

ANTIKE II: JÁTÉKSZABÁLY


A JÁTÉKELEMEK

212 faelem

 78 gálya (13 nemzetenként)

 72 légió (12 nemzetenként)

 6 jelző

 36 jelző (kicsi)
(6 nemzetenként)

Az egyes nemzetek színei sárga, piros, zöld, kék, fekete és szürke.

 20 templom

144 városjelző



aranyváros



márványváros



vasváros

24 kétoldalú jelző nemzetenként

53 kártya



37 ókori
személyiség



14 nemzet-
és
templomkártya



Bellonakártya
(német és
angol)

kétoldalú játéktábla



Mare Nostrum



Orient

érme



erőforrás



1



2



5

A képen az aranyerőforrások láthatóak. A márványerőforrás a fehér, a vas a kék színű.

1 játékszabály

1 gyors bevezető

1 történelmi információs füzet

6 rövid szabálykártya
németül, angolul vagy
franciául

A bank készlete korláatosnak számít. Ha egy játékosnak nincs több légiója, gályája vagy városjelzője, vagy ha banknak nincs érme vagy temploma, a készlet akkor üres. Csak az erőforráskorongok számítanak korlátlannak.

A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

Minden játékos egy ókori civilizációt vezet. Minden nemzet 3 várossal kezdi a játékot, amik márványt, vasat és aranyat termelnek. Ezen erőforrásokot a civilizáció fejlesztésre használhatják. A nemzet a márványból templomot állít, vagy aranyból technológiát fejleszt, vagy vasból légiókat és gályákat állít seregbe.

A nemzetek a területeiket légióik és gályáik mozgatásával növelhetik, és új városokat alapíthatnak, aminek az ára minden erőforrásból 1, azaz 1-1 márvány, vas és arany. A légiók és gályák az ellenfelek városainak meghódításra használhatóak.

A templomok megháromszorozzák a város kapacitását a termelésben, a

védekezésben és az új seregegységek építésében. Az új technológiák megismerése a katonai egységek mozgási képességét megduplázhathatja, megemelheti a saját városok védelmi erejét vagy erősítheti a gazdaságot.

Ha egy nemzet elér bizonyos célokat, akkor ókori személyiségek támogatását nyeri el.

A JÁTÉK CÉLJA

Az a nemzet nyeri a játékot, aki elsőként birtokol bizonyos számú személyiséget. Öt különböző típusa van a személyiségeknek, akiket bizonyos célok eléréséért lehet megkapni:



10 KIRÁLY

A nemzet minden 5 város után, ami az övé, kap egy királyt. Akkor kapja meg őket, amikor megszerzi az 5., 10., 15 stb. várost.



7 HADVEZÉR

A nemzet minden megsemmisített templomért (semleges templomért is) kap egy hadvezért. Egy templom akkor semmisül meg, amikor a városát meghódítják.



6 POLGÁR

A nemzet minden 3 temploma után kap egy polgárt. Akkor kapja meg őket, amikor megszerzi a 3., 6., 9. stb. templomát.



9 Tudós

A nemzet minden elsőként kifejlesztett fejlesztésért kap egy tudóst. A kilencedik tudós, Pliny, az Öreg, az egyik variációval kerül játékba: ő a jutalma annak a nemzetnek, aki elsőként birtokolja mind a 8 technológiát.



5 Tengerész

Egy tengerész megszerzésének feltétele, hogy a nemzet 7 tenger területet uraljon.

A JÁTÉK CÉLJA

A város nélküli tengeri területeket egy gályajel jelöli. Ezek a régiók duplán számítanak bele egy tengerész megszerzésébe. 4 gálya okosan elosztva elég lehet egy tengerész megszerzéséhez. A tengerterületeket csak a kör végén kell megszámlálni, miután minden csata és hódítás lezajlott.

