

Civilization 2

O Princípio

© 2002 - Fábio Burch Salvador
fabio.salvador8@gmail.com
Porto Alegre, Brasil

PREFÁCIO

Este livro é um guia de estratégias, práticas e princípios em Civilization 2, jogo de estratégia que é uma obra-prima de Sid Meyer, que conta com uma legião de jogadores e aficionados.

Aquí, o leitor encontrará fórmulas para o desenvolvimento nacional, táticas para a guerra, técnicas diplomáticas para a paz, guia de unidades, e até especificações sobre a colocação das cidades, locais produtivos, formas de organização urbana e de governo e tudo o que é preciso saber para ficar seguro e garantir a vitória.

Não pense que este livro traz uma receita de bolo. O governo do país deve ser exercido pelo jogador de forma própria e livre. Não é preciso, também, tentar praticar todas as coisas (especialmente estratégias militares). Este livro é como uma caixa de ferramentas para serem usadas, cada uma, quando for preciso.

Este livro não é uma receita fechada, não é uma fórmula imutável. Não limita-se, porém, a ser um monte de conselhos. É uma coleção de práticas que descobri jogando Civilization 1 e 2. Não é o mandamento, não é o dogma, não é nada disso. É uma coleção de princípios.

Fábio Burch Salvador

PARTE I
Princípios de



e guerra

Capítulo 1 - DA DIVISÃO DAS ERAS

Uma coisa muito utilizada, em qualquer descrição, é a era em que se está. As eras são delimitadas por uma ou mais descobertas chave que colocam o país em um patamar diferente de crescimento. A saber:

Era Primitiva - Do início até a construção de umas cinco ou seis cidades.

Era Antiga - Vai até o descobrimento do Feudalismo, Monoteísmo e da Cavalaria.

Era Medieval - Vai até a descoberta da pólvora.

Era Moderna - Vai da descoberta da pólvora até a descoberta de Conscriptio.

Era Contemporânea – É uma espécie de segundo capítulo da Era Moderna. Estende-se até a descoberta de Mobile Warfare e Advanced Flight.

Era Pós Moderna – O mundo moderno, com tanques, aviões, tecnologia e cidades, mas ainda sem a bomba atômica.

Era Nuclear - Surge com a construção dos primeiros arsenais nucleares.

Esta divisão é claramente militarista, já que quase todas as descobertas usadas como parâmetro servem para a construção de arsenais. Assume-se que estas descobertas venham acompanhadas de outras, sem objetivos militares, como Banking, Industrialization, Philosophy, etc. Um desenvolvimento puramente de tecnologias militares torna o jogo artificial, e dificulta a aplicação dos princípios a serem descritos.

Uma civilização com um exército moderno, mas sem tecnologias de produção que o sustente, certamente será varrida do mapa logo que as outras construam armas semelhantes. Busque sempre o equilíbrio.

Capítulo 2 - EM BUSCA DO FOGO

O jogo começa, e só temos um ou dois Settler. Muito bem, procure um lugar para fundar sua capital. De cara, procure um ponto próximo do início, e que seja montanhoso, ou tenha rio, e que fique, preferencialmente, perto da costa ou de rios.

Algumas vezes, é preciso procurar com cuidado o tal lugar, mas não perca muito tempo, porque logo as nações estrangeiras começarão a construir suas milícias para destruir civilizações ainda não organizadas como, por exemplo, a sua.

Fundada a capital, construa uma unidade militar qualquer, de preferência um Phalanx. Enquanto isso, vá até o menu das porcentagens e coloque a Ciência com o máximo que puder. Deixe Tax em segundo, e ignore as Luxuries por enquanto.

Após fortificar a primeira unidade na capital, construa mais uma unidade, de preferência uma que ande rápido, como Horsemen, e mande-a por aí, desbravando o terreno desconhecido. Conforme for achando os limites do continente no qual está, já comece a planejar os lugares onde suas cidades ficarão.

Caso encontre outra civilização pelo caminho, você pode destruí-la, ou cercá-la de unidades, para que não se expanda, criando uma situação de domínio permanente (explicada no terceiro capítulo).

Saber onde colocar cidades é uma coisa muito importante, e pode decidir os rumos do jogo. Os melhores lugares para fundar um povoado são Grasslands e Plains, de preferência, perto da água (rio ou mar), e cercada por mais Grassland e Plains. Se puder, funde a cidade em um rio, ou montanha, ou colina, cercado de terrenos férteis.

A disposição das cidades no mapa será explicada no capítulo quatro.

Capítulo 3 - CRIAÇÃO DE UM DOMÍNIO PERMANENTE

Esta é uma estratégia muito divertida, e que rende bons jogos de Civ 2. Logo na era primitiva, você descobre uma nação estrangeira, que desenvolve-se em um canto do continente no qual a sua nasceu. Cerque a ponta do continente com unidades fortificadas, ou simplesmente acampadas. O país estrangeiro não poderá crescer, e ficará confinado ao canto de terra no qual está cercado.

Funde cidades na "fronteira" com o território dele, e vá retirando as unidades que formavam o cerco. Coloque estas cidades mais ou menos a um quadrado de distância uma da outra, para que o estrangeiro não possa passar por elas. Continue fazendo sua civilização se desenvolver normalmente.

Quando as coisas se estabelecerem, notar-se-á que o seu país ficou grande, com um "irmãozinho menor" logo ao lado. Este país manterá uma relação de dependência com o dominador.

Mais adiante, quando todas as terras tiverem sido colonizadas, e o tal "país bonsai" não puder mais expandir-se espontaneamente, faça uma aliança com ele (antes, é claro, passe séculos cobrando tributos e exigindo segredos tecnológicos do coitado). Caso o nanico esteja atrasado tecnologicamente, dê-lhe algumas tecnologias, e arme bem suas fronteiras.

Assim que a aliança for assinada, os exércitos dele entrarão em seu território. Parece uma coisa ruim, a princípio, já que alguns pontos de produção ficarão inacessíveis aos cidadãos, mas pense nas possibilidades! Se um inimigo atacar, e você sentir que não tem forças para resistir sozinho, as forças do "companheiro", estacionadas entre as tuas cidades, resistirão como gigantes ao invasor.

Além disso, caso estoure uma guerra na Era Nuclear, muito mais adiante, o tal país "apêndice" pode servir de alvo para os mísseis inimigos, enquanto o nosso império fica quase ileso.

Caso o teu país cresça grande, mas pobre, ainda pode-se, num momento de aperto, cobrar uns tributos do vizinho mais fraco.

Ter um país sob domínio é divertido, é vantajoso, te dá a chance de tratar um rei estrangeiro como se fosse um governador de províncias tuas, e ainda ter uma ajuda em casos de guerra, estagnação científica ou enormes crises financeiras. Não é, porém, uma coisa tão vantajosa que compense correr riscos. Se o nanico decidir levantar a voz e "achar que é gente", tome-lhe umas cidades, bombardeie algumas, e mostre-lhe quem é o mais forte.

No geral, trate seu vizinho com respeito, pois, se o povo daquele país te odiar muito, quando houver guerra, aceitará servir como posto avançado para algum inimigo.

Capítulo 4 - A DISPOSIÇÃO DAS CIDADES

Existem diversos aspectos que devem ser analisados antes de fundar cidades a torto e a direito. Caso tenha seguido minhas recomendações do Capítulo Dois, antes de fundar suas cidades, já terá descoberto muitas terras ao redor da capital inicial do império.

É muito importante que se conheça o terreno do continente no qual se inicia o jogo, e que se faça um plano para o desenvolvimento nacional. Demarque limites, ou seja, defina previamente as fronteiras que o país terá, dependendo do terreno e das pretensões que você tem. Construir um império heterogêneo e vasto, ou um pequeno e organizadíssimo país?

Expandir-se ao máximo, desenfreadamente, pode parecer glorioso, mas não é muito inteligente. É preciso que se pare de construir cidades a uma certa altura, para desenvolver as que já estão fundadas. Senão, sem um desenvolvimento urbano, a população fará revoltas, e sem um exército bem estruturado, os inimigos invadirão o país. O próximo capítulo trata do desenvolvimento neste sentido.

Resolvidas estas questões, vamos à disposição das cidades.

Se o terreno for fértil de uma maneira geral, funde uma cidade a cada cinco quadrados de distância das outras, em todas as direções, mais ou menos. Assim, quando a extensão produtiva de uma acaba, já começa a da outra.

Se o terreno for estéril, e houverem "oasis" distanciados um do outro, funde suas cidades nestes oasis, mesmo que bastante distanciadas uma da outra. Então, quando definir que encontrou uma fronteira (um lugar no qual ache que seu império deve parar de expandir-se), funde, ao longo da fronteira, cidades muito próximas umas das outras, de forma que as bordas do país não fiquem abertas à entrada de algum diplomata, tropa ou mesmo forças de invasão.

Em qualquer dos casos, é importante fundar cidades de fronteira bem juntas, porque, senão, um inimigo qualquer pode ir desviando pelos espaços vazios e tomar a capital por exemplo, ou destruir os Settlers e Engineers que estiverem trabalhando a terra.

