

PORADNIK

gram.pl

Z CDPROJEKT

POSEJDON

BOG ATLANTYDY

PORADNIK DO GRY

Spis treści

Spis treści	2
Wstęp	3
Kampania I (Misje własne) – Dwaj kuzyni	4
Scenariusz 1 – Imperium Azjum	4
Scenariusz 2 – Dzikie wybrzeże	5
Scenariusz 3 – Długa droga do zwycięstwa.....	6
Kampania II (Misje własne) –Narodziny Troi	7
Scenariusz 1 – Uciec przed przeznaczeniem.....	7
Scenariusz 2 – Fiolet i złoto	8
Scenariusz 3 – Osieroceni.....	9
Scenariusz 4 – Zieleń i biel.....	10
Scenariusz 5 – Nowa cywilizacja	11
Kampania I (Oryginalne misje) – Narodziny Atlantydy	12
Scenariusz 1 - Stolica	12
Scenariusz 2 – Wszystkie stworzenia duże i większe	13
Scenariusz 3 – Wielkie polowanie.....	15
Scenariusz 4 – Wojna i etyka	16
Scenariusz 5 – Symfonia Itikos	17
Scenariusz 6 – Wygłodniały Sfinks.....	18
Scenariusz 7 – Twierdza Posejdona	20
Scenariusz 9 – Bóg Atlas.....	22
Wskazówki do dalszej gry	24

Wstęp

Niniejszy poradnik zawiera opis trzech kampanii gry Posejdon: Bóg Atlantydy. Po nich, znajdziesz wskazówki odnośnie dalszej gry. W trakcie zabawy – z reguły – mamy kilka sposobów na wykonanie zadania, lecz jeśli natrafisz na trudności to w poradniku otrzymasz na nie odpowiedź. Zawarte poniżej wskazówki dotyczą poziomu trudności Heros (trzeci z pięciu dostępnych w grze). Żeby lepiej zaznajomić się z realiami gry jak i sterowaniem jej, zajrzyj najpierw do instrukcji - tam znajdziesz podstawowe informacje. Gdy nie będziesz miał problemu z postawieniem paru domów i położeniem między nimi drogi, możesz swobodnie czerpać z wiedzy zawartej w poradniku. Życzymy miłej zabawy przy tworzeniu własnego polis!

Kampania I (Misje własne) – Dwaj kuzyni

Scenariusz 1 – Imperium Azjum

- 8 motek runa dla kolonii

Na początku warto zaznajomić się z trzema skrótami klawiszowymi, które będą niezwykle pomocne w rozgrywce. Jeśli chcesz postawić w jednym momencie kilka budynków, wciśnij „P” – klawisz pauzy. Ponowne wciśnięcie wyłączy pauzę, a gra będzie toczyć się dalej. Klawisze „[” oraz „]” (kwadratowe nawiasy) spowalniają lub przyspieszają rozgrywkę – pomocne jest przede wszystkim przyspieszenie, jeśli musisz czekać na dany efekt, a w danym momencie nie musisz robić nic innego. Dodatkowo, w pierwszej lekcji – czyli we wszystkich misjach treningowych – znajduje się pomocny opis czynności. Jest on wyświetlany na początku każdego scenariusza, a po zamknięciu okna dialogowego można je otworzyć poprzez kliknięcie na ikonę „Przypomnij cele epizodu” (zielony ptaszek na jasno niebieskim kwadracie – prawy dolny róg ekranu). W tej lekcji musisz się zapoznać z wytyczaniem dróg, rozkładaniem domów, punktów naprawczych i źródeł wody (fontanny).



Przejdź na wschodni róg mapy, znajdziesz tam drogę, pociągnij ją wzdłuż góry na zachód, a następnie na północ, tak jak to jest przedstawione na obrazku. Osiedle powinno składać się z 18 Domów zwykłych, gdzie od prawej znajdziemy: Laboratorium, Uniwersytet, Agora zwykłą, a od strony zachodniej: Pracownię wynalazcy, Obserwatorium, Bibliotekę, Fontannę i Punkt naprawczy. Dostaw także Spichlerz i Magazyn. Odpowiednie walory estetyczne zapewni źródelko.

Kliknij na „Przemysł”, a następnie „Więcej informacji” i przestaw (na razie) gospodarkę na rolnictwo i dystrybucję.



Prostopadłe do drogi początkowej postaw most, a dalej przeciągnij drogę na południe. Znajdziesz tam fioletową łączkę, postaw na niej Szopę postrzygaczy i dwie Plantacje marchwi. Z czasem, gdy przybędzie więcej obywateli, dobuduj kolejną Plantację pszenicy i Szopę postrzygaczy. Poczekać aż robotnicy zbiorą wymaganą ilość runa. Z poziomu „Przypomnij cele epizodu” zarezerwuj runo i czekaj na zakończenie misji.

Scenariusz 2 – Dzikie wybrzeże

- 8 sztabki orychalku dla Twojego miasta

Wybierz jako kolonię Dharkuum i zabierz się za jej rozbudowę. Oszczędzaj drachmy, te bowiem, już na początku przydadzą się nam do wykupienia się od wrogich wojsk. Jak najszybciej postaw Pałac, dzięki niemu będziesz mógł bronić się przed atakami wrogów – ciągłe płacenie haraczu nie jest rozwiązaniem.



Drogę widoczną na zachodzie mapy pociągnij na południowy wschód, a następnie dokładnie powtórz schemat rozbudowy osiedla przedstawiony w poprzedniej misji. Oba scenariusze różnią się (tylko) sposobem pozyskiwania jedzenia i surowców.

Ponieważ nie mamy dostępu do plantacji musimy zadowolić się trzema Domkami myśliwskimi (przy lesie) oraz taką samą liczbą Szop postrzygaczy (fioletowa łączka – środek mapy). Pamiętaj, aby tak jak to widać na obrazku, postawić Pałac. Od tej chwili zamiast płacić, walczyć w obronie miasta.



Pociągnij drogę niżej Pałacu, a zobaczysz tam złoża orychalku. Postaw trzy Huty oraz Punkt naprawczy i zacznij zbiór tego surowca. W pewnym momencie może pojawić się lawa, która zniszczy drogę, odcinając dostęp do złóż orychalku. Przyspiesz grę, a po kilku minutach powinieneś zebrać wymagane osiem sztab.