Mindegyik kiérdemelt személyiséget csak a kör végén kapja meg a nemzet. Az egyszer már megnyert ókori személyiséget nem lehet elveszíteni. Ez akkor is igaz, ha a díj megszerzéséhez szükséges dolgokat már nem birtokolja a nemzet.

Példa:

Egy nemzet, aminek 10 városa és 2 ókori királyja van, elveszít egy várost (elhódítják), így már nincs meg a 10. városa, ami szükséges a 2. királyhoz. Ennek ellenére a 2. királyt megtartja. Azonban ha újra eléri a 10 várost, akkor nem jár érte másik király. A harmadik királyt csak akkor kapja meg a nemzet, ha 15 várost birtokol.

Az ókori személyiségei számát mindig egy nemzet egy nyolcszögletű jel-

zővel jelzi a játéktábla győzelmpont-sávján. A játék megnyeréséhez szükséges személyiségek száma függ a játszó nemzetek számától, és egy báberkoszorúval van megjeölve. Például 6 játékos esetén 7 személyiség kell a győzelemhez, míg 3 játékos esetén 10 személyiség. Ha egy nemzet csak 1 személyiségre van a győzelemtől, akkor egy templom lerombolásával is megnyerheti a játékot, még akkor is, ha a bankban már nincs több hadvezér.

Ha egy nemzetnek csak 0, 1 vagy 2 személyisége van, akkor a városai +1 bónusz védekezési erőt kapnak.



A JÁTÉK MENETE

Az előkészületek részletes leírása a gyors bevezetőben.

A kezdő nemzetet véletlenszerűen válasszátok ki, és a körsorrendben utolsó nemzet kapja meg a BELLONA kártyát. Ha az a nemzet, akinél a BELLONA kártya van, belép a MILITIA (sereg) cikkelyre, akkor egy plusz katonai egységet kap ingyen, és a kártyát az óramutató járásával ellentétes irányban (jobbra) következő nemzetnek adja (nem tarthatja meg). A nemzetek köre az óramutató járása szerint következik.

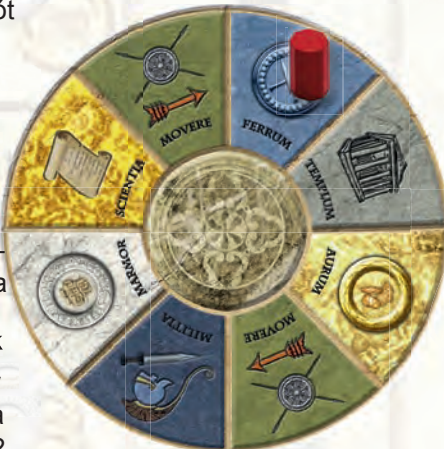
Minden kör 3, adott sorrendű lépésből áll:

1. Akcióválasztás

A kör a nyolcszögletű jelzőnek a kör alakú rondellán való mozgásával kezdődik. A jelző nemzet legelső körében a rondellán bárhova helyezhető. Minden további körben a jelző a rondellán az óramutató járása szerint halad előre. Az előrelépés során, ha legfeljebb három mezőt tesz meg, azt ingyen megteheti. Ha három mezőnél többet lépne a jelzővel, akkor minden plusz megtett mező ára 1, a nemzet által választott erőforrás, azaz 1 márvány-, vas- vagy aranykorong vagy 1 érme. A nemzet nem maradhat helyben. Ha a játékos ugyanazt az akciót szeretné két egymás utáni körben, akkor 8 mezőt kell előrelépnie, és be kell fizetnie 5 erőforrást. A rondella ugyanazon a mezőjén álló jelzők nincsenek egymásra hatással. A következő oldalakon minden akciót részletesen leírnak.

Példa:

A nemzet jelzője a FERRUM-on áll. Ingyen előre léphet a TEMPLUM, AURUM, vagy MOVERE cikkelyekre. Azonban, ha a MILITIA-ra szeretne lépni, akkor be kell fizetnie a bankba egy erőforráskorongot, ha MARMOR-ra, akkor 2 erőforráskorongot, stb.



