

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sid Meier's Civilization VI

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-470-4

Producent Firaxis Games, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Interfejs Podstawy	4
Ustawienia scenariusza Podstawy	15
Sterowanie Podstawy	17
Wymagania sprzętowe Podstawy	21
Rozgrywka Podstawy	23
Drzewko technologii	28
Informacje ogólne Drzewko technologii	28
Starożytność Drzewko technologii	31
Epoka klasyczna Drzewko technologii	35
Średniowiecze Drzewko technologii	39
Renesans Drzewko technologii	43
Świat gry	47
Barbarzyńcy Świat gry	47
Wioski plemienne Świat gry	51
Teren Świat gry	53
Cuda natury Świat gry	59
Gospodarka	66
Zasoby Gospodarka	66
Ulepszenia Gospodarka	74
Miasta-państwa	90
Informacje ogólne Miasta-państwa	90
Handlowe Miasta-państwa	93
Kulturowe Miasta-państwa	96
Militarne Miasta-państwa	99
Naukowe Miasta-państwa	102
Przemysłowe Miasta-państwa	105
Infrastruktura	108
Centrum miasta Infrastruktura	108

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poniższy nieoficjalny poradnik do gry *Civilization VI* stanowi kompletne kompendium wyjaśniające wszystkie zasady rządzące rozgrywką. Przedstawione tutaj porady pomogą mniej doświadczonym graczom rozpocząć przygodę z tym tytułem i odnieść liczne sukcesy w grze wieloosobowej. Weterani serii znajdą tu przede wszystkim szczegółowe omówienie nowych mechanik, które twórcy wprowadzili w najnowszej odsłonie cyklu.

Poradnik wyjaśni podstawowe zagadnienia takie jak **interfejs, mechanika rozgrywki, wymagania sprzętowe i sterowanie**. Poza tym znajdziecie tutaj również rozdział z poradami, w którym zostały zebrane wszystkie kluczowe porady do każdego elementu rozgrywki.

Ważną częścią materiału będzie szczegółowe **omówienie każdej z dostępnych w grze nacji z naciskiem na ich unikalne cechy, atuty i odpowiedni dla nich styl rozgrywki**. Integralną częścią poradnika są ilustracje, które pozwolą lepiej nawigować po jego treści, a także uwypuklą najistotniejsze elementy gry.

W pozostałych rozdziałach znajdziesz szczegółowy opis i porady dotyczące mechanizmów kluczowych dla rozgrywki, takich jak: **badania naukowe i ideologiczne, zarządzanie oraz ekonomia**. W materiale nie zabraknie również miejsca na opis dostępnych w grze jednostek, surowców, budynków i ich ulepszeń.

Civilization VI to szósta pełnoprawna odsłona kultowego cyklu turowych strategii. Za tytuł odpowiada studio *Firaxis Games*, które związane jest z serią od początku jej trwania. **Najnowsza produkcja wnosi do gry szereg zmian i usprawnień, które mogą być problematyczne dla weteranów cyklu**. Dzięki niniejszej publikacji zarówno oni, jak i początkujący gracze łatwo odnajdą się we wprowadzonych w szóstej odsłonie innowacjach.

Poradnik do gry *Civilization VI* zawiera:

1. rozdział z poradami ogólnymi;
2. szczegółowe omówienie interfejsu gry;
3. obszerny komentarz dotyczący grywalnych nacji;
4. wyjaśnienie podstawowych mechanik zarządzania miastami;
5. przydatne porady związane z technologiami i ustrojami politycznymi;
6. porady dotyczące dyplomacji i działań międzynarodowych;
7. szczegółowe omówienie jednostek i budynków;
8. opis wymagań sprzętowych i sterowania w grze;
9. porady i uwagi dotyczące religii;
10. istotne informacje dotyczące zdobywania Wielkich Ludzi i związanych z tym korzyści.

Poradnik został przygotowany w oparciu o grę w wersji preview.

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs | Podstawy

Poszczególne okna interfejsu w grze są dosyć intuicyjne i czytelne. Niektóre z nich podzielone są na zakładki, które porządkują zbieżne działania w obrębie jednego panelu, a do tych bardziej rozbudowanych twórcy zaimplementowali filtry, które pozwalają szybko wyszukać interesującą nas zawartość.

W dalszej części poradnika znajdziesz wyjaśnienie wszystkich elementów interfejsu:

- 1. Punkty nauki
- 2. Punkty kultury
- 3. Punkty wiary
- 4. Złoto
- 5. Turyści
- 6. Ogólne dobra
- 7. Drzewko technologii
- 8. Drzewko idei
- 9. Panel ustroju
- 10. Panel religii
- 11. Panel wielkich ludzi
- 12. Okno postępów
- 13. Mini-mapa
- 14. Panel zarządzania
- 15. Panel działań
- 16. Powiadomienia
- 17. Ranking
- 18. Panel miasta-państwa
- 19. Szlaki handlowe
- 20. Przywódcy
- 21. Rok i liczba tur
- 22. Aktualna godzina
- 23. Civilopedia
- 24. Menu główne gry

1. Punkty nauki

W tej części interfejsu możesz sprawdzić ile punktów nauki twoje osady generują w skali każdej tury. **Wartość ta ma kolosalne znaczenie dla tempa rozwoju technologicznego twojej nacji.** Jeśli generujesz dużo punktów nauki w każdej turze to jednocześnie zmniejszasz czas niezbędny do opracowania poszczególnych badań. Więcej na ten temat znajdziesz w sekcji poświęconej zagadnieniu.

