

Rome: Total War

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Rome Total War

autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

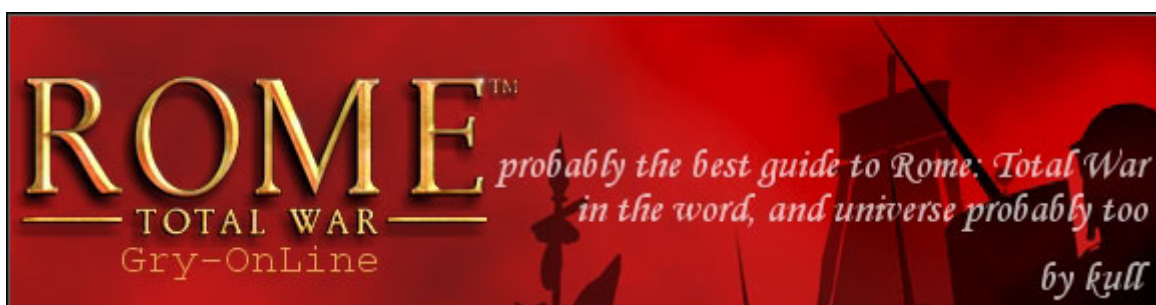
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

| | |
|---|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Rozbudowa i zarządzanie miastami | 5 |
| Rządcy | 5 |
| Populacja | 7 |
| Fundusze i rozwój miasta | 8 |
| Zarządzanie dużym imperium | 10 |
| Flota | 12 |
| Dowódcy, szpiegzy, dyplomaci i zabójcy | 14 |
| Dowódcy | 14 |
| Szpiegostwo | 16 |
| Zabójcy | 16 |
| Dyplomaci | 17 |
| Fog of war | 17 |
| Militaria | 18 |
| Wojsko | 20 |
| Opis jednostek | 21 |
| Morale żołnierzy | 23 |
| Bitwy | 24 |
| Wykorzystanie terenu | 24 |
| Jak wygrywać bitwy | 25 |
| Ustawienie wojsk przed bitwą | 26 |
| Ataki na miasta | 29 |
| Obrona twierdzy | 30 |
| Teren z mostem | 31 |
| Etapy rozgrywki | 32 |
| Świątynie rzymskie | 35 |
| Jednostki | 37 |
| Jednostki Brytów | 37 |
| Jednostki egipskie | 38 |
| Jednostki galijskie | 39 |
| Jednostki germańskie | 40 |
| Jednostki kartagińskie | 41 |
| Jednostki miast greckich | 42 |
| Jednostki monarchii Seleucydów | 43 |
| Jednostki Parthia | 44 |
| Jednostki rzymskie | 45 |

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



Wstęp

ROME: Total War to przeogromna gra, do której napisanie poradnika zawierającego wyjaśnienie wszystkich aspektów rozgrywki i wszelkie możliwe porady jest po prostu niemożliwe. W zaprezentowany poniżej tekst włożyłem jednak tyle serca, ile posiadam i zawarłem w nim moim zdaniem najważniejsze oraz najbardziej przydatne informacje dla gracza. Zanim jednak przejdę do wymądrzania się i lawiny porad, nakłaniam do zapoznania się z informacjami wstępnymi, zawartymi na tej stronie, gdzie wyjaśnię kilka mniej lub bardzo oczywistych spraw związanych z samym programem, oraz dalszym artykułem.

