

# Sid Meier's Civilization IV

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Sid Meier's Civilization IV**

**autor: Łukasz „Gajos” Gajewski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

|                                                |           |
|------------------------------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>                                   | <b>3</b>  |
| <b>Miasta</b>                                  | <b>5</b>  |
| <b>Lokalizacja miasta</b>                      | <b>7</b>  |
| Specjalizacja miasta a teren je otaczający     | 8         |
| Ogólne uwagi dotyczące terenu                  | 11        |
| <b>Ulepszenia terenu</b>                       | <b>14</b> |
| <b>Zarządzanie miastem</b>                     | <b>17</b> |
| Mieszkańcy                                     | 17        |
| Zarządzanie mieszkańcami                       | 18        |
| <b>Zarządzanie miastami wyspecjalizowanymi</b> | <b>20</b> |
| Podstawy                                       | 20        |
| Miasto nastawione na dochody                   | 20        |
| Miasto produkcyjne                             | 21        |
| Fabryka Wielkich Ludzi                         | 22        |
| Zastosowanie Wielkich Ludzi                    | 25        |
| <b>Zarządzanie Imperium</b>                    | <b>27</b> |
| Miasta i ich koszt                             | 28        |
| Ustrój Imperium                                | 29        |
| Opcje polityczne                               | 30        |
| Opcje prawne                                   | 32        |
| Organizacja pracy                              | 34        |
| System ekonomiczny                             | 36        |
| System religijny                               | 38        |
| Proponowane ustroje                            | 40        |
| <b>Religia</b>                                 | <b>42</b> |
| <b>Dyplomacja</b>                              | <b>45</b> |
| <b>Pieniądze</b>                               | <b>47</b> |
| <b>Badania</b>                                 | <b>48</b> |
| <b>Sztuka Wojny</b>                            | <b>51</b> |
| Podstawy                                       | 53        |
| Doświadczenie - promocje                       | 54        |
| Wyścig zbrojeń                                 | 55        |
| <b>Liderzy i ich cechy</b>                     | <b>56</b> |
| <b>Podsumowanie</b>                            | <b>59</b> |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Poniższy poradnik jest z założenia skierowany przede dla osób, które nie są weteranami mającymi za sobą kilkadziesiąt gier w *Cywilizację*, ani dla tych, które szukają strategii doskonałej, która pozwoli im na 100% skuteczne podbicie świata. Założyłem, że osobami najbardziej zainteresowanymi tego typu tekstem są przede wszystkim gracze nowi – którzy nawet jeśli znają gry z serii *Cywilizacji* szukają bardziej szczegółowych porad dotyczących tej rozbudowanej strategii.

W poradniku starałem się nie powtarzać informacji z instrukcji – unikałem zamieszczania podstawowych informacji dotyczące interfejsu gry czy ogólnych prawideł rządzących grą. Podobnie, uznałem że kopiowanie informacji z *civilopedia* – poza miejscami gdzie było to absolutnie niezbędne – nie ma sensu.

Cywilizacja 4 jest grą ze swojej natury niezwykle otwartą, której przebieg każdorazowo jest inny. Z tego względu rozmija się z celem podawanie szczegółowej strategii zwycięstwa możliwe są jedynie sugestie i uwagi bardziej ogólnej natury.

W tej grze, bardziej niż w innych strategiach, ważne jest samodzielne wyznaczanie sobie określonych celów – długo i średnio terminowych. Na wyższych (powyżej *noble*) poziomach trudności nie będzie możliwe osiągnięcie dominacji w każdym z aspektów gry, z tego względu kluczowe jest planowanie naszych posunięć – szczególnie, że wiele z decyzji podjętych wiele tur wcześniej będzie znacząco wpływało na nasze realne możliwości działania.

Dobrym przykładem takiej sytuacji jest kwestia budowy Cudów Świata – każdy z nich jest przydatny, ale nie ma co liczyć, że przy każdej grze uda nam się wybudować wszystkie.

Dobre zaplanowanie strategii (rozwój technologiczny, budowa miast, modyfikowanie terenu) pozwoli nam na koncentrację na tych, które są dla nas najważniejsze i w konsekwencji prześcignięcie przeciwników w najważniejszym dla nas obszarze.

Nasz *cel długofalowy* to rodzaj zwycięstwa, na którym chcielibyśmy się skoncentrować. Z myślą o nim powinniśmy wybrać Przywódcę i nację nad której losami będziemy czuwać.

Realizując nasze wstępne założenie powinniśmy wyznaczać sobie cele *średnio terminowe* – czyli nasze priorytety badawcze (jaka technologia jest w danym momencie dla nas najważniejsza),

rozwojowe (jakie miasta i w jaki sposób rozbudowujemy), dyplomatyczne (gdzie szukamy przyjaciół a gdzie wrogów) itd.

O ile do Przywódcy i cywilizacji po rozpoczęciu gry jesteśmy już przywiązani, to pozostałe elementy tej układanki mogą ulec zmianie. Może się np. okazać, że planując pokojowy rozwój i zwycięstwo przez kulturową dominację zostaliśmy wpłątani w szereg wojen, z których wyszliśmy z mało rozwiniętymi miastami, ale z potężną i doświadczoną armią. Warto rozważyć czy nie warto zmodyfikować naszych długofalowych planów i nie skoncentrować się na podboju i w konsekwencji dążyć do zwycięstwa militarnego.

Podobne sytuacje mogą mieć miejsce w przypadku strategii średnio terminowych – gdy okaże się, że nasz wróg umocnił interesujące nas miasta w ten sposób, że zdobycie ich siłą może być niezwykle kosztowne, może lepiej będzie skoncentrować się na wojnie podjazdowej i niszczeniu wrogiej infrastruktury (plądrowanie może drastycznie spowolnić rozwój wrogiej cywilizacji i dodatkowo przynieść nam niemałe dochody).

