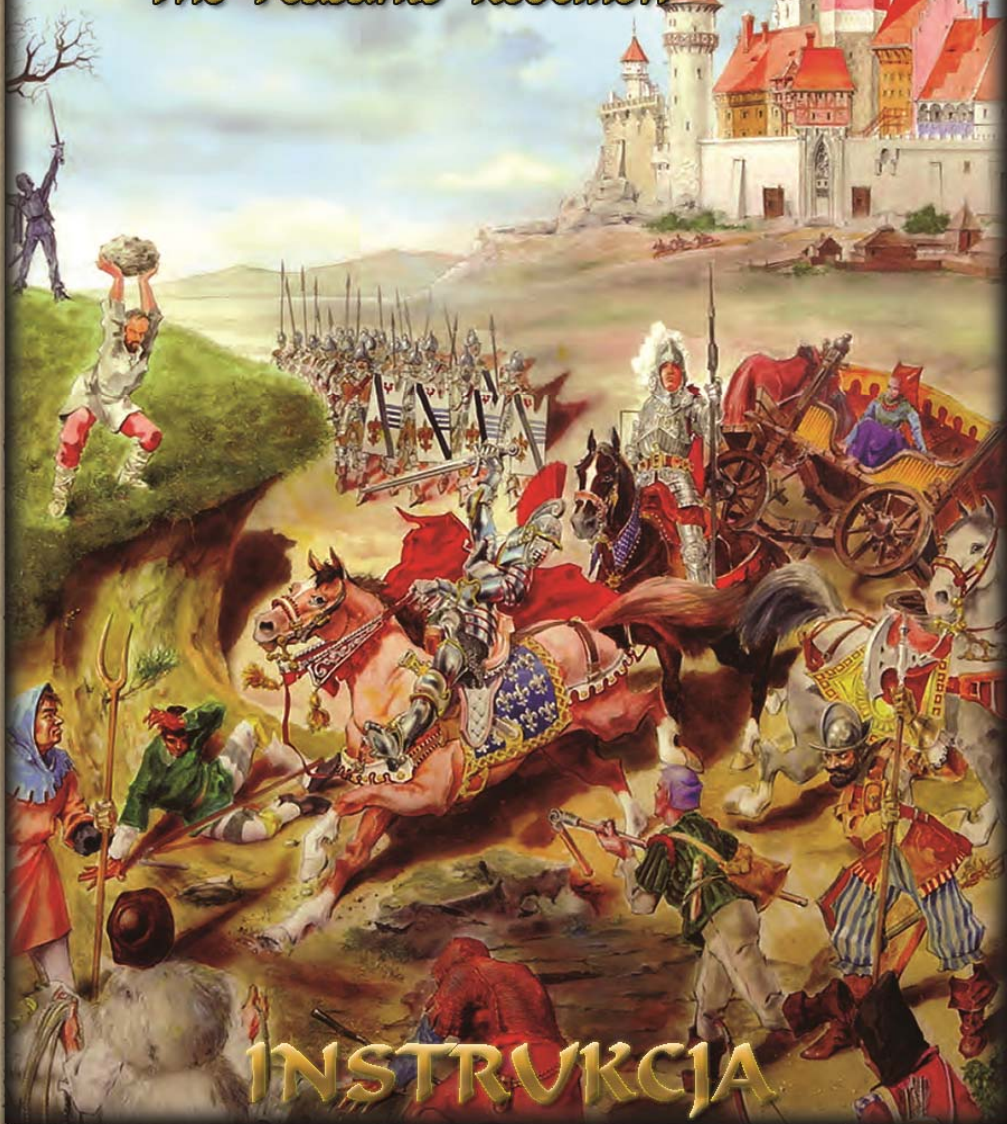


Knights and Merchants

The Peasants Rebellion





OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

PROSIMY O ZAPOZNANIE SIĘ Z PONIŻSZĄ INFORMACJĄ PRZED INSTALACJĄ I URUCHOMIENIEM GRY ORAZ UDOSTĘPNIENIEM JEJ DZIECIOM!

Według badań lekarskich niektóre osoby bardzo źle reagują na efekty świetlne i błyski związane z wyświetlaniem grafiki na ekranie. U osób tych w wyniku obcowania z grami komputerowymi oraz grami wideo dojść może do zakłóceń świadomości i ataków epilepsji. W związku z tym zaleca się w przypadku wystąpienia podobnych objawów **NIEZWŁOCZNIE ZAPRZESTAĆ GRANIA** i skonsultować się z lekarzem. Zaleca się także, aby dzieci do lat 12 korzystały z komputera pod opieką dorosłych.

ZALECANE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

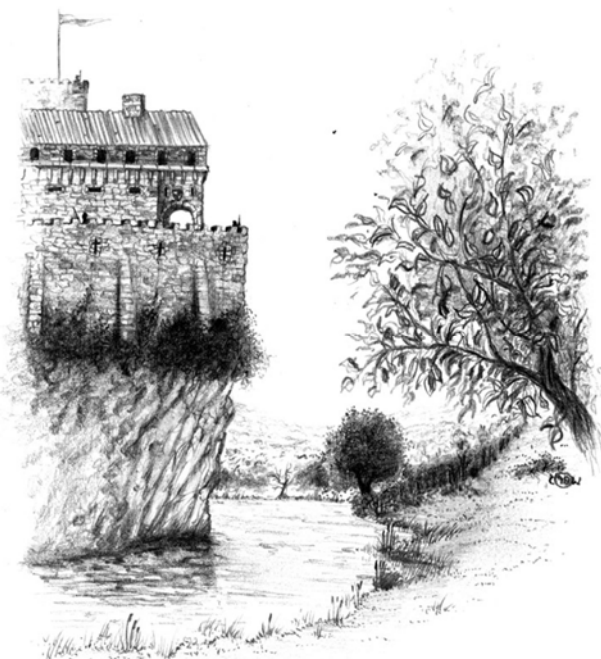
- W czasie gry należy utrzymywać pozycję z dala od monitora (kabel myszy lub joysticka powinien być naciągnięty).
- Zaleca się grać na małym ekranie.
- Z komputera nie powinny korzystać osoby nie wyspane lub zmęczone.
- Należy zwrócić uwagę na właściwe oświetlenie pomieszczenia w którym znajduje się komputer.
- Zaleca się robienie 10-15 minutowych przerw przy używaniu komputera dłużej niż godzinę.

STRZEŻ SIĘ OPĘTANIA

(OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ Z ROKU 1200 N.E.)

Biada dzielnemu rycerzowi Królestwa, co to się nazbyt długo w ruchome obrazy owej diabelskiej Laterna Magica wpatruje. Straszliwe bestie z otchłani piekielnych zawładną nim i drgawkami różnemi dręczyć go będą, jakoby mu kto żelazem rozpalonym trzewia przypiekał.

Umiar niech będzie obowiązkiem każdego rycerza, by nigdy nie zaniedbał brewiarza ni posiłku, by ciało i dusza znalazły wytchnienie od trudów wojny i znoju rządzenia.



SPIS TREŚCI

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ	1
STRZEŻ SIĘ OPĘTANIA	2
SPIS TREŚCI	3
INSTALACJA	4
HISTORIA	7
OGÓLNY PRZEBIEG GRY	14
MENU GŁÓWNE	15
RODZAJE MENU W GRZE	16
BUDYNKI	19
PODDANI JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI	47
JEDNOSTKI MILITARNE	50
O SZTUCE PROWADZENIA WALKI	56
KOMENDY I FUNKCJE KŁAWISZY	59
MISJE POJEDYNCZE	62
GRA W SIECI	63
PYTANIA DOTYCZĄCE GRY	67
INNE WSKAZÓWKI I TRIKI	69
AUTORZY	70

INSTALACJA

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Minimalne wymagania:

- Pentium 233 MHz
- 64 MB RAM
- Karta graficzna 4 MB
- 16-bitowa karta dźwiękowa
- 450 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku
- Napęd CD-ROM 4x
- Mysz
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

Zalecane wymagania:

- Pentium 300 MHz
- 128 MB RAM
- Karta graficzna 8 MB
- 16-bitowa karta dźwiękowa
- 450 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku
- Napęd CD-ROM 8x
- Mysz
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

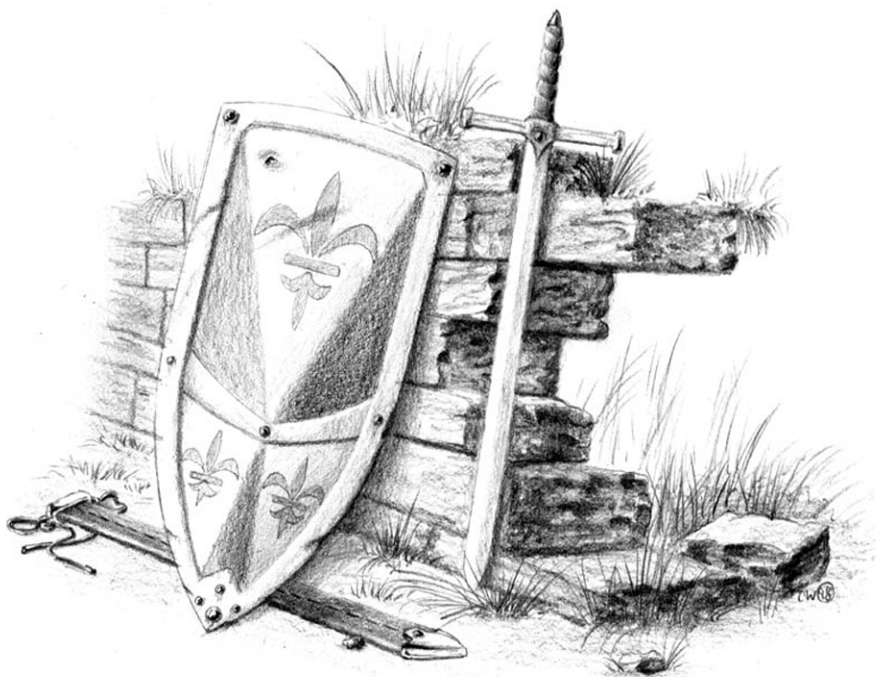


CW95

INSTALACJA

INSTRUKCJA INSTALACJI

Odlóż swój miecz i zbroję, uruchom komputer. Włóż krążek do stacji CD-ROM. Ponieważ „Knights and Merchants – The Peasants Rebellion” korzysta z właściwości autoodtwarzania Windows, menu startowe uruchomi się automatycznie. Kliknięcie na przycisk „Zainstaluj grę” uaktywnia program instalacyjny.



INSTALACJA

PROGRAM INSTALACYJNY

Grę można zainstalować w standardowym folderze „C:\Program Files\KaM – The Peasants Rebellion” lub innym dowolnie wybranym. Aby znaleźć szukany folder, należy kliknąć na przycisk „Przeglądaj”. Pojawi się okno dialogowe, w którym można wpisać dowolną ścieżkę, lub wybrać z listy istniejący już folder. Pamiętaj, że Knights and Merchants - The Peasants Rebellion wymaga około 450 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku.

Po naciśnięciu przycisku „Dalej” zostanie wyświetlone okno grupy programów dla menu startowego Windows. Standardowo zakładany jest nowy folder z programami o nazwie „KaM – The Peasants Rebellion”. Nazwę można zmienić, wpisując ją w oknie dialogowym lub wybierając istniejący folder dialogowy z listy. Naciśnięcie przycisku „Dalej” uruchomi proces kopiowania danych. Przyciskiem „Anuluj” można w każdej chwili przerwać instalację. Po zakończonym kopiowaniu plików kliknij na „Zakończ”.

Konieczne jest również zainstalowanie wersji DirectX 8.0 lub wyższej. Jeżeli ostatnio były instalowane w komputerze inne nowe gry, ponowna instalacja prawdopodobnie nie będzie konieczna. Aby upewnić się, czy system dysponuje wymaganą wersją DirectX, należy kliknąć na „Instaluj DirectX” w menu Autostart dla CD-ROMu i wykonać kolejne polecenia wyświetlane na ekranie.

HISTORIA

THE SHATTERED KINGDOM

„Och, to dla mnie prawdziwy zaszczyt, gościć w moich progach nowego Hetmana Koronnego. Zechciej spocząć, wielmożny Panie. W mojej sekreterze mam wyśmienite wino, które czekała właśnie na tak niezwykłą okazję jak ta. Wojna trwa już wiele lat i jak na razie przewagę mają rebelianci. Niezwykle zasmuca fakt, że tą haniebną rebelią dowodzi pierworodny syn naszego monarchy.

