

## PORADNIK



# ZEUS

## PAN OLIMPI

### PORADNIK DO GRY

#### Spis treści

<b>Spis treści .....</b>	<b>2</b>
<b>Wstęp.....</b>	<b>3</b>
<b>Misje treningowe .....</b>	<b>4</b>
Lekcje dla początkujących – Domy i ludzie .....	4
Lekcje dla początkujących – Produkcja żywności .....	5
Lekcje dla początkujących – Agora.....	5
Lekcje dla początkujących – Kultura i estetyka .....	6
Lekcje dla początkujących – Higiena i bezpieczeństwo .....	6
Lekcje dla początkujących – Zaopatrywanie domów.....	7
Lekcje dla początkujących – Produkcja oliwy .....	7
Lekcje dla początkujących – Budowanie miasta.....	8
Lekcja dla zaawansowanych – Gra w Zeusa .....	9
Lekcja dla zaawansowanych – Handel.....	10
Lekcja dla zaawansowanych – Pałac .....	10
Lekcja dla zaawansowanych – Społeczność wojowników .....	11
Lekcja dla zaawansowanych – Mitologia cz. 1 .....	12
Lekcja dla zaawansowanych – Mitologia cz. 2 .....	13
Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 1 .....	14
Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 2.....	14
Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 3.....	16
Lekcja dla zaawansowanych – Pokój i wojna.....	17
Lekcja dla zaawansowanych – Jak funkcjonuje miasto .....	17
<b>Kampania I – Zeus i Europa .....</b>	<b>18</b>
Scenariusz 1 – Założenie Teb .....	18
Scenariusz 2 – Smok .....	19
Scenariusz 3 – Miasto Aresa .....	20
Scenariusz 4 – Kreteńska księżniczka .....	22
Scenariusz 5 – Prezent ślubny.....	23
Scenariusz 6 – Kryzys winny .....	24
Scenariusz 7 – Menady atakują .....	26
<b>Wskazówki do dalszej gry .....</b>	<b>27</b>

## Wstęp

Niniejszy poradnik zawiera opis dwóch kampanii gry Zeus: Pan Olimpu. Po nich, znajdziesz wskazówki odnośnie dalszej gry. W trakcie zabawy 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 jej sterowaniem, 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. Na końcu poradnika znajdują się kody dla niecierpliwych – pamiętaj, że psują one urok zabawy. Życzymy miłej zabawy przy tworzeniu własnego polis!



## Misje treningowe

### Lekcje dla początkujących – Domy i ludzie

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów

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” (prawy dolny róg ekranu). W tej lekcji musisz się zapoznać z wytyczaniem dróg, rozkładaniem domów, Punktów naprawczych i źródeł wody (Fontanny).



Na początku zatrzymaj grę klawiszem „P”. Wybierz drogę, a następnie trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy, postaw osobny pierścień drogi, tak jak pokazuje to obrazek z lewej strony.

Potem kliknij na ikonę „Ludność” i postaw kilka domów w sposób pokazany na obrazku poniżej. Domy to na razie tylko place z słupkami i nikt tutaj nie mieszka, ale spokojna głowa, niedługo przybędą pierwsi mieszkańcy.



Musisz jeszcze zapewnić im podstawowe rzeczy – bezpieczeństwo i wodę. Jeśli już ustawiłeś domy to kliknij na ikonę „Higiena/Bezp.” i ustaw Punkt naprawczy oraz Fontannę w sposób widoczny na obrazku po lewej. Dzięki temu pierwszemu będziesz miał pewność, że mieszkańcy będą mieli wodę, a drugie zapobiegnie pożarom i waleniu się budynków. Teraz wznów grę i przyspiesz, poczekaj aż przybędą pierwsi mieszkańcy, a po ulicach zaczną chodzić wozowody i inspektorzy. To tyle jeśli chodzi o tę lekcję – w oknie dialogowym dowiesz się jeszcze jak cofać akcje i oczyszczać teren. Kliknij na ptaszku i wciśnij „Następna lekcja” aby przejść do następnego zadania.

## Lekcje dla początkujących – Produkcja żywności

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



W tej lekcji nauczymy się zaopatrywać przykładowe miasto w żywność. Postaw Przystań rybacką („**Rolnictwo**” -> „**Ziemia i morze**”) w punkcie „1”, a następnie połącz kawałek drogi do przystani. Aby ryby były gdzieś magazynowane, potrzebny jest spichlerz – ustaw go w punkcie „2” (zakładka „**Dystrybucja**”).

To już koniec jeśli chodzi o tę lekcję. Możesz jedynie poeksperymentować z blokadami dróg. Dzięki umiejętnemu ich stawianiu (droga po prawej od „2”) zapobiegiesz wypadom poza teren wioski wozniów i nadzorców.

## Lekcje dla początkujących – Agora

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Teraz należy zaopatrzyć mieszkańców w żywność (i inne towary). Wybuduj Spichlerz w punkcie „1” (zakładka „**Dystrybucja**”).

Po tym jak do spichlerza zostaną przywiezione dostawy ryb, trzeba zająć się ich rozdzieleniem pomiędzy mieszkańców. Postaw więc najpierw w „2” Agorę zwykłą i Handlarza żywnością („**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Kiedy tylko na straganie pojawi się żywność, domokrażca zajmie się jej rozwożeniem po okolicznych zabudowaniach. Przejdź do następnej lekcji.

## Lekcje dla początkujących – Kultura i estetyka

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Kliknij na zakładkę „**Kultura**” a następnie ikonkę „**Filozofia**” gdzie zobaczysz opcję Szkoła i Podium. Pierwsze z nich ustaw w punkcie „**1**”, a drugie „**2**”. Dzięki opcji „**Pokaż filozofów**”, możesz zobaczyć jak wypełniają się słupki rozrywki kulturalnej, a szalas zamienia się w chatę.

Dzięki sportowcom z Gimnazjum (zakładka „**Kultura**”) umiejscowionym na „**3**” będziesz miał pewność że mieszkańcy polis dbają o kondycję.



Na koniec tej lekcji przyjdzie nam zadbać o estetykę. Nie ma to nic wspólnego z aktualnymi potrzebami mieszkańców (tym potrzeba runa), ale w trakcie późniejszej zabawy umiejętność aranżacji zieleni (i nie tylko) będzie bardzo pomocna.

Wybierz „**Estetyka**”, a następnie „**Obiekty rekreacyjne**” i Ogród kwiatów. Klikając na około drogi „**1**” stworzysz w ten sposób pas zieleni. Dodatkowo, z menu „**Estetyka**” kliknij na „**Upiększanie**” i wybierz Park. Rozłóż go po zewnętrznej stronie Ogrodu kwiatowego „**2**”, a zobaczysz jak wrośnie estetyka danego obszaru.

