

Europa Universalis III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Europa Universalis III

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski

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

Wstęp	3
Plan gry	4
Wybór kraju	5
Pierwsze kroki	8
Zarządzanie państwem	9
Doktryny narodowe	9
Polityka wewnętrzna	13
Ustrój	14
Stabilność, kultury i religia	20
Ekonomia	22
Skarbiec	24
Wojna	28
Podstawy	28
Wojna na lądzie	29
Morale	31
Strategia	33
Wojna na wyczerpanie – limit siły ludzkiej	37
Najemnicy	38
Dowódcy	39
Wojna morska	40
Wygrywanie wojen – o czym należy pamiętać	42
Koniec wojny- negocjacje pokojowe	43
Kolonizacja	45
Eksploracja i kolonizatorzy	46
Podbój	47
Rozwój kolonii i ich utrzymanie.	47
Handel	48
Dyplomacja	51
Podsumowanie	54

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

Europa Universalis jest grą dość złożoną. Z tego względu ten poradnik nie powinien być traktowany jako źródło wyczerpującej wiedzy na jej temat. Moim celem było raczej stworzenie tekstu będącego pomocą dla graczy rozpoczynających swoją przygodę z grami tworzonymi przez Paradox, niż napisanie kompendium wiedzy dla weteranów. Dokonując selekcji materiału do poradnika zdecydowałem się więc skupić na rozgrywce państwami europejskimi.

Gra krajem nie należącym do zachodniej grupy kulturowej jest wyraźnie trudniejsza – wolniejsze tempo rozwoju naukowego, brak dostępu do części technologii i generalnie słabsze oddziały wojskowe – to już wyzwanie dla graczy bardziej doświadczonych.

Pisząc poradnik zakładałem, że czytelnik zapoznał się z instrukcją. Wyjaśnia ona większość specyficznych dla gry rozwiązań, opisuje interface i podstawy niezbędne do swobodnego posługiwania się tą dość skomplikowaną grą strategiczną. Z tego względu poruszam kwestie omówione w instrukcji tylko jeśli jest to konieczne.

Ostania uwaga techniczna – poradnik pisałem na podstawie polskiej wersji językowej 1.1. Ponieważ Paradox słynie z wydawania poprawek wyraźnie zmieniających reguły rozgrywki już po premierze niewykluczone, że pewne fragmenty tego poradnika za rok, dwa nieco się zdezaktualizują.

Plan gry

Europa Universalis 3 wymaga długofalowego planowania. O ile w wielu grach takie stwierdzenie jest prawdziwe, EU3 czyni z niego podstawę wszelkiego działania. Skala i złożoność rozgrywki myślenia o posunięciach z kilkuletnim przynajmniej wyprzedzeniem.

Dobrym przykładem na jest budowa jakiegokolwiek manufaktury. Koszty związane z taką inwestycją są ogromne – 1000 dukatów (gdy roczny zysk nieźle sytuowanego państwa na początku gry to ok. 50 dukatów) sprawia wrażenie ogromnego majątku. Zysk jest stosunkowo niewielki – 6 lub 12 dukatów miesięcznie. Rocznie mamy z tego (w przypadku bardziej zyskownego wariantu) 144 dukaty. Łatwo więc obliczyć, iż koszty inwestycji zwrócą się nam w idealnej sytuacji już po 7 latach, po czym manufaktura zacznie na siebie zarabiać.

Sprawa jest jednak nieco bardziej skomplikowana – bowiem dochody dzielą się na miesięczne (i tutaj mamy właśnie dochody z manufaktury) i na roczne (dodatkowa pula z które najczęściej pokrywamy inwestycje). Problem w tym, że dochody miesięczne należy dość ostrożnie przeznaczać na zwiększanie zasobów naszego skarbcza (więcej o tym będę pisał w dziale Ekonomia) – istnieje tu bowiem ryzyko inflacji. Okazuje się więc że inwestycja w manufakturę nie owocuje bezpośrednim zyskiem finansowym a „jedynie” w praktyce poprawia poziom finansowania naszych badań naukowych, co pośrednio oczywiście przekłada się na większą zasobność skarbcza, ale nie działa w tak oczywisty sposób jakby mogło się wydawać. Budowa tego rodzaju budynku jest więc tak naprawdę raczej inwestycją w naukę, szczególnie że każda manufaktura obok dochodów daje też niewielki, ale dostrzegalny przyrost tempa miesięcznych badań naukowych.

Podobnie wygląda kwestia budowy sieci sojuszy, uzyskania za sprawą kupców sensownych dochodów z handlu międzynarodowego, kolonizacja czy nawracania podbitych pogańskich ziem na naszą religię – zyski z ogromnych niekiedy inwestycji (nie tylko finansowych) widzimy po latach.

