

Sid Meier's Civilization II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Civilization II

autor: Kuba „Cutter” Kowalski

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
Początek rozgrywki	4
Zarządzanie miastami	6
Jednostki	10
Rozwój technologiczny	13
Dyplomacja	16
Handel	20
Szczęście	21
Ustroje	22
Zarządzanie państwem	24
Cuda świata	27
Tereny	29
Zwycięstwo	31
Mody z Test of Time	34
Własne mody	38

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

Cywilizacja 2, jak każda część serii, jest grą niezwykle rozległą i opanowanie wszystkich jej tajników zajmuje naprawdę ogromną ilość czasu. Jednak dzięki temu poradnikowi, który powstał na podstawie moich wieloletnich doświadczeń w budowaniu wirtualnych imperiów, wygrana nie powinna już stanowić dla nikogo większego problemu.

Nie znaczy to oczywiście, że przedstawiona przeze mnie taktyka będzie „tą jedyną”. *Cywilizacja* jest strategią naprawdę niesamowitą i gorąco zachęcam do samodzielnego grania, oraz wypróbowywania własnych strategii. Jak nie będzie skuteczna, to trudno - trzeba nie zniechęcać się i próbować dalej ;-).



Poradnik podzieliłem na podrozdziały, które niekoniecznie należy czytać w odpowiednim porządku. Po prostu gdy kogoś interesuje jedynie konkretne zagadnienie (na przykład cuda świata), to tylko część o tym traktująca ma dla niego wartość.

Jeszcze słowem wstępu moja rada dla osób dopiero zaczynających swoją przygodę z serią Sida Meiera: nie zaczynajcie od najprostszego poziomu trudności. Ułatwienia, które mają pomóc graczowi skutecznie niszczą radość z rozgrywki, a „doświadczenie” nabyte w ten sposób na niewiele się zda, gdy przyjdzie w końcu zmierzyć się z prawdziwym wyzwaniem.

W razie jakichkolwiek wątpliwości – czytajcie cywilopedię! To skarbnica wiedzy o grze, a kopiowanie licznych współczynników, które się tam znajdują, uznaję za stratę cennego miejsca. W końcu każdy może przecież sam sprawdzić ile ataku ma jakaś interesująca go jednostka. Oczywiście informacje w moim mniemaniu najważniejsze będę przytaczał, aby stanowiły pomoc w zrozumieniu realiów gry.

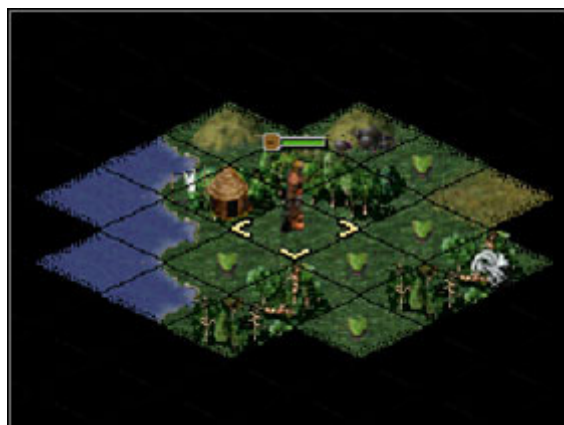
Pragnę zaznaczyć, że niniejszy poradnik dotyczy standardowej rozgrywki w *Cywilizację*. Dostępne w rozszerzeniu *Próba Czasu mody*, omówię jedynie krótko w podrozdziale.

Po tych krótkich, ale niewątpliwie niezbędnych wyjaśnieniach nie pozostaje mi nic innego jak zaprosić do lektury poradnika.

Kuba „Cutter” Kowalski

Początek rozgrywki

Początki naszego przyszłego imperium są nad wyraz skromne. Mamy wyłącznie jednego osadnika i należy jak najszybciej zbudować nim osadę. Nasze pierwsze miasto musi być jak najkorzystniej położone, tak aby było w stanie szybko wybudować kolejnego osadnika (miasto na co najmniej drugim poziomie i zebrane 40 tarcz).



Wystarczająco dobry teren, aby założyć miasto w pierwszej turze. Utrata cennego czasu podczas trwania początkowej fazy rozwoju może mieć później opłakane konsekwencje...

