

Sid Meier's Civilization IV: Colonization

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's
Civilization IV:
Colonization

autor: Łukasz „Gajos” Gajewski

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.

Spis treści

Wstęp	3
Podstawy	4
Miasta	4
Obywatele	6
Eksperci	8
Eksploracja	9
Poszukiwanie bogactw	10
Pierwsza emigracja	11
Rozbudowa	12
Gospodarka	12
Przemysł	13
Produkcja budynków i oddziałów w miastach	13
Specjalizacja miast	14
Transport	15
Magazynowanie dóbr	18
Handel z Europą	18
Specjaliści – szkoły, emigracja i Indianie.	19
Dzwony wolności	19
Budowanie kolejnych miast	20
Dyplomacja	21
Wojsko	23
Ojcowie Założyciele	24
Wojna o niepodległość	26
Konstytucja	26
Wojna	27
Dodatki	29
Ojcowie	29
Zestawienie nacji	40

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



Rozgrywka w *Colonization* to wyścig z czasem. Nawet dysponując 300 turami gry, musimy być świadomi, że około 50 z nich trzeba poświęcić na wojnę o niepodległość. W związku z tym na budowę naszego państwa zostaje ich zaledwie 250. Nie jest to dużo. Z tego powodu każdy nasz ruch powinien być przemyślany, każde zmarnowane 10 tur może odebrać szansę na zwycięstwo. Podobnie więc jak w wielu innych rozbudowanych grach strategicznych musimy działać z rozmysłem, starannie planując nasze posunięcia i konsekwentnie realizując wyznaczone cele.

Ten poradnik powstał jako zestaw wskazówek – jak tego dokonać. Ponieważ wiele kwestii w nim poruszonych jest powiązanych z innymi, czasem pewne informacje będą się powtarzać. Powinno to jednak ułatwić korzystanie z niego w trakcie gry, bez nieustannego szukania fragmentu, gdzie dana informacja pojawiła się po raz pierwszy.

Dla wygody podzieliłem tekst na pięć części:

- Podstawy mechaniki gry – tego jak działają miasta i skąd biorą się ich mieszkańcy.
- Najwcześniejszy etap gry – eksploracja. W tym czasie wznosimy nasze pierwsze miasto, badamy otoczenie, nawiązujemy kontakty z tubylcami i prowadzimy wyścig po skarby, jakie kryje Nowy Świat.
- Rozbudowa naszej kolonii, uruchomienie wymiany handlowej z Europą i rozwój gospodarki. To najdłuższy i najważniejszy etap gry. Tylko tworząc silne i bogate państwo, zdołamy przetrwać ostatni etap rozgrywki
- Finalna, być może najtrudniejsza część gry – ogłoszenie niepodległości i wojna z naszym (już byłym) monarchą, którego elitarnie silnie uzbrojone wojska będziemy musieli pokonać.
- Zestawienia i luźniejsze porady przydatne na każdym etapie rozgrywki.

Podstawy

M i a s t a

Sercem naszego państwa są miasta. To one wytwarzają dobra, dzwony wolności, krzyże, w nich obywatele budują podwaliny pod naszą niepodległość.

Każde miasto umożliwia wykorzystywanie wszystkich znajdujących się w jego bezpośrednim otoczeniu terenów, które nie są zajęte przez inne miasto czy przez oddział wroga.



Osiem pól otaczających miasto to główne źródła surowców. Z tego względu lokalizacja miasta jest niezwykle ważna, decyduje o tym, jak dobrze będzie ono pełnić swoją rolę. Co prawda brakujące surowce można dostarczać do miast, ale każde z nich powinno być na tyle samowystarczalne w produkcji żywności, aby nawet po odcięciu szlaków handlowych (najczęściej w wyniku wojny) było w stanie funkcjonować.

Tu jedna uwaga techniczna – dla większej jasności, pisząc o surowcach, zawsze mam na myśli to, co nasi obywatele pozyskują z pól otaczających miasto – a więc zarówno żywność, jak i bawełnę, rudę, drewno czy futra. Natomiast wytwarzane przez miasta towary określam mianem dóbr – pod tą nazwą kryją się takie rzeczy jak rum, płaszcze czy broń. Znajdujące się na niektórych z pól dodatkowe, bonusowe surowce (ryby, kraby, parzenica itd.) to zasoby.

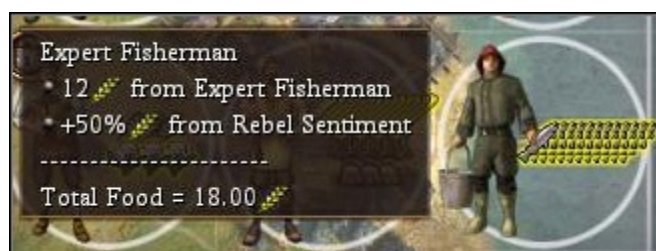
Surowce z pól otaczających miasto uzyskujemy, wyznaczając do pracy w danym miejscu jednego z naszych obywateli. Każde z pól może wytwarzać więcej niż jeden rodzaj surowca – to, jaki zbierzemy z danego pola, będzie się w trakcie gry wielokrotnie zmieniać.



Na tym przykładzie widać, że możemy wybierać między drewnem, skórą i rudą. W dowolnej chwili możemy zmienić, który rodzaj pozyskujemy w danej turze.

Ilość pozyskiwanego surowca zależy od czterech czynników:

- Najważniejszy jest po prostu rodzaj pola – zupełnie inną ilość żywności pozyskamy z porośniętych lasów niż z obfitujących w ryby przybrzeżnych wód. Oczywiście jest, że te pola, które zapewniają największą produkcję surowca, zawsze powinny być obsadzone przez naszych ludzi. Warto tu zwrócić uwagę na fakt, że ten sam rodzaj pola (np. równina) może dawać nieco inne surowce. Liczbę pozyskiwanych surowców z danego pola bardzo wyraźnie zwiększa również obecność dodatkowych zasobów. Są to np. bawełna, tytoń czy ryby. Takie pole jest szczególnie cenne i warto budować miasta w takich miejscach, aby korzystać z możliwie największej liczby takich pól.
- Drugim bardzo ważnym czynnikiem jest rodzaj obywatela pracującego na danym polu. Nasi mieszkańcy dzielą się na wiele specjalności. Część z nich dotyczy produkcji dóbr, ale część produkcji surowców. Gdy do pracy na właściwym rodzaju pola wyślemy specjalistę, uzyskamy znacznie większą ilość pozyskiwanych surowców.
- Trzecim elementem układanki są ulepszenia, jakie wnosimy na danych polach. Ulepszenia budowane są przez Pionierów i tylko dzięki ich wykorzystaniu nasi specjaliści uzyskują w miastach maksymalną wydajność.
- Ostatni czynnik to wpływ poparcia dla niepodległości.



Każde 2% poparcia w danym mieście przekłada się na +1% do ilości wytwarzanego surowca, co oznacza, że przy 100% poparciu KAŻDE pole generuje o 50% większą ilość surowców (ten sam czynnik działa zresztą przy produkcji dóbr).

Rozdzielanie pracy pomiędzy specjalistów zajmujących się pozyskiwaniem surowców jest proste i zdroworozsądkowe. Powinniśmy dążyć do sytuacji, w której możliwie najmniejsza liczba mieszkańców wytwarza największą możliwą ilość surowców. Tylko dysponując znaczącymi nadwyżkami, będziemy w stanie zrealizować cele gry. Jest to szczególnie istotne w przypadku żywności – to ona jest najważniejszym surowcem, jaki każde miasto powinno pozyskiwać samodzielnie. Ilość żywności warunkuje, jak dużo osób w mieście może zająć się inną działalnością – poczynając od pozyskiwania pozostałych surowców, na produkcji przemysłowej kończąc.

O b y w a t e l e

Nasi obywatele pochodzą z trzech źródeł: przyrostu naturalnego, emigracji oraz z działalności misyjnej.

Przyrost naturalny to najprostszy i najbardziej przewidywalny sposób. W każdym z naszych miast, które zgromadzi 200 jednostek żywności, pojawia się Wolny Kolonista. Tempo przyrostu nie zależy od rozmiarów miasta i etapu gry, a jedynie od ilości żywności.

Emigracja opiera się na odrobinę bardziej złożonej mechanice. Każde miasto generuje pewną ilość krzyży – uzależnioną od rodzaju świątyni, ilości „pracujących” w niej mieszkańców i ich specjalizacji oraz od rozmaitych bonusów zapewnianych przez niektórych z Ojców Założycieli.



Tak wygląda generowanie krzyży przez miasto.

Punkty te wliczają się do pewnego limitu (jego aktualną wysokość widzimy w oknie Europy) i po jego przekroczeniu powodują, że w porcie pojawia się nowy chętny do osiedlenia się na naszych ziemiach. Limit zwiększa się o kilkanaście procent, resetuje i cały proces zaczyna się na nowo.

To, jakiej specjalizacji będzie dany emigrant, jest w znacznej mierze losowe. Wpływ mamy jedynie na to, który trzech kandydatów pojawi się w określonym momencie. Płacimy mu wymaganą kwotę i już mamy go na nabrzeżu, gotowego do podróży. Najlepiej poczekać z taki wydatkiem jak najdłużej i dokonywać wyboru na turę, nim liczba krzyży przekroczy limit. Pozwoli to na poważne oszczędności – bowiem im wcześniej płacimy, tym wychodzi to drożej.



Jedyny wybór, jaki mamy, to: który z trzech emigrantów pojawi się tym razem.

Specyficznym rodzajem emigrantów są specjaliści wynajmowani w Europie nie z puli chętnych, ale z grona suto opłacanych profesjonalistów. Kwoty, jakich ci sobie życzą, zaczynają się od 800 sztuk złota za rybaków czy farmerów, na 2000 za mężów stanu czy kaznodziejów kończąc. Niemniej mimo sporych cen, jakie przyjdzie nam za nich płacić, są jedynym pewnym sposobem na pozyskanie określonego rodzaju specjalisty w chwili, gdy właśnie jego potrzebujemy.



Ostatnie źródło to misje zakładane w wioskach tubylców. Każda z nich co jakiś czas (uzależniony od rodzaju misji, naszej nacji oraz niektórych Ojców Założycieli) generuje chętnego do osiedlenia się w naszych miastach Nawróconego Indianina. Jest on wyjątkowo przydatnym nabytkiem. Jako jedyny otrzymuje +1 do liczby wszystkich wytwarzanych przez siebie podstawowych surowców i choć nie może być powoływany pod broń, jest bardzo przydatną i uniwersalną siłą roboczą. Nie osiąga wydajności specjalistów, ale w sytuacji, gdy podczas gry wielokrotnie przesuwamy naszych pracowników z jednego pola na inne, jego uniwersalność jest wielokrotnie przydatna. W dowolnym momencie można go przekwalifikować na inną związaną z pozyskiwaniem surowców specjalność.