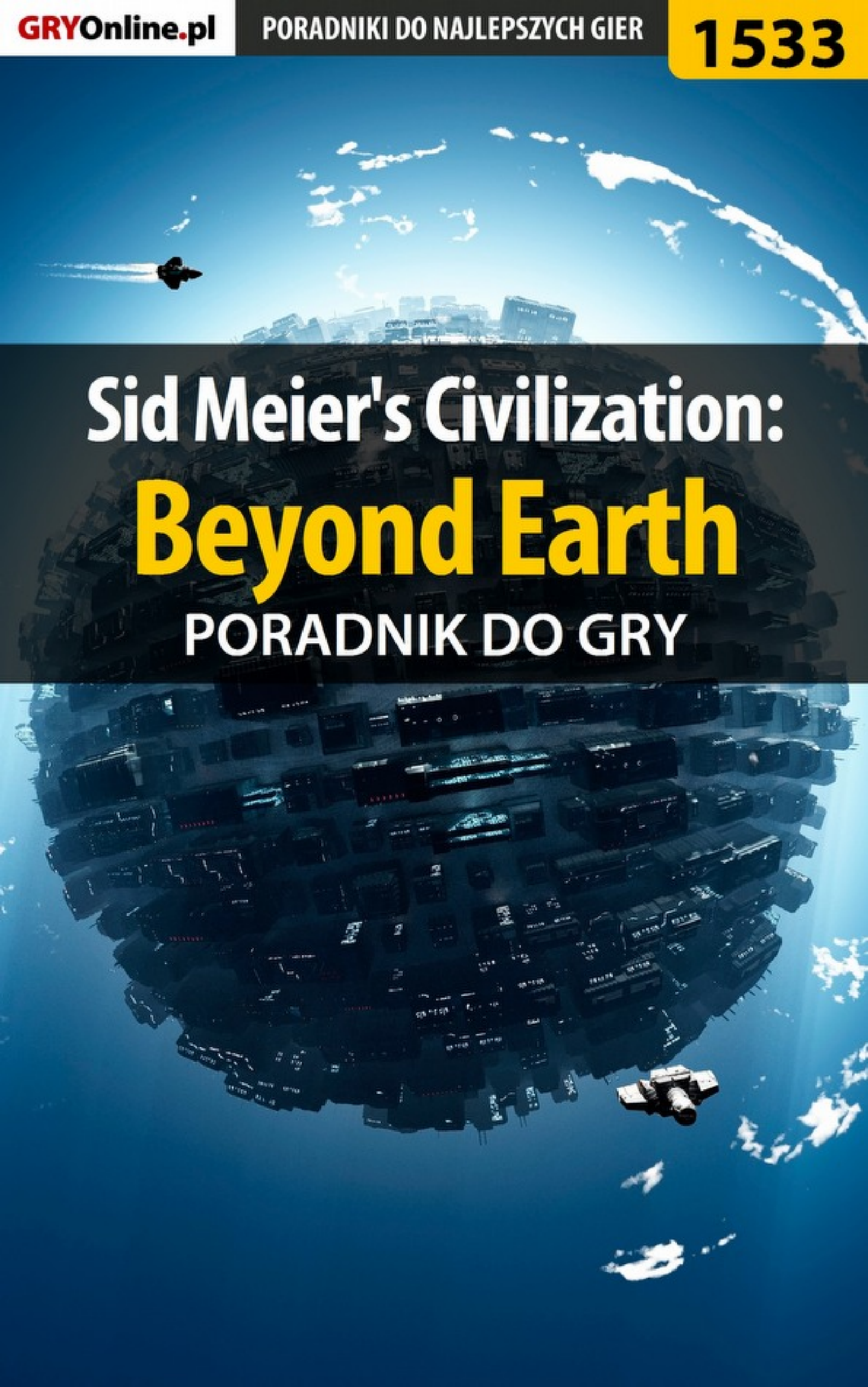




Sid Meier's Civilization: **Beyond Earth**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

autor: Dawid "Kthaara" Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Firaxis Games, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rozgrywka	4
Skromne początki	4
Rozwijamy skrzydła	7
Sponsorzy	9
Cnoty	11
Technologie	14
Doktryny	16
Zwycięstwo	18
Ogólnie - Jak zwyciężyć?	18
Pięć zwycięstw	21
Obcy	24
Oni jednak są wśród nas	24
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth - wymagania sprzętowe	26

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W poradniku do gry *Civilization: Beyond Earth* znajdziesz wszystkie informacje potrzebne do zostania najlepszym strategiem. *Civilization: Beyond Earth* różni się od swoich poprzedniczek przeniesieniem rozgrywki na obcy ląd, co spowodowało wiele istotnych zmian w mechanizmach rozgrywki. Poradnik ten opisze wszystkie te zmiany, abyś nie czuł się zagubiony.

