



Europa Universalis IV

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Europa Universalis IV

autor: Arek „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Paradox Interactive, Wydawca Paradox Interactive
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
Rozpoczęcie gry	4
Administracja	6
Władca	6
Dynastia i ustrój	8
Ważne pojęcia i współczynniki	15
Doradcy	21
Misje, decyzje i eventy historyczne	23
Rozwój	25
Religia i kultura	35
Religia	35
The Holy See	39
Holy Roman Empire	41
Kultura	47
Budżet	48
Skarbiec	48
Podatki, produkcja, cła.	51
Budynki	54
Handel	62
Trade Nodes	62
Kontrola handlu	63
Kolonizacja	67
Mechanika	67
Zasięg terytorialny i wojny	70
Dyplomacja	72
Wstęp	72
Akcje dyplomatyczne	74
Wojsko	80
Podstawy wojny	80
Armia	84
Flota	87
Ogólne porady wojenne	89

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

Poradnik do gry *Europa Universalis IV* zapozna graczy ze skomplikowanymi aspektami rozgrywki i pomoże w optymalnym wykorzystaniu wszystkich opcji, by możliwie najprężniej rozwijali oni swoje imperium. W poradniku znajduje się **szereg przydatnych informacji i porad**, które przydadzą się zarówno dla graczy zaznajomionych z poprzednimi częściami, jak i z zupełnymi nowicjuszami, których natłok opcji, suwaków i cyferek może doprowadzić do bólu głowy. Treść poradnika **skupia się na aspektach administracji, ekonomii, dyplomacji i wojny** w grze. Czytelnicy zostaną także **szczegółowo zapoznani ze zmianami** wprowadzonymi w systemie monarchii i **zasadach rządzenia**.

Niejako tradycyjnie przy grach spod szyldu Paradox Interactive trzeba wziąć poprawkę na wersję gry. Poradnik został spisany na podstawie wersji 1.1.2.

Arek „Skan” Kamiński (www.gry-online.pl)

Rozpoczęcie gry

Europa Universalis IV to gra typu sandbox, która nie nakłada na graczy żadnych konkretnych celów, pozostawiając im całkowitą swobodę w swoich poczynaniach, które ograniczane są tylko przez ich wyobraźnię i granicę kuli ziemskiej. Z tej racji poniższy poradnik nie opisuje szczegółowo gry konkretnymi państwami krok po kroku, a stara się zapoznać czytelnika z oferowanymi opcjami i optymalnym ich wykorzystaniem. Ponadto, jeśli nie miałeś wcześniej do czynienia z poprzednimi częściami serii, lub innymi podobnymi tytułami Paradoxa (*Crusader Kings*, *Hearts of Iron*, *Victoria*), to przed rozpoczęciem rozgrywki powinieneś zapoznać się z tutorialiem. Poradnik nie opisuje podstawowych zasad gry, np. jak załadować żołnierzy na statki. Skupia się na bardziej skomplikowanych opcjach, których gra bezpośrednio nie tłumaczy.



Wybór kraju jest bardzo ważną decyzją

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać rok startu i oczywiście kraj do gry. Czas startu nie ma znaczenia i zależy tylko od tego, jak długo planujesz grać i czy chcesz rozpocząć rozgrywkę w jakimś konkretnym układzie politycznym. Wybór kraju natomiast determinuje cele, jakie będziesz mógł sobie założyć. Jego możliwości zależą od jego rozmiaru, ale także położenia. Świat podzielony jest na regiony technologiczne, które określają tempo rozwoju. **Początkujący gracz powinien wybrać jakąś nację z łacińskiej grupy technologicznej (zachodnia i środkowa Europa), by dysponować najtańszą technologią.** Im dalej na wschód i na południe, tym gorsza grupa technologiczna, a co za tym idzie, droższy oraz wolniejszy rozwój. O ile w przypadku krajów Europy wschodniej, czy Turcji różnice nie są jeszcze zbyt duże i relatywnie łatwo dotrzymać kroku potentatom, to już z kolei kraje prymitywne, jak Aztekowie czy Kongo, nigdy nie będą stanowiły równorzędnego przeciwnika dla kraju europejskiego.

Nie bez znaczenia jest również rozmiar wybieranego kraju. **Początkujący gracz nie powinien wybierać największych dostępnych mołochów, by nie zagubić się w zarządzaniu dużym krajem, z drugiej strony jednak wybór małego kraju z jedną czy dwiema prowincjami również jest niezwykle niebezpieczny, gdyż będziesz stanowił łatwy kąsek dla dużych sąsiadów.** Wybór kraju powinien również pokładać się z planami, według których zamierzasz grać. Dobrym wyborem na start będzie np. Portugalia lub Kastylia. Oba kraje są dość silne i bezpieczne z racji braku większej ilości sąsiadów, a dodatkowo łatwo będziesz mógł rozwijać się kolonizując Nowy Świat. Jeśli nie jesteś zainteresowany kolonizacją i chcesz się skupić na ofensywnej grze lądowej interesującym wyborem będzie np. Szwecja lub Imperium Osmańskie. Jeśli z kolei chcesz wybudować gospodarczą potęgę handlową a operacje wojskowe ograniczyć do niezbędnego minimum dobrym wyborem będzie Wenecja.

