

P
O
R
A
D
N
I
K

D
O

G
R
Y



Polanie II



Mroczne to były czasy roku 704. kiedy gród księcia Mirka został opanowany przez podstępny czarnoksiężnik Kościeja. Leśna zwierzyna zmieniła się w dzikie bestie, a niebo nad głowami szczęśliwego dotychczas ludu, spowite zostało wszechobecną czarną magią. Zapomnieli strach, tyrania i chaos. Lud jednak nie zapomniał o swym szlachetnym, zawieszonym między wymiarem bytu i nicości, władcy Mirku. Tylko on mógł wyrwać swoich poddanych spod pręgi okrutnego Kościeja i przywrócić dawny pokój w grodzie. Nadchodził dzień, gdy ciemne moce słabły. Magiczny krąg był gotowy. "Przygotuj się Książę" - rzekł Kapłan do pustego jeszcze symbolu. Wkrótce wszystko będzie jasne. Chaos czy porządek, zależy co lub kto przybędzie na wezwanie...

TRYBY GRY

Polanie 2 oferują trzy zasadnicze tryby gry: Kampania, RPG i Potyczka (dwa ostatnie dostępne również w trybie Multiplayer). Pierwszy z nich to połączenie klasycznego RPG ze strategią czasu rzeczywistego. Tworzenie wojska i zaplecza ekonomicznego przeplata się tutaj z licznymi zadaniami do wykonania. Często będziesz opuszczać swoją osadę w celu odnalezienia jakiegoś ważnego przedmiotu, porozmawiania z kluczową osobą, czy wykonania konkretnego zadania. W trybie RPG z kolei nacisk położony został na zadania i rozwijanie postaci. Nie ma tutaj możliwości zaciągania armii, stawiania budynków i tworzenia grodu. Jest za to mnóstwo różnorodnych questów do wykonania, sporo magii, walki bronią sieczną i obuchową.

Trzeci z trybów gry to klasyczna strategia czasu rzeczywistego, oparta na zasadach "każdy przeciw każdemu", w której zwycięzcą zostaje tylko jeden gracz. Rozwijasz tutaj swój gród i wojsko, dbasz o ekonomię, zajmujesz się dyplomacją, a jednocześnie prowadzisz wojnę na wielu frontach. Istotnym ułatwieniem jest możliwość zawierania sojuszków, co pomoże Ci zarówno w działaniach obronnych, jak i prowadzeniu ofensywy. Niestety, działa to w obie strony, a komputer częściej układa się sam ze sobą, niż z graczem.



STEROWANIE

Aby zaznaczyć pojedynczą postać, należy umieścić na niej kursor i kliknąć. Aby zaznaczyć grupę, należy przytrzymać lewy klawisz myszy i przeciągnąć kursor ponad wybranymi postaciami. W celu dodania postaci do zaznaczonej grupy, należy przytrzymać klawisz **Ctrl** i kliknąć na wybranej sylwetce. Podobnie postępujemy w celu odznaczenia - klawisz **Alt**. Aby wydać rozkaz podwładnemu, należy wpierw go zaznaczyć, po czym z listy rozkazów wybrać interesującą Cię czynność. Niektóre z poleceń (np. atak) wykonać można automatycznie. Wymagane jest jednak wskazanie celu lub obiektu działania. W celu zaoszczędzenia czasu i uproszczenia sterowania, można grupować osoby w jedną z 10. grup bojowych lub roboczych. Grupowanie odbywa się poprzez przytrzymanie klawisza **Ctrl** i klawiszy **0** - **9** jednocześnie.

