podpowiedzą ci one w jaki sposób używa się różnych ustawień i wydarzeń aby stworzyć przygody.

Ale przede wszystkim – baw się dobrze!



## **Dodatek 1: Wskazówki i rady**

Co sprawia, że przygoda jest zabawna? Następujące rady pomogą ci stworzyć przygodę, w którą ludzie będą grać z przyjemnością. Niektóre z nich były już wspomniane wcześniej, ale zostaną tutaj powtórzone:

### **Plan, plan, plan.**

Zanim zaczniesz projektowanie przygody, zrób krok w tył i stwórz koncept misji. Chcesz rzucić swojemu graczowi wyzwanie zbudowania ogromnego miasta z ograniczonym dostępem do surowców? Czy może chcesz umieścić swojego gracza w niestabilnym świecie, w nękanym ciągłymi atakami wrogów? Może chcesz zanurzyć gracza w świat mitologii, gdzie bogowie, potwory i herosi są w centrum zainteresowania? Jakikolwiek jest twój zamiar, opłaca się rozplanować zasadniczą fabułę twojej przygody, zanim zaczniesz coś projektować w edytorze misji. Gdy tworzysz epizody swojej przygody, plan pomoże ci zdecydować jakie rodzaje zasobów powinny być udostępnione graczowi, jakie typy wydarzeń powinny się pojawić i jakie cele powinien gracz zrealizować.

### **Rób notatki.**

Robienie dobrych notatek jest jedną z ważniejszych rzeczy jakie możesz robić, aby pomóc sobie w stworzeniu dobrej przygody. Spisywanie nazw miast, numerów, surowców i zależności z miastem gracza pomoże ci w planowaniu wydarzeń. Upewnij się, że zapisujesz wydarzenia, ich numery i czas nastąpienia. Z poręczną listą wydarzeń, będziesz w stanie powiedzieć czy wszystko dzieje się tak jak chcesz, by się działo, gdy sprawdzasz gotową misję.

### **Pamiętaj o ograniczeniach i zależnościach.**

Zanim zaczniesz planować przygodę, nie zapomnij o ograniczeniach i zależnościach. Na przykład, cały świat w Zeusie i Posejdonie może mieć tylko cztery typy pożywienia. Poświęć chwilę na zastanowienie się, jakie chcesz użyć i które miasta mają posiadać je jako surowce. Zrób to, zanim zagłębisz się w projektowanie misji. Zaufaj nam, takie podejście zaoszczędzi ci później dużo frustracji. Miej w pamięci to, że niektóre budynki i surowce wymagają istnienia innych zasobów. Najlepszym tego przykładem jest Świątynia. Żeby gracz mógł ją zbudować musi mieć dostęp do granitu, drewna i rzeźb. Pełną listę ograniczeń i zależności odnajdziesz w Dodatku 2.

### **Surowce i teren miast rozwijają się równocześnie.**

Dozwolone surowce miasta determinują typy farm i przemysł jaki będzie mógł zbudować gracz. Stworzenie odpowiedniego terenu nie da miastu możliwości zbierania pożywienia lub surowców, jeśli te nie są wymienione w surowcach miasta. Jeśli zasób nie jest wyszczególniony, budynek do jego zbierania nie pojawi się.

Z drugiej strony, jeśli wyszczególnisz surowiec w ustawieniach miasta, ale nie stworzysz odpowiedniego terenu, gracz także nie będzie w stanie jego zbierać. Na przykład, jeżeli dodasz pszenicę jako jeden z surowców miasta, ale nie stworzysz żadnej łąki, to gracz będzie widzieć Plantację pszenicy w zakładce 'Rolnictwo', ale nie będzie mógł jej wybudować – nie istnieje dla niej odpowiedni teren.

### **Opowiedz historię.**

Wciągająca historia pomaga przykuć uwagę gracza. Możesz wymyślić własną historię, lub też odtworzyć fragment historii Greków i mitologii. Wprowadź do fabuły poprzez epizody wprowadzające i teksty zwycięstwa, wzbogacając o wydarzenia, które pomogą ci pchnąć ją dalej.