## Lekcje dla początkujących – Higiena i bezpieczeństwo

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Przy tej lekcji nauczymy się dbać o higienę i walczyć z niezadowoleniem mieszkańców. Wybierz najpierw z zakładki „**Higiena/Bezp.**” Posterunek i postaw go na „**1**”. Po chwili strażnik stłumi zamieszki.

Do pozbycia się zarazy (zielona mgła) potrzebujesz uzdrowiciela. Pamiętaj aby postawić Szpital (zakładka „**Higiena/Bezp.**”) w nieznaczej odległości od zabudowań – jego wybudowanie źle wpływa na estetykę. Drugim elementem polepszającym higienę jest regularne jedzenie. Postaw w miejscu „**3**” Handlarza żywnością (wybierz „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Domokrażca zajmie się resztą.



### Lekcje dla początkujących – Zaopatrywanie domów

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Aby Chatę zamienić na domostwo potrzebujesz Runa. Kliknij na ikonę „**Rolnictwo**” następnie „**Zwierzęta**” i wybierz Szopę postrzygaczy – ustawiając ją na „1”. W jej pobliżu, na łące, rozmieść kilka Owiec. Oczyszć teren widoczny pod „2” i postaw tam Magazyn (wybierz „**Dystrybucja**”).

Na sam koniec zajmij się dystrybucją. Do zbudowanej wcześniej Agory dodaj Handlarza runem „3” („**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Mieszkańcy zamienią chatę na dom (lub domostwo) gdy otrzymają runo (posiadają dostęp do dwóch rozrywek kulturalnych).

### Lekcje dla początkujących – Produkcja oliwy

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Kolejnym krokiem jest uczynienie z Domostwa Willi. Najpierw obsadź pole Drzewek oliwnych („**Rolnictwo**” -> „**Sady**”) w miejscu oznaczonym „1”. Następnie, wybuduj drogę i (klikając jak poprzednio) Domek plantatorów. Wymyte oliwki powinny zostać przerobione. Wybuduj Tłocznię („**Przemysł**” -> „**Wytwórnice**”) w punkcie „3”.

Gotową oliwę można magazynować i wystawić na sprzedaż w Agorze. Aby tego dokonać wybierz Handlarza oliwą – ustaw go w punkcie „4” (zakładka „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Przejdź do następnej misji.

## Lekcje dla początkujących – Budowanie miasta

- Co najmniej 50 ludzi w Willa



Po pierwsze pamiętaj, że bardziej opłaca się rozbudować budynki niż stawiać kolejne. Połóż odcinek drogi w prawo wzdłuż ciągu gór, a później w dół tak aby znaleźć się na dużym, otwartym terenie. Ostatecznie, pociągnij kawałek drogi tak jak widać na obrazku po lewej. Następnie wybierz zakładkę „**Higiena/Bezp.**” i zbuduj Fontannę w punkcie „1” w połowie przejścia. W tej samej kategorii znajdziesz „2” Punkt naprawczy i na końcu ulicy Blokadę drogi. Wystaw Agorę zwykłą w punkcie „3” (zakładka „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”) i na niej Handlarza żywnością. Poustawiaj wokół odcinka chatki i zadbaj o źródło pożywienia dla nowych obywateli (patrz obrazek niżej).



Przy małej liczbie obywateli możesz sobie pozwolić tylko na jedną Przystań rybacką „1” (wybierz „**Rolnictwo**” -> „**Ziemia i morze**”). Zadbaj o Spichlerz „4” (zakładka „**Dystrybucja**”) w którym będą składowane złowione ryby. Pamiętaj aby z wzrostem populacji osady (pierwszą dostawą ryb) wybudować kolejne przystanie, tutaj oznaczone jako „2” i „3”. Ostatecznie, z czasem warto zainwestować w punkt napraw „5” (zakładka „**Higiena/Bezp.**”).



W tym momencie, populacja powinna osiągnąć setkę ludzi, a sami poddani za rządzą Runa. Pociągnij więc drogę do góry, a obok niej postaw Szopę postrzygaczy „1” (kliknij „**Rolnictwo**” -> „**Zwierzęta**”) wraz z ośmioma Owcami. Następnie zajmij się budową Magazynu w miejscu „2” („**Dystrybucja**”).



Wystaw Handlarza runem „1” (standardowo „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Ale do ulepszenia tak powstałych chałup będziemy potrzebowali rozwoju kultury. Od strony południa postaw Gimnazjum (zakładka „**Kultura**”) w punkcie „2”. Z tej samej strony, na „3” ustaw Podium (kliknij „**Kultura**” -> „**Filozofia**”). Od strony Agory ustaw Szpital „4” – wejdź w „**Higiena/Bezp.**” - oraz Szkołę w punkcie „5” (zakładki „**Kultura**” -> „**Filozofia**”). Pozostaje nam zwiększyć walory estetyczne okolicy. Wokół osady, porozkładaj tak jak na obrazku Park („**Estetyka**” -> „**Upiększanie**”). Po chwili Domy zamienią się na Domostwa.

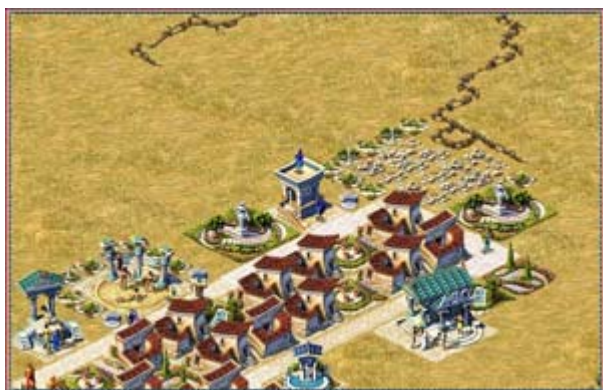




Kolejnym postawionym przed nami problemem jest zadbanie o oliwę. Odpowiednią infrastrukturę rozbudujesz w górach. Kliknij na „**Rolnictwo**” następnie na „**Sady**” i wybierz Domek Plantatorów, rozkładając go w miejscach „1” i „2”. Pod tą samą ikoną znajdziesz także Drzewko oliwne. Rozłóż kilkanaście sztuk w miejscu „3”. Ostatecznie, oliwki trzeba przetwarzać, do tego przydatna będzie Tłocznia (wybierz „**Przemysł**” -> „**Wytwórnia**”), ustaw ją w miejscach: „4” i „5”. Przy takiej liczbie budynków warto zadbać o Punkt naprawczy (zakładka „**Higiena/Bezp.**”). Ustaw go obok Tłoczni na „4”. Po ustawieniu Handlarza oliwą na bazarze (zakładka „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”), czekaj na koniec misji.