Technikalia

Warto wspomnieć o konfiguracji komputera na, jakim ROME jest w stanie się uruchomić. Minimalne wymagania systemowe to:

- System operacyjny Microsoft Windows 98SE/ME/2000/XP
- Procesor Pentium III 1.0GHz (1000MHz) lub Athlon 1.0GHz (1000MHz) lub szybszy
- 256MB RAM
- Napęd CD ROM 8x (1200KB/sec ciągłego transferu) z najnowszymi sterownikami
- 2.9GB nie skompresowanego miejsca na dysku (dodatkowo 500MB na plik wymiany Windows)
- W 100% zgodna DirectX 9.0b 16-bitowa karta dźwiękowa z najnowszymi sterownikami
- W 100% zgodne z Windows 98SE/ME/2000/XP mysz i klawiatura (z najnowszymi sterownikami)
- DirectX 9.0b (na płycie z grą)
- Monitor z rozdzielczością co najmniej 1024 x 768
- Karta grafiki 3D w 100% zgodna z DirectX 9.0b z najnowszymi sterownikami

W materiałach informacyjnych jakie wraz z grą dostarcza wydawca, istnieje adnotacja, jakoby niektóre karty graficzne mogły nie być zgodne z funkcjami wykorzystywanymi przez ROME. Wymienione modele to:

- ATI Radeon 8500
- ATI Radeon 9000
- ATI Radeon 9500
- ATI Radeon 9600
- ATI Radeon 9700

- ATI Radeon 9800
- Wszystkie modele Nvidia GeForce 3 lub nowsze

Osobiście, jestem posiadaczem ATI Radeon 9500 i żadnych problemów z tym związanych nie napotkałem. Większość zaś problemów z wyświetlaniem grafiki w ROME, powinno rozwiązać zainstalowanie najnowszego DirectX'a i Windows Media Playera 9, dołączonych do płyty z grą.

Jak czytać poradnik

W tekście pojawiają się odnośniki do screenów i wyglądają one np. tak: [#IV]. Numery rysunków są podawane w numeracji rzymskiej (1 – I, 2 – II, 3 –III, 4 – IV, itd.).



Co znajdziesz w środku

- 1. [wstęp]** – właśnie go czytasz.
- 2. [rozbudowa i zarządzanie miastami]** – o rządach, populacji miast, funduszach i rozwoju metropolii, oraz pomysły na zarządzanie dużym imperium.
- 3. [flota]** – o żegludze słów kilka.
- 4. [dowódcy, szpiedzy, dyplomaci i zabójcy]** – jak ich szkolić i do czego wykorzystywać.
- 5. [militaria]** – porady dotyczące wojsk, oraz zasady konstruowania niezawodnej armii.
- 6. [wojsko]** – klasyfikacja wojska, zalety i wady poszczególnych rodzajów wojowników i morale armii.
- 7. [bitwy]** – wykorzystanie terenu, ustawienie wojsk i taktyka jaką należy stosować w przypadku konkretnych sytuacji na polu bitwy.
- 8. [etapy rozgrywki]** – czyli porady, jak zacząć rozgrywkę, jak w niej trwać i jak dobrze zakończyć.
- 9. [świątynie rzymskie]** – rodzaje świątyń rzymskich i ich szczegółowy opis.
- 10. [jednostki]** – statystyki jednostek grywalnych w kampanii nacji.

Cytat z pliku README:

„Odblokowanie frakcji

Frakcje są odblokowywane w krótkich kampaniach dla jednego gracza. Gdy gracz znajdzie się w stanie wojny z frakcją zniszczoną w trakcie krótkiej kampanii, frakcja ta stanie się dostępna. Istnieje również możliwość odblokowania wszystkich dostępnych frakcji w wyniku ukończenia kampanii: Cesarstwo. Frakcje dostępne dla gracza to: Egipt, Imperium Seleucydów, Kartagina, Partia, Galia, Germania, Brytania, greckie miasta.”

Rozbudowa i zarządzanie miastami

Mądry mężczyzna potrafi zbudować miasto, mądra kobieta jest zdolna doprowadzić je do upadku. - Prysłowie chińskie.

Na obszarze każdej prowincji znajduje się reprezentujące je miasto. Kto jest w posiadaniu danego grodu, temu przynależą otaczające go posiadłości. Miasta, to także źródła dochodów i siły militarnej, są więc sercem naszego imperium. Aby odnosić zwycięstwa i umiejętnie zapełniać królewski skarbiec, trzeba więc dobrze poznać zasady działania aglomeracji i nauczyć się je administrować.