### **Rozwijaj akcję.**

Nie nudź gracza, upewnij się, że gracz nie gra zbyt długo bez celu do zrealizowania. Tym celem może być oczywiście jeden z wymogów epizodu. Lub, może nim też być zgromadzenie surowców dla Przybytku Herosów, lub nawet przygotowanie zasobów aby spełnić założenia scenariusza. Upewnij się, że gracz ma zawsze mnóstwo do roboty.

### **Daj graczowi więcej niż jedną możliwość strzyżenia owcy.**

Innymi słowy, daj graczowi więcej niż tylko jeden sposób rozwiązania problemu. Na przykład, jeśli gracz potrzebuje wina, przemyśl możliwość dania mu opcji nabycia go z innego miasta lub wybudowania Gaju Dionizosa tak by mógł produkować własne.

### **I znowu, elastyczność może być przekleństwem.**

Edytor misji jest bardzo elastyczny, pozwalając ci na zapewnienie graczowi mnogości wyborów – jak na przykład kolejność w zakładaniu kolonii. Lecz ta elastyczność może wprowadzić pewne komplikacje do projektowania misji. Im więcej kombinacji może ona mieć, tym więcej testów musisz przeprowadzić, aby upewnić się że wszystkie opcje działają. Na przykład, kiedy masz misję, która ma cztery epizody Miasta macierzystego i trzy epizody Kolonii, będziesz musiał sprawdzić dwadzieścia różnych kombinacji! Przy tak dużej liczbie istnieje bardzo duże wystąpienie jakiegoś błędu. Tak więc, zanim zaoferujesz graczowi mnóstwo opcji, upewnij się, że są one absolutnie konieczne (i sprawdzone) dla przedstawienia twojej historii.

### **Użyj faktu Epizod zakończony, by posuwać fabułę naprzód.**

Użycie wydarzenia Epizod ukończony może być dobrym sposobem na popchnięcie fabuły naprzód. Na przykład, powiedzmy, że chcesz miasta do rozpoczęcia handlu z graczem, gdyż ten buduje Świątynię dla Hermesa. Tekst wyskakujący przy ‘Otwarcie handlu’, nie wyjaśni że handel nawiązał się z powodu stawianej świątyni. Jeśli natomiast, zrobisz ‘Otwarcie handlu’ wydarzeniem Epizod zakończony, możesz wykorzystać okno z tekstem gratulacji ze zwycięstwa, aby przekazać graczowi że zyskał nowego partnera handlowego.

### **Masowa zagłada nie równa się zabawie.**

A przynajmniej zazwyczaj nie w grach o budowaniu miasta. Bądź rozsądny przy planowaniu naturalnych katastrof i inwazji potworów. Jeśli planujesz takie wydarzenia w miejscu gdzie gracz jest skłonny budować swoje miasto, duża część z jego starannie zaplanowanego i dobrze zbudowanego miasta zostanie zniszczona. Nikt tego nie lubi! Postaraj się umieścić miejsca Potworów poza głównym obszarem miasta i zwiększ agresywność potworów dla zapewnienia, by spowodowały pewne szkody. Podobnie, staraj się tak zaplanować naturalne katastrofy, by zniszczyły one niewielką część miasta gracza.

### **Jeśli jest jakaś sztuczka aby szybciej zakończyć epizodu, daj znać graczowi.**

Na przykład, jeśli gracz potrzebuje wina, by przyciągnąć herosa do miasta, a jedynym sposobem na jego uzyskanie są dary, nie zapomnij uświadomić jemu tego w tekście wstępnym do epizodu. Oczywiście, nie musisz pisać tego wprost, ale możesz zrobić z tego aluzję: „Wino jest trudne do zdobycia, więc przechwytyj każdą dostawę która zmierza w twoim kierunku ”.