Jak doszło do tego? No cóż, to długa historia...

Król Karol wiele lat sprawował władzę w Królestwie, ciesząc się sympatią ludu i swoich wasali. Jego wyroki były sprawiedliwe, a rządy - roztropne. Nikt więc w tym kraju nie doświadczał głodu, ba, większość poddanych prowadziła szczęśliwy żywot pod jego berłem. Oczywiście na początku znaleźli się również i niezadowoleni z rządów Karola. Niejeden baron podniósł rękę na majestat królewski, aby sam zasiąść na tronie. Ale król Karol dusił w zarodku wszelkie bunty, dając dowód na to, że rządy żelaznej ręki nie były mu obce.

Bezwzględnie zwalczał swoich wrogów i nie spoczął, póki nie ostał się ani jeden, wążący się poddać w wątpliwość jego władzę. Król szybko przywracał pokój w kraju, zapewniając swojemu ludowi szczęśliwy żywot i sprzyjające warunki do rozwoju handlu i rzemiosła, które pod jego rządami wspaniale się rozwijały.

A kiedy na świat przyszedł następca tronu, mogło się zdawać, że szczęśliwy los sprzyja temu krajowi. Narodzinom księcia Lothara towarzyszyło jednak kilka złowróżbnych znaków. Król natychmiast polecił sporządzić horoskop.

Nikt inny tylko sam słynny mistrz Johann von Moorbach pytał gwiazdy o los królewskiego spadkobiercy. Uczony ten przepowiedział młodemu księciu wspaniałą przyszłość: niezliczone zwycięstwa na polu walki, sławę niepokonanego i nieustraszonego wojownika. Na dźwięk jego imienia serca nieprzyjaciół miały wypełniać się bezgraniczną trwogą i prawdziwym przerażeniem.

HISTORIA

THE SHATTERED KINGDOM

Nauczycielami młodego następcy tronu byli najwięksi mędrcy Królestwa, którzy w księciu znajdowali pilnego ucznia. Książę posiadał szczególny talent do rzemiosła wojennego. Był świetny zarówno w walce wręcz jak i w dowodzeniu wojskiem. Swoje taktyczne zdolności książę po raz pierwszy udowodnił podczas wyprawy przeciwko dzikim hordom barbarzyńców, którzy w owych czasach nękali północne rubieże Królestwa.

Rozłam między ojcem a synem następował stopniowo i nikt jeszcze wtedy nie dostrzegał ciemnych chmur, które gromadziły się nad naszym krajem. Zresztą książę Lothar był wtedy posłusznym synem, szlachetnym rycerzem bez trwogi i skazy, dumą swoich królewskich rodziców. Ledwo książę wyrósł z pacholęcego wieku, król powierzył mu namiestnictwo nad niewielką prowincją. Swego czasu ja też opowiedziałem się za tym konceptem. Król chciał bowiem, aby następca tronu zgłębiał tajniki sprawowania władzy nie tylko z książek i pod czujnym okiem nauczycieli. Dla nikogo nie było zaskoczeniem, że książę również z tym zadaniem radził sobie z łatwością.

W ciągu niespełna dwóch lat z zapomnianej przez wszystkich osady powstał kwitnący gród z najbardziej znaczącym targiem w prowincji. Nadwyżki zbiorów oraz intensywna eksploatacja złóż zapewniały księciu środki na utrzymanie najemników, którzy pilnowali prawa i porządku w prowincji.

Poza tym książę polecił wybudować pałac, w którym podejmował tuziny młodych rycerzy. Każdy posiłek serwowany był na złotych tacach, a do picia podawano najprzedniejsze wina z Południa. Kiedy książę i jego znakomita świta spożywali najbardziej wymyślne potrawy, kuglarze i muzykanci zabawiali ich swoimi popisami.

HISTORIA

THE SHATTERED KINGDOM

Ponieważ w całym kraju panował zupełny spokój, księcia zaczęła ogarniać nuda. Nie inaczej wiodło się jego dworakom, chociaż dla ich uciechy organizowane były polowania, turnieje rycerskie i ćwiczenia. Coraz częściej dochodziło do rękoczynów pomiędzy rycerzami księcia i pachołkami z sąsiedniej prowincji. Jedna z takich utarczek zakończyła się śmiercią pachołka i spaleniem młyna. Było dużo świadków, którzy mogli zaświadczyć, że tych niecných czynów dopuścili się dworzanie księcia Lothara. Baron Gottfried, którego poddanymi byli młynarz i zabity pachołek, złożył u króla skargę na niegodziwych dworaków księcia.

Z ciężkim sercem, ale bez wahania król Karol ogłosił wyrok na nikczemnych towarzyszy swojego syna: Śmierć przez powieszenie! Niezwłocznie wysłano posłańca, aby dostarczył księciu wyrok, poświadczony królewską pieczęcią. Nieszczęśnik ten miał już nie ujrzeć królewskiego grodu i według moich informacji nigdy nie dotarł do prowincji księcia Lothara. Ponieważ królewscy posłańcy są pod osobistą ochroną Jego Królewskiej Mości, król Karol strasznie się rozgniewał powodu utraty oddanego sługi.

Rozkazał Twojemu poprzednikowi, Wielkiemu Hetmanowi Koronnemu Hilpertowi von Rodgau, dostarczyć drugi list. Tym razem Hetmanowi towarzyszyła w drodze połowa straży przybocznej króla.

Księżę Lothar nie potraktował Wielkiego Hetmana Koronnego z należyтым respektem i przez wiele dni kazał czekać mu na audiencję. W końcu skończyła się cierpliwość dobrotliwego Hilperta von Rodgau i dukatami wymusił na pałacowych zausznikach spotkanie z księciem. Księżę, nie tylko rozgniewał się na Hetmana za wtargnięcie do jego prywatnych komnat, ale również sprzeciwił poleceniu swojego ojca i króla, który nakazał mu niezwłoczne wykonanie wyroków.

HISTORIA

THE SHATTERED KINGDOM

Spokój i rozważa starego Hetmana Koronnego przeszły do legendy. Wszystkie swoje siły włożył w wyperswadowanie księciu samowoli. Ten jednak nawet go nie słuchał. Natomiast dołał jeszcze oliwy do ognia, obrzucając tego wysokiego dostojnika królewskiego plugawymi wyzwiskami. Nic nie wskórawszy, hetman udał się w drogę powrotną, aby powiadomić monarchę o złamaniu przysięgi przez księcia.

Wiadomość ta załamała króla. Wiele godzin poświęcił naradom z Wielkim Hetmanem Koronnym i moją skromną osobą, zanim doszedł do przekonania, że trzeba odebrać księciu Lotharowi powierzone mu dobra. Ponownie pchnięto posłańca do księcia, który po kilku dniach wrócił do stolicy ze zwrotną odpowiedzią. W liście do króla książę Lothar odmówił zrzeczenia się dotychczasowych przywilejów i zapowiedział, że nie opuści swojej prowincji! Król miał już dość swojego wyrodnego syna i wysłał swoje hufce do prowincji księcia, aby w ten sposób zmusić go do posłuszeństwa.

Książę dysponował już wtedy potężną siłą zbrojną i przy jej pomocy zmusił wojska królewskie do ucieczki. Pokonany generał wrócił z resztą wojska do stolicy. Król, czerwony ze złości, grzmiącym głosem ogłosił, że jego syn jest wyjętym spod praw banitą, rebeliantem i wrogiem Królestwa.

Wraz z pierwszym dobytciem miecza rozpoczęła się wojna domowa. Wielu baronów, skuszonych perspektywą zagarnięcia nowych krain, odpowiedziało się po stronie zdrajcy.

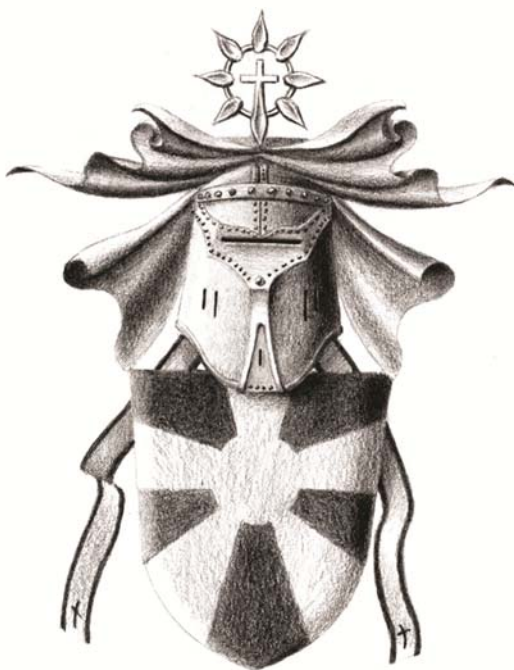
W następnych latach nastały ciężkie czasy dla wiernych poddanych króla. Przepowiednia mistrza Johanna von Moorbach sprawdziła się o tyle, że imię księcia wprawiało w trwogę i przerażenie jego własny naród. Kto nie padł ofiarą okrucieństw i rozbojów żołdactwa księcia, tam żniwo zbierała zaraza i klęska głodu.

HISTORIA

THE SHATTERED KINGDOM

Przed Wami, Panie stoi bardzo trudne zadanie. Ten zamek to ostatnie nasze schronienie. Nie mamy już gdzie uciekać i na łaskę przeciwnika też nie ma co liczyć.

Pohamuj swą porywczosć, Wielki Hetmanie Koronny! Zanim rzucisz się w wir walki, radzę Ci udać się na przejażdżkę po naszych ziemiach. Z pewnością chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o gospodarce i handlu naszego prostego ludu.”



HISTORIA

THE PEASANTS REBELLION

„Nasz przezacny heroldzie, wojna powiązana z naszym królestwem wisi nad nami niczym czarne chmury. Przed niespełna kilkoma miesiącami król Karol i nieuczciwy spadkobierca, książę Lothar przepadli bez wieści. I z tego względu była to bez wątpienia prawdziwa próba siły dla naszego królestwa. Próba przetrwania. Jedynie dzięki twemu osławionemu imieniu i twojemu mądrymu przewodnictwu nad wojskami, o drogi heroldzie, udało się zapobiec udziałowi książąt w kolejnej wojnie domowej.

Kiedy wojna dobiegła końca, przez kilka następnych lat królestwo zaczęło na nowo rozkwitać. Życie płynęło cicho i spokojnie. I chociaż wszyscy bardzo się starali, nie udało się niestety przywrócić królestwu jego dawnej świetności. Nie to jednak było powodem moich odwiedzin na zamkowym dworze, zacny heroldzie.

Książę Maciej Postumus, daleki krewny zmarłego króla Karola, zwrócił się o pomoc do najwyższej rady. Jego ojciec, król Bogart, zginął w niewyjaśnionych okolicznościach podczas swojej sokołniczej wędrówki. Głowy trzech najstarszych rodzin arystokratycznych wyraziły natychmiastowe chęci do włożenia na swe barki ciężaru władzy. Do przejęcia rządów. Miało tak być do czasu uzyskania przez dziedzica należytego wieku. Nie minęły trzy doby od tych dziwnych wydarzeń, kiedy książę zdał sobie sprawę, że szlachetne i hojne obietnice członków łoży kupieckiej zniechęciły poddanych do wykonywania nawet najdrobniejszych poleceń.

Bojąc się o własne życie i losy królestwa, dzielny książę zaczął wymagać od żołnierzy pomocy w odzyskaniu rządów dla jego rodziny. Wysoka rada dała wiarę słowom księcia Macieja, że najbardziej potrzebuje wsparcia dużej armii właśnie pod twoim przewodnictwem, ponieważ prowadzenie wojaczki nie jest jego mocną stroną. Jednakże wielce wskazaną rzeczą byłoby nauczanie młodego księcia tych ciemnych, brutalnych stron wojny.

HISTORIA

THE PEASANTS REBELLION

Jeżeli więc przyjmiesz to trudne zadanie, wyślemy ci w okrętowym załadunku kilka oddziałów walecznych rycerzy, którzy o pierwszych promieniach słońca opuszczą nasze ziemie, osnute mgłą wybrzeże, wyruszając w niesamowitą podróż.