Poradnik zawiera następujące informacje:

- Rozgrywka - ten rozdział przeprowadzi cię przez przykładową rozgrywkę i ukaże różnice pomiędzy Ziemią a CX-80.
- Sponsorzy - do wyboru mamy kilka sponsorów, czyli nacji, jakie występują w grze. Każdy posiada bonus, ale czy pozwoli ci on na osiągnięcie zwycięstwa?
- Cnoty - drzewka ustrojów społecznych zastąpiły Cnoty, które dają istotne bonusy dla całej kolonii. Czy według ciebie kultura to potężna broń?
- Technologie - znaną taśmę zastąpiła sieć. Czy twój pajęczy zmysł pozwoli ci wybrać optymalną ścieżkę rozwoju?
- Doktryny - zechcesz pozostać człowiekiem i przekształcić środowisko, czy wręcz odwrotnie - zaczniesz przekształcać swoich kolonistów?
- Zwycięstwo - do końca prowadzi pięć dróg. Którą z nich podążysz? Albo inaczej: którą ci pozwolą obcy?
- Obcy - wylądowałeś na ich planecie i zacząłeś się rządzić. Spodoba im się to, czy może potraktują cię jak śmiertelne zagrożenie?

Ziemia umiera. Niedawna Pomyłka uczyniła ją niezdatną do dalszego zamieszkania. Jedynym ratunkiem jest ucieczka i znalezienie innej zdatnej do życia planety. Stań na czele swojej frakcji i podbij całkowicie nowy ląd. *Civilization: Beyond Earth* umożliwi ci zasiedlenie nowego świata, dziwnego, ekscytującego, obserwującego twoje ruchy. Nowy ekosystem może być zarówno wrogiem jak i przyjacielem. Twoi koloniści mogą zarówno kochać nowy świat, takim jakim jest, mogą też zacząć go przekształcać w tobie tylko znanym kierunku. Czy jesteś w stanie przedsięwziąć odpowiednie kroki i pokierować swoją kolonią na obcym globie w taki sposób by jej życie rozkwitło? Czy żyjąca planeta ci na to pozwoli? A może skieruje przeciwko tobie wszystkie swoje siły, a twoja kolonia pozostanie tylko kolejnymi ruinami na bezkresnych równinach nowego świata? Nie martw się, po tobie przyjdą kolejni... by podzielić twój los.

Dawid "Kthaara" Zgud (www.gry-online.pl)

Rozgrywka

S k r o m n e p o c z ą t k i

Rozpoczynając grę warto się dobrze zastanowić wybierając na kolejnych ekranach poszczególne aspekty rozgrywki. **Sponsor** ma duży wpływ na całość, lecz załoganci też dają duży bonus. **Rodzaj okrętu** czy **ładunek** także kształtują rozgrywkę. Oczywiście **wybór świata** także jest istotny - różnica pomiędzy Archipelagiem a Pangeą jest raczej spora, nieprawdaż?

Wybory te są najważniejsze, jednak, jeśli chcesz, możesz dostosować wszystkie inne parametry rozgrywki, zmieniając opcje dostępne w menu **Opcji zaawansowanych**.

Legenda w poradniku

Oto zestaw kolorów użyty w poradniku:

- **Brazowy** - Budynki, Pola i ulepszenia pól
- **Niebieski** - Badania
- **Zielony** - Jednostki
- **Pomarańczowy** - Doktryny i Cnoty
- **Czarny** - Surowce

Dodatkowe info

Schemat kolorów legendy nie dotyczy opisów rysunków, na których jest numeracja. Wtedy kolor numerka jest zgodny z numerkiem na obrazku.



Kiedy już wystartujesz i dotrzesz do nowego świata **wyląduj swoim statkiem gdzieś w czerwonym obszarze**. Masz odsłonięty znaczny kawałek mapy świata wokół niego, wraz ze znanymi ci surowcami (takimi jak **Szybujący kamień**, **Algi** czy **Pierścienice**) oraz dochodem poszczególnych pól, więc dobrze się zastanów, by kierunki rozwoju miasta były optymalne. Posiadacze **Rakiet Hamujących** na statku mogą wybrać miejsce na znacznie większym obszarze.