**Rozpoczynaj powoli.** Może ci się wydawać bardzo kuszące odtworzenie ciekącej złotem i pięknymi ozdobami Troi, ale nie rób tego. Rozpocznij swoją przygodę od czegoś małego, zaznajom się z Edytorem misji. Spróbuj stworzyć przygodę tylko z niewielką liczbą Miast macierzystych i jednym epizodem Kolonii. Jak tylko się wgryziesz w Edytor, możesz spróbować czegoś większego.

**Test, kolejny test, ponowny test...** Nie ma możliwości żeby przesadzić z testowaniem misji. Im więcej łączy ona w sobie wydarzeń, krajobrazów i innych elementów losowych, tym dokładniejszych testów wymaga. Chodzi o to, aby mieć 100% pewności że wszystkie elementy misji funkcjonują tak, jak to sobie zaplanowałeś.

**Milej zabawy!!!**

## Dodatek 2: ograniczenia i zależności

### Ograniczenia

Podczas projektowania misji pamiętaj o tych kilku zasadach:

- W trybie pojedynczej misji, cała nacja grecka może mieć do czterech typów pożywienia.
- Cały świat może składać się z (maksymalnie) 22 miast.
- Każde miasto może mieć do czterech Świątyń.
- Jednorazowo miasto może zostać zaatakowane przez trzy Potwory. Dwa z nich są przypisane do nieprzychylnych bogów, a trzeci jest niezależną bestią.
- W jednym mieście może przebywać do sześciu bogów. Możesz dać możliwość graczowi wybudowania dla każdego z nich świątyni, ale pamiętaj, że ten będzie mógł postawić tylko cztery z nich.
- Do miasta może zawitać maksymalnie czterech, wrogich bogów.
- Każde miasto nie będące miastem gracza (poza Zaczarowanymi miejscami) może potrzebować/eksportować do czterech surowców (na przykład, miasto może eksportować cztery przedmioty i nic nie importować, eksportować trzy i importować jeden, eksportować dwa i importować tyle sam, itd.).
- Każda misja może maksymalnie składać się z dziesięciu epizodów Miast macierzystych i czterech Kolonii.

### Zależności

Zagłądaj do tej tabeli podczas planowania misji i w razie problemów przy generacji misji.

Jeśli chcesz by gracz mógł:	Musisz:
Zbudować Świątynię	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Udostępnić budowę Świątyni w panelu Mitologia.</li><li>2. Dać graczowi dostęp do marmuru, rzeźb i drewna.</li><li>3. Upewnić się, że jest wystarczająco dużo płaskiej przestrzeni, by Świątynia się na niej zmieściła i czy w ogóle można na niej budować.</li></ol>
Przywołał Achillesa	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle oraz Posterunek, by upewnić się, że nie będzie zamieszek.</li><li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie 'Atak potwora' lub 'Miasto sterroryzowane' (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li><li>3. Dać graczowi dostęp do uzbrojenia lub brązu i Zbrojowni.</li><li>4. Udostępnić graczowi budowę Domów elit, by mógł trenować Hoplitów (oznacza to, że musi mieć on dostęp przynajmniej do trzech typów kultury, żywności, uzbrojenia, oliwy i runa).</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni.</li> <li>6. Udostępnić graczowi budowę Świątyni Ateny lub Hefajstosa.</li> </ol>
Przywołał Herkulesa	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Gimnazjów, Szkół teatralnych, Teatrów, Uniwersytetów, by zapewnić rozwój kulturalny.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Włączyć Rozgrywki Panhelleńskie.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni (by mógł sam produkować wino).</li> </ol>
	<p>Na Atlantydzie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Biblioteki, Pracowni wynalazcy, Laboratorium, Uniwersytetu, Obserwatorium i Hipodromu.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni (by mógł sam produkować wino).</li> </ol>
Przywołać Jazona	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Przystani Trier, Stadniny, Domów dla elity i Stadionu.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni, by mógł spełnić wymagania Jazona i rozwinąć Domy elity.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do jedzenia.</li> </ol> <p>Na Atlantydzie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Przystani</li> </ol>

