

Sid Meier's Civilization IV: **Beyond the Sword**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV:
BEYOND the SWORD

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

Spis Treści	2
Wprowadzenie	3
Wywiad	4
Wywiad-podstawy	4
Gromadzenie punktów wywiadowczych	4
Wykorzystywanie punktów wywiadowczych:	5
Zastosowanie szpiegów – strategia	11
Wojna szpiegów	11
Kradzież technologii	13
Wczesny Wielki Szpieg	14
Podręczne miasto	15
Wywiad - Podsumowanie	15
Korporacje	16
Korporacje - wstęp	16
Korporacje	17
Strategie korporacyjne	20
Zwycięstwo kulturowe	22
Podbój świata i dominacja	22
Budowa statku kosmicznego	22
Obrona przed korporacjami przeciwnika	22
Korporacje - Podsumowanie	24
Pałac Apostolski	25
Pałac Apostolski - wstęp	25
Głosowania	26
Pałac Apostolski - Strategia	27
Sztuka wojny – BTS	29
Zmiana działania broni oblężniczej	29
Wzrost znaczenia floty	29
Nowe jednostki i przemodelowanie drzewka technologicznego	30
Nowa AI	31
Złota Era	32
Kolonie	33

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

Beyond the Sword jest dodatkiem, który w zasadach gry zmienił wyjątkowo dużo. Ponieważ jednak macie przed sobą drodzy Czytelnicy poradnik a nie encyklopedię, ograniczam się w nim do najważniejszych, wprowadzonych do gry podstawowej nowinek.

Tekst ten powstał jako uzupełnienie do dwóch innych poradników: pierwszego – dotyczącego podstawowej wersji *Cywilizacji 4* (który można znaleźć [tutaj](#)) i drugiego omawiającego dodatek *Warlords* (który można znaleźć [tutaj](#)) i z tego względu nie powtarzam już zawartych tam informacji.

Mimo iż poradnik był pisany na podstawie wersji anglojęzycznej, w przypadku słów występujących w podstawowej wersji Civ4 i dodatku *Warlords* posługuję się terminologią z oficjalnego tłumaczenia. W przypadku pojęć, które pojawiły dopiero w *Beyond the Sword* sam tłumaczę je na język polski i wraz z podanym w nawiasie oryginalnym brzmieniem.

Artur „Metatron” Falkowski

Wywiad

W y w i a d - p o d s t a w y

Nowy i rozbudowany system wywiadowczy w zasadzie całkowicie zmienia sposób w jaki nasza cywilizacja pozyskuje informacje na temat swoich konkurentów i wprowadza zupełnie nowe zasady wykorzystywania szpiegów.

Całość opiera się na dwóch elementach: Punktach wywiadu (*Espionage Points* – dalej będę używał skrótu EP) i Szpiegach (*Spy*).

Punkty wywiadowcze są wytwarzane przez nasze miasta tak samo jak kultura czy nauka. Na początku (do wynalezienia *prawa pisanego*) ich podstawowym źródłem będzie nasz pałac wytwarzający 4 EP na turę. Powoduje to, iż przez całą pierwszą erę gry ilość punktów jakie w ten sposób pozyskamy będzie relatywnie niewielka – co zresztą nie jest zbyt poważnym problemem, po wywiad do gry wchodzi tak naprawdę dopiero po wynalezieniu *alfabetu* (szpiegdy) bądź wspomnianego powyżej *prawa pisanego* (sądy).

Po zdobyciu *alfabetu* do gry może wejść drugi element – szpiegdy. Każdy z nich to niewidzialna jednostka zdolna przekraczać bez żadnych ograniczeń granice i działać na terenie innej cywilizacji – niezależnie czy nastawionej do nas przyjaźnie czy wrogo. Od chwili gdy wybudujemy pierwszego ze szpiegów, możliwości jakie wywiad nam daje staną przed nami otworem.

Gromadzenie punktów wywiadowczych

Są w sumie cztery sposoby na generowanie EP:

- **Budynki** – istnieje kilka budowli których samo istnienie w naszych miastach będzie już wytwarzało pewną ilość EP. O ile przez ponad połowę gry będziemy ograniczeni tylko do Pałacu i Sądów, to w drugiej części gry zmieni się to dość wyraźnie – pojawią się wtedy trzy dodatkowe budynki: *Więzienie (konstytucja)* , *Biuro Bezpieczeństwa/Security Bureau (demokracja)* i *Agencja Wywiadowcza/Intelligence Agency (komunizm)*. W chwili gdy będziemy w stanie je wybudować w większości naszych miast będą same wytwarzać naprawdę sporą ilość potrzebnych nam do działań wywiadu punktów stanowiąc podstawowe źródło EP.

Ich podstawową zaletą jest fakt, iż wytwarza EP automatycznie nie wymagając od nas żadnej specjalnej aktywności bez większych inwestycji (sądy i więzienia i tak będziemy wznosić w każdym mieście, a dwa pozostałe – stosownie do naszych możliwości produkcyjnych)

- **Specjaliści** – każdy poza Pałacem budynek generujący EP pozwala na wykorzystanie przynajmniej jednego z mieszkańców miasta jako specjalistę-szpiega (nie mylić z jednostką szpiegiem). Każdy z nich wytwarza +4 EP i +1 nauki. Co jeszcze ważniejsze – każdy z nich, jak to ze specjalistami bywa, wytwarza 3 punkty WL stwarzając szansę , iż w mieście pojawi się Wielki Szpieg.

Jest to drugie obok budynków źródło EP – wykorzystywane najczęściej w sytuacji, gdy aktywnie wykorzystujemy naszych szpiegów, a nie chcemy poświęcać dochodów naszej cywilizacji na ten cel. Największą zaletą wytwarzania EP za pomocą specjalistów jest jednak to, że możemy dzięki nim uzyskać *Wielkiego Szpiega (Great Spy)*, który szczególnie na początku gry jest niezwykle groźnym narzędziem.

- **Suwak wywiadu** – tak jak nauka, skarbiec czy kultura (po wynalezieniu *teatru*) tak też wywiad może korzystać bezpośrednio z dochodów jakie wytwarzają nasze miasta. Gdy tylko spotkamy pierwszą cywilizację, staje się możliwe przeznaczenie części z naszych dochodów bezpośrednio na EP. Ilość uzyskanych w ten sposób punktów będzie zależała od ogólnej kondycji naszych finansów i tego jak dużą część naszych dochodów zdecydujemy się przeznaczyć na ten cel.

Stosowane stosunkowo rzadko – w sytuacji gdy planujemy przeprowadzać dużą akcję wywiadowczą, szczególnie wobec bardziej rozwiniętej cywilizacji może być nieodzowny.

- **Wielki Szpieg** (*Great Spy*) – BtS dodając do gry wywiad, dodał również nowy rodzaj Wielkiego Człowieka – Wielkiego Szpiega. Można go wykorzystać tak jak innych Wielkich Ludzi do zapoczątkowania Złotej Ery, do budowy specjalistycznego budynku (*Scotland Yard*), można go umieścić w jakimś mieście (daje +3 do nauki i +12 EP) i wreszcie wykorzystać do infiltracji cudzego miasta.

Niezwykle groźny w pierwszej połowie gry, wyraźnie traci na znaczeniu w jej drugiej części. Wykorzystanie jego umiejętności infiltracji daje +3000 EP przeciw jednej cywilizacji co w przypadku wczesnego etapu gry jest równorzędne kilkuset turom normalnego wytwarzania EP! Przy umiejętnym wykorzystaniu szpiegów pozwala to na kradzież ponad 10 technologii czy zupełne zdemolowanie wrogiej infrastruktury.

Wykorzystywanie punktów wywiadowczych:

ESPIONAGE SCREEN

Total EPs Made Per Turn: +495

Portrait	Name	Weight	EPs	Cost	Per Turn
	Brennus	Weight (1)	12679 EPs	+495 per Turn	77% Cost
	Joao II	Weight (0)	20896 EPs	+0 per Turn	82% Cost
	Willem van Oranje	Weight (0)	23204 EPs	+0 per Turn	70% Cost
	Hannibal	Weight (0)	1672 EPs	+0 per Turn	84% Cost

Cities	Passive Effects	Cost
Lisbon	Can See Demographics	2809
Oporto	City Visibility	17407
Guimarães	Investigate City	29014
Coimbra	Can See Research	7024
Évora		
Lagos		
Braga		
Leiria		
Faro		
Libyan		
Santarém		
Bragança		
Zhou		
Sagres		
Aveiro		
Viseu		
Tomar		

Missions	Cost
Sabotage Improvement	
Sabotage Building	
Sabotage Project	9144
Sabotage Production	7338
Steal Treasury	152
Spread Culture	
Poison Water	152
Foment Unhappiness	152
Support City Revolt	635
Steal Technology	161
Influence Civics	762
Influence Religion	

Ustalamy, kto będzie naszą ofiarą.

Generowane przez nas EP musimy rozdzielać między cywilizacje, z którymi mamy kontakt. Gra domyślnie rozdziela te punkty po równo między naszych przeciwników, co przez pewien czas jest nawet dobrym rozwiązaniem, gdyż dzięki temu możemy uzyskać dostęp do podstawowych informacji o naszych konkurentach.

W sytuacji gdy szykujemy bardziej agresywną działalność wywiadowczą przeciw któremuś z naszych konkurentów, lepiej skoncentrować wszystkie nasze EP na jednym celu.

Korzyści z gromadzenia punktów wywiadowczych dzielą się na dwa rodzaje: **pasywne** i **aktywne**

Pasywne korzyści

Im więcej zgromadzimy EP tym więcej wiemy o naszym przeciwniku. Korzyści ograniczają się tylko do informacji, ale dzięki uzyskanej w ten sposób wiedzy znacznie sprawniej możemy planować nasze posunięcia przeciw danej cywilizacji.

- **Pierwszy poziom** udostępnia nam ogólne informacje na temat naszego konkurenta. W zakładce wykresów pojawia się linia reprezentująca daną cywilizację. W podstawowej wersji gry była ona zawsze obecna ale teraz bez pewnej inwestycji w siatkę szpiegowską na terenie każdej z nacji, nic poza ilością punktów widoczną na głównym ekranie nie będziemy wiedzieli.
- **Drugi poziom** jest znacznie cenniejszy – mamy dostęp do wiedzy nad czym pracują uczeni naszego konkurenta. Z jednej strony mamy dzięki temu na bieżąco wgląd w to jak działa jego gospodarka (po ilości tur jakie dana technologia będzie opracowywana). Z drugiej wiemy czego się po nim spodziewać i jak kierować swoimi własnymi uczonymi i szpiegami.

O ile dwa pierwsze poziomy są ustalone na jednym poziomie dla całej cywilizacji, kolejne są przypisane do poszczególnych miast. Co to znaczy? Różne miasta mogą wymagać różnej ilości skumulowanych EP do osiągnięcia tego samego efektu. Więcej o czynnikach, które wpływają na cenę w EP określonych działań, czy efektów będę pisał dalej, tutaj tylko zwracam uwagę na fakt, iż dostęp do informacji dotyczących miasta znajdującego się obok naszej granicy nie musi znaczyć, że będziemy wiedzieć cokolwiek o pozostałych.

- **Trzeci poziom** pozwala nam na ograniczoną widoczność dookoła miasta a także ocenę ilości i jakości jednostek jakie w nim stacjonują. Przed BtS ten sam efekt zapewniało nam rozpowszechnienie naszej religii państwowej i posiadanie *Ołtarza (Shrine)*.

Jest to dość przydatny, ale ze względu na znacznie łatwiejszy niż w podstawowej wersji gry dostęp do szpiegów nie ma on aż tak strategicznego znaczenia. Pozwala nam jednak na ocenę zdolności obronnych przeciwnika i jego poziomu technologicznego bez konieczności wysyłania szpiega.



Wróg nic przed nami nie ukryje.

- **Czwarty poziom** to najbardziej przydatny efekt – dostęp do ekranu wrogiego miasta. Mamy możliwość widzenia tego samego co widzimy gdy wybierzemy własne miasto – widzimy obrońców, budynki, co jest właśnie produkowane, tempo przyrostu kultury czy ilość posiadanej żywności.

Mamy również dostęp do informacji na temat ustawień suwaków konkurencji czy szlaków handlowych w danym mieście.

Jest to dokładnie ten sam efekt jaki w grze bez dodatku zapewniali szpiegzy, wysłani do danego miasta - z tym że teraz możemy uzyskać tą wiedzę znacznie wcześniej i bez konieczności wysyłania jakiegokolwiek szpiega do miasta i we wszystkich miastach wroga.

Trudno przecenić wartość jaką daje nam taki stopień infiltracji innej cywilizacji. Wiemy o naszym wrogu prawie wszystko. Niezależnie więc czy planujemy z nim konwencjonalną wojnę, chcemy nasłać na niego szpiegów czy tylko chcemy wiedzieć jak się rozwija – zdobyte w ten sposób informacje będą bezcenne.

Jedna bardzo ważna uwaga – koszt wszystkich ww. efektów jest dynamicznie zmieniany. Wraz z rozwojem gry, ilością zainwestowanych przez inną cywilizację EP, zmianami religii czy szlaków handlowych będą się również zmieniać koszty – czasem bardzo poważnie.