

CivCity: Rome

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

CivCity Rome

autor: Rafał „Madraf” Madajczak

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

Wprowadzenie	3
Kampania cywilna	7
Misja 1. Lavinium.....	7
Misja 2. Lavinium.....	8
Misja 3. Lavinium.....	9
Misja 4. Capena	10
Misja 5. Capena	11
Misja 6. Tarentum.....	12
Misja 7. Tarentum.....	13
Misja 8. Massilia	14
Misja 9. Massilia	15
Misja 10. Creta.....	16
Misja 11. Creta.....	17
Misja 12. Ctesiphon	18
Misja 13. Ctesiphon	19
Misja 14. Londinium	20
Wprowadzenie	22
Misja 1. Cyrene	23
Misja 2. Mediolanum	24
Misja 3. Saguntum	25
Misja 4. Pelusium.....	26
Misja 5. Colonia	27
Misja 6. Colonia	28

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

Oto kompletny poradnik do symulatora budowania miasta – *CivCity: Rome*. Na początek warto rzucić okiem na garść uwag praktycznych.

Zanim zaczniemy

Kluczowe dla sukcesu miasta jest zapewne mu jak największych wpływów pieniędzy. W grze nie mamy bezpośredniego wpływu na wysokość podatków (patrz niżej: Jeszcze o podatkach) – ale wpływ bezpośredni mamy już na główną część wydatków miasta, czyli wysokość pensji (Wages). Im więcej zedrzymy z naszych mieszkańców, tym więcej zostanie w kasie miasta. Dodatkowym źródłem dochodów jest także handel, ale spełnia on rolę raczej drugorzędną. Tu przyda nam się rzut oka na tabelę, za pomocą której ustalamy pensje.



Zapamiętaj tej ekran. Będziesz tu często zaglądać.

Umieszczony najwyżej suwak Wages pozwala na ustalenie dziesięciu stopni-poziomów wynagradzania za pracę w naszym mieście. Oczywiście nie możemy od początku ustalić głodowych pensji, bo musimy troszczyć się o całościowy wskaźnik City Happiness (Overall). Jeśli będzie dodatni, nowi osadnicy będą przybywać do miasta. Jeśli osiągnie poziom poniżej zera, miasto zacznie się wyludniać i nici z planów ekspansji. Gra wylicza CH bardzo matematycznie – sumuje po prostu widoczne powyżej dziesięć wskaźników. Od gracza będzie zależęć, jaką strategię uszczęśliwiania mieszkańców wybierze. Majstrowanie przy CH sprowadza się właściwie do tego, aby zrównoważyć furię obywateli z powodu niskich pensji. :) Poniżej znajduje się omówienie każdego ze wskaźników wraz z autorską rekomendacją.

- Wages – poziom wynagrodzeń. Utrzymywać najniższy możliwy.
- Rations – poziom racji żywnościowych. Przy dobrej produkcji rolniczej można spokojnie zwiększać. Wskaźnik nie pozwala się w praktyce jednak zbyt mocno manipulować, bo jedzenia często brakuje w naszych spichlerzach (Granary) z powodu braku miejsca na zajmujące dużą powierzchnię farmy mięsne (Goat Farm). Rekomendacja: zwiększyć o jeden.

- Work Time – czas pracy. Bardzo krótki, mimo uszczęśliwienia ludu, zahamuje ogólną produkcję. Rekomendacja: zmniejszyć o jeden.
- Civilization (ikona wieńca laurowego w lewym górnym rogu) – zadowolenie z poziomu rozwoju cywilizacyjnego. To pozwala ludziom mydlić oczy. :) Bardzo łatwo daje się wyśrubować do poziomu +5. Wpływają na niego cztery główne czynniki: Entertainment (liczba tawern, występów muzycznych itp.), Religion (liczba świątyń poświęconych różnym rzymskim bogom), Civil Services (zależne od sieci dróg, dostępu do opieki lekarskiej itp.) oraz Splendor (zależny od liczby miejskich ozdób). W zależności od misji i liczby dostępnych budynków stosunkowo najtrudniej dbać jest o Entertainment i Civil Services. Najłatwiej nabijać punkty w Religion i Splendor. Tu *CivCity* dają się często wyprowadzać dosłownie w pole. Otóż nieważne, gdzie postawimy ozdoby lub świątynie i czy ktokolwiek będzie je odwiedzał, gra i tak nam je zaliczy. Jak na załączonym obrazku. Oczywiście zachęcam do bardziej estetycznego rozmieszczania ozdób. Rekomendacja: śrubować maksymalnie i nieustannie monitorować, bo z czasem wymagania co do poziomu cywilizacyjnego rosną.