Dobłą taktyką jest produkcja wcześniej wojownika, który odkryłby dobry teren na kolejne miasta (opłaca się je budować zwłaszcza obok wielorybów). Proces kolonizacji jest w ten sposób spowolniony, lecz nasze miasta są lepiej rozmieszczone. Należy pamiętać, aby były oddalone od siebie o co najmniej 4 kratki! W przeciwnym wypadku granice gospodarcze tych miast będą na siebie zachodziły utrudniając ich rozwój. Produkcja we wszystkich nowo założonych ośrodkach powinna być ustawiona na osadników (lub też okazynie wojowników - do eksploracji terenu). Gdy zbudujemy około 8-10 miast w początkowych można przestawić produkcję na budynki, lub cuda świata (na przykład *Piramidy*). Ogólnie należy zająć jak największy możliwy teren (przydałoby się posiadać około 20 miast traktowanych jako załączek istnienia państwa), a gdy uda nam się to osiągnąć, kontynuujemy produkcję osadników, każąc im ulepszać teren wokół miast (ich ilość zależy od wielkości naszego państwa). W miastach zaczynamy budowę świątyń, aby uniknąć problemów ze szczęściem.



Tej wielkości państwo już powoli zaczyna posiadać pewien potencjał. Problem jest tylko jeden – aby za szybko nie skończył się teren do kolonizacji.

Ze wszystkimi państwami zawieramy sojusze – wojna w początkowej fazie gry znacznie opóźnia rozwój. Jeżeli mamy jakiś konkretny cel naukowy, możemy wymieniać się z innymi nacjami wiedzą.

Nauki, jakie wybierzemy na początku gry, zależą od naszych planów rozwoju. Cywilizacje, które chcą stosunkowo szybko rozpocząć podbój, powinny dążyć do odkrycia *Obróbki Żelaza* (wymagane: *Kodeks wojownika*, *Obróbka brązu*). Jeżeli naszym celem jest zbudowanie *Wielkiej Biblioteki* musimy jak najszybciej odkryć *Umiejętność Czytania* (wymagane: *Alfabet*, *Pismo*, *Zbiór praw*). W przypadku, gdy znajdujemy się na wyspie, lub po prostu chcemy poznać otaczający nas świat przydałoby się móc budować *Triremy*, do czego wymagane są *Alfabet* i *Kartografia*. Osobiście na początku polecam odkrycie *Mularstwa* (potrzebne do *Piramid*), a następnie dążenie do *Wielkiej Biblioteki*. Dobrą taktyką jest również jak najszybsza zmiana ustroju na *Monarchię* (wymagane: *Alfabet*, *Zbiór praw*, *Rytualny pogrzeb*), lub *Republikę* (wymagane: *Alfabet*, *Zbiór praw*, *Pismo*, *Umiejętność czytania*).

Staramy się unikać budowy jednostek wojskowych - szybko staną się przestarzałe, a na początku gry będą nam potrzebne jedynie do odkrywania terenu i ochrony przed barbarzyńcami. Lepiej przeżyć będą z początku słabą militarnie cywilizacją i rozpocząć produkcję armii gdy będziemy już posiadać *Koszary* w kilku miastach, oraz dostęp do lepszych jednostek (co najmniej *Legiony*, a przydałoby się *Krzyżowcy*).

Gdy nasze państwo zostanie zbudowane na takich podwalinach, nikt nie śmie powiedzieć, że jest to kolos na glinianych nogach! A nawet jeżeli, to szybko zetrzemy aroganta na proch ;-).

Zarządzanie miastami

Miasta stanowią o sile naszej cywilizacji. To od ich jakości zależy wszystko w państwie: począwszy od wyniku jakim pochwalimy się pod koniec gry, a skończywszy na szybkości wynajdywania nauk. Dlatego też starajmy się mieć ich jak najwięcej i jak najlepiej rozwinięte.

Podstawowa idea Cywilizacji wygląda w następujący sposób: miasta z każdego kwadratu w swoim zasięgu czerpią zysk wyrażany w tarczach, snopkach i strzałkach, przy czym miasto może wykorzystywać na raz tylko tyle kwadratów ilu ma mieszkańców+1 (czyli na przykład miasto na 4 poziomie wykorzystuje 5 kwadratów). Każdy teren wytwarza pewną liczbę wymienionych już surowców, z dokładniejszym opisem których już spieszę.



Obszar miasta z wyszczególnieniem kwadratów z których ściąga przychód.



Rozdział surowców ze względu na stawki podatkowe, oraz modyfikowany przez na przykład budynki.