### Lekcja dla zaawansowanych – Gra w Zeusa

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



W tej lekcji musisz zapoznać się z informacjami przedstawionymi w oknie dialogowym. Gdy to tylko zrobisz przyspiesz czas „**J**” i czekaj na trzęsienie ziemi.

Po jego nastąpieniu możesz się przenieść do innego etapu, z okienka informacyjnego lub wyświetlonej ikony panelu (pojawi się ona pod zakładką „**Przegląd**”). Przejdź do następnej lekcji za pomocą menu.

### Lekcja dla zaawansowanych – Handel

- Roczny zysk 500



Uważnie przeczytaj zawartość okna dialogowego, gdy to zrobisz kliknij na zakładce „**Dystrybucja**” - > „**Handel**” i wybierz Hurtownia: Mantineja oraz Port handlowy: Cypr. Pierwszy z nich postaw na „**1**” nakazując import (PPM na budynku – kliknij na „*nie*”) i ustal limit zaimportowanego brązu na 12 sztuk – więcej rzeźb nie sprzedamy w tym scenariuszu. Drugi natomiast ustaw obok rybackiej przystani w punkcie „**3**”. Tutaj nakaz eksport (nie)wyprodukowanych figur. Do ich wyciosania potrzebujesz Pracowni rzeźbiarskiej (zakładka „**Przemysł**” -> „**Wytwórnice**”). Osiągniesz w ten sposób zysk na poziomie 500 drachm.

### Lekcja dla zaawansowanych – Pałac

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Kliknij na „**Administracja**”, a następnie ikonę Pałac i ustaw go na „**1**”. Zobaczysz obok niego flagi, więcej informacji o nich znajdziesz w oknie dialogowym. Z tej samej zakładki wystaw Urząd podatkowy na „**2**”. Poborca zacznie zbierać podatki. Po chwili otrzymasz komunikat, że inne polis przystąpi za kilka miesięcy do ataku. Obronę możesz poprowadzić osobiście lub kliknąć na „**Wojsko**”, a potem na ikonie z hełmem żołnierza – włącza samoobronę. Przyspiesz czas, a gdy przybędzie wroga armia z Nemea, nie płać haraczu. Po walce, będziesz mógł postawić w punkcie „**3**” Pomnik zwycięzców (zakładka „**Estetyka**” -> „**Pomniki**”).

## Lekcja dla zaawansowanych – Społeczność wojowników

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Najpierw wybuduj Domy elity w miejscach: „1”, „2” i „3” (zakładka „**Ludność**”), a na „4” postaw z zakładki „**Dystrybucja**”, „**Agory**” Handlarza uzbrojeniem. Jeszcze przed atakiem, ustaw Mur „5” („**Wojsko**” -> „**Fortyfikacje**”) oraz Bramę „6”. Wejdź ponownie w zakładkę „**Wojsko**” i upewnij się że hełm jest na niebiesko.

W niedługim czasie zaatakuje wróg, dzięki bramie i murowi nie będzie miał on możliwości dostać się na teren polis.

W międzyczasie postaw pod „1”, poniżej miasta Przystań Trier. Znajdziesz ją w menu „**Wojsko**”, pod ikoną „**Warsztaty**”. Koniecznie zwróć uwagę na przycisk obok ikony Trier. Dzięki niemu czasowo uwolnisz 100 robotników od służby na przystani. Po odparciu ataku wojaków z Nemei przejdziesz do następnej lekcji.



### Lekcja dla zaawansowanych – Mitologia cz. 1

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Do wybudowania świątyni potrzebujesz marmuru. Wejdź w zakładkę „**Przemysł**”, a potem „**Surowce**” i rozmieść Warsztat kamieniarski w miejscach: „1”, „2”, „3”. Już teraz, zapobiegliwie w lesie obok kamieniołomów ustaw Tartak „4” (znajdziesz go pod tą samą ikoną).

Aby budynki szybko się nie zawaliły, dostaw także Punkt naprawczy w „5”.



Przenieś się teraz na północne granice polis. Do składowania materiałów (drewno i marmur) potrzebujesz Magazynu (zakładka „**Dystrybucja**”). Gdy już uzbierasz osiem sztuk kamienia, możesz zacząć budowę świątyni „3”. W tym celu przejdź w zakładkę „**Mitologia**”, następnie „**Świątynie**” i wybierz Gaj Dionizosa. Aby robota nie stała w miejscu, ustaw Cech rzemieślników w punkcie „2” – możesz przyspieszyć prace dostawiając kolejny budynek cechu.

Teraz spokojnie poczekaj aż powstanie budynek – pamiętaj o tym, że zawsze możesz przyspieszyć grę.

## Lekcja dla zaawansowanych – Mitologia cz. 2

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Do zadbania o winorośle potrzebny ci Domek plantatorów, a znajdziesz go w zakładce „**Rolnictwo**”, następnie „**Sady**”. Dwa takie budynki ustaw w miejscach oznaczonych „1” i „2”. Przyda się także przetwórnia zebranych winogron. Przejdź do „**Przemysł**”, a potem „**Wytwórnice**” i „**Winiarnia**” – umieść ją w punkcie „3”. Produkcję własnego wina możemy zabrać się za stworzenie Przybytku herosa dla Odyseusza (zakładka „**Mitologia**”).

Zaraz okaże się, że do przywołania bohatera musimy spełniać określone warunki: znakomita popularność, znakomite zdrowie w całym mieście, 8 domów elity, 32 dzbany oliwy, 16 amfory wina. Warto zwrócić uwagę, że trzy z nich (już na starcie) są spełnione. Musisz zająć się jedynie dobudowaniem pięciu domów elity i zebraniem wymaganej liczby beczulek wina.



Wytycz podwójną drogę tak jak to widać na obrazku po lewej – połącz Aleję „1” („**Estetyka**” -> „**Upiększanie**”). Zostaw odstęp czterech kwadratów i z obu stron ulicy ustaw Stawy rybne „2” („**Estetyka**” -> „**Obiekty rekreacyjne**”). Zaczynaj rozkładać Domy elity „3” (zakładka „**Ludność**”) jednak tak aby była pomiędzy nimi przerwa dwóch kwadratów. W niej to z zakładki „**Estetyka**”, „**Upiększanie**” rozłóż Park „4”. Dla upiększenia dzielnicy możesz wszystko obłożyć Kolumną koryncką „5”, którą znajdziesz w zakładce „**Estetyka**” pod ikoną „**Upiększanie**”. Na samym końcu warto byłoby zająć się kulturą. W tym celu, w miejscu „6” postaw Podium dostępne z poziomu „**Kultura**”, potem „**Filozofia**”.