2. Városalapítás

A nemzet alapíthat egy vagy több várost. A nemzet legalább 1 katonai egységének (légió vagy gálya) azon a területen kell lennie, ahol várost alapítana. Idegen katonai egységek (más nemzeteké) jelenléte a területen nem akadályozza meg a városalapítást. Minden újonnan alapított városért a nemzetnek 1 márványt, 1 vasat és 1 aranyat kell a bankba fizetnie. Bármelyik helyettesíthető érmével. Tegyen egy megfelelő városjelzőt (márvány, vas vagy arany) a játékos a talonjából az újonnan alapított város mezőjére. A játéktábla "Orient" oldalán vannak mindhárom erőforrást mutató városok. Ezekben a mezőkön a nemzet szabadon eldöntheti melyik jelzőt használja. Minden területen csak 1 város lehet. Az olyan területen ahol semleges templom van, előbb meg kell semmisíteni a templomot és aztán lehet új város alapítani.

Példa:

A jobbra ábrázolt helyzetben, a piros játékos Attalia és/ vagy Paphoson alapíthat várost. Antiochia nem alapíthat, mert ott nincs piros katonai egység.

Mivel Attalia csak egy aranykoronggal rendelkezik, piros játékos Paphos mellett dönt, mivel mindhárom erőforrást megtermeli: aranyat, márványt és vasat. A talonjában 2 arany, 2 márvány, 1 vas és 1 érme van (a második hiányzó vas helyett), ami elég mindkét alapítás megfizetésére.



3. Győztes ókori személyiségek

A kör végén a nemzet begyűjthet egy vagy több ókori személyiséget, ha szükséges feltételek teljesülnek, és a bankban is van még elérhető megfelelő személyiség.

AKCIÓK

A rondella akciói a következő oldalakon lesznek részletesen kifejtve.

A rondellán 3-féle akció található:

- Erőforrástermelő-akciók: MARMOR, FERRUM és AURUM (márvány, vas és arany)
- A megtermelt erőforrást felhasználó akciók: TEMPLUM, MILITIA, és SCIENTIA (Tempom, Sereg és Tudás). Ezek a felhasználó akciók a megfelelő erőforrástermelő-akcióval pontosan szemben helyezkednek el a rondellán.
- MOVERE (Manőver) a katonai akciókhoz - ami kétszer szerepel a rondellán.

TERMELŐAKCIÓK



MARMOR (MÁRVÁNY), FERRUM (VAS), AURUM (ARANY)

Ez a 3 akció termeli az illető erőforrást.

A MARMOR-on (márvány) a nemzet minden márványvárosa termel:

- 1 márványt (ha nincs templom a márványvárosban),
- 3 márványt (ha van templom a márványvárosban).

FERRUM (Vas) és AURUM (Arany) ugyanilyen módon termel a megfelelő városok után.

A nemzet a megtermelt erőforráskorong-összeget a bank talonjából kapja. Valamint kap még 1 érmét, függetlenül attól, hogy milyen és mennyi erőforrást termelt. Az érméket lehet használni márványként, vasként vagy aranyként is, ha szükség van rá. Ha a bankban nincs több érme, akkor a nemzet helyette egy tetszőleges erőforrást választhat.

Példák

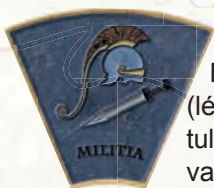
Termelés

A sárga játékosnak az ábrán látható 5 szomszédos városa van. A sárga játékos az AURUM akcióval 4 aranyat gyűjt: 3 aranyat Syracusból és 1 aranyat Carthagoból. Valamint kap 1 érmét is.



A MARMOR akció eredményeként 2 márványt + 1 érmét gyűjtene, a FERRUM akcióval pedig 1 vasat és 1 érmét.