Wspomóż zatem młodego księcia, jako że jesteś zaprawionym w bojach mężem mogącym stawić czoła wielkiemu wyzwaniu - odzyskaniu korony dla jej prawdziwego dziedzica.”



OGÓLNY PRZEBIEG GRY

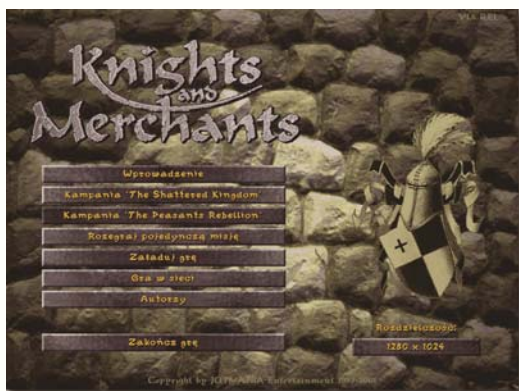
Na początku gry widać centralny punkt miasta - Spichrz. W grze obowiązuje zasada, że kliknięcie lewym klawiszem myszy na budynek albo poddanego wywołuje bardziej szczegółowe informacje, które wyświetlane są na dole ekranu w wierszu statusu. W ten sposób sprawdzasz na przykład zapas wszystkich towarów w Spichrzu, które król oddał do Twojej dyspozycji w celu wybudowania miasta.

Aby stworzyć funkcjonalny system gospodarczy i powołać do życia Twoje miasto, musisz najpierw zlecić budowę Szkoły. W tym celu kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonę w kształcie młotka lub naciśnij klawisz 1 (patrz „Komendy i funkcje klawiszy”). Wtedy uaktywni się menu „Wybór budynków” i okno, w którym można przeglądać wszystkie budynki. Jeżeli najedziesz kursorem myszy na ikonę budynku, w dole ekranu pojawi się jego nazwa. Następnie kliknij na ikonę w kształcie książki (druga ikona w górnym rzędzie) i przeciągnij kursorem myszy po planszy. Klikając ponownie lewym przyciskiem myszy, zaznacz w odpowiednim miejscu (patrz rozdział „Budynki”) teren pod budowę obiektu. Wtedy jeden z Twoich Budowniczych natychmiast przystąpi do wyrównania terenu. Aby Twoi pomocnicy mogli dostarczyć niezbędne materiały budowlane (w tym przypadku sześć desek i pięć kamieni), należy połączyć ulicą Szkołę ze Spichrzem. W tym celu umieść na planszy znaczniki ulic, znajdujące się w menu „Wybór budynków” u góry po lewej stronie. Twoi Budowniczcy natychmiast zajmą się wyrównaniem zaznaczonych miejsc. Każdy kawałek drogi to jeden kamień, dostarczony przez Twoich samodzielnych Pomocników. Jak tylko ulica jest gotowa, Pomocnicy przystępują do transportu budulca na miejsce budowy. Dopiero wtedy zaczyna się właściwe wznoszenie Szkoły.

Bezpośrednio po wybudowaniu Szkoły powinieneś skoncentrować się na budowie Gospody, ponieważ jest ona nieodzowna w zaopatrywaniu ludności cywilnej w żywność. Pamiętaj, abyś zawsze miał wystarczający zapas drewna i kamieni w Spichrzu.

Dalsze kroki, niezbędne w tworzeniu wydajnej gospodarki, zostały wyjaśnione w misji treningowej („Wprowadzenie”), a także we „Inne wskazówki i triki” w końcowej części opisu gry.

MENU GŁÓWNE



Po uruchomieniu gry, po zakończeniu odtwarzania animacji startowej, ukazuje się ekran menu głównego.

Możesz tutaj wybrać typ gry, w którą chcesz zagrać - przeciwko komputerowi (kampanie), lub przeciwko drugiemu graczowi (gra w sieci).

Wprowadzenie

Rozpoczyna misję treningową. Zanim rozpoczniesz prawdziwą walkę, powinieneś rozegrać tę misję, aby dowiedzieć się, w jaki sposób należy walczyć z przeciwnikami.

Kampania „The Shattered Kingdom”

Rozpoczyna kampanię „The Shattered Kingdom”.

Kampania „The Peasants Rebellion”

Rozpoczyna kampanię „The Peasants Rebellion”.

Rozegraj pojedynczą misję

Umożliwia rozegranie scenariuszy gry przez sieć w trybie gry jednoosobowej.

Załaduj grę

Wczytuje zapisane gry.

Gra w sieci

Rozpoczyna grę dla wielu graczy (przez sieć).

Autorzy

Lista osób, które brały udział w tworzeniu gry.

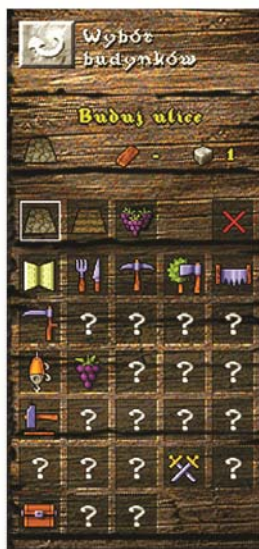
Zakończ grę

Opuszcza grę.

Rozdzielczość

Można tutaj dopasować rozdzielczość ekranu (dostępne tryby to: 800x600, 1024x768, 1280x960 i 1280x1024).

RODZAJE MENU W GRZE



WYBÓR BUDYNKÓW

(Symbol: Młotek / Klawisz: 1)

W menu „Wybór budynków” widoczne są obiekty, znajdujące się aktualnie w trakcie budowy. Na początku misji tylko niektóre budynki są dostępne ze względu na częściową ich zależność od siebie (patrz: Rozdział „Budynki”). Na przykład warunkiem postawienia Tartaku jest wybudowanie najpierw Leśniczówki, zapewniającej niezbędne w Tartaku drewno. Ilość budulca (drewno użytkowe i kamienie), koniecznego do budowy danego obiektu jest podana po prawej stronie obok ikony deski i kamienia. Po umieszczeniu znacznika budynku na planszy poprzez kliknięcie lewym klawiszem myszy, menu „Wybór budynków” automatycznie przełącza się na menu „Buduj ulicę”. Wtedy należy zbudować ulicą łączącą plac

budowy ze Spichrzem, aby zapewnić dostawy budulca.

Przy umieszczaniu budynku w wybranym miejscu niebieskawe linie będą wskazywać dozwoloną, a czerwone krzyżyki niedozwoloną pozycję. Zwróć uwagę na wejścia do Twoich budynków, ponieważ w tym miejscu ulica musi połączyć się z budynkiem.

Pola pod uprawę zboża i winogron można zakładać tylko na żyznych glebach. Zanim więc postawisz Gospodarstwo lub Winnicą, sprawdź teren pod względem jakości podłoża. Same budynki można oczywiście budować na jałowej ziemi.

Zbudowanie Kopalni wymaga spełnienia szczególnych warunków. Po wybraniu Kopalni z menu „Wybór budynków” musisz poszukać w górach odpowiednich miejsc pod budowę Kopalni. Wybierz miejsca bogate w surowce. Kopalnie Żelaza i Złota wbudowuje się w skałę, natomiast Kopalnie Węgla stawia bezpośrednio na złożach.

Aby usunąć znacznik lub zburzyć postawiony budynek, wybierz ikonę w kształcie litery X po prawej stronie u góry.

Naciskając prawy klawisz myszy lub klawisz Escape, możesz w każdej chwili zamknąć menu „Wybór budynków”.

RODZAJE MENU W GRZE



PODZIAŁ TOWARÓW

(Symbol: Waga / Klawisz: 2)

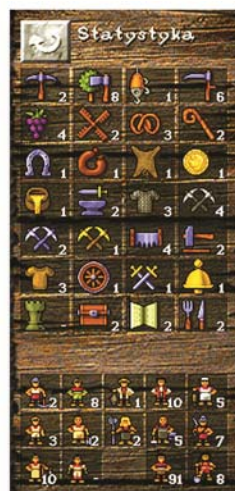
Przy podziale towarów możesz dowolnie ustalać priorytety zaopatrywania budynków w podstawowe produkty (drewno użytkowe, żelazo, węgiel i ziarno). Na przykład w razie niedostatecznej produkcji w Chlewie, zakłócającej funkcjonowanie gospodarki, możesz przeznaczyć większość ziarna na potrzeby Chlewa. Pamiętaj, aby również Młyn i Stajnia miały zapewnioną wystarczającą ilość ziarna.

STATYSTYKA

(Symbol: Liczydło / Klawisz: 3)

Menu „Statystyka” zawiera wykaz istniejących budynków. Po ich liczbie można rozpoznać ilość wybudowanych obiektów określonego typu. Dolna część menu wyświetla liczbę wyszkolonych jednostek cywilnych. Jeżeli dysponujesz niedostateczną liczbą przyuczonych poddanych, wiadomość o niedoborze siły roboczej zostanie wyświetlona na ekranie.

Istotna przy tworzeniu funkcjonalnego systemu gospodarczego jest odpowiednia ilość rzemieślników i Pomocników. Liczbę wykwalifikowanych poddanych znajdziesz w dolnej części menu po prawej stronie. Gdy nabierzesz trochę doświadczenia w grze, sam zorientujesz się, jaka jest optymalna liczba przyuczonych poddanych.



RODZAJE MENU W GRZE



OPCJE

(Symbol: Pióro / Klawisz: 4)

W menu „Opcje” możesz zapisać i załadować aktualny stan gry, a także przy pomocy odtwarzacza muzyki posłuchać ulubionych utworów muzycznych.

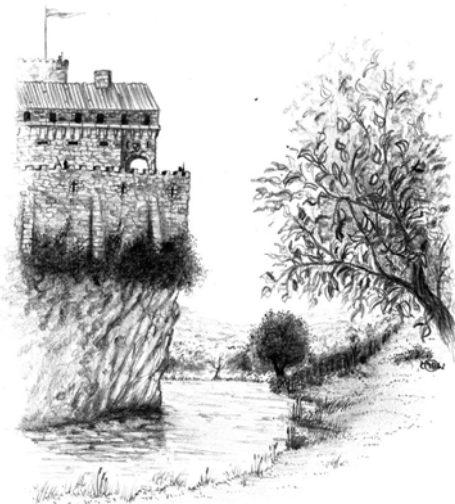
W menu podrzędnym „Ustawienia” znajduje się funkcja „Autozapis”, której uaktywnienie powoduje, że program automatycznie co około 3 minuty używa dla bezpieczeństwa 10-tej pozycji. W wyniku uaktywnienia funkcji „Przewijanie x 2” prędkość przewijania zwiększa się dwukrotnie. W menu podrzędnym „Ustawienia” znajdują się również trzy suwaki, służące do zmiany prędkości kursora myszy oraz regulowania głośności muzyki i odgłosów w tle.



SPICHRZ

Centralnym punktem całego systemu gospodarczego jest Spichrz. Tutaj pomocnicy dostarczają wszystkie towary wytworzone w Twoich warsztatach.

Zgromadzone w Spichrzu zapasy złota, broni i żywności często stanowią kapitał umożliwiający rozpoczęcie budowy miasta. Na potrzeby niewielkiego miasta w zupełności wystarcza jeden Spichrz. Ale w miarę jego rozbudowy wzrasta zapotrzebowanie na wyspecjalizowane magazyny, przeznaczone do składowania tylko określonych towarów (np. surowce do produkcji żywności).



Jeśli klikniesz kursorem w kształcie lupy na Spichrz, jego zasoby zostaną wyświetlony na panelu sterowania w postaci ikon. Każda ikona oznacza przy tym inny rodzaj towaru. Możesz wstrzymać dostawy określonych towarów do Spichrza, klikając w odpowiednią ikonę.

Jako potwierdzenie pojawia się czerwona strzałka w rogu ikony. Strzałka ta oznacza, że od tego momentu dany towar może być wydawany ze Spichrza, ale jego składowanie jest wykluczone. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy w ikonę natychmiast usuwa blokadę na dostawy towaru.