- **Tarcze** odpowiadają za produkcję. Wszystko co powstaje w mieście wymaga pewnej ilości tarcz do ukończenia budowy. I tak na przykład przy dochodzie tarcz równym 6, Bibliotekę wymagającą 80 tarcz skończymy tworzyć po upływie 14 tur.
- **Żywność** odpowiada głównie za rozwój miasta. Każdy obywatel naszego miasta (ich liczba jest równa jego poziomowi), zjada na turę 2 jednostki żywności, czyli tzw. snopki. Nadwyżka jest składowana i gdy wyniesie odpowiednio dużo miasto się rozrasta, zapasy żywności się zerują i proces jest rozpoczynany na nowo. Aby miasto się rozrosło, przykładowo na 8 poziom potrzebuje zebrać w magazynie 80 snopków. Miasto ze spichlerzem wymaga zebrania jedynie połowy tej wartości.
- **Strzałki handlu** oznaczają przychód miasta, który następnie jest przeliczany na podatki i naukę zgodnie z ustalonymi przez nas wartościami stopy podatkowej dla państwa. Przykładowo miasto posiadające 20 jednostek handlu, przy stosunku wydatków podatki/nauka/luksusy wynoszących 30%/70%/0% miasto będzie odprowadzało do naszego skarbcza co turę 6 złota i 14 kolbek.



Snopki pokazujące stopień rozrostu miasta. Spichlerz w mieście automatycznie zapełnia połowę obszaru.



Tarcze uzbierane przez miasto w celu wyprodukowania karawany.

Przychód osiągany przez miasto można zwiększać budując odpowiednia ulepszenia. I tak na przykład *Biblioteka*, *Uniwersytet* i *Laboratorium Badawcze* zwiększają ilość kolbek o 50%, zaś *Targowisko*, *Bank* i *Giełda* dochód oraz przedmioty zbytku. Łącznie miasto posiadające wszystkie trzy budynki tego typu zwiększają wytwarzany przez siebie dochód/naukę o 150%. Budując te ulepszenia należy jednak patrzeć na ich opłacalność, zwłaszcza na początku gry, ponieważ wszystkie budowle kosztują. Oznacza to, że jeśli posiadamy miasto wytwarzające 2 złota i budując w nim Targowisko które doda nam jedną sztukę złota i którego utrzymanie będzie nas kosztować również 1 sztukę złota, teoretycznie nam się ta inwestycja nie opłaca. Tylko teoretycznie, ponieważ taka budowa ma sens w miastach które produkują bardzo mały dochód i budowanie w nich jakkolwiek ulepszeń na stałe przynosiłoby tylko straty. W takich wypadkach ukończone budynki po prostu sprzedajemy i rozpoczynamy prace nad nimi od nowa. Takie karkołomne triki należy stosować dopóki nie odkryjemy kapitalizacji bezpośrednio przekształcającej tarcze w przychód.

Na przyspieszenie rozwoju miasta wpływa także w znacznej mierze ulepszanie okolicznych terenów przez osadników bądź inżynierów (o czym więcej w dziale **Tereny** poradnika). Na początku opłaca się modyfikować jedynie kilka kwadratów wokół miasta, ponieważ i tak z większej ich ilości nie będziemy czerpać żadnych korzyści. Głównymi przekształceniami terenu które powinniśmy jak najszybciej wprowadzić są drogi i tory, znacząco zmniejszające czas transportu jednostek, oraz zwiększające ilość strzałek. W późniejszym okresie gry będą dostępne budynki zwiększające zyski z kwadratów posiadających określony rodzaj ulepszenia (*Supermarkety* zwiększają żywność na terenach posiadających farmy, a *Superautostrady* handel gdy na terenie jest droga lub tory). Inne tego typu budynki mogą wytwarzać na przykład dodatkowe tarcze lub snopki na kwadratach wodnych (odpowiednio *Platforma wiertnicza* i *Port*).

Następnym typem budynków są *Fabryki* i *elektrownie* zwiększające produkcję miast. Odkrycie technologii pozwalającej ich budowę (*Uprzemysłowienie*) stanowi swoisty przełom w grze ponieważ miasta które odpowiednio szybko zbudują odpowiednie ulepszenia stanowią niesamowicie silne centra produkcyjne. *Fabryki* zwiększają ilość wyprodukowanych tarcz o 50%, a różniące się produkowanym zanieczyszczeniem *elektrownie* (*Słoneczna* jest najbardziej ekologiczna, a zwykła, ciepła wytwarza najwięcej zanieczyszczeń) poprawiają o 50% efekt działania *Fabryki*. W sumie oznacza to, że produkcja miasta powiększa się aż o 75%. Dodatkowo wyprodukowanie *Kombinatu produkcyjnego* kumulującego się z *Fabryką* daje kolejny bonus 50% tarcz (łącznie produkcja zwiększa się o 125%).

O ulepszeniach których celem jest powstrzymanie naszych obywateli od buntu, więcej znajduje się w dziale **Szczęście** poradnika.