FELHASZNÁLÓ AKCIÓK



Militia (Sereg)

Ennél az akciónál katonai egységek (légió vagy gálya) kerülnek le a nemzet tulajdonában található városokra. Ára 2 vaskorong minden újonnan letett katonai egységért, és a banknak kell fizetni.

Az egy városhoz **újonnan** letehető katonai egységek száma korlátozva van:

- 1 tehető minden olyan saját városra, ahol nincs templom,
- 3 tehető minden olyan saját városra, ahol van templom.

Légiókat és gályákat akkor is le lehet tenni egy városhoz, ha már van ott katonai egység (baráti vagy ellenséges). Az 1 (vagy 3) korlátozás csak a városhoz újonnan leteendő egységekre vonatkozik.

Nincs korlátozva az egy területen lévő katonai egységek száma. Amíg ez az akció zajlik, nincs csata.

A pirossal keretezett városokba (szárazföld) csak légiókat lehet helyezni, a kékkel keretezett városokba (tenger) csak gályákat lehet letenni.

Tanács:

A kavarodás megelőzése érdekében, amikor új egységet tesztek a táblára, akkor azt javasoljuk, hogy az oldalukra döntve tegyétek le. A kör végén állítsátok fel őket..

Sereg

A sárga játékos 4 vaskorongot fizet, és ezért 2 gályát kap, és használja BELLONA kártyát, amiért 1 légiót kap ingyen. Mindhárom egységet letehetné Rómára, mert ott van templom. A másik 4 városban nincs templom, ezért azokba csak 1 sereg tehető. A sárga játékos úgy dönt, hogy 1 gályát tesz Syracus-ba, a másikat pedig Neapolisba. A légiót Carthagoba teszi. Caralesbe csak gálya tehető le, mert kékkel van keretezve. Anconaba nem tehet le egy egységet sem, mert az a város nincs a tulajdonában. Minden katonai egységet az adott város tartományának határvonalán belül kell elhelyezni.



AKCIÓK



Templum (Templom)

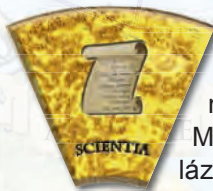
Ez az akció lehetővé teszi, hogy a nemzet márványból templomot építsen. Egy nemzet egy vagy több új templomot építhet. Minden új templom 5 márványkorongba kerül, amit a bankba kell befizetni.

A templomot a játéktáblán lévő városba tegyék.

A templom megtriplázza a város termelési, sereglétrehozási és védekezési képességét. Egy városnak csak egy temploma lehet. Ha már mind a 20 templom fenn van a játéktáblán, akkor addig nem lehet újat építeni, amíg le nem rombolnak egy templomot, és az vissza nem kerül a készletbe.

Templom példa

A rómaiak (sárga) Neapolisba vagy Caralesbe építhetnek templomot. Rómába nem lehet templomot építeni, mert ott már van egy. 10 márványt kellene ahhoz fizetniük, hogy 2 templomot építhessenek egyszerre, egyet Caralesbe, és egyet Neapolisba.



Scientia (Tudás)

Ez az akció lehetővé teszi, hogy a nemzet aranyért egy új tudást fejlesszen. Minden tudás ára a játéktábla tudástáblázatában a tudás fölött szerepel.

6/2	9/5	10/6		
MERCATURA	METALLUM	REGNUM		
9/4	12/7	13/8	7/3	8/4
COMMERCIUM	MONETA	RES PUBLICA	STRATA	NAVIGATIO

A magasabb árat annak a nemzetnek kell fizetnie, aki először fejleszti ki az adott tudást. Minden tudást, amit a nemzet birtokol a saját színének megfelelő jelzővel kell jeleznie. Az első nemzet, aki egy adott tudást elsőként fejleszti, egy egyedülálló kulturális teljesítményt hajt végre, amiért a jutalma egy ókori tudós megszerzése.

