

Zeus: Pan Olimpu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Zeus: Pan Olimpu

autor: Krzysztof „Sukkub” Szulc

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

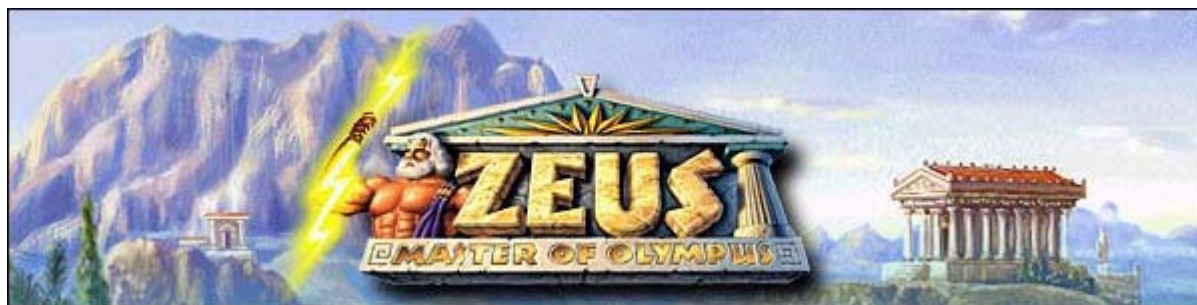
SPIS TREŚCI

Pierwsze kroki	3
Osiedla mieszkalne	4
Osiedla dla elit	8
Przemysł	13
Finanse	14
Wojsko	15
Stosunki z sąsiadami	16
Bogowie i Herosi	16

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Pierwsze kroki



Pierwszym zabiegiem, jaki powinniśmy wykonać rozpoczynając nowy scenariusz, jest ustawienie upływu czasu w grze na minimum (10%). Dzięki temu będziemy mogli spokojnie zbadać przydzielony nam teren oraz postawić pierwsze zabudowania. W późniejszym etapie gry najpraktyczniejsze jest ustawienie upływu czasu na maksimum (100%), dzięki czemu szybciej będzie przebiegała produkcja w przemyśle i rolnictwie oraz stawianie budynków. W przypadku pojawienia się jakiś problemów, kiedy musimy wykonać kilka ważnych czynności w krótkim odstępie czasu (zaraza, najazd wrogich wojsk, pojawienie się wrogiego boga itd.) lub też w przypadku kłopotów w administrowaniu całym miastem, najlepiej jest ustawić upływ czasu na 40-60%.

Następnym naszym krokiem powinno być dokładne przeanalizowanie obszaru, na którym przyjdzie nam stawiać miasto. Musimy zlokalizować tereny uprawne (fioletowy kolor na mapie), ewentualne łowiska, złoża mineralne, miejsca, na których będziemy mogli zbudować porty itd. Na tym etapie musimy też zaplanować ogólne rozmieszczenie dzielnic miasta. W „Zeusie”, w przeciwieństwie do „Caesar III” i „Faraona”, przyjdzie nam rozbudowywać jedno miasto przez wiele scenariuszy. Złe rozplanowanie naszego polis będzie skutkowało w następnych misjach. Nawet jeśli więc na początku nie mamy możliwości stawiania domów dla elit, powinniśmy wybrać jedno miejsce, gdzie w przyszłości powstanie ekskluzywna dzielnica naszego miasta.

Kolejnym naszym posunięciem powinna być dokładna analiza celów danej misji i możliwości ich realizacji. Jeśli czegoś nie jesteśmy w stanie osiągnąć w oparciu o własne zasoby, będziemy musieli to kupić, wyprosić lub wyegzekwować od innego polis. W związku z tym już na początku musimy wiedzieć, że z danym miastem konieczne jest utrzymywanie dobrych stosunków sąsiedzkich. Zawsze też powinniśmy starać się w pierwszej kolejności zrealizować ten cel danej misji, który jest najtrudniejszy do osiągnięcia.

Osiedla mieszkalne

Aby powstało w pełni rozwinięte osiedle, należy odciąć je od innych, tak aby handlarze, nadzorcy, uzdrowiciele i inni patrolowali tylko przydzielone im ulice. Do tego niezbędne jest stosowanie blokady dróg. Trzeba też zapewnić takiej dzielnicy wszystkie niezbędne surowce, tak aby domy mogły osiągnąć najwyższy stopień rozbudowy, dzięki czemu na małym obszarze będziemy mogli zakwaterować jak największą liczbę mieszkańców. Oczywiście w początkowych scenariuszach nie możliwe jest osiągnięcie maksymalnego rozwoju dzielnicy, dlatego też warto zarezerwować miejsca na budowę dostępne w późniejszych etapach (np. teatr).

Oto przykładowy optymalny sposób rozbudowy osiedla mieszkalnego ze wszystkimi etapami:

Etap I - szałas



Ziemie o powierzchni 8×3.5 kwadratu otaczamy podwójną drogą. Jeżeli mamy wystarczającą ilość gotówki możemy od razu stworzyć aleje, ale pod żadnym pozorem nie powinniśmy budować pojedynczych dróg przy osiedlach mieszkalnych. Po prostu później, gdy przyjdzie nam rozbudowywać nasze osiedle, trudno będzie wyburzać domy, by poszerzyć istniejące ulice.

Następnie łączymy nasze osiedle jedną (lub więcej) ulicą z drogą główną, stawiamy małą agorę oraz Spichlerz (może być poza osiedlem). W obrębie pola otoczonego przez naszą drogę stawiamy 2 razy po 8 działek budowlanych. Pozostały po środku niezagospodarowany pas o szerokości 1.5 kwadratu posłuży nam później do usytuowania elementów zwiększających estetykę terenu. Kolejne 19 działek ustawiamy wzdłuż zewnętrznych krawędzi naszej osiedlowej drogi. W ten sposób na naszym osiedlu mamy 35 działek budowlanych.