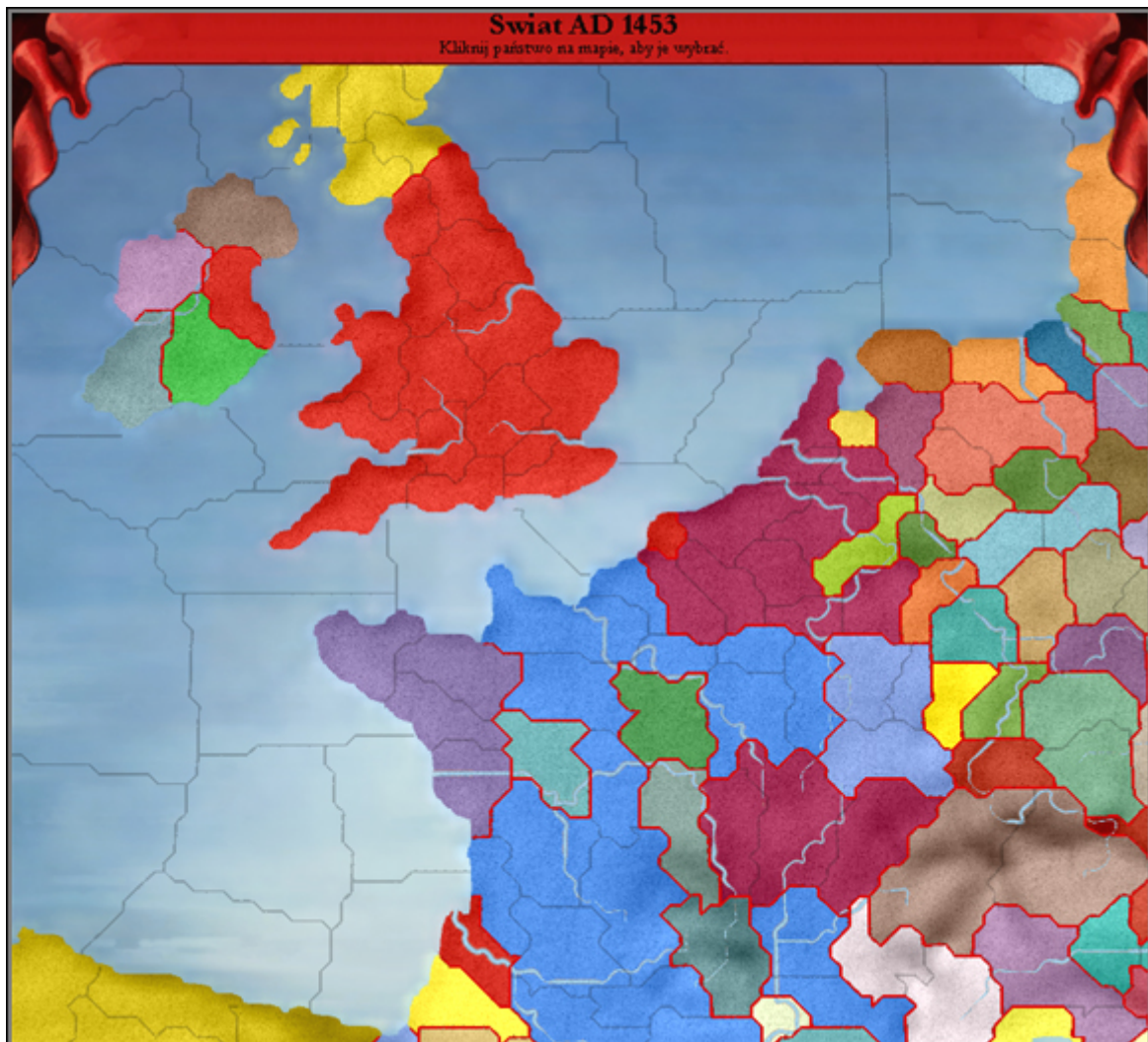
Takie rozwiązanie powoduje, że nasze państwo ma często bardzo dużą bezwładność. Każda poważniejsza zmiana polityki zagranicznej czy kierunku ekspansji może wymagać wielu lat przygotowań nim zobaczymy efekty naszych działań.

Dlatego tak ważne jest planowanie naszych posunięć. Wiele razy w grze (w szczególności na wyższych poziomach trudności) staniemy przed sytuacją jakiej nie przewidzieliśmy i będziemy musieli reagować stosownie do niej a nie zgodnie z naszymi planami. Niemniej dobre strategiczne myślenie pozwoli nie tylko ograniczyć ilość takich sytuacji, ale przede wszystkim pozwoli nam na samodzielne określanie reguł na jakich toczyć się będzie konfrontacja z naszymi przeciwnikami.

Wybór kraju

EU umożliwia nam rozgrywkę jednym z ok. 280 krajów. Niektóre z nich to potężne mocarstwa: Anglia, Kastylia, Francja czy (z poza europejskich) - Ming. Inne to narybek, próbujący przeżyć w stawie pełnym drapieżników – niewielkie, składające się z 1,2 prowincji państwa (np. Mediolan, mniejsze z państw niemieckich, Psków). Cała reszta mieści się gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami, dysponując potencjałem pozwalającym po pewnym czasie na grę w I lidze, jak i będącym w stanie przy szeregu niekorzystnych czynników przegrać konfrontację z dużo mniejszym przeciwnikiem.