Capítulo 5 - O DESENVOLVIMENTO URBANO

Da era primitiva, até o estabelecimento de todas as cidades do império, há uma ordem ideal para desenvolver os povoados.

- a) Funde a cidade.
- b) Construa duas unidades de defesa dentro da cidade, e fortifique-as ali.
- c) Depois, mande que se produza Settlers.
- d) Com os Settlers, funde mais cidades.
- e) Quando já houver construído a última cidade que pretende construir, deixe todas elas produzindo ainda seus Settlers.
- f) Quando uma cidade construir Settlers, vá até ela, e mude a produção para "Auto", e coloque o controle nas mãos do ministro das obras (Domestic advisor), nunca do militar.
- g) Faça o mesmo sempre que uma cidade construir Settlers. Este procedimento deixará um Settler solto para cada cidade existente.
- h) Pegue o Settlers e pressione "k", para automatizá-lo. Ele irá vagar pelo território, construindo estradas, irrigação e minas. Faça isso com todos os que forem surgindo. Deixe-os livres para trabalhar a terra.

Todas as cidades ficarão produzindo aquilo que precisam, e acabarão por produzir Marketplaces e Banks que, então, pagarão suas próprias despesas.

Deixe que as cidades se construam sozinhas pelo resto do jogo. Só detenha a produção de uma ou outra, para a construção de Maravilhas do Mundo, ou de forças militares necessárias.

Quando inventar o Armor, os Bombers e outras armas modernas, mude a produção, mantendo-a em "Auto", mas coloque o controle nas mãos dos dois ministros ("both"). Assim, seu país terá um balanço entre tropas e construções.

Capítulo 6 – RELAÇÕES DE FORÇA

Civilization 2 é um jogo cheio de meandros. Uma das coisas que mais causam confusão em todos os jogadores é a medição de poder entre os países.

Ao abrir o menu do Ministro de Relações Exteriores (Foreign Advisor), há uma frase no topo da janela, que diz "Our power is X, and your reputation is Y", ela diz o poder (que vai de Pathetic até Supreme), e a reputação (tratada mais adiante, no sétimo capítulo).

Há, ainda, uma outra medida de poder, que aparece de vez em quando. Um historiador anuncia que lançou uma crônica sobre os países mais poderosos, mais ricos, mais avançados, mais prósperos, etc. Ali, aparece uma lista com as classificações.

A medição de poder do menu "Foreign", é uma medida geral e comparativa dos aspectos nacionais. Uma civilização "Pathetic" pode ser gigantesca. Esta é uma medida COMPARATIVA, ela se dá de uma comparação com os outros países. A tal civilização é enorme, mas talvez as outras sejam maiores ainda. Da mesma maneira, em um mundo de países miseráveis, um país pobre pode ser "Supreme", só pelo fato de não estar tão miserável quanto os outros.

Esta comparação é feita medindo-se as nações por:

- a) Contagem absoluta da população
- b) Número de unidades militares
- c) Extensão de terras
- d) Dinheiro estocado no Tesouro Nacional
- e) Maravilhas do Mundo que se possui

Na maioria dos mapas realistas sobre a Segunda Guerra Mundial, por exemplo, a Rússia aparece como "Supreme", por causa de sua enorme população e vastidão territorial. Só que o exército alemão começa com uma

clara vantagem e pode, em poucos turnos, atravessar a Polônia (geralmente retratada como "Países Neutros"), e chegar até perto de Moscou.

A maior bobagem que alguém pode cometer é ficar perseguindo o status de "Supreme". Acontece que ser maioral não é fácil. Os estrangeiros ficam com inveja, e querem diminuir-lhe o território, tomar-lhe o dinheiro e as ciências, e ter a honra de sobrepujar o "grande império" ao qual todos os outros se curvam.

Caso seu país esteja "Mighty", ou "Strong", recomendo que construa um grande exército de defesa, e que costure uma ou duas alianças, antes de tomar a supremacia mundial.

As vantagens de se ser o rei mais poderoso de todos são poucas. Os jogadores da inteligência artificial de Civ 2 tem temperamento variado. Alguns, se curvarão ao chefe, e aceitarão as mais humilhantes condições de paz. Outros, farão questão de desafiá-lo. E o que é pior: Se dois desses povos desafiadores se juntam, assinam uma aliança e te lançam uma guerra pela "libertação mundial", recebendo ajuda de outros povos que, embora te tratem bem, mandam dinheiro para ajudar a te destruir. É mais ou menos o que, na realidade, aconteceu com o império romano, que foi desmantelado por um bando de povos bárbaros juntos.

As situações que considero boas para um país em Civ 2 são:

- a) "Supreme", com uma larga vantagem sobre todos o demais, de forma que nem todos os estrangeiros juntos e aliados possam te derrotar.
- b) "Mighty", caso não seja possível ser como descrito na opção A.
- c) "Strong", caso seu país não consiga chegar a "Mighty", mas estiver com as fronteiras bem protegidas e as ciências acompanharem as do resto do mundo, esta é uma boa colocação.
- d) "Inadequate" ou "Moderate", podem ser aceitas caso, por exemplo, se esteja falando de um império que fica em uma ilha. Neste caso, basta construir uma boa frota naval, e se estará seguro. Não deixe sua economia e ciências estagnarem.

As situações "Weak" e "Pathetic" são perigosas, e exigem alguma medida de desenvolvimento rápido. Para ficar assim, as causas podem ser:

- a) Falta de exército, e neste caso, o perigo de uma invasão é grande. Faça unidades de defesa, e tente invadir algum país um pouco maior, tomando-lhe alguma ciência e terra.
- b) Falta de população, e neste caso, a economia, as ciências e a produção tendem a ficar para trás do resto do mundo. Construa Harbors, Granarys, e tudo o que puder para aumentar a população.
- c) Falta de dinheiro em caixa. Neste caso, as outras nações devem estar muito ricas, e é bom ficar de olho. Caso tenha forças o suficiente, invada algumas cidades de um país mais rico, para tomar alguma pilhagem.

Se as três situações apresentarem-se ao mesmo tempo, bem... aí, estamos em apuros.

Uma saída fácil e pacífica para as três situações é construir uns navios, uns Settlers, e colonizar alguma ilha ou continente desconhecido.

Capítulo 7 – MANTENDO UMA IMAGEM

A reputação é uma coisa muito importante em Civilization 2. Ela mede não só o quanto os outros impérios gostam do jogador, mas também a confiabilidade de cada governante.

Não pense que este fator só é importante para países que precisam prestar contas aos outros, como países fracos ou atrasados. Mesmo o maior dos impérios precisa de uma boa reputação. Sem ela, fica impossível trocar tecnologias, cobrar tributos, e fazer alianças ou até mesmo a paz. Não pense que este tipo de coisa é secundária. Manter boas relações é tão importante quanto desenvolver-se.

A reputação "Spotless" (Imaculado, em português), é inicial, e é a melhor de todas. Depois, pode-se ir perdendo a credibilidade.

Ao contrário do que dizem os jogadores mais militaristas, é melhor que, algumas vezes, sacrifique-se uma conquista ou um lucro, do que perder reputação. Esta perda ocorre quando:

- a) Se ataca um inimigo sem declaração prévia de guerra
- b) Se aplica sabotagem ou espionagem em países com os quais não se está em guerra.
- c) Se declara guerra a um país com o qual se tem tratado de paz, e esta declaração é feita em conversação diplomática com um terceiro país.

Para ganhar reputação, só há duas maneiras: Ser um bom moço ou construir maravilhas do mundo voltadas a isso.

Ser um bom moço é o jeito demorado e difícil. Deve-se cumprir alianças à risca, manter a paz, cumprir todos os acordos, ajudar todos os aliados, mandar dinheiro e ciência para as nações amigas, etc. O ganho com cada ação é pequeno, e o progresso, lento.

Construir maravilhas é mais fácil. A Great Wall, e depois United Nations, obrigam os outros governantes a fazer a paz contigo. Então, fica mais fácil

cumprir os acordos. Aliás, nem é preciso cumpri-los tanto assim, porque, como ambas as maravilhas dão uma certa garantia de paz, mesmo que ninguém ache que você vale alguma coisa, poucos tentarão destruí-lo e, mesmo que o façam, não serão apoiados pelos demais países.

A Maravilha que mais ajuda na reputação é, sem dúvida, a Eiffel Tower. Com ela, apenas com o passar do tempo, sua reputação recupera-se sozinha. Em qualquer situação, construa uma Eiffel Tower, assim que puder.

Em Civilization 2, a reputação é basicamente a confiabilidade nacional, e não o quanto os outros povos gostam ou não de nós (medida essa, que chama-se "Attitude", e baseia-se na história de paz, aliança ou guerra entre os dois países).