Gdy zostaną one wszystkie zajęte przez osadników, powstaną 8-osobowe szałas.

Typ	Populacja
szałas	280

Etap II – chałupy



Aby rozbudować szlaki do poziomu 16-osobowych chałup, musimy dostarczyć mieszkańcom żywności. W tym celu stawiamy na agorze Stragan z żywnością. Gdy jedzenie (ryby, dziczyzna, pszenica lub sery) zostanie dostarczone do Spichlerza, kupiec wybierze się tam po zapasy. Następnie domokrażca ruszy ze swoim wózkiem na obchód naszego osiedla.

Równocześnie musimy zadbać o bezpieczeństwo naszego osiedla. W tym celu stawiamy Punkt naprawczy, Posterunek i Szpital. Wkrótce nadzorca, strażnik i uzdrowiciel zaczną patrolować naszą osiedlową drogę. Jak łatwo zauważyć – dzięki blokadzie dróg poruszają się oni tylko po obszarze osiedla. Warto jeszcze wspomnieć, że Szpital należy budować jak najbardziej na uboczu, gdyż ma on bardzo ujemny wpływ na estetykę otoczenia. W pewien sposób można temu zapobiec otaczając ten budynek parkami, kolumnami itd.

Na tym etapie, najlepiej w miejscu, które wybraliśmy na centrum naszego miasta, powinniśmy wznieść także Pałac. Dzięki temu będziemy mogli już umieścić w obrębie naszego osiedla budynek Poborcy podatkowego i zapewnić sobie stały dopływ gotówki.

Typ	Populacja
chałupy	560

Etap III – chaty



Aby rozbudować chałupy do poziomu 24-osobowych chat, musimy dostarczyć mieszkańcom wody i zapewnić pierwszy dostęp do kultury. W pierwszej kolejności stawiamy w obrębie naszego osiedla Fontannę z wodą. Po chwili woziwoda zacznie roznosić wodę, ale musimy pamiętać, że nie jest on w stanie pokonać więcej niż 27 kwadratów. Trzeba to wziąć pod uwagę przy budowaniu osiedla o innym kształcie niż prezentowany.

Jeżeli chodzi o kulturę, to na tym etapie wystarczy wybudować poza obszarem osiedla Szkołę dla filozofów, a w jego obrębie Podium. Dzięki temu już po chwili jeden z filozofów zacznie spacerować ulicą zapewniając mieszkańcom pierwszy kontakt z kulturą. Oczywiście jeżeli jest taka możliwość już na tym etapie można pokusić się o budowę innych obiektów kulturalnych (gimnazjum, teatru itd.)

Typ	Populacja
chaty	840

Etap IV - domy

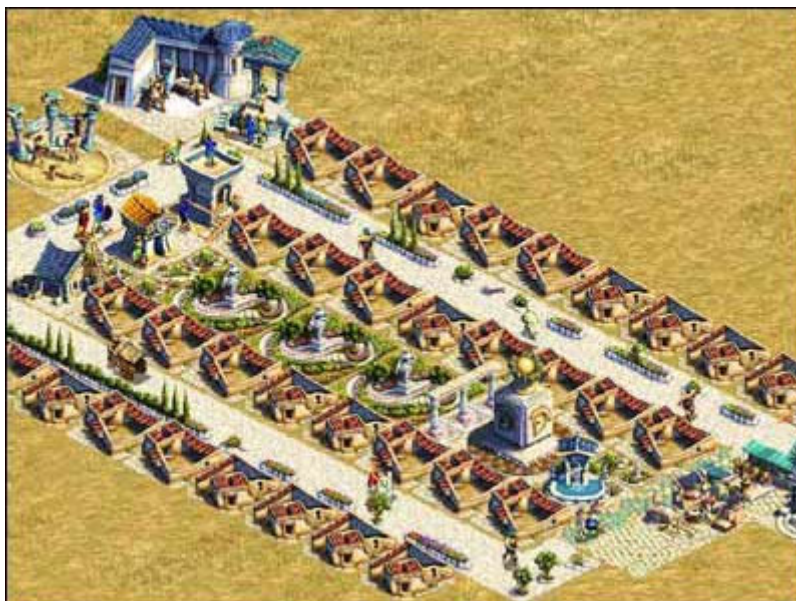


Etap czwarty, to rozbudowa chat do poziomu 32-osobowych domów. Aby to osiągnąć wystarczy dostarczyć mieszkańcom runa. W tym celu po prostu stawiamy na agorze stoisko Handlarza runem.

Na tym etapie powinniśmy przedsięwziąć pierwsze kroki, które zwiększą estetykę naszego osiedla. Wystarczy, że umieścimy w pasie, o którym mówiłem wcześniej parki, kolumny i (jeśli to tylko możliwe) pomniki.

Typ	Populacja
domy	1120

Etap V – domostwa



Etap piąty, to rozbudowa domów do poziomu 40-osobowych domostw. Aby to osiągnąć wystarczy wybudować w obrębie osiedla Gimnazjum. Po chwili sportowiec zacznie dbać o kondycję naszych mieszkańców

Typ	Populacja
domostwa	1400

Etap VI – wille



Aby domostwa ewoluowały do poziomu 48-osobowych wille, musimy dostarczyć mieszkańcom oliwy. W tym celu stawiamy na agorze stoisko Handlarza oliwą.

Typ	Populacja
wille	1680