Scenariusz 3 – Długa droga do zwycięstwa

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów

Misja zmienia się w grę otwartą z bliżej niesprecyzowanym celem. Korzystaj z wiedzy zdobytej wcześniej, handluj z zaprzyjaźnionymi polis, zdobywaj te krnąbrne i dbaj o chwałę swojego państwa-miasta. Gdy rozgrywka stanie się mało interesująca przejdź do trybu misji oryginalnych.

Kampania II (Misje własne) –Narodziny Troi

Scenariusz 1 – Uciec przed przeznaczeniem

- 8 sztabek orychalku dla kolonii
- 8 płyt granitu dla kolonii

Ta kampania wymaga przyjęcia zgoła odmiennej taktyki. Niestety, do rozbudowy mamy więcej kolonii, a fundusze są identyczne co w poprzednim scenariuszu. Mamy tu też przeciwnika, potężnego Cerbera pasącego się na terenach plantacji na południowym Zachodzie. Ponieważ to nasze miasto macierzyste, warto zadbać o jego prawidłowy rozwój – przyda się gdy przejdziemy do gry otwartej.



Pociągnij drogę wychodzącą na północnym wschodzie na południowy zachód. Postaw na niej 18 Domów zwykłych, a od góry: Agorę zwykłą i Obserwatorium, Bibliotekę, Punkt naprawczy i Fontannę. Od strony południa zaś: Uniwersytet, Spichlerz i Magazyn. Popatrz na obrazek i wybuduj dwa Domki myśliwskie. Walory estetyczne zapewni Duży obelisk. Gdy tylko przybędą pierwsi mieszkańcy, upewnij się, że nikt nie pracuje (jeszcze) przy nauce – i tak będzie brakowało 30 robotników. Uzbrój się w cierpliwość, a wraz z pierwszą dostawą mięsa na Agorze ustaw Handlarza żywnością i czekaj na przybycie kolejnych obywateli. Po lewej, przy szarej ziemi, postaw dwa Warsztaty granitu. Pociągnij drogę na południowy wschód w kierunku złóż orychalku.

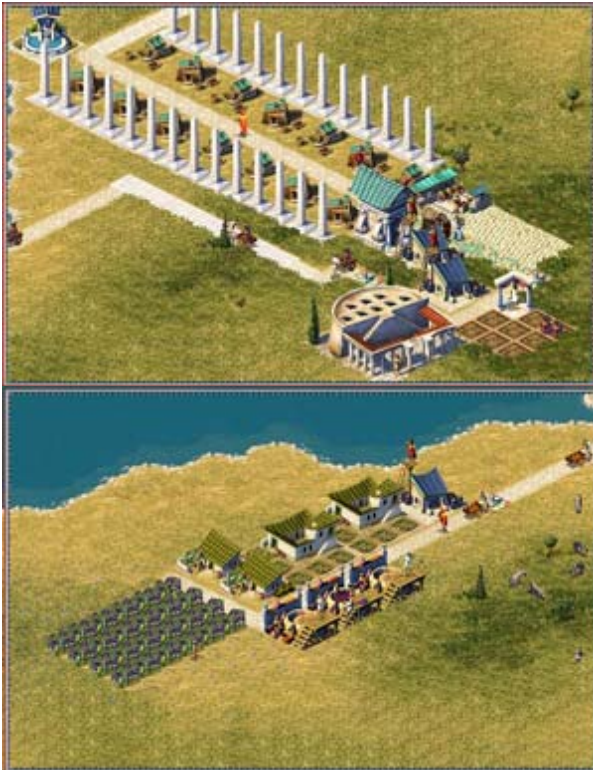


Dostaw dwie Huty i jeden Punkt naprawczy tak jak to widać na obrazku obok. Pociągnij drogę na dół (południe), a dotrzesz do fioletowej łączki. Postaw przy drodze dwie Szopy postrzygaczy i jeden punkt naprawczy, zaś w mieście dostaw na agorze Handlarza runem. Dzięki temu, wszystkie domy zamienią się w Domostwo, a sama populacja osiągnie 750 ludzi. Gdy zbierzesz po osiem sztuk granitu i orychalku zarezerwuj je dla kolonii. Koniec misji.

Scenariusz 2 – Fiolet i złoto

- 8 amfor wina dla Twojego miasta

Na mapie świata wybierz wyspę Mytilene.



Na północnym zachodzie masz drogę, pociągnij ją dalej, a następnie postaw 14 Domów zwykłych. Pamiętaj, aby na górze zmieścić jeszcze Fontannę. Od południa ustaw: Bibliotekę, Punkt naprawczy i Agorę zwykłą. Nie zapomnij o blokadzie drogi. Zaraz za nią ustaw Spichlerz, Magazyn, Punkt naprawczy, a ciągnąc dalej drogę w stronę fioletowej łączki Dwie plantacje pszenicy i ponownie Punkt naprawczy. Upewnij się że masz pełne obsadzenie na farmie i dystrybucji. Gdy tylko w Spichlerzu pojawi się pszenica, dostaw stragan Handlarza żywnością.

Naszedł czas aby zabrać się za cel zadania. Przejdź do miejsca, w którym ustawiłeś dwie Plantacje pszenicy. Ustaw dwa Domki plantatorów, oraz spore poletko winorośli. Zaraz obok, przy drodze dostaw trzy Winiarnie. Teraz pozostaje nam czekać. Zebrane winogrono zostanie zamienione na smaczne wisko i dostarczone do magazynu. Zarezerwuj produkty i zakończ ten scenariusz.

Scenariusz 3 – Osieroceni

- 8 sztabek orychalku dla kolonii
- 8 płyt granitu dla kolonii

Powracasz do macierzystego polis z kolejnym problemem na głowie. Tym razem, poza wściekłym Cerberem, pobliskie tereny opanowały Harpie. Na szczęście nie są one (na razie) tak dokuczliwe, więc nie musimy się nimi przejmować. Bestiami zajmniemy się po wybudowaniu drugiej kolonii. Jeśli brakuje ci funduszy, o potrzebne środki poproś inne polis. Pamiętaj, że rzadziej otrzymasz odmowę od tych z których jesteś w dobrych kontaktach. Jeśli żadne nie chce nic dać, obdaruj je jedzeniem, granitem i orychalkiem. Teraz poczekaj aż robotnicy zbiorą po osiem sztuk wymaganych surowców. Uwaga, przed zarezerwowaniem tych towarów upewnij się że w skarbcu masz co najmniej 6.000 drachm!