Nikt tu nigdy nie przyjdzie, ale to nie ma znaczenia.

- City Foundation – krótkotrwała euforia z powodu założenia miasta. Niezależna od gracza. Praktycznie bez znaczenia.
- Unemployment – bezrobocie. Wartość zależna od liczby obywateli bez zajęcia (Vagrants). Zatrudnij ich do czegokolwiek, ale z głową – na przykład w Tunic Shop (koszt wybudowania: zero) lub przy produkcji towarów na handel. Rekomendacja: wymaga dużo pracy od gracza. Można sobie darować.
- Housed Workers – zakwaterowanie robotników. Ważniejsze i pożyteczniejsze od wartości Unemployment. Warto stawiać i kwaterować ludzi od razu, jak tylko mamy im pracę.

Zakwaterowany robotnik daje dodatkową korzyść – płaci podatki. Rekomendacja: kwaterować wszystkich.

- Wonders – zadowolenie z cudów świata stojących w mieście. Cud będzie dostępny dopiero po wynalezieniu odpowiedniej technologii, ale warto. Rekomendacja: stawiać.
- External Events – wpływ wydarzeń zewnętrznych, jak na przykład grózb Atylli. Okresowo pojawiają się takie zdarzenia, które mogą CH szkodzić jak i ją zwiększać. Efekty stopniowo i dość szybko się wyczerpują, nie należy się więc tymi przejmować. Rekomendacja: Jeśli nastąpi wydarzenie pozytywne (+10 do CH na początku), możemy to błyskawicznie wykorzystać maksymalnie obniżając pensje. Trzeba ten wskaźnik często monitorować, by dostosowywać dokręcanie płacowej śruby do wygasających efektów zdarzenia zewnętrznego.
- Research – zadowolenie z poziomu rozwoju technologicznego i badań. Pojawia się stopniowo w czasie gry wraz z wyczerpywaniem drzewa rozwoju. Rekomendacja: research ma trwać nieprzerwanie, poczynając od tanich i wpływających na tempo rozwoju: Alphabet, Basic Education oraz zwiększających wpływ z podatków: Mathematics, Coinage i Banking.

Trudno z braku funduszy i miejsca w mieście dbać o wszystkie wymienione wyżej wskaźniki, zależy to głównie od preferencji gracza. Bezwzględnie rekomenduję rozwój: Civilization oraz Housed Workers.

Jeszcze o podatkach

Na wysokość daniny, jaką ściągamy z mieszkańców (nasze główne źródło dochodów), wpływa to, w jakich domach mieszkają. Z najgorszego domostwa (Shack) dostajemy 2 denary miesięcznie, z najlepszego (Palace) 135. Warto więc nieustannie dbać o rozwój domostw! Bo to podatki (wraz z handlem) sprawiają, że będziemy na plusie.

Dwie uwagi na koniec

Pierwsza: Uważnie wsłuchuj się w komentarze swojego asystenta: to on cię poinformuje, że spada poziom CH, że należy wybudować Butcher Shop, jeśli właśnie postawiłeś Goat Farm, że w końcu trzeba wybudować spichlerz (Granary) lub magazyn, bo na szczęście, wszystkie obecne pękają w szwach.

Druga: Nie wahaj się przekraczać budżetu na początku. Rzym pospieszy ci z co najmniej jedną pożyczką (ilość określona we wprowadzeniu do misji oraz na ekranie gry), jeśli służy to rozwojowi domostw. Czyli: nie stawiaj 20 obozowisk drwali, jeśli mieszkańcy potrzebują akurat sklepów z tunikami.

Kampania cywilna

M i s j a 1 . L a v i n i u m

Cel:

- Zebrać 10 Stone.

Wybuduj 3 Stone Camp i przyspiesz upływ czasu.



Stone Camp w trzech egzemplarzach. To zapewni pomyślność we wszystkich misjach w Lavinium.