Po rozpoczęciu gra będzie zatrzymana. To jest moment, w którym powinieneś dokładnie zapoznać się ze swoim państwem. *EU IV* wymaga planowania na wiele lat do przodu. Dobrze będzie od razu określić swoje posunięcia i cele na następne lata. Zanim wznowisz grę dobrze zapoznaj się z interfejsem i zrozum poszczególne opcje. Warto także przejrzeć porady serwowane przez grę przy każdym uruchomieniu. Gdy już będziesz wiedział, co masz przed sobą nadejdzie czas zapoznania się ze swoim nowym imperium. **Zapoznaj się z mapą i z relacjami wśród sąsiadów. Kto jest rywalem? Kto może być potencjalnym sprzymierzeńcem? Sprawdź, czy posiadasz jakieś rdzenne prowincje na ziemiach wroga.** Jeśli tak, mogą okazać się dobrym celem początkowym. Sprawdź czy w obrębie swojego państwa nie masz rdzennych prowincji któregoś z sąsiadów. Jeśli masz, możesz być pewny, że prędzej czy później będzie chciał je odzyskać i od razu warto się tam zabezpieczyć. Zapoznaj się ze swoim stanem ekonomicznym. Jak bogaty jest kraj? Co produkujesz? Czy masz w swoich granicach centrum handlu? Jeśli masz duże rezerwy możesz od razu rozpocząć produkcję budynków lub dodatkowych żołnierzy. Z drugiej strony, jeśli ledwo przedziesz koniec z końcem, to może warto rozwiązać część wojsk, by zaoszczędzić? Zapoznaj się także ze swoim monarchą i jego mocnymi i słabymi stronami. Sprawdź dokładnie religię w swoich granicach oraz dostępne misje i decyzje. Te wszystkie czynniki powinny określić początkowy plan działania. Wykorzystuj mocne strony swojego królestwa i staraj się jak najszybciej wzmacniać słabe strony. Gdy zaplanujesz pierwsze ruchy i podejmiesz pierwsze decyzje, czas rozpocząć zabawę i pozwolić latom płynąć.

Administracja

W ł a d c a



Dobry władca to połowa sukcesu

Jedną z głównych zmian wprowadzonych w nowej odsłonie *Europy* jest przerobienie zasad działania i znaczenia króla (lub innego władcy) na przebieg rozgrywki. Tradycyjnie zdolności władcy określane są przez 3 wyznaczniki – administrację, dyplomację i militarystykę. Rządzący w każdej z tych dziedzin będzie określany cyfrowo między 0, a 6, gdzie 0 oznacza kompletnego kretyna, a 6 prawdziwego geniusza. Jest to jednak bardziej istotne, niż w poprzednich częściach z racji wprowadzenia nowych „zasobów”, tzw. **Monarch Power**. O ile w poprzednich częściach wyższe statystyki króla dodawały większe lub mniejsze boosty do danej dziedziny, to w *EU IV* **Monarch Power przekłada się bezpośrednio na formę waluty wykorzystywaną do poszczególnych akcji** jak np. rozwijanie doktryn, czy technologii, a nawet stawianie budynków czy najmowanie generałów. W zależności od swojego poziomu monarcha będzie generował co miesiąc określoną ilość punktów trzech rodzajów. (tj. administracyjne, dyplomatyczne i militarne).

Wprowadza to zupełnie nowy smaczek do gry, a zarazem niesie za sobą większe niebezpieczeństwo. Nawet bardzo silny i rozwinięty kraj może nagle stanąć oko w oko z wielkim kryzysem, gdy następca tronu okaże się kompletnie nieporadny. Może się również okazać, że nagle będziesz musiał o 180° zmienić strategię, gdy geniusza militarnego zastąpi nieudolny militarnie syn, ale za to wspaniały dyplomata. Każdy kraj ma również bazowy przyrost punktów MP w zależności od swojej grupy technologicznej. Grupy europejskie i islamskie mają 3 punkty na miesiąc. Grupy azjatyckie 2, a afrykańskie i amerykańskie 1 punkt.

Choć generalnie przyrost MP jest wartością stałą i niezależną od takich czynników jak bogactwo czy wielkość kraju, to w określonym stopniu możesz próbować manipulować jego wzrostem. Przede wszystkim istnieje możliwość zatrudniania doradców. Jednocześnie jest to dość droga zabawa, więc najefektywniej zatrudnić oferującego zniżkę doradcę na czas potrzebny do wprowadzenia zmian, jakich chcesz dokonać i od razu zwolnić go, gdy nie planujesz na razie większych zakupów. Ponadto podczas gry republiką za każdym razem, gdy podczas wyborów wybierzesz tę samą głowę państwa wszystkiego jego statystyki pójdą w górę o 1. Minusem takiego manewru jest spadek wartości tradycji republikańskiej, który może doprowadzić do rewolty i upadku demokracji. Również grając monarchią istnieje ograniczona forma manipulacji. Jeśli następca tronu okazuje się być kompletnym beztalenciem, możesz mianować go dowódcą wojskowym i specjalnie posyłać w bitwę za bitwą, które z pewnością zostaną przegrane, by doprowadzić do jego szybkiej śmierci, a tym samym uniemożliwić mu kiedykolwiek objęcie tronu. Oczywiście jest to bardzo ekstremalne rozwiązanie, polecane tylko w najbardziej drastycznych sytuacjach. Musisz się liczyć z wszystkimi następstwami śmierci następcy tronu, czyli chociażby spadkiem stabilności. Na koniec przyrost monarch power można także starać się wzmacniać poprzez losowe eventy, często w zamian za pieniądze. Jeśli będziesz sobie w stanie poradzić z takimi stratami, to oczywiście jest to rozsądna wymiana.