A függőlegesen egymás fölé rendezett tudások egymásra épülnek: például, a nemzetnek birtokolnia kell a MERCATURA tudást a COMMERCIMUM kifejlesztéséhez. Ugyanígy a METALLUM szükséges a MONETA fejlesztéséhez, a REGNUM pedig a RES PUBLICA fejlesztéshez elengedhetetlen. Ezekről eltekintve, nincs meghatározva, hogy a Tudást milyen sorrendben kell megszerezni, az szabadon választható. Ha megengedheti magának a nemzet, akkor több tudást is kifejleszthet ugyanabban a körben.

A tudások hatása:

- **MERCATURA** (Piac): A nemzet erőforrásokat cserélhet a bankkal 2 az 1 arányban. Ha a nemzet fizet 2 erőforráskorongot (2 tetszőleges típusút), akkor cserébe kap 1 maga által választott erőforrást (de érméket nem). A köre során a játékos bármikor cserélhet, kivéve abban a körben, amikor megszerezte MERCATURA tudást, mivel az a köre végéig még nem áll a rendelkezésére.
- **COMMERCIUM** (Kereskedelem): Mint a MERCATURA, csak az arány 3 a 2-höz.
- **METALLUM** (Fém): 1 plusz erőforrás termeléskor (összesen 1 erőforráskoronggal több a termelt típusból körönként).
- **MONETA** (Valuta): 2 plusz erőforrás termeléskor (összesen 2 erőforráskoronggal több a termelt típusból körönként).
- **REGNUM** (Királyság): A védelmi erő minden saját városban 1-gyel nő.
- **RES PUBLICA** (Köztársaság): A védelmi erő minden saját városban 2-vel nő.
- **STRATA** (Utcák): A légiók legfeljebb 2 mezőt mozoghatnak (egy körben 2 piros határvonalon mehetnek át).
- **NAVIGATIO** (Navigáció): A gályák legfeljebb 2 mezőt mozoghatnak (egy körben 2 kék határvonalon mehetnek át).

Tudás fejlesztési példa

Az ábra mutatja, hogy a nemzeteknek milyen tudás kell még kifejleszteniük. A fekete játékos a SCIENTIA (Tudás) akciót választja, a következő lehetőségek állnak előtte:

6/2	9/5	10/6		
MERCATURA	METALLUM	REGNUM		
9/4	12/7	13/8	7/3	8/4
COMMERCIUM	MONETA	RES PUBLICA	STRATA	NAVIGATIO

- STRATA-t fejleszt 3 aranyért
- NAVIGATIO fejleszt 8 aranyért (szerez 1 tudást)
- MERCATURA-t és STRATA-t fejleszt 5 aranyért
- METALLUM-ot és MONETA-t fejleszt 17 aranyért (szerez 1 tudást, fekete jelző a MONETA-ra kerül)
- REGNUM -ot fejleszt 6 aranyért (mivel a piros játékosé már a RES PUBLICA, amihez kellett a REGNUM is)

Minden kifejlesztett tudást meg kell jelölnie egy fekete jelzővel.



Movere (Manőver)

Ez az akció 2 egymást követő lépésből áll:

1. Mozgás és csata

A nemzet minden katonai egysége (légiók és gályák) a játéktábla másik területére mehetnek. Az egységek bármilyen sorrendben léphetnek. A piros határvonalakat csak a légiók, a kékeket csak a gályák léphetik át. A kombinált piros-kék határon mindkét egység típus átkelhet. Ha a nemzet birtokában van a STRATA (utcák) tudás, akkor a légiói két piros határon is átmehetnek körönként. Ha a NAVIGATIO (Navigáció) tudás van a birtokában, akkor a gályái két kék határon is átmehetnek egy körben.

Csaták: Ha egy katonai egység belép vagy át akar menni olyan területen, ahol már ugyanolyan típusú ellenséges egységek vannak (azaz más nemzetek egységei), akkor csata következik be, ha az egyik oldal úgy kívánja. A légiók csak légiók ellen, a gályák csak gályák ellen harcolhatnak. A csata esetén mindkét fél ugyanannyi azonos típusú egységet veszít. 1 az 1-ben semmisítik meg egymást, és a veszített egységek azonnal a készletbe kerülnek. A csatákat egymástól függetlenül, bármilyen sorrendben le lehet játszani.

