

Age of Empires: The Rise of Rome

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires The Rise of Rome

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Nowe cywilizacje	4
Rzymianie	4
Kartagińczycy	5
Palmyra	6
Macedończycy	7
Nowe jednostki	8
Wykaz jednostek	10
Nowe technologie	12
Wykaz technologii	14
Kampanie	17
Rise of Rome	18
I – Birth of Rome	18
II – Pyrrhus of Epirus	21
III - Syracuse	23
IV - Metaurus	26
V – Zama	29
VI - Mithridates	32
Ave Caesar	35
I – Caesar vs Pirates	35
II - Britain	38
III - Alesia	41
IV – Caesar vs Pompey	44
Pax Romana	47
I - Actium	47
II – Year of the Four Emperors	51
III - Ctesiphon	54
IV – Queen Zenobia	57
V – Coming of the Huns	60
Enemies of Rome	64
I – Crossing the Alps	64
II – Third Greek War	67
III - Spartacus	70
IV – Odenathus vs Persians	73

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Witaj Czytelniku w radach i poradach poświęconych The Rise of Rome, rozszerzeniu do gry Age of Empires. Zebrane tu dane powstały w oparciu o program w wersji 1.0a, jednak z powodzeniem mogą zostać wykorzystane przez graczy, którzy nie zdecydują się na zainstalowanie oficjalnego patcha – różnic mających wybitny wpływ na sposób prowadzenia rozgrywki jest doprawdy niewiele.

Cały tekst to de facto dodatek do poradnika przygotowanego z myślą o podstawowej edycji gry. Tam też poruszam kwestię pierwszych kroków w programie, taktyk, a do przeglądu jest kompletna lista epok, cywilizacji, surowców, budynków, jednostek i wynalazków, którym towarzyszą stosowne opisy i rady. Tutaj znajdziesz tylko to, co oferuje add-on.

Zanim przejdziesz do konsumpcji, zwróć uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze w zestawieniu jednostek spotkasz się z niezrozumiałym być może oznaczeniem wartości obrony. Cyfra w nawiasie to nic innego jak specjalny pancerz chroniący daną jednostkę przed pociskami wystrzeliwanymi w jej kierunku. Druga sprawa to tabelki. Oprócz uzupełnienia ich o nacje pojawiające w The Rise of Rome, dodałem także wykazy uwzględniające występowanie innowacji u wcześniej poznanych ludach. O wszystkim tym była mowa w poradniku do zwykłego Age of Empires i tam też raz jeszcze cię odsyłam jeżeli szukasz konkretnej informacji na wybrany temat.

To było na tyle. Teraz czeka na Ciebie prezentacja ponadplanowych narodów, jednostek, technologii, a na końcu obszerna relacja z czterech kampanii. Zapraszam do mam nadzieję owocnej lektury.

Daniel „Thorwalian” Kazek

Nowe cywilizacje

R z y m i a n i e

Cechy charakterystyczne:

- Budynki tańsze o 15% (nie dotyczy muru i cudu świata)
- Wieże tańsze o 50%
- Częstotliwość ataku swordsmena zwiększona o 33%

Rzym posiada praktycznie wszystko co może sobie wymarzyć prawdziwy konkwistador. Jedynym mankamentem w tej wyjątkowej maszynie wojennej jest łucznictwo, które z ledwo ulepszonym miotaczem okazuje się zupełnie nieprzydatne. Ową dziurę skutecznie jednak zapełniają balisty, do spółki z bardziej szybkostrzelną odmianą. Piechota zwala z nóg. Miłośnicy koszar znajdą tu wszystkich żołnierzy, a jeden z nich na dokładkę walczy jak natchniony. Problem jednak w tym, że wątpię aby znalazł się ktoś, kto chciałby wykorzystać zaproponowaną tu dogodność. W końcu zawsze lepiej postawić na legionistów lub wreszcie zgodnie z prawem nazywanych centurionów.

Wizytując stajnię, pomimo iż na pierwszy rzut oka nie zachwyca, z czasem można dojść do wniosku, że nic więcej do szczęścia nie jest nam potrzebne. Zwykły kawalerzysta, ale wspierany przez rydwan dla ubogich, do którego można przecież przywiązać drugiego konia. Jeszcze lepiej prezentuje się flota – nie licząc nowej jednostki, dysponujemy całym asortymentem.

Jak Rzym był religijny wie każdy. Efektem tego jest obecność zdecydowanej większości technologii świątynnych, a taką astronomię czy też życie po śmierci można przeżyć. Z pozostałych wynalazków nie widać tylko alchemii oraz nawadniania. Kuleje natomiast konstruowanie wież, choć to że są o połowę tańsze niż u innych nacji z pewnością musi działać na wyobraźnię.



K a r t a g i ŋ c z y c y

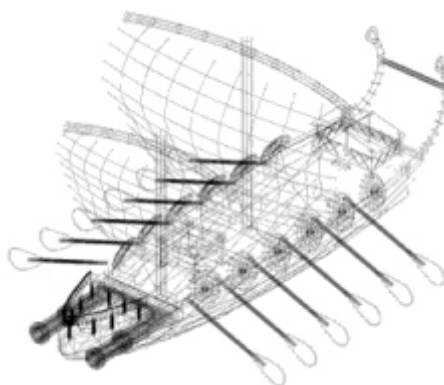
Cechy charakterystyczne:

- Transportowce szybsze o 30%
- 25% więcej obrażeń powodowanych przez galery ogniowe
- Wytrzymałość jednostek akademickich i słoni podwyższona o 25%

Kartaginę można określić jako cywilizację, która mogła zawojować świat ale drobne niedociągnięcia spowodowały, że tak się nie stało. Amatorzy legionistów muszą niestety obejść się smakiem i zwrócić uwagę na kompletną akademię z bonusem. Na strzelnicy trenowani są zarówno łucznicy konni oraz ci ujeżdżający słonie, z tym że tego pierwszego nie będzie nam dane podtuczyć. Operatorzy katapult ograniczą się do podstawowej wyrzutni lub przesiadą się na jeden z dwóch typów balist. Bublowaną marynarkę ratują galery ogniowe oraz ich mocniejsze działa, chociaż marna to pociecha.

Znacząca kawaleria, do wyboru oprócz ciężkiej jazdy mamy także opancerzonego słonia z lepszą trąbą i tuptającego wielbłąda. Grając Kartagińczykami nie przejmujemy wrogich budowli i kapłanów, bo nieznane jest tu pojęcie monoteizmu. Tak się jednak składa, że to właściwie jedyny poważny mankament tutejszej wiary.

Wszystko byłoby może i pięknie, tyle że poważne osłabienie ogarnęło arcyważny magazyn. Nie da się w nim opracować metalurgii nie mówiąc już o najlepszych pancerzach. Dobrze chociaż, że wszystkie trzy tarcze są na miejscu. Centrum rządowe w pełni otworzy przed Tobą swoją myśl naukową, podobnie jak targowisko z absencją zaledwie stanu oblężenia.



P a l m y r a

Cechy charakterystyczne:

- Brak dodatkowych kosztów przy płaceniu trybutu
- Handel dostarcza podwójną ilość złota
- Wieśniacy drożsi 50% przy jednoczesnym zaimplementowaniu jednego punktu obrony i zwiększeniu efektywności przy gromadzeniu surowców o 20%
- Jeźdźcy na wielbłędach poruszają się o 25% szybciej

Mieszkańcy starożytnego miasta Palmyra najwidoczniej upodobali sobie doskonalenie procesów produkcyjnych i kultywowanie bezkrawych kontaktów z innymi nacjami. Naród całkowicie pokojowy to jednak też nie jest, skoro w jednej z dodatkowych kampanii przeżywamy najazd królowej Zenobii. Niemniej spotykany tu wieśniak jest wprawdzie najdroższy, ale wyróżnia się przede wszystkim jakością, za co jak wiadomo trzeba i w sumie powinno się płacić. Przechadzając się po budowlach, w oko wpada niezwykle ułomność w doborze piechoty. Raptem dwa ulepszenia po stronie wojownika operującego mieczem i możliwość zwerbowania średniej falangi. Co więcej, nieobecność arystokracji sprawia, że niezależnie na co się zdecydujesz i tak będziesz na przegranej pozycji.

Armię więc najlepiej oprzeć na łucznikach i jednostkach hodowanych w stajni, jako że tutaj mamy o wiele szersze pole manewru. Wracając do szarej rzeczywistości, niemałe problemy napotkasz odwiedzając port. Palmyreńczycy wpadają w konsternację zapytani o okręty oblężnicze, tudzież pojemniejszy transportowiec.

Przygnębiająco wyglądają również miejsca kultu. Gdyby chociaż była cudownie ozdabiająca medycyna, a zamiast tego serwuje nam rzeczy, którymi nawet gadatliwi kapłani zapewne wzgardzą. Palmyra na bakier jest ponadto z inżynierią, metalurgią i najlepszej klasy tarczą. Nie ma się natomiast co martwić archaicznymi farmami i jako tako dopracowanymi siekierami, wieśniacy są przecież najlepsi w swojej klasie. Trzeba to jednak jeszcze raz podkreślić – jazda i łucznictwo wzbudza postrach.



Macedońcy

Cechy charakterystyczne:

- +2 do obrony przed bronią dalekosiężną dla jednostek z akademii
- Poszerzenie pola widzenia o dwa kwadraty walczącym wręcz
- Twory warsztatu tańsze o 50%
- Poczworna odporność wszystkich jednostek na konwersję księży

Bardzo ciężko racjonalnie ocenić Macedończyków. Te wszystkie zaaplikowane suplementy można także nazwać słabościami, no ale po kolei. Koszary odpadają już na wstępie, możliwość wytrenowanie tylko średniego piechura nie wystawia zbyt pochlebnego świadectwa o tamtejszych nauczycielach. Ochoczo należy się za to zwrócić w kierunku akademii gdzie szkolony jest cały pakiet, aplikując mu dodatkową ochronę przed bronią dalekosiężną. Łucznictwo nie odbiega od przyjętych standardów i grunt, że kraj ten może utopić złoto w ciężkich konnych łucznikach. Wówczas brak miotających słoń, czy też rydwanów jest kompletnie niewidoczny.

Wbrew pozorom pewne ciecica dotyczą stajnię, gdyż mimo, iż słonie oraz kawalerzyści ewoluują do granic swoich możliwości, to nie możesz tym ostatnim zaoferować takiej siły przebicia jaką zapewnia szlachta. Tak czy inaczej, nie rezygnuj z tej siły z powodu jednego niedopatrzenia. Na obce wody wypłyną praktycznie najlepsze okręty i za bardzo nie przeszkadza fakt, że flota zostanie wówczas pozbawiona najlepszego okrętu oblężniczego.

Kilka słów należy się maszynom projektowanym w warsztacie. Cóż z tego, że są do kupienia za niewielkie pieniądze, jeżeli nie jesteś w stanie ich w żaden sposób wspomóc technologią. To samo tyczy się świątyni. Twoje jednostki będą stawiać poczwórny opór ale na tym plusy się kończą. Macedonia nie uznaje zwierzchnictwa bogów i co za tym idzie nie ma zamiaru tracić surowców na zbędne obiekty sakralne. Reszta wynalazków nie wywołuje jakichś drastycznych dysonansów, z wyjątkiem może przydatnego chłopom koła.