Capítulo 8 – SE É MELHOR SER AMADO QUE ODIADO OU O CONTRÁRIO

Controlar o povo não é fácil. As massas ficam irritadas com o governo muitas vezes sem um motivo óbvio. É por isso que é tão importante seguir as instruções do Capítulo Cinco, pois, com a produção em "Auto", quando chega a época do povo rebelar-se, já existem templos, coliseus e catedrais.

Mas, nem só de pão e obras vivem os homens. É preciso também que se tenha consciência de que tipo de país se está controlando, e qual a melhor política de governo para ele. Os governos serão explicados no Capítulo 9.

Não adianta nada, por exemplo, manter uma república democrática em um país enorme e pobre, no qual o nível de Luxuries precise ser altíssimo. Isso acaba com toda a vantagem econômica da Democracia. É melhor, então, formar um Comunismo, ou até Fundamentalismo, e compensar as perdas econômicas ou científicas com o aumento de suas porcentagens.

Para não ter que tapar sol com a peneira, o melhor é, desde antes de o problema aparecer, construir as estruturas de controle do ódio popular.

É um grande sinal de burrice, do qual o povo se vingará com revoltas, tentar, por exemplo, jogar a sua pequena república contra um grande império inimigo. Ora, para enfrentar inimigos mais fortes, é preciso espremer muito o povo, a fim de manter o esforço de guerra. Em uma república, na qual a opinião popular é mais respeitada, isso torna-se quase impossível!

Também é uma mancada querer "fechar a mão", e não construir as obras necessárias. Isso vai só protelar as despesas, que um dia terão que ser feitas.

É possível manter a ordem pública colocando soldados nas cidades, mas eu não recomendo que se faça isso. Cada vez que a população crescer, será necessário colocar mais tropas, e, quando o império atingir um certo nível de desenvolvimento, a população não poderá ser detida pelos soldados. Esta é

outra "tapação de sol com a peneira". Assim que estas tropas forem convocadas para o esforço de guerra ou não puderem ser mantidas na cidade por qualquer motivo, a ordem social cairá como um castelo de cartas.

Lembre-se que soluções temporárias levam a uma condição de grandeza insustentável, e que países assim, com um pequeno toque podem acabar caindo em estado de miséria.

Se a insurreição popular for contida sempre com Luxuries e com a força, e uma cidade principal for tomada, ou se a capital cair em guerra civil, ou for tomada, ou bombardeada, ou qualquer coisa, o país ficará arruinado e a revolução estará em marcha.

Capítulo 9 - GOVERNOS

Os tipos de governos em Civ 2 são divididos em modelos que tomam como exemplo alguma experiência da realidade.

Coloquei uma rápida descrição de cada sistema, os prós e contras, e uma explicação sobre o momento em que o regime deve ser instaurado, e a hora em que deve ser destituído.



ANARCHY



“Às armas, cidadãos!”

Anarquismo

“Eu quero ser um anarquista. Ficar P... e destruir!”
- Anarchy in the UK (Sex Pistols)

A anarquia não é a bagunça, mas sim a ausência de governo, ou melhor, de Estado. O pensamento anarquista é uma corrente do comunismo, cujo principal pensador e entusiasta foi o obcecado Bakunin. Sua origem e tempo de principal força foi o século XIX, sendo que a famosa Comuna de Paris foi, na verdade, uma revolução anarquista.

Os movimentos anarquistas têm como pontos comuns o princípio da autogestão (na ausência do Estado, é a coletividade quem decide tudo), o caráter anticlerical (abaixo a igreja!), e a oposição à propriedade privada dos meios de produção (é uma forma de comunismo).

O anarquismo nunca foi instaurado em parte alguma em sua plenitude, o movimento anarco-sindicalista começou a perder força no início do século XX, e muitos dizem que o movimento está morto.

Em Civilization 2

A Anarquia não é encarada no jogo como o sistema proposto pelos pensadores anarquistas do século XIX. Aqui, ela é apenas a ausência de governo. Na verdade, o Estado nacional só não dissolve-se, porque, como na experiência da Comuna de Paris, as pessoas mantêm uma relação social através, não mais do contrato social, mas de contratos informais, ou seja, uma coesão mantida pelo "fio do bigode", pelas convenções extra-oficiais.

O povo, sem leis nem governo, começa a agir por conta própria, o que significa que muitas cidades cairão em guerra civil. O antigo rei ou presidente, no caso, o jogador, mantém-se no poder porque as pessoas acostumaram a segui-lo. Porém, torna-se impossível criar novas unidades militares, já que o recrutamento é abolido e não se consegue mais arrecadar impostos (que o povo nega-se a pagar), nem desenvolver as ciências (já que as pesquisas são interrompidas pelo estado de revolução instalado).

A experiência Anarquista: Este sistema geralmente ocorre quando a ordem nacional cai, por meio de revolução (uma Democracia fracassada, por exemplo), ou golpe (aquela revolução fajuta do menu, em Revolution!). E geralmente não dura muito tempo, logo surgindo um menu para a formação de um novo governo.



Ditadura

É o sistema de governo mais primitivo que existe. Um ditador é um líder respeitado e temido pelo povo. A ditadura primitiva era exercida por chefes de tribo, muitas vezes “eleitos” por meio de torneios de luta ou demonstrações de força. A ditadura moderna apareceu com sua caracterização mais típica nos anos 30: Hitler, Mussolini e Getúlio Vargas conseguiram como ninguém manipular o povo, seus medos e crenças, mantendo as cabeças pensantes caladas pelo uso da força (polícia, exército).

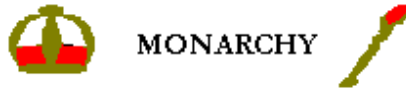
Em Civilization 2

Por causa da falta de um sistema confiável, das leis mutantes ao bel-prazer do déspota, da ordem mantida a força, o povo não consegue tomar decisões sozinho, dependendo sempre da palavra do déspota. Assim, as revoltas tornam-se menos freqüentes, mas as ciências andam muito lentamente.

Prós: Os exércitos vivem do que tomam, e não é preciso manter muitos deles; Fazer a guerra ou a paz depende apenas do teu bel-prazer; Não requer nenhum tipo de teoria política ou desenvolvimento tecnológico; Pode-se manter a ordem social colocando exércitos nas cidades.

Contras: A produção é muito baixa; As cidades, quanto mais distantes da capital, sofrem menos influência do déspota, facilitando revoluções; a corrupção atinge os níveis mais altos.

Anos de chumbo: Por ser o sistema inicial, e retardar bastante o avanço da nação, este sistema deverá ser aproveitado para a expansão, pois é ótimo para as guerras. Não deve ser adotado para sempre. O despotismo deverá perdurar somente até o desenvolvimento de novas formas de governo.



“O Estado sou eu”

Luís XIV

A Monarquia

Um déspota primitivo tem seus funcionários, generais, etc. Com o tempo, estas classes privilegiadas acabam querendo alguma participação no poder e mais liberdade para tocarem seus negócios. É aí que surge a figura da monarquia.

Embora o poder do rei seja ainda absoluto, e o rei esteja acima da lei, faz-se exigido um código de leis escritas. O poder do rei é mantido com o apoio das classes dominantes (os nobres). A economia fica mais dinâmica, e as leis, por serem escritas, fixas, são compreendidas mais facilmente, diminuindo o efeito da distância das cidades e a corrupção.

Em Civilization 2

Prós: Em relação do despotismo, a economia e as ciências dão um salto de progresso. Pode-se manter a ordem com unidades militares nas cidades.

Contras: Ainda não possui os indicadores econômicos e científicos que podem desenvolver o Comunismo, as Repúblicas e Democracias. A corrupção ainda é alta. O povo revolta-se mais que no Despotismo.

O Reinado: A monarquia deverá ser formada logo que os sábios a desenvolvam, em substituição ao despotismo (se estiver em guerra, tenha cuidado, pois agora os exércitos exigem pagamento).

Deverá ser derrubada: com a criação do Comunismo (que a substitui de forma imediata e perfeita); se o país começar a ficar para trás em economia e tecnologias; quando nosso país for o único regime monárquico do mundo.



FUNDAMENTALISM



“Deus o quer! Deus o quer?”

Fundamentalismo

O Talibã exercia um governo fundamentalista sobre o Afeganistão. Regime fundamentalista é aquele no qual o código religioso é elevado à condição de lei nacional. Assim, cria-se um proselitismo doentio, e geralmente o país isola-se do resto do mundo, culturalmente. Alguns apontam estes ônus como o pequeno preço por serem “o povo de Deus”.

Em Civilization 2

Prós: O povo simplesmente não revolta-se. Não há insatisfação. Fazer a guerra torna-se fácil, até por causa do surgimento do Fanatics, uma unidade barata e forte que não precisa ser mantida. A economia dispara, e ninguém sonega impostos, enchendo os cofres públicos até transbordarem.

Contras: As ciências e o avanço tecnológico avançam com uma lentidão só vista, talvez, no Despotism. Os outros países tratam o país fundamentalista com suspeita, e como culpado de qualquer coisa.

