

Imperium Romanum

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Imperium Romanum

autor: Grzegorz „O.R.E.L.” Oreł

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Haemimont Games, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL TopWare Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Użyteczne informacje na początek	4
Wojsko	7
Budujemy miasto	8
Rozwój miasta	8
Etap I	11
Etap II	14
Etap III	19
Etap IV	22
Etap V	27

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



W s t ę p

Łuki triumfalne, akwedukty, świątynie i chwała SPQR. Kolejny klon gry ekonomicznej osadzonej w czasach wielkiego Imperium Rzymskiego, bez wątpienia – w najlepszym wydaniu. Poniższy poradnik zawiera zbiór zasad oraz metod na najlepszy i uniwersalny rozwój ekonomiczny, dla niemal każdej mapy dowolnego scenariusza jak i kampanii historycznej. Dodatkowo taktyki wojenne oraz informacje podstawowe, których każdy świeży gracz powinien być świadom. Poradnik został napisany na podstawie wersji 1.01.

Grzegorz „O.R.E.L.” Oreł

Użyteczne informacje na początek

System podatkowy – zbierany automatycznie w danych odcinkach czasowych bądź manualnie za pomocą limitowanej opcji „opodatkowanie populacji” (tax population) dostępnej w oknie właściwości centrali miejskiej. Na logikę jest to zależne w pełni od liczebności osady oraz majątku każdej rodziny. By dana rodzina się wzbogacała, niezbędna jest dobra praca dla obojga starszych mieszkańców danego domu (mężczyzna /kobieta), w przeciwnym razie istnieje możliwość, iż dana rodzina będzie wyłącznie tracić majątek. Biedne rodziny w przypadku bankructwa mogą zająć się działalnością przestępczą, w przypadku Imperium Romanum jest to wzniesienie pożarów w różnych częściach miasta.

Opodatkowanie populacji (tax population) – poza regularnymi podatkami, istnieje możliwość pobrania 10% z majątku każdej rodziny na rzecz miasta (logiczne jest więc, że więcej zbierze się wykorzystując go, gdy w mieście liczebność populacji jest co najmniej „duża” a majątek większości rodzin sięga 500 denarów). Przywilej ten dostępny jest wyłącznie jednorazowo na każdy stopień ulepszenia centrali miejskiej. Należy go wykorzystywać jako opcję ratunkową w sytuacjach, gdy skarbiec miasta świeci pustkami. Przywilej tego podatku przepada, gdy jest niewykorzystany, a pozwoliliśmy sobie na ulepszenie centrali miasta, dlatego należy pamiętać, by zawsze niezależnie od sytuacji, jeżeli mamy zamiar zmodernizować „ratusz” o poziom wyżej, a nie byliśmy zmuszeni do wykorzystania podatku – zebrać go (zawsze to dodatkowe przychody bez istotnej straty dla nikogo, nawet mieszkańców). Uwzględniając możliwą liczbę ulepszeń centrali, w zależności od scenariusza, na każdej mapie będziecie mogli wykorzystać ten przywilej 7 razy – dostępny jest w oknie właściwości centrali miejskiej (forum).

Forum – czyli jakby centrala miejska, możliwość modernizacji do poziomu ósmego. Wprowadza szereg zmian w wyglądzie, budowie oraz właściwościach tego obiektu. Według kolejności są to kapliczki, świątynie, złote statuy, fontanna Neptuna, dodatkowi niewolnicy, olbrzymie świątynie. Na każdy poziom ulepszenia przypada przywilej ręcznego opodatkowania populacji.



Rushowanie budynków – czyli natychmiastowa budowa opłacona dodatkowymi denarami, użyteczna opcja w wielu sytuacjach, szczególnie w początkowej fazie gry. Jeżeli nie możemy sobie pozwolić na zwłokę w budowie istotnego dla miasta budynku, klikamy na obiekt konstrukcji, po czym na ikonkę przedstawiającą „denary”, by natychmiastowo postawić konstrukcję na nogi. W razie niewystarczającej ilości gotówki możemy zwiększyć priorytet konstrukcji w kolejce budowania klikając ikonkę „czerwonego sztandaru”.



Handel – dodatkowe źródło pozyskiwania denarów lub importu materiałów, których nasze miasto same sobie nie jest w stanie wytwarzać. Najbardziej opłacalne do eksportu jest złoto oraz żelazo. Nie powinno się niczego importować, o ile nie jest to absolutnie konieczne do utrzymania zadowolenia w mieście.

