

Sid Meier's Civilization V

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Civilization V

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Firaxis Games, Wydawca Take 2 Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
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
Pięć dróg do zwycięstwa	5
Podstawy	6
Wybór lokacji pod miasto	6
Gdzie i co budować?	10
Miasto - jak nim zarządzać?	13
Budynki specjalne	15
Złoto, produkcja, żywność	16
Rodzaje miast	19
Wprowadzenie	19
Miasta produktywne	20
Miasta naukowe	24
Skarbonki	27
Stolice kultury	30
Miasta szczęścia	33
Nauka	35
Wprowadzenie	35
Pierwsze kroki	36
Średniowiecze	38
Renesans	39
Epoka przemysłowa	40
Współczesność	41
Kultura i ustroje	42
Zadowolenie	44
Dyplomacja	46
Wojskowość	48

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

Sid Meier's Civilization V to naprawdę skomplikowana, wielowarstwowa i złożona gra. Poznanie wszystkich jej zasad i meandrów zajmuje sporo czasu, a znalezienie optymalnej drogi do zwycięstwa jest nie tylko czasochłonne, ale i bardzo trudne. Celem tego tekstu jest więc wyłuszczenie wszystkich reguł, na których opiera się rozgrywka oraz pokazanie, jak właściwie je wykorzystać. Na dalszych stronach tego poradnika znajdziecie więc informacje o tym, jak i gdzie zakładać miasta, poznacie tajniki sztuki wojennej, dyplomacji, nauki czy rozwoju kulturalnego, wyjaśnię również, jak najlepiej kierować ośrodkami miejskimi i jakie są zależności gospodarczo-ekonomiczne na terenie naszego państwa.

Poradnik ten przeznaczony jest nie tylko dla osób, które nie miały dotąd styczności z serią *Civilization*, ale również dla graczy, którzy zjedli na niej zęby i chcieliby podszlifować swoje umiejętności. Z szacunku do czytelnika pominię informacje zawarte w instrukcji i skupię się na opisywaniu zasad gry oraz jak najlepszym ich wykorzystaniu.

Dla Waszej wygody, w całym tekście przypisałem określone kolory do konkretnych elementów gry. Oto ich legenda:

- **Brązowy** – budynki i ulepszenia
- **Niebieski** – technologie
- **Pomarańczowy** – ustroje
- **Zielony** – jednostki

Mimo dużego stopnia skomplikowania, *Civilization V* oferuje naprawdę dobrą zabawę – tym lepszą, im więcej sukcesów odnosi gracz. Mam nadzieję, że dzięki powyższym poradom i objaśnieniom, pozwoliłem Wam, drodzy czytelnicy, cieszyć się produkcją Sida Meiera w pełnym wymiarze. Myślę, że moje sugestie pozwolą wam stoczyć wiele zwycięskich rozgrywek i pokonać przeciwności, z którymi dotychczas mieliście problemy. Czego i wam i sobie życzę.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

PS. Poradnik został gruntownie zbadany i poprawiony przez **Azazella**, szefa www.civ.org.pl, największego w Polsce serwisu poświęconego serii *Sid Meier's Civilization*.

Pięć dróg do zwycięstwa

Seria *Civilization*, w przeciwieństwie do wielu innych strategii, pozwala graczowi osiągnąć zwycięstwo na wiele różnych sposobów, a nie tylko poprzez wybijcie przeciwników. Istnieje pięć różnych metod, dzięki którym możemy pokonać wroga – warto szczegółowo przemyśleć wszystkie i już na początku rozgrywki ukierunkować się na dwa lub maksymalnie trzy z nich. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy zmodyfikowali nasze plany już podczas samej gry – w końcu początek rozgrywki jest niemal zawsze taki sam, potem dopiero dostosowujemy się do sytuacji.

Oto lista dostępnych zwycięstw oraz sugestie co do tego, kiedy warto się na nie zdecydować:

Dominacja – fizyczna eksterminacja wrogów na drodze militarnych podbojów. Najlepiej sprawdza się na niewielkich mapach z małą ilością przeciwników (maksymalnie trzech) oraz wolnych miast. Pozwala szybko zająć duże obszary mapy i dzięki zdobytym miastom kontynuować podboje. Niestety, wiąże się z ogromnymi kosztami (zwłaszcza w złocie) i dużym niezadowoleniem społeczeństwa. Ponadto dużą rolę odgrywa tu czynnik losowy – śmierć jednej jednostki może zaważyć na wyniku całej gry, nie możemy również dopuścić do utraty naszej stolicy. Do zdobycia tego celu doskonale nadają się cywilizacje takie jak: Japonia, Rosja, Songhaj oraz Mongolia.

Nauka – pokonanie przeciwników dzięki przewadze w odkryciach naukowych – wygrywa ten, kto jako pierwszy zbuduje statek kosmiczny i wyśle go na Alfa Centauri. Warto inwestować w tę ścieżkę do wygranej tylko wówczas, jeżeli gra toczy się na dużej mapie ze znaczną ilością przeciwników. Nauka to bardzo długoterminowy plan – zajmuje naprawdę bardzo dużo czasu i wymaga przemyślanej rozbudowy miast oraz ciągłego zabezpieczania granic przed wrogami (gdy przejmą nasze miasta, utracimy źródło punktów nauki). Jeśli zdecydujemy się na zwycięstwo naukowe, warto nastawić nasze miasta również na pozyskiwanie produkcji – dzięki temu będziemy mogli szybko i sprawnie wykorzystywać wynalazki w praktyce. Babilon, który jest dostępny w DLC do gry, jest wymarzoną cywilizacją dla tych, którzy chcieliby osiągnąć zwycięstwo naukowe – grając Nabuchodonozorem II tworzymy bowiem wielkich naukowców w dwukrotnie szybszym tempie.

Kultura – w przeciwieństwie do poprzednich części serii *Civilization*, w „piątce” jest to zwycięstwo najtrudniejsze do uzyskania. Wymaga poznania w całości aż pięciu gałęzi rozwoju kulturowego oraz konstrukcji **Projektu Utopia**. W praktyce nie warto inwestować w tę ścieżkę do zwycięstwa – wszystkie pozostałe są znacznie szybsze i przynoszą więcej korzyści. Nie oznacza to, że należy w ogóle rezygnować z rozwoju kultury – dają ona całkiem przydatne bonusy – jest to jednak wsparcie dla pozostałych rodzajów wygranej, a nie samodzielna do niej droga. Pewną przewagę mogą tu osiągnąć Francuzi – do chwili wynalezienia **silnika parowego**, otrzymują oni bowiem bonus do kultury w każdym mieście. Egipt również może liczyć na osiągnięcie zwycięstwa kulturowego, ponieważ wszystkie cuda wznoszone przez tę cywilizację powstają znacznie szybciej, niż u innych nacji.

Dyplomacja – sukces dzięki tej metodzie najłatwiej uzyskać na średnich i dużych mapach, gdzie znajduje się znaczna ilość wolnych miast. Inwestowanie w dyplomację przynosi profity przez całą rozgrywkę (wsparcie gospodarcze i militarne ze strony naszych sojuszników, duży wskaźnik zadowolenia), do pewnego stopnia zabezpiecza nas też przed militarną agresją ze strony konkurencyjnych cywilizacji. Trzeba jednak pamiętać, że zwycięstwo dyplomatyczne wymaga ogromnych nakładów pieniężnych oraz jest bardzo dalekosiężnym planem – wybudowanie **siedziby ONZ** jest bowiem możliwe dopiero w epoce współczesnej. Z tego też powodu najlepiej połączyć zwycięstwo dyplomatyczne z naukowym – doskonale się uzupełniają. Cywilizacje, którym zwycięstwo dyplomatyczne przyjdzie najłatwiej, to Grecja i Syjam.

Nastanie roku 2050 - jeśli do tej daty żadna z cywilizacji nie zwycięży, wygrywa ta, która zgromadziła najwięcej punktów (w każdej chwili możemy przejrzeć ich ilość w ekranie dyplomacji). Punkty zliczane są z ogólnej wielkości cywilizacji każdego gracza, liczby jego miast i technologii, rozmiaru jego populacji oraz – przede wszystkim – ilości cudów, które posiada. Ten rodzaj zwycięstwa nie wymaga od nas długoterminowego planowania – po prostu jeżeli widzimy, że nie zdążymy wygrać w żaden inny sposób, sprawdzamy, który gracz posiada największą ilość punktów, po czym... atakujemy jego stolicę, by przejąć stworzone przez niego cuda (odejmując mu w ten sposób punkty i dodając je sobie).

Podstawy

W y b ó r l o k a c j i p o d m i a s t o

Każda rozgrywka zaczyna się w ten sam sposób – startujemy z oddziałem **wojowników** oraz jedną grupą **osadników**. Od tego, gdzie zbudujemy nasze pierwsze miasto, może zależeć przebieg całej rozgrywki – trzeba więc dobrze przemyśleć miejsce jego lokalizacji. **Wojownikami** powinniśmy szybko zbadać najbliższy teren, by znaleźć optymalne miejsce dla naszych **osadników**. Nie można jednak zbyt długo zwlekać z osiedlaniem się – jeżeli zajmie nam to więcej niż 2-3 tury, konkurencyjne cywilizacje zyskają znaczną przewagę.



Idealne miejsce pod osadę – złoto, marmur, rzeka i bydło

Poniżej znajduje się lista istniejących w grze terenów oraz kilka sugestii co do ich wykorzystania.

Tereny dobre do osiedlania się

Rodzaj terenu	Profity	Sugestie
Łąka	+2 żywność	Dobre miejsce na ustanowienie pierwszego miasta – zapewnia 2 jednostki żywności, które umożliwią nam szybki i komfortowy wzrost populacji.
Równina	+1 żywność +1 produkcja	Idealna dla rozwoju miast, zapewnia jedną jednostkę żywności i jedną produkcji – dzięki ulepszeniom będziemy mogli zwiększyć jeden z tych zasobów. Miasta położone przy równinach są produktywnie i nieźle się rozwijają dzięki żywności.
Wybrzeże	+1 żywność +1 złoto	Bardzo dobrym zagranem jest umiejscowienie drugiego lub trzeciego miasta nad morzem – zapewni nam to nie tylko możliwość morskiej ekspansji, ale i spore zyski finansowe. W pierwszych parudziesięciu turach rozgrywki złoto jest praktycznie zbędne – dlatego osiedlać się na wybrzeżu warto dopiero kolejnym z miast, a nie pierwszym (zwłaszcza, że wybrzeże nie daje bonusów do produkcji).
Wzgórze	+2 produkcja	Pod żadnym pozorem nie należy budować miast na wzgórzach – mogą się bowiem w nich znajdować nieodkryte jeszcze przez nas zasoby, z których w takim wypadku nie będziemy mogli skorzystać. Bardzo opłaca się z kolei budowanie miasta obok wzgórz – nie tylko zapewniają one aż dwie jednostki produkcji (dzięki ulepszeniom nawet więcej), ale jeszcze ukryte zasoby, które będziemy mieli pod ręką. Wzgórza mają też znaczenie militarne – umiejscowione na nich oddziały otrzymują bowiem premię +25% do obrony – w razie wojny warto więc na nich umieścić nasze wojska.

Tereny niezdadne do osiedlania się

Rodzaj terenu	Profity	Sugestie
Pustynia	+0	Teren nie dostarczający żadnych zasobów, więc całkowicie nieprzydatny. Nie należy się tam osiedlać. Jeżeli któreś z naszych miast rozrosło się na tyle, że przyjęło w swe granice jakieś pustynie, należy je natychmiast zagospodarować, budując farmy lub manufaktury (jeśli posiadamy Wielkiego Inżyniera).
Góra	+0	Teren nie dostarczający żadnych surowców a dodatkowo nieprzekraczalny (z wyjątkiem pojazdów latających). Można go tylko wyminąć.
Śnieg	+0	Również nie zawiera żadnych surowców. Możliwe, że pod grubą warstwą śniegu kryją się jakieś dobra, jednak nie ma na to żadnej gwarancji.
Tundra	+1 żywność	Nie jest to aż tak nieprzydatny teren, jak te wymienione wcześniej, ale i tak nie warto się na nim osiedlać – jedna sztuka żywności to za mało.
Ocean	+1 żywność +1 złoto	Na oceanie, siłą rzeczy, nie możemy zbudować miasta. Jeśli jednak zbudujemy je na wybrzeżu, skarby oceanu staną przed nami otworem, gwarantując złoto i żywność. Należy jednak pamiętać, że pól z oceanem nie można ulepszać (chyba, że zawierają specjalne zasoby, jak np. wieloryby czy ropa), mają więc ograniczone możliwości rozwoju.