	<p>Fregat, Stadniny, Domów dal elity i Muzeum.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni, by mógł spełnić wymagania Jazona i rozwinąć Domy elity.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do jedzenia.</li> </ol>
Przywołać Odyseusza	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Domów Elity i Szpitali.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do oleju z oliwek lub oliwek i Tłoczni.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni (by mógł sam produkować wino).</li> </ol>
Przywołać Perseusza	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</li> <li>3. Pozwolić graczowi wybudować Świątynię przynajmniej dwóch z wymienionych bogów: Ateny, Hermesa, Hadesa lub Zeusa. Zwróć uwagę, że Perseusz woli Atenę i Hermesa. Zaakceptuje Świątynię Hermesa lub Zeusa, jeśli Świątynia Hermesa lub Ateny będzie niedostępna.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do runa.</li> <li>5. Dać graczowi dostęp do rzeźb lub brązu i Pracowni rzeźbiarskiej, by mógł sam produkować rzeźby.</li> </ol>
Przywołać Tezeusza	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także: Pałacu, obiektów upiększających otoczenie, Murów i Bram.</li> <li>2. Stworzyć Misję, której celem jest wykorzystanie pomocy bohatera i / lub</li> </ol>

	<p>stworzyć wydarzenie ‘Atak potwora’ lub ‘Miasto sterroryzowane’ (wydarzenia te wymagają wykorzystania pomocy bohatera).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Dać graczowi dostęp do marmuru.</li> <li>4. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni (by mógł sam produkować wino).</li> </ol>
Przywołać Bellerofona	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pozwolić graczowi na budowę Przybytku Bohatera, Stadnin, Pałacu, Urzędu podatkowego w panelu Dostępne budowle.</li> <li>2. Dać graczowi dostęp do brązu lub orychalku.</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do wina lub winogron i Winiarni (by mógł sam produkować wino).</li> </ol>
Przywołać Atalantę	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także Świątyni Artemidy, Gimnazjum i Pałacu.</li> <li>2. Dać graczowi dostęp do jedzenia.</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do drewna.</li> </ol> <p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Udostępnić budowę Przybytku Bohatera w panelu Dostępne budowle, a także Świątyni Artemidy, Uniwersytetu, Muzeum i Pałacu.</li> <li>2. Dać graczowi dostęp do jedzenia.</li> <li>3. Dać graczowi dostęp do drewna.</li> </ol>
Być gospodarzem igrzysk panhelleńskich	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyznaczyć misję jako ‘Grecka’</li> <li>2. Pozwolić na igrzyska panhelleńskie w ustawieniach.</li> <li>3. Udostępnić Stadion w panelu Dostępne budowle.</li> </ol>

## Rolnictwo

Jeśli chcesz by gracz mógł:	Musisz:
Budować farmy	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyznaczyć pszenicę, marchew i / lub cebulę jako ‘surowce miasta’.</li> <li>2. Umieścić łąkę na mapie.</li> <li>3. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.</li> </ol>
Łowić jeżowce	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyznaczyć jeżowce jako ‘surowiec miasta’.</li> <li>2. Umieścić punkty z jeżowcami na wodach mapy.</li> <li>3. Upewnić się, że mapa posiada proste sekcje wybrzeża, na których można postawić przystanie Poławiaczy Jeżowców.</li> </ol>
Łowić ryby	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyznaczyć ryby jako ‘surowiec miasta’.</li> <li>2. Umieścić punkty z rybami na wodach mapy.</li> <li>3. Upewnić się, że mapa posiada proste sekcje</li> </ol>

	wybrzeża, na których można postawić Przystań Rybacką.
Polować na dziki	1. Wyznaczyć mięso jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić ‘punkty z dzikami’ na mapie.
Polować na jelenie	1. Wyznaczyć mięso jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić ‘punkty z jeleniami’ na mapie.
Hodować bydło	1. Wyznaczyć mięso jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.
Produkować ser	1. Wyznaczyć ser jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.
Sadzić drzewa pomarańczowe	Metoda 1: 1. Wyznaczyć pomarańcze jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.  Metoda 2: 1. Pozwolić graczowi na budowę Sadu Hery
Sadzić winogrona	Metoda 1: 1. Wyznaczyć winogrona jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.  Metoda 2: 1. Pozwolić graczowi na budowę Gaju Dionizosa.
Sadzić oliwki	Metoda 1: 1. Wyznaczyć oliwki jako ‘surowiec miasta’. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.  Metoda 2:



	1. Pozwolić graczowi na budowę Altany Ateny .
Produkować runo	Metoda 1: 1. Wyznaczyć runo jako 'surowiec miasta'. 2. Umieścić łąki na mapie. lub 1. Udostępnić graczowi budowę Ogrodu Demeter.

## Przemysł

Jeśli chcesz by gracz mógł:	Musisz:
Wydobywać srebro	Metoda 1: 1. Udostępnić graczowi Kopalnię w panelu Dostępne budowle. 2. Umieścić skały ze srebrem na mapie.  Metoda 2: 1. Udostępnić graczowi budowę Bramy Hadesa.
Wydobywać brąz	Metoda 1: 1. Wyznaczyć brąz jako surowiec miasta. 2. Umieścić skały z miedzią na mapie.  Metoda 2: 1. Udostępnić graczowi budowę Kuźni Hefajstosa.
Wydobywać orychalk	1. Wyznaczyć brąz jako surowiec miasta. 2. Umieścić skały z miedzią na mapie.
Produkować wino	1. Pozwolić graczowi, by sadził winogrona. 2. Udostępnić Winiarnię w panelu Dostępne budowle.
Produkować oliwę z oliwek	1. Pozwolić graczowi, by sadził oliwki. 2. Udostępnić Tłocznnię w panelu Dostępne budowle.
Wydobywać marmur	1. Wyznaczyć marmur jako surowiec miasta. 2. Umieść kamieniołom z marmurem na mapie miasta.
Wydobywać granit	1. Wyznaczyć granit jako surowiec miasta. 2. Umieść kamieniołom z granitem na mapie miasta.
Produkować rzeźby	1. Umożliwić graczowi produkcję brązu Lub Umożliwić graczowi pozyskanie brązu od innego miasta

	2. Udostępnić Pracownię rzeźbiarską w panelu Dostępne budowle.
Gromadzić drewno	1. Wyznaczyć drewno jako surowiec miasta. 2. Umieścić drzewa na mapie miasta.

### **Administracja**

<b>Jeśli chcesz by gracz mógł:</b>	<b>Musisz:</b>
Zbierać podatki	1. Udostępnić graczowi Pałac i Urząd podatkowy
Urządzać wyścigi konne	1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'. 2. Udostępnić budowę Stadnin i Hipodromu w panelu Dostępne budowle. 3. Pozwolić graczowi na to, by sadził pszenicę lub sprowadzał z innego miasta.

### **Wojsko**

<b>Jeśli chcesz by gracz mógł:</b>	<b>Musisz:</b>
Wybudować triery	1. Uaktywnić Przystań trier i Pałac w panelu Dostępne budowle. 2. 2. Dać graczowi możliwość produkcji uzbrojenia i drewna. Lub Pozwolić graczowi kupować pancerz i drewno z innego miasta. 3. Upewnić się, że w mieście są proste odcinki nabrzeża tak aby gracz mógł postawić Przystań trier.
Wybudować fregaty	1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'. 2. 2. Uaktywnij Przystań fregat i Pałac w panelu Dostępne budowle. 3. Dać graczowi możliwość produkcji uzbrojenia, drewna i orychalku lub 1. Pozwolić graczowi kupować pancerz, drewno i orychalk z innego miasta. 2. Upewnić się, że w mieście są proste odcinki nabrzeża tak aby gracz mógł postawić Przystań fregat.
Wystawić hopolitów	1. Uaktywnić Domy Elity i Pałac w panelu Dostępne budowle. 2. Pozwolić graczowi wybudować Domy Elity na poziomie Dworek.

Wystawić jeźdźców	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uaktywnić Domy Elity i Pałac w panelu Dostępne budowle.</li> <li>2. Pozwolić graczowi wybudować Domy Elity na poziomie Pałacyk.</li> </ol>
Wystawić włóczników	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'.</li> <li>2. Uaktywnić Domy Elity i Pałac w panelu Dostępne budowle.</li> <li>3. Pozwolić graczowi wybudować Domy Elity na poziomie Dworek.</li> </ol>
Wystawić rydwany	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'.</li> <li>4. Uaktywnić Domy Elity i Pałac w panelu Dostępne budowle.</li> <li>5. Pozwolić graczowi wybudować Domy Elity na poziomie Pałacyk.</li> </ol>
Postawić wieże	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uaktywnić Mur, Wieżę i Pałac w panelu Dostępne budowle.</li> </ol>
Postawić wieże z Ogniem Atlantydy	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'.</li> <li>2. Uaktywnić Mur, Wieżę i Pałac w panelu Dostępne budowle.</li> <li>3. Dać graczowi możliwość produkcji orychalku lub pozyskiwania go z innego miasta.</li> </ol>
Hodować konie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uaktywnić Stadninę w panelu Dostępne budowle.</li> <li>2. Dać graczowi możliwość produkcji pszenicy lub pozyskiwania go z innego miasta.</li> </ol>
Tworzyć uzbrojenie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dać graczowi możliwość produkcji brązu lub Umożliwić graczowi pozyskanie brązu od innego miasta.</li> <li>2. Uaktywnić Zbrojownię w panelu Dostępne budowle.</li> </ol>
Wystawić rydwany	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'.</li> <li>2. Uaktywnić Kuźnię i Stadninę w panelu Dostępne budowle.</li> <li>3. Dać graczowi możliwość produkcji pszenicy i drewna lub pozyskiwania surowców z innego miasta.</li> </ol>

## **Estetyka**

<b>Jeśli chcesz by gracz mógł:</b>	<b>Musisz:</b>
Budować piramidy	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ustawić mapę misji jako 'Atlantyda'.</li><li>2. Uaktywnić piramidy w panelu Ustawienia piramid.</li><li>3. Uaktywnić Cech rzemieślników w panelu Dostępne budowle.</li><li>4. Dać graczowi dostęp do orychalku, marmuru (jeśli potrzebny), granitu (jeśli potrzebny), rzeźb (jeśli potrzebny) i drewna.</li></ol>

## **Domostwa**

Rozwinąć do Dworek (każdy dworek produkuje do dwóch hoplitów/włóczników)	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uaktywnić Domy dla Elity, trzy typy kultury i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li><li>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek i uzbrojenia</li></ol> <p>Na Atlantydzie</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uaktywnić Domy dla Elit, trzy typy nauki i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li><li>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek, wina i uzbrojenia</li></ol>
Rozwinąć do Dwór (każdy dworek produkuje do dwóch hoplitów/włóczników)	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uaktywnić Domy dla Elity, trzy typy kultury (wliczając w to stadion) i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li><li>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek, wina i uzbrojenia</li></ol> <p>Na Atlantydzie</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uaktywnić Domy dla Elit, trzy typy nauki (w tym Muzeum) i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li><li>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek, wina i uzbrojenia</li></ol>
Rozwinąć do Posiadłość (każdy dworek produkuje do dwóch hoplitów/włóczników)	<p>W Grecji:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uaktywnić Domy dla Elit, wszystkie kulturalne budynki, Stadninę i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li></ol>

	<p>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek, wina, uzbrojenia i pszenicy dla koni.</p> <p>Na Atlantydzie</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uaktywnić Domy dla elit, wszystkie budynki naukowe, Stadninę, Kuźnię i obiekty podnoszące estetykę otoczenia.</li> <li>2. Dać graczowi dostęp do żywności, runa, oleju z oliwek, wina, uzbrojenia i pszenicy dla koni.</li> </ol>
--	--

### Dodatek 3: Bogowie, Potwory, Bohaterowie i Zadania

Poniższe zestawienie zawiera listę bogów, powiązanych z nimi potworów i bohaterów którzy mogą zabić bestie. Więcej informacji znajdziesz rozdziale Mitologia, w instrukcji do Zeusa.

Bóg	Potwór	Bohater potrzebny do zabicia potwora
Zeus	Cyklop	Odyseusz
Posejdon	Kraken	Perseusz
Hades	Cerber	Herakles
Demeter	Meduza	Perseusz
Atena	Hydra	Herakles
Artemida	Dzik kalidoński	Tezeusz
Apollo	Scylla	Odyseusz
Ares	Smok	Jazon
Hefajstos	Talos	Jazon
Afrodyta	Hektor	Achilles
Hermes	Minotaur	Tezeusz
Dionizos	Menady	Achilles
	Harpia*	Atalanta
	Echidna*	Bellerofon

\*Harpia i Echidna są niezależnymi potworami

Kolejne zestawienie zawiera bogów, zadania powierzane przez nich i bohaterów którzy mogą je wykonać. Trzeba jednak zaznaczyć, że każdy inny bohater wyszczególniony w zakładce Mitologia, też może wykonać zadanie:

Bóg	Zadanie	Standardowy bohater
Zeus	Sprowadź z powrotem złote runo	Jazon
Posejdon	Odzyskaj palladion	Odyseusz
Hades	Zdobądź hełm-niewidkę Hadesa	Perseusz
Demeter	Uprowadź woły Geryona	Herakles
Atena	Zdobądź lustrzaną tarczę Ateny	Perseusz
Artemida	Zdobądź pas Hippolity	Herakles
Apollo	Uwolnij Tezeusza z rąk Hadesa	Herakles
Ares	Uprowadź rumaki Diomedesa	Herakles
Hefajstos	Odzyskaj łuk i strzały Heraklesa	Achilles
Afrodyta	Zdobądź jabłka z ogrodu Hesperyd	Herakles
Hermes	Zdobądź uskrzydłone sandały Hermesa	Perseusz
Dionizos	Zdobądź róg Amaltei	Tezeusz

**Dodatek 4: Zajmowanie domostw i werbunek żołnierzy**

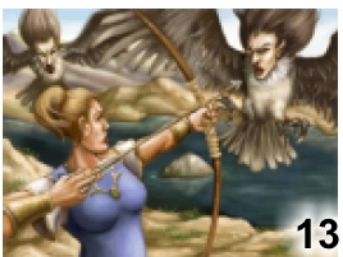
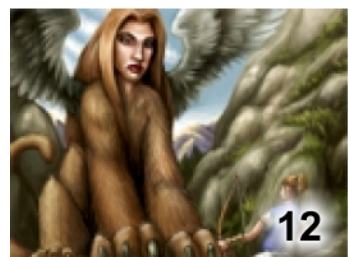
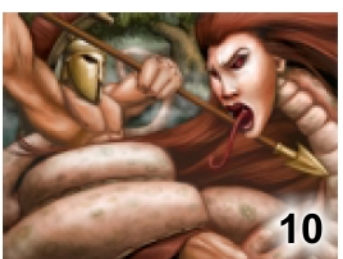
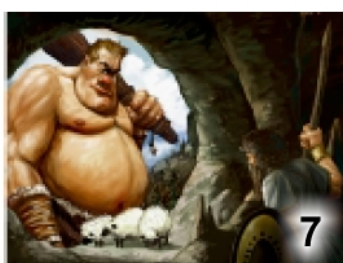
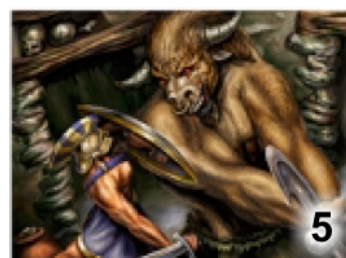
Poniższa tabela przedstawia różne typy domów i maksymalną liczbę ludzi jaka może w nich mieszkać. Pokazuje ona także liczbę żołnierzy w odniesieniu do poziomu rozbudowania domu. Korzystaj z tabelki gdy chcesz wybudować miasto z określoną liczbą obywateli.