Dziel i rządź - Filip II (383 -336 p.n.e)

R z ą d c y

Rządcą miasta może być generał, który zostaje mianowany na to stanowisko wraz z przekroczeniem progów osady (wyjście z miasta, jest jednoznaczne z utratą urzędu). Nie każdy dowódca nadaje się oczywiście do tego typu zadania. Przy wyborze kandydata na stołek rządcy, należy kierować się ilością białych zwojów (cecha „zarządzanie”), widniejących w statystykach dowódcy, na prawo od jego portretu [#I]. Im zarządca lepiej zna się na zarządzaniu miastem, tym m.in. może on wyciągnąć od mieszkańców większe podatki, bez obawy o bunt. Ważnym parametrem każdego kandydata jest także „wpływ”, czyli reputacja jaką cieszy się dany osobnik wśród ludu, dzięki któremu może on uszczęśliwić swoich poddanych już samą obecnością w mieście. Przy wyborze kandydatów na stanowisko w ważnym centrum naszego państwa, warto zwrócić uwagę na posiadane przez niego cechy [#II] i pomocników (słudzy). Wypisane w słupku zdolności, takie jak np. „urodzony architekt” dają bardzo korzystne premie przy zarządzaniu miastem. Czemu tak ważne jest posiadanie w większości miast rządcy? Otóż, gdy osada nie posiada urzędnika, nie możemy w niej rekrutować wojska i nie mamy bezpośredniego wpływu na stawiane budynki (uwaga - takowe „utrudnienie” można wyłączyć w opcjach gry). W mieście bez rządcy możemy jedynie ustalić kierunek rozwoju metropolii (rozwój militarny, przyrost populacji itd.) w jakim ma ewoluować dane miasto. Przejście na „automatycznego pilota” w sprawach administracji, nie jest jednak dobrym pomysłem na dłuższą metę. Brak własnej inwencji w sprawy administracji, w najgorszym przypadku może się skończyć nierentownością danego miasta, w najgorszym bunt. Praktycznie brak wpływu na to, co tworzy się w naszej metropolii jest dużo gorszym wyjściem, niż najgorszy urzędnik. Jeżeli więc w danej chwili nie mamy pod ręką dobrego kandydata na to stanowisko – powołajmy na nie pierwszą, lepszą osobę. Ważną sprawą jest także obecność gubernatora w mieście, które właśnie zdobyliśmy, a jego mieszkańców zniewoliliśmy. W tej sytuacji obecność rządcy wpływa bardzo pozytywnie na wzrost populacji i utrzymanie porządku.

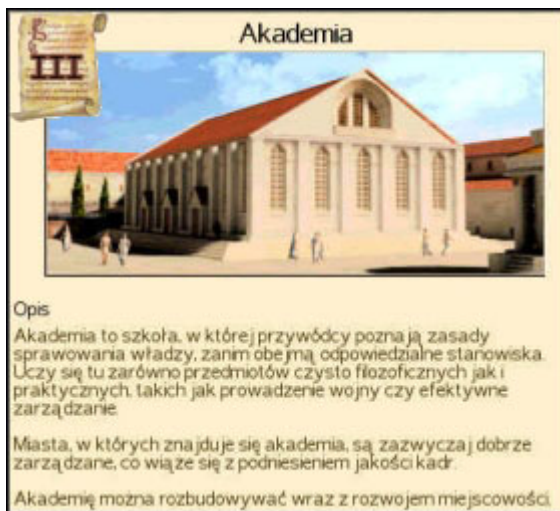


„Zarządzanie” i „wpływ” to cechy dobrego rządcy.



To najczęściej „Cechy” generała, określają jego przydatność

na stanowisku rządcy.



Nawet najlepszemu rządcy, przyda się nauka w Akademii



Potomkowie tego śmiałka będą, co najwyżej dobrymi dowódcami. Rządcy z nich nie wyrosną.