SZKOŁA

Na Twoje polecenie przyucza się w Szkole nowych rzemieślników, Pomocników i Rekrutów. Przyuczenie jednego poddanego do wybranego zawodu kosztuje skrzynię złota. Dbaj o odpowiedni zapas złota w Spichrzu. Dzięki temu będziesz mógł w każdej chwili zatrudnić nowych ludzi. W przypadku gdybyś potrzebował dużo jednostek militarnych, wskazane jest zbudowanie kilku Szkół w celu przyspieszenia procesu przyuczania. Poza tym usytuowanie Szkoły w pobliżu Mennicy usprawni dostawę złota.



W kolejce do przyuczania możesz ustawić maksymalnie pięć jednostek. W tym celu kliknij na strzałkę w dolnej części menu, aby przeglądać listę zawodów. Wybrane zawody potwierdź przyciskiem „Dodaj do kolejki”. Każde kliknięcie powoduje umieszczenie następnego poddanego w kolejce do Szkoły. Wskaźnik, znajdujący się bezpośrednio ponad czekającymi w kolejce poddanymi, pokazuje, jak dalece zaawansowane jest szkolenie aktualnej jednostki. Przyciskiem po lewej stronie obok wskaźnika możesz w każdej chwili anulować trwające aktualnie przyuczanie. Jeśli chcesz zrezygnować z przyuczania jednostki, kliknij na odpowiednie miejsce w kolejce. W dalszych etapach gry będziesz potrzebować głównie Pomocników i Rekrutów. W sprawnym ich wyszukiwaniu z listy pomogą Ci specjalne właściwości strzałek: kliknięcie prawym przyciskiem myszy na strzałkę skierowaną w lewo przeniesie Cię na początek listy (Pomocnik), natomiast kliknięcie w strzałkę skierowaną w prawo - na koniec listy (Rekrut).

Postępy w aktualnym przyuczaniu możesz śledzić również na dużym zegarze szkolnym.

GOSPODA

WYMAGANE TOWARY:



Chleb



Kiełbasa



Wino



Ryby

WYTWARZANE TOWARY:

Brak

GOSPODARZ:

Brak

WYMAGANE BUDYNKI:

Piekarnia

Rzeźnia

Winnica

Chatka rybacka

ZALEŻNE BUDYNKI:

Brak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x6



Kamienie x5



Twoim obowiązkiem jest od czasu do czasu zaopatrzyć każdego ze swoich poddanych w żywność. Twoi cywile sami udadzą się do Gospody, aby zaspokoić głód. Dbaj o to, aby Gospoda była zawsze dobrze zaopatrzona. Jeżeli Twoi poddani nie dostaną przez dłuższy czas pożywienia, umrą z głodu. Gospodę należy zbudować w centrum miasta, aby każdy obywatel mógł szybko do niej dotrzeć. Wskazane jest zapewnić każdej oddalonej osadzie własną Gospodę.

Żołnierze nie będą korzystać z Gospody. Na Twoje życzenie jadło zostanie im dostarczone na miejsce.

KAMIENIOŁOM

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Kamienie x3

GOSPODARZ:



Kamieniarz

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZAŁEŻNE BUDYNKI:

Wieża obronna

Place budowy

Ulice

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x3



Kamienie x2



Zużycie kamieni w trakcie budowy większego miasta jest ze względu na sieć ulic bardzo duże. Jeśli odkryłeś znaczne pokłady kamienia, możesz natychmiast zlecić jego eksploatację w kilku Kamieniołomach. O wyczerpaniu zasobów kamienia zostaniesz natychmiast powiadomiony. Wtedy powinieneś zburzyć Kamieniołom i zlecić jego budowę w innym miejscu.

Kamieniarz ciosa z jednego bloku skalnego trzy kamienie budowlane. Staraj się mieć zawsze wystarczający zapas kamieni w Spichrzu.



LEŚNICZÓWKA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Pnie drzew

GOSPODARZ:



Drwal

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZALEŻNE BUDYNKI:

Tartak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x3



Kamienie x2



W głębokich lasach Królestwa Drwal karczuje drzewa na potrzeby Tartaku. Po wycięciu wszystkich dostępnych drzew przystępuje do zalesienia wykarczowanego terenu. Jeśli potrzebujesz jedynie miejsca pod budowę miasta, zburz Leśniczówkę po wyrębie lasu.

Spróbuj zbudować leśniczówkę w okolicy Tartaku, aby można było sprawnie przetwarzać ścięte drzewa. Drzewa liściaste i iglaste nadają się do wycinki w przeciwieństwie do palm i obumarłych drzew, które Drwal pomija przy wyrębie.

TARTAK

WYMAGANE TOWARY:



Pnie drzew

WYTWARZANE TOWARY:



Drewno x2

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

Leśniczówka

ZAŁEŻNE BUDYNKI:

Warsztat płatnerski

Warsztat panczerzy

Warsztat wojenny

Place budowy

Pola winnicy

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



Drewno użytkowe ma ogromne znaczenie przy budowie miasta, gdyż do wzniesienia każdego budynku niezbędna jest pewna jego ilość. Poza tym przy sadzeniu winnych krzewów potrzebne jest wyłącznie drewno.

Wytworzone z pni drzew drewno użytkowe jest dostarczane również do warsztatów sporządzających broń i pancerze. Cieśla piłuje pnie, uzyskując z każdego dwie deski. Spróbuj wybudować Tartak tuż przy lesie i Leśniczówkach. W przypadku gdybyś chciał produkować większe ilości broni, będziesz musiał prawdopodobnie zbudować kilka Tartaków.

CHATKA RYBACKA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Ryby x2

GOSPODARZ:



Rybak

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZALEŻNE BUDYNKI:

Gospoda

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Zdrowe i rozmaite pożywienie miało już znaczenie w średniowieczu. By zaopatrzyć Twych wiernych poddanych w świeże ryby, powinieneś postawić chatkę rybaka. Jej właściciel będzie zdązać ku najbliższemu jezioru, by zdobyć pożywienie dla mieszkańców miasta. Złowione ryby są dostarczane prosto do gospody.

Postaraj się wybudować chatkę rybaka nieopodal pełnych zbiorników wodnych, aby rybak miał do przemierzenia jak najkrótszą trasę. W razie, gdyby ryby z jeziora się wyczerpały, zostaniesz o tym rychło powiadomiony.



WINNICA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Wino

GOSPODARZ:



Chłop

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZALEŻNE BUDYNKI:

Gospoda

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Aby serwować smakowite wino Twoim poddanym, musisz założyć Winnicę. Zbuduj ją w pobliżu żyznych gleb, aby można było posadzić winne krzewy. Kiedy winogrona dojrzeją, Chłop zrywa je i wyłacza z nich wino. Napełnione winem beczki dostarcza się bezpośrednio do Gospody.

Pole winne należy zakładać poniżej budynku, aby chłop nie musiał pokonywać dużych odległości.



GOSPODARSTWO

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Ziarno

GOSPODARZ:



Chłop

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZALEŻNE BUDYNKI:

Młyn

Chlew

Stajnia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Źródłem zaopatrzenia w żywność jest Gospodarstwo chłopskie. Chłop sieje i zbiera ziarno, które jest niezbędne w Młynie, Chlewie i Stajni. Możliwie jak najwcześniej zbuduj Gospodarstwa, ponieważ okres wegetacji zasianego ziarna trwa pewien czas. Dla każdego budynku, który potrzebuje ziarna, powinieneś wybudować Gospodarstwo. Pamiętaj o umiejscowieniu Gospodarstwa w pobliżu żyznych gleb, aby Twój Chłop mógł uprawiać pole tuż obok swojej chaty.



MLYN

WYMAGANE TOWARY:



Ziarno

WYTWARZANE TOWARY:



Mąka

GOSPODARZ:



Młynarz/Piekarz

WYMAGANE BUDYNKI:

Gospodarstwo

ZALEŻNE BUDYNKI:

Piekarnia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



W Młynie o potężnych skrzydłach, obracanych siłą wiatru, Młynarz miele ziarno na mąkę. Usytuowanie Młyna tuż obok Gospodarstwa gwarantuje dostawę zboża i produkcję mąki. Zmielona mąka jest następnie transportowana w workach do Piekarni i tam przerabiana na smaczny chleb.

Pracujący w Młynie poddany jest zarówno Piekarzem jak i Młynarzem i może gospodarzyć w obu budynkach.

PIEKARNIA

WYMAGANE TOWARY:



Mąka

WYTWARZANE TOWARY:



Chleb x2

GOSPODARZ:



Młynarz/Piekarz

WYMAGANE BUDYNKI:

Młyn

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Gospoda

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



Dostarczoną w workach mąkę przerabia się tu na chleb. Piekarz, który może też gospodarzyć w Młynie, piecze z jednego worka mąki dwa bochny chleba. Chleb jest następnie wydawany w Gospodzie Twoim poddanym, albo Pomocnicy dostarczają go Twoim żołnierzom.

Postaraj się zapewnić swoim poddanym dostateczną ilość jedła, w przeciwnym razie może dojść do klęski głodu.

CHLEW

WYMAGANE TOWARY:



Ziarno

WYTWARZANE TOWARY:



Świnie



Płaty skóry

GOSPODARZ:



Hodowca

WYMAGANE BUDYNKI:

Gospodarstwo

ZAŁEŻNE BUDYNKI:

Rzeźnia

Garbarnia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Hodowla świń wymaga dużej ilości ziarna. Każdą świnię tuczy się kilka razy, zanim nastąpi jej ubój. Ubojem świń zajmuje się Hodowca. Rzeźnia otrzymuje mięso z uboju, a Garbarnia płaty skóry. Budynek ten ma bardzo duże znaczenie przy produkcji skórzanych pancerzy. Ponieważ Chlew dostarcza również mięsa, jest bardzo pomocny w zaopatrywaniu Twoich poddanych w jadło.

Radzimy budować Chlew w pobliżu Gospodarstwa. Taka lokalizacja zapewni mu stałe dostawy ziarna.

RZEŻNIA

WYMAGANE TOWARY:



Świnie

WYTWARZANE TOWARY:



Kielbasa x3

GOSPODARZ:



Rzeźnik/Garbarz

WYMAGANE BUDYNKI:

Chlew

ZAŁEŻNE BUDYNKI:

Gospoda

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



Wytwarzane w Rzeźni kielbasy cieszą się wśród Twoich poddanych bardzo dużym powodzeniem. Ponieważ mają największą wartość energetyczną, doskonale nadają na pożywienie. Dbaj o stałość dostaw kielbasy do Gospody. W ten sposób szybko zaspokoisz głód swoich poddanych. Do produkcji trzech kielbas Rzeźnik potrzebuje mięsa z jednej świni, hodowanej w Chlewie.

Gospoda powinna znajdować się niedaleko Rzeźni, aby dostawy produkowanego tu jedła mogły sprawnie przebiegać.

GARBARNIA

WYMAGANE TOWARY:



Płaty skóry

WYTWARZANE TOWARY:



Rulony skóry x2

GOSPODARZ:



Rzeźnik/Garbarz

WYMAGANE BUDYNKI:

Chlew

ZALEŻNE BUDYNKI:

Warsztat pancerzy

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



Wytwarzanie pancerzy skórzanych jest niezbędne przy szkoleniu Toporników, Łuczników, Włóczników i Jazdy Lekkiej. Garbarnia otrzymuje z Chlewu płaty skóry, które następnie są wyprawiane. Z jednego płatu skóry Rzeźnik uzyskuje dwa rulony wyprawionej skóry, które w Warsztacie Pancerzy poddawane są dalszej obróbce. Podobnie jak w Rzeźni również w tym budynku gospodarzem jest Rzeźnik,

Postara się wybudować Garbarnię możliwie jak najbliżej Warsztatu Pancerzy.

STAJNIA

WYMAGANE TOWARY:



Ziarno

WYTWARZANE TOWARY:



Konie

GOSPODARZ:



Hodowca

WYMAGANE BUDYNKI:

Gospodarstwo

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Warownia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x6 Kamienie x5



Podobnie jak Chlew również Stajnia wymaga ogromnych ilości ziarna, aby wykarmić dorastające konie. Hodowca potrzebuje około czterech jednostek ziarna, aby wyhodować jednego dorosłego konia, nadającego się do kawalerii. Dlatego w pobliżu Stajni powinno znajdować się Gospodarstwo, które zapewni zaopatrzenie w ziarno. Wyhodowane konie są natychmiast dostarczane do Warowni, gdzie czekają na swoich jeźdźców.

Jeżeli zamierzasz uzbroić więcej jednostek Jazdy Lekkiej lub Ciężkiej, powinieneś zbudować kilka Stajni, co przyspieszy proces hodowli koni.