A Idade das Trevas: O Fundamentalismo deverá ser formado assim que a tecnologia estiver em um nível muito acima da dos outros países, ou quando chega-se ao fim da cadeia tecnológica (aparece apenas Future Tech. como opção de nova descoberta).

O grande problema do fundamentalismo é a lentidão científica. Portanto, se o seu país estiver ficando para trás, dissolva o regime e forme uma República ou Democracia.



REPUBLIC



República

Uma república antiga é uma confederação de Cidades Estado, independentes e autônomas. A vantagem deste sistema é que, sendo independentes, as cidades podem desenvolverem-se ao máximo sem preocupações com as questões nacionais. A desvantagem é que, muitas vezes, o interesse de uma bate com o de outra. Esparta e Atenas, duas Cidades Estado da Grécia antiga, por exemplo, passaram séculos se estraçalhando em guerras dentro do mesmo país.

Dentro de cada Cidade Estado, há uma câmara onde os cidadãos (homens, livres, com uma renda mínima e de certa idade, ou seja, a minoria da população) reúnem-se para legislar, julgar, etc.

Em Civilization 2

No jogo, as Cidades Estado tem um governo central nacional, exercido pelo jogador e um conselho de representantes das cidades.

Prós: O comércio e as ciências galopantes; a República é um prelúdio da Democracia, o povo começa a ter mais voz, o Estado deve ir tomando uma forma mais preocupada com o bem estar geral da população e, nesse sentido, a República serve para o país ir adaptando-se.

Contras: Fazer a guerra torna-se difícil. As famílias dos soldados revoltam-se exigindo seu retorno, e as declarações de guerra poderão ser vetadas pelo senado. Manter a ordem política e social é bem mais complicado do que seria em um regime totalitário, e faz-se necessário construir muitos templos, catedrais e coliseus. A presença de forças militares nas cidades não diminui nem reprime insurreições.

O Período Republicano: A República deverá ser formada apenas em países que tenham poucas ou nenhuma tropa fora da sua cidade original, seja capaz de fazer uma guerra sem empregar mais que 20% de seus efetivos militares, envolvendo no máximo 10% das cidades na contenda, observadas as seguintes circunstâncias para a conversão de governo:

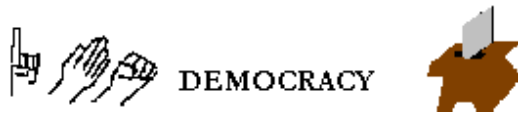
- a) Quando uma Democracia não conseguir manter a ordem. Isso ocorre quando se forma um regime democrático em um país que não estava pronto. É preciso dar um passo para trás, e formar uma República.
- b) Quando um país vivendo uma Monarquia estiver estabilizado, com bom nível de contentamento popular.
- c) Quando um país comunista ou Fundamentalista estiver ficando para trás na corrida tecnológica.
- d) Poderá ser formada a partir do Despotismo, mas é preciso muito cuidado com a questão da revolta popular e do mantimento das tropas.

A República deverá dissolver-se por três motivos:

O primeiro, é a impossibilidade de manter a ordem social. Neste caso, deverá ser instalado um Comunismo ou, caso este seja impossível no momento, uma Monarquia ou Fundamentalismo.

O segundo é a necessidade de declaração de uma guerra que não se consegue pelos meios diplomáticos ou de espionagem. Neste caso, recomendo que se declare a guerra no período da anarquia, e se volte para a República. Ou, em caso de problemas com o deslocamento de soldados, que se crie um Fundamentalismo ou Comunismo.

O terceiro é quando o país experimenta perfeita ordem social e o governante deseja acelerar o passo da tecnologia e da economia, formando uma Democracia.



*“Nós nem cremos que escravos outrora
Tenha havido em tão nobre País...
Hoje o rubro lampejo da aurora
Acha irmãos, não tiranos hostis.”*

- Hino da Proclamação da
República do Brasil

Democracia

A democracia moderna apresenta, no mundo real, em relação a todos os outros regimes anteriores, diferenças vitais no que toca ao respeito de alguns princípios e direitos:

Direito da Propriedade: Na monarquia, se o rei quisesse algo que já era de alguém, poderia tomar, o dinheiro dos impostos poderia ser aplicado onde o rei bem entendesse ou simplesmente tomado por este. Na República, o governante não poderá fazê-lo, já que a propriedade é inviolável.

Igualdade Legal: Numa monarquia, o rei, por exemplo, lança uma lei que determina prisão para todos os estupradores. Se qualquer um cometer o crime, será preso. O rei, no entanto, poderá fazer o que quiser, impune. Na República, todos são iguais perante a lei, portanto, o que é crime para o varredor do menor boteco do país, é crime para o presidente ou ministros também, em igual grau.

Liberdade Individual: Cada um só é obrigado a respeitar aquilo que está no contrato social, seja um código de leis ou uma constituição federal. A autoridade do presidente limita-se a estes parâmetros. Isso serviu para acabar com o barbarismo da monarquia, na qual, inclusive, alguns senhores e nobres, por exemplo, ordenavam que, sempre que houvesse um casamento,

a primeira noite da mulher seria passada com o rei. Agora, na República, se o presidente fizer isso, poderá acabar deposto.

Representação: Os governantes não são mais uma classe superior. São meros representantes da vontade do povo. Assim, não poderão agir em causa própria prejudicando a população.

A Democracia é considerada o melhor regime para países que experimentem alguma paz interna e externa.

“O povo, unido, jamais será vencido.”

Em Civilization 2

A Democracia em Civ2 é a república democrática dos dias de hoje. Na verdade, é até melhor, já que o povo e as autoridades agem com grande transparência e não há corrupção.

As declarações de guerra podem ser vetadas pelo senado federal, e este geralmente é pacifista demais. Algumas vezes, quando uma nação estrangeira ofende a do jogador, ou quando o inimigo em potencial já tem uma história de inimizades e guerras com o nosso Estado, o Senado aprova a declaração de guerra e pode-se iniciar o combate.

Prós: O comércio e a economia chegam ao seu ponto extremo. As ciências avançam como nunca. Não existe mais corrupção.

Contras: A guerra torna-se quase impossível, já que os familiares dos soldados tem grande liberdade individual para protestar. As declarações de guerra terão que passar pelo Senado, podendo ser vetadas. Se alguma cidade cair em guerra civil, o caso terá que ser resolvido em um turno, ou a notícia se espalhará, os jornais, livres, incentivarão e iniciará o movimento revolucionário. Ao cabo de três turnos, o sistema terá sido derrubado.

A hora e a vez da Democracia: Se o país está mergulhado em alguma guerra, esqueça. A melhor hora para a formação do regime democrático é o tempo de paz, ou de ausência de batalhas quando em guerra.

Para tornar praticável a guerra na Democracia, é preciso que se construa o Women's Suffrage, maravilha do mundo que facilita o movimento de forças militares, uma vez que as mulheres dos soldados poderão trabalhar, votar e manter-se na ausência de seus esposos.

Logo que se forme uma Democracia, o melhor a fazer é criar unidades militares fortes e estacioná-las nas cidades originais. Assim, em caso de ataque inimigo, este poderá ser rapidamente repellido, e o contra-ataque poderá ser realizado com o uso de percentual mínimo das forças armadas, envolvendo o mínimo de cidades na contenda. Se a tecnologia permitir, é melhor construir muitos aviões, mísseis e tanques, que podem atacar e voltar para casa em um ou dois turnos.

Capriche na construção de obras públicas. O melhor é colocar as cidades em produção Auto, e dar o encargo ao ministro que não é militar. Quando não houver mais o que construir, coloque em Auto e o ministro em Both, para equilibrar as decisões entre os dois ministros.

A democracia poderá ser dissolvida por iniciativa do governante (o jogador) ou do povo. O povo acabará derrubando o regime se uma cidade passar mais de um turno em estado de guerra civil.

Caso torne-se oneroso demais manter a ordem, ou a guerra for muito necessária, ou o desenvolvimento de um conflito armado estiver tornando-se impraticável e houver risco de derrota, dissolva a Democracia. Forme um Fundamentalismo, vença a guerra e aí, sim, volte para a Democracia. Caso não tenha o Fundamentalismo, forme um Comunismo, ou Monarquia.



COMMUNISM



*“Trabalhadores de todos os países –
Uni-vos!”*
Karl Marx

Comunismo

Segundo os pensadores comunistas, existem duas classes: os que possuem os meios de produção (fábricas, terras, etc.) e os que não os possuem. Os primeiros são os burgueses e os outros, o proletariado.

O trabalhador nunca recebe salário correspondente à produção que executa, mas sim uma pequena porcentagem desta. O resto (lucro) fica com o patrão. Assim sendo, o desemprego (pessoas que não tem um lugar para trabalhar) existe para que os proletários aceitem as condições mais exploratórias, mais humilhantes de trabalho, ameaçados pela miséria, pela fome.