Każdy budynek do użytku publicznego: kaplice, świątynie, targowiska, tawerny, teatry czy łaźnie są dostępne dla mieszkańców objętych „zasięgiem” danego obiektu. Istotne jest, by wszelkie domostwa były objęte kręgiem pola zasięgu każdego budynku służby publicznej czy warsztatu pracy. Logiczne jest, że ludzie nie będą chcieli pracować w warsztatach zbytnio oddalonych od ich domostwa, to samo tyczy się wizyt w miejscach rozrywki/relaksu czy modlitwy. Pole zasięgu danego budynku widoczne jest dzięki podświetlonej okolicy wokół większości konstrukcji, podczas ich stawiania lub podczas wyboru okna właściwości danego budynku.



Uwaga: Satysfakcjonujące dla mieszkańców każdej strefy budynki użytku publicznego to: świątynie, targowiska, tawerny, kaplice, szkoły.

Niewolnicy – pełnią rolę transportu/tragarzy oraz budowniczych w całym mieście. Uzupełniają środki utrzymania domostw mieszkalnych (drzewo/glina/kamień/marmur) oraz transportują surowce z wydobycia czy zbiory z pól uprawnych. Należy pamiętać, że liczba niewolników w mieście musi być wprost proporcjonalna do liczebności populacji, zakładów, kopalń i farm. By upewnić się, jaki jest status pracy niewolników, należy przejrzeć okno właściwości centrali miejskiej (forum). Zbyt obciążeni pracą niewolnicy mogą rozpocząć bunt, przestaną pracować robiąc zamieszki na ulicach. Aby zwiększyć ilość niewolników, należy budować „schronienia niewolników”. Liczba niewolników zwiększa się również wraz ze zniszczeniem kolejnych osad barbarzyńców.



Stan wolnych od pracy niewolników powinien być podświetlony na zielono.

Tablice zadań – określają cele danego scenariusza, obwieszczają dobre i złe wydarzenia. Zalecane jest unikanie dobierania nowych tablic do momentu rozbudowy i stabilizacji ekonomicznej danego miasta. Szczególnie uciążliwe potrafią być wieści o najazdach barbarzyńców, oraz pożarach czy plagach.

W o j s k o

Podczas większości scenariuszy będziesz miał do dyspozycji wojsko. Autorzy gry mimo stawiania na ekonomię, dodali kilka prowizorycznych elementów taktycznych, niewiele znaczących, ale odgrywających pewną rolę dla całości danego scenariusza. Standardowym oczywistym przeznaczeniem armii jest obrona miasta oraz walka o jego ekspansję. Z dostępnych formacji będziemy mieli do dyspozycji ciężką piechotę, jazdę oraz łuczników (na niektórych mapach pojawiają się ograniczenia, co do dostępności danych formacji).



Spośród tych trzech dostępnych typów formacji, łucznicy będą najbardziej użyteczną. Są oni tani w produkcji, nie wymagają żadnego specjalnego surowca poza drewnem i ubraniem, poza tym wystawienie dwóch formacji łuczniczych w dowolnym scenariuszu pozwoli na prowadzenie skutecznej obrony miasta jak i prowadzenie działań ofensywnych.

Liczebność każdej pieszej formacji to 36 osób, natomiast konnej to 24. Legioniści to ciężka piechota, wymagania do jej produkcji to żelazo – najskuteczniejsi w formacji zwartej. Gdy ma się dostęp do produkcji łuczników – nie warto inwestować w piechotę. Łucznicy – dwie formacje tego typu wystarczają, by wygrać każdy scenariusz, do produkcji potrzebne jest drzewo oraz ubrania, najskuteczniejsi w szyku „linia” (line formation). Konnica – potrzebne do produkcji to drzewo oraz żelazo, najskuteczniejsi w szyku „flankowym” (flank formation).

Istotne jest, by stosować odpowiednie szyki, szczególnie w przypadku łuczników i konnicy. Gdy w danym scenariuszu ma się w pobliżu miasta – osady barbarzyńców, należy jak najszybciej zbudować „strzelnicę” (archery range), po czym najechać i wyeliminować wroga osady na mapie danego scenariusza. Ważne jest, by każda formacja przed atakiem miała pełny skład osobowy, morale odgrywa znaczącą rolę w każdej potyczce, tak więc łucznikami należy atakować minimum z dwóch stron, w przypadku konnicy i ciężkiej piechoty – silne i liczebne uderzenie od frontu skutecznie złamie ducha walki wrogich formacji. Należy kontynuować pościg za uciekającymi żołnierzami wroga aż do ich macierzystej osady, w ten sposób nie będą mieć czasu na zregenerowanie armii a tym samym na przygotowanie obrony lub kolejnego ataku.