WARSZTAT PŁATNERSKI

WYMAGANE TOWARY:



Drewno

WYTWARZANE TOWARY:



Topory



Włócznie



Łuki

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

Tartak

ZALEŻNE BUDYNKI:

Warownia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Warsztat Płatnerski produkuje trzy rodzaje lżejszej broni, tj. topory, łuki i włócznie. Wytworzenie jednej sztuki kosztuje dwie deski. Do produkcji większej ilości broni będziesz więc potrzebował bardzo dużo drewna. Aby Warsztat Płatnerski mógł nieprzerwanie produkować, konieczne są dwa Tartaki.

Cieśla wytwarza zamówione przez Ciebie towary. Jeżeli zamówienie dotyczy różnej broni, po wyprodukowaniu jednej sztuki Cieśla zmienia wytwarzany rodzaj broni. Wytworzoną broń dostarcza się następnie do Warowni z przeznaczeniem na wyposażenie dla Rekrutów. Wybudowanie kilku Warsztatów ma sens tylko w przypadku dużych zapasów drewna.

WARSZTAT PANCERZY

WYMAGANE TOWARY:



Rulony skóry Drewno

WYTWARZANE TOWARY:



Pancerze Drewniane tarcze

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

Tartak
Garbarnia

ZALEŻNE BUDYNKI:

Warownia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4 Kamienie x3



W Warsztacie Pancerzy sporządzane są skórzane pancerze i drewniane tarcze dla Twoich żołnierzy. Do wytworzenia jednego pancerza potrzebny jest rulon skóry, natomiast do produkcji jednej tarczy - drewniana deska. Towary powinny być zamówione bezpośrednio przez Ciebie, aby Cieśla dokładnie wiedział, co ma produkować.

Weź pod uwagę odległość Warsztatu od Warowni. Niewielka odległość między tymi budynkami zapewni Ci sprawny transport towaru.

Skórzane pancerze są niezbędne przy szkoleniu Toporników, Włóczników, Łuczników i Jazdy Lekkiej. Drewnianej tarczy potrzebują Topornik i Lekka Jazda.

KOPALNIA WĘGLA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Węgiel

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Mennica

Dymarka

Kuźnia płatnerska

Kuźnia Zbroi

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x3



Kamienie x2



Wydobywanie węgla z głębokich sztolni pod ziemią ma ogromne znaczenie dla wielu budynków. Produkcja złota i stali wymaga dużej ilości węgla. Również Kuźnie są uzależnione od jego dostaw. Postaraj się w szybkim tempie wybudować znaczną liczbę Kopalni, aby w trakcie gry sprostać zapotrzebowaniu na węgiel. Przy tym obowiązuje zasada, że dla każdego budynku wymagającego węgla należy wybudować osobną Kopalnię. Jeśli zasoby w Kopalni wyczerpią się, zostaniesz o tym powiadomiony.



KOPALNIA ŻELAZA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Ruda żelaza

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Dymarka

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x3



Kamienie x2



Sztolnie Kopalni Żelaza drąży się daleko w głąb skał, aby dotrzeć do wartościowego kruszca. W oparciu o wydobytą rudę żelaza uzyskuje się w Dymarce stal, niezbędną do produkcji ciężkiej broni i zbroi. Kiedy złoża wyczerpią się, powinieneś zburzyć Kopalnię i wybudować ją ponownie w innym miejscu. O wyczerpaniu się zasobów zostaniesz powiadomiony. Rudy żelaza można rozpoznać po ich niebieskawym kolorze.



KOPALNIA ZŁOTA

WYMAGANE TOWARY:

Brak

WYTWARZANE TOWARY:



Ruda złota

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

Brak

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Mennica

KOSZTY BUDOWY:



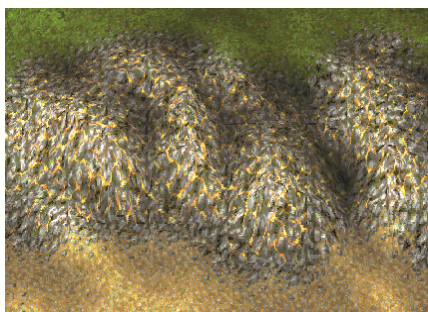
Drewno x3



Kamienie x2



Przyuczenie nowych poddanych do wybranych zawodów finansuje się skrzyniami złota. Również za rekrutacją nowych żołnierzy i najemników trzeba zapłacić złotem. W Kopalni Złota wydobywany jest ze złotodajnych skał drogi kruszec. Do wytworzenia skrzyń złota niezbędna jest Mennica, którą powinieneś umieścić w okolicy kopalni. Po pewnym czasie pokłady złota wyczerpią się, a wtedy Kopalnię należy zbudować w innym miejscu.



MENNICA

WYMAGANE TOWARY:



Ruda złota



Węgiel

WYTWARZANE TOWARY:



Złoto x2

GOSPODARZ:



Hutnik

WYMAGANE BUDYNKI:

Kopalnia złota

Kopalnia węgla

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Szkoła

Ratusz

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Z wydobytego w Kopalni złota bije się w Mennicy złote monety. Najpierw jednak Hutnik wytapia z rudy złota kosztowny metal. Do wytopu złota niezbędny jest węgiel. Złoto transportuje się następnie w skrzyniach do Szkoły jako opłatę za przyuczenie nowych Pomocników, rzemieślników i Rekrutów, oraz do Ratusza, gdzie następnie można werbować najemników. Staraj się dysponować zawsze odpowiednią ilością skrzyń złota, abyś mógł w każdej chwili zlecić przyuczenie ludzi do niezbędnych Ci zawodów. Oprócz tego powinieneś mieć wystarczającą ilość Kopalni, które zapewnią dostawę węgla.

RATUSZ

WYMAGANE TOWARY:



Złoto

WYTWARZANE TOWARY:

Brak

GOSPODARZ:

Brak

WYMAGANE BUDYNKI:

Mennica

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Brak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x6 Kamień x5



Kiedy Twoje miasto będzie dostatecznie chronione przed wizytą napastników, możesz pokusić się o zbudowanie ratuszu. Zaletą szkolonych w nim najemników jest zdecydowanie koszt oraz fakt, że jednostki są natychmiastowo dostępne.

Następujące jednostki mogą zostać zakupione w ratuszu:

Najemnik	Złoto
Rebeliant	
Żołdak	 
Łotr	 
Włóczęga	  
Wojownik, Barbarzyńca	    

DYMARKA

WYMAGANE TOWARY:



Ruda żelaza



Węgiel

WYTWARZANE TOWARY:



Żelazo

GOSPODARZ:



Hutnik

WYMAGANE BUDYNKI:

Kopalnia żelaza

Kopalnia węgla

ZALEŻNE BUDYNKI:

Kuźnia płatnerska

Kuźnia zbroi

Warsztat wojenny

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Hutnik wytapia żelazo z rudy w dużych temperaturach. Dlatego jego piec do wytopu wymaga znacznych ilości węgla. Zbuduj Dymarkę w pobliżu Kopalni Żelaza i Węgla, aby usprawnić w ten sposób dostawy surowców. Uzyskana drogą wytopu stal może zostać przerobiona w Kuźni Płatnerskiej i Kuźni Zbroi na ciężki sprzęt wojenny. Funkcjonowanie kilku Dymarek ma sens jedynie przy odpowiednio dużej ilości węgla i rudy żelaza.

Budynek ten jest niezbędny do produkcji ciężkiego sprzętu i machin wojennych.

KUŹNIA PŁATNERSKA

WYMAGANE TOWARY:



Żelazo



Węgiel

WYTWARZANE TOWARY:



Miecze



Piki



Kusze

GOSPODARZ:



Kowal

WYMAGANE BUDYNKI:

Dymarka

Kopalnia węgla

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Warownia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Ciężka broń Twoich żołnierzy wytwarzana jest w Kuźni Płatnerskiej. W przeciwieństwie do Warsztatu Płatnerskiego produkcja bazuje tu wyłącznie na żelazie i węglu. Sam decydujesz, jakie rodzaje broni będą produkowane w Kuźni Płatnerskiej. Gotowe miecze, piki i kusze są natychmiast transportowane do Warowni i tam rozdzielone wśród Rekrutów.

Dymarkę, Kopalnię Węgla i Warownię powinno się budować, w miarę możliwości, w bliskiej odległości od siebie. Budynek ten jest niezmiernie ważny w produkcji broni i dlatego powinien być stale chroniony przed atakami nieprzyjaciela.

KUŹNIA ZBROI

WYMAGANE TOWARY:



Żelazo



Węgiel

WYTWARZANE TOWARY:



Zbroje



Żelazne tarcze

GOSPODARZ:



Kowal

WYMAGANE BUDYNKI:

Dymarka

Kopalnia węgla

ZALEŻNE BUDYNKI:

Warownia

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x3



Wykonanie ciężkich zbroi i tarczy można zlecić w Kuźni Zbroi. Kowal sporządza wyłącznie towary zlecone przez Ciebie. Do produkcji używa się tu węgla i stali, z których wykuwane są twarde zbroje. Budynek ten należy budować w pobliżu Kopalni Węgla, aby Kowal miał zawsze wystarczającą ilość węgla. Również Warownia powinna być tak usytuowana, żeby można było szybko dostarczyć Rekrutom wytworzone tu elementy uzbrojenia.

Jeżeli zamówiłeś różne towary, to po wytworzeniu każdej jednej sztuki Kowal będzie zmieniał rodzaj produkowanej broni.

WARSZTAT WOJENNY

WYMAGANE TOWARY:



Żelazo



Drewno

WYTWARZANE TOWARY:



Katapulta



Balista

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

Tartak

Dymarka

ZAŁĘŻNE BUDYNKI:

Brak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x4



Kamienie x2



W Warsztacie Wojennym możesz produkować maszyny oblężnicze. Do skonstruowania każdej z maszyn, potrzebujesz po pięć sztuk drewna i żelaza. Tak, jak ma to miejsce w innych warsztatach, w tym również pracuje Cieśla i na Twoje żądanie wytwarza militarny przedmiot.

Wybuduj Warsztat Wojenny jak najbliżej Dymarki i Tartaku, by zapewnić sobie błyskawiczną dostawę towarów. Również ten budynek powinien być broniący przed atakami nieprzyjaciela.

WAROWNIA

WYMAGANE TOWARY:

Wszystkie rodzaje
broni i pancerzy

WYTWARZANE TOWARY:

Brak

GOSPODARZ:



Rekrut

WYMAGANE BUDYNKI:

Kuźnia płatnerska
Kuźnia zbroi
Warsztat pancerzy
Warsztat płatnerski
Stajnia

ZALEŻNE BUDYNKI:

Brak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x6 Kamienie x6



Warownia jest Twoim militarnym centrum. Rekruci udają się natychmiast po przyuczeniu w szkole do Warowni, aby otrzymać żołnierskie wyposażenie w postaci broni, pancerzy i koni. W zależności od zasobów Spichrza można tworzyć różne jednostki.

Nie spuszczaaj Warowni z oka. Tym sposobem uchronisz ją przed wrogimi atakami. Zadbaj o to, aby Kuźnie i Warsztaty znalazły się w pobliżu Warowni. Taka lokalizacja usprawni transport wyprodukowanej broni i pancerzy.

WIEŻA OBRONNA

WYMAGANE TOWARY:



Kamienie

WYTWARZANE TOWARY:

Brak

GOSPODARZ:



Rekrut

WYMAGANE BUDYNKI:

Kamieniołom

ZALEŻNE BUDYNKI:

Brak

KOSZTY BUDOWY:



Drewno x3



Kamienie x2



Aby móc skutecznie bronić własne miasta przed atakami nieprzyjaciela, powinieneś wybudować kilka Wież Obronnych. Wieże Obronne wypełniane są kamieniami, którymi Rekrut może ciskać w żołnierzy wroga. Wskazane jest budowanie kilku Wież obok siebie, ponieważ Rekrut udaje się czasami do Gospody na posiłek, a wtedy Wieża nie jest obsadzona.

Uważaj na Łuczników, którzy z bezpiecznej dla nich odległości mogą uszkodzić wieżę, nie ponosząc przy tym żadnych szkód.