Egy városra semmilyen módon nem hatnak a területen lévő ellenséges egységek. Ettől még ugyanúgy termelnek erőforrást és lehet katonai egységeket a területre adni, mint rendszeren.

Nem mozgó katonai egységek is harcolhatnak, ha ugyanolyan típusú ellenséges katonai egységek állnak a területükön.

2. Hódítás

Miután minden mozgás és csata lezajlott, a nemzet dönthet úgy, hogy meghódít egy ellenséges várost. A hódítás csak akkor lehetséges, ha legalább annyi katonai egység van a területen, mint az adott város védelmi ereje.

A védelmi erőt a következőképpen kell kiszámolni:

- 1 a templom nélküli városnak,
- 3 a templommal rendelkező városnak.

Ezt az alap erőt növeli:

- 1-1-gyel az adott nemzet mindegyik, az azon a területen lévő gályája és légiója,
- +1, ha a védekező nemzetnek 2 vagy kevesebb ókori személyisége van,
- +1, ha a védekező ismeri a REGNUM (Királyság) tudást
- vagy +2, ha a védekező kifejlesztette a RES PUBLICA (köztársaság) tudást.

A hódító annyi katonai egységét veszi le a város területéről, amekkora a város ereje, és visszateszi a készletébe. Szabadon eldöntheti, hogy milyen típusú egységeket vesz le (légió vagy gálya), ha a szükségesnél több katonai egysége van a területen. A védekező összes légiója és gályája is visszakerül a saját készletébe. Ha a városnak volt temploma, akkor az megsemmisül, és visszakerül a bank készletébe (a hódító nyer egy hadvezér személyiséget). A városjelzőt a hódító ugyanolyan erőforrás típusú városjelzőjére kell cserélni.

A semleges templom védelmi ereje 3. Ha egy nemzetnek már csak egy városa maradt, akkor azt nem lehet elhódítani tőle.

Mozgás és harc

Sárgának egy légiója és egy gályája van Carthagoban. Az egységek vagy helyben maradnak vagy a szomszédos területre léphetnek. A mozgási lehetőségeiket ábrázoljuk az



ábrán a légióknak (piros nyilak) és a gályának (kék nyilak). A STRATA (utcák) tudás birtokában a légiók léphetnének még egyet ugyanilyen módon. A NAVIGATIO (Navigáció) tudás birtokában ugyanilyen lehetősége lenne a gályáknak. Ha a gálya Caralesba lépne, akkor azonnal csatába bonyolódna, ha vagy a sárga vagy a piros így akarná. Mindkét gálya megsemmisülne, egy egyért, és visszakerülne a megfelelő készletbe. Ha mindkét oldal egyértet ebben, akkor a gályák békében élhetnek egymás mellett ugyanazon a területen.

Hódítás példa

Piros játékos befejezte a mozgását (1. lépés), és most meg akarja hódítani Gesocribate-t (2. lépés). Gesocribate védekező ereje 2 (1 a városért, és 1 a védekező gályáért).



Meghódítja a várost, mivel a piros játékosnak 2 légiója van a területen, és így megegyezik a védelmi erővel. A városjelzőt ki kell cserélni, és mind a légiók, mind a gályák visszatérnek a megfelelő készletbe.



(Ha egy másik sárga gálya lett volna területen, akkor a védelmi ereje 3 lett volna, és nem lett volna lehetőség a hódításra.)



Példa mozgásra és hódításra

Piros játékos ismeri a Navigációt, a sárga még nem birtokol semmilyen tudást. Piros játékos meg akarja hódítani Pella, hogy megsemmisítse a templomát.