Na pasku na górze pojawi się kilkanaście ikonek, które opisują ogół twojej kolonii. Od lewej są to:

- **Punkty doktryny** wraz z **doświadczeniem** - doświadczenie i punkty zdobywa się za zadania, z ekspedycji oraz z badań.
- **Surowce strategiczne** - w zależności od stopnia zaawansowania technologicznego widnieją tu symbole oraz posiadane ilości wszystkich sześciu surowców.
- **Kultura** - punkty kultury akumulują się w kilku miejscach - globalnie, gdzie umożliwiają wykupywanie nowych cnót oraz indywidualnie w miastach, gdzie poszerzają ich granice.
- **Zdrowie** - zdrowie działa jak Szczęście z poprzednich odsłon. Ujemne zdrowie daje kary do badań i rozwoju kolonii. Dodatnie zdrowie może dodawać bonusy, jeśli masz wykupione odpowiednie cnoty.
- **Energia** - waluta w grze, działa jak złoto w poprzednich odsłonach.
- **Punkty Badań** - przychód punktów badań na turę - od ich ilości zależy szybkość rozwoju technicznego twojej kolonii i pozyskiwanie nowych umiejętności i budynków.

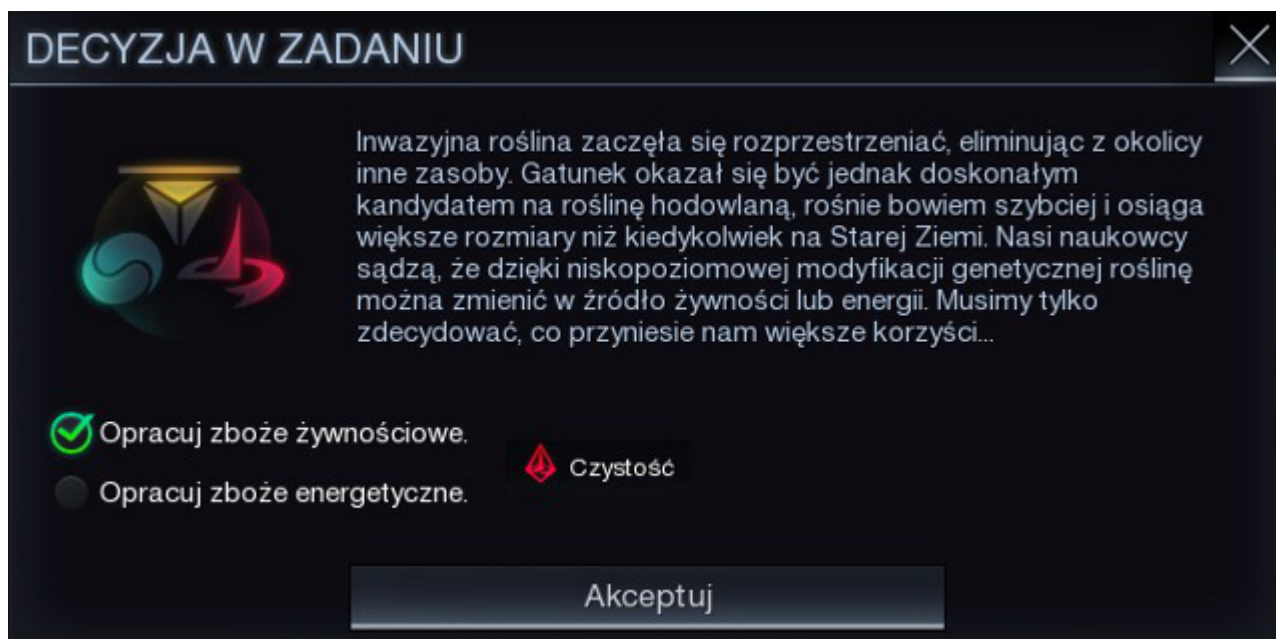


Pierwsze miasto jest twoim **bastionem w złowrogim świecie** obcej planety. Zaraz po wejściu w ekran miasta zobaczysz jego planowane kierunki rozwoju. Mając odpowiednią ilość energii możesz też zakupić potrzebne ci pola. Miasta, tak jak w poprzednich odsłonach serii, warto umieszczać w odległości **maksymalnie trzech pól od surowców**, gdyż wraz z odległością zmniejsza się dążenie miasta do wykupu takiego pola. Poza tym zwiększa się prawdopodobieństwo, że pole zostanie zajęte przez inne miasto.

Zapewne już po kilku turach eksploracji **zaczną się tobą interesować obcy**, co może ale nie musi powodować konflikty. Nic nie powinno się stać, kiedy twoje miasto ostrzela dwie czy trzy jednostki. Miej się jednak na baczności, kiedy zaczniesz **eksterminować obcych na poważnie** - ich stosunek do twojej obecności może się **drastycznie zmienić**, chyba że masz odpowiednią technologię i zaczniesz ich... oswajać.

Od razu **wybierz produkcję w mieście i jedną z 6-7 dostępnych technologii** do zbadania. Przygotuj się na to, że twoje pierwsze miasto będzie **jedynym**, jakie będziesz posiadał **przez najbliższe kilkadziesiąt tur** - dobre jego rozwinięcie na polu kulturalnym, zdrowotnym, naukowym i produkcyjnym jest najlepszym wyjściem, gdyż planeta może w każdej chwili zwrócić się przeciwko tobie - dobrym wyjściem jest budowa **Pamiętek, Klinik, Laboratoriów i Fabryk** by wspomóc ekonomię.