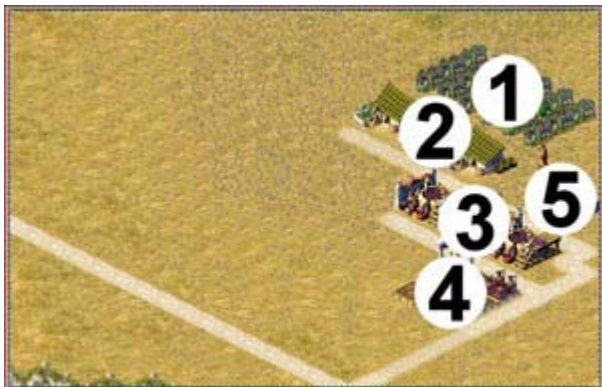


Podium będzie lepiej funkcjonowało daleko od Szkoły „1” (ta sama ikona). Następnie w miejscu „2” postaw Gimnazjum (zakładka „**Kultura**”), a po nim w miejscu „3” Teatr (ta sama zakładka) i w „4” Szkoła teatralna („**Kultura**” -> „**Teatr**”). Dla zabezpieczenia tej mekki kulturalnej postaw Punkt naprawczy w punkcie „5” – znajdziesz go w zakładce „**Higiena/Bezp.**”. Upewnij się, że masz odpowiednią liczbę wina i wezwij Herosa – ten rozprawi się z Cyklopem. Zobacz jak się mści rozgniewany Posejdon (ojciec Cyklopa) i przejdź do następnej lekcji.



## Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 1

- 8 amfory wina dla Kolonii



Przeciagnij najpierw odcinek drogi z miasta na południowo-wschodni kraniec mapy (tam gdzie jest fioletowa trawa). Teraz rozłóż kilkanaście Winorośli (zakładka „**Rolnictwo**” -> „**Sady**”) w miejscu „1”. Dalej, postaw obok siebie trzy Domki plantatorów „2” (ta sama ikona). Wybierz „**Przemysł**”, a potem „**Wytwórnice**”. Tam znajdziesz Winiarnie „3” w której zebrane winogrono zostanie zamienione w wino. Te, jako gotowy produkt do spożycia (i cel misji) można składować w Magazynie („**Dystrybucja**”) w miejscu „4”. Pod „5” kryje się Punkt naprawczy dostępny z poziomu „**Higiena/Bezpieczeństwo**”. Gdy powrócisz do ikonki „**Przypomnij cele epizodu**” u góry będziesz mógł zarezerwować osiem beczulek z winem. Wyjdź z okna dialogowego klikając PPM, a zostaniesz przeniesiony do drugiej części lekcji.

## Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 2

- 16 snopki pszenicy dla twojego miasta
- 8 sztaby brązu dla twojego miasta
- Co najmniej 100 ludzi w Willi



Przedłuż drogę tak jak to widać na obrazku. Masz do ustawienia 16 Domów zwykłych: „1”, „2”, „3”, „4” („**Ludność**”) oraz wybierz z „**Higiena/Bezpieczeństwo**” Punkt naprawczy „5”. Nie zapomnij też o źródle wody pitnej, (ta sama zakładka) stawiając Fontannę w punkcie „6”.

Aby wykarmić nowoprzybyłych musisz pociągnąć drogę w prawo, a gdy natrafisz na rzekę, ustawić kładkę. Kliknij na „**Administracja**”, a pośród dostępnych tam ikon znajdziesz Most. Ustaw go tak nad wodą, aby zmienił kolor na zielony – kliknij PPM. Po przeprawie, natrafisz na fioletową trawkę, wybuduj na niej Plantacje pszenicy (zakładka „**Rolnictwo**” -> „**Plantacje**”) w miejscach „1” i „2”. Daj rolnikom czas na zebranie pierwszych plonów. Gdy zobaczysz efekt ich pracy, wróć się do osad.

Pamiętaj, aby z czasem dobudować w tym terenie kolejne (dwa lub trzy), dodatkowo wspierając je Punktem naprawczym „3” (kategoria „**Higiena/Bezpieczeństwo**”).





Dobuduj kolejne Zwykłe domy („**Ludność**”) przy ulicy, zwracając uwagę na miejsca: „1”, „2”, „3”, „4” – ponad „5” też można jeden wcisnąć. Aby pszenica mogła trafić do wygłodniałych mieszkańców, kliknij na „**Dystrybucja**”, a potem na ikonie Spichlerz „6”. Dodatkowo, przyda się kolejny woziwoda – wybierz „**Higiena/Bezp.**” i Fontannę ustaw na „7”. W miejscu oznaczonym jako „5” wybuduj Agorę zwykłą, a na niej Handlarza żywnością (ponownie „**Dystrybucja**”). Pamiętaj o blokadach dróg. Już najedzeni mieszkańcy chat, zapragną kultury.

Wejść na zakładkę „**Kultura**”, a potem ikona „**Filozofia**”, skąd wybierz Podium oraz Szkoła. Pierwsze ustaw na „8”, a drugie na wylocie z miasteczka „10”. Do kompletu dostępnych budynków z „**Kultura**” brakuje jedynie Gimnazjum – te postaw na „9”.



Opuść na razie małego polis i zajmij się zdobywaniem gotówki. Najpierw zajmij się asekuracją inwestycji ustawiając Punkt naprawy (zakładka „**Higiena/Bezp.**”) pod „1”. Następnie zbuduj Mennicę („**Przemysł**” -> „**Surowce**”) w miejscach: „2”, „3”. Zdobyta w ten sposób gotówka może przydać się do opłacania periodycznie nadciągających sił przeciwnika.



Kolejnym roszczeniem mieszkańców będzie runo. Te niestety nie możemy wyprodukować, ani nabyć. Pozostaje nam więc zwrócić się z pomocą do miast: Megara i Mantineja – w tym celu kliknij na ikonę z globem. Tutaj wielce prawdopodobne jest to, że jedno z nich będzie na nas zagniewane. Prześlij takowemu prezent (kliknij na ikonie z srebrnymi monetami) w postaci drachm – im więcej tym lepiej. Gdy to nie przyniesie efektu, powtórz operację. Ostatecznie, wyproś od nich runo i oliwę. Postaw odpowiednio stanowisko Handlarza oliwą i runem „1” (przejdź na „**Dystrybucja**” -> „**Agory**”). Aby jednak domostwa awansowały na wille musisz upiększyć im otoczenie. Najlepiej do tego nada się Park „2” („**Estetyka**” -> „**Upiększanie**”) i Pomnik „3” (ta sama zakładka).