O capitalismo, portanto, é um regime selvagem, que coloca o homem como devorador do próprio homem, que coloca o povo em situação de quase prostituição, quase escravidão. Ninguém percebe isso, porque há todo um aparato cultural e de mídia que torna o capitalismo natural na mente das pessoas. Isso é a alienação, muito discutida pelos pensadores desta linha.

O capitalismo é mantido pelo Estado (o Estado nada mais é que o mecanismo de força usado pela classe dominante para manter o *status quo*).

O povo tem que ficar sabendo de tudo isso e reagir. Depois, derrubado o capitalismo, todos os meios de produção devem ser propriedade estatal, mas o Estado deve ser democrático e representar a coletividade, ou seja, o povo.

Em Civilization 2

Em Civ 2, o governo é exercido pelo dirigente do Partido Comunista (o único partido político existente no país). Ou seja, em Civilization, o comunismo é aquele regime que existia na União Soviética.

O comércio, a economia e o desenvolvimento tecnológico são semelhantes aos experimentados em uma Monarquia, apenas um pouco maiores. A grande vantagem sobre a Monarquia é que o Comunismo apresenta uma estabilidade social maior e uma corrupção mais aplainada e menor.

Muitas vezes, um país comunista com muitas obras públicas e paz interna, experimenta um desenvolvimento muito mais acelerado que uma Democracia em um país menor ou menos estruturado. É o regime ideal para manter impérios muito vastos, sem recorrer ao Fundamentalismo.

Prós: Estabilidade social e política, previsibilidade econômica; grande autonomia para fazer guerra e paz, obras e planificação dos recursos (Tax, Science e Luxuries). A ordem poderá ser mantida com a presença de forças militares nas cidades. Pode-se recrutar forças sem nenhum tipo de dificuldade, já que o povo não reclama tanto da falta de recursos, como ocorreria na Monarquia, nem da ausência dos soldados, como ocorre na República e Democracia.

Contras: Não pode competir com Republic e Democracy em termos de economia. Longos períodos de guerra tendem a "sugar" os recursos do país, já que as cidades não apresentam grande independência entre si.

Quando tremula o pavilhão vermelho: Se o país vive sob uma Monarquia ou Despotismo, o Comunismo deverá ser implantado tão logo seja inventado (ou liberado, com a construção de Pyramids). Se o país for uma República, veja se o nível de desenvolvimento comercial compensa os gastos com a manutenção da ordem social e os custos da corrupção. Caso a República não compense, e os gastos anulem a vantagem comercial, forme um Comunismo para desenvolver-se. Se uma Democracia cai pela guerra civil, ao invés de formar uma República, forme um Comunismo.

O Comunismo apresenta como único defeito a desvantagem comercial em relação à República e Democracia. Se o país estiver indo bem, não há motivos para mudar de sistema. Só o faça se o país começar a ficar para trás na corrida tecnológica ou econômica.

POLÍTICA GERAL

Em Civ2, como se pode perceber, a política resume-se a: Governo e Povo.

Do Governo:

Durante as épocas Pré-Históricas e Antigas, prefira o Despotismo, pois assim poderá criar exércitos enormes sem preocupar-se com manifestações e revoltas. A expansão territorial sai favorecida neste regime.

Conforme as coisas avançam, no entanto, é melhor que, quando tiver definido seu território primordial e não precisar mais de um exército numeroso, forme uma Monarquia. Nunca uma República, porque guerras repentinas podem ser necessárias.

Na Idade Moderna, já fica mais fácil formam uma República, mas ainda não é recomendável. Faça-o apenas se estiver em paz, sem a iminência de uma guerra, para ganhar vantagem na corrida comercial e tecnológica.

Nas eras Contemporânea e Pós Moderna, caso ainda esteja em uma Monarquia, e não possa passar para uma república por problemas do povo ou de guerra, é melhor que derrube-a e coloque uma organização Comunista.

Caso seu país seja uma República ou Democracia, e uma guerra eclodir, o melhor a fazer (se for uma grande guerra, decisiva, que valha a pena), é formar um Fundamentalismo. O povo fanático e furioso é perfeito para as guerras.

Não pense que qualquer governo eficiente pode manter-se para sempre. O supremo sistema da paz é a democracia. O supremo sistema para a guerra é o fundamentalista. Cada um dos tipos de governo tem seu momento de necessidade, de aspiração, no qual suas vantagens fazem-no ser o melhor (tese), mas, depois, surgem os problemas, a instabilidade e anseia-se por uma mudança, os defeitos do sistema vigente se acentuam (é a antítese). Uma questão de dialética.

Do Povo:

O povo é de suma importância para um país. Na verdade, o povo é o país. Em Civ2, no entanto, o povo é a massa que limita-se a revoltar-se ou aplaudir o governante, e produzir riqueza. Um país enfrentando revoltas internas não consegue desenvolver-se, nem combater.

Preocupe-se com o bem-estar do seu povo como se fossem pessoas reais, pois só um governante benevolente e que tenha esta preocupação conseguirá dar ao povo o que ele quer, e manter o país em paz. Pelo menos dentro das suas fronteiras.

Construa Templos, Catedrais e Coliseus, mesmo vivendo sob um Fundamentalismo (aí, vai um interesse econômico em faturar o dízimo, já que a função apaziguadora da estrutura, agora inútil, converte-se em dinheiro). Nunca se sabe quando uma troca de governo será necessária.

Procure não manter a ordem por meio das Luxuries ou da ação de forças militares nas cidades. Isso sempre cria uma solução temporária, provisória (um enjambre), que não durará por muito tempo. Ou durará, sendo mantida, então com grande despesa.

Capítulo 10 – REVOLUÇÃO



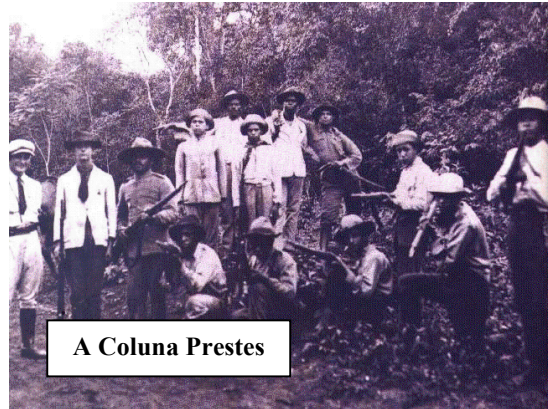
Revolução Russa

A real diferença entre os termos Revolução, Reforma e Golpe, é a seguinte:

Uma revolução é o movimento que troca o sistema de organização de governo, destruindo e substituindo as relações existentes de relações e classe em uma sociedade (botando abaixo as estruturas e instituições que a sustentavam), ou seja: Trocam as relações entre dominantes e dominados, como a Revolução Francesa, que derrubou a nobreza e colocou no poder a burguesia, destruindo a monarquia e instaurando a república (troca de sistema, e troca de classe dominante), ou a revolução russa, que substituiu a nobreza e a burguesia pelo proletariado e trocou o sistema de propriedade, etc. E este movimento pode vir do povo, ou do governante. Na realidade, nunca houve uma revolução movida pelo governo, já que isso seria absurdo (um rei nunca instalaria uma república, por exemplo, porque perderia a coroa). Em Civilization 2, no entanto, é plausível fazer revoluções por iniciativa do governante, já que o jogador nunca perde o controle da nação.

A Reforma é um movimento que mantém as estruturas em pé, e só substitui o setor da classe dominante que detém o poder.

Por exemplo: Na República Velha brasileira, o poder era exercido pelos grandes latifundiários de São Paulo e Minas Gerais. A classe dominante era a



burguesia rural. Em um dado momento, ocorreu a reforma (chamada de Revolução pelos historiadores brasileiros safados e bem pagos).

O que ocorreu foi o seguinte: As estruturas continuaram iguais (mudaram só a cara, a roupagem), e continuou a burguesia rural no poder. Só que agora, não mais os setores desta burguesia que antes o detinham, mas o latifundiário sulista, com novas políticas e cedendo um pouco às pressões populares (por isso chamam Getúlio Vargas de “pai dos pobres”) que ameaçavam uma revolução chefiada pelo Partido Comunista.

Em Civilization 2

As revoluções são sangrentas, violentas. Não se pode evitar o período de anarquia. Então, só comece uma revolução quando for necessário, nunca por razões de capricho ou vontade de “dar uma mexida” (muitos jogadores a tem, nos momentos mais calmos do jogo).

Pense muito bem antes de iniciar um movimento deste tipo. Pense no tipo de governo que pretende instaurar. Progrida. Não dissolva uma democracia para formar um despotismo. Não dissolva um comunismo para formar uma monarquia. Muitas vezes, vale a pena passar alguns turnos “apertando o cinto”, para salvar um regime que possibilita um progresso muito maior que a outra opção.

Por exemplo: Na monarquia, os exércitos ficam mais limitados do que no despotismo. Isso não é motivo para um regresso. Durante alguns turnos, as forças armadas ficarão desfalcadas, mas, como o progresso científico da monarquia é muito superior ao do despotismo, e o econômico também, logo teremos unidades mais avançadas e a possibilidade de ganhar uma guerra através do suborno.