- A** - Atak
- H** - Utrzymanie pozycji
- G** - Śpij
- S** - Anuluj rozkaz
- R** - Nagraj rozkazy
- Z** - Powtarzaj nagrane rozkazy
- X** - Wykonaj nagrane rozkazy
- / **+** - Zmniejszenie / zwiększenie prędkości gry
- *** - Standardowa prędkość gry
- Tab** - Przełącza widok powierzchnia / tunele
- space** - Przenosi kamerę w obszar związany z ostatnim komunikatem
- Enter** - Obrót budynku przed wybudowaniem
- Alt** + **F** - Przełącza w tryb kamery podążającej
- ~** - Zaznacza wszystkie jednostki
- !** - Zaznacza wszystkie widoczne jednostki bojowe



TRENING NOWYCH POSTACI

Aby wytrenować nową postać musisz mieć wystarczającą ilość mleka i odpowiedni budynek. Zwróć też uwagę na wolne miejsce w budynkach. Postacie w grze dzielą się na dwie kategorie: zwykłe i zaawansowane. Pierwsza z nich to standardowe wojsko i poddani, druga natomiast to magiczna świta i rycerstwo. Trening postaci odbywa się automatycznie, po kliknięciu na jej ikonkę w pasku wyboru.



KLUCZOWE POSTACIE

Krowa

Wbrew pozorom, to najważniejsza postać w grze. To dzięki niej otrzymujesz cenny surowiec niezbędny do budowy i rozwoju osady - mleko. Bez niego nie postawisz żadnego budynku i nie stworzysz żadnej postaci. Aby wyhodować krowę, musisz wpierw postawić oborę. Ważnym elementem gry jest możliwość ustawienia parametrów postaci jeszcze przed jej wytrenowaniem - tryb ruchu i grupę. Wystarczy przycisnąć dany klawisz rozkazu lub grupy.



Drwal

Wbrew pozorom, to najważniejsza postać w grze. To dzięki niej otrzymujesz cenny surowiec niezbędny do budowy i rozwoju osady - mleko. Bez niego nie postawisz żadnego budynku i nie stworzysz żadnej postaci. Aby wyhodować krowę, musisz wpierw postawić oborę. Ważnym elementem gry jest możliwość ustawienia parametrów postaci jeszcze przed jej wytrenowaniem - tryb ruchu i grupę. Wystarczy przycisnąć dany klawisz rozkazu lub grupy.



Łowca

Wielki fan niejakiego Roberta z Loxley, zwanego w świecie Robin Hoodem. Mówi się, że dorastał i pobierał nauki pod jego okiem. Stałowe nadgarski i sokoli wzrok, w połączeniu z obyciem w leśnych ostępach czyni z niego świetnego szpiega, tropiciela i łucznika zarazem. Znakomicie nadaje się do walki w drugim szeregu, a także do sięgania strzałą wojów na wieżach obronnych.

KLUCZOWE POSTACIE

Woj

Podstawowa jednostka bojowa. Idealnie nadaje się do ataku w pierwszej linii formacji. Nie jest zbyt bystry, ale nie tego go uczono. Wyposażony w dobry miecz i przedniej klasy rynsztunek, wycina wrogów w pień, częstując ich smakiem swojego oręźa.

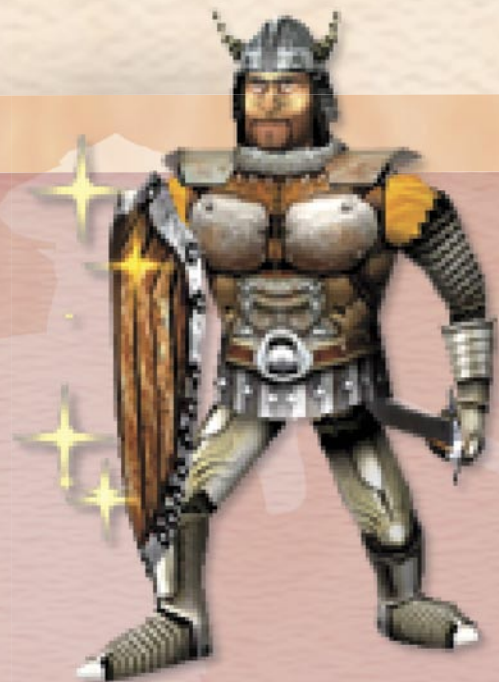


Włócznik

Postać podobna do łucznika, jednak o większej sile rażenia. Ze względu na swobodę i elastyczność ruchów, nie nosi ciężkiej zbroi. Jest więc mało odporny na ataki mieczem. Jego włócznia jednak przebije niejednego pancierz. Świetnie nadaje się do walki z latającymi wiedźmami, które w mig zrzuca zmiotel.