Jeśli zbierasz do tego czasu 16 snopków pszenicy, zarezerwuj je z poziomu początkowego okna dialogowego („Przypomnij cele epizodu”). Oznaczony będzie też warunek o setce mieszkańców Willi. Niestety, sztaby brązu musimy wydobyć. Przeciągnij drogę od mennicy na północ i na samym szczycie góry postaw Odlewnie („Przemysł” -> „Surowce”) „1” i „2”. Po zbieraniu i zarezerwowaniu ośmiu sztuk, ta część epizodu zostanie ukończona.

### Lekcja dla zaawansowanych – Kolonie cz. 3

- Utrzymanie 4 jeźdźcy



Kliknij na „Wojsko”, a potem „Warsztaty” i na końcu Stadnina „1”. Obok niej, ustaw Zbrojownię „2” (ta sama ścieżka), a dalej na lewo „Magazyn” (w dziale „Dystrybucja”) w miejscu oznaczonym „3”. W tym momencie warto przy Dużej agorze poustawiać brakujące bazy: Handlarz winem, Handlarz uzbrojeniem i Ujeżdżacz – wszystkie w punkcie „4”.

Nie trzeba dużego obeznania z Zeusem, aby stwierdzić że coś nie działa. Tak, nie mamy ani (niezbędnej dla koni) pszenicy, ani brązu (potrzebnego do stworzenia uzbrojenia). Oba produkty trzeba więc zaimportować. Wybierz „Dystrybucja”, następnie „Handel” i potem Port handlowy: Halikarnas „1”. Kliknij na nim PPM i ustaw import obu dostępnych produktów. Po chwili produkcja uzbrojenia (i hodowla koni) ruszy, a ty spełnisz wyznaczone na tę misję zadanie.



## Lekcja dla zaawansowanych – Pokój i wojna

- Opanuj Nemea

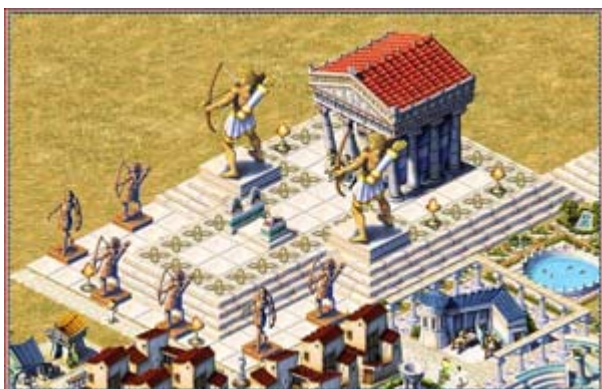


Na początku, dostaw pod „1” brakujące bazy: Handlarza winem i Ujeżdżacza. Kliknij na „**Wojsko**”, następnie „**Warsztaty**” i na końcu Stadnina „2”. Dostaw także z działu „**Dystrybucja**” Magazyn „3”. Dostaw jeden Dom elity „4” z zakładki „**Ludność**” i ostatecznie, połóż troszkę zieleni („**Estetyka**” -> „**Upiększanie**” -> Park) wokół nowego zabudowania. Poczekaj aż we wszystkich domach elity pojawia się konie. Następnie, kliknij na globusie, najedź na Nemea i LPM na ikonie „*Podbij to miasto*”. Tutaj pamiętaj aby kliknąć na opcji „*Weź wszystkich*” i „*Wyślij*” – koniecznie w takiej kolejności.

Po kilku minutach misja szkoleniowa zostanie ukończona.

## Lekcja dla zaawansowanych – Jak funkcjonuje miasto

- Gra otwarta, epizod bez określonych celów



Uważnie przeczytaj powitalne okno dialogowe. Masz przed sobą poletko doświadczalne, rozbudowane i tętniące życiem polis. Sprawdź czy dzięki nabytym umiejętnościom zdołasz je opanować i mądrze nim władać.

Gdy skończysz zabawę, opuść mapę i z poziomu głównego menu udaj się do pierwszej misji z kampanii dla pojedynczego gracza (tj. „**Zeus i Europa**”).



## Kampania I – Zeus i Europa

### Scenariusz 1 – Założenie Teb

- Ludność - 1000



Pociągnij drogę na północny-wschód i postaw przy niej 17 Domów zwykłych. Upewnij się że na środku postawiłeś Fontannę i Punkt naprawczy.

Przeciągnij fragment drogi do wody, a później skorzystaj z Mostu. Po drugiej stronie, na fioletowej łączce postaw Plantację pszenicy (opis poniżej) oraz Spichlerz. Wróć się do miasta i wybuduj w nim Agorę zwykłą, a na niej postaw Handlarza z żywnością. Gdy nadbiegną kolejni obywatele, na peryferiach (u góry) postaw Szkołę teatralną i Szkołę, na dole zaś Teatr i Gimnazjum (od zachodu). Zadbaj o runo (opis poniżej) i Estetykę. Tutaj najlepiej położyć jakiś Park, Pomnik i otoczyć go kolumną – pamiętaj aby na uboczu postawić Szpital. Na samym końcu, do rozbudowy będziesz potrzebował oliwy (opis poniżej). Tak czy inaczej, szybka rozbudowa Chat do poziomu Willi wymaga zadbania o: jedzenie -> kulturę -> runo -> estetykę i na samym końcu o oliwę.



Na początku zajmij się podstawowymi potrzebami obywateli. Wybuduj Spichlerz i trzy Plantacje pszenicy.

Z czasem, gdy, przybędzie mieszkańców, wybuduj trzy Szopy postrzygaczy (pamiętaj o rozłożeniu owiec). Warto byłoby zainwestować w punkt napraw. Zaraz przy moście możesz wybudować także dwa Magazyny.

Aby w polis poniżej powstały Wille, mieszkańcy będą potrzebowali oliwy. Z prawej strony ustaw kilka rzędów Drzewek oliwnych, a obok nich trzy Domki plantatorów. Zebrane przez nich oliwki przetworzysz w Tłoczni (trzy budynki wystarczą). Do spełnienia założeń zadania musisz postawione budynki przerobić na Wille.

## Scenariusz 2 – Smok

- Produkcja na rok 48 płyty marmuru

Aby dostać się do kamieniołomów, potrzebujesz zabić Hydrę. Niestety, do jej zlikwidowania potrzebujesz Heraklesa, którego przybycie znów wymaga spełnienia kilku warunków.



