

Sid Meier's Civilization IV:

Warlords

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Civilization IV

Warlords

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Nowe elementy	4
Wielcy Generałowie	4
Dołączenie do oddziału	4
Akademia Wojskowa	6
Doradca Wojskowy	6
Pakty wasalne	7
Nowe cechy Przywódców	10
Unikalne budynki	12
Scenariusze	14
1. Scenariusz – Aleksander Wielki	14
2. Scenariusz – Zjednoczenie Państwa Środka	16
3. Scenariusz – Czyngis-Han	20
4. Wojny Peloponeskie	23
5. Scenariusz – Narodziny Rzymu	26
6. Scenariusz – Wiek Wikingów	29
7. Scenariusz – Znaki	32
8. Barbarzyńcy	34

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

Poniższy poradnik koncentruje się na tych elementach Cywilizacji 4, które pojawiły się wraz z dodatkiem, nie omawia więc podstawowych kwestii związanych z rozgrywką – po te odsyłam zainteresowanych do poradnika do podstawowej wersji gry

Pierwsza część tekstu dotyczy nowych elementów wprowadzonych do normalnej rozgrywki – a więc Wielkich Generałów (Warlords), wasalizacji, nowych cech przywódców i budynków unikalnych.

Druga dotyczy 8 scenariuszy i zawiera mniej lub bardziej wyczerpujące porady i strategie do wykorzystania w każdym z nich. Warto tutaj zaznaczyć że Civ4 jest grą strategiczną i rzadko kiedy nawet prosty scenariusz przebiega w ten sam sposób. Zaproponowane strategie należy więc traktować raczej jako źródło inspiracji a nie Jedyną-I-Słuszą-Metodę-Podboju-Świata.

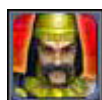
Nowe elementy

Wielcy Generałowie

Wybitny strateg, charyzmatyczny przywódca, doświadczony sztabowiec - to jeden z Wielkich Generałów jakich uzyskać może każda cywilizacja w wyniku prowadzonych wojen.



Sposób, w jaki gra powołuje ich do istnienia, jest bezpośrednio powiązany z aktywnością militarną danej cywilizacji. Jednym słowem – im więcej prowadzimy wojen tym więcej Generałów wzmocni nasze siły zbrojne. Każdy zdobyty przez nasze oddziały punkt doświadczenia dodaje się do puli, która po wypełnieniu się pozwala na narodziny kolejnego Aleksandra Wielkiego, Napoleona czy innego Cezara. Ile punktów jeszcze potrzebujemy można na bieżąco sprawdzać w oknie Doradcy Wojskowego (f4). Każdy kolejny Wielki Generał wymaga dwa razy więcej punktów niż jego poprzednik – co powoduje że ich ilość (podobnie zresztą jak innych Wielkich Ludzi) będzie zawsze ograniczona. Z tego względu zawsze warto się zastanowić w jaki sposób dany Generał najbardziej przysłuży się naszym planom globalnej dominacji – większość (za wyjątkiem Akademii Wojskowej) z możliwych opcji jest przydatna w zależności od sytuacji w jakiej znajduje się nasza cywilizacja.

**Dołączenie do oddziału**

Pierwsze zastosowanie to dołączenie Generała do wybranego oddziału wojskowego. Daje to natychmiast +20 xp wszystkim oddziałom na tym samym polu co generał i umożliwia jednostce do której go dołączyliśmy (i tylko jej) dostęp do unikalnych bardzo potężnych promocji.

W zasadzie należy unikać sytuacji gdy uzyskane w ten sposób doświadczenie dzieli się między kilka oddziałów – zazwyczaj najlepiej jest używać tej funkcji tylko wówczas gdy na polu mamy interesującą nas jednostkę i Generała. Oddział dowodzony przez niego jest bezcenny a każda kolejna zdobyta od razu promocja zapewnia mu większą szansę przetrwania.

W pewnych rzadkich sytuacjach warto jednak rozważyć podział tego doświadczenia na więcej niż jedną jednostkę – chociażby w sytuacji gdy na gwałt potrzebujemy jednostek z 1-2 nowymi promocjami i w takich sytuacjach ilość jest ważniejsza niż jakość.

Warto podkreślić, iż cenniejsze niż dodatkowe doświadczenie są te unikalne promocje – każda z nich zapewnia oddziałowi nowe bardzo przydatne możliwości, czasem cenniejsze nawet niż jego możliwości bojowe (promocja sanitariusz III)

Dostępne promocje



Walka VI

+25 % do siły – najprostsza i najbardziej oczywista w zastosowaniu cecha. Jej podstawową wadą jest konieczność posiadania Walki V – a więc zdobycie jej jest możliwe wyłącznie dla bardzo doświadczonej jednostki. Niemniej +25% do siły to bardzo dużo – brać jeśli jest dostępna.



Dowodzenie

+50% do zdobywanego doświadczenia. Cecha która bardzo znacząco przyspiesza szybkość zdobywania przez oddział kolejnych poziomów doświadczenia. Im szybciej ją wybierzemy – tym lepiej.



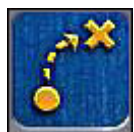
Sanitariusz III

dotkliwe +15% do leczenia się jednostek na tym samym polu i sąsiednich. Jedna z najsilniejszych unikalnych promocji. Razem z sanitariuszem I i sanitariuszem II (które są wymagane do wybrania tej promocji) zapewnia +25% do leczenia wszystkim okolicznym jednostkom. To bardzo wyraźnie przyspiesza tempo leczenia ran przez nasze oddziały – szczególnie bezcenne gdy jesteśmy na terytorium wroga.



Morale

+1 do ruchu. Bardzo przydatna – szczególnie dla piechoty i artylerii – a więc jednostek które normalnie mają ruch 1. Szczególnie ta druga zyskuje na obdarzeniu zwiększoną mobilnością – dzięki temu katapulty mogą się poruszać w takim samym tempie jak kawaleria.



Taktyka

+30% szans na wycofanie się z walki. Najmniej przydatna, choć zwiększająca szansę jednostki na przetrwanie. Wymaga Oskrzydlenia II. Ciekawe jest jej zastosowanie na łodzi podwodnej – wraz ze zwiększeniem z Oskrzydlenie I i II okręt taki ma 110% szans na ucieczkę! Oczywiście szansa ta jest później zredukowana przez inne zmienne, ale i tak robi wrażenie.

Sam najczęściej stosuję **Dowodzenie** – niezależnie z jakiego rodzaju oddziałem mam do czynienia. Przeważnie od razu wybieram też **Morale** – zwiększona mobilność zapewni jednostce znacznie większą użyteczność, a w przypadku kawalerii można ją też połączyć z **Atakiem z zaskoczenia**. 3 ataki są zawsze lepsze niż dwa, prawda?

Pozostałe należy stosować w zależności od przeznaczenia jednostki.

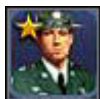
Sanitariusz III jest bezcenny w przypadku gdy planujemy większą wojnę z wymagającym przeciwnikiem, **Walka VI** jest bardzo przydatna i warto ją wybierać gdy tylko będzie dostępna. **Taktykę** jest sens brać, gdy jest dostępna, a my nie mamy innej wartej uwagi promocji do wyboru – w przeciwnym razie nie ma większego sensu.

Dodatkowo dołączenie Generała ma jeszcze jedną dość miłą konsekwencję. Wszystkie modernizacje jakim będzie poddawana jednostka w przyszłości są darmowe – i co ważne po ulepszeniu oddział nie traci zdobytego doświadczenia – przypominam normalne oddziały w takim przypadku są redukowane do 10 xp (oczywiście jeśli mają więcej).



A k a d e m i a W o j s k o w a

Generał wznosi budynek zapewniający nam +25% do produkcji wszystkich oddziałów w tym mieście. Najmniej przydatne zastosowanie. +25% to nie jest zbyt wiele – praktycznie nigdy nie jest to warte poświęcenia Generała. Zwracam uwagę, iż w kilku scenariuszach bonus ten wynosi +50% co znacząco wpływa na przydatność tej opcji. W pozostałych przypadkach – odradzam.



D o r a d c a W o j s k o w y

Najbardziej przydatne zastosowanie. Jest w pewnym sensie przeciwieństwem dołączenia Generała do oddziału. Zamiast zapewniać jednemu oddziałowi (lub kilku) spory przyrost doświadczenia gwarantuje wszystkim wybudowanym w danym mieście +2 xp. Co bardzo ważne – w ten sposób można w tym samym mieście wykorzystać więcej niż jednego Wielkiego Generała i ich bonus kumuluje się. Te uzyskane dzięki doradcom dodatkowe punkty doświadczenia sumują się z tymi zapewnianymi przez budynki (koszary, stajnie, suche doki, West Point i Pentagon) i ustrojem (teokracja, państwo feudalne).

W długofalowej perspektywie prawdopodobnie najbardziej przydatne rozwiązanie – dla mnie domyślny sposób na wykorzystanie pierwszego Wielkiego Generała, czasem również i wszystkich pozostałych.

P a k t y w a s a l n e

Drugi kluczowy element dodatku to nowa opcja dostępna w dyplomacji – pakt wasalny. W przeciwieństwie do Wielkich Generałów te rozwiązanie wzbudza pewne kontrowersje wśród graczy – włącznie z twierdzeniem, iż więcej z nim kłopotu niż pożytku. Z pewnością, źle wybrany wasal może zaszkodzić – w szczególności, że czasem zerwanie takiej relacji może okazać się niemożliwe. Z drugiej strony umiejętnie korzystanie z tej opcji znacząco zwiększa możliwości strategiczne i może ułatwić osiągnięcie zwycięstwa.



Wasalizacja jest możliwa w dwóch przypadkach. Pierwszy, zdecydowanie najczęstszy i najłatwiej osiągalny to kapitulacja. Praktycznie każda cywilizacja przegrywając wojnę i w sytuacji gdy nie ma żadnych realnych szans na uratowanie swojego terytorium przed wrogimi wojskami może zgodzić się na podporządkowanie się władzy agresora. Oczywiście dzieje się tylko tak tylko gdy sytuacja przeciwnika jest katastrofalna. Elementem zawsze znacząco zwiększającym szansę na kapitulację jest zgromadzenie dużych sił w pobliżu wrogiej stolicy.

Drugą sytuacją gdy pakt wasalny staje się możliwy jest sukces dyplomatyczny a nie wojskowy. Jeśli masz bardzo dobre stosunki z inną cywilizacją i jest ona znacząco słabsza od ciebie pojawia się możliwość zaproponowania jej wasalizacji. Te rozwiązanie mimo, iż trudniejsze w osiągnięciu jest znacznie bardziej użyteczne – cywilizacja zmuszona do uległości w wyniku działań wojennych zazwyczaj nienawidzi swojego seniora i ma zdruzgotaną gospodarkę i armię. Pokojowo podporządkowana nacja może natomiast wesprzeć suwerena przydatnymi głosami, złotem, surowcami czy nawet technologiami. Dodatkowo ten rodzaj paktu wasalnego znacznie łatwiej można zerwać – nie muszą pisać jak bardzo przydatna bywa taka możliwość.

Niezależnie od rodzaju wasalizacji jest ona poważną decyzją i warto pamiętać iż w przypadku kapitulacji bywa nieodwracalna (nie do zerwania).