Kandydatów na gubernatorów nie przynoszą bociany, a twoja córka może Ci dać dobrego potomka, tylko w przypadku, gdy wyjdzie za godnego kandydata. Jeżeli więc liczysz na wnuka, potrafiącego zarządzać miastami, jego ojcem powinien być dowódca z co najmniej jednym lub dwoma białymi papirusami, symbolizującymi zdolności administracji miastami [#IV]. Aby dodatkowo zwiększyć zdolności naszych gubernatorów, warto budować Akademię [#III]. Budynek ten (szczególnie po kolejnych ulepszeniach) bardzo pozytywnie wpływa na umiejętności i decyzje naszych zarządców. Pamiętajmy także, że świetny wojownik również może być niezłym burmistrzem. Jeżeli zasłużył się on podczas bitew i jest wysokiej ranki dowódcą, jego obecność na stołku administracyjnym wpłynie rewelacyjnie na zadowolenie mieszkańców.

Jednym ze sposobów na problem z budową takich budynków, jakie chcemy postawić w miastach bez rządcy, jest wysyłanie jednego z dowódców do danego miasta i nakazanie budowania w nim wojska i budowli, jakie sobie życzymy. Gdy opuścimy nim osadę, mimo, że nie będziemy mogli w niej dokonywać już zmian dotyczących decyzji rekrutacji i stawiania zabudowań, wcześniej „zamówione” jednostki zostaną wykonane.

P o p u l a c j a

W ogromnym, rozwiniętym imperium nie powinniśmy mieć problemów z populacją w naszych miastach. Początki są jednak trudne i trzeba zadbać o to, aby liczba mieszkańców naszych prowincji systematycznie się zwiększała. Pamiętajmy, iż tylko ogromne miasta mogą posiadać wieże budynki administracyjne, a co za tym idzie, mogą rekrutować potężniejsze jednostki militarne. O tym co wpływa negatywnie i pozytywnie na przyrost ludności w danym mieście pokazują opcje w oknie „Szczegóły osady”[#V]. Nie od dziś wiadomo, iż niskie podatki wpływają pozytywnie na wzrost populacji. Ich zmniejszanie nie jest jednak najlepszym pomysłem w początkowym stadium rozgrywki, kiedy potrzebujemy ogromnych sum na wojsko i rozwój miast. Zaraz po rozpoczęciu kampanii, nasze podatki ustawiamy więc maksymalnie wysoko, ale na tyle, aby lojalność poddanych (porządek publiczny) oscylowała w granicach 100% [#VII], czyli tak, aby przy w miarę wysokich dochodach zadbać o kilkuprocentowy wzrost populacji. Na wzrost imigracji (nie wspominając o wzroście przychodów), mają wpływ także farmy, które powinniśmy budować i rozwijać najszybciej jak to tylko możliwe. Z drugiej jednak strony, ludzie nie lubią brudu, musimy więc zapewnić im budowę m.in. kanalizacji. Nie na leży oszczędzać na budynkach, które zwiększają zadowolenie mieszkańców, gdyż większe zadowolenie pozwala nam na utrzymanie wyższych podatków. Bardzo ważne dla rozwoju naszego imperium, jest także niewolnictwo. Pamiętajmy, iż zdobywając nową osadę i biorąc w niewolę jej mieszkańców [#VI], połowa ludności trafia do będących pod naszymi rządami miast z gubernatorami (miasta bez rzadcy zostają pominięte), pozytywnie wpływając na ich rozwój i populację. Z drugiej strony, przyływ niewolników to obawa o bunt i nędzę, co jest jednak widoczne dopiero w zaawansowanym stadium rozgrywki.

| Populacja | Poziom rozwoju miasta |
|-----------------|-----------------------|
| Poniżej 2000 | I |
| 2 000 – 5 999 | II |
| 6 000 – 11 999 | III |
| 12 000 – 23 999 | IV |
| Powyżej 24 000 | V |



Szczegóły osady – centrum statystyk naszej mikroekonomii.



Zniewolenie ludności to zysk dla całego imperium.