Na starcie tej misji dobuduj Magazyny tak, aby przyjąć nadchodzące dostawy Wina (dwie po 16 amfor) – koniecznie je zarezerwuj. Teraz rozbuduj Plantacje pszenicy o dodatkowe cztery budynki. To samo zrób z Szopą postrzygaczy.



Aby przekroczyć limit 1500 ludzi, rozpocznij budowę nowego osiedla. Bazuj na schemacie przedstawionym wcześniej. Zwróć jednak szczególną uwagę na to aby nowym osiedlu był szpital i (uwaga!) Gimnazjum – kolejny z warunków Heraklesa.



Wejść w „Mitologia”, znajdziesz tam Przybytek herosa dla Heraklesa. Wokół niego, ustaw Stadion, Szkołę teatralną i po naprzeciwległych stronach Podium i Szkołę. Aby gawiedź się nie rozeszła, postaw blokadę drogi. Kliknij prawym przyciskiem na Przybytku i przywołaj Herosa. (Gdybyś miał problem ze spełnieniem warunku „Znakomitego dostępu do Gimnazjów” wstaw zamiast niektórych Willi dodatkowe Gimnazjum). Gdy przybędzie bohater, rozprawi się z Hydrą, dając dostęp do kamieniołomu.



Postaw kolejny most na zachód i przeciągnij drogę do kamieniołomu. Teraz, ustaw siedem Warsztatów kamieniarskich (zapewnią produkcje na poziomie 62 marmurów/rok) oraz Punkt naprawczy, a jeszcze wyżej dwa Magazyny na przetworzony marmur. W przypadku gdy zabraknie rąk do pracy przejdź do zakładki „Przemysł”, dalej „Więcej informacji” i pozamykaj zakłady przetwarzające oliwę, oliwki, (i jeśli masz dużo jedzenia) pszenicę. Przyspiesz grę i spokojnie czekaj na zebranie surowca. (Gdybyś potrzebował funduszy, postaw „Hurtownia: Kalidon” i eksportuj wydobyty kamień).



### Scenariusz 3 – Miasto Aresa

- Świątynia ku czci Aresa
- Co najmniej 50 ludzi w Rezydencja
- 30 snopki pszenicy dla Kolonii
- 25 dzbany dla Kolonii

Wybuduj pałac (patrz obrazek poniżej) i kilka Urzędów podatkowych. Wejdź znów w „Przemysł” i odblokuj wszystko poza produkcją marmuru. Aby dobrze rozkręcić gospodarkę musisz, rozbudować część mieszkalną polis (najlepiej do 3300 obywateli). Przyjmuj do siebie przysyłane drewno i rzeźby – w późniejszej części misji będą bardzo przydatne – bo trudno je zdobyć. Gdybyś narzekał na zbyt duże ilości jakiegoś surowca, zawsze możesz go rozdać innym miastom – zwiększając autorytet. Jednocześnie, to bardzo dobra metoda na uniknięcie konfliktu zbrojnego z sąsiednim polis.



Trzymając się utartego schematu, budujemy jeszcze jedno osiedle w lewo i kolejne wzdłuż drogi prowadzącej na północ. Postaw kilka Plantacji pszenicy (tutaj też nie można przeholować) dlatego często zaglądaj do zakładki „Rolnictwo”, tam znajdziesz dane z liczbą mieszkańców jaką możesz wyżywić – niech będzie ona większa o 500 od faktycznej populacji. Pamiętaj aby Spichlerz i Magazyn postawić w niedużej odległości od Agory – tylko w ten sposób zmusisz dostawców do przenoszenia towarów na duże odległości.

Mimo to, budując osiedle widoczne na obrazku po lewej zaczniesz odczuwać braki w runie, żywności i oliwie.



Jedynym na to rozwiązaniem jest skorzystanie z fioletowej łączki na południowym wschodzie. Postaw tutaj sześć plantacji, gaj drzewek oliwnych, trzy Domki plantatorów i dwie Tłocznie. Daj sobie czas, niech poddani uzbierają ponad 30 z każdego z tych kluczowych surowców.

Zarezerwuj snopki pszenicy i dzbany oliwy dla kolonii.



Przenieś się w najlepsze miejsce na budowę świątyni dla Aresa, tj. ponad kamieniołomy. Postaw pięć budynków cechu rzemieślników. Dzięki nadesłanym surowcom (wspomniane wcześniej drewno i rzeźby) i wydobytemu marmurowi, możesz ją błyskawicznie postawić. W ten oto sposób, pozostał ci ostatni warunek, wybudowanie rezydencji na 50 osób.





Najlepszym miejscem na Domy elity będzie południowy wschód, gdzieś pomiędzy pałacem, a fioletową polaną na południu. Pamiętaj o tym aby najpierw zapewnić zieleni („**Estetyka**”), a dopiero później kulturę i towary (Agora). Pamiętaj też, że jeśli nie masz ochoty na ustawianie Parków, Stawów rybnych, Ogrodów kwiatowych, zawsze możesz użyć Pomników. Te, nie dość że mało miejsca zajmują, to wyjątkowo dobrze poprawiają estetykę.

Z jednej strony postaw Teatr, Szkołę teatralną i Podium, z drugiej zaś Gimnazjum, Szkołę oraz Stadion. Nie zapomnij o Szpitalu. Jeśli wybudujesz sześć osiedli, będziesz musiał zaopatrzyć je w uzbrojenie (wymagane do poziomu: „**Dworek**”). Potrzebny do tego brąz wyproś od przyjaźnie nastawionego Pelionu – przerobisz go w Zbrojowni. Gdy liczba rezydentów dojdzie do 50, zadanie zostanie ukończone.

### Scenariusz 4 – Kreteńska księżniczka

- 30 kłoce drewna dla Twojego miasta
- 30 amfory wina dla Twojego miasta



Wybierz Cydonię na mapie świata gry i kliknij po prawej w „>”. Przenieś się na wschód mapy, jak najdalej od rozwścieczonego Talosa i tam rozbuduj osadę. Zastosuj standardowy schemat, z tą różnicą, że tym razem stworzysz wszystko (28 Domów zwykłych) na bazie elipsy. I tak, po prawej: Teatr, Szkoła teatralna, Gimnazjum, Szkoła, zaś po przeciwległej stronie: Spichlerz, Magazyn, Agora (żywność i runo), Podium, Punkt naprawczy, Szkoła.



Aby to wszystko mogło funkcjonować, musisz zadbać o runo i żywność. Postaw sześć Plantacji cebuli (wykarmią 1600 ludzi) i dwie Szopy postrzygaczy. Po lewej, na wyższym poziomie, zajmij się produkcją wina (Winorośl, Domek plantatorów, Winiarnia).