Jednym słowem konieczne jest połączenie planowania i ze zdolnością do zmiany planów gdy strategia tego wymaga. Naszym jedynym ostatecznym celem jest przecież zwycięstwo – a te można osiągnąć na wiele sposobów.

Wiem, że powyższe słowa są nieco banalne – ale moje doświadczenie mówi, że Cywilizacja 4 bardziej niż większość znanych mi gier wymaga zaplanowanego działania – konsekwencje naszych decyzji mogą się uwidocznic po wielu turach, a jeden popełniony w strategicznej kwestii błąd może nas kosztować utratę zwycięstwa.

Obecna w grze, widoczna przez cały czas punktacja jest znakomitym punktem odniesienia co do tego, jak wygląda nasza cywilizacja na tle konkurentów. Pozwala nam odczuć, że nasi przeciwnicy nie śpią i każda stracona przez nas tura jest dla nich szansą.

W planowaniu niezwykle pomocne są zawarte w grze ekrany informujące szczegółowo o różnych danych na temat własnego i cudzych imperiów. Ważnym krokiem do opanowania zasad rządzących grą jest częste i uważne korzystanie z danych szczególnie z tych znajdujących się na ekranach statystyk (f9 i f10) czy dyplomacji (f4).

W poniższym poradniku część informacji będzie się powtarzać – wynika to z samej natury gry, w której większość poruszonych w tym tekście zagadnień jest ze sobą bezpośrednio powiązana.

I jeszcze jedna uwaga: wszystkie wartości liczbowe w tym poradniku dotyczą rozgrywki na mapie średniej, tempo gry – standardowe. W przypadku grania na innych ustawieniach – część z nich będzie się nieco różnić.

## Miasta

Niezależnie od strategii jaką będziemy się kierować w rozgrywce niezbędne będzie stworzenie silnej gospodarki która umożliwi nam realizację założonych celów.

Fundamentem, na którym opiera się cała machina naszego państwa są miasta wraz z otaczającymi je terenami i wzniesionymi na nich ulepszeniami.



W Cywilizacji 4 bardzo dobrym rozwiązaniem jest specjalizacja miast – budowanie ich z założonym już od początku określonym celem jakiemu będą służyć. Specjalizacja nie jest oczywiście niezbędna – możliwe jest ukończenie gry budując miasta uniwersalne – ale na wyższych poziomach trudności bardzo przydatna może być przewaga jaką dzięki niej uzyskujemy.

Muszę zaznaczyć jednak iż praktyce tworzenie takich miast jest dość trudne – wymagają one odpowiedniego terenu i nie ma co liczyć że każdą z naszych osad będzie można wyspecjalizować. Przeważać więc będą różne hybrydy łączące cechy różnych typów – będąc wynikiem kompromisu między warunkami naturalnymi a teoretycznymi założeniami.

Wśród możliwych specjalizacji można wyróżnić trzy podstawowe rodzaje miast:

**Miasto nastawione na dochody** – celem jest maksymalizacja dochodów, które w zależności od potrzeb będziemy przeznaczać na badania naukowe lub wpływy do skarbca.

Można je dalej specjalizować w kierunku ośrodka badawczego (nauka) lub w stronę centrum finansowego (dochody).

**Miasto produkcyjne** – centrum przemysłowe, miejsce gdzie będzie można produkować najszybciej nowe oddziały i najsprawniej wznosić Cuda. Ich głównym celem będzie gwarantowanie nam niezbędnego zaplecza produkcyjnego – przede wszystkim wykorzystywanego do produkcji militarnej oraz do niektórych Cudów (tych których efekt nie wiąże się ściśle z miastem w którym powstały)

**Fabrykę Wielkich Ludzi** – miasto nastawione na jak najczęstsze generowanie wybitnych jednostek – możemy je specjalizować dalej, tak aby skoncentrować się na jednym z rodzajów WL. Dodatkowo, ze względu na dużą ilość specjalistów będą one również wytwarzać znaczną liczbę nauki/dochodu czy kultury – w zależności od rodzaju specjalistów.

### Lokalizacja miasta

Krokiem pierwszym, od którego zaczynamy, jest założenie miasta – w tym momencie decydujemy jaki dokładnie teren będzie je otaczał, a więc de facto jaki rodzaj funkcji będzie ono pełnić

Wybierając lokalizację miasta kierujemy się najczęściej którymś z poniższych względów:

- dobry teren pod rozwój – najbardziej oczywisty i najczęściej stosowany czynnik. Warto też unikać stawiania miast nieopodal siebie. Idealną sytuacją jest gdy żadne z 17 pól znajdujących się w zasięgu miasta nie nakłada się na zasięg innego. W praktyce czasami będą zasadne odstępstwa od tej reguły – ale pamiętajmy iż każde „zajęte” przez inne miasto pole ogranicza rozwój naszego.
- zabezpieczenie dostępu do cennych surowców naturalnych (przede wszystkim strategicznych) – szczególnie ważne na początku gry – gdy pilnie potrzebujemy jakiegoś dobra albo istnieje ryzyko że ubiegnie nas konkurencja.
- względy militarne – właściwie położone miasto jest najskuteczniejszym punktem obronnym – bonusy za kulturę, budynki i ewentualnie postawienie miasta na wzgórzach oraz promocje jednostki dotyczące obrony miasta mogą uczynić z niego twierdze nie do zdobycia.
- ograniczanie ekspansji przeciwnika - odcinając mu możliwość dotarcia do terenów które w ten sposób w przyszłości będziemy mogli z zająć łatwością