Rycerz

Najlepsza niemagiczna jednostka w grze. Obyty z mieczem od małości, świetnie wyposażony w lśniącą zbroję i wielką tarczę z herbem, stanowi przeszkodę nie do przejścia dla zwykłego woja. Jego honor i odwaga znakomicie wpływają na kompanów. Stojąc na czele formacji, zwiększa morale Twojej drużyny, co z kolei objawia się większą skutecznością w ataku i obronie.



KLUCZOWE POSTACIE



Pastuszek

Prawdziwy piastun krów. Mieszka w oborze i cały dzień ich dogląda, dzięki czemu krowy pasą się znacznie szybciej (wydajność większa o 100%). Choć chłopca tego nie wyślesz do boju, to znakomicie nadaje się do przeprowadzania akcji dywersyjnych. Wyślij go na wrogie pastwisko, a przy odrobinie szczęścia przyprowadzi Ci obcą krowę! Potrafi też oswajać dzikie bestie, ale wiąże się to z dużym ryzykiem.

Kapłan

Starzec ten to prawdziwy mędrzec, posiadacz wiedzy tajemnej. Choć wielu uznaje go za dziwaka, to nikt nie lekceważy jego potęgi. Choć nie włada żadnym orężem, potrafi za to walczyć przy pomocy magii. Wyczarowany przez niego kruk zobaczy każdy szczegół w dowolnym miejscu, wilk narobi spustoszenia w stadzie krów wroga, upiór przerazi każdego, a sam Kapłan teleportuje się w wybrane miejsce na mapie. Poza tym, potrafi leczyć obrażenia i przyspieszać regenerację mocy magicznej.



Czarodziejka

Tajemnicza kobieta, znająca potęgę mocy magicznej. Do tego bardzo urodziwa, co skutecznie wykorzystuje przy przeciąganiu wrogich wojsk na Twoją stronę. Nie straszne jej tuki, miecze i topory, gdy chroni ją magiczna tarcza. Sama potrafi zaatakować czarami. Biada tym osadom, na które sprowadzi gniew Peruna!

KLUCZOWE POSTACIE



Mag

Kule ognia spadające z niebios nie wróżą niczego dobrego. Tak samo świadomość zagrożenia zamienienia w krowę. Oto cała potęga tego długobrodego kapelusznika. Strzeż się go i lepiej żyj z nim w zgodzie, a pomoże Ci w niejednej walce.

Wiedźma

Wiedźma to prawdziwy myśliwiec bojowy naszych czasów. Potrafi szybko przemieszczać się z miejsca na miejsce. Wszak przestrzeń powietrzna pozbawiona jest zapór, palisad i bram. Zna kilka zaklęć, z których najprzydatniejsze jest rozpedzenie burzy czy deszczu ognia. Niestety nie posiada ochrony magicznej, ni tarczy. Jest więc łatwym celem dla wprawnego łucznika czy włócznika.



Teściowa

Od stuleci piękna kobieta inspirowała do pracy i tworzenia. I chociaż w tym przypadku można się sprzeczać nad rolą jej piękna w procesie inspiracji, to niewątpliwie motywującym elementem wyposażenia tej kobiety jest wałek w dłoni. Cóż, widać kto rządzi w domu. Z takim "przywódcą" każdy drwal pracuje wydajniej i szybciej, a wrogie oddziały darmo oddają swoje budynki.

KLUCZOWE BUDYNKI



Obora

Obora to najważniejszy budynek w grze. To tutaj odbywa się dojenie i tutaj mieszkają krowy. Każda obora może pomieścić 3 krowy.



Chata Drwali

W tym budynku powołujesz do służby Drwali i Łuczników. Chatę może zamieszkiwać 6 osób na raz. Dodatkowo, schronienie tutaj znajduje Teściowa.



