



Sid Meier's Civilization V:
Bogowie i Królowie
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Civilization V Bogowie i Królowie

autor: Dawid „Kthaara” Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Firaxis Games, Wydawca 2K Games, 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

Wprowadzenie	3
Wiara	4
Podstawy	4
Panteon	5
Wielki Prorok	6
Religia	7
Rozwinięcie religii	8
Szpiegostwo	9
Scenariusze	10
Upadek Rzymu	11
Powstanie Mongołów	14
Ku renesansowi	16
Imperia Zadymionych Niebios	18

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

Dodatek *Bogowie i Królowie* do *Civilization V* wzbogaca rozgrywkę o zupełnie nowe elementy, które dodatkowo uzupełniają sposoby kontroli nad naszym imperium. W niniejszym poradniku skupię się na rozwikłaniu tajemnic, jakie wprowadziło ze sobą wspomniane rozszerzenie. Znajdziecie w nim między innymi:

- **System religii** – dostaliśmy możliwość wybrania wierzenia które wpływa drastycznie na styl rozgrywki dodając nowe sposoby nacisku na inne cywilizacje.
- **Szpiedzy** – możliwości szpiegowania konkurentów, co następuje dopiero w renesansie, dają pole do popisu tym, którzy nie lubią sobie brudzić rąk.
- **Scenariusze** – są to cztery pregenerowane mapy, na których przyjdzie nam wykonać jakieś zadanie. Jeden jest pewną fantazją w stosunku do oryginalnej rozgrywki.



W poradniku zastosowałem następujące oznaczenia:

- **Kolor czarny** – Surowce i ważne elementy nie mieszczące się w kategoriach poniżej
- **Kolor niebieski** – Technologie
- **Kolor brązowy** – Budynki i ulepszenia
- **Kolor zielony** – Jednostki
- **Kolor pomarańczowy** – Ustroje

Dawid „Kthaara” Zgud (www.gry-online.pl)

Wiara

Podstawy



System wiary wypełnia lukę, która zagościła w wersji podstawowej, w której nie mieliśmy tego aspektu rozgrywki.

Do każdej części tego elementu gry potrzebujemy punktów **wiary**. Zdobywamy je podobnie jak punkty **kultury** – budujemy odpowiednie budynki oraz (z biegiem czasu) zdobywamy dzięki odkryciom geograficznym, technologiom i miastom-państwom.

Wpływ wprowadzenia religii do rozgrywki jest spory. Każda cywilizacja może założyć swój panteon, ale nie każda może założyć swoją religię. Zwykle możliwych do założenia religii jest połowę mniej niż graczy w rozgrywce. Dlatego należy zrobić to jak najwcześniej. Ten, który kontroluje religię, ma wpływ na wszystkich jej wyznawców. Jeśli nasza religia ma jakieś bonusy uzależnione od ilości wyznawców (np. Dziesięcina – za każdego 4 wyznawców dostajemy co turę sztukę złota) to ważne jest by nasza religia stała się poniekąd jak najbardziej rozprzestrzeniona. Dzięki religii możemy także powoływać **Wielkich ludzi** oraz budować niektóre budynki za punkty **wiary**.

Oczywiście zależy nam na posiadaniu własnej religii a nie na wierze w coś, co nam nie odpowiada. Dlatego pierwszą badaną technologią po założeniu miasta powinno być **Garncarstwo**. Dzięki niemu zdobędziemy możliwość wybudowania **Kaplicy** – pierwszego budynku dającego 1 punkt **wiary** na turę. Z biegiem czasu poznamy technologie które pozwolą na budowę innych obiektów religijnych.

Po wybudowaniu **kaplicy** poczekajmy kilka tur. Wtedy przyjdzie czas na kolejny krok...

P a n t e o n



Pierwszym krokiem do założenia własnej religii jest zebranie kilkunastu punktów **wiary**. Można je uzyskać badając **ruiny**, od miast-państw oraz dzięki wybudowanej już **kaplicy**. Kiedy uzbierasz dość (zwykle 10–15 punktów, zależy od mapy) będziesz miał możliwość założenia **Panteonu bóstw** – głównego filaru wiary. Możliwości jest sporo – aż 22 – lecz ty możesz zdecydować się na wyłącznie jedną. Wybieraj mądrze! Wyboru nie da się zmienić, choć da się go później doszlifować.

Każda z opcji posiada jakiś bonus do pozyskiwania jakiegoś surowca lub innego aspektu gry. Nie będę starał się wskazać najlepszego z nich – zorientujcie się co będzie dla was najlepsze.

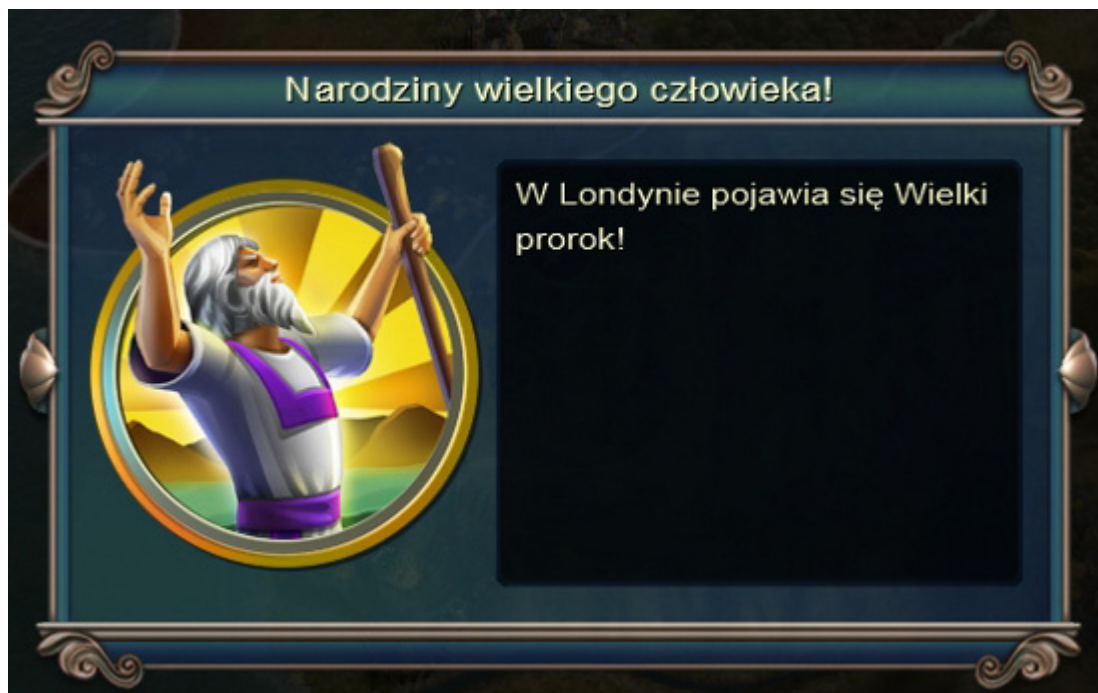
Generalnie żadna opcja nie daje nam jakiegoś większego kopa do rozwoju. Jest zaledwie kilka bardziej użytecznych. Wierzenia produkcyjne wydają się dobrym pomysłem – ale należy sprawdzić które się nam bardziej przydadzą. Użyteczna jest też opcja, która powiększa nam przyrost żywności w mieście, dzięki czemu szybciej się rozwija.

Jedyną opcją dla tych, którzy chcą za pomocą **wiary** przyspieszyć badania naukowe jest +2 do badań za każdy szlak handlowy pomiędzy miastem a stolicą. Ogólnie mało użyteczne w późniejszej fazie rozgrywki. Jak każda opcja zresztą.

Oprócz tego reszta wierzeń opiera się bardziej na gromadzeniu **wiary** – co przydaje się jeśli chcemy na przykład kupować w przyszłości jednostki za wiarę. Ale tylko te niskiego poziomu...

Po założeniu panteonu pozostaje nam trochę poczekać. Aby założyć swoją własną religię, w naszej cywilizacji musi narodzić się...

W i e l k i P r o r o k



Ten wielki człowiek może zrobić kilka rzeczy:

- Może nawracać wiernych w innych miastach na naszą religię. Może to robić 4 razy zanim zniknie. Jednak jeśli zrobi to chociaż raz nie będzie mógł zrobić żadnej z trzech pozostałych rzeczy.
- Może zbudować na mapie **Święte miejsce**, które zastąpi dowolne inne ulepszenie, połączy surówce strategiczne (ale nie luksusowe!) z naszym imperium i da nam zysk z ulepszonego pola w wysokości 6 punktów **wiary**.
- Może ulepszyć naszą religię, jeśli już jakąś posiadamy. Ulepszenie polega na dobraniu dwóch dodatkowych dogmatów wiary, czy de facto dwóch dodatkowych bonusów naszej religii.
- Może (w końcu!) **założyć religię**, jeśli jeszcze jej nie posiadamy, a na świecie jest jeszcze dla jakiejś miejsce.

Najlepszym sposobem uzyskania pierwszego **Wielkiego proroka** jest rozwijanie... kultury i inwestowanie w drzewko **Wolności**. Za uzupełnienie całego drzewka (wydanie sześciu punktów ustrojów) dostaniemy jednego darmowego **wielkiego człowieka**. Przy odpowiednim rozwoju naszego imperium w czasie gdy będziemy mogli go pozyskać drogą wiary będziemy mieli już dawno wypełnione drzewko ustroju.

Kiedy będziemy go (Proroka) już mieli podchodzimy nim pod jedno z naszych miast (najlepiej stolicę) i klikamy na „Założ religię”...

Religia



Założenie religii to przede wszystkim kilka wyborów – najpierw trzeba wybrać symbol religii i jej nazwę. Widzimy już nasz podstawowy dogmat (bonus) który widnieje zaraz pod nazwą. Do tego możemy dołożyć dwa kolejne – dogmat założyciela i pierwszy dogmat wyznawców.

Dogmat założyciela to bonus z którego czerpiesz tylko ty – bo ty założyłeś religię. Wachlarz tych dogmatów jest rozległy – musisz się na coś zdecydować. Generalnie jest lepiej wziąć coś namacalnego – czyli złoto. Jeśli jednak zamierzasz agresywnie rozprzestrzeniać swoją wiarę możesz się pokusić o wybranie opcji która da ci punkty nauki za każdego nawróconego obywatela.

Dogmaty wiernych to bonusy, które dają wyznawcy danej religii na danym terytorium. Jednym z najlepszych jest dodanie 1% produkcji za każdego wyznawcę w mieście.

Teraz także wybieramy Dodatkowy dogmat religii, jeśli gramy **Bizancjum**. Wybieramy go z dostępnych jeszcze dogmatów Panteonu, co jest bardzo opłacalne – bonusy z Panteonu są największe.

Od tej chwili punkty **wiary** zaczynają być użyteczne – można za nie kupować pewne budynki (**Katedra**, **Klasztor**, **Meczet**, **Pagoda**) jeśli wykupi się odpowiedni dogmat, wydawać na pewne specjalne jednostki (**Misjonarz** i **Inkwizytor**), a także jednostki z ery przedindustrialnej, jeśli wybierze się odpowiedni dogmat.