Rozpocznij eksplorację okolicznego terenu **Odkrywca**. Może on prowadzić **Ekspedycje** na odkrytych odpowiednich elementach otoczenia takich jak **Ruiny** czy **Rozbite satelity**. **Ekspedycje** te mogą przynieść różne korzyści takie jak **kulturę, energię, punkty nauki** lub **punkty doktryny**. Czasem może rozpocząć też jakieś **zadanie**.



Zadania pojawiają się w trakcie gry i są formą opowiadania historii kolonistów. Czasem są to **zadania rozbudowane i fabularne**, wymagające spełnienia odpowiedniego warunku takiego jak zbadanie ruin albo zniszczenia określonej jednostki, by chwilę później zbudować w określonym mieście określony budynek. **Wykonanie takiego zadania jest nagradzane**. Zwykle bardzo hojnie, na przykład dużą ilością **energii, nauki, punktami doktryny** czy **nową technologią**.

Znacznie częściej są to jednak **mikro-questy** polegające na **wyborze pewnej opcji z dwóch dostępnych**, kiedy wybudujesz nowy budynek. Na przykład dla **Pamiętki Starej Ziemi** są dwie opcje - darmowe utrzymanie lub dodatkowy punkt kultury.

Kultura pełni istotną rolę - pozwala **rozwijać się granicom miast** oraz pozwala **wykupywać Cnoty**. **Cnoty** to specjalne bonusy, które mają **wpływ na całe twoje społeczeństwo** i działają podobnie jak w poprzednich odsłonach **Ustroje społeczne**.

Kiedy poznasz już okoliczne tereny możesz pomyśleć o **nowym mieście**. Spróbuj wybudować je w takim miejscu, by dało się poprowadzić do niego szlak handlowy, by wspomóc jego rozwój. Nowe miasto startuje jako **Placówka** - takim obiektom nie możesz nawet zmienić nazwy. Musi minąć kilka tur (minimum pięć) zanim **Placówka przekształci się w nowe miasto**.

W tym momencie warto spojrzeć na **wskaźnik Zdrowia** - pełni on rolę podobną do **Szczęścia** z poprzednich odsłon. Jeśli **zbliży się niebezpiecznie do 0, lub je przekroczył (w dół)** warto wybudować nową **Klinikę** lub **Laboratorium farmaceutyczne** oraz wspomóc się **Cnotami**.

Pomiędzy miastami swoimi a także miastami różnych nacji można **prowadzić Szlaki handlowe**. Na własnym terenie pomagają one w rozwoju - dodają punkty **produkcji i żywności**. Pomiędzy miastami różnych cywilizacji - dają **energię oraz naukę**.

R o z w i j a m y s k r z y d ł a



Okolo 10-40 tury na planecie pojawią się kolejne nacje - od razu poznasz ich stolice. Po odkryciu **Informatyki** i wybudowaniu cudu narodowego - **Agencji Wywiadu** możesz wysyłać do wrogich miast agentów, którzy będą mogli prowadzić tam pewne akcje dywersyjne takie jak **kradzież technologii, energii czy podburzanie do buntu**. Jednak prowadzenie takich akcji wymaga **czasu i Punktów intrygi**, symbolizowanych fioletowymi rombami pod nazwą zaznaczonego miasta. **Każda udana akcja podnosi poziom intrygi**, co poszerza nasze możliwości nawet o takie akcje jak napuszczenie dzikiej obcej fauny czy zdetonowanie bomby.

Niekiedy szpiegostwo jest jedynym sposobem na wykonanie zadania - na przykład wymogiem jest wykonanie odpowiedniej misji, bo tylko jej ukończenie (nieważne czy pozytywnie czy nie) posunie fabułę zadania do przodu.

Mając kilka miast musisz zadbać o odpowiednią obronę oraz o **dostosowywanie terenu do swoich potrzeb**. Buduj **Farmy** i **Generatory energii** oraz staraj się zagospodarowywać znalezione surowce takie jak **Ropa** czy **Tytan**, gdyż są one **składnikami jednostek orbitalnych**. Warto też pokusić się o **drogi** czy **Kolej magnetyczną** dające **duże bonusy do energii i produkcji** w miastach połączonych ze stolicą. Dodatkowo postaraj się wynaleźć technologię **Biologia Obcych** co pozwoli ci na **Usuwanie Miazmy** z pól planszy, gdyż jednostki handlowe nie mogą przejeżdżać przez pola z **Miazma**. Chyba, że grasz w stylu **Harmonii**, wtedy **Miazma** zaczyna być sprzymierzeńcem w późniejszej fazie gry.