

rome: total war

Ať dlouho žije římské impérium! Díky našim tipům pro začátečníky dovedete věčné město v novém strategickém hitu od firmy Creative Assembly ke slávě a zvítězíte bez bázně a hany ve všech velkých bitvách.

Galové na severu, Kartaginci na jihu a doma se bouří vlastní obyvatelstvo. Jako začínající císař budete mít v Římě neustále plné ruce práce. Ukážeme vám, jak se správně budují města, jak se zvětšuje říše a jak zvítězíte v bitvách. Pozor, naše tipy platí především pro Římany (Juliány, Brutovci, Scipiony), ale válčíte-li za jiný národ či kmen, je potřeba si tyto rady náležitě strategicky upravit.

STRATEGICKÝ MÓD

MĚSTSKÁ SPRÁVA

1. Ulice a přístavy

Ve všech městech vybudujte stavby, které zvýší obrat obchodu: nejdřív silnice, potom chodníky, tržiště a (je-li to možné) přístav. Jakmile město povyroste o jeden stupeň, měli byste ihned zvětšit i doky, neboť díky tomu naroste počet lukrativních lodních cest. Čím víc druhů zboží (zlato, víno atd.) se v provincii nachází, tím větší má město příjmy. Proto se nejdřív věnujte městům bohatým na obchod. Na strategické mapě poznáte příjmy z obchodu podle počtu karavan a lodí.

2. Odvrácení povstání

Nejsnazší cestou, jak zabránit povstání, je přítomnost silné vojenské posádky: na každé místo postavte nejméně pět městských stráží. Obyvatele popuzuje například špína na ulicích – v tomto směru vám pomůže kanalizace. Čerstvě dobyté provincie často povstanou proti okupantům. Proto po obsazení města zničte všechny nepřátelské chrámy a postavte vlastní modlitebny a úřady, abyste integrovali obyvatelstvo do své kultury. Jestliže se obyvatelé navzdory všem snahám stále bouří, je pravděpodobné, že se ve městě nachází nějaký nepřátelský špion. Proto vyšlete vlastního zkušeného agenta, aby tohoto štváče zneškodnil.

3. Založení hlavního města



Čím dále se provincie nachází od hlavního města, tím více jsou její obyvatelé nešťastní. Proto byste měli sídlo své vlády umístit pokud možno co nejdříve do geografického středu říše. Jestliže jste například obsadili severní Itálii, Gálii a Británii, nabízí se vám jako vhodné hlavní město Lemonum.

4. Jmenování místodržitele

Abyste si zajistili loajalitu města, potřebujete místodržitele. Tím by měl ideálně být někdo z vaší rodiny. Jestliže se vaše impérium zvětšuje příliš rychle a vy již nemáte žádného mužského potomka, můžete akceptovat jakoukoliv nabídku k sňatku pro některou ze svých dcer – bez ohledu na to, jak je nápadník schopný či neschopný. Jestliže však nemáte ani dceru, musíte se o své potomky postarat sami: vyšlete silnou armádu bez generála na polní tažení. Jakmile vojsko vyhraje nějakou bitvu, bude zvolen některý zkušený voják velitelem. Toho pak můžete přijmout do rodiny a jmenovat jej místodržitelem.

DIPLOMACIE A ŠPIONÁŽ

5. Nabídnutá dohoda

Na počátku kampaně zvolte čtyři diplomaty, které ihned vyšlete na kraj mapy. Vyslanci nabídnou každému národu, na který cestou narazíte, obchodní smlouvu. Ta vstoupí v platnost, jakmile se spojí silnice a cesty vašeho města s jejich.

6. Volba spojence



Válka na dvou frontách způsobuje velké ztráty. Abyste se tomuto nebezpečí vyhnuli, uzavřete co nejdříve spojení. Přitom mějte na paměti následující základní pravidlo: polovina všech národů a kmenů by měla být vašimi spojenci, aby vám nevpadli do zad. Výběr aliancí zkoordinujte se svými dlouhodobými plány, protože přerušené spojení zhorší vaše postavení v očích ostatních frakcí. Jste-li Julián, nepotřebujete například žádnou alianci s Galy, protože s nimi musíte na základě rozhodnutí Senátu vést válku.

7. Nasazení špiónů



Špioni jsou důležitými průzkumníky. Čím blíže se nacházíte u nějaké armády či města, tím víc se o nich musíte dozvědět – například počet a druh nepřátelských jednotek. Další užitečnou vlastností agentů je, že pokud se ukrývají v nepřátelských městech, nabádají obyvatele k povstání a někdy i otevrou brány vašim obléhacím jednotkám. Tímto způsobem se občas obejdete bez beranidel a katapultů. Umístíte-li navíc špiony do vlastních jednotek a měst, budou ztěžovat práci cizím agentům.

8. Nájemný vrah



Nájemní vrazi mohou odstranit cizí generály, a demoralizovat tak nepřátelskou armádu. Ovšem nezkušení atentátníci mají jen malou šanci na úspěch. Proto začátečníky nejprve vyšlete na lov cizích agentů – ti bývají zpravidla snadnou kořistí a přinesou vám body za zkušenost. Jestliže svého nájemného vraha vyšlete do nepřátelského města, v němž se již nachází nějaký špion, můžete také ničit budovy.