Uma cidade caiu em desordem civil, mas isso não é motivo suficiente para uma que República seja dissolvida. Vale a pena esperar alguns turnos, construir um templo, ou coisa parecida, e salvar o regime mais moderno, que possibilita o maior avanço e o maior rendimento.



Capítulo 11 – DIPLOMACIA

A Diplomacia em Civ2 não depende unicamente de relações de interesses, mas também de reputação, poder e habilidade.

Por isso, tente manter uma certa retidão de atitudes, para não tornar-se o “inimigo do mundo”.

Quando sentir que sua nação está a ponto e tornar-se a maior do mundo, tome cuidado. Neste ponto, arme-se com forças defensivas, pois algum invejoso certamente organizará uma coligação com países menores para te atacar.

Nunca declare uma guerra para depois formar exércitos. Nunca ataque sem declarar guerra.

Não tenha medo de cobrar tributos.

Com a prática do jogo, acaba-se acostumando a saber quem são os governantes estrangeiros pacíficos e quem são os agressivos. Os pacíficos, quando te cobram tributo, normalmente estão blefando. Ameace-os com a guerra, e eles ficarão contra a parede. Os agressivos, no entanto, quase sempre estão loucos para arrumar briga. Se cobram tributos, falam sério. Se são ameaçados, compram a briga. Existem ainda os neutros, estes, são imprevisíveis.

Capítulo 12 - DESCOBERTAS CIENTÍFICAS

Existe uma ordem de pré-requisitos para as descobertas científicas. Por exemplo, não é possível descobrir a monarquia sem antes criar o código de leis. Não é possível criar o automóvel antes de inventar a roda, a combustão, o trabalho com ferro, o aço, etc.

Não farei aqui uma lista com ordem certa para as descobertas. Apresentarei, sim, uma lista de descobertas que devem ser prioritárias, que devem ser desenvolvidas tão logo apareçam no menu, em detrimento das outras que ali se apresentarem. Elas não seguem uma ordem direta, e são intercaladas algumas vezes, por não aparecerem no menu logo na próxima ocasião de escolha.

1º Bronze Working (Bronze)

- Crie Phalanx para proteger as cidades

2º Alphabet (Alfabeto), seguido diretamente de Writing (escrita)

3º The Wheel (a roda)

4º Horseback Riding (cavalgar)

5º Iron Working (Ferro)

6º Code of Laws (Código de Leis)

7º Monarchy (Monarquia)

- Troque de governo

8º Invention (Invenções)

- Construa o Leonardo's Workshop (Oficina de Leonardo)

9º Gunpowder (pólvora) (só fazer isso após construir o Leonardo's Workshop)

10º Republic (República)

11º Democracy (Democracia)

- o 10º e 11º são para deixar ali, caso surja a oportunidade ou necessidade de mudar de governo.

12º Metallurgy (Metalurgia)

- Construa alguns canhões para atacar o inimigo com maior eficiência

- No tempo que levará para se chegar ao tempo de industrialização, prefira: Leadership (Liderança) e Fundamentalism (Fundamentalismo).
- 13º Industrialization (Industrialização)
- Imediatamente, construa o Women's Suffrage
- 14º Communism (Comunismo)
- 15º Automobile (automóvel) seguido de Mobile Warfare (Guerra de Movimento)
- Crie uma força razoável de tanques
- 16º Flight (Vôo)
- Crie uma força razoável de aviões
- 17º Missile (Míssil)
- 18º Nuclear Fission (Fissão Nuclear)
- Construa o Manhattan Project (Projeto Manhattan)
- Construa armas nucleares e torne-se temido pelo mundo
- 19º Recycling (Reciclagem)
- Construa centros de reciclagem onde houver produção de poluentes

Capítulo 13 – RECOMENDAÇÕES GERAIS

- Nunca esqueça que o país precisa de equilíbrio, não transforme a nação em um enorme quartel, mas também não a deixe desarmada.
- Tente não transformar o jogo em uma carnificina sem fim. É interessante haver momentos de paz, desenvolvimento científico.
- Após o desenvolvimento de armas nucleares, uma guerra pode pôr em risco o planeta, poluí-lo todo ou destruí-lo. Então, concentre-se na corrida espacial ou outra coisa, como forma de supremacia mundial.
- Nunca, mas nunca mesmo dê pouca importância aos aliados mais fracos. Eles são garantia de ajuda em caso de apuros.
- Nunca, jamais, em hipótese alguma deixe as ciências em segundo plano. Prefira ter pouco dinheiro e desenvolver a tecnologia. Lembre-se: Nem com todo o dinheiro do mundo, com todas as unidades do mundo, um país medieval, lutando a cavalo e espada, poderá vencer uma força de tanques e mísseis.

PARTE II

Princípios de



...e paz

“A guerra é uma questão vital para o Estado. Por ser o campo onde se decidem a vida e a morte, o caminho da sobrevivência ou da ruína, é de suma importância estudá-la com muito cuidado em todos os detalhes.”

- Sun Tzu
em “A Arte da Guerra”

Capítulo 14 – UNIDADES DO MUNDO PRÉ-HISTÓRICO, ANTIGO E MEDIEVAL

Unidade	Custo	Movim.	Ataque	Defesa	HP	Fire Pow
Warrors	10	1	1	1	10	1
Pikemen	20	1	1	2*	10	1
Horsemen	20	2	2	1	10	1
Phalanx	20	1	1	2	10	1
Archers	30	1	3	2	10	1
Chariot	30	2	3	1	10	1
Knight	40	2	4	2	10	1
Elephant	40	2	4	1	10	1
Legion	40	1	4	2	10	1
Catapult	40	1	6	1	10	1
Crusaders	40	2	5	1	10	1
Trireme	40	5	0	3	30	1

As três primeiras épocas tecnológicas em Civilization 2 tem unidades militares semelhantes, que seguem uma mesma linha e convivem entre si. As eras foram divididas em três partes por outros fatores.

Por mundo pré-histórico, entende-se o período do surgimento do primeiro Settler, até o estabelecimento mais ou menos estável do império.

O período Antigo é a época em que não há mais muita terra inexplorada de acesso fácil, e as fronteiras estão estabelecendo-se, consolidando-se. É a idade dos pequenos conflitos.

Na era Medieval, as civilizações consolidam seus territórios, e já estruturam-se as relações internacionais de força, poder, influência. Os povos preparam-se para o despertar de um novo mundo, totalmente novo, que virá com a idade Moderna.

Capítulo 15 – MUNDO PRÉ-HISTÓRICO

Iniciamos o jogo. Coloque seu percentual de Ciências no máximo, pois, durante pelo menos uns mil anos, não será preciso gastar grandes somas de dinheiro com construções, guerras ou revoluções.

É muito importante expandir seu território, tomar a dianteira na corrida tecnológica e, prioridade máxima, explorar o continente e tomar posse dos pontos mais estratégicos ou produtivos.

Logo que surge a primeira cidade da sua civilização, já construa um pequeno exército de Phalanx ou Warriors. O objetivo destas forças não é atacar, mas apenas desbravar a terra e fixar as fronteiras do império nascente. Estamos na pré-história, e é agora que ocorre a disputa pelos melhores bocados de terra.

Use suas unidades apenas para, quando necessário, garantir a posse das saídas para o mar, istmos, e pontos como penínsulas próximas de ilhas ou outros continentes. Procure fazer fronteiras com o mar, evitando ficar com muitas fronteiras terrestres.

Se não houver disputa por pontos importantes, não há vantagem em atacar vizinhos. Existe bastante terra inabitada para povoar, e antes de surgir a roda e a cavalaria, as guerras tendem a ser sangrentas e inconclusivas.

Por exemplo: Cinco Warriors são sacrificados para vencer duas Phalanx, que defendem uma cidade que nada tem a oferecer, e que sumirá do mapa, simplesmente. Ou será tomada e não trará grande recompensa. O que mais ocorre, no entanto, é o embate de tropas longe das cidades, que também não leva a nada.

Mesmo com a invenção da Chariot, que possibilita ataques mais efetivos, a guerra continua sendo pouco compensadora. Não há grandes coisas para tomar ou exigir como tributo. Nem grandes cidades, monumentos, nada.

Na verdade, os povos que escolhem lutar sem motivo algum nesta fase acabam perdendo tempo com batalhas sem fundamento, enquanto povos mais pacíficos desenvolvem sua ciências e sociedades.

Nem a defesa nem o ataque tem destaque nesta fase. Ao invés de guerras, o que ocorre são pequenos conflitos com objetivos definidos ou rusgas originadas por ofensas, disputa por terras, etc. Geralmente envolvendo poucas unidades.

Capítulo 16 – MUNDO ANTIGO, O DOMÍNIO DAS LANÇAS

Logo que não haja mais terra para onde expandir seus domínios, você deve construir um bom exército de defesa. Recomendo que se deixe duas unidades de defesa em cada cidade. Prefira Phalanx, Arcehrs ou Pikemen.