Na najwyższym poziomie, zaraz przy wilkach postaw trzy Magazyny i dwa Tartaki. Przyspiesz grę i poczekaj aż uzbierasz po 30 sztuk kłoców i wina – zarezerwuj towar przechodząc do okna dialogowego, **„Przypomnij cele epizodu”**. Gdyby zabrakło funduszy, poproś o nie przyjazne miasta (zwłaszcza rodzinne Teby). W miarę możliwości możesz spełniać napływające życzenia z innych polis, lecz miej w pamięci to co jest nadrzędnym celem misji.

## Scenariusz 5 – Prezent ślubny

- Obroń miasto przed Talos
- 2 świątyn

Już na początku tego scenariusza pojawi się Talos. Odgradź go od reszty polis likwidując most łączący farmy z jedną ze świątyn. Niestety, musisz liczyć się z tym, że ta może przez potwora zostać uszkodzona. Do jego zlikwidowania będziesz potrzebował Jazona. Pamiętaj, że w przypadku gdy zabraknie ci jakiegoś towaru, możesz przerzucać siły ludzi, lub nawet zamykać poszczególne zakłady („Przemysł” -> „Więcej informacji”), tak aby nie zabrakło rąk do pracy na farmach – zdobywających najpotrzebniejsze surowce. W sytuacji kryzysowej przerzuć pozostałych robotników na farmy produkujące pszenicę, oraz na Magazyny i dystrybucję. Jeśli sytuacja trwałaby dłużej, nie zapomnij o dziale: Higiena i bezpieczeństwo, którego zaniedbanie doprowadzi do ruiny budynków w polis.

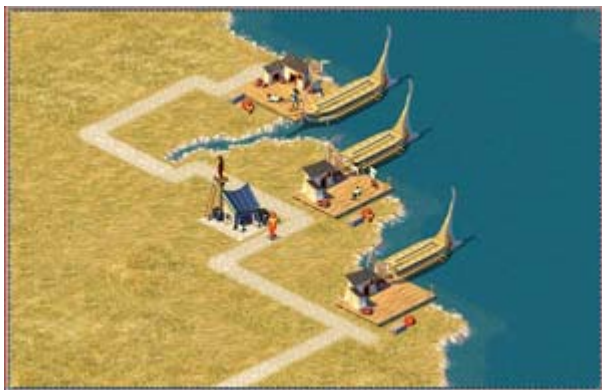


Postaw Przybytek Jazona na południu mapy – poniżej osiedla z kolumnami korynckimi. Dowiesz się, że jego przywołanie wymaga: trzy Triery, dwa oddziały jazdy, 64 skrzynie z żywnością, osiem koni i 16 amfor wina.

Upewnij się, że masz Zbrojownię (co najmniej dwie) i że posiadasz brąz. W przypadku tego drugiego wystarczy postawić Port handlowy: Cylicja i zaimportować kilkanaście sztab. Już teraz możesz postawić dwie Stadniny, zwłaszcza że konie przydadzą się do stworzenia jazdy, plus osiem sztuk musisz mieć w stadninie.



Zajmij się teraz budową kolejnego osiedla elity - sześć domów. Teoretycznie, można przemodelować te postawione wcześniej, ale dzięki nowemu wzmocnisz szeregi swojej armii – tak potrzebnej w przypadku najazdu wroga. Zastosuj schemat budowy osiedla elity przedstawiony wcześniej. Pamiętaj aby postawić Dużą agorę na której będą handlowali: żywnością, runem, końmi, oliwą, winem i uzbrojeniem. Jeśli będziesz miał problem ze ściąganiem jakiegoś towaru, na magazynie z dużą ilością pożądanego surowca wybierz PPM opcje „Opróżnij” – dzięki niej wymusisz jego dalszy transport. Dodatkowo, aby dać mieszkańcom zawodników, postaw Stadion.



Na pozyskanie większej liczby skrzynek jedzenia nie ma innego patentu jak czekać – lub zbudować więcej farm pszenicy. Wino wyproś od Krety i Cydonii. Obu towarów nie możesz rezerwować, gdyż zagłodziś w ten sposób swoich obywateli lub zlikwidujesz jazdę – przeganiając wyproszoną elitę z domostw. Ostatnim z warunków są trzy Triery i Punkt naprawczy. Postaw je powyżej miasta z kolumną, po lewej stronie od wyspy-farmy.





Gdy tylko Jazon przybędzie i zniszczy Talosa, zajmij się renowacją uszkodzonej świątyni. Kolejną, postaw zaraz obok. Jest to nadal atrakcyjne miejsce na ich stawianie, a to ze względu na niewielką odległość od kamieniołomu. (Gdyby zabrakło ci rzeźb, zawsze możesz je sprowadzić ze z Kalidonu – postaw hurtownię).

## Scenariusz 6 – Kryzys winny

- Opanuj Kiteron
- 3 świątyń

W tym scenariuszu musisz się skupić na zbudowaniu potęgi militarnej. Aby tego dokonać musisz skoncentrować się na gospodarce oraz na większym dostępie do siły roboczej – jak już pewnie zauważyłeś, z tą były problemy w poprzednim zadaniu. Polis musi stać się samowystarczalne i przynosić regularne dochody nie opierające się tylko na wydobywaniu kamienia (lub wyprasaniu drachm od zaprzyjaźnionych miast).



Aby wystawić rozsądną armię i opanować Kiteron, trzeba osiągnąć populację 5.000 ludzi. Przeglądaj się wcześniej wybudowanym osiedlom, wiele z nich ma nadmiarowe wieże naprawcze, niektóre z blokad dróg źle działają. Pousuwaj także niepotrzebne Fontanny i zamiast nich powstawiaj kolejne Domy zwykłe. Teraz poprowadź drogę prostopadłą do tej prowadzącej z północnego zachodu na południowy wschód, to doskonałe miejsce na osiedle domów dla zwykłych mieszkańców. Na razie nie przejmuj się osiedlami dla elity, spróbuj opanować sytuację w mieście dodając (tam gdzie to konieczne) Punkty naprawcze i Szpitale.

Gdybyś potrzebował funduszy, dodaj więcej Warsztatów kamieniarskich, a wydobyty marmur ślij do Kalidonu.

Jeśli eksportujesz oliwę, runo, pszenicę, to zapomnij o tej formie zarobku. Są to towary bardzo potrzebne i ich brak (gdy omyłkowo sprzeda ich się za dużo) może być bardzo odczuwalny. Tak więc, farm produkujących podstawowe surowce nie może być ani za dużo, ani za mało. Staraj się utrzymać poziom 50-60 sztuk każdego z nich – nadmiar przekazuj jako dar. Upewnij się że masz 23 plantacje pszenicy (wykarmia 5.800 ludzi), 10 Szop postrzygaczy, sześć Domków plantatorów i siedem tłoczni.