Scenariusz 4 – Zieleń i biel

- 8 dzbanów oliwy dla Twojego miasta

Wybierz na mapie świata wybierz wierzchołek góry o nazwie Ida.



Przenieś się w prawy róg mapy i powtórz schemat rozbudowy z poprzedniego scenariusza. Poniżej Punktu naprawczego wybuduj Zagrodę, Magazyn i Spichlerz. Na polanie ustaw dziewięć sztuk bydła. Ponieważ za Agorą postawiłeś blokadę drogi, nowe budynki musi nadzorować kolejny nadzorca – dostaw Punkt naprawczy. Zaraz po tym jak w spichlerzu pojawi się mięso, ustaw na agorze Handlarza żywnością. Wraz z pierwszą dostawą pożywienia do miasta, zabierz się za budowę dwóch Domków plantatorów, gaju oliwnego i dwóch Tłoczni. Czekaj aż do Magazynu trafi osiem baryłek z oliwą. Zarezerwuj je i czekaj na koniec misji.

Scenariusz 5 – Nowa cywilizacja

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów

Mając dobre zaopatrzenie z kolonii, możemy zabrać się za rozbudowę macierzystego polis. Dodatkowo, do pokonania Harpii i Cerbera musimy wybudować, odpowiednio: Przybytek Atalanty i Przybytek Heraklesa. Korzystaj z Hurtowni, wspieraj się towarami nadesłanymi z kolonii (oliwa i wino). W trakcie zabawy uciążliwy może być niszczycielski Hades i miasta MT Malea, MT Pelion. Tego pierwszego trzeba przeczekać, a wrogie polis podbić. Tylko one zapewnią ci brąz lub figury niezbędne do przywołania Atalanty – wymagana świątynia Artemidy. Po spełnieniu warunków obu Przybytków możesz spokojnie zakończyć ten etap.

Kampania I (Oryginalne misje) – Narodziny Atlantydy

Scenariusz 1 - Stolica

- Ludność – 1000
- 500 ludzi zamieszkujących Dom



Trudność tej misji polega na dość ograniczonych funduszach i chwilowym braku perspektyw pozyskania dodatkowej waluty. Na starcie postaw osiedle (20 Domów zwykłych) przy drodze na północnym-wschodzie i otocz je Parkiem. Po lewej ustaw Spichlerz, Magazyn, Bibliotekę i Uniwersytet. Od prawej: Obserwatorium, Agorę zwykłą (na razie tylko z żywnością) i Punkt naprawczy. Nie zapomnij o fontannie na środku osady i blokadzie drogi.

Gdy tylko zadbasz o jedzenie (patrz: obrazek poniżej) postaw podobne osiedle trochę niżej – znów 20 Domów zwykłych.



Pociągnij drogę w dół, w stronę fioletowej łączki. Tam wybuduj trzy Plantacje pszenicy, które wykarmią pierwsze osiedle. Zajmij się budową kolejnego, a dopiero potem dostaw kolejną (czwartą) i zadbaj o runo – dwie Szopy postrzygaczy wystarczą – oraz oliwę (trzy Domki plantatorów i tyle samo tłoczni). Rozbuduj obie Agory o stanowiska handlarzy oliwą i runem.

Tak powstałe zaplecze gospodarcze zabezpiecz Punktem naprawczym. Dzięki dwóm osadom bez problemu spełnisz warunki tego scenariusza.

Scenariusz 2 – Wszystkie stworzenia duże i większe

- Obroń miasto przed Minotaur
- Ludność – 1500
- 1000 ludzi zamieszkujących Willa
- Skromna piramida

W tym scenariuszu największym problemem – wbrew pozorom – nie jest Minotaur, a Hera. Ta, niemal na początku przechodzi do ataku niszcząc wszystko co wpadnie w oczy. Kolejnym problemem mogą być fundusze. Już w poprzednim zadaniu można było odczuć ich brak, teraz mamy okazję na ich – szybkie – podreperowanie.



Wybuduj trzy Odlewnie przy wzgórzu na północy i jeden Punkt naprawczy. Przetopiony brąz zbieraj na razie do magazynu, a po jakimś czasie otrzymasz dostęp do Hurtowni z Ampher. Handlując z tym polis szybko zarobisz pewne pieniądze.



Zanim wpadnie niszczycielska Hera, warto rozpocząć budowę Przybytku Tezeusza. Aby dołączył do ciebie bohater, będziesz musiał spełnić jego wymagania, tj.: zbudować obiekt blisko pałacu, zadbać o wysoką estetykę jego otoczenia, chronić go murem, zebrać 32 płyty marmuru i 16 amfor wina. Pociągnij kawałek drogi i wybuduj przybytek Tezeusza. Otocz go parkiem, patrząc na to, aby obok niego stał Pałac i pomnik. Dodatkowo, wokół pociągnij wymagany mur. Wino zaimportujesz z Hurtowni Euaemos, a kamień stawiając Port handlowy z Gades (obrazek poniżej).



Gdy spełnisz wszystkie warunki, przybędzie Tezeusz i zrobi porządek z Herą, jak i osławionym (lecz dla nas nieszkodliwym) Minotaurem. Rozpocznij naprawę tego co zniszczyła wroga bogini. Gdyby przypadkiem były to straty zbyt duże, rozpocznij scenariusz od nowa – budynki które niszczy są wybierane drogą losową.



Inną formą zarobku jest Huta postawiona poniżej osiedla (obok skał z czerwonymi kamieniami). Trzy budynki i jeden Punkt naprawczy zapewnią szybkie wydobywanie orychalku. Sprzedasz go w Porcie handlowym z Gadesem (patrz: obrazek wyżej).



Kolejne pieniądze łatwo zarobić produkując pomarańcze (postaw trzy Domki ogrodników i posadź Drzewka pomarańczy) i wysyłając je do Hurtowni Euaemos. Aby zabezpieczyć niezbędne produkty żywnościowe dla swojego polis, dobuduj jeszcze cztery Plantacje pszenicy, jedną Szopę postrzygaczy, Domek plantatorów i kolejną Tłocznię.