Typy domostw	Maks. liczba mieszkańców	Maks. liczba żołnierzy
<u>Domy zwykłe:</u>		
Szałas	8	0
Chałupa	16	0
Chata	24	5*
Dom	32	6*
Domostwo	40	10*
Willa	48	12*
Kamienica	60	15*
<u>Domy elity:</u>		
Rezydencja	4	0
Dworek	8	2 hoplitów lub włóczników
Dwór	16	4 hoplitów lub włóczników
Pałac	20	4 jeźdźcy lub rydwany

\* Każdy żołnierz pospółstwa widoczny na polu walki reprezentuje sześciu ludzi. Przykładowo, pomimo tego że w pełni zajęty Dom pozwala na werbunek sześciu żołnierzy, na polu bitwy zobaczysz tylko jednego. Z 48 żołnierzy wywodzących się z pospółstwa można złożyć jedną kompanię.

### Dodatek 5: Obrazki do misji

W menu Głównym Edytora misji, możesz ustawić obrazek który widzi gracz gdy wybiera misję. A oto one wraz z numerami:





## **Dodatek 6: Nazwy plików i inne techniczne aspekty**

Podczas generacji nowej misji tworzony jest nowy folder z nazwą misji. Jego lokalizacja to [litera dysku]:\Zeus – Pan Olimpu\Adventures\[nazwa misji]. W tym folderze można znaleźć następujące pliki:

### **nazwatwojejmisji.pak.**

Program czyta ten plik podczas uruchamiania stworzonej misji. Jeśli chcesz się podzielić stworzonymi scenariuszami z innymi, musisz przesłać ten plik.

### **nazwatwojejmisji.set.**

Ten plik przechowuje wszelkie ustawienia stworzonej misji.

### **nazwatwojejmisjiP.map.**

Ten plik zawiera szczegóły odnośnie krajobrazu Miasta macierzystego. Możesz go załadować z poziomu Edytora map miast.

### **nazwatwojejmisjiC#.map.**

Ten plik zawiera wszelkie detale odnośnie krajobrazu pierwszej kolonii. Takich plików może być maksymalnie cztery – ich liczba zależy od liczby stworzonych kolonii.

### **nazwatwojejmisji.txt.**

Ten plik zawiera tytuł każdego ze scenariuszy i krótki wstęp wyświetlany podczas gry. Jeśli pragniesz udostępnić misję innym, ten plik też musisz przesłać – razem z plikiem .pak.

Jeśli chciałbyś aby inni mieli możliwość edycji twojej misji, musisz przesłać im wszystkie wymienione pliki.

Jeśli stworzyłeś MP3 dla swojej misji, te pliki też można podejrzeć. Ich nazwa jest zależna od liczby epizodów w twojej misji, ale przykładowe nazwy to:

nazwatwojejmisji\_P1\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P1\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P2\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P2\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P3\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P3\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P4\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P4\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P5\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P5\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P6\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P6\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P7\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P7\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P8\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P8\_v.mp3  
nazwatwojejmisji\_P9\_i.mp3  
nazwatwojejmisji\_P9\_v.mp3

nazwatwojejmisi\_P10\_i.mp3  
nazwatwojejmisi\_P10\_v.mp3  
nazwatwojejmisi\_C1\_i.mp3  
nazwatwojejmisi\_C1\_v.mp3  
nazwatwojejmisi\_C2\_i.mp3  
nazwatwojejmisi\_C2\_v.mp3  
nazwatwojejmisi\_C3\_i.mp3  
nazwatwojejmisi\_C3\_v.mp3  
nazwatwojejmisi\_C4\_i.mp3  
nazwatwojejmisi\_C4\_v.mp3  
nazwatwojejmisi\_A\_v.mp3