Pewnym interesem, jednocześnie nie kolidującym w obieg towarów niezbędnych do życia, jest tworzenie rzeźb. Niestety, na tej mapie nie mamy jak wydobywać brązu, trzeba więc go nabyć z Cylicji (Port handlowy). Postaw siedem Pracowni rzeźbiarskich i Hurtownię z Kadmea. Na każdej wyeksportowanej figurze zarobisz 90 drachm. To w połączeniu z kamieniołomami powinno zapewnić ci stałe i pewne źródło przychodu. Jeśli dobrze zabezpieczyłeś obrót towarów między producentami, a farmą, możesz przejść do budowy potęgi militarnej.

Wybuduj dwie zbrojownie i przejdź do osiedla elity na południu.



Trzeba je rozszerzyć, w tym celu zniszcz Agorę, Punkt naprawczy i wszystko co przeszkadza w dostawieniu kilku Domów elity (łącznie ma być ich dziesięć). Postaw wszystkie możliwe stragany na Dużej agorze, a zaraz obok trzy Stadniny. Wyproś trochę wina z Cydonii dla elity, gdyby to było mało, postaw Port handlowy i handluj z Knossos.

Tam, gdzie importujesz brąz, postaw cztery Zbrojownie.



Przejdź do drugiego osiedla elity. Ponaprawiaj te budynki które uległy zniszczeniu oraz postaw dwie Stadniny koni. Łącznie będziesz miał 16 domków, co da 8 oddziałów jazdy. To może być jednak mało w starciu z siłami z Kiteron. Wykorzystaj pozyskanych (dzięki darom) sojuszników i to najpierw im nakaż atak na wrogie polis. Ostatecznie, samemu wydaj komendę podboju miasta i czekaj na wieści z frontu. Gdy pozyskasz kolejnego wasala, zajmij się budową trzeciej świątyni: Altany Ateny. Wstrzymaj eksport: marmuru (potrzebujesz 67 bloki) i rzeźb (osiem). Nie rozdawaj także całego drewna, na potrzeby budowli potrzebujesz 22 ładunki. Nie zapominaj o trzech budynkach Cechu rzemieślników.

## Scenariusz 7 – Menady atakują

- 11 partnerów
- Obroń miasto przed Menada
- Roczny zysk 2000
- Ludność – 4000

Warunek ludności masz już na starcie spełniony, podobnie (dzięki marmurowi i rzeźbom) ten stawiający roczny zysk na poziomie 2000 drachm. Przyjrzyj się więc uważnie miastom w świecie Panhelleńskim i hojnie obdarz te, które mają negatywny do ciebie stosunek – warto spełniać ich prośby. Wbrew pozorom, w tym scenariuszu, pierwszorzędnym celem jest zniszczenie Menad.



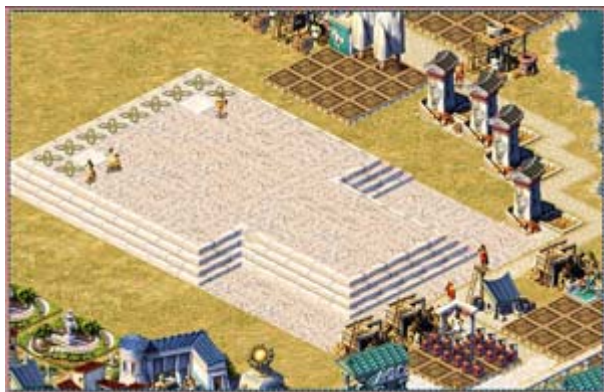
Zaraz na początku misji do Teb zawita pierwsza Menada, atakując farmę na południowym-wschodzie. Do jej pokonania potrzebujesz Achillesa. Niestety, zaraz po postawieniu jego budowli okaże się, że jego przybycie wymaga: 32 komplety uzbrojenia, trzech oddziałów hoplitów, świątyni ku czci Ateny, braku niezadowolenia w mieście, oraz 16 amfor wina. Powinieneś spełniać każdy z tych wymogów, w razie czego, wino dokupisz w Porcie handlowym z Knossos, a dodatkowe komplety stworzysz z importowanego brązu – port Cylicja. Po zlikwidowaniu nadchodzących Menad i naprawie wyrządzonych przez nie szkód (odbuduj farmy), warunek posiadania 11 partnerów handlowych spełni się sam.

Pamiętaj o opcji gromadzenia surowca, wystarczy kliknąć LPM na produkcie w zakładce „Dystrybucja”.



## Scenariusz 8 – Pretendent do tronu

- Opanuj Kalidon
- Opanuj Argos
- Opanuj Orchomenos
- 4 świątynie
- Co najmniej 100 ludzi w Pałacyk



Skoro ostatni z warunków masz już zaliczony, zajmij się budową czwartej świątyni. Postaw Wyrocznię Apolla (88 marmuru, 22 ładunków drewna i sześć rzeźb) obok Pracowni rzeźbiarskich i Zbrojowni w centrum mapy. Zatrzymaj eksport kamienia i figur, bo te przydadzą się na budowie. W międzyczasie kliknij na globusie i (jeśli masz dobrą opinię) kilkukrotnie zażądaj od Kalidonu drachm. Następnie, gdy to stanie się tobie nieprzychylne zaatakuj je swoimi siłami: dziewięcioma jednostkami jazdy oraz parą ze straży Aresa. Metodę powtórz w stosunku do Argos.

Teraz poczekaj chwilę, zawojowane miasta rozpoczną bunt, stłum go, uważając jednocześnie czy nie zbliża się do ciebie armia z Orchomenos. (Jeśli tak by się stało, wyłącz auto-obronę i przenieś armię poniżej osiedla elity na południowym-zachodzie.)

Poślij swoją armię na siedzibę Polnika, a gdyby operacja się nie powiodła, poczekaj aż armia wróci i ją powtórz. Gdy już będziesz miał trzech nowych wasali, a świątynia Apolla będzie gotowa nastąpi koniec misji.

Pamiętaj, że jeśli masz sojuszników (miasta: Tasos, Kadmea, Kiteron) możesz ich wykorzystać jako wsparcie. Wystarczy wydać im komendę ataku wrogiego polis, a następnie samemu wysłać dodatkowe wsparcie.

## 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 elitarnej 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” rozwinie 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 zadbaj o wymagane dla nich surowce. Postaw pałac i czekaj aż zapelni 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 i rzeźb. 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).