Então, faça uma rede de estradas e irrigação. A disputa neste momento não é mais pela terra, mas pelo melhoramento daquelas que já se tem.

Quando acaba essa reforma interna, o que leva muitos turnos, praticamente todos os impérios acabam ficando com cidades mais desenvolvidas que a maioria. Criam-se diferenças entre as regiões dos países, e entre os países. Começa a nascer a questão das comparações entre os países.

Algumas cidades desenvolvem-se tanto, que toma-las passa a ser uma opção tentadora para os outros povos. Agora, sim, a guerra passa a ter importância maior que a simples defesa.

Capítulo 17 – RELAÇÕES TECNOLÓGICAS NO MUNDO ANTIGO

As relações exteriores do mundo antigo não levam muito em conta a disparidade tecnológica entre as nações. Simplesmente, não há grande vantagem no campo de batalha entre uma unidade de Horsemen e uma de Elephant. Apesar da diferença de força, a última custa o dobro da primeira, e dois Horsemen podem muito bem fazer frente a um Elephant.

Capítulo 18 – RELAÇÕES NO MUNDO ANTIGO

No Mundo Antigo, logo que definem-se as relações de força entre os impérios, surgem três tipos de países: As “Romas”, as “Rússias” e os “Portugais”.

As “Rússias”:

São povos que levaram ao extremo a política de expansão territorial. Estes impérios costumam crescer desenfreadamente, em todas as direções, geralmente onde não haja resistência de estrangeiros ou dificuldades. O resultado é um país enorme, com cidades muito distantes uma da outra, geralmente pobres, e com um exército disperso. Como ocupam áreas muitas vezes pelo fato de não encontrarem resistência, acabam ficando com vastas terras, pouco férteis.

Se o seu país ficar assim, não tente, no momento, conquistar territórios inimigos em guerras totais. Subjugue alguns “Portugais” antes que as “Romas” o façam. Defenda seus vizinhos mais fracos e cobre uma grana deles.

O outro lado ► Caso seu indesejado vizinho seja uma “Rússia”, nunca entre em guerra total com ele. Este tipo de país, quando a guerra toma uma dimensão muito grande, tende a tentar contra-atacar ainda durante o ataque. Ou seja: As tropas do profundo interior do país vão correr em massa para o ponto do conflito, e aí, estarão concentradas. A guerra será sangrenta, e a vitória, incerta. É melhor abusar de guerras limitadas, tomando algumas cidades (uma ou duas de cada vez), intercalando com períodos de paz. Se for fazer um grande ataque, procure preparar antes uma grande força de ataque, para surpreendê-lo e vencê-lo antes que possa concentrar suas forças.

As “Romas”:

São impérios grandes, alguns até maiores que as “Rússias”, bem estruturados, com cidades superpovoadas e exército concentrado. Tendem a

afundarem-se em guerras e revoluções, por causa da prepotência e da concentração populacional (além disso, os governantes do computador acabam implantando panacéias políticas que muitas vezes acabam mal).

O desenvolvimento científico destas nações geralmente emerge da pré-história antes dos demais países, mas, se nenhum esforço for feito para evitar a proliferação de movimentos revolucionários, e, principalmente, se não for mantido um controle da sede de sangue (causada pela prepotência e ilusão de poder), as ciências correm o risco de estagnar.

Se o seu império ficar assim, não tente conquistar o mundo conhecido. Simplesmente faça a paz, ordene sua sociedade e tente manter uma vantagem cada vez maior na corrida tecnológica. Arme um exército para defesa que seja suficiente para manter os inimigos afastados.

O outro lado ► Se você decidir fazer a guerra contra um império destes, não tente enfrentá-lo de frente. Isso é suicídio. Agora, ensinarei uma tática militar (ao longo do resto do livro, colocarei uma série delas):

A Estratégia do Desvio – Construa uma força de ataque razoável, e coloque-a a caminho de uma cidade rica ou estratégica do inimigo. Fortifique tropas de defesa perto das fronteiras. As forças de ataque dele pularão em cima das linhas de defesa avançada (Phalanx, Warriors). Muitas unidades morrerão, em ambos os lados. O inimigo provavelmente levará a melhor nesta frente.

Enquanto ele concentra suas forças nesta batalha, movimente as forças de ataque, contorne a zona de combate (sem realizar nenhum ataque), e cerque a cidade pretendida. Comece o bombardeio (com catapultas), ataque com as unidades próprias para isso, e tome a cidade. Imediatamente, faça a paz. Um império deste tipo não pode ser derrotado por outro menor.

Os “Portugais”: São os pobres países que não se desenvolveram muito. Ficaram pequenos, um pouco atrasados, e com poucos exércitos.

Geralmente experimentam um bom nível de paz interna, e podem fazer alterações em seu sistema social com mais segurança.

Caso sua tribo evolua para este estado, não há uma maneira de desenvolver-se satisfatoriamente, já que os impérios maiores vão querer te subjugar. Mas existem estratégias para mudar esta realidade:

A Tática da Rebarba – Jogue dois grandes impérios em uma guerra um contra o outro. Ou espere que eles entrem em guerra. É preciso ter, previamente, um exército de ataque preparado.

Dois impérios que entrem em guerra nesta época, tendem a atacar com pequenas forças, ou com todas as suas forças ao mesmo tempo (não sabe administrar as tropas). Então, logo começarão a ficar, na fronteira, cidades sem exércitos, ou com forças de ataque defendendo, ou com tropas massacradas, quase extintas. É aí que entram nossas forças de ataque! Faça assaltos em massa sobre as cidades enfraquecidas.

Mas lembre-se: Nunca faça a guerra com mais de um inimigo envolvido no conflito. Não faça mais de uma guerra ao mesmo tempo. Um “Portugal” não pode enfrentar duas frentes ao mesmo tempo.

A Estratégia da Expansão – Desenvolva uma frota de Triremes, encha os barquinhos com Settlers, e colonize outra terra. Se algum inimigo atacar a parte velha do império, defenda-a com as forças locais. Não comprometa seu novo reino com uma guerra perdida.

Se a derrota de qualquer cidade for inevitável, venda todas as obras públicas antes que o inimigo as tome.

O outro lado ► Um império fraco não necessita de estratégias para ser derrotado. Mas, cuidado: Nunca desafie os “Portugais” sem antes calcular muito bem. Porque, se 3 deles se aliarem, podem ser perigosos.

Capítulo 19 – A GUERRA NO MUNDO ANTIGO

“Minha estratégia é um contra dez. Minha tática, dez contra um.”

Arthur Wellesley, Duque de Wellington

As mais recomendáveis forças de defesa são as Phalanx, os Archers e, perto do início da Idade Média, os Pikemen. As forças de ataque são os Elephant, Chariot e Catapults.

Como atacar: Para realizar um ataque, arme o cerco, colocando Catapults em volta da cidade inimiga. Bombardeie-a até que não haja mais exércitos de defesa. Então, mande suas forças de assalto (Chariots, Elephants, Legion, etc.), para ocuparem a cidade. Faça isso localmente, em cada cidade.

O mundo antigo possui pouca variedade de estratégias e táticas. Basicamente, é preciso saber concentrar força. Escolha um objetivo, produza um exército forte o bastante e avance, em linha reta (ou desviando de linhas de defesa), com toda a carga até o ponto escolhido. Não entre em guerra total por enquanto. Evite atacar cidades, a não ser quando necessário.

O melhor a fazer, na verdade, é desenvolver suas ciências enquanto o resto do mundo se espraia em guerras inúteis. Entre uma coisa e outra, tome os territórios que ficarem enfraquecidos nas “rebarbas” dos conflitos estrangeiros, não importando o tamanho do seu país. O maior erro dos grandes impérios do passado foi querer conquistar o mundo de uma vez só.

Nesta era, não há nenhuma unidade que se destaque por seus atributos. Mesmo a Catapult, muito forte, é lenta demais para decidir uma guerra.

Capítulo 20 – O MUNDO MEDIEVAL, TEMPOS DE CAVALARIA E SANGUE

Estavam os legionários e falanges trocando golpes de lança e espadas no campo de batalha, quando, de repente, ambos foram derrubados por homens de ferro montando cavalos velozes.

Começa a idade média, marcada, principalmente, pelos cavaleiros e outras tropas de grande mobilidade e força de ataque. A grande diferença, o marco que diz ao jogador quando esta era começa, é quando, fora das cidades, fica evidente que atacar é bem mais fácil que defender-se.

Phalanx, Pikemen e Archers, fortificados em cidades com City Walls, ainda representam uma defesa terrível. Porém, as guerras deixam de ser demorados, inconclusivos e sangrentos choques entre forças, que levam às vezes décadas para tomar uma cidade, para tornarem-se exercícios de ataques avassaladores.

Com a chegada dos Knights, Crusaders e novos navios (listados adiante, na lista do mundo Moderno), o campo de batalha deixa de ser aquela luta entre unidades lentas, fracas e equivalentes. De qualquer maneira, as novas unidades navais servem basicamente para atingir terras inexploradas, pois não afundam como os Trirames, mas as batalhas no mar ainda não são um bom negócio.

