

Sid Meier's Civilization V:
Nowy Wspaniały Świat
PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Civilization V: Nowy Wspaniały Świat

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
Szlaki handlowe	4
Podstawowe informacje	4
Rodzaje szlaków	6
Turystyka	8
Wielcy Artyści i Archeologia	8
Wielkie dzieła	9
Walka z wrogą kulturą	10
Ideologie	11
Wstęp	11
Typy ideologii	12
Ustroje społeczne	15
Dyplomacja	17
Scenariusze	20
Amerykańska Wojna Secesyjna	20
Wyścig o Afrykę	22
Polska	27

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

Czy chciałeś kiedyś rządzić i dzielić? A może miałeś chęć zniszczyć wszystkie inne nacje na naszym na globie? *Sid Meyer's Civilization* ci to umożliwia. Jej dodatek *Nowy Wspaniały Świat* udostępnia natomiast kilkanaście jeśli nie kilkadziesiąt nowych mechanizmów, które pozwolą ci jeszcze bardziej wpłynąć na świat. Czy stworzysz cywilizację która przetrwa próbę czasu?

W poradniku znajdziesz między innymi:

- Co nowego w handlu i jak tworzyć szlaki handlowe do naszych przyjaciół i miast ościennych.
- Opis nowego elementu – turystyki, jaki zastąpił zwycięstwo kulturalne.
- Jakie zmiany zaszły w dyplomacji i do czego służy Kongres Światowy.
- Zmiany w drzewkach Ustrojów społecznych i nowe elementy drzewka – trzy wykluczające się ideologie.
- Opis **Polskiej cywilizacji** wraz z poradami, jak osiągnąć ją różnego rodzaju zwycięstwa

Legenda

- **Czarny** – surowce, inne ważne i użyteczne informacje
- **Niebieski** – technologie
- **Zielony** – jednostki
- **Brazowy** – pola mapy, budynki i ulepszenia
- **Pomarańczowy** – ustroje i ideologie

Polska wersja

Jeśli twój Steam uzna, że nie należy ci się polska wersja właśnie pobranej gry, oto przepis jak ją uruchomić w naszym ojczystym języku. Pliki polskiej wersji **są w plikach gry**. Należy tylko zmienić jej język.

W **opcjach Audio** dostępna jest tylko opcja zmiany języka mówionego. Należy ją **przełączyć na Polski**.

Wersja językowa gry zależy od wersji językowej twojego Steama. Jeśli przełączysz ją na język polski to gra powinna być po polsku.

Jeśli natomiast ta opcja nie chce działać należy w głównym katalogu gry znaleźć **plik „config.ini”** i otworzyć go w **Notatniku**. Trzeba tam znaleźć linijkę opatrzoną kodem: **„; The currently selected language.”** I w linijce poniżej zamienić **en_US** na **pl_PL** by utworzyć wpis: **„Language = pl_PL”**. Poniżej znajduje się **linijka Audio**, którą możesz modyfikować analogicznie.

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

Szlaki handlowe

Podstawowe informacje



W nowym dodatku udostępniono nowy rodzaj pomocy **miastom** oraz zarabiania **pieniędzy**. Są to **szlaki handlowe**. Ich symbolem na pasku statusu są dwie zapętlone strzałki, liczby oznaczają ilość jednostek handlowych i dostępnych szlaków.

Szlaki handlowe można prowadzić zarówno lądem (do czego jest potrzebna technologia **Hodowli zwierząt**, do wyprodukowania **Karawany**), jak i morzem (**Żegluga**, do wyprodukowania **Statku transportowego**) oraz zarówno w swoim imperium jak i poza jego granice. Szlaki te rozciągają się na odległość **dwudziestu heksów** od naszego **miasta**. Do odkrycia są technologie a do wybudowania ulepszenia (np. **Karawanseraj** oraz **Port**) które zwiększą zasięg i dochód ze szlaku.

Każdy szlak handlowy ma swój **czas trwania**. Na samym początku jest to 30 tur. Potem czas może się różnić w zależności od aktywności na danym szlaku, odkrywania technologii i innych czynników. Ustanowionego szlaku handlowego nie można anulować, trzeba poczekać do jego wygaśnięcia.

Kiedy zaakceptujesz szlak handlowy jego parametry nie zmieniają się do czasu jego zakończenia. To znaczy, że jeśli, na przykład, odkryjesz nowy **surowiec luksusowy**, na którym mógłbyś zarobić nie będzie on brany pod uwagę dopóki nie ustanowisz nowego szlaku handlowego.

Technologie



Podstawowe technologie handlowe

Spisane tutaj technologie mają wpływ na szlaki handlowe.

- **Hodowla zwierząt** – podstawowa technologia. Pozwala budować **Karawany** – lądowe jednostki handlowe. Dodaje także pierwszy slot na szlak handlowy.
- **Żegluga** – druga ważna technologia. Dodaje slot oraz pozwala na budowę **Statków Handlowych**.
- **Inżynieria** – dodaje szlak handlowy.
- **Kompas** – dodaje szlak handlowy i dodatkowo zwiększa zasięg szlaków morskich.
- **Bankowość** – dodaje szlak handlowy.
- **Kolej** – dodaje szlak handlowy.
- **Penicylina** – dodaje szlak handlowy.
- **Chłodzenie** – zwiększa zasięg szlaków morskich.
- **Silnik Spalinowy** – zwiększa zasięg szlaków lądowych.

R o d z a j e s z l a k ó w

Szlaki Międzynarodowe



Szlaki zagraniczne (powyżej prowadzą do **Kayseri**, **Gaziantepu** i **Zanzibaru**) możemy prowadzić zawsze, jeśli tylko **miasto** innego gracza znajduje się w zasięgu, a my posiadamy wolny slot na szlak handlowy. Dają one przede wszystkim **złoto**.

Dodatkowo, cywilizacje dostają połowę **punktu badań** za każdą **nie odkrytą wzajemnie technologię**. Czyli, jeśli odkryłeś dwie technologie, których nie ma twój oponent a nawiążesz z nim wymianę szlakiem handlowym on dostanie dodatkowo **punkt badań** na turę. Działa to również w drugą stronę: jeśli zarówno ty i on macie po dwie nieznanne wam wzajemnie technologie każdy z was dostanie **punkt badań**. Ilość punktów badań jest zaokrąglana w górę.

W taki sam sposób możesz „eksportować” swoją **religię**. **Miasta** które wyznają już jakieś wierzenie wywierają **wpływ** na **miasta** po drugiej stronie szlaku. Kiedy każde miasto ma inną religię wtedy **wpływ** jest różny i **miasta** będą zyskiwać i/lub tracić **wyznawców** na rzecz innego wyznania.

Jak widać, szlaki handlowe mogą ci pomóc się wzbogacić. Jednak inne elementy mogą skutecznie zniechęcić do wymiany handlowej. Jeśli różnica w zaawansowaniu technicznym jest duża twój przeciwnik (lub ty, ale wtedy to dobra rzecz) może zyskać sporo **punktów badań**, co przyspieszy jego rozwój. Jednak ten aspekt traci na wartości z czasem. Kiedy wejdiesz w **Renesans**, nawet **dziesięć punktów badań** jest praktycznie bez różnicy, gdyż jeśli dbasz o odpowiednie budowle, twój zysk badań wynosi zapewne grubo ponad dwieście. W kolejnych **Epokach** masz ich coraz więcej.

Szlaki wewnętrzne

Twoje szlaki handlowe		Dostępne szlaki handlowe				Szlaki handlowe prowadzące do Ciebie			
← Miasto	→ Miasto	← ●	→ ●	← ●	→ ●	→ ●	← ●	→ ●	↻
☹️ Kraków	🌍 Zanzibar	18	2				+ +9	+ +9	1
☹️ Warszawa	🌍 Gaziantep	17,6	2	1	3		+6	+ +9	23
☹️ Kraków	🌍 Kayseri	15,6	2	1	3		+6	+ +9	29
☹️ Kraków	☹️ Warszawa					10			4
☹️ Łódź	☹️ Warszawa					10			22

Zamknij

Szlaki wewnętrzne (powyżej prowadzące z **Krakowa** i **Łodzi** do **Warszawy**) służą do innych celów – do pomocy własnym miastom w ich przedsięwzięciach. Obowiązują je takie same rygory jak szlaki zagraniczne oraz dodatkowe cechy opisane niżej.

Szlaki wewnętrzne mają na celu dostarczenie **żywności** lub **produkcji** potrzebującym **miastom**. Żeby dostarczać odpowiedni surowiec należy w mieście początkowym mieć odpowiedni budynek. Dla żywności jest to **Spichlerz**, dla produkcji jest to **Warsztat**.

Miasto początkowe **nie cierpi w żaden sposób na takiej pomocy**. Nie zmniejsza się ani jego pula żywności ani jego pula produkcji. Jedynym kosztem jest jednostka handlowa i zajęty slot na szlak handlowy.

Wewnętrzne szlaki są bardzo wielką pomocą dla miast rozwijających się, na przykład nowo założonych. Dzięki nim możemy **pomóc im w rozbudowie odpowiednich budynków i wspomóc przyrost naturalny**. Natomiast wysyłanie kilku szlaków z produkcją do jednego miast wydajnie wspomaga budowę cudów.