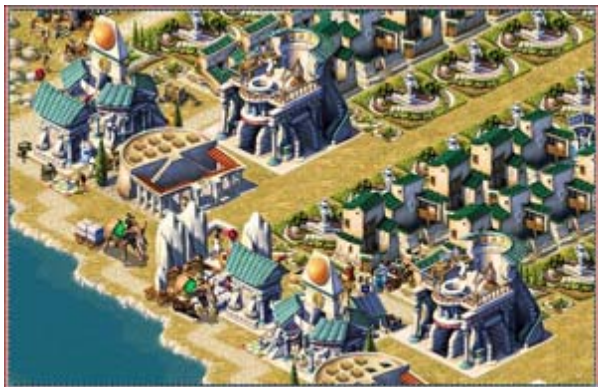
Możemy teraz przejść do ostatniego z podpunktów tego scenariusza. Do budowy Skromnej piramidy potrzebujesz 24 płyt marmuru i 8 transportów orychalku. Marmur możesz sprowadzić (Port Handlowy: Gades), a orychalk produkujesz, więc wystarczy chwilowo wstrzymać jego eksport. Na tym misja się zakończy.

Scenariusz 3 – Wielkie polowanie

- Świątynia ku czci Artemida
- Spełnij życzenie (schwytać zwierzęta do Menażerii)
- Ludność - 2000
- 1500 ludzi zamieszkujących kamienica



Rozpocznij budowę Azylu Afrodyty. Modlitwa w tej świątyni zapewnia 100% obsadzenie domostw, jest więc szczególnie przydatna podczas spełniania warunku numer trzy. Jej postawienie wymaga: 37 płyt marmuru, 12 ładunków drewna i sześć rzeźb. Marmur możesz sprowadzić korzystając z Portu handlowego: Gades – to ten obok mostu. Figury zdobędziesz budując trzy Pracownie rzeźbiarskie i Punkt naprawczy obok niego. Jeśli brakuje ci drewna, pozyskać je możesz stawiając poniżej gaju oliwnego trzy Tartaki. Pamiętaj aby dbać o interesy, handluj z innymi polis brązem, orychalkiem i pomarańczami.



Warto byłoby zająć się podniesieniem standardu domów obywateli, z Willi na Kamienice. W tym celu, musisz dobudować na ulicy osiedli Laboratorium. Gdy naukowiec będzie się przechadzał, wszystkie budowle awansują – windując liczbę dostępnych pracowników. W razie potrzeby, wyburz fragment parku i jeden dom. W tym momencie powinieneś spełniać dwa z czterech warunków scenariuszu. Jeśli tak nie jest, pomódl się w świątyni Afrodyty, a ta przyśle ci więcej mieszkańców.



Zniszcz miejsce w którym wcześniej stał przybytek Tezeusza. Poniżej tego miejsca (powyżej Piramidy) postaw Przybytek Herosa – Atalanty. Tylko ta bohaterka potrafi schwytać zwierzęta, niestety, jej przybycie zostało obłożone wygórowanymi warunkami: świątynia ku czci Artemidy, działające Muzeum, 32 porcje mięsa, 32 kłoc drewna, osiem oddziałów żołnierzy. Jeszcze wyżej na północ postaw Muzeum i rozpocznij budowę świątyni – zaraz obok Huty. Sposób na zdobycie niezbędnych surowców nie zmienia się.



Ponad Plantacją pszenicy wybuduj (wcześniej zburzony) Pałac. Obok Tartaku postaw dwa Domki myśliwskie i Spichlerz. Tego drugiego koniecznie ustaw aby zbierał tylko mięso – nakaż także gromadzenie tego produktu.

Pamiętaj, że w razie zarazy, wyludnione chaty może zasiedlić Afrodyta – wystarczy modlitwa. Gdy zgromadzisz 32 sztuki mięsa i drewna (w razie potrzeby ustaw dodatkowe budynki i magazyny), a świątynia Artemidy zostanie ukończona, wejdź w „Przegląd” i spełnij prośbę bogini wysyłając Atalantę poza miasto.

Scenariusz 4 – Wojna i etyka

- Opanuj Cennia
- Opanuj MT Geimm
- Opanuj MT Phaesus

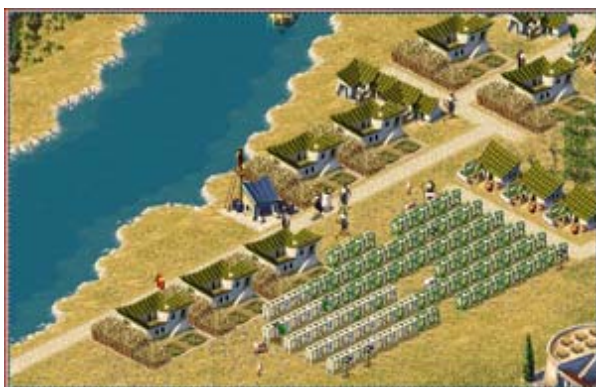
Aby poradzić sobie z wrogimi polis, musisz wystawić mocną armię. Oznacza to tyle, że potrzebujesz osiedla elity. Zdobyć wino, uzbrojenia i inne wydatki na powstanie takowego to zbyt duże obciążenie dla 2.000 – borykającego się z problem małej ilości rąk do pracy.

Pamiętaj o tym, że gdy zaatakują Centaury, spora liczba ludzi zostanie odciągnięta od pracy. Korzystaj z panelu „**Przemysł**”, a następnie „**Więcej informacji**” tak aby zawsze ktoś był pracował przy pszenicy, runie i oliwie. Kieruj się tym, aby nie brakowało rąk do pracy, bowiem słabo obsadzone budowle są mało efektywne. Patrz również na stan każdego z tych surowców i jeśli jest go dużo, to nie ma potrzeby aby był zdobywany podczas walki.



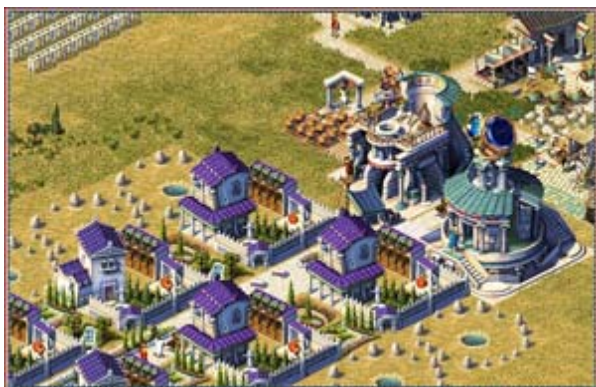
Rozpocznij rozbudowę w stronę centrum planszy – korzystaj z mostów. Poprowadź drogę tak, aby dotrzeć do kamieniołomu (wykorzystamy go później). Na dużym placu, w centrum mapy postaw osadę z domów zwykłych (22). Zadbaj o walory estetyczne, okładając najbliższą okolicę Parkiem o wielkości 3x3.