Chata Wojów

Tutaj szkoleni są Wojowie oraz Włócznicy. Jeden budynek pozwala na utrzymanie 4 takich postaci.

Dwór

Drogi, ale za to przydatny budynek. Pozwala bowiem na zaciąganie wojsk rycerskich.



Świątynia

Budynek dla 3 osób. Świątynie zamieszkiwane są przez Kapłanów i Wiedźmy.

WIEŻE I UMOCNIENIA



Wieża Magów

Jeśli inwestujesz w czary - ten budynek jest Ci niezbędny. To tutaj powołujesz do służby armię Magów i Czarodziejki. Tutaj też posiadacze wiedzy tajemnej pracują nad nowymi czarami.



Brama, Most zwodzony

Brama jest bardzo ważną budowlą w grze. Automatycznie filtruje osoby wchodzące i wychodzące z grodu. Przepuszcza przyjaciół, a zamyka się przed wrogiem. Aby brama pełniła swoją funkcję, musisz umieścić na niej strażnika. Oprócz jej obsługi, strażnik taki pełni funkcję obrońcy grodu, zyskując wszelkie przywileje postaci znajdującej się na wieży warownej. Podobne zadanie spełnia most zwodzony. Ten jednak musi zostać postawiony nad brzegiem rzeki lub jeziora.



Wieża warowna

Bardzo ważny, ze strategicznego punktu widzenia, budynek. Wyślij na nią Łowcę, Włócznika, Maga, Kapłana lub Czarodzieja, a wzbogacisz swój gród o solidną obronę. Będąc na wieży jesteś całkowicie odporny na ciosy bronią sieczną i obuchową. Jedynie Łucznicy i Włócznicy mogą wyrządzić Ci krzywdę w takiej sytuacji. Nie jesteś też odporny na magiczne ataki. Postać będąca na wieży zyskuje punkty obrony, jest także skuteczniejsza w ataku.



STRATEGIA GRY

Ekonomia

Zagadnienia ekonomiczne w grze zostały maksymalnie uproszczone. Co prawda stawiane chaty i świątynie są z drewna, a do produkcji metalowych zbroi, tarcz czy broni, używa się żelaza, to w grze pozyskiwanie tych surowców zostało pominięte. Najważniejszym i jedynym środkiem produkcji jest mleko. Nie musisz więc zaprzętać sobie głowy karczowaniem lasów, eksploracją złóż naturalnych itp. Wszystko, co powinieneś wiedzieć o ekonomii, zamyka się w oborze. Na dobry początek zainwestuj więc w maksymalną ilość krów. Pamiętaj, że każda obora to miejsce dla 3 takich jednostek. Pozyskiwanie mleka dzieli się na 2 etapy: wypas i dojenie. Odbywa się to automatycznie, choć Twoja władza sięga również pastwiska. Jeśli potrzebujesz mleka, a jedna z twoich krówek wyraźnie się objija, sam możesz wydać jej rozkaz pasania się, czy też dojenia. Nie od dziś wiadomo, że szczęśliwa krowa, to krowa zadbane i wydojona. Zainwestuj więc w Pastuszka, a Twoja trzoda będzie wydajniejsza, zarówno jeśli chodzi o ilość dostarczanego mleka, jak i czas jego produkcji. W pobliżu Drwali stawiaj Teściową. Jej nadzór powoduje, iż pracują oni 2x szybciej.

Jak atakować

Każda jednostka przeznaczona jest do wykonywania indywidualnych zadań. Sprawdza się w walce z jednym, przegrywa zaś z innym przeciwnikiem. Umiejętne wykorzystanie cech swoich wojowników pomoże Ci szybko i skutecznie rozprawić się z wrogiem. Oto kilka przydatnych wskazówek:

- Łowcy posiadają amulety chroniące ich przed działaniem magii. Są więc idealnymi kandydatami na wystawienie ich przeciw postaciom magicznym wroga. Inną umiejętnością Łowców jest skradanie się. Używaj ich do śledzenia poczynąń przeciwnika.
- Rycerz swoją dumą, honorem i wolą walki przenosi ducha bojowego na sprzymierzone jednostki. Trzymaj go więc wokół swoich wojsk, a podniesiesz ich morale i zwiększysz siłę uderzenia.
- Atakuj Wojów wroga od tyłu - nie są oni wówczas chronieni tarczą. Wyślij swoje wojska naprzeciw wojownikom wroga, a strzałami łuczników szuj w ich plecy.
- Łuczników najlepiej atakować Wojami i Rycerzami. Świetnie spisują się w walce na dystans, ale bez pancerza i broni siecznej, w starciu bezpośrednim nie mają żadnych szans.
- W pierwszej kolejności eliminuj postacie magiczne wroga. To jednostki o potężnej sile ataku, ale słabej wytrzymałości.
- Atakując wioskę wroga, zabierz ze sobą Teściową. Każda taka postać potrafi zdobyć jeden budynek wroga. W pierwszej kolejności przejmij chatę i produkuj kolejne Teściowe, a w szybkim tempie przejmiesz całą osadę.
- Wiedźmy to doskonała jednostka zwiadowcza. Unikaj jednak Włóczyków i Łowców. Przed atakiem Wiedźm teleportuj Kapłana w miejsce boju i przywołaj tam demony. Wystraszy to Łowców i otworzy drogę do ataku armii na miotłach. Atakuj w pierwszej kolejności krowy i obory. Bez mleka wróg szybko nie odbuduje strat.
- Każdy Pastuszek może przejąć krowę. Podczas ataku, wyślij do wioski wroga kilku Pastuszków. Jeśli nie uda Ci się odprowadzić krowy na własne pastwisko, to i tak osłabisz przeciwnika, który potraktuje tę krowę jako Twoją i ją zaatakuje. Bezbronna krowa jest łatwym łupem i z całą pewnością zginie.

STRATEGIA GRY

Jak się bronić

- Chronić dostęp do Twojej wioski. Sama brama nie wystarczy. Obuduj ją z przodu kilkuwarstwową palisadą. Zbuduj prawdziwy labirynt, tak aby wróg nie miał łatwego dostępu do bramy. Gdy tylko zbliży się do Twojej wioski, ugrzęźnie w wąskich korytarzach palisady, stanowiąc łatwy łup dla Wiedźm, Łuczników i Włóczników.
- Zbuduj wieże wokół własnej wioski i poślij tam Łuczników i Włóczników. Obuduj je palisadą. Postać strzelająca z wieży ma 1,5x większą siłę ataku.
- W pobliżu murów i na wieżach trzymaj Kapłanów. Postacie stojące wokół nich, mają 5x szybszą regenerację zdrowia i siły magicznej. Przywołuj też demony.
- Wokół swoich budynków i żołnierzy trzymaj Wiedźmy. Potrafią one rozproszyć czary burzy i deszczu ognia.
- Gdy Twoi poddani tracą siłę, wycofaj ich w głąb wioski z wież lub z miejsca bitwy i wydaj rozkaz spania. Podczas snu zregenerują swoje siły.

Prowadzenie oblężenia

Sama świadomość możliwości swoich poddanych nie wystarczy do zdobycia wrogiej wioski. Natkniesz się na wieże, palisady, mosty i wiele innych fortyfikacji i taktyk obronnych. Stosując poniższe rady, nic nie zaskoczy Cię u bram wroga.

- Zanim rozpoczniesz oblężenie, rozeznaj teren wroga. Poświęć kilka Wiedźm (przy okazji niszczy krowy!) i używaj czaru Kruka.
- Wroga osada strzeżona jest przez wiele wież. Przed bramą czekać na Ciebie będzie kilku wojaków do wyeliminowania, a z głębi wioski napływać będą posiłki. Przygotuj się na to przed rozpoczęciem oblężenia.
- Jeśli dysponujesz czarem deszczu ognia, rzuć go na bramę wrogiej osady. Wywołaj też demony, a narobisz sporego zamieszania.
- Podczas ataku na wioskę wroga stracisz więcej jednostek, niż podczas obrony własnej osady. Musisz przecieć najpierw przebić się przez umocnienia, a to nie jest proste.
- Do atakowania palisady i wież wroga używaj Magów. Duża siła i zasięg rażenia pozwala niszczyć umocnienia bez strat własnych.
- Na tyłach frontu zbuduj kilka umocnień własnych. Palisady i wieże pozwolą Ci na bezpieczny odwrót i oczekiwanie na wsparcie.
- Przed szturmem użyj czarów burzy i deszczu ognia. Przerzedzisz tym nieco szeregi wroga i osłabisz jego pozycję.
- Gdy sforsujesz bramę i dostaniesz się do wioski, przejmuj budynki i jednostki wroga.
- Most zwodzony sforsujesz na 3 sposoby. Możesz go zniszczyć i zbudować własny, zabić jego obsługę i teleportować nań Kapłana lub użyć Czarodziejki, by przy pomocy czaru zauroczenia przejęła kontrolę nad jego obsługą
- Korzystaj z możliwości pauzy. Gra zostanie zatrzymana, ale będziesz mógł wydawać rozkazy. Zostaną one wykonane po wznowieniu rozgrywki.

Pierwsze kroki w grze - kampania

Krok 1.

Rozpoczynasz w pustelni Dobromira. Właśnie powróciłeś po wielu latach zawieszenia między wymiarami bytu i niebytu. Wykonuj polecenia staruszka. Przejdź się kilka kroków, po czym udaj się przez mostek na drugą wyspę. Weź miecz i tarczę i pokonaj dwa wilki. Odpocznij nieco (klawisz **G**) i ruszaj na południe w celu poszukiwania swojej drużyny. W lesie spotkasz zwierzynę, będącą pod urokiem czarów Kościeja. Zabijaj każde dzikie zwierzę. W ten sposób szybko rozwiniesz swoją postać. Gdy zabraknie Ci siły - zbieraj magiczne grzybki i odpoczywaj śpiąc w bezpiecznym miejscu. Korzystaj też z magicznych oaz. Opuść wyspę, przejdź przez most, a spotkasz wiedźmę Dobrochnę.



Krok 2.

Wyjaśni Ci kilka spraw, z których najważniejsza to możliwość szybkiego odzyskanie sił w specjalnie przeznaczonych do tego miejscach. Przejdź przez kolejny mostek. Przy ołtarzu skręć w prawo, a na kolejnym rozdrożu idź prosto. Dojdiesz do teleportu.



Krok 3.

Skorzystaj z niego, a przeniesiesz się wprost przed bramę grodu Mieszka. Niestety, chłopiec z którym rozmawiasz, nie chce Cię wpuścić. Musisz udowodnić swoje książęce pochodzenie poprzez stosowny rynsztunek. Poszukaj książęcej tarczy, miecza i zbroi. Nieopodal znajduje się magiczne miejsce, gdzie zregenerujesz siły. Idź drogą na północ, przejdź przez góry i zabierz z kamiennego kregu nową broń. W drugim kregu znajdziesz magiczny grzyb. Kontynuuj swoją podróż, aż dojdiesz do wioski.

Pierwsze kroki w grze - kampania

Krok 4.

Porozmawiaj z Wojem, po czym rusz na ratunek jego pacholetom. Udaj się przez zachodnią bramę do Lebidowego Boru. Prowadzi tam droga przez most zwodzony. Na skraju lasu, nad brzegiem rzeki znajdziesz trzech chłopców. Odprowadź dzieci bezpiecznie do wioski, uważając przy tym, aby żadnego nie zgubić. Wróć do mężczyzny, z którym rozmawiałeś, a otrzymasz pierwszy element poszukiwań - zbroję. Kilka kroków dalej znajdziesz chatę Bartnika. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się o jego kłopotach. Musisz przepędzić niedźwiedzia z pasieki pszczelarza. Brama prowadząca do tego miejsca znajduje się po przeciwległej stronie lasu. Gdy będziesz blisko, usłyszysz charakterystyczny bzyk pszczół. Po wykonaniu zadania wróć po zapłatę do Bartnika. Otrzymasz książęcy hełm. Kieruj się teraz w okolice zagrody z krowami i porozmawiaj z Pietrkiem. Pomóż chłopcu przeprowadzić krowy na pastwisko. Przejdź przez tę samą bramę, idź obok pasieki i dalej prosto brzegiem rzeki, w lewo i przez mostek. Gdy dotrzecie na miejsce, porozmawiaj z pastuszką. Zaprowadzi Cię do świątyni Radosta. Podążaj za chłopcem, aż dojdiesz do trzech zamkniętych bram.