Pierwszą kwestią pod rozważę jest więc rozmiar państwa na jakie chcemy prowadzić przez kolejne kilkaset lat.



Państwo duże 12 i więcej prowincji (Francja, Anglia, Kastylia)

zalety:

- większe rezerwy ludności – nasze armie będą w stanie odtwarzać szybciej poniesione straty.
- większe dochody z podatków i produkcji
- podbicie rozbudowanego terytorium zajmuje wrogom więcej czasu - każda prowincja ma zazwyczaj twierdzę – czas jaki komputer zużyje na jej zajęcie da umożliwi nam na zorganizowanie kontrataku lub przynajmniej umocnienie obrony.

wady:

- wyższy koszt stabilności i co za tym idzie duże koszty wszelkich zmian społecznych. Każdy spadek stabilności będziemy odczuwać bardziej boleśnie, często czekając długie lata na poprawę sytuacji w państwie
- droższe technologie – cena technologii jest uzależniona od rozmiarów państwa!
- większy obszar jaki musi być chroniony przez nasze armie – a co za tym idzie, konieczność rozproszenia sił.

Państwo małe od 1 do 3 prowincji (Mediolan, Sienna, Psków)

zalety:

- szybszy rozwój technologiczny
- łatwa do utrzymania stabilność – zmiany społeczne są mniej kosztowne

wady:

- znikome rezerwy ludności
- niewielkie dochody z podatków i produkcji (ale nie z handlu!)
- zajęcie terytorium takiego państwa może być bardzo szybkie

Państwa średnie są jak łatwo się domyśleć gdzieś pomiędzy – nie dysponując potencjałem mocarstw nie mają również elastyczności państw mniejszych. Z drugiej jednak strony w walce z większością małych państw powinny poradzić sobie bez trudności – nawet w sytuacji zacofania technologicznego będą dysponować wyraźną przewagą liczebną. A w walce z państwami dużymi będą miały znacznie większe szanse.

Na początek zdecydowanie odradzam małe państwa – wyzwanie jakie one stawiają przed graczem są naprawdę spore, a początki rozgrywki często dość mało interesujące. Gra państwem dużym jest z kolei relatywnie łatwa i na pierwszą grę idealna. Państwa średnie (4-9 prowincji) choć nieco trudniejsze niż duże dają jednak nieco więcej przyjemności z gry.

Drugą niezwykle istotną kwestią jest położenie państwa – zarówno polityczne jak i geograficzne.

- To pierwsze to kwestia sąsiadów – jak silni są, jakie mamy z nimi stosunki itd.
- To drugie – czy mamy dostęp do morza (i jak dobry), jak długie mamy granice i na ile zwarte terytorium.

Większość nacji europejskich ma mnóstwo sąsiadów, już pierwszy rzut oka na mapę pokazuje iż Europa 1453 roku była znacznie bardziej podzielona politycznie niż jest teraz. Idealnie gdy nasze

państwo tworzy jeden, zwarty kształt z możliwie małą liczbą sąsiadów – najlepiej słabszych. Z mocarstw europejskich można polecić szczególnie dwa:

Kastylię – zwarte terytorium i relatywnie bezpieczne sąsiedztwo. Położenie na skraju kontynentu ułatwi nam unikanie wnikania się w niechciane wojny

Anglia – Wyspa + 3 terytoria poza nią. Jeżeli zrezygnujemy z przyczółków na kontynencie będziemy mogli spokojnie oprzeć się na potęgze floty.

Położenie w środku Europy (Austria, Węgry, Polska) ma w tej sytuacji same wady – możliwość bycia zaatakowanym z każdej strony, brak dostępu do morza (a więc brak możliwości kolonizacji) i ograniczone możliwości ekspansji.

Ostatnią kwestią pod rozprawę jest ekonomia i sytuacja wewnętrzna. Jaką ma państwo stabilność (wszystko od +1 to już nieźle) , jakie dochody (30 rocznie to na początek nieźle), jaką dysponuje infrastrukturą (targowiska, świątynie, stocznie czy nawet manufaktury).

To wszystko powoduje, iż wybór kraju którego losami pokierujemy nie jest łatwy. Warto tutaj raz jeszcze podkreślić kluczową kwestię w rozgrywce w Europę Universalis – niewiele krajów jest niegrywalnych – często te trudniejsze dostarczają po znalezieniu dla nich właściwej strategii dużo więcej przyjemności z gry.

Ponieważ jednak poradnik ten ma pomóc Ci drogi Czytelniku w pierwszych rozgrywkach w EU3 proponuję zrezygnować z ciekawych wyzwań na rzecz nieco łatwiejszej rozgrywki – co nie znaczy że mniej emocjonującej.

Jakie więc państwo proponuję na początek? Anglię bądź Kastylię. Oba mają silną gospodarkę, spore terytorium, dogodne położenie i ogromny potencjał dzięki któremu w prawdziwej historii oba stały się mocarstwami. Za pierwszym razem proponuję wykorzystać naukę jaką dają nam historia.