

Faraon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Faraon

autor: Jakub „Morthius” Kuchnio

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

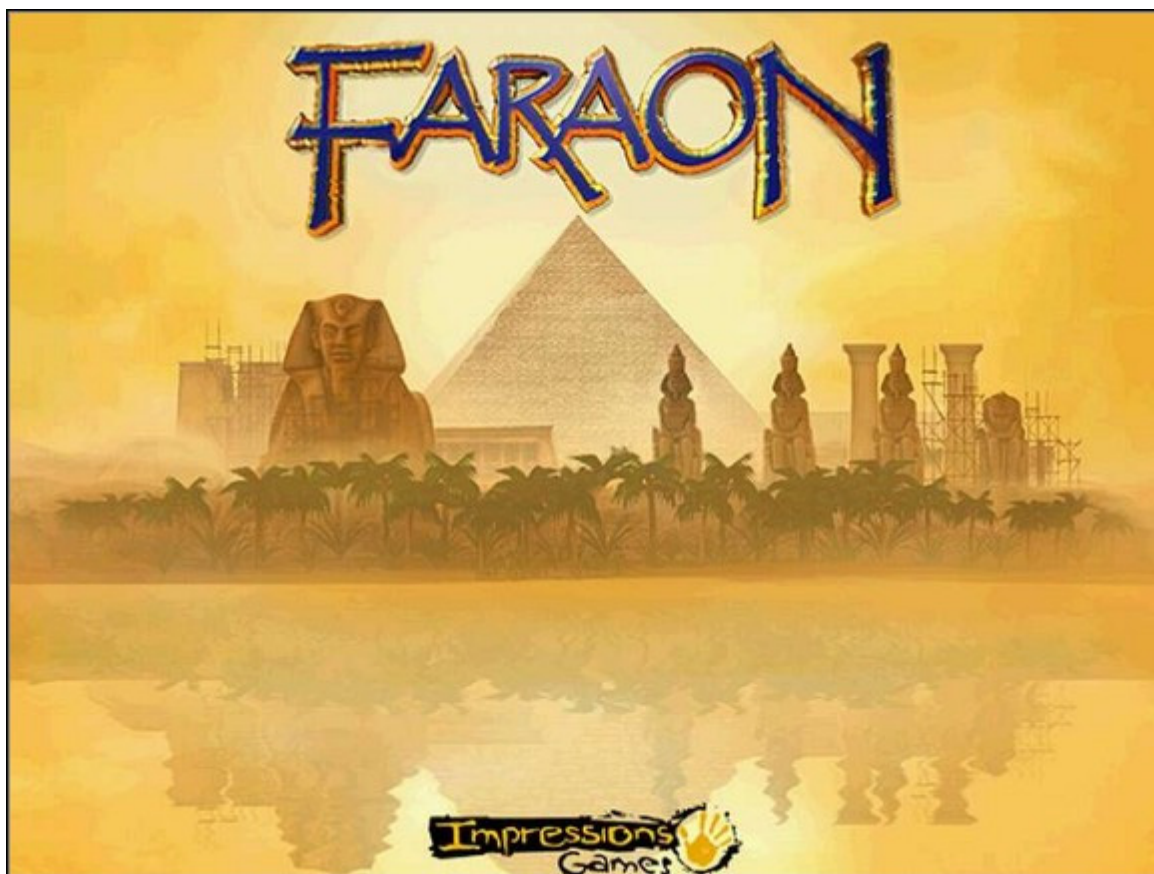
Producent Impressions Games, Wydawca Sierra Inc., Wydawca PL Play It
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawowe zasady budowania miasta	4
Misje	5
Nubt	5
Thinis	6
Perwadjyt	7
Nekhen	8
Men-nefer	9
Timna	11
Abedju (misja 7 – wersja pokojowa)	12
Bedhet (misja 7 – wersja wojenna)	14
Abu (misja 8 – wersja pokojowa)	15
Selima (misja 8 – wersja wojenna)	16
Saqqara	17
Meidum (misja 10 – wersja pokojowa)	18
Serabit Khadim (misja 10 – wersja wojenna)	19
Południowy Dahshur (misja 11 – wersja pokojowa)	20
Buhen (misja 11 – wersja wojenna)	21
Północny Dahshur	22
Heliopolis (misja 13 – wersja pokojowa)	23
Iunet (misja 13 – wersja wojenna)	24
Rostja	25
Djedu (misja 15 – wersja pokojowa)	26
Oaza Bahariya (misja 15 – wersja wojenna)	27
Dakhla (misja 16 – wersja pokojowa)	28
Dunqul (misja 16 – wersja wojenna)	29
Waset (misja 17 – wersja pokojowa)	30
Thinis (misja 17 – wersja wojenna)	31
Menat-Khufu (misja 18 – wersja pokojowa)	32
Kebet (misja 18 – wersja wojenna)	33
Itjtawy	34
Mersa Gawasis (misja 20 – wersja pokojowa)	35
Iken (misja 20 – wersja wojenna)	36
Bubastis (misja 21 – wersja pokojowa)	37
Semna (misja 21 – wersja wojenna)	38
Lykopolis (misja 22 – wersja pokojowa)	39
Hermopolis (misja 22 – wersja wojenna)	40
Kuban (misja 23 – wersja pokojowa)	41
Byblos (misja 23 – wersja wojenna)	42
Rowarty (misja 24)	43