Krok 5.

To samo uczyni z drugą bramą, po czym wejdź do podziemi (klawisz [tab]). Przejdź przez labirynt katakumb, aż znajdziesz wyjście. Wyjdź na powierzchnię i skorzystaj z teleportu. Przeniesiesz się pod bramę grodu Mieszka. Tym razem nikt nie ma wątpliwości, kim jesteś. Misja wykonana.

Skompletowałeś drużynę i od tego momentu kierujesz poczynaniami większej ilości poddanych. Pamiętaj, że tylko Mieszko i Mirko muszą przeżyć. Reszta poddanych może polec w boju. Udaj się na poszukiwania Dobromira. Przejdź przez bramę (nieopodal

znajduje się symbol, który ją otwiera), po czym kieruj się ścieżką w prawo. Pierwsza Wiedźma może powiedzieć Ci nieco o przydatności łuczników. Ochroni przynajmniej jednego z nich, inaczej nie posuniesz akcji do przodu. Idź przed siebie, a szybko dotrzesz do poszukiwanego starca. Kontynuuj wyprawę wcześniej obraną trasą, a po chwili znajdziesz się u bram złupionej osady. Przegnaj stamtąd sługusów Kościeja, a zyskasz lojalność nowych poddanych i miejsce na budowanie nowej armii. Gdy dotrzesz do ubranych na zielono postaci, przyłączą się one do Twojej drużyny i oddadzą w Twoje panowanie swój gród.

Pierwsze kroki w grze - kampania

Krok 6.

Czas zająć się więc jego odbudową. W pierwszej kolejności napraw przerwana palisadę. Proponujemy od razu postawić kilka warstw. Sukcesywnie zwiększaj też liczbę krów w osadzie. Gdy tylko będziesz mógł, wybuduj kolejne obory i chatę drwali. Po chwili zjawi się Dobromir i ostrzeże Cię o niebezpieczeństwie. Przygotuj gród do obrony przed watahą wilków. Wybuduj dwie lub cztery wieże i postaw na nich łuczników. Mirka i Mieszka ustaw w przejściu.



Krok 7.

Wilki nie mają żadnych szans, więc szybko powstrzymasz ten atak. Jeśli tylko masz odpowiednie zapasy mleka - inwestuj w krowy i nowych poddanych. Po pokonaniu wszystkich wilków wybuduj dwie chaty wojów i wytrenuj kilku żołnierzy. Przygotuj się na kolejny atak - tym razem na wschód od Twojej bramy. Wyślij więc zawczasu kilka swoich jednostek w to miejsce. Wizyta Dobromira nie pozostawi Ci złudzeń. Trzeba udać się na ziemie Ślęzan, by dowiedzieć się prawdy o Kościeju. Zbierz dziewięciu najlepszych ludzi, ustaw ich na teleporcie, a następnie każ Mirkowi i Mieszko- wi stanąć na żółtych symbolach. Pora opuścić wioskę.

Na zakończenie...

Cała rozgrywka to splot akcji w osadzie i ciągle wyprawy w teren. Do powrotu do grodu służy dokładnie ten sam schemat teleportacji. Wiesz już, co robić, jak rozwijać wioskę i jak skutecznie wykorzystywać znalezione na mapie przedmioty i magiczne miejsca. Słuchaj uważnie rad Dobromira i innych napotkanych postaci. Staw czoła Kościejowi i odeślij go do krainy umarłych Welesa - Nawi. Oswobodź poddanych spod pręgięża podstępnego czarownika i powróć w chwale na Tron Mirkowy. Powodzenia!