A guerra terrestre, por sua vez, vive um grande momento. Os impérios “Romas” podem reunir gigantescas forças para varrer do mapa alguns “Portugais”; as “Rússias” podem lançar ataques fulminantes para expulsar invasores entre suas cidades (a grande mobilidade das novas tropas atenua o problema das distâncias intermunicipais); os “Portugais” tem a chance de contornar as forças de defesa dos grandes impérios (estratégia do desvio), e, agora sim, tomar cidades em dois ou três turnos, antes que o inimigo possa se refazer da surpresa.

Esqueça as velhas estratégias de montar linhas de defesa para confundir o inimigo. Só o faça em fortalezas (construídas pelos Settlers), já que unidades de defesa sem apoio nenhum dificilmente segurarão a cavalaria.

Mesmo sendo mais fácil atacar que defender, esta vantagem da cavalaria é um pouco travada pelo custo deste tipo de unidade. Um país que entre na Idade Média não terá, a princípio, grandes vantagens sobre os demais, se não tiver recursos em abundância. As cidades que contem com forças de defesa, muralhas, e fortificações, antes inexpugnáveis, agora podem ter seus recursos de defesa destruídos, mas isso custa algumas unidades ao império atacante. E estas unidades sacrificadas custam caro. É por isso mesmo que recomendei, na Idade Antiga, que se evitasse o combate, se fizesse um desenvolvimento das ciências e da reserva de dinheiro.

A guerra na época medieval é vantajosa, mas cara.

Para conquistar vastos territórios inimigos, agrupe um bando de Knights e Crusaders, e avance com todos juntos. Faça com que os Knights cerquem os Crusaders, pois tem capacidade de defesa superior à dos últimos. Chegando no local da batalha, Crusaders são a unidade mais forte para o ataque, portanto, detone as linhas de defesa e fortificações inimigas com eles. Os Knights também são bons de ataque, mas tem uma função de apoio, como força de ocupação e defesa. Os Crusaders acabarão morrendo (por contra-ataque ou derrota em algum ataque), e os Knights podem ainda garantir um avanço adicional em terra estrangeira.

Não se engane: A única tática realmente eficiente na era medieval é a concentração de forças em um avanço não disperso, com um mesmo destino e realizando um mesmo ataque de uma só vez.

A Idade Média chega a um ponto em que todos os países, ou ao menos três deles, já dominam as tecnologias da cavalaria, podendo atacar seus inimigos com estas terríveis forças de combate.

A melhor força de defesa é o Pikemen, que tem um adicional especial no quesito defesa. Se o atacante for uma força montada (com cavalos), este quesito é dobrado (multiplicado por 2).

É muito importante direcionar as ciências para a descoberta da Pólvora (Gunpowder), e construir, antes desta descoberta, o Leonardo-s Workshop, que automaticamente renovará o exército com novas armas.

Capítulo 21 – UNIDADES DA IDADE MODERNA

Unidade	Custo	Movim.	Ataque	Defesa	HP	Fire Pow
Dragoons	50	2	5	2	20	1
Musketeers	30	1	3	3	20	1
Fanatics	20	1	4	4	20	1
Cannon	40	1	8	1	20	1
IronClad	60	4	4	4	30	1
Frigate	50	4	4	2	20	1

Sabendo que a cavalaria domina o cenário, os Knights posicionam-se em torno de uma cidade na fronteira com o inimigo, permitindo a aproximação dos Crusaders. Qualquer um sabe que os soldados dentro da cidade não têm a menor chance contra os furiosos soldados montados.

Os cavaleiros olham para as casas e a vida da cidade. Montam seus cavalos, usando suas melhores armaduras, orgulhosos, altaneiros, invencíveis, e põe-se ao galope, já imaginando as festas da vitória, as mulheres capturadas, o saque. Aproximam-se do povoado, baixam a viseira do elmo, soltam gritos de guerra, o momento do choque está próximo. É hora dos defensores morrerem, é hora de a cidade cair.

Então... ouve-se um trovão e os cavaleiros caem, todos, jogados ao chão, cobertos de sangue, o cavalo morto, a armadura esfaçalhada. Os poucos sobreviventes levantam-se, atordoados. Da cidade, vem o segundo trovão, e um terceiro. A cada um deles, mais mortos, mais sangue.

A cidade resiste. O povo comemora. Não haverá saque, não haverão mulheres. Os defensores vitoriosos não são fidalgos, não são deuses nem homens ricos, são apenas homens comuns, que, usando novas armas nunca antes vistas, vencem um cavaleiro sem nem mesmo tocá-lo.

O reinado da cavalaria nos campos de batalha chega ao fim, assim como a Idade Média. Chegou a hora e a vez da pólvora. Chegou a Idade Moderna.

Capítulo 22 – A GUERRA MODERNA

O domínio das batalhas cai nas mãos da defesa, de modo que as táticas envolvendo linhas defensivas voltarão a funcionar. Os Musketeers são ótimos para resistir a qualquer tipo de ataque medieval, mas não fazem uma grande atuação quando estão atacando.

Na prática do jogo, quem primeiro alcançar a descoberta da pólvora, pode ficar tranqüilo, bastando construir City Walls e renovar as forças de defesa das cidades. Com a defesa garantida, fica mais fácil atacar.

Quando outros povos forem dominando a técnica das armas de fogo, o ataque ficará mais difícil. Os campos de batalhas deixarão, aos poucos, de serem pontos de choque entre cavalaria, para tornarem-se extensas linhas e aglomerados de trincheiras e fortificações.

Logo depois, com o advento de novas unidades de ataque, os Dragoon, que vem para substituir os velhos Knights e Crusaders, e do canhão (Cannon), que substitui diretamente a catapulta, o ataque torna-se viável, embora dependa de muita tática.

Capítulo 23 – TÁTICAS DA IDADE MODERNA

“Há ocasiões, na guerra, em que muitos não podem atacar poucos, e outras em que os fracos podem dominar os fortes”

- Tu Yu -

Se na Idade Antiga, o fiel da balança era a sorte, e na Idade Média, o número de soldados, agora, na idade Moderna, o grande trunfo é a tática.

Forças de defesa aqui são os Musketeers e, mais tarde, os Riflemen. As forças de ataque são Dragoons, e depois, Cavalrys. Surge a figura bem definida da artilharia com canhões e, mais tarde, outros aparelhos.

A força naval continua em segundo plano. Dividi as táticas conforme o tipo de guerra e seu objetivo final.

Capítulo 24 – TÁTICAS DE CONFLITO

Um conflito é uma pequena (às vezes não tão pequena) guerra que ocorre fora dos territórios dos países. Ela tem por finalidade a tomada de um terreno entre os países, que ambos querem povoar, disputar por continentes e ilhas inexploradas, ou abrir brechas em exércitos que planejem atacar algum aliado de qualquer dos lados.

Como uma guerra de conflito não ocorre em território nacional, não há cidades para defender, e não há táticas de defesa.

Para o ataque:

Tática do Vale – Esta tática funciona quando você possui muitas unidades de ataque, e o inimigo também, de forma que um choque direto seria muito dispendioso em tempo e unidades. Avance com suas forças da seguinte maneira: Digamos que o inimigo esteja a Norte. Avance metade dos exércitos para noroeste e a outra metade, para Nordeste. E deixe um ou duas unidades avançando ao Norte. O inimigo procurará as unidades mais próximas para atacar: As que avançam em linha reta, para o Norte. Quando ele posicionar as forças atacando as unidades que iam reto, as unidades que avançavam na diagonal já terão cercado o local da batalha. Feche as mandíbulas sobre ele, e o infeliz não terá como fugir, nem como reagir.

Tática da Resistência – Caso tenha algumas forças de ataque e outras de defesa, faça com que as últimas avancem um pouco, e fortifique-as. As forças de ataque ficam atrás da parede formada pelas de defesa (não deixe duas unidades, sejam do tipo que forem, no mesmo quadrado), e deixe-as esperando.

O inimigo, em Civ2, tende a realizar ataques impensados numa situação deste tipo. Então, enviará forças em massa para tentar atropelar tuas linhas de defesa. Se ele não bater com a cara nas linhas defensivas, pelo menos ficará estacionado por um turno após o ataque. É aí que as tuas forças ataque avançam sobre o que sobrou da linha de defesa e fazem um contra-ataque.

Capítulo 25 – TÁTICAS DE GUERRA LIMITADA

Guerras limitadas, na minha definição, em Civ2, são pequenas guerras que ocorrem dentro dos territórios nacionais, e que podem ter por objetivo:

- a) Enfraquecer o exército inimigo, preparando terreno para o ataque de algum aliado.
- b) Tomar alguma cidade com bom nível de produção, ou posicionamento estratégico, maravilhas do mundo ou inconveniência.
- c) Tomar a capital do inimigo, abalando a ordem social do país.
- d) Tomar certo número de cidades inimigas como forma de retