



Total War: Rome II

Cezar w Galii

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Total War: Rome II Cezar w Galii

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega Poland sp. z o.o.
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
Najważniejsze zmiany w rozgrywce	4
Porady ogólne	7
Rozbudowa prowincji: gospodarka	7
Rozbudowa prowincji: wojsko	10
Armia	12
Bohaterowie	15
Walka	17
Dyplomacja	21
Frakcja – Rzym	25
Charakterystyka	25
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki	27
Frakcje – Arwernowie	30
Charakterystyka	30
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki	31
Frakcje – Swebowie	34
Charakterystyka	34
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki	36
Frakcje – Nerwiowie	39
Charakterystyka	39
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki	41

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

Cezar w Galii jest pierwszym dużym DLC do gry *Rome II: Total War*. W przeciwieństwie do podstawowej wersji gry, tym razem naszym celem nie będziemy podbój całego antycznego świata. Wcielając się w Juliusza Cezara, bądź też dowodząc jednym ze znaczących plemion barbarzyńskich: Arwernów, Swebów lub Nerwiów rozpoczniemy kampanię militarną, której stawką jest panowanie nad całą Galią. Poradnik do *Rome II: Cezar w Galii* przeznaczony jest dla graczy, którzy rozegrali przynajmniej jedną partię w podstawowej wersji gry i znają zasady rządzące rozgrywką. Przedstawione zostaną zarówno różnice pomiędzy „podstawką” a dodatkiem, jak również szereg porad pozwalających na wykorzystanie nowych mechanik gry. Nowa kampania jest nie tylko trudniejsza lecz również bardziej dynamiczna. Poradnik ten w zamierzeniu ma ułatwić pierwsze kroki i oszczędzić nam kilku przykrych niespodzianek, które mogłyby zmusić nas do wczytania wcześniejszego stanu gry lub też rozpoczęcia rozgrywki od nowa. W tekście szczegółowo opisano każdą z dostępnych w DLC frakcji, w tym pierwsze decyzje jakie powinniśmy podjąć zaraz po rozpoczęciu rozgrywki. Poradnik zawiera również liczne porady, które będą przydatne w walce nawet z najtrudniejszym przeciwnikiem.

W poradniku do Rome II: Cezar w Galii znajdziemy:

- opis zmian wprowadzonych w dodatku
- porady ogólne dotyczące wszystkich fragmentów rozgrywki
- przykłady rozbudowy prowincji oraz formowania armii
- charakterystykę grywalnych frakcji
- listę kroków jakie powinniśmy wykonać w pierwszych turach gry

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski (www.gry-online.pl)

Najważniejsze zmiany w rozgrywce

Podstawy rozgrywki w Rome II: Cezar w Galii są w większości wypadków identyczne jak w przypadku podstawowej wersji gry, lecz istnieje tutaj szereg zmian, których nieznanomość może wprowadzić nas w tarapaty czy nawet spowodować naszą klęskę.



Lokacje startowe wszystkich grywalnych frakcji Rome II: Cezar w Galii.

Pierwszą i najbardziej oczywistą zmianą jest zupełnie nowa mapa kampanii. Tym razem nie będziemy mieli do dyspozycji całego antycznego świata, lecz jedynie jego wycinek: Galię oraz południową Brytanię. Nowy obszar został podzielony na szereg mniejszych regionów, zaś prowincje niejednokrotnie będą składały się z zaledwie dwóch lokacji. Z tego też powodu **znacznie częściej napotkamy na miasta otoczone murami**. Zmusi nas to niejako do zainwestowania w większą ilość maszyn oblężniczych oraz spowoduje, że tworzenie armii bądź legionów inżynieryjnych znacząco ułatwi nam szybką ekspansję.



Jedynie osady dają ochronę przed mrozem. Armia znajdująca się poza nią będzie powoli traciła liczebność.

Drugą zmianą, na którą natkniemy się po wykonaniu pierwszego ruchu jest zmiana tempa upływu czasu. Każda tura to zaledwie 15 dni; **rok kalendarzowy składa się zaś z 24 tur**. Podział ten pozwolił twórcom na wprowadzenie zmiennych pór roku, które mają znaczący wpływ na rozgrywkę. Większość starć rozegramy pomiędzy wiosną a jesienią, zimą zaś będziemy odbudowywać nasze siły: **opady śniegu nie tylko spowalniają przemarsz armii, lecz w większości przypadków powodują również duże straty w ludziach** z powodu chorób i wyziębienia. Wyjątkiem są tutaj Swebowie, których oddziały są odporne na zimno. Z tego też powodu jedynie plemiona Germańskie będą w stanie wojować przez cały rok. Musimy wziąć to pod uwagę planując nasze ruchy, gdyż przeciwnik może uderzyć na nasze osłabione oddziały. Z drugiej strony, jeśli to my dowodzimy Swebami, jest to doskonała okazja do podbicia odizolowanych przez opady śniegu regionów.

Spowolnienie upływu czasu spowodowało również, że nasze postaci prawdopodobnie nie umrą ze starości. W Rome II: Cezar w Galii bez problemu uda nam się osiągnąć maksymalny poziom doświadczenia każdym dostępnym bohaterem, o ile nie zostanie on zamordowany przez wrogich agentów.



W końcowej fazie gry możemy się spodziewać, że wszystkie pozostałe przy życiu frakcje wypowiedzą nam wojnę.

Pewnym niewielkim zmianom uległa również dyplomacja. Wraz z upływem czasu i rozwojem naszego państwa pozostałe frakcje będą spoglądać na nas z nieufnością aby prędzej czy później wypowiedzieć nam wojnę. Utrzymywanie stałych sojuszy jest znacznie trudniejsze w Rome II: Cezar w Galii niż w podstawowej wersji gry, stąd też o ile to tylko możliwe powinniśmy raczej podbijać ziemie sąsiadów zamiast otaczać je naszą opieką. Oczywiście w początkowym etapie gry nie będziemy w stanie pokonać wszystkich okolicznych plemion – wtedy też sojusze militarne będą doskonałą metodą zabezpieczenia naszych granic, gdy nasze wojska będą zajęte podbojem nowych terytoriów. Powinniśmy jednak jak najszybciej się usamodzielnąć, gdyż **po pewnym czasie wszystkie pozostałe przy życiu frakcje zdecydują się na zaatakowanie nas.**

Oprócz wyżej wymienionych zmian istnieje jeszcze szereg pomniejszych, które też mają wpływ na rozgrywkę. **Polityka wewnętrzna państwa została zredukowana do minimum** – możemy ją całkowicie zignorować i ewentualnie od czasu do czasu awansować naszych dowódców na wyższe stanowiska, aby uzyskać niewielkie bonusy do zarządzania prowincjami.

Przywódca naszej frakcji jest nieśmiertelny. Tam, gdzie podrzędny wódz poległby na polu walki, nasz lider jedynie otrzyma ciężkie obrażenia i po upływie kilku tur będzie mógł ponownie przejąć dowodzenie nad armią bądź legionem. Dzięki możliwości zastąpienia dowódcy innym, będzie on mógł błyskawicznie podróżować po mapie i brać udział we wszystkich najważniejszych potyczkach.

Drzewko technologii podzielono na dwie kategorie: technologie wymagające czasu oraz pieniędzy. Te pierwsze działają identycznie jak w podstawowej wersji gry. Te drugie wymagają coraz większych nakładów finansowych, lecz czas potrzebny do ich opracowania to zaledwie jedna tura.

Porady ogólne

Rozbudowa prowincji: gospodarka

Rozbudowa w *Rome II: Cezar w Galii* nie różni się zasadniczo od tej, którą napotkamy w podstawowej wersji gry. Już na samym początku musimy zwrócić uwagę na bonusy oraz kary do finansów, jakie posiada nasza frakcja. Nerwiowie zarabiają o 50% mniej z handlu i przemysłu, zaś Swebowie 50% mniej z rolnictwa, stąd też konstruowanie odpowiednio kopalni czy rzemieślników u Belgów oraz farm u Germanów mija się z celem.



Każda prowincja powinna być samowystarczalna. Dwie farmy i studnia wyżywią całą lokację.

Biorąc pod uwagę powyższe zależności proponuję skupić się na rolnictwie u Rzymian, Galów i Belgów – budynki takie jak **poła** zapewnią nam stały dopływ gotówki oraz żywności. Jako, że największe **farmy** zmniejszają ład publiczny w prowincji, powinniśmy również postawić kilka **zbiorników** bądź **studni** w danej lokacji – produkują one mniej żywności niż farmy, lecz nie generują brudu. Dodatkowo zwiększają zarobki generowane przez istniejące budynki rolnicze.



Świątynie zadbają o ład publiczny w prowincji.

Ład publiczny poprawimy za pomocą odpowiednich świątyń. W przypadku Celtów będą to **świątynie ku czci Cernunnosa** zaś u Germanów: **Frejra** – obie budowle poprawiają nastroje mieszkańców i dodatkowo generują żywność. W przypadku gdy korzystamy z edyktu **Chleb i igrzyska** przyspieszają również rozwój prowincji.