Od lewej ustaw Szpital, Agorę zwykłą, Pracownię wynalazcy, a w odnodze Spichlerz i Magazyn. Po drugiej stronie osiedla (tam gdzie jest zejście) postaw Uniwersytet, Punkt naprawczy, Bibliotekę, Fontannę.



Dostaw także pięć Plantacji pszenicy i dwie Szopy postrzygaczy. Ponieważ Euaemos zostało zniszczone, możesz zniszczyć plantację pomarańczy i zamiast niej postawić trzy Domki plantatorów i winorośl. Zaraz obok chatki postaw trzy Winiarnie i po dwie: Zbrojownię, Stadniny i Tartaki.

Po pewnym czasie możesz zaprzestać produkcji wina i uzbrojenia, a nadmiar Oliwy – zbieracze wina zajmą się zdobywaniem oliwy – wysłać Hurtownią do Ampher.



Przyszła czas na budowę osiedla elity. Po jego prawej stronie ustaw: Laboratorium, Obserwatorium i Agorę zwykłą – tutaj wyłącznie sprzedawcę rydwanów. Blisko niej umieść Kuźnię, która zapewni Rydwany dla żołnierzy. Poza rzędem dziesięciu Domów elity z lewej strony nakaz budowę: Biblioteki, Uniwersytetu, Magazynu, Spichlerza, Pracowni wynalazcy oraz Dużej agory z wszystkimi dostępnymi handlarzami. Gdy wszystkie domostwa osiągną stan Pałacyku, upewnij się, że trafią do nich zaprzężone rydwany (będziesz miał 35 żołnierzy) i ruszaj na podbój wrogich miast. Kolejność w tym przypadku nie ma znaczenia, ważne jest to aby po każdym wypadzie zregenerować siły armii.

Scenariusz 5 – Symfonia Itikos

- Spełnij życzenie (Zdobądź kamień węgielny)
- Spełnij życzenie (Zdobądź tablicę paktu)
- Ludność – 3000
- 100 ludzi zamieszkujących Dworek

Oba warunki odnośnie ludności powinieneś mieć zaliczone już na starcie (ponad 3900 ludzi przy czym 200 z nich żyjących w luksusie), jeśli nie, upewnij się że grasz według wskazówek przedstawionych we wcześniejszej części poradnika. Przyspiesz grę „J” i czekaj na życzenia do wykonania.



Do wypełnienia pierwszego życzenia potrzebujesz Przybytek Atalanty. Przybycie bohaterki związane jest z wypełnieniem następujących wymagań: świątynia ku czci Artemidy, działające Muzeum, 32 porcje mięsa, 32 kłoc drewna, 8 oddziały z żołnierze.

Rozpocznij gromadzenie mięsa i drewna. Gdy już to zrobisz, przywołaj Atalantę i z poziomu jej przybytku (PPM na budynku) wyślij po Kamień węgielny – druga opcja dostępna z poziomu jej przybytku. Ciut wyżej rozpocznij budowę Przybytku Achillesa.



Stawiane przez tego bohatera wymagania to: 32 komplety uzbrojenia, trzy lub więcej oddziałów włóczników, świątynia ku czci Hefajstosa, brak niezadowolonia w mieście, 16 amfor wina.

Wstrzymaj wysyłkę brązu i dopilnuj aby ten trafił do Zbrojowni. Świątynie Hefajstosa (44 płyty marmuru, 12 ładunków drewna, sześć rzeźb) możesz wybudować na zachód od trzech odlewni – za drugim mostem. Marmur najszybciej sprowadzisz przez Port handlowy z Gades. Figury stworzą dla ciebie Pracownie rzeźbiarskie obok portu. Gdyby brakowało wina, możesz z powrotem nakazać jego produkcję.

Podobnie zrób z uzbrojeniem. Gdy spełnisz wszystkie warunki, wezwij herosa. Wraz z jego pojawieniem w jego budynku pojawi się dodatkowa opcja: „Wyślij po Tablicę paktu”. Skorzystaj z niej, a ostatni cel misji zostanie wykonany. Tej operacji możesz dokonać również z poziomu „Przypomnij cele epizodu”, klikając na przycisku „Wyślij Herosa”.

Scenariusz 6 – Wygłodniały Sfinks

- Zabij Sfinksa
- 32 sztuki orychalku dla Twojego miasta
- 32 sztaby brązu dla Twojego miasta

Do zlikwidowania Sfinksa potrzebujesz Atalanty, której znów przybycie zostało obłożone warunkami. Ich spełnienie to najtrudniejsza część tego scenariusza. Pamiętaj, że poprzez dobrosąsiedzkie kontakty z innymi polis, możesz w każdej chwili liczyć na wsparcie finansowe lub militarne. Gdy produkujesz za dużo, przesyłaj nadwyżkę sąsiadom, ci na pewno odwdzięczą się (w przyszłości) finansowo.



Na starcie rozpocznij budowę cywilizacji. Najlepszym miejscem dla niej jest południowy wschód. Od prawej strony postaw Szpital, Agorę zwykłą, Pracownię wynalazcy, Uniwersytet, a w odnodze (na prawo) Magazyn, Spichlerz i Punkt naprawczy. Pamiętaj, aby zablokować drogę zaraz przy rozwidleniu dróg. Postaw 25 Domostw zwykłych, pamiętając aby po środku postawić kolejny Punkt naprawczy i Fontannę. Po drugiej stronie, postaw Laboratorium, Bibliotekę, Punkt naprawczy.

Aby okolica zyskała na walorach estetycznych, obstaw budowlę Labiryntem (od północy) i Kamiennymi kręgami (od południa).



Jeśli zabraknie funduszy, wstrzymaj się z budową ośrodków kulturalnych i skup się na zapewnieniu najpotrzebniejszych produktów dla ludności. W tym celu, postaw trzy Domki myśliwskie i jedną Zagrodę z bydłem i Spichlerz. Teraz, postaw pole Drzewek oliwnych, dwa Domki plantatorów i cztery tłocznie. W ten sposób będziesz miał dostęp do oliwy i mięsa. Jeśli chodzi o runo, to najłatwiejszym sposobem na jego zdobycie jest Hurtownia z Mneussus.

Jeśli masz fundusze, wybuduj już Port handlowy z Gades i Hurtownię z Amphipolis. Do tej pierwszej możesz eksportować nadmiar mięsa (ustal limit na jednorazowo 5 sztuk).



Gdy ludzie przeniosą się do kamienic, możesz zająć się budową dwóch Odlewni na północy (przy złożach miedzi). Dodatkowo, postaw jeszcze Punkt naprawczy i Magazyn. W niedługim czasie będą potrzebne posągi, zadbaj także aby w niedalekiej odległości stały dwie Pracownie rzeźbiarskie.

Rozpocznij eksport wydobytego brązu do Hurtowni Amphipolis.



Do zabicia Sfinksa potrzebujesz Atalanty. Przybytek (postaw poniżej Odlewni) wymaga: świątyni ku czci Artemidy, Działającego Muzeum, 32 kawałków mięsa, 32 kłoców drewna i ośmiu oddziałów żołnierzy.

Świątynię zacznij budować nad osadą, pałac postaw tuż nad przybytkiem (spełnisz w ten sposób warunek z żołnierzami), podobnie jak Muzeum. Na potrzeby powstającej świątyni musisz zdobyć 63 płyty marmuru, 20 ładunków drewna i 6 rzeźb. Pierwszy surowiec zaimportujesz z Gades, drugi zdobędziesz handlując z Amphēr, rzeźby zaś możesz sam wyprodukować – pamiętaj aby nie przesadzić ich ilością.



Upewnij się że spełniasz wszystkie warunki i poślij po Atalantę. Gdy ta przybędzie, zabije okrutnego Sfinksa, dając nam na dostęp do złóż orychalku.

Poprowadź drogę na południowy zachód od Portu handlowego z Gadesem, następnie postaw most i pociągnij drogę na zachód. Zaraz przy skałach wybuduj trzy Huty, dwa Magazyny i jeden Punkt naprawczy. Nie zapomnij także o blokadzie drogi. Zgromadź także 32 sztaby brązu i zarezerwuj go dla polis-matki.

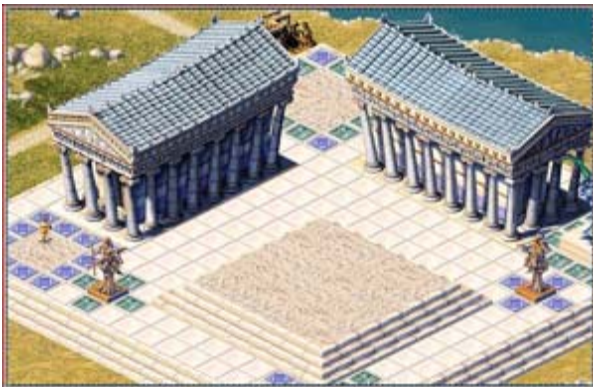
Scenariusz 7 – Twierdza Posejdona

- Świątynia ku czci Posejdona

Trudność tego zadania polega na znalezieniu odpowiedniego placu pod świątynię. W tym przypadku mamy tylko jedną opcję: tereny uprawne obok kamieniołomów na południowym-zachodzie. Zaraz gdy rozpoczniesz jej budowę skup się na gospodarce. Pamiętaj, że nadmiar surowców można zaoferować sąsiadom, a gdy brakuje ludzi do pracy można niektóre – z tych produkujących nadmiarowe ilości – zburzyć. Pamiętaj, że aby podnieść szybko liczbę obywateli, wystarczy zadbać o najważniejsze towary i pomodlić się do Afrodyty.



Przenieś się w stronę kamieniołomów na południu mapy. Postaw obok wybudowanego wcześniej mostku cztery Warsztaty kamieniarskie i jeden Punkt naprawczy. Pociągnij drogę w dół, aż do fioletowej łączki.



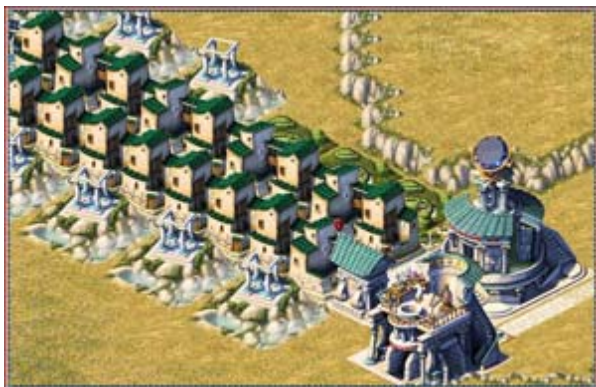
Na jej środku będziesz mógł postawić olbrzymią świątynię na cześć Posejdona. Zbierz 32 bryły marmuru i ustaw budynek tak, jak to wskazuje obrazek. Dodatkowo, dostaw cztery Cechy rzemieślników, a okaże się, że nadal potrzebujesz 231 płyt marmuru, 52 ładunków drewna, dwie rzeźby i 6 transportów orychalku.

Teraz pozostaje nam czekać. Aby zadbać o finanse, spokojnie możesz eksportować brąz i duże ilości orychalku – ten będzie potrzebny dopiero po dostarczeniu pierwszych 100 płyt marmuru.

Scenariusz 8 – Ludzie morza

- 9 partnerów
- 60 ludzi zamieszkujących pałacyk

Wybierz kolonię Evenestus i przejdź do samej misji. Z racji, że to kolejna kolonia, nie musisz jej zbytnio rozbudować, ważne jest aby ta spełniła założenia scenariusza. Nie inwestuj w infrastrukturę gospodarczą, nie planuj (większych) interesów z sąsiednimi polis, a skup się bardziej na budowie osiedla elity. Na początku pilnuj się, aby mieć 2.000 drachm, dzięki którym opłacisz haracz gdy cię napadną. Aby zadbać o finanse, warto eksportować nadsyłany brąz (do Atlantis), nadmiary mięsa (do Gades) i dbać o dobre relacje z innymi polis – dzięki temu, te zawsze wesprą potrzebującego monetą.



Najważniejsze jest to, aby (na starcie) osiedle (18 Domów zwykłych) miało wodę i jedzenie, oraz armię – postaw pałac. Później warto zadbać o naukowców i porty handlowe zapewniające wymianę towarów. Pociągnij drogę z północy na zachód, a stawiając osiedle zwróć uwagę aby nie przesadzić z wydatkami. Po lewej wybuduj: Agorę zwykłą, Punkt naprawczy, Fontannę.

Dopiero gdy zapewnisz jedzenie, runo i oliwę postaw (od prawej): Laboratorium, Obserwatorium, Bibliotekę, a z lewej dodaj Uniwersytet. Walory estetyczne zapewnisz obrzucając okolicę Basenami.



Na lewo od osady postaw Port handlowy z Atlantis (importuj oliwę), Spichlerz, Magazyn, trzy Domki myśliwych i dwie Szopy postrzygaczy. Jeszcze niżej punkt naprawczy i Pałac. Upewnij się, że spełniasz wszystkie warunki aby chatki zamieniły się w kamienice. Dzięki armii nie będziesz podatny na wrogie ataki.

Jeśli brakuje funduszy, poproś o nie przyjazne polis, a w szczególności polis-matkę, Atlantis.

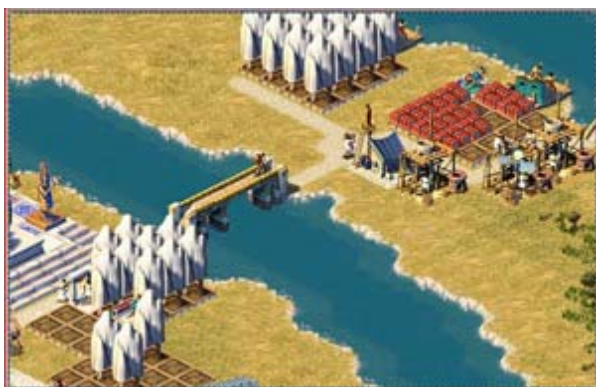


Z czasem, dzięki odkrywaniu innych (wodnych) polis, liczba partnerów powinna ustawicznie wzrastać. Musisz się jedynie zająć umieszczeniem ludzi w pałacach. Nad Spichlerzem (patrz obrazek powyżej) postaw kolejny Magazyn, a obok niego Hurtownię z Euaemos (importuj pszenicę i wino) oraz Zbrojownię (stworzysz w niej uzbrojenie z otrzymanego brązu). Wybuduj rząd Domów elity (8) zwracając baczną uwagę na otoczenie (Basen). Z góry postaw: Muzeum, Laboratorium, Punkt naprawczy. U dołu zaś: Bibliotekę, Uniwersytet, Pracownię wynalazcy. Dalej, w odnodze prowadzącej na północny zachód: Dużą agorę, Stadninę, Kuźnię, dwa Tartaki i Punkt naprawczy. Gdy do Domów elity zostanie dostarczona odpowiednia ilość rydwanów, spełnisz drugi warunek misji.

Scenariusz 9 – Bóg Atlas

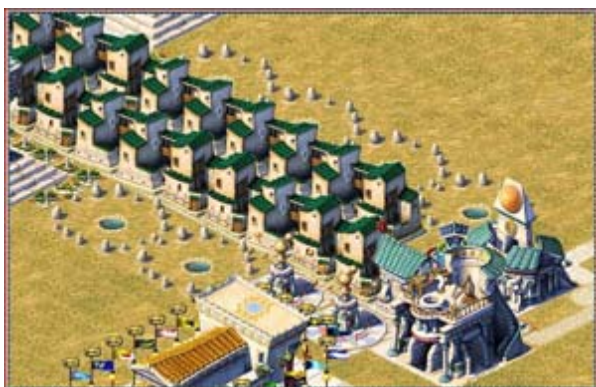
- Spełnij życzenie – Skradnij Ambrozię
- Ludność – 5000
- Piramida Panteonu
- Hipodrom 40 stadionów długości

W tym scenariuszu będziemy musieli znacznie przemodelować polis. Oznacza to duże wydatki, a potrzebne fundusze możemy zdobyć tylko dzięki wymianie towarowej z innymi miastami-państwami.



Najłatwiej zarobić dużą gotówkę korzystając z gotowej infrastruktury. Nad Portem handlowym z Gadesem postaw Port z Xilyuf. Z lewej, zaraz pod świątynią na cześć Hefajstosa, dwa Magazyny i Port Handlowy z Mestonia. Uruchom produkcję rzeźb i zacznij je eksportować w obu portach. Ewentualny ich nadmiar będzie składowany w Magazynie – ustaw aby te nie przyjmowały innych towarów. Jeszcze niżej, postaw Przybytek Herosa: Atalanty. Jednak na razie nie przejmuj stawianymi przez nią wymaganiami.

Uwaga! Pamiętaj, że musisz ciągle wydobywać brąz. W sytuacji gdy produkujesz rzeźby, jego eksport jest zupełnie nieoptymalny.



Gdy liczba drachm na koncie zacznie gwałtownie rosnąć, warto zająć się wybudowaniem kolejnego osiedla, co podbije liczbę mieszkańców. Odpowiednie miejsce znajdziesz pomiędzy Menażerią Artemidy a Pałacem. Od prawej postaw: Laboratorium, Uniwersytet, Bibliotekę i Fontannę, dalej, 23 Domy zwykłe. Po drugiej stronie postaw Pracownię wynalazcy, Obserwatorium, Punkt naprawczy i Agorę zwykłą. Dobre walory estetyczne zapewnisz mieszkańcom budując Kamienne kręgi. Na południu dobuduj jeszcze dwie Plantacje pszenicy. Upewnij się, że obok Szop postrzygaczy biegają owce.



Już w tym momencie powinieneś osiągnąć 5.000 mieszkańców. Niestety, do wybudowania olbrzymiego, bo 40 częściowego hipodromu, potrzebujesz sporo miejsca. Oznacza to, że osadę w centrum mapy (wewnętrzna wyspa) trzeba przenieść, a dokładniej wyburzyć.

Zrób to, a przy drodze (południowy wschód) prowadzącej do kamieniołomu postaw Spichlerz i Magazyn. Dalej, za murowanym mostkiem, postaw kolejne dwa Magazyny, a od prawej: Pracownię wynalazcy, Bibliotekę, Punkt naprawczy i Agorę zwykłą. Następnie, postaw 22 Domy zwykłe, a od północy: Laboratorium, Uniwersytet i kolejną Fontannę. Wytaczając drogę pamiętaj aby zostawiać spory (i równy) odstęp od brzegu – łatwiej będzie zadbać o walory estetyczne. Ostatecznie, wszystko okraś Planetarium, Zegarami słonecznymi lub (gdzie nic innego nie się nie zmieści) zwykłym Parkiem.



Idąc dalej na południe, zaraz obok Twierdzy Posejdona, warto postawić Piramidę Panteonu. Do jej wybudowania potrzebujesz: 65 płyt marmuru, 125 płyt granitu, 16 ładunków drewna, 14 rzeźb, 25 transportów orychalku.

Postaw także dwa Magazyny, trzy Warsztaty granitu oraz dwa Cechy rzemieślników. Aby nie sprowadzać orychalku i drewna z daleka, warto także wybudować po dwa Tartaki i Hutę. Dzięki zgrupowaniu źródeł potrzebnych surowców, budowa piramidy nie potrwa długo.



W międzyczasie możemy się zabrać za budowę Hipodromu. Zaczynaj od krawędzi, pamiętaj, że bloczki obracasz przy pomocy klawisza „R”. Stawiając je, staraj się jak najbardziej kluczyć, tak aby jak najwięcej ich umieścić – przynajmniej wymagane 40 bloczków. Tak czy inaczej, pamiętaj aby Hipodrom był zamknięty. Do korzystania z niego potrzebne są konie. Postaw obok Stadninę i Spichlerz. Ten drugi zapewni stałe dostawy pszenicy dla utrudzonych gonitwą wierzchowców.



Przejdź do Przybytku Atalanty. Jej przybycie musi zostać poprzedzone spełnieniem następujących warunków: świątynia ku czci Artemidy, działające Muzeum, 32 porcje mięsa, 32 kłoc drewna, osiem oddziałów żołnierzy. Ponieważ świątynię i Muzeum już masz, jedynym problemem mogą być kłoc drewna i porcje mięsa. Wznów pracę myśliwych i zacznij gromadzić oba surowce. Gdy tylko zdobędziesz ich wymaganą ilość, przywołaj Atalantę i nakaż jej (PPM na budynku) ukraść Ambrozię. W ten oto sposób zakończysz kampanię.

Wskazówki do dalszej gry

Populacja

Jest to jeden z trudniejszych warunków. Prócz dobrego zaprojektowania dzielnicy mieszkalnej musisz patrzeć na to, czego w danej chwili potrzebuje dom do rozwoju. Jeśli nie masz jakichś potrzebnych towarów, to je kupuj, bo inaczej dom cofnie się w rozwoju. To sprawi, że zmniejszy się liczba pracowników, a jakość usług w całym mieście się pogorszy – co może doprowadzić do kolejnych fal opuszczających miasto mieszkańców. Dlatego w odpowiednim momencie wyłączaj te zakłady, które nie są w danej chwili niezbędne. Jeśli taki punkt zostanie na końcu, to możesz dobudować kolejną dzielnicę mieszkalną – buduj domy dotąd, aż spełnisz warunek. Dla dzielnicy elitarniej poleca się postawić większą agorę i zadbać o dobrą dostawę surowców (osobny spichlerz i magazyn).

Spełnianie życzeń

W przypadku spełniania nadchodzących życzeń kluczową rolę odgrywają bohaterowie. Pamiętaj, że dodatkowy opis pojawi się, gdy klikniesz na „**Przypomnij cele**” a dalej na napisie pod „**Status celu**” rozwinię się menu z opisem co należy robić. Nie przejmuj się, jeśli brzmi to skomplikowanie, tak naprawdę chodzi o postawienie jakiegoś przybytku i posłanie herosa. Najłatwiej tego dokonać z poziomu samej budowli (PPM na niej).

Handel i przymierza z miastami

Aby miasto chciało z tobą handlować lub zawrzeć przymierze, musisz przekupić je darami. Podpatrz czego potrzebują (kupują) i daj im to. Dobry efekt można uzyskać poprzez spełnianie życzeń i wsparcie militarne. Sprawdza się tutaj powiedzenie: „*Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem*”. Czasami, wymagana liczba partnerów może być ograniczona ilością sąsiadów. Jest tak w misjach w których dopiero z czasem odkrywane są kolejne państwa-miasta. Jeśli więc już na starcie widzisz że nie możesz spełnić warunku, poczekaj, a kolejne polis uaktywnią się za jakiś czas.

Roczny zysk lub produkcja surowca

Jeśli potrzebujesz konkretnego surowca, pamiętaj aby stawiać potrzebnych budynków dużo, a gdy brakuje rąk do pracy, wyłączać inne, tak aby praca trwała w nich ciągle. Jeśli pragniesz wypracować duży roczny zysk to handluj z innymi miastami, możesz podnieść lekko cenę wszystkich sprzedawanych surowców, nie zapominaj też o Pałacu i Urzędzie podatkowym. Jeśli i to nie pomaga, na rok zmniejsz płace mieszkańców do zera – ale tylko, jeśli „roczny zysk” został jako ostatni cel misji. Odmiana tego celu misji to zgromadzenie odpowiedniej liczby pieniędzy – wtedy nie korzystaj z tak drastycznych metod jak niewypłacanie pensji pracownikom. Jeśli zauważysz, że pieniądze w twoim skarbcu rosną, po prostu kontroluj miasto i czekaj.

Podbite miasta

Trudny cel misji. Po pierwsze, postaw jak najwięcej budynków elity i zadбай o wymagane dla nich surowce. Postaw pałac i czekaj aż zapełni się proporcami jazdy. Dodatkowe siły stacjonują przy niektórych świątyniach (Artemidy). Skorzystaj z wsparcia jakie oferują sojusznicy i (najpierw) naślij ich na wrogie polis. Takie ataki, mimo że mogą nie być skuteczne, znacznie osłabiają wroga. Zapisz grę, zbierz wszystkie wojska i ruszaj na miasto.

Świątynie i piramidy

Ich budowa wymaga sporego zaangażowania od mieszkańców. Budowa zabiera duże ilości marmuru, drewna, rzeźb i orychalku. Aby przyspieszyć jej stawianie postaw 3-4 Cechy rzemieślników i upewnij się, że konstrukcja powstaje w niedalekiej odległości od kamieniołomu, tartaku, pracowni rzeźbiarskiej i huty. W razie potrzeby wspieraj się importem. Jeśli zależy ci na czasie możesz kupować gotowe produkty (drożej) lub samemu przetwarzać nieobrobione surowce (brąz na rzeźby).