9. Trik s morem

Ve špinavých městech bez kanalizace může vypuknout mor. Tuto katastrofu je dobré využít: vyšlete do postižené oblasti nezkušeného špio-

na, kterého můžete postrádat, aby se nakazil. Potom jej nasměrujte do nepřátelského města, aby tam nemoc šířil mezi obyvatelstvem. Morová rána udeří na nepřátele plnou silou, a značně je tak oslabí.

VOJSKO

10. Specializace měst

Drahé vojenské budovy nemusíte stavět v každé provincii, ale na produkci svých jednotek použijte tři specializovaná města. Tam, kde cvičíte pěchotu, postavte kasárna a dílny pro zbrojíře. V další provincii postavte stáje pro jezdecké koně. V dalším městě pak vybudujte střelnici pro lučištníky. V každém z těchto tří měst postavte chrám zasvěcený bohu války Martovi. Tím zvýšíte bojovou sílu nově utvořených vojenských jednotek.

11. Výcvik generálů



Velitelé jsou důležití: čím vyšší je jejich úroveň, tím lépe jejich armáda bojuje. Kvalita vojevůdců se zvyšuje s každým vítězstvím – což lze využít k tomu, abyste si vycvičili co nejvíce generálů. Stačí vyslat armádu na válečné tažení, a jakmile zvítězí ve dvou až třech bitvách, vrátíte se s ní zpátky do města. Zde doplňte zásoby, nahraďte ztráty a zkušeného generála vyměňte za zelenáče. Potom pokračujte ve válce, aby mladý velitel nabral zkušenosti. Tento postup opakujte, a brzy budete mít celou řadu zkušených generálů.

BITVY

12. Sestavení armády

Ideální římská armáda se skládá z osmi jednotek pěchoty (až čtyři hastatové, principové a triáři po dvou), čtyř jednotek jízdy, tří batalionů lučištníků, dvou onagerů a jednoho oddílu bojových psů. Budete-li bojovat proti slonům, vezměte si s sebou navíc i prasata. V průběhu kampaně nahradí všechny druhy pěšáků legiónáři. Před koncem hry se k vám přidá skupina arkaniů. Tito zákeřní vrazi líčí smrtelné pasti na cestách a v lesích.

13. Správné postavení

Na začátku bitvy stojí v první řadě lukostřelci. Za nimi čeká řada hastatů, které nechte střílet stále „bez rozkazu“. Za hastaty stojí řada principů, triáři jim kryjí boky. Generálové, psi, pra-



sata a onagery jsou připraveni vedle principů. Na každém křídle armády rozmístíte vždy po dvou jednotkách kavalerie. V průběhu hry používejte pauzu, abyste mohli kontrolovat své postavení a v případě potřeby je upravovat.

14. Boj na dálku

Lukostřelci v první řadě zasypou útočící pěchotu svými šípy: dvě jednotky budou střílet obvyčejně, třetí skupina demoralizující zápalné projektily. Jakmile se nepřítel přiblíží, stáhnou se lukostřelci za řady hastatů a principů dozadu. Onagery budou dál střílet svou zápalnou municí do řad nepřátel.

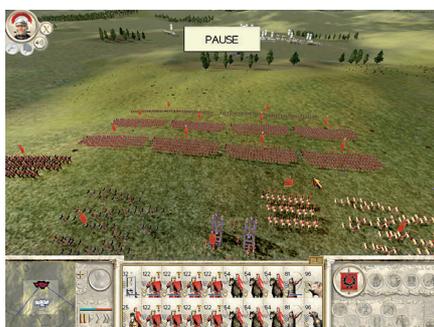
15. Obrana křídel

Hlídejte si křídla: nepřítel se většinou budou pokoušet obejít vás jízdou z boku a zaútočit na vaše jednotky. V takovém případě proti nim ihned vyšlete svou vlastní jízdu, která rozdrtí nepřátelské jezdce v boji muže proti muži. Jeden z vašich jízdních oddílů udělá veliký oblouk kolem nepřátelské armády a zaútočí na jejich stroje (onagery, balisty atd.).

16. Boj muže proti muži

Vaši hastati nejprve hodí po přibližujících se nepřátelích svá kopí a pak se vrhnou do boje muže proti muži. Jakmile se bojové řady rozpadnou, vyšlete jim na pomoc principy. Triáře zatím ponechte v pohotovosti na křídlech, kde později odrazí útok nepřátelské jízdy. Pozor: váš generál musí být neustále v blízkosti svých pěšáků, protože tak zvyšuje jejich bojovou morálku.

17. Psi a prasata



Psi útočí na nepřátelské lučištníky a práčata. Ti jsou nuceni se jim bránit, a nemohou proto střílet. Prasata zase vypusťte proti válečným slonům. Vyčkejte, až budou úplně u nich, a teprve pak je zapalte. Prasata však nikdy nepoužívejte

v blízkosti své vlastní armády. Splašení sloni by totiž vaše vojáky okamžitě rozdupali.

18. Nepřátelský generál

Zkuste najít nepřátelského vojevůdce. Je-li od vaší armády dostatečně daleko, nechte ho ostřelovat onagery. Pak na něj vyšlete podle svých možností až dva oddíly jízdy. Jakmile totiž nepřátelský vůdce padne, bojová morálka protivníků značně poklesne.

GUNNAR LOTT
04G0600