

# Black & White 2: Wojny Bogów

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Black & White 2**

## **Wojny Bogów**

**autor: Łukasz „Crash” Kendryna**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>WYSPA PIERWSZA: gameplay</b>	<b>4</b>
<b>WYSPA PIERWSZA: gameplay</b>	<b>5</b>
<b>WYSPA DRUGA: zadania</b>	<b>12</b>
<b>WYSPA TRZECIA: gameplay</b>	<b>16</b>
<b>WYSPA TRZECIA: zadania</b>	<b>23</b>
<b>WYSPA CZWARTA: gameplay</b>	<b>27</b>
<b>WYSPA CZWARTA: zadania</b>	<b>35</b>
<b>DODATKI: budynki, ulepszenia, cuda...</b>	<b>37</b>

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](http://www.gry-online.pl)



#### WSTĘP

Dodatek *Wojny Bogów* oddaje do dyspozycji gracza trzy nowe, grywalne wyspy, na których walczyć będziesz przeciwko azteckiemu bogowi. Wraz z pojawieniem się kolejnego wszechmocnego poziom trudności wzrósł, przez co poradnik może stać się jeszcze bardziej przydatnym. Opisałem w nim wszystkie wyspy zarówno dla „boga pokoju” jak i „wojny”, dzięki czemu każdy będzie mógł z niego skorzystać, bez względu na to, jaki charakter wybierze.

Każdy etap przedstawiony jest w trzech częściach, na początku ogólnie przygotowuje do dalszych działań i informuje o wydarzeniach, bądź czynnościach, które tyczyć będą się wszystkich, bez względu na charakter. Dalej znajduje się opis dla **boga pokoju** (obok charakterystycznej grafiki), a na końcu **boga wojny** (ze względu na sposób prowadzenia rozgrywki najobszerniejszy). Pozwoliłem sobie również umieścić luźne spostrzeżenia do wszystkich drobnych dodatków, jakie pojawiły się wraz z add-onem (budynki, cuda, upiększenia).

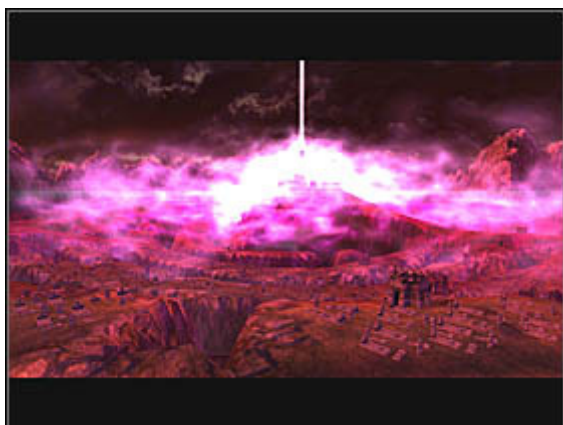




**WYSPA PIERWSZA: gameplay**



Pierwszą wyspę mogę z ręką na sercu pominąć, gdyż jest to po prostu scenka, będąca wstępem do reszty zmagañ. Aztecki bóg zostaje przyzwany i budzi swą armię, by ciężyć pozostałe ludy i pokonać Greków... czyli Ciebie.



**WYSPA PIERWSZA: gameplay**



Etap drugi powinien być Ci częściowo znany, gdyż jest to teren, który odwiedziłeś grając w „podstawkę”. Tym razem działania rozpoczynasz od środkowej części wyspy, z niewielkiego wzniesienia, do którego dostać można się tylko z jednej strony.

Początkowo, jak poinformuje Cię sumienie, dostępne będziesz mieć wyłącznie kobiety. Porozdzielaj im prace: farmerzy, górnicy, budowniczy, drwale i wyznawcy, oraz rozpocznij rozbudowę miasta. Postaw spichlerz i kilka domów mieszkalnych.



Aby móc pełna parą pójść przed siebie, musisz odnaleźć mężczyzn i dostarczyć ich bezpiecznie do miasta. Okazuje się, że zostali uwięzieni przez azteckiego boga i aby ich uwolnić, konieczne jest użycie przemocy. Weź na smycz swojego chowańca i skieruj go do zabudowań wskazanych na zdjęciach. Zniszcz znajdującą się tam bramę (poziom inteligencji przeciwnika nie jest zbyt wysoki, wszechmocny oponent rzucając w zwierzę kamieniami ułatwi mu pracę, gdyż głazy będą niszczyć mur) i unicestwij żołnierzy wewnątrz – jeden oddział. Mężczyźni automatycznie skierują się do Twojego miasteczka. Ostrzegam, że po uwolnieniu jeńców przeciwnik zacznie ciskać kamieniami w ich kierunku, jak również w miasto. Użyj magii tarczy, by zminimalizować straty.



**Wybierając stronę pokoju** obierzesz drogę rozbudowy miasta i zwiększanie jego splendoru. Twoje działania skupiały będą się głównie na obronie murów i ciągłym poszerzaniu granicy linii wpływu. Stawiając coraz to nowe budowle i wznosząc kolejne osiedla pobliskie ludy odejdą od wroga i przejdą na Twoją stronę. Na obecnej mapie masz do przejścia cztery osady łącznie ze stolicą przeciwnika. Przejęcie pierwszej z nich nie jest trudne i można do niego doprowadzić już w kilkanaście minut od rozpoczęcia gry. Jest to jednak możliwe wyłącznie przy bardzo intensywnych pracach budowlanych. Największym problemem, z jakim możesz się borykać jest niedostatek rudy, aby ją posiąść należy zbudować rafinerię, którą wcześniej należy nabyć w „sklepie” za odpowiednią sumę daniny.



Wznosząc miasto zwróć uwagę na trzy ważne aspekty: kształt wzniesienia, na którym znajduje się centrum, możliwe drogi dotarcia do niego oraz położenie najżyźniejszych gleb (zielone plamy). Te ostatnie są w stosunkowo pokażnej liczbie, jednak najlepiej jest znaleźć skrawek gruntów o największym współczynniku urodzaju. Mur natomiast postaw jak najszybciej, tak by przeciwnik nie mógł beztrudno wchodzić na teren metropolii. Wnieś go w miejscu zaznaczonym na zdjęciu (czerwone kreski z nr 1). Im więcej czasu upłynie i im bardziej zaczniesz rozbudowywać się dostawiaj kolejne fragmenty murów (nr 2 i 3).