

poradnik do gry

Cezar IV



Poradnik zawiera 76 stron i 45 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Caesar IV

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

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

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Interface	5
Budowa i zarządzanie miastem	6
Wprowadzenie	6
Etap I – Rdzeń miasta	6
Planowanie	10
Rozbudowa miasta – kolejność działań	14
Ludność	15
Siła robocza	16
Plebejusze	17
Ekwici	18
Patrycjusze	19
Gospodarka	21
Żywność	21
Przemysł i Handel	22
Transport	25
Mury miejskie	29
Finanse	32
Religia	34
Wojsko	35
Cele scenariuszy	37
Kampania - Republika	39
1. Syracuseae	39
2. Narobo	40
3. Burdigala	42
4. Corinth	44
5. Narona	46
6. Condate Riedonum	48
7. Carthago	50
Kampania- Imperium	52
1. Viminacium	52
2. Alexandria	54
3. Lugdunum	57
4. Caesarea	60
5. Ephesus	62
6. Tingis	65
7. Nicomedia	68

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2006 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Caesar IV jest przedstawicielem gatunku city—builders game, a więc gry w której celem rozgrywki jest stworzenie samowystarczalnego, przynoszącego zyski, tętniącego życiem miasta. Naszym jedynym przeciwnikiem jest środowisko – określone w danym scenariuszu wymogi oraz pojawiające się od czasu do czasu wrogie oddziały. Nie mamy klasycznego wroga, z którym musimy toczyć walkę o ograniczone surowce, choć wiele razy miałem wrażenie, że nasi przełożeni w Rzymie znakomicie pełnią tę rolę. Dysponujemy nieograniczoną ilością czasu w każdym ze scenariuszy, o ile więc nie popełnimy więc poważnego błędu zawsze mamy szansę na osiągnięcie celów. Dlatego szczególnie ważne w tej grze jest działanie z rozwagą i planowanie z zapasem – bo poza nielicznymi sytuacjami (głównie na początku scenariusza) czas nas nie goni, a popełnione błędy później trudno naprawić.

Niniejszy poradnik składa się z dwóch części. Pierwsza z nich dotyczy ogólnych zasad rozgrywki i zawiera rady jak za pomocą narzędzi oferowanych przez grę stworzyć sprawnie funkcjonujące miasto.

Druga to zastosowanie tych zasad w praktyce – proponowana przeze mnie ścieżka przejścia kampanii. Są to głównie scenariusze ekonomiczne – ta ścieżka kampanii jest moim zdaniem ciekawsza, choć niekoniecznie łatwiejsza.

Do każdego ze scenariuszy dołączam schematy zastosowanych przeze mnie miast. Żadne z nich nie jest doskonałe – ale wszystkie są w pełni funkcjonalne. Szczególnie te z pierwszych misji są dalekie od doskonałości – w rozgrywce sam testowałem zasady które są teraz zawarte w I części poradnika. W razie wątpliwości zawsze więc proponuję korzystać z tych wymienionych w I części.

I jeszcze jedna uwaga dotycząca samej konstrukcji poradnika. Większość tematów w nim poruszanych jest ze sobą ściśle powiązana i nie jest możliwe ich czytelne oddzielenie od siebie tak, aby utrzymać jasną strukturę całego tekstu. Z tego względu pewne porady są powtarzane, w wielu miejscach odsyłam czytelnika do jakiegoś innego rozdziału. Staralem się utrzymać pewną równowagę między analizą a spójnością tekstu – z pewnością jednak nie doskonałą.

Caesar IV jest grą dość złożoną. Rolę gracza można przyrównać do zegarmistrza, który najpierw musi zbudować sprawnie działający zegar który będzie mierzył czas, a potem dodającego do mechanizmu kolejne funkcje pilnując by ten cały czas działał równie sprawnie. Niestety każdy popełniony błąd może się zemścić w dalszej rozgrywce i uniemożliwić realizację przedstawionych w scenariuszu celów. Metafora z działającym zegarkiem jest o tyle ważna, iż wszystkie zmiany dokonujemy na działającym mechanizmie i gdy ten zacznie się zacinać bardzo trudno może być odzyskać kontrolę nad naszym miastem.

Podam przykład z jednej z moich pierwszych gier. Podczas gdy walczyłem z jednoczesnym ustawieniem sprawnie działającego przemysłu i budową fortów, w których stacjonowały oddziały

broniące mojego miasta przed wrogami, nie zauważyłem że zbyt spadła ilość mieszkańców zajętych produkcją żywności. To z kolei doprowadziło moich ekwitów (klasę średnią) do wściekłości i do masowej emigracji z mojego miasta. Oczywiście próbowałem temu przeciwdziałać, ale było już za późno. Pozostali ekwici pozbawieni lekarzy, bieżącej wody pospieszyli śladami swoich sąsiadów. Całe miasto zaczęło mi się rozpadać. W końcu moje męki skończyła seria piorunów wysłanych przez rozwścieczonego brakiem kapłanów Jowisza, którzy również mnie opuścili.

Całe szczęście prawa rządzące naszym miastem są relatywnie proste a sama gra daje nam sporo narzędzi pozwalających na przewidzenie problemów nim poważnie zagrożą naszej osadzie.

Interface

Do skutecznego zarządzania musimy nauczyć się wykorzystywać interface gry. Mimo swoich wad dostarcza on ogromnej ilości danych. Bardziej szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w instrukcji i samej grze. Tutaj chciałbym zwrócić uwagę na 4 narzędzia:

Domy – każdy z nich ma wskaźnik opisujący poziom zaspokojenia rozmaitych oczekiwań jego mieszkańców. Na pierwszy rzut oka widać co poprawia nastroje a co pogarsza – kolor zielony to dobrze, kolor żółty i czerwony – źle. Dodatkowo mamy tutaj zawartą informację co dany budynek potrzebuje do rozwoju.

Ekrany doradców – jest ich kilka rodzajów, każdy z nich informuje nas szczegółowo o sytuacji w danej dziedzinie. Dobrze jest mieć nawyk korzystania z nich regularnie. Szczególnie polecam ekrany Praca, Wskaźniki i Surowce – zawarte tam informacje i narzędzia będą bardzo pomocne.

Filtry (Overlays) – pozwalają nam zobaczyć na głównym ekranie mnóstwo kluczowych dla poprawnego rozwoju miasta informacji. W szczególności ekrany informujące o zasięgu oddziaływania różnych budynków oraz o zagrożeniach (pożary, uszkodzone budynki, zagrożenia sanitarne) należy wykorzystywać regularnie.



Filtry pozwalają na precyzyjne określenie zasięgu oddziaływania budynków

Zwykła obserwacja miasta – jakimi trasami poruszają się mieszkańcy, czy na targowiskach jest żywność czy nie tworzą się korki na szlakach komunikacyjnych itd. To tak naprawdę podstawowe narzędzie.

Budowa i zarządzanie miastem

W p r o w a d z e n i e

Nasze miasto tworzą przede wszystkim jego mieszkańcy. Dzielą się oni na trzy grupy – każda ma inne potrzeby i pełni inną funkcję.

Pierwszą, najniższą warstwą jest **plebs** – to robotnicy, pracownicy fizyczni i wykonujący prostsze usługi. Na nich opiera się cały nasz przemysł, produkcja żywności, transport i handel. Są fundamentem każdego miasta i będą stanowić zazwyczaj przynajmniej 2/3 mieszkańców naszego miasta. Do życia wiele nie potrzebują – żywność i podstawowe dobra (basic goods) im wystarczą. Mieszkają w kilkupiętrowych kamienicach – *Insula*.

Drugą warstwą są **ekwici** – coś na kształt klasy średniej. To lepiej wykształcona grupa naszych obywateli. Z ich szeregów rekrutują się nasi kapłani, poborcy podatków, obsługa wodociągów, artyści, medycy i trenerzy gladiatorów. Są niezbędni do zapewnienia działania bardziej wyrafinowanych elementów infrastruktury miasta i zapobieżeniu gniewu bogów. Zaspokojenie ich potrzeb to już nieco większe wyzwanie niż zadowolenie plebsu – poza żywnością i podstawowymi dobrami oczekują dostępu również do dóbr luksusowych.

Trzecia warstwa to arystokracja. Nie wykonują żadnej pracy i mają największe oczekiwania: różnorodna żywność, wszelakie dobra – te wytwarzane przez nasze miasto i te sprowadzane z odległych prowincji. Mają jednak dwa bardzo przydatne cechy. Po pierwsze jako jedyna grupa płacą podatki od nieruchomości (i to całkiem spore). Co ważniejsze – ich posiadłości (*wille*) mogą po pewnym czasie osiągnąć ogromną wartość co jest najskuteczniejszym uzyskaniem wysokiej wartości jednego z parametrów naszego miasta – **Zamożności**, co wielokrotnie będzie niezbędne do ukończenia danego etapu.

E t a p I – R d z e ń m i a s t a

Budowę każdego miasta powinniśmy rozpocząć od stworzenia tego co nazwałem „rdzeniem” – zalążka naszej przyszłej metropolii. To kilkuset mieszkańców, parę pól uprawnych, świątyni i nieco przemysłu – wszystko ma na celu zapewnić nam stały dochód i samowystarczalność.

10.000 dinarów z jakimi zaczynamy każdy etap wystarcza na krótko i bez szybkiego zapewnienia sobie dochodów błyskawicznie okaże się, że mamy pustą kasę, wściekłych mieszkańców i wojska wysłane z Rzymu które maszerują w naszą stronę aby dokonać zmiany na stanowisku gubernatora.

Posługując się metaforą zegara – rdzeń to wskazówka godzinowa – zapewnia pełnienie przez nasze dzieło jego podstawowej funkcji. Gdy to będzie zapewnione będziemy mogli spokojnie bawić się w dodawanie kolejnych elementów nie ryzykując, iż wyżej opisana sytuacja stanie się naszym udziałem.

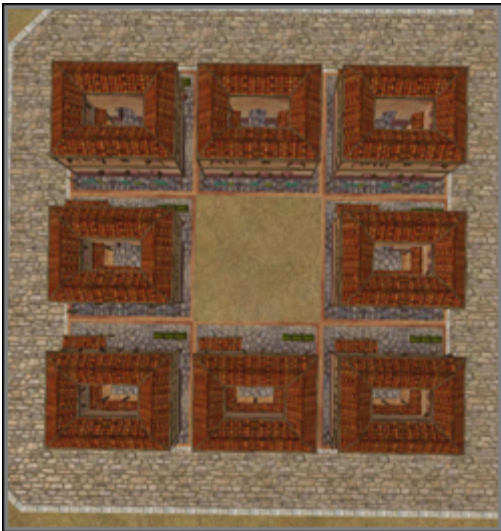
Rdzeń musi pełnić 3 funkcje:

Zapewnić żywność dla mieszkańców – dość oczywista sprawa. Bez tego daleko nie zajdziemy. Kilka pól uprawnych + spichlerz i targ żywności będą niezbędne.

Zagwarantować dostęp do podstawowych usług – przede wszystkim świątyni Jowisza (jedyny bóg który gdy poczuje się niedostatecznie czczony karze nas piorunami), medyka (bez niego wybuch zarazy w mieście mamy jak w banku), prefekturę i inżyniera (pierwsza zapewnia ochronę przed przestępczością i ogniem, druga chroni budynki przed zawaleniem się) i bieżącą wodę

Zapewnić zyski – te najłatwiej uzyskać z handlu. W tym celu będzie nam potrzebna chociażby zupełnie podstawowa infrastruktura wytwarzająca dobra i przynajmniej jeden otwarty szlak handlowy.

Budynki, w których mieszkają nasi mieszkańcy najłatwiej jest organizować w kwartały – grupy kilku budowli, które są otoczone przez drogi. Proponowany tutaj układ budynków nie jest idealny – taki o ile mi wiadomo nie istnieje, ale zapewnia stosunkowo wydajne wykorzystanie przestrzeni i dobry dostęp do każdego z domów.



Insula – a więc mieszkanie naszego plebsu organizujemy w następujący sposób jak widać obok.

Taki układ 8 budynków zapewnia łatwy dostęp ich mieszkańców do innych miejsc w mieście, a jednocześnie pozwala na dobrą organizację przestrzeni – bo ma dokładnie takie same rozmiary jak drugi rodzaj kwartału



Drugi rodzaj tworzą domus – budynki w których mieszkają ekwici.

Ten układ jest nieco prostszy ale dobrze pasuje do tego tworzonego przez insule.

Ważną cechą, którą powinno dysponować każde nasze miasto jest przejrzystość zabudowy i łatwość komunikacji, mimo iż nie zawsze możliwe w pełni do osiągnięcia, znacząco poprawia funkcjonalność naszej osady.

Tyle teorii.