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Faraon* zawiera wiele informacji, które z pewnością okażą się pomocne w trakcie zabawy. Na początku dość dokładnie opisałem **podstawowe zasady budowania miasta**. Przygotowałem też **porady dotyczące przejścia poszczególnych misji** wraz z wieloma pomniejszymi zadaniami jakie trzeba ukończyć w trakcie rozgrywki.

Jakub „Morthius” Kuchnio

Podstawowe zasady budowania miasta

Zwykle sytuacja wyglądać będzie tak, że na początku wylądujecie pośrodku pustego pola, pustyni czy nad jakąś rzeką i to od Was zależeć będzie, w którym miejscu zaczniecie budować miasto. Kluczową sprawą w grze Faraon są drogi. To przy nich staną wszystkie budynki, by móc poprawnie funkcjonować. To samo tyczy się domów: wszystkie znajdować się muszą przynajmniej dwa pola od drogi (wynika to z tego, że gdy domki ewoluują to zajmują maksymalnie po dwa pola na osiach współrzędnych X oraz Y, razem 4 pola). W przeciwnym wypadku osiedla znikną.

Ważną rzeczą na jaką powinniście zwrócić uwagę są również dostępne zasoby. Na początku polecam nieco rozejrzeć się po placu gry: jeśli dostrzeżecie możliwość budowania farm, złoża złota czy pasącą się zwierzynę, to stawiajcie zabudowania tak, by ludzie nie musieli zbyt daleko biegać po najbardziej potrzebne dobra. Na początku zwykle jest to żywność, potem większą rolę odgrywać będzie złoto oraz inne metale. Co do samych zwierząt, to zwróćcie uwagę na ich charakter: nie polecam budowania się blisko grasujących hien, krokodyli czy innych krwiożerczych bestii. Natomiast bliskość strusi tudzież jakiegoś spokojnego bydła, jest całkiem mile widziana.



Jak widać na obrazku powyżej: ważną rzeczą jest również obecność nawodnionego terenu. Dobrze jest rozpoczynać budowę osiedli mieszkaniowych niedaleko miejsc, na których rośnie zielona trawka. Świadczy to o obecności wody i tylko tu możliwe jest zbudowanie prostej studni czy punktu ujęcia wody.

Jeśli zależy Wam na naprawdę optymalnym rozwoju polecam również szybkie sprawdzenie tego, skąd przychodzą imigranci. W tym celu wybudujcie szybko jakieś miejsca na domki, i przyspieszcie grę. Ludzie zaczną się pojawiać z jednego lub z drugiego końca drogi. Zrestartujcie mapę i zacznijcie budować swoje miasto tam, gdzie bliżej do imigrantów.

Misje

N u b t

Wymagania: Populacja: 300; 6 skromnych chałup

Na początku mamy do czynienia z dość prostą misją treningową. By ją ukończyć trzeba wybudować, co by tu dużo nie mówić, skromną wioskę. Większość budynków jest oczywiście obecnie zablokowana i korzystać możemy jedynie z najprostszych rozwiązań. Budujemy więc kilka miejsc na osiedla, **studnię** (kluczowa rzecz, inaczej nic nie zdziałamy) oraz (gdy populacja przekroczy liczbę 150) **chatę myśliwego**. Żywność już masz więc zapewnioną (niezbędny element do tego, by domki osiągnęły wyższy poziom rozwoju co jest wymogiem scenariusza) trzeba ją składować oraz rozdysponować. W tym celu wybuduj **spichlerz** oraz **bazar**.



Co prawda nie jest to konieczne by ukończyć pierwszą misję, jednakże warto pomyśleć o wybudowaniu **remizy strażackiej**. Dzięki temu ewentualne pożary będą szybko gaszone i nagły kataklizm nie zniweczy efektów naszej dotychczasowej pracy.