2. Punkty kultury

Podobnie jak w przypadku punktów nauki, im większa wartość danego parametru, tym szybciej nasze państwo rozwija się pod względem ideologicznym. Ogólna premia wynika z wielu czynników, które zostaną dokładnie omówione w dedykowanym rozdziale.

3. Punkty wiary

W tym przypadku mamy do czynienia nie tylko z czynnikiem, który ma znaczenie dla rozwoju populacji w skali globalnej, ale także z użyteczną walutą. W prawym górnym rogu, tuż obok bieżącej wartości znajdziesz wartość, która generowana jest przez całość twojej populacji w każdej turze.

Punkty wiary możesz przeznaczyć na zakup jednostek, które w imieniu twojej nacji będą szerzyć stworzone przez siebie wierzenia wśród innych cywilizacji.

4. Złoto

Za złoto możesz kupić dodatkowe pola rozwoju dla każdego z miast. Do tego możesz przeznaczyć je na dodatkowe jednostki i budynki, które otrzymasz natychmiast po wydaniu odpowiedniej sumy, więc nie musisz przejmować się wskaźnikami produkcji. Ceny za poszczególne dobra są dosyć wygórowane, więc musisz dokładnie zastanowić się na co chcesz przeznaczyć swoje finanse.

5. Turyści

W tej części interfejsu zobaczysz liczbę turystów, którzy odwiedzają twoje miasta. Ich liczebność jest uzależniona od wielu czynników, aczkolwiek warto się temu lepiej przyjrzeć, bowiem odpowiednie regulowanie ich poziomu może przesądzić o wygraniu scenariusza.

6. Ogólne dobra

Tutaj wraz z rozwojem swojej nacji i dostępem do poszczególnych technologii zobaczysz rosnącą liczbę zasobów luksusowych, a także dostępnych emisariuszy i szlaki handlowe. Więcej na ten temat dowiesz się w dedykowanych rozdziałach.

7. Drzewko technologii



W ramach tego panelu możesz na bieżąco weryfikować rozkład drzewka technologicznego, co jednocześnie pomoże w planowaniu poszczególnych badań a jednocześnie dostarczy ci przydatnych informacji dotyczących ulepszeń, które udało ci się już odblokować oraz działań jakie należy wykonać, aby ułatwić sobie dostęp do każdej z technologii.

Drzewko jest bardzo czytelne, na co wpływa też rozbudowany filtr[1], który możemy włączyć w zależności od zapotrzebowania. Dodatkowo panel został wzbogacony w legendę[2], która objaśnia wygląd poszczególnych ikonki. **Znajdziemy tu przede wszystkim badania które są dla nas dostępne, te które już zrealizowaliśmy jak również takie, do których udało nam się już odblokować stosowne ulepszenia**, dzięki czemu znacznie skrócony został czas, który potrzebujemy do ich realizacji.

Poszczególne technologie zostały rozłożone na osi czasu, która podzielona jest na epoki, dzięki czemu wszystkie odkrycia możemy łączyć w kategorie, a po ich przekroczeniu nasza nacja przechodzi w następną epokę. Każde z odkryć połączone jest z innymi linią ciągłą lub przerywaną[4], które pozwalają szybciej zlokalizować odkrycie, które jest wymagane by rozpocząć prace nad pożądaną technologią. Warto mieć na uwadze, że przy każdym z odkryć[3] twórcy umieścili ikonki[5], które **nakreślają korzyści, jakie odniesie nasza cywilizacja po zakończeniu badań. Mogą to być nowe budynki, jednostki, dystrykty lub cuda, a objaśnienie dla każdego z nich znajdziemy w legendzie**, dzięki czemu już po kształcie ikonki jesteśmy w stanie określić co zyska nasza cywilizacja. Wracając do osi czasu, należy zwracać uwagę na suwak[6] który ukazuje gdzie znajduje się nasza nacja w porównaniu z tym z przeciwników, który prowadzi w wyścigu technologicznym.

8. Drzewko idei



Za pośrednictwem tego panelu możesz łatwo określić i zaplanować badania nad ideami, które przybliżą twoją nację do dominacji nad pozostałymi cywilizacjami. Układ oraz rozwiązania są niemal identyczne z tym, które znajdziemy w drzewku odkryć. Mamy tutaj do dyspozycji filtr wraz z legendą[1], opis każdego z odkryć wraz z ikonami, które przedstawiają potencjalne korzyści[2]. Dodatkowo podobnie jak w poprzednim przypadku poszczególne odkrycia zostały połączone liniami[3], co odzwierciedla zależności pomiędzy poszczególnymi ideami i pozwala dokładnie zaplanować ścieżkę, jaką podąży nasza cywilizacja. Na dole ekranu znajdziemy oś[4], na której zostanie oznaczona pozycja nacji, która prowadzi w zestawieniu.