1. Mozgás és harc

Dyrrhachionból mindkét légiója közvetlen Pella-hoz megy. A gálya Dyrrhachionból Spartán keresztül Athenae-ba megy, és megsemmisíti a sárga gályát. Így most Spartából a gálya akadálytalanul eljuthat Pellaba (ha ez a

gálya ment volna először, akkor Athénánál lehet, hogy a sárga játékos követelte volna a csatát).

2. Hódítás

Pella védelmi ereje 3 (város templommal). Így mind a 3 katonai egységet le kell venni. A templom megsemmisül, és visszakerül a bank készletébe. A városjelzőt át kell cserélni az új tulajdonos ugyanilyen erőforrás típusú jelzőjére. Mivel piros játékos megsemmisített egy templomot, ezért kap

egy hadvezért a személyiségek pakliból, és egy helyet előre lép a győzelmipont-sávon.

Megjegyzés

Ha a sárga játékosnak lett volna REGNUM tudása, akkor Pella meghódítása nem sikerülhetett volna;

a védelmi ereje 4 lett volna, és piros játékos nem tudott volna 4 katonai egységet vinni arra a területre.

ÉSSZERŰ STRATÉGIÁK

A 3 vas, 3 márvány és 3 arany kezdő erőforrásokkal a most következő mindhárom stratégia ésszerű választás:

Növekedési stratégia:

Hajts végre egy ARMOR (márvány) akciót, majd egy TEMPLUM (templom) akciót. Hogy elérd a templomot, fizess be 1 aranyat. Fizess a banknak 4 márványt, és egy érmét, amiért kapsz egy templomot, így egy városod képessége megháromszorozódik.

Növekedési stratégia:

Kezdj AURUM (arany) akcióval, hogy amilyen hamar csak lehet egy tudáshoz juss.

Katonai stratégia:

Hajts végre egy FERRUM (vas) akciót, majd egy AURUM (arany) akciót és aztán egy MILITIA (sereg) akciót. Építs 3 katonai egységet 4 vasért és 2 érméért.

VARIÁCIÓ

Kilenc tudós

A kilencedik tudóst, Plinyt, az Öregget, az a nemzet nyeri, aki először birtokolja mind a 8 tudást.

Szabadon választott város típusok

Minden városalapításkor a tulajdonos eldöntheti, hogy milyen erőforrást akar termelni. A játéktáblán ábrázolt erőforrásokat ekkor figyelmen kívül kell hagyni.

FEJLESZTÉSI MEGJEGYZÉSEK AZ ANTIKE II-HÖZ

Amikor az első játékomat, az ANTIKE-t 2005-ben kiadtam, egyből sikeres lett. A Német játékdíj bronz érmét nyerte, és jelölték az International Gamers Award-ra is.

Az új kiadás, az ANTIKE II-ben néhány változtatás és fejlesztés történt. A fő hangsúly az volt, hogy biztosítsuk, hogy egy civilizáció fejlesztési játék ne degradálódjon egy könnyű fegyverkezési versennyé. Persze ez nagyban függ az egyedi játéktípusoktól, de a lehetősé-

gek kibővültek, és meg lehet úgy nyerni a játékot, hogy nem kell minden ellenséges templomot megsemmisíteni hozzá.

A katonai egységek létrehozása drágább lett, és a technológiákban is történtek jelentős változások. Ezen kívül az eredeti ANTIKE-ben volt egy kisebb akadály, a városok meghódítása most már nem igényel további mozgásokat.

Végül, de nem utolsó sorban, a grafikai kinézetet is átdolgoztuk.

A sok játékos bátorítása és a sok fórum megbeszélés nélkül ez a játék nem jött volna létre. Bár nem tudok mindenkit személyesen megnevezni, aki segített, szívből jövő köszönetemet adom mind azoknak, akik részt vettek ennek az új, stratégiai kihívást jelentő játéknak a létrehozásában.

Hamburg, 2014, október

Mac Gerdts

Magyar fordítás: Dunda