T h i n i s

Wymagania: 10 przestronnych domostw

Głównym problemem drugiej misji w grze Faraon są kopalnie oraz wydobywanie kruszcu. Konkretnie akurat chodzić będzie o złoto, ale generalnie każde górnictwo opiera się na zbliżonych zasadach. Pierwszym naszym mini-celem jest wybudowanie **kopalni złota**. Przestrzegać przy tym trzeba kilku najważniejszych zasad. Po pierwsze: nigdy (nawet przenigdy) nie budujemy kopalń w bezpośrednim sąsiedztwie domostw. Nie muszę chyba argumentować czemu ludzie uznają takie tereny za mniej atrakcyjne do osiedlania się. Po drugie: niedaleko kopalni dobrze jest postawić **placówkę architektów** – niestety, ale budynki te mają strasznie dużą tendencję do zawalania się i lepiej oszczędzić sobie nerwów na późniejszym etapie kiedy nagle pada nam 5 z ośmiu kopalń, a faraon prosi o daninę.

Wydobyte złoto trzeba jednak jeszcze magazynować. Jednak nie możemy trzymać go w zwykłym **magazynie**. By mieć do niego szybki dostęp (w postaci Debenów) musimy mieć **pałac wiejski**.



Kolejnymi rzeczami, które są niezbędne do osiągnięcia głównego celu misji jakim jest rozwój mieszkań do 10 przestronnych domostw jest religia oraz rozrywka. Te dwa elementy rozwija się stosunkowo łatwo. By zadowolić bogów buduj możliwie dużo **świątyń** oraz **kapliczek**. Jeśli chodzi o kulturę to jej wskaźnik może zostać podwyższony przez rozmieszczanie na planie miasta możliwie jak największej ilości obiektów mieszczących się w dziale kultura. Generalnie czym więcej, tym lepiej. Jednak nie polecam przekraczania wymaganego wskaźnika niezbędnego do ukończenia misji. Tracimy przez to cennych pracowników oraz miejsce na placu gry. Bieżący oraz wymagany wskaźnik kultury (wraz z innymi wskaźnikami) może zostać sprawdzony w tablicy informacyjnej ukazującej wszystkie ministerstwa w dziale nadzorca.

P e r w a d j y t

Wymagania: Populacja 600; 10 skromnych mieszkań

Trzecia misja niesie za sobą kolejną nowość jaką niewątpliwie są farmy oraz produkcja żywności. Jest to bardzo wygodna, alternatywna metoda pozyskiwania jedzenia (oprócz polowań). Szybko rozmieszczamy więc na placu gry kilka **gajów figowych** oraz budujemy **spichlerz** i **bazar**. Jednak, aby nasze farmy mogły korzystać z wykwalifikowanej siły roboczej niezbędne jest wybudowanie **obozu pracy**. Na koniec przypomnę jeszcze o drogach bez których niemożliwe będzie dostanie się do farmy. KAŻDE z pól musi mieć dostęp do drogi. Oczywiście na logikę można by przyjąć, że rolnicy mogą sobie po polach swobodnie chodzić. Jednak nie w grze Faraon. Warto o tym pamiętać, by nie musieć po kilka razy niszczyć raz wybudowanych farm. Rozmieszczanie **gajów figowych** zaczynamy więc od budowy odpowiednich dróg.



Jednym z głównych celów tej misji jest rozwój domów do stanu skromnych mieszkań. By to osiągnąć nasi mieszkańcy muszą mieć dostęp do nowych udogodnień – wyrobów ceramicznych. Aby móc je wytwarzać niezbędne jest wybudowanie **glinianki** oraz **garncarza** (te dwa budynki negatywnie wpływają na zadowolenie ludzi więc dobrze jest budować je z dala od mieszkań). Następnie towar transportowany jest do **magazynu**, a potem na **bazar**. Gdy mieszkańcy uzyskają do nich dostęp będą bardziej zadowoleni, co pozwoli im na rozwijanie swoich domów.

Jednak, aby w jeszcze większym stopniu przyspieszyć ewolucję mieszkań warto zadbać o elementy upiększające miasto. We wszystkich możliwych miejscach budujemy więc małe i duże **posągi**, **ogrody** oraz **place**. Nie wolno zapomnieć również o opiece zdrowotnej! Budowa kilku **apteki** oraz **gabinetów lekarskich** szybko okaże się niezbędne do tego, by nasze społeczeństwo rozwijało się piękne i zdrowe.