

Spis treści

| | |
|--------------------------------------|---------------|
| Początki..... | 3 |
| Instalacja i gra w Posejdona..... | 4 |
| Edytor przygód Posejdona..... | 5 |
| Miasto Atlantydy..... | 7 |
| Rolnictwo..... | 7 |
| Bydło..... | 7 |
| Jelenie..... | 8 |
| Pomarańcze..... | 8 |
| Przemysł..... | 8 |
| Orychalk..... | 9 |
| Granit..... | 9 |
| Nauka..... | 10 |
| Humanisci..... | 10 |
| Astronomowie..... | 10 |
| Wynalazcy..... | 11 |
| Kustosze..... | 12 |
| Informacje naukowe..... | 12 |
| Hipodrom i wiadukty..... | 13 |
| Wojsko..... | 15 |
| Armia Atlantydy..... | 15 |
| Flota Atlantydy: Fregaty..... | 15 |
| Wieże..... | 18 |
| Kuźnia..... | 18 |
| Atlantydzi w świecie..... | 19 |
| Inne rzeczy warte uwagi..... | 19 |
| Mitologia i piramidy..... | 21 |
| Bogowie..... | 21 |
| Potwory i herosi..... | 23 |
| Wysyłanie herosów na zadania..... | 24 |
| Herkules i Jazon na Atlantydzie..... | 25 |
| Apollo na Atlantydzie..... | 25 |
| Twierdza Posejdona..... | 26 |
| Piramidy..... | 26 |
| Typy Piramid..... | 27 |
| Zatrzymywanie budowy..... | 28 |



Początki

Po panowaniu Tytanów, gdy Zeus i jego bracia odsunęli swych poprzedników od władzy, Zeus, Posejdon i Hades podzielili świat między siebie. Posejdonowi zostało przydzielone morze, przystąpił więc do oględzin swojego królestwa.

Na środku wielkiego oceanu znajdował się piękny ląd, zamieszkały przez równie piękną kobietę o imieniu Cleito. Posejdon szybko przywłaszczył sobie zarówno ląd, jak i kobietę, i podjął kroki dla zapewnienia bezpieczeństwa dla Cleito. Wykopał trzy masywne, okrągłe rowy wokół wzgórza, które Cleito nazwała domem, a potem wypełnił je wodą. Upewnił się, że w środku lądu będzie wszystko czego mogłaby kiedykolwiek potrzebować Cleito.

Wkrótce, Cleito urodziła bogowi pięć par bliźniaków, a Posejdon nazwał ląd Atlantydą na cześć najstarszego dziecka, Atlasa. Niebawem Atlantyda była dobrze zaludniona, a cywilizacja rozwijała się. Nauka panowała niepodzielnie, a Atlantydzi oddali się sprawie pokoju poprzez uhonorowanie świętego paktu z bogami, Symfonia Itikos. Tak długo jak Atlantydzi nie zaatakują innych ludzi, z wyjątkiem obrony własnej, bogowie nigdy w gniewie nie postawią stopy na kontynencie Atlantydy. Mieszkańcy Atlantydy nieśli swoją wiedzę i wynalazki do dalekich krajów, rozprzestrzeniając to co wiedzieli u innych ludzi na świecie.

Jednak złoty wiek Atlantydy nie mógł trwać wiecznie. Choć Atlantyda była obficie obdarzona surowcami, zostały one uszczuplone w ciągu tysięcy lat przez zamieszkujących tam ludzi. Dodatkowo ląd sam w sobie wydawał się być zły, gdyż naturalne katastrofy nękały Atlantyde jedną po drugiej. Przyzwyczajeni do luksusowego stylu życia, Atlantydzi zaczęli oczekiwać od innych, by dali im to czego sami nie mogli sobie już dłużej zapewnić. Sądziło się, że skoro Atlantydzi tak dużo dali innym ludziom, oczywistym jest, że i oni powinni dać coś w zamian. Wkrótce, ich wysokie wymagania

Początki

w stosunku do innych doprowadziły do wojny z bezpośrednim naruszeniem paktu Symfonia Itikos.

Pokój na Atlantydzie się skończył. Bogowie zwrócili uwagę na ludność Atlantydy popadającą w zepsucie. Rozwścieczeni, że Atlantydzi zignorowali Symfonia Itikos i zmarnowali wszystko co dali im bogowie, powalili Atlantydwów wysyłając ich domy na dno morza.

Lejce przewodnictwa są twoje – poprowadzisz swoje miasta podczas gwałtownie rosnącego wzrostu Atlantydzkiej cywilizacji, aż do jej wstrząsającego upadku.

Instalacja i gra w *Posejdona*

Dodatek do gry Zeus - którego instrukcję właśnie czytasz - instaluje się razem z podstawową wersją gry. Po więcej informacji na ten temat zajrzyj do instrukcji do gry Zeus.

Po zainstalowaniu *Posejdona*, by grać, płyta z grą Zeus Pan Olimpu - Złota Edycja musi być włożona do napędu CD-ROM. Gra nie uruchomi się bez tej płyty w napędzie.

Po uruchomieniu gry pojawi się nowy ekran przywitalny. Kliknij na przycisku „Graj w Posejdona”, następnie wybierz imię dowódcy. Kliknij na przycisk „Oryginalne misje” i wybierz jedną z listy, która się pojawiła. Następnie, kliknij na strzałkę obok – „Rozpocznij misję” – by zacząć zabawę.

Podczas gry w przygodę – czy byłby to Zeus czy Posejdon – możesz załadować każdą zapisaną przygodę wybierając opcję „Wczytaj zapisaną misję” z pliku Menu.

Powinieneś przeczytać także plik README umieszczony w katalogu z grą Posejdon. Każda zmiana w grze, wprowadzona w ostatniej chwili, będzie opisana właśnie tam.

Edytor przygód *Posejdona*

Gra Posejdon została wyposażona w edytor, który pozwoli ci na stworzenie własnych misji. Szczegółowe informacje o tym, jak używać edytora, możesz znaleźć na płycie z grą Posejdon w pliku o nazwie Edytor przygód Posejdona.pdf



Miasto Atlantydy

W mieście Atlantydy jest dużo do zobaczenia. Naukowcy wędrują po ulicach, roznosząc wiadomości o swych najnowszych odkryciach. Bydło pasie się na idyllicznych pastwiskach, a drzewa pomarańczowe, uginające się od owoców, dodają nutę słodkości do życia Atlantydów. Potężne fregaty żeglują po morzach chroniąc Atlantydów przed krzywdą. Cuda miasta Atlantydy są zbyt liczne, by je wymienić. Jest to po prostu nadzwyczajne miejsce.

Rolnictwo

Grecy i Atlantydzi oswoili bydło i używali go jako źródła mięsa. Polowali także na jelenie dla mięsa i uprawiali pomarańcze. By rozpocząć zbieranie tego pożywienia, najpierw wybierz zakładkę Rolnictwo.

Bydło

Bydło było hodowane dla smacznego mięsa, którego dostarczało. By umieścić bydło na łące, musisz najpierw wybudować zagrodę. Po wybraniu zakładki Rolnictwo kliknij na przycisk Zwierzęta, a następnie wybierz Zagrodę z listy, którą masz do dyspozycji. Umieść zagrodę w twoim mieście i upewnij się, że prowadzi do niej droga. Gdy zagroda będzie na swoim miejscu, umieść część bydła na łące klikając ponownie na Pasterstwo, potem wybierając z listy Bydło. Część bydła to byki, które pilnują stada upewniając się, że nie zaatakują go wilki. Reszta bydła przeznaczona jest na pożywienie. Całe bydło może być zabrane przez kapłanów i złożone w ofierze.

Gdy tylko bydło osiągnie odpowiedni wiek, rolnik przyprowadza je z powrotem do Zagrody, by je zabić i przygotować z nich mięso. Gdy mięsa jest już wystarczająco dużo, dostawca przynosi je do Spichlerza, Portu handlowego lub Hurtowni, jeśli eksportujesz pożywienie.

Nie musisz martwić się osobiście o zastępowanie zabitych zwierząt. Cielęta rodzą się z zagrodzie i są zabierane na pastwiska razem z resztą bydła, gdy osiągną odpowiedni wiek. Jednakże będziesz musiał zastępować to bydło, które zostanie poświęcone bogom.



Zagroda

Miasto Atlantydy



Domek
myśliwski

Jelenie

Na niektórych ziemiach jelenie wesoło hasają po polach. By użyć tych jeleni jako pożywienia, zbuduj Domek myśliwski obok drogi. Żeby zbudować Domek myśliwski, wybierz zakładkę Rolnictwo, a następnie kliknij na przycisk Ziemia i Morze. Z listy wybierz Domek myśliwski i umieść budowlę w swoim mieście. Gdy tylko Domek myśliwski będzie miał pracowników, myśliwi będą odszukiwać jelenie i przyprowadzać je do domku, gdzie będą przygotowywane do konsumpcji. Gdy część mięsa będzie gotowa, dostawca przeniesie je do Spichlerza, Portu handlowego lub Hurtowni jeśli eksportujesz pożywienie.

Domek myśliwski będzie automatycznie wysyłał odpowiedni typ myśliwych po zdobyciu do twojego miasta. Jeżeli zarówno jelenie jak i dziki żyją w twoim mieście, ten sam Domek myśliwski będzie wysyłał i myśliwych polujących na jelenie, i tych polujących na dziki.



Domek
Ogrodników

Pomarańcze

Ogrodnicy z Domku Ogrodników zajmują się tym, żeby pomarańcze rosły, były duże i soczyste. By zbudować Domek Ogrodników, wybierz zakładkę Rolnictwo, następnie kliknij na przycisk Sady. Wybierz z listy Domek Ogrodników i umieść budowlę w swoim mieście upewniając się, że budynek ma dostęp do drogi. Potem posadź parę drzew pomarańczowych klikając jeszcze raz na Sady i wybierając Drzewka pomarańczowe. Drzewo pomarańczowe musi być posadzone na łące, która jest oznaczona przez fioletowe kwiaty. Gdy w Domku Ogrodników znajdą się pracownicy, będą doglądać owoców, aż te dojrzeją. Wtedy zerwą pomarańcze, przyniosą je do Domku Ogrodników i przygotują do składowania w spichlerzu. Gdy pomarańcze będą gotowe, dostawca przyniesie je do Spichlerza, Portu handlowego lub Hurtowni jeśli eksportujesz pożywienie.

Przemysł

Na Atlantydzie orchylak i czarny marmur były używane w konstrukcjach pięknych piramid. Orchylak był także używany do umacniania wież i fregat.

Miasto Atlantydy

Orychalk

Orychalk jest rzadkim metalem występującym tylko na Atlantydzie. Jeśli zobaczysz metaliczne, czerwone bryłki w jakiejś skale, prawdopodobnie możesz z niej zebrać orychalk. By pozyskiwać ten metal ze skał, zbuduj najpierw Hutę poprzez wybranie zakładki Przemysł i kliknięcie na Surowce. Wybierz z listy Hutę i zbuduj tę budowlę w swoim mieście upewniając się, że ma ona dostęp do drogi. Zaraz po tym niektórzy z mieszkańców rozpoczną pracę w hucie – metalurgowie będą wychodzić z budynku i kierować się w stronę złóż orychalku. Gdy zbiorą wystarczająco dużo, przyniosą go z powrotem do huty, gdzie będzie on przetworzony do użytku. Gdy ładunek orchylaku jest gotowy, dostawca szuka miejsca gdzie może przynieść metal. Najpierw będzie szukał Wieży lub Przystani Fregat, która go potrzebuje. Jeżeli nie znajdzie żadnego z tych budynków, zanieś metal do Hurtowni lub do Portu, jeśli eksportujesz dobra, ewentualnie do magazynu. Pamiętaj, że rzemieślnicy na placu budowy nigdy nie mogą otrzymać orychalku. bezpośrednio z Huty. Rzemieślnicy muszą otrzymać swoje materiały Magazynu, Hurtowni lub Portu handlowego.



Huta

Granit

Granit jest mocnym, konstrukcyjnym materiałem, wydobywanym z kopalni granitu. Bryła czarnego marmuru wygląda jak płaski, ciemny, szary kamień leżący tuż pod trawą. By zebrać granit z ziemi, zbuduj Warsztat granitu. Wybierz zakładkę Przemysł, następnie naciśnij „Surowce”. Tam znajdziesz liście Warsztat Granitu i umieść budynek w swoim mieście. Bądź pewien, że budujesz budynek wzdłuż drogi. Gdy tylko warsztat będzie miał pracowników, wyśle kamieniarzy do wyciosowywania dużych bloków z granitu. Jest on przynoszony do warsztatu, gdzie więcej kamieniarzy dzieli bloki na użyteczne kawałki. Gdy taki kawałek jest gotowy, dostawca przynosi go do Magazynu, Hurtowni lub Portu handlowego jeśli eksportujesz ten surowiec. Jeżeli rzemieślnicy potrzebują granitu do konstrukcji, otrzymają materiały z magazynu lub z hurtowni. Rzemieślnicy nigdy nie otrzymują granitu bezpośrednio z Warsztatu granitu.



Warsztat
granitu

Miasto Atlantydy



Zakładka nauka



Biblioteka



Uniwersytet

Nauka

Atlantydzki cenili naukę ponad wszystkie inne zajęcia. Zamiast zabawiać się dramatem, filozoficznymi ideami i atletyką, eksperymentowali się nieodkrytymi, wcześniej nieznanymi faktami i studiowali otaczający ich świat. W rzeczywistości Atlantydzki nie ulepszały swoich domów dopóki nie otrzymali naukowych instrukcji. Uczyli się od humanistów, astronomów, wynalazców i kustoszy.

Humaniści

Humaniści chłonili wiedzę studiując książki w bibliotece. Gdy uczą się jakichś fascynujących rzeczy, wędrują po mieście dzieląc się swoją wiedzą z mieszkańcami. By zbudować Bibliotekę, wybierz zakładkę Nauka i kliknij na Biblioteka. Umieść bibliotekę wzdłuż drogi. Humanisci rozpoczną naukę, gdy Biblioteka będzie miała pracowników.

Humanisci są 'wędrowcami' i odwracają się, gdy napotkają blokadę drogi.

Astronomowie

Astronomowie patrząc w niebo uczyli się więcej o życiu na ziemi. Ale, zanim będą mogli śledzić gwiazdy z obserwatorium, muszą najpierw otrzymać instrukcje na uniwersytecie.

Żeby zbudować Uniwersytet wybierz zakładkę Nauka, potem kliknij na Astronomia. Wybierz Uniwersytet z listy i umieść budynek w swoim mieście. Żeby mógł właściwie funkcjonować, musi do niego dochodzić droga.

Gdy astronom ukończy naukę na uniwersytecie, podąży w kierunku obserwatorium, by patrzeć w niebo. By zbudować Obserwatorium, wybierz zakładkę Nauka, a następnie kliknij na Astronomia. Znajdź Obserwatorium i postaw budynek wzdłuż drogi. Jeśli astronom zauważy coś nowego na niebie, opuści obserwatorium, by powiedzieć ludziom w sąsiedztwie o swoim ostatnim odkryciu.

Upewnij się, że obserwatorium i uniwersytet łączy droga; jeśli astronom nie może dotrzeć z uniwersytetu do obserwatorium drogą, nigdy nie opuści uniwersytetu.

Miasto Atlantydy

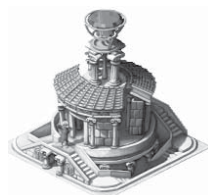
Astronomowie to czasami ‘wędrowcy’, lecz czasami idą w jakimś konkretnym celu. Jeżeli astronom idzie z uniwersytetu do obserwatorium, to ma wtedy cel podróży i ignoruje blokady drogi, natomiast gdy wyrusza z obserwatorium i jest wędrowcem, odwraca się, gdy trafi na blokadę.

Wynalazcy

Wynalazcy utrzymują Atlantydę jako wyznaczającą kierunek rozwoju nowej technologii. Otrzymują swoje szkolenie w Pracowni wynalazców. Gdy wynalazca rozumie jak przekształcić swoje pomysły w produkty, opuszcza pracownię i idzie pracować w Laboratorium, a następnie wynajduje coś unikalnego, wędruje po ulicach miasta i opowiada mieszkańcom w domach które mijają, wszystko o swoim nowym dokonaniu. Żeby zbudować Pracownię wynalazców wybierz zakładkę Nauka, następnie kliknij na Technologia. Wybierz Pracownię Wynalazców i umieść budynek wzdłuż drogi. Potem zbuduj laboratorium wybierając z listy Laboratorium. Upewnij się, że wynalazca może chodzić po drodze z pracowni do Laboratorium. W innym razie wynalazca będzie uwięziony w pracowni.

Gdy wynalazca opuści Laboratorium w celu powiedzenia światu o swoim ostatnim wynalazku, jest wędrowcem, a więc odwraca się gdy natrafi na blokadę na drodze.

Gdy wynalazca jest na drodze z Pracowni wynalazców do Laboratorium, ma cel podróży i nie odwraca się, gdy napotka przeszkodę na drodze.

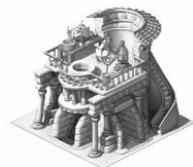


Obserwatorium

Po więcej informacji na temat ‘wędrowców’ zajrzyj do pierwszego rozdziału w instrukcji do gry Zeus.



Pracownia wynalazcy



Muzeum

Miasto Atlantydy

Kustosze

Kustosze otrzymują swoje szkolenie na uniwersytecie, a następnie pracują w muzeum. Każde miasto może mieć tylko jedno muzeum.

Żeby zbudować muzeum, wybierz zakładkę Nauka i kliknij na Muzeum. Upewnij się, że budujesz muzeum obok drogi. Spójrz na dział o astronomach, powyżej, by dowiedzieć się jak zbudować uniwersytet.

Gdy kustosz ukończy swoją naukę, udaje się z uniwersytetu do muzeum. Upewnij się, że kustosz może poruszać się po drodze z uniwersytetu do muzeum. Po tym jak kustosz dotrze do muzeum i przygotuje eksponat, opuści muzeum, by powiedzieć ludziom w pobliżu o najnowszej wystawie.

Kiedy kustosz idzie z uniwersytetu do muzeum, ma konkretny cel, ignoruje więc przeszkody drogowe. Kustosz, który opuścił muzeum i wędruje, odwraca się, gdy natrafi na przeszkodę na drodze.

Informacje naukowe

Masz wiele środków do dyspozycji, by utrzymać drogę działalności naukowej. Gdy klikniesz na zakładkę Nauka, pojawi się krótki raport. Każdy aspekt nauki jest wyszczególniony wraz z jej dostępnością dla obywateli. By uzyskać więcej informacji, kliknij na małe szkło powiększające. Pojawiają się szczegółowe informacje odnośnie liczby i typu placówek naukowych w mieście. By utrzymać drogę działalności naukowych w sąsiedztwie, użyj raportów naukowych. Możesz podążać za śladem pojedynczego typu naukowca lub wszystkich. By sprawdzić poszczególny typ naukowca, kliknij na odpowiedni przycisk („Pokaż humanistów”, „Pokaż astronomów”, „Pokaż wynalazców”, „Pokaż kustoszów”). Gdy naciśniesz na jeden z tych przycisków, większość budynków w mieście tymczasowo zniknie, jak również zniknie większość mieszkańców. Na przykład, jeśli wybierzesz „Pokaż humanistów”, pojawią się tylko naukowcy, biblioteki, domy i, jeśli masz jeden w swoim mieście, Przybytek Herkulesa. Kolumny na przedzie domów w mieście i Przybytku Herkulesa pokażą, jak niedawno przechodził tędy humanista



Muzeum

Miasto Atlantydy

edukując mieszkańców. Im wyższa jest kolumna, tym mniej czasu upłynęło od przejścia ostatniego humanisty. Możesz zobaczyć wszystkich swoich naukowców (i ich budynki), klikając na „Pokaż całą naukę”.

Hipodrom i wiadukty

Ludzie Atlantydy oddawali się bardziej leniwej rozrywce. Uwielbiali oglądać wyścigi koni po hipodromie. Każde miasto może mieć tylko jeden hipodrom i może być on tak duży lub tak mały jak uważasz.

Aby rozpocząć konstrukcję hipodromu, wybierz zakładkę Administracja, następnie Hipodrom i z rozwijanego menu wybierz (ponownie) Hipodrom. Najedź na plac, w którym chcesz go postawić, a po chwili, czerwony blok zmieni się w zielony z różnymi typami segmentów – ustawicznie się zmieniającymi. Gdy zobaczysz segment, który chcesz umieścić, po prostu kliknij. Dodatkowo, jeśli zmiana gotowego segmentu toru trwa zbyt długo możesz ją przyspieszyć wciskając klawisz „R”. Przenieść blok tak, żeby wyglądało jakby był przyległy do jednego z końców istniejącego już hipodromu. Musisz dobudować nową część hipodromu do końca części już wybudowanej. Hipodrom jest gotowy wtedy, tworzy zamkniętą pętlę.

Budując prosty odcinek, wystarczy że przytrzymasz przycisk myszki i pociągniesz linię, a otrzymasz długi (bo składający się z kilku bloków) odcinek trasy.

Gdy hipodrom jest gotowy, ujeżdżacz z hipodromu musi przeprowadzić parę koni ze Stadniny, zanim wyścigi będą mogły się zacząć. Dlatego też upewnij się, że od Stadniny do Hipodromu prowadzi droga. Gdy tylko ujeżdżacz powróci z wystarczającą liczbą koni, wyścigi się rozpoczną. By się dowiedzieć, ile koni potrzebuje hipodrom, kliknij na niego prawym przyciskiem myszki.

Im większy jest hipodrom, tym więcej koni może się po nim ścigać i tym więcej koni będzie musiał przyprowadzić ujeżdżacz. Jeśli hipodrom jest wystarczająco duży, twoi mieszkańcy będą uczęszczać na wyścigi, wydawać pieniądze obsta-

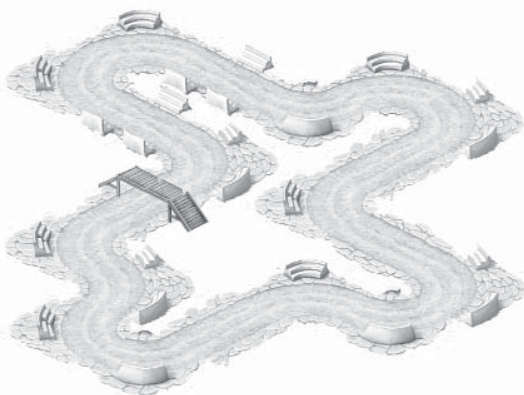
Hipodrom nie musi być koniecznie owalny. Tak długo, jak jest on kompletnym obwodem, może mieć taki kształt jaki chcesz.

Miasto Atlantydy

wiając zakłady i zamawiając przekąski. Jeżeli będziesz dalej rozbudowywać hipodrom, staniesz się bardziej popularny wśród mieszkańców swojego miasta, a wieść o fantastycznych wyścigach rozniesie się po świecie. Wkrótce ludzie z całego świata będą przyjeżdżać do twojego hipodromu i wydawać tu pieniądze. Hipodrom będzie przynosić większe dochody, a ty staniesz się bardziej popularny wśród swoich mieszkańców i ich przedstawicieli w świecie.

Choć budowanie Hipodromu jest świetną zabawą, uważaj by go nie przeludnić. Pamiętaj, że konie nie pracują.

Hipodrom dostarcza ekscytujących czynów mieszkańcom Atlantydy i świata, ale także przysparza wielu pytań dotyczących projektowania miasta. Na szczęście możesz spinać mostami przejścia dla pieszych ponad wielkim hipodromem. Wiadukty dla pieszych mogą być budowane tylko nad prostymi częściami hipodromu. By zbudować taki wiadukt, wybierz zakładkę Administracja i kliknij na hipodrom. Wybierz Wiadukty, następnie znajdź prostą część toru, który ma wolny łąd lub drogę po obu swoich stronach. Gdy wybierzesz odpowiednie miejsce, zobaczysz zielony cień wiaduktu. Kliknij przyciskiem myszki by umieścić wiadukt w odpowiednim miejscu. Każdy mieszkaniec może użyć wiaduktu by dotrzeć do hipodromu.



Miasto Atlantydy

Pamiętaj o tym, że wiadukty nie mogą do siebie przylegać.

Hipodromy i wiadukty mogą być budowane wyłącznie na Atlantydzie i jej koloniach.

Wojsko

Mimo ogólnego pokoju, Atlantydzi walczyli jeśli zaszła taka potrzeba. Wojsko Atlantydy składało się z łuczników, którzy pochodzili z pospolitych domostw, z włóczników i rydwanów z elitarnych domów mieszkalnych, a także z fregat.

Armia Atlantydy

Wszyscy członkowie armii Atlantydy umieją zręcznie obronić swoje granice miast. Kompanie włóczników i rydwanów mogą być także wysłane na pokład, by angażować się w bitwach w innych miastach. Armia Atlantydy używała tej samej taktyki co ich Grecy odpowiednicy.

Flota Atlantydy: Fregaty

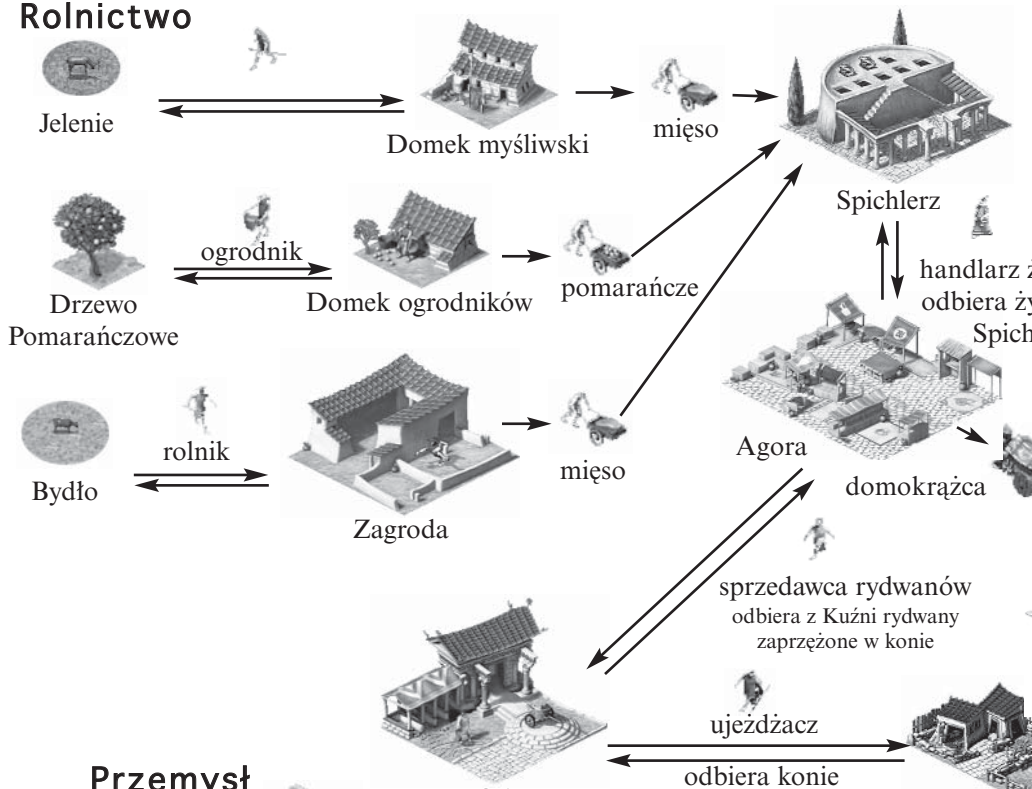
Lśniaca i potężna fregata jest dumą atlantyckiej floty. Fregaty są budowane na Przystani fregat. By zbudować taką przystań, wybierz zakładkę Wojsko i kliknij na Warsztaty. Następnie wybierz z listy Przystań fregat, a pojawi się czerwony zarys budynku. Poprowadź zarys w proste miejsce linii wybrzeża. Jeśli wybrałeś odpowiednie miejsce, czerwony zarys zmieni swój kolor na zielony. Wciśnij przycisk myszki, żeby zbudować Przystań fregat. By wybudować fregatę, pracownicy przystani potrzebują zapasów drewna i uzbrojenia.

Więcej informacji na temat taktyki wojskowej znajduje się w instrukcji do gry Zeus.

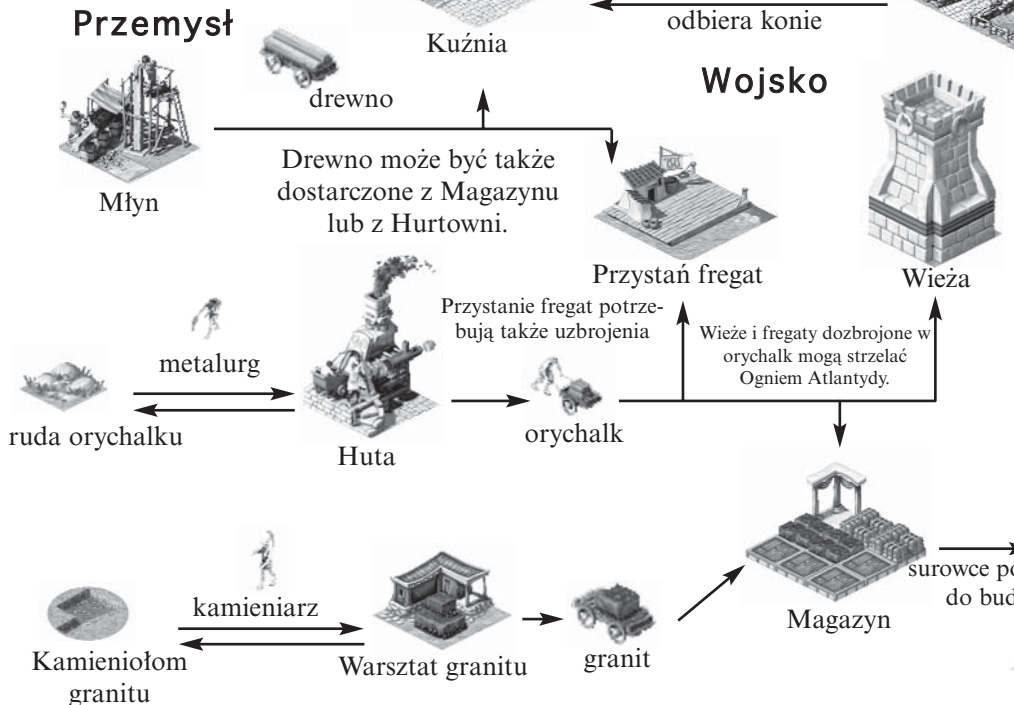


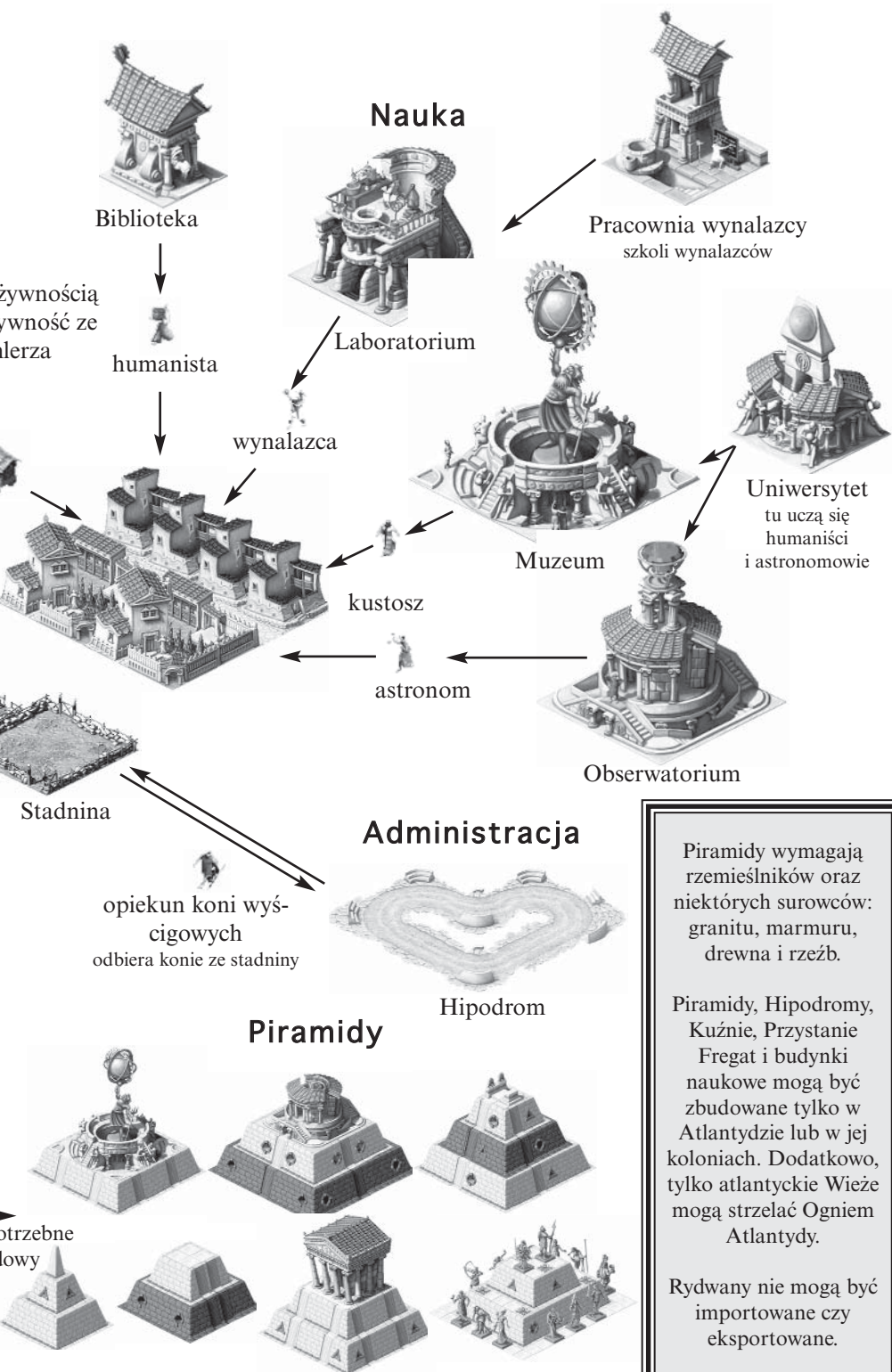
Przystań fregat

Rolnictwo



Przemysł





Miasto Atlantydy

Gdy fregaty zostaną już zbudowane, ładunek orychlaku, jeśli to możliwe, będzie dostarczony do przystani. Z orychlakiem pracownicy budują wyrzutnię ognia. Ogień Atlantydy stawia swój cel w płomieniach, co czyni fregatę silniejszą od statków niewyposażonych w tę śmiertelną broń.

Fregaty Atlantydy mają tą samą taktykę co greckie Triery.

Podobnie jak z jednostkami lądowymi, możesz wybrać więcej niż jedną fregatę naraz. Najpierw wybierz jedną fregatę, a później przytrzymaj przycisk myszki i obejmij prostokątem te fregaty, które chcesz wybrać. Po puszczeniu przycisku możesz wydać rozkaz wszystkim fregatom. Możesz też przypisać flotę do jednego z czterech skrótów – wybierz flotę i wcisnij klawisz CTRL razem z cyfrą 1, 2, 3, 4 lub 5. Aby wybrać taką flotę, wystarczy wcisnąć klawisz ALT razem z cyfrą, której przypisałeś daną flotę.

Wieże

Atlantydzi stroją także swoje Wieże orychalkiem, który będzie dostarczony do Wież automatycznie, jeśli ten metal jest dostępny. Atlantycka wieża z orychalkowymi wyrzutniami śmiertelności ognia jest silniejsza niż zwykła wieża, która nie miota takim ogniem.

Kuźnia

Najbardziej elitarni żołnierze Atlantydy posługiwali się rydwanami. Rydwany są wytwarzane w Kuźni. Żeby wybudować tę wytwórnię, wybierz zakładkę Wojsko i kliknij na Warsztaty. Wybierz następnie z listy Kuźnię i umieść budowlę obok drogi.

By stworzyć rydwan, pracownicy kuźni potrzebują drewna. Potrzebują także konia, który jest wytrenowany do ciągnięcia rydwanu. Kuźnia otrzymuje transporty drewna z Magazynu, Hurtowni lub Portu handlowego. Kiedy wytwórnia potrzebuje koni, wysyła osobę zatrudnioną do opiekowania się końmi do stadniny w celu wybrania paru koni i przyprowadzania ich do kuźni.

Miasto Atlantydy

Gdy jeździec i rydwan są gotowi, sprzedawca rydwanów z Agory zabiera je i przyprowadza z powrotem do Agory w celu dystrybucji. Aby wybudować stragan Sprzedawcy rydwanów, kliknij na zakładkę Dystrybucja, a potem na przycisk Agory.



Kuźnia

Atlantydzi w świecie

Atlantydzi to lud pokojowy – przynajmniej, jeśli chodzi o sprawy rozwiązywane między sobą. Przez zawarty pakt Symfonia Ithikos, oraz ku czci swego przodka, Posejdona, Atlantydzi uważają wojnę domową za hańbiącą i unikają jej ze wszystkich sił. Jeśli przywódca któregoś z atlantyckich miasta zaatakuje atlantyckiego sojusznika, konsekwencje będą natychmiastowe i bardzo bolesne. Wszyscy atlantyccy przywódcy odwrócą się od agresywnego przywódcy i staną się jego rywalami. Więc jeśli prowadzisz swoje miasto, szanuj swych atlantyckich sojuszników. Jeśli tego nie będziesz robił, możesz się znaleźć w naprawdę nieciekawej sytuacji.

Dzięki swej przewadze technologicznej, Atlantydzi są w stanie podróżować znacznie dalej niż ich Grecy bracia. Podczas podróży napotykać wiele rozmaitych ludów, w tym Majów, Egipcjan, Fenicjan czy Oceanidów. Bądź ostrożny, jeśli ci ostatni cię zaatakuja. Potrafią pod wodą podpłynąć do twojego miasta, na co fregaty są bezsilne. Jeśli masz na tyle szczęścia, że w chwili ataku twoje miasto chroni Kraken, zaatakuje on Oceanidów pod wodą.

Inne rzeczy warte uwagi

- Możesz obracać Stadniny przed ich umieszczeniem wciskając klawisz „R”.
- Jest wiele nowych budowli podnoszących estetykę otoczenia, które możesz wybudować w swoim mieście.
- Atlantydzi budują nad wielkimi obszarami wody Mosty, a nie Wiadukty. Statki mogą przepływać pod nimi bez problemu.



Mitologia i Piramidy

To nie dziwne, że bogowie tak bardzo interesują się tym, co się dzieje na Atlantydzie. Nie tylko przyciąga ich piękno krainy zamieszkaney przez cudowne stworzenia, lecz także zawarli przecież święty pakt z Atlantydami, Symfonia Itikos.

Atlantydzi czczą bogów tak samo jak Grecy – poprzez wznoszenie Świątyń. Jednak Atlantydzi wykazują się znacznie większą inwencją, co sprawia, że mogą się poszczycić nowymi budynkami, aby w pełni ukazać atlantycki kunszt.

Bogowie

Hera, Bogini Niebos i Podtrzymujący Świat Atlas, dołączają do panteonu bogów. Podobnie jak inni greccy bogowie, jeśli zdobędziesz przyjaźń Hery i Atlasa, możesz liczyć na wiele korzyści. Jeśli jednak ich rozzłościś, wtedy lepiej miej się na baczności!

Jeśli Hera i Atlas będą ci sprzyjać, będziesz mógł wybudować Świątynię na ich cześć. Te Świątynie to:

Sad Hery. Po ukończeniu budowy Sadu Hery, dwa rzędy drzew pomarańczowych wyrosną przed jej Świątynią. Z tych drzew ogrodnicy z Domku Ogrodników mogą w normalny sposób pozyskiwać owoce. Jeśli Hera wyjdzie ze swej siedziby i będzie chodzić po mieście, może pobłogosławić twe Zagrody i Domki Ogrodników. Pobłogosławione budynki produkują więcej żywności, niż zazwyczaj.

Hera to jedyne bóstwo, które nie tylko może przeciwstawić się Zeusowi, lecz także go odesłać. Jeśli Zeus zaatakuje miasto, które czci Herę, ta upewni się, że jej mąż nie dokona żadnych zniszczeń. Bogini podniesie także liczbę mieszkańców, poprzez zwiększenie ich płodności. Więcej dzieci się rodzi, jeśli Hera jest w pobliżu.

Modlitwy do bogini pomagają w zaopatrzeniu Agor w mieście. Jeśli Hera odpowie na twoje modlitwy, sprawi, że wszyscy sprzedawcy odnajdą zapasy, o których nie mieli wcześniej pojęcia. Gdy bogini zauważy, że Agory mają mało produktów, może pobłogosławić własną siedzibę. Hera pomaga tylko tym

Mitologia i Piramidy

Wszyscy bogowie zaakceptują bydło jako ofiarę (zaakceptują także kozy, owce i żywność).

Hera pomaga tylko tym straganom handlarzy, które mają pracowników.

Kolumna Atlasa. Po ukończeniu Kolumny Atlasa, ten potężny bóg sprawi, że praca kamieniarzy będzie bardziej wydajna. Cechy rzemieślników będą również wysyłały większą liczbę rzemieślników na place budowy. Jeśli Atlas pobłogosławi Warsztat kamieniarski lub Warsztat granitu podczas przechadzki po mieście, wtedy te budynki będą produkowały więcej marmuru niż zwykle.

Jeżeli Atlas wysłucha twych modlitw, przyspieszy konstrukcję Świątyni lub Piramidy – uda się na miejsce budowy i sprawi, że wszelkie potrzebne do budowy materiały pojawiają się same, a te będące już na placu budowy starczą na dłużej. (zaakceptują także kozy, owce i żywność). Rzemieślnicy przez krótki czas będą kontynuowali pracę bez konieczności dostarczania im nowych surowców.

By obie Świątynie funkcjonowały prawidłowo, kapłani muszą regularnie składać ofiary. Bogowie przyjmują owce, bydło i kozy. Będą nawet zadowoleni z odrobiny żywności wziętej ze Spichlerza.

Uporanie się z gniewem tych dwóch bóstw to nie lada wyzwanie. Hera, jeśli nie będzie zadowolona... cóż, powiedzmy że sprawi, że z twoimi mieszkańcami zaczną dziać się dziwne rzeczy. Hera zabije też połowę bydła w mieście i zniszczy sady z pomarańczami. Jakby tego było mało, sprawi, że wszyscy inni przywódcy miast na świecie będą mieli o tobie gorszą opinię.

Rozzłoszczony Atlas też ma w zanadrzu kilka nieprzyjemnych sztuczek. Jeśli przybędzie, zamieni w kamień każdego mieszkańca, który miał nieszczęście stanąć mu na drodze. Rzuci także klątwę na Warsztaty granitu i Warsztaty kamieniarskie. Cały składowany marmur ulegnie zniszczeniu, a do tego przestanie go przybywać do czasu, aż klątwa zostanie zdjęta. Atlas przeklnie także Cechy Rzemieślników. Każdy obłożony klątwą rzemieślnik podczas wykonywania pracy natychmiast umrze, a inni, nie chcąc podzielić jego okrutnego losu, zosta-

Mitologia i Piramidy

ną w Cechu Rzemieślników do czasu, aż klątwa zniknie.

Czym byliby bogowie bez swoich sług-potworów? Potwór Hery to Sfinks, natomiast Atlasowi przypada Chimera. Dalej znajduje się więcej informacji o potworach.

Każdy bóg lub bogini ma własne miejsce w hierarchii greckich bóstw, a Hera i Atlas nie są wyjątkiem. Poniżej znajduje się pełna lista bogów, od najsilniejszego do najsłabszego.

Zeus
Posejdon
Hades
Hera
Demeter
Atena
Artemis
Apollo
Atlas
Ares
Hefajstos
Afrodyta
Hermes
Dionizos

Ogólnie rzecz biorąc bogowie znajdujący się wyżej na liście pokonują w walce tych bogów, którzy są na tej liście niżej. Jednakże, jeśli czcisz Afrodytę, bogini pokona Hefajstosa i Aresa, jeśli któryś z nich nawiedzi twoje miasto. Jeśli wybudujesz Sad Hery, odeśle ona Zeusa, gdy ten wkroczy do twojego miasta w podłym nastroju.

Potwory i Bohaterowie

Cztery potwory, które dołączają do grupy nieprzyjemności to Sfinks, Chimera, Echidna i Harpie.

Sfinks. Znany ze swych trudnych zagadek, Sfinks jest pół-kobietą, pół-lwem – wyjątkowo paskudna kombinacja. Jeśli nie wzbudza zamieszania dla własnej przyjemności, słucha rozkazów Hery.

Mitologia i Piramidy

Chimera. Rodzice Chimery to Tyfon i Echidna, jej pochodzenie więc jest tak nieskazitelne, jak wielkie jest zamiłowanie do destrukcji. Jest bardziej niż chętna atakować na własną rękę, lecz słucha rozkazów Atlasa.

Echidna. Matka potworów (Sfinks, Chimera, Cerber i Hydry są jej potomkami), Echidna posiada twarz kobiety, lecz ciało węża. Nieustępliwa, nie odpowiada przed nikim – zawsze robi to, co chce.

Harpie. Ta czwórka straszliwych siostr została stworzona do niszczenia. Nikt nie odważyłby się wydawać rozkazów Harpiom – nawet bóg.

Na szczęście, para bohaterów pomoże ci przegonić wymienione wyżej potwory. Atalanta, sławna łuczniczka, łowczymi i atletka, walczy ze Sfinksem i Harpiami. Bellerofon, utalentowany jeździec, pokona Chimere i Echidnę. Bohaterowie przybędą do twojego miasta, jeśli wybudujesz ich placówki.

Wysyłanie bohaterów na zadania

Tylko bohaterowie mogą sprostać zadaniom, jakie stawiają bogowie. Aby wysłać bohatera, by wykonał zadanie, musisz wpiery przekonać go by przybył do miasta poprzez budowę odpowiedniego Przybytku Bohatera. Kiedy bohater przybędzie do miasta, może go (lub ją) wysłać do zadania na kilka różnych sposobów. Możesz kliknąć na zakładkę Przegląd, a potem na imię boga, który wyznaczył zadanie. Możesz także kliknąć na przycisk „Cele” (ptaszek w lewym dolnym rogu panelu kontrolnego), a potem kliknąć na przycisk obok nazwy z zadaniem. Wreszcie, możesz kliknąć prawym przyciskiem na Przybytek Bohatera, a potem klikając na przycisk „Wyślij <nazwa bohatera> aby <powierzone zadanie>”.

Herkules i Jazon na Atlantydzie

Herkules zawsze stara się korzystać jak najbardziej z dobrodziejstw miejsca, które odwiedza. Jeśli przybędzie do Atlantyd lub którejś z kolonii, nalega, by naukowcy go szkolili. Lubi także oglądać konne wyścigi na Hipodromie.

Kiedy Jazon odwiedza Atlantydę, chce, byś na jego cześć wybu-

Mitologia i Piramidy

dował flotę. Kliknij prawym przyciskiem na jego przybytek, by dowiedzieć się, ilu statków musi się w tej flocie znaleźć.

Apollo w Atlantydzie

Jeśli Apollo jest wyznawany w Atlancie, może pobłogosławić każdą Bibliotekę, Laboratorium, Obserwatorium lub Muzeum, jeśli minie któreś z nich. Pobłogosławione budynki wysyłają więcej uczonych na ulice, by zapoznawali obywateli ze swoimi najnowszymi odkryciami.

Jeśli rozłożyszony Apollo odwiedzi atlantyckie miasto, przeklnie wszystkie naukowe budowle. Żaden naukowiec nie dokona żadnego nowego odkrycia na czas działania tej klątwy.

Trzy metody by wysłać bohatera na misję

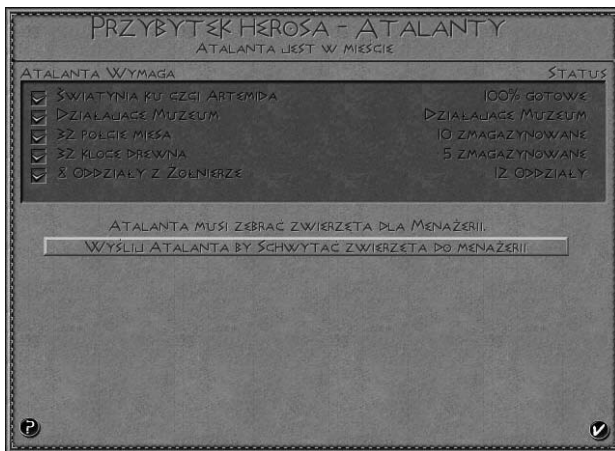
Metoda pierwsza: Wybierz zakładkę Przegląd, a następnie kliknij na imię boga, który wyznaczył zadanie.



Metoda druga: Kliknij na przycisk „Cele” w Panelu Kontrolnym, a potem na przycisk „Wyślij”.



Metoda Trzecia: Kliknij prawym przyciskiem myszy na odpowiedni Przybytek Bohatera, a potem kliknij na przycisk „Wyślij”.



Mitologia i Piramidy

Twierdza Posejdona

Posejdon jest ojcem Atlantydy, a Atlantydzi – by go uczcić – budują Twierdzę Posejdona. Twierdza Posejdona zapewnia takie same korzyści co Cypel Posejdona, lecz jest to budynek znacznie bardziej majestatyczny, podkreślający znaczenie boga na Atlantydzie. W centrum cytadeli znajduje się olbrzymi posąg boga, otoczonego żywiołem, którym włada, wraz ze skaczącymi delfinami i pięknymi Nereidami.

Aby wybudować Twierdzę Posejdona, będziesz potrzebował następujących surowców: marmur, rzeźby, drewno i orychalk. Do tego potrzebni będą także rękodzielnicy z Cechu Rzemieślników.

Piramidy

Zaawansowanie technologiczne mieszkańców Atlantydy przekłada się również na architekturę, a sami Atlantydzi rozpowszechniają swą wiedzę wśród innych państw. Ich największym osiągnięciem technologicznym są Piramidy, Grecy nie budowali piramid.

By zbudować piramidę, wybierz zakładkę Estetyka i kliknij na przycisk Piramida. Pojawi się zarys piramidy. W zależności od miejsca, w którym chcesz umieścić Piramidę, zarys może mieć kolor zielony lub czerwony. Jeśli będzie zielony, wystarczy kliknąć by umieścić Piramidę. Jeśli cień jest czerwony, będziesz musiał usunąć przeszkody lub znaleźć inne miejsce.

Zauważysz, że zarys posiada kwadrat wystający z jednego z boków. Ten kwadrat to wejście i musi być połączony z drogą, jeśli konstrukcja ma się rozpocząć.

Użyj klawisza „m”, by pomóc sobie w ustawieniu Piramidy. Po wciśnięciu klawisza „m”, zarys Piramidy zostanie w miejscu, a ty możesz przewinąć ekran by zobaczyć, czy umiejscowienie jest dobre i czy nie ma żadnych utrudnień. Możesz także obracać cień Piramidy, wciskając klawisz „r”.

Kiedy Piramida zostanie umieszczona, konstrukcja może się rozpocząć, Rzemieślnicy z Cechu Rzemieślników udadzą się

Mitologia i Piramidy

na plac budowy i będą oczekiwać na dostawę potrzebnych materiałów. Materiały te różnią się w zależności od tego, jaką Piramidę chcesz zbudować. Spójrz do dalszej sekcji, Typy Piramid, by uzyskać więcej informacji o różnych rodzajach Piramid.

Aby śledzić konstrukcję swoich piramid, kliknij na zakładkę Estetyka. Razem z Pomnikami w twoim mieście, zobaczysz listę wszystkich Piramid, które budujesz, razem z ich obecnym statusem. By wyśrodkować ekran na danej Piramidzie, kliknij na jej status.

By poznać więcej szczegółów dotyczących Piramid i Pomników, kliknij na małe szkło powiększające. W szczegółowym raporcie zobaczysz, jak daleko jesteś w budowie każdej z piramid i czego tyczą się problemy, które mogą wynikać podczas budowy. Możesz także kliknąć na nazwę Pomnika, by zobaczyć jak wygląda w mieście.

Typy Piramid

Piramidy, które możesz zbudować, dzielą się na kilka typów. Są to:

Piramida. Zwyczajna piramida dzieli się na cztery typy pod względem wielkości: Skromna Piramida, Piramida, Wielka Piramida i Majestatyczna Piramida. By zbudować te piramidy, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Pomnik do nieba. By sięgać bliżej niebios, Atlantydzi budują Pomniki do nieba. Dzielą się one na trzy typy: Mały Pomnik do nieba, Pomnik do nieba i Wielki Pomnik do nieba. Szczyty tych monumentów pozostają płaskie i są wykańczane pięknymi płytkami. By zbudować te pomniki, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Kaplica. Kaplice są budowane ku czci konkretnych bogów i dzielą się pod względem wielkości na trzy rodzaje, od wielkiej do małej. Rzeźba boga, na którego cześć została wybudowana kaplica, jest umieszczana na wylocie. By wybudować

Mitologia i Piramidy

Małą lub Dużą Kaplicę, będziesz potrzebował zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna, orychalku. i rzeźb. Do budowy Kaplicy potrzebne będą: marmur, orychalk i drewno.

Piramida Panteonu. Ta piramida oddaje cześć wszystkim bogom. By ją zbudować, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Ołtarz Olimpu. Ołtarz Olimpu to piękna, ciesząca oczy budowla. By ją zbudować, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Niiesamowita Świątynia Olimpijska. Ta przepiękna świątynia przypomina o potędze i majestacie bogów. By ją zbudować, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Obserwatorium Kosmika. To obserwatorium oddaje cześć zamięłowaniu Atlantydów do nauki. By je zbudować, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Muzeum Atlantika. Tylko najlepsze eksponaty są wystawiane w Muzeum Atlantika. By je zbudować, będziesz potrzebować zapasów marmuru lub granitu (albo ich obu), drewna i orychalku.

Wstrzymywanie budowy

Jeśli chcesz wstrzymać pracę rękodzielników przy budowie Piramidy lub Świątyni, kliknij prawym przyciskiem myszy na plac budowy. Potem kliknij na przycisk o nazwie „Zatrzymaj budowę”, by przerwać prace. rzemieślników dokończą to, nad czym aktualnie pracują, a potem wrócą do domów lub udadzą się na inny plac budowy, gdzie będą potrzebni. By rozpocząć konstrukcję ponownie, kliknij prawym przyciskiem na plac budowy, a potem kliknij na przycisk „Wznów budowę”.

Gwarancja CD Projekt

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyłożonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

1. CD Projekt gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD Projekt Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.gram.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

Gwarancja CD Projekt

Informacja o prawie autorskim

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

Licencja użytkownika

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Pomoc techniczna CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.gram.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Gwarancja CD Projekt

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najszybsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link "Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej". Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem "Pomoc Techniczna").

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.

Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.