PODDANI JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Zadaniem Twoich sumiennych Pomocników jest dostarczanie gotowych towarów do właściwych budynków. Jeżeli zauważysz, że surowce lub towary zalegają w warsztatach ewentualnie kopalniach, zleć bakałarzowi przyuczenie większej liczby Pomocników. Aby Pomocnicy mogli wywiązać się ze swoich obowiązków, musisz zadbać o szlaki komunikacyjne pomiędzy poszczególnymi budynkami.



Pomocnik

Budowniczy budują ulice i budynki. Ponadto zakładają pola pod uprawę zboża i sadzą krzewy winne. Im większa jest liczba Budowniczych, tym sprawniej przebiega budowa miasta.



Budowniczy

Do budowy budynków i ulic niezbędne są kamienia. W pocie czoła Kamieniarze wyciosują z litej skały duże bloki skalne i przerabiają je na materiał budowlany.



Kamieniarz

Drwal zaopatruje Tartak w drewno oraz dba o ponowne zalesienie wykarczowanego terenu.



Drwal

Bardzo pracowity jest Cieśla, który nie tylko wytwarza drewno użytkowe w Tartaku, ale pracuje również w Warsztacie Pancerzy, Warsztacie Płatnerskim i Warsztacie Wojennym.



Cieśla

PODDANI JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Rybak zarzuca wędkę w pobliskim jeziorze, by zaopatrzyć obywateli w świeże ryby.



Rybak

Chłop sieje i zbiera zboże. Oprócz tego pracuje w Winnicy.



Chłop

Piekarnię obsługuje Piekarz, a w Młynie pracuje Młynarz. Obaj poddani wykonują pożyteczną pracę przy wytwarzaniu żywności.



Młynarz/Piekarz

Zarówno w Chlewie jak i Stajni pracuje Hodowca. Do jego czynności należy karmienie trzody ziarnem, aby wyhodować nadające się do uboju świnię i wytrzymałe w boju konie.



Hodowca

Gospodarzem Rzeźni i Garbarni jest Rzeźnik, który wytwarza pyszne kielbasy i wyprawia skórę.



Rzeźnik/Garbarz

PODDANI JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Górnicy wydobywają w kopalniach złoto, żelazo i węgiel.



Górnik

Mennica i Dymarka dostarczają złota i żelaza, pod warunkiem, że ich piece do przetopu rud otrzymują dostateczną ilość węgla. W Mennicy i Dymarce pracuje Hutnik.



Hutnik

Ciężką broń i żelazne zbroje wytwarza Kowal, który do tego celu również potrzebuje dużych ilości węgla.



Kowal

Rekruci stają się w Warowni dzielnymi wojownikami, którzy chronią i poszerzają granice Królestwa. Rekruci to również te jednostki, które pełnią monotonną wartę na Wieżach Obronnych i w razie ataku zrzucają kamienie na wroga. W obliczu niechybnej wojny bez trudu wyszkolisz dużą liczbę Rekrutów, jeśli szybko wybudujesz większą ilość Szkół.



Rekrut

JEDNOSTKI MILITARNE

UZBRAJANE W WAROWNI

Piechotę, tj. **żoldaków**, **toporników** i **piechurów z mieczem** można użyć przeciwko wszystkim wrogim jednostkom. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że szturm przeprowadzają wyłącznie te oddziały. W trakcie szturm oddział pędzi ze znaczną szybkością na przeciwnika i w ten sposób szybciej wkracza do walki. Taktyka ta jest szczególnie skuteczna podczas natarcia na pozycje bronione przez Kuszniaków i Łuczników. Nie powoduje one dotkliwych strat ze względu na duże tempo przemieszczania się nacierających jednostek. Piechota może osłaniać Jazdę przed atakami Włóczyków, a Kuszniakom i Łucznikom zaoszczędzić walki z bliska.

Żoldacy są najsłabszymi jednostkami piechoty i powinno się je tworzyć tylko w przypadku koniecznej obrony lub bardzo dużego nadmiaru złota.

Warto natomiast posiadać zarówno **toporników** jak i **piechurów z mieczem**, chociaż ich odmienne wyposażenie zmusza do wytworzenia różnych elementów uzbrojenia. Aby wyposażać Topornika, potrzebne są skórzany pancerz, drewniana tarcza i topór.

Piechur z mieczem wymaga stalowej zbroi i tarczy oraz miecza.



Žoldak

Siła ataku: 35%

Pancerz: 25%

Wymagane wyposażenie:



Topornik

Siła ataku: 35%

Pancerz: 50%

Wymagane wyposażenie:



Piechur z mieczem

Siła ataku: 55%

Pancerz: 70%

Wymagane wyposażenie:



JEDNOSTKI MILITARNE

UZBRAJANE W WAROWNI

Jazda jest najszybszą jednostką w grze i dlatego szczególnie nadaje się do celów zwiadowczych i niespodziewanych ataków. **Lekka** i **ciężka jazda** szybko docierają do wrogich Kuszowników i Łuczników, nie ponosząc przy tym dużych strat. **Lekka jazda** jest wyposażona w topór, skórzany pancerz i drewnianą tarczę.



Lekka jazda

Siła ataku: 35%

Pancerz: 50%

Wymagane wyposażenie:



Natomiast miecz, stalowa zbroja i tarcza stanowią uzbrojenie **ciężkiej jazdy**. Jazda wymaga oczywiście koni.



Ciężka jazda

Siła ataku: 55%

Pancerz: 70%

Wymagane wyposażenie:



CW 98

JEDNOSTKI MILITARNE

UZBRAJANE W WAROWNI

Włócznicy i **pikinierzy** stanowią niezbędną ochronę przed jazdą wroga. Tylko oni przy pomocy swoich długich włóczni i pik mogą wysadzić z siodła wrogich jeźdźców. **Włócznik** wyposażony jest w skórzany pancerz i włócznię.



Włócznik

Siła ataku: 25%

Pancerz: 50%

Siła ataku przeciwko

Konnica: +55%

Wymagane wyposażenie:



Pikinier wyposażony jest w stalową broń i pikę. Ponieważ **włócznicy** i **pikinierzy** nie dorównują jeździe szybkością, należy używać ich głównie do obrony. Jedynym sposobem na przeprowadzenie bezpośredniego ataku przez te jednostki jest wsparcie Jazdy.



Pikinier

Siła ataku: 35%

Pancerz: 70%

Siła ataku przeciwko

Konnica: +80%

Wymagane wyposażenie:



Jednym z najważniejszych elementów walki taktycznej jest prowadzenie walki na odległość. **Kusznicy** i **lucznicy** mogą atakować wroga z bezpiecznej dla nich odległości, nie ponosząc przy tym żadnych szkód. Ponieważ oddziały te nie dysponują własną obroną i są zupełnie bezbronne w walce z bliska, inne jednostki muszą zapewnić im ochronę.



Łucznik

Siła ataku: 25%

Pancerz: 50%

Wymagane wyposażenie:



Wyposażenie **lucznika** składa się ze skózanego pancerza i łuku. **Kusznik** natomiast uzbrojony jest w stalową broń i kuszę.



Kusznik

Siła ataku: 35%

Pancerz: 70%

Wymagane wyposażenie:



JEDNOSTKI MILITARNE

WERBOWANE W RATUSZU

Rebelianci są dobrymi jednostkami chroniącymi przed wrogą kawalerią. Mogą bardzo szybko zwykłymi widłami wysadzić z siodła jeźdźca. Koszt jednego **rebelianta** wynosi jedną skrzynię złota.



Rebeliant

Siła ataku: 25%
Pancerz: 25%
Siła ataku przeciwko
Konnica: +60%
Złoto:



Żoldak jest najsłabszą pieszą jednostką. Wysyłaj go w wir walki wyłącznie wtedy, gdy masz problemy z defensywą lub nadmiar złota w spichrzu. Najęcie **żoldactwa** kosztuje dwie skrzynie złota.



Żoldak

Siła ataku: 35%
Pancerz: 25%
Złoto:



Łotr przeznaczony jest do walki dystansowej. Z powodu braku zbroi, są zdani na protekcję innych jednostek. Koszt **łotrów** to dwie skrzynie złota.



Łotr

Siła ataku: 25%
Pancerz: 25%
Złoto:



Włóczęga jest bardzo szybką jednostką, który może z łatwością przeprowadzić zwiad lub nieoczekiwany atak. Wyposażony jest w topór, natomiast koszt najęcia wynosi trzy skrzynie złota.



Włóczęga

Siła ataku: 40%
Pancerz: 25%
Złoto:



JEDNOSTKI MILITARNE

WERBOWANE W RATUSZU

Wojownicy i **barbarzyńcy** są najpotężniejszymi najemnikami w grze. Dzięki toporom bojowym, walczą heroicznie przeciw piechocie wroga. Strzeż się nieprzyjacielskich łuczników i kuszników, rozlokowywanych w celu uśmiercenia niechronionych **barbarzyńców** oraz **wojowników** z uszkodzoną, poprzednimi walkami, zbroją. Pięć skrzyń złota wynosi koszt każdej z obu jednostek.

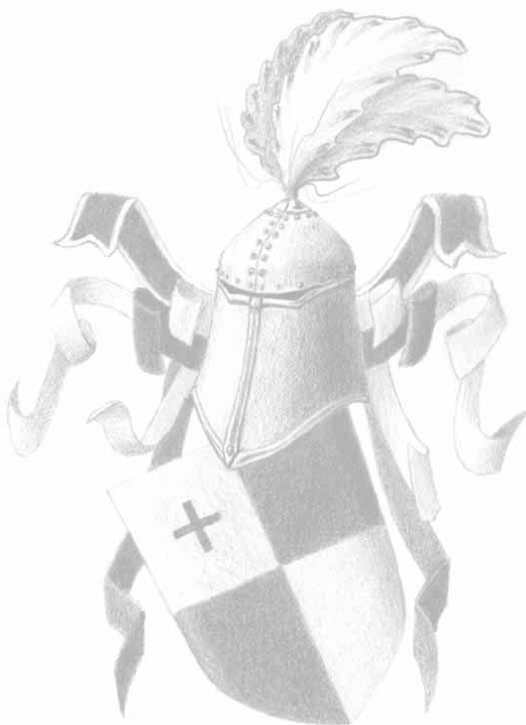


Wojownik, Barbarzyńca

Siła ataku: 75%

Pancerz: 50%

Złoto:



CW 18

JEDNOSTKI MILITARNE

BUDOWANE W WARSZTACIE WOJENNYM

Katapulta i **balista** to broń wysokiego autoramentu oraz o dużym zasięgu, dlatego ich przeznaczeniem jest walka z dystansu. **Katapulta** może cisnąć w kierunku zbrojnej ściany przeciwnika trzy wielkie gązdy.



Katapulta

Siła ataku: 3x75%
Pancerz: 50%

Balisty mogą być umieszczone na polu walki, zastosowane jako część fortyfikacji bądź użyte jako broń oblężnicza.



Balista

Siła ataku: 100%
Pancerz: 50%



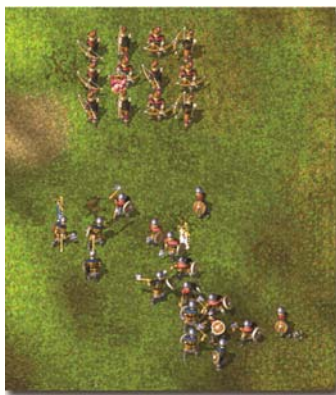
O SZTUCE PROWADZENIA WALKI

Piechota jest podstawową formacją każdej armii. Piechotę, tj. Żołdaków, Toporników i Piechurów z Mieczem można użyć przeciwko wszystkim wrogim jednostkom. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że szturm przeprowadzają wyłącznie te oddziały. Na Twój rozkaz wojownicy pędzą ze znaczną szybkością na przeciwnika i w ten sposób szybciej wkraczą do walki. Taktyka ta jest szczególnie wskazana podczas natarcia na pozycje bronione przez Kuszniaków i Łuczników. Nie powoduje one dotkliwych strat ze względu na duże tempo przemieszczania się nacierających jednostek.



Piechota spełnia jeszcze inne ważne zadania: osłania Twoją Jazdę przed atakami Włóczyków, a także chroni Kuszniaków i Łuczników.

Swoje wojska możesz bardzo poszerzyć o Żołdaków, po prostu wyposażając Rekrutów w topory. Oczywiście musisz wziąć pod uwagę, że Żołdaków równie łatwo stracić, a wówczas wydane na nich złoto przepada. Jednak w sytuacjach krytycznych lub przy dużym zapasie złota wskazana jest rekrutacja Żołdaków, którzy szczególnie w walce wręcz przeciwko bezbronnym Kuszniakom i Łucznikom są bardzo pomocni. Toporników i Piechurów z Mieczem powinno się rekrutować niezależnie od siebie ze względu na ich odmienne uzbrojenie.



Wsparcie Łuczników i Kuszniaków jest bez wątpienia jednym z najważniejszych elementów taktyki walki. Jednostki te mogą wyrządzić Twojemu wrogowi poważne szkody. Jak już wspominaliśmy, Łucznicy i Kuszniacy są bezbronni w walce z bliska i dlatego wymagają ochrony innych jednostek.

O SZTUCE PROWADZENIA WALKI

Najlepszą ochronę przed Jazdą wroga zapewnią Włócznicy. Właściwe umiejscowienie tych jednostek na mapie nie jest proste, ponieważ lekka jazda przemieszcza się znacznie szybciej. Jeśli jednak Twojej Jeździe uda się powstrzymać jednostki konne nieprzyjaciela, możesz jako wsparcie użyć swoich Pikinierów i Włóczników.



Szybkie parcie naprzód w walce, niespodziewane ataki na tyły wroga i rozpoznanie nieznanego terenu należą do zadań Jazdy. Ponieważ Jazda jest szybsza niż piechota, możesz nią nieznacznie kierować w walce, zlecając jej wspieranie własnej linii lub przełamanie obrony w formacji nieprzyjaciela. Ponieważ uzbrojenie Jazdy pochłania większość surowców, nie wahaj się przed natychmiastowym wycofaniem jej z pola walki, jeśli tym razem szczęście jej nie sprzyja.

Skoro już znasz mocne i słabe strony swoich wojowników, zastanów się teraz nad ich optymalnym użyciem w walce. Pamiętaj, że niewłaściwy szyk bojowy Twoich oddziałów zmniejsza Twoją szansę na zwycięstwo.

O SZTUCE PROWADZENIA WALKI

Przypominamy raz jeszcze o konieczności ochrony Kuszników i Łuczników przed bezpośrednią konfrontacją z wrogiem. Jednostki te są zupełnie bezbronne w walce z bliska, jednak mogą prowadzić ostrzał rozgrywającej się bitwy, nie stanowiąc przy tym większego zagrożenia dla własnych jednostek.



Ataki na tyły wroga nie są wprowadzane rycerskim sposobem walki, charakteryzując się za to szczególną skutecznością. Atakowani od tyłu wojownicy są niemal bezbronni i przez to wystawieni na ciosy wroga. Prawdopodobieństwo trafienia wzrasta czterokrotnie, jeśli wojownik zostanie zaatakowany od tyłu.

W tym przykładzie widać na pierwszy rzut oka, że czerwone jednostki są wyraźnie słabsze od jednostek wroga. Ale szturm na tyły niebieskich jednostek może szybko zmienić układ sił i czerwone jednostki zwyciężą.



Gdyby jednostki czerwonego gracza nie były tak korzystnie ustawione i zaatakowałyby tylko z jednej strony, walka rozstrzygnęłaby się na korzyść niebieskiego gracza. Staraj się nie narażać swojej Jazdy na bezsensowną walkę z wrogimi Piechurami uzbrojonymi w włócznie. Jazda jest na tyle szybką formacją, że potrafi w porę wycofać się z pola walki. Właśnie taki rozkaz powinieneś jej wydać w razie napotkania wrogich Włóczników.

KOMENDY I FUNKCJE KLAWISZY

STEROWANIE WOJSKIEM

WYŚLIJ ODDZIAŁ (Klawisz: D)

Przy pomocy tego rozkazu możesz przemieszczać swój oddział. Po wybraniu dozwolonego pole pojawia się rodzaj kompasu, dzięki któremu po osiągnięciu celu wyznaczysz kierunek widzenia swojego oddziału. Jeżeli nie podasz żadnego kierunku, oddział będzie patrzeć w aktualnie zdefiniowanym kierunku.



ZATRZYMAJ ODDZIAŁ I FORMUJ SZYK (Klawisz: H)

Aby zatrzymać oddział, naciśnij ten przycisk. Oddział zatrzyma się w celu utworzenia szyku.



ATAKUJ (Klawisz: A)

Aby zaatakować wrogie oddziały lub budynki, naciśnij przycisk z komendą „Atakuj”. Pamiętaj, że komenda ta spowoduje rozpad formacji i każdy z żołnierzy będzie próbował na własną rękę osiągnąć cel ataku.



OBRÓĆ ODDZIAŁ W LEWO / W PRAWO

Do zmiany kierunku widzenia stojących oddziałów użyj ikon w kształcie strzałek. W przypadku Łuczników i Kuszników cel ataku można określić w przybliżeniu.



ROZPOCZĘCIE SZTURMU

Szturm mogą przeprowadzić tylko Żołdacy, Topornicy, Piechurzy z Mieczem, Wojownicy i Barbarzyńcy. Rozkaz ten jest pomocny przy ataku na uciekające oraz atakujące z dużej odległości jednostki (Kusznicy i Łucznicy). Pamiętaj, że podczas szturm tracisz kontrolę nad swoimi jednostkami. Dopiero gdy wszystkie jednostki zakończą atak, możesz wydać nowe rozkazy.

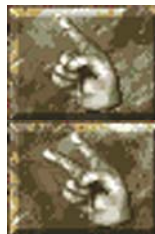


KOMENDY I FUNKCJE KŁAWISZY

STEROWANIE WOJSKIEM

USUŃ SZEREG / DODAJ SZEREG

Przy pomocy tych dwóch przycisków możesz zmienić ustawienie swoich wojsk. Między przyciskami zobaczysz nową formację, którą utworzą Twoi rycerze. Spróbuj dobrać do każdego rodzaju wojsk odpowiednią pod względem taktycznym formację.



ROZDZIEL ODDZIAŁ (Klawisz: S)

Rozkaz ten powoduje podział oddziału na dwie połowy. Jeżeli oddział składa się z różnych typów jednostek, np. Żołdaków i Toporników, to z jednego typu jednostek tworzy się nowy oddział. Natomiast gdy w Twoim oddziale znajduje się tylko jeden typ jednostek, to połowa Twoich żołnierzy dzieli się i tworzy nowy oddział.



POŁĄCZ ODDZIAŁY (Klawisz: L)

Rozkaz ten umożliwia łączenie dwóch oddziałów. Oddziały muszą mieć takie samo militarne zaszeregowanie, co oznacza, że nie można mieszać wojsk wyposażonych w długą broń z Jazdą lub oddziałów prowadzących walkę na odległość z Piechurami. Oddział, któremu został wydany taki rozkaz, przyłącza się do wskazanej grupy.



ZAOPATRZ ODDZIAŁ W ŻYWNOŚĆ

Od czasu do czasu musisz zaopatrzyć swoje oddziały w żywność. W przeciwieństwie do cywilów jednostkom militarnym żywność dostarczana jest na miejsce. Na Twoje polecenie Pomocnicy wydadzą ze Spichrza żywność każdemu wojownikowi ze wskazanego oddziału. Skieruj swój oddział w pobliże Spichrza. W ten sposób skrócisz Pomocnikom drogą, którą muszą pokonać, aby dotrzeć z jedzeniem do Twoich wojowników.



ZMIANA SZYBKOŚCI GRY (Klawisz: F8)

Wciśnięcie klawisza F8 w trakcie gry spowoduje przyspieszenie jej tempa, ponowne wciśnięcie klawisza przywróci domyślne tempo. Nie zaleca się przyspieszać akcji podczas bitwy. Funkcja ta jest niedostępna w grach sieciowych.



KOMENDY I FUNKCJE KŁAWISZY

OGÓLNE FUNKCJE KŁAWISZY

KŁAWISZ	FUNKCJA
A	Atakuj
D	Wyślij oddział
H	Zatrzymaj oddział i formuj szyk
S	Rozdziel oddział
L	Połącz oddziały
1	Wybór budynków
2	Podział towarów
3	Statystyka
4	Opcje
P	Pauza
F8	Zmiana szybkości gry
Escape (Esc)	Wyjście z menu
Delete (Del)	Usuwanie wiadomości
Spacja	Umieszcza kamerę w miejscu walki

SPECJALNY KŁAWISZ W GRZE SIECIOWEJ

Enter	Otwarcie okna z wiadomością
-------	-----------------------------



MISJE POJEDYNCZE

W tym trybie możesz udoskonalać swoją technikę gry, zanim wyślesz swoich dzielnych wojowników na bitwę. Wybierz jedną z siedmiu poniższych misji i rozpocznij grę.



Przez Pustynię
Rozmiar: 176x176
Liczba przeciwników: 5



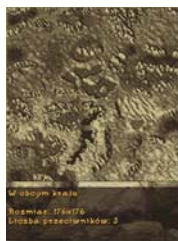
Śnieg i Piach
Rozmiar: 160x128
Liczba przeciwników: 5



Czarne Złoto
Rozmiar: 176x176
Liczba przeciwników: 5



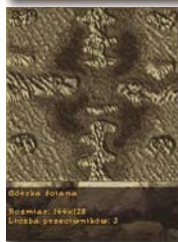
W Królestwie Ciemności
Rozmiar: 176x176
Liczba przeciwników: 3



W Obcym Kraju
Rozmiar: 176x176
Liczba przeciwników: 3



Kraina Rwącej Rzeki
Rozmiar: 176x176
Liczba przeciwników: 3



Górska Ściana
Rozmiar: 144x128
Liczba przeciwników: 3

GRA W SIECI

W grze sieciowej możesz zmierzyć swoje siły, podejmując rywalizację z maksymalnie pięcioma innymi graczami. Zwycięża ten, który zada wszystkim pozostałym graczom druzgocącą klęskę i zniszczy ich miasta.

Uczestnicy gry najpierw klikają na przycisk „Gra w sieci” w menu głównym. Następnie podają swój pseudonim, pod którym chcą występować w grze. Po wpisaniu pseudonimu należy kliknąć na przycisk z napisem „Dalej”. W dalszej kolejności gracz musi wybrać pomiędzy nową grą („Nowa gra”), a już istniejącą („Aktywne gry”).

Uwaga! Przed rozpoczęciem każdej gry musisz uzgodnić z innymi graczami, czyj komputer będzie służył jako serwer uruchamiający, tj. kto zacznie grę. Po uruchomieniu gry przez gracza - serwera do gry przystępują pozostali uczestnicy.

NOWA GRA

Wybierz z górnego okna przy pomocy myszy jeden z typów połączeń (np. IPX dla DirectPlay, TCP/IP dla DirectPlay itd.), a następnie kliknij na przycisk „Nowa gra”. Komputer zapyta Cię o nazwę gry, a potem przeniesie do menu z jej parametrami. Ponieważ Twój komputer służy jako serwer uruchamiający, jesteś jedynym graczem, który może decydować o całości ustawień gry. Grę zacznij od wybrania swoich barw. W tym celu kliknij na jedno z pól z napisem <Wolne>. Od tego momentu Twoi poddani i Twoje budynki będą zaznaczone w grze wybranym kolorem. W menu są jeszcze inne parametry do wyboru:

Stan posiadania

Opcja ta proponuje różne warianty rozpoczęcia gry:

Spichrz

Wszyscy gracze mają na początku gry jeden Spichrz, kilku Pomocników i Budowniczych.

Spichrz i oddziały

Wszyscy gracze otrzymują dodatkowo kilka oddziałów do obrony swojego miasta.

Budynki i oddziały

Miasto każdego z graczy ma już kilka budynków.

GRA W SIECI

Pozycja startowa

Tu przydzielasz graczom pozycje startowe jedną z następujących metod:

Standardowa

Pozycje graczy zostaną rozdzielone z zależności od barw, którym przyporządkowane są miejsca na mapie.

Losowa

Pozycje zostaną rozdzielone na zasadzie przypadkowości.

Wiadomości

Okno to służy do wyświetlania wszystkich wiadomości, które przesyłają do siebie gracze, korzystając z funkcji „Wyślij”.

Wyślij

Posługując się klawiaturą możesz przesłać wiadomość do pozostałych graczy. Po wciśnięciu klawisza Enter Twój komunikat pojawi się w oknie „Wiadomości”. Funkcja ta jest szczególnie użyteczna przy ustalaniu, iloma surowcami, na której mapie, itp. chcą grać uczestnicy gry.

Opis

Tu znajdziesz dane dotyczące maksymalnej liczby graczy, wielkości mapy oraz typu (budowa lub walka) wybranego aktualnie scenariusza.

Scenariusze

W tym menu wybierasz mapę, na której będzie rozgrywana gra w sieci. Informacje dotyczące aktualnie wybranej mapy znajdziesz w oknie „Opis”. Okno „Scenariusze” zapewnia również dostęp do zapisanych stanów gry sieciowej. Aby uruchomić jeden z nich, zaznacz w oknie „Scenariusze” jeden dowolny stan gry i przydziel graczom pozycje startowe. Wybrany stan gry zostanie przekazany do komputerów pozostałych graczy. Czas trwania transferu jest zróżnicowany w zależności od sprawności wybranego typu połączenia.

Jeżeli wszyscy gracze są obecni i parametry gry ustawione, gracz-serwer rozpoczyna grę, klikając na „Start!”.

GRA W SIECI

PRZYŁĄCZENIE SIĘ DO GRY

Lista jest na bieżąco aktualizowana. Jak często, zależy to od typu i jakości połączenia. Możesz przyspieszyć ten proces, klikając przycisk „Szukaj Gier”. Kiedy już znajdziesz i zaznaczysz szukaną grę, naciśnij przycisk „Przyłączenie się do gry”, aby uaktywnić menu z parametrami gry sieciowej.

W celu wybrania swoich barw kliknij na jedno z pól z napisem „<Wolne>”. Od tego momentu zarówno Twoi poddani jak i Twoje budynki będą zaznaczone w grze wybranym kolorem. Na inne parametry gry masz tylko pośredni wpływ. Swoje sugestie możesz przesłać do gracza-serwera przy pomocy funkcji „Wyślij” (patrz wyżej). Oczywiście funkcja ta służy również do rozmów między graczami.

W grze sieciowej obowiązuje zasada, że kliknięcie w przycisk „Anuluj” przełącza gracza do poprzedniego menu.

Gra w sieci ma taki sam przebieg jak tryb gry indywidualnej z wyjątkiem dwóch elementów: Wiadomości i Sojuszy.

WIADOMOŚCI

Aby przesłać wiadomość do jednego lub kilku graczy, kliknij na ikonę w kształcie trąbki pocztowej w dole ekranu obok wiersza statusu. Z okna „Wiadomości” wybierz kliknięciem myszy jednego lub kilku adresatów, a następnie wpisz swój tekst. Po naciśnięciu klawisza Enter wiadomość zostanie wysłana. Gracze, którzy nie zostali zaznaczeni krzyżykiem, nie będą mogli przeczytać wysłanej wiadomości. Inną metodą na uaktywnienie okna „Wiadomości” jest naciśnięcie klawisza Enter. Podobnie jak w grze dla pojedynczego gracza pocztę przychodzącą symbolizuje ikona w kształcie zwojów pergaminu, która pojawia się powyżej trąbki pocztowej. Jeśli klikniesz na zwoje pergaminu, wiadomość zostanie otworzona. Otrzymaną wiadomość możesz przeczytać, zamknąć lub zniszczyć.



GRA W SIĘCI

SOJUSZE

Pojedynczy zwój pergaminu poniżej ikony w kształcie trąbki pocztowej służy do zawierania sojuszy, mających zresztą wyłącznie tymczasowy charakter. Jeżeli w grze pozostaniesz tylko Ty i Twoi sprzymierzeńcy, będziesz zmuszony zerwać sojusz i podjąć walkę przeciwko nim.

W tej wojnie może zwyciężyć tylko jeden!



Aby zawrzeć sojusz z jednym z graczy, po prostu kliknij w jego pseudonim. Od tej chwili Twoja armia nie będzie już atakować jego wojsk. Jeżeli chcesz anulować sojusz, kliknij ponownie w pseudonim sojusznika. W przypadku napotkania obcej armii, wyświetlane informacje typu „... jest przyjacielem” lub „... jest wrogiem” pomogą Ci zorientować się w jej zamiarach.



PYTANIA DOTYCZĄCE GRY

Moi podani tarasują sobie nawzajem drogę. Podczas transportu tracę przez to bardzo dużo cennego czasu. Jak temu zapobiec?

Starannie przemyślany układ ulic ma ogromne znaczenie dla funkcjonowania Twojej gospodarki. Aby uniknąć zatorów na drogach, należy najważniejsze budynki w mieście połączyć jednym głównym traktem, szerokim na trzy pola. Większe place umieść przed najczęściej odwiedzanymi budynkami (Spichrz, Gospoda itd.). Również wybudowanie następnych magazynów może okazać się pomocne.

Zamiast zająć się wznoszeniem budynku, moi Budowniczcy budują ulicę. Dlaczego?

Spośród wszystkich prac budowlanych zakładanie ulic ma w zasadzie najwyższy priorytet. Powód jest prosty - ulice są niezbędne do transportu towarów. Pamiętaj jednak, aby nie budować na raz zbyt wielu i zbyt długich ulic. Nigdy nie zlecaj jednoczesnego budowania więcej niż dwóch budynków wraz z przyległymi ulicami.

Czym różni się zaopatrywanie w wino od zaopatrywania w chleb, kielbasy i ryby?

Przede wszystkim należy odróżnić jednostki cywilne od militarnych. W menu znajduje się wskaźnik, mierzący poziom wytrzymałości lub sytości zarówno ludności cywilnej jak i jednostek militarnych. Ponieważ kielbasa ma największą wartość energetyczną, spożycie jednej kielbasy całkowicie zaspakaja łaknienie jednostki cywilnej. Chleb i ryby sycą w mniejszym stopniu, a wino w najmniejszym. Jeśli więc Twoi poddani będą zaopatrywani jedynie w wino, dosyć szybko będą znowu odczuwać głód.

Natomiast w przypadku jednostek militarnych spożycie jednego dowolnego rodzaju żywności przywraca wojownikowi maksymalną wytrzymałość.

PYTANIA DOTYCZĄCE GRY

Czy budowanie kilku Spichrzy i Gospód ma sens?

W przypadku większych miast jest to jak najbardziej wskazane. Twoi cywile mają zwyczaj udawać się do najbliższej położonej Gospody. Dłuższych marszy automatycznie unikają. Posiadanie kilku Spichrzy, przechowujących tylko określone towary (patrz Budynki - Spichrz), odciąża Spichrz w centrum grodu i umożliwia dalszą rozbudowę miasta.

Mój Chlew i Stajnia nie otrzymują dostatecznej ilości ziarna. Co mam robić?

Aby zapewnić stałe dostawy ziarna, w pobliżu każdej hodowli należy wybudować Gospodarstwo. Jeśli znowu zacząłeś produkować zadowalającą ilość ziarna, możesz zmienić w menu „Podział towarów” priorytety obowiązujące przy zaopatrywaniu budynków (patrz rozdział „Rodzaje menu w grze”).

Mój chłop potrzebuje dużo czasu na uprawę pola.

Pola pod uprawę zboża i winogron powinny być zakładane w miarę możliwości nieco poniżej Gospodarstwa. Dzięki temu Twój Chłop nie będzie musiał pokonywać dużych odległości.



INNE WSKAZÓWKI I TRIKI

- Aby pokonać wroga, musisz jedynie zniszczyć wszystkie jego oddziały, Spichrze, Szkoły i Warownie.
- Aby zapewnić dostateczną ilość kamieni do budowy obiektów i ulic, zbuduj, najlepiej na początku gry, przynajmniej dwa Kamieniołomy.
- Przyucz nie więcej niż ośmiu Budowniczych. W przeciwnym razie Budowniczzy będą wzajemnie przeszkadzać sobie w pracy. Poza tym będziesz musiał żywić ich przez całą grę.
- Jeżeli Twoi Pomocnicy w trakcie gry stoją beczynn timer, należy wstrzymać przyuczanie następnych poddanych do tego zawodu. Masz już wystarczającą ilość Pomocników.
- Kopalnie Złota i Żelaza decydują o Twojej sile militarnej. Staraj się rozbudowywać swoje miasto w ich kierunku. Oddalonym ośrodkom przemysłowym zapewnij własny Spichrz, aby Twoi Pomocnicy nie musieli pokonywać zbyt dużych odległości.
- Przy pomocy klawisza Delete możesz szybko usunąć otwartą wiadomość.
- Skieruj swoje wojska w pobliże Spichrza celem zaopatrzenia ich w żywność. W ten sposób skrócisz Pomocnikom drogę, którą muszą pokonać, aby dotrzeć z jedzeniem do Twoich wojowników.
- Wytwarzaj wszystkie rodzaje żywności, aby Twoi poddani mogli w każdej chwili zaspokoić głód.
- Kontroluj od czasu do czasu swoje zapasy żywności. Jeżeli zapasów stale ubywa, musisz koniecznie wybudować nowe budynki wytwarzające chleb, wino i kielbasę. W przeciwnym razie Twoi poddani będą cierpieć głód.
- Zamawiaj zawsze jednakową liczbę elementów uzbrojenia. Pamiętaj, aby elementy te tworzyły razem kompletne wyposażenie. Pełne uzbrojenie stanowi na przykład jeden skórzany pancerz i jeden łuk.
- Na początku gry wyślij swoje oddziały na zwiad po okolicy. Tym sposobem możesz wcześniej wykryć działania wrogich jednostek.
- Duże armie potrzebują bardzo dużo żywności. Dlatego jak najszybciej wykorzystaj ich potencjał w walce. W przeciwnym razie ich utrzymanie będzie Cię dużo kosztować.

AUTORZY

JOYMANIA ENTERTAINMENT

PROGRAMOWANIE:

Peter Ohlmann

GRAFIKA:

Adam Sprys

MISJE:

Adam Sprys

André Quaß

Peter Ohlmann

MUZYKA:

Gerd Hofmann

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schüngel

Joachim Schäfer

Sebastian Dierkes

EFEKTY DŹWIĘKOWE:

Uwe Drumm

MIKSOWANIE DŹWIĘKU:

Tonstudio Mannheim

Black Box Studio

TŁUMACZENIE:

Koordinacja:

Patricia Bellantuono

Teksty:

Jarosław Parchański

Ireneusz Jeziak

Kararzyna Nowak

FILMY:

Nadzór produkcji:

Sławomir Jędrzejewski

Christian Bigalk

Uwe Schäfer

Modelowanie i animacja:

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafał Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczyński

Grzegorz Wiśniewski

Christian Bigalk

Niels Horstmann

GŁOSÓW UŻYCZYLI:

Zbigniew Abrachamowicz

Władysław Aniszewski

Jerzy Batycki

Kazimierz Czapla

Bartosz Dziedzic

Ireneusz Ogrodziński

Grzegorz Sikora

Janusz Siwy

Tomasz Sylwestrzak

Piotr Tomaszewski

Robert Wdaniec

AUTORZY

TOPWARE INTERACTIVE AG

PRODUCENT:

Uwe Schäfer

PRODUCENTAMI WYKONAWCZYMI:

Frank Heukemes
Achim Heidelauf
Dirk P. Hassinger

OKŁADKA:

Larry Elmore
Bolesław Kasza

PROJEKT INSTRUKCJI:

Uwe Schäfer
Alexandra Constandache

TREŚĆ INSTRUKCJI:

Achim Heidelauf
Peter Ohlmann
Uwe Schäfer

ILUSTRACJE:

Christoph Werner

BETA-TESTERZY:

Peter Ohlmann
Adam Sprys
Alexandra Constandache
Dirk P. Hassinger
Achim Heidelauf
Uwe Schäfer
Ingrid Schäfer
Dirk U. Jantz
Ion Constandache
Yaman Egeli
Roman Eich
Iris Mocsnek
Anke Jantz
Paul Hassinger
Liza Hassinger

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Tadeusz Zuber
Dieter Ohlmann
Alexandra Constandache
Ingrid Schäfer



CW 98

AUTORZY

WYDANA PRZEZ



TopWare Interactive AG

Rittnert Str. 36
76227 Karlsruhe, Niemcy

Telefon: +49 (0) 721-464720

Faks: +49 (0) 721-4647222

Strona WWW:

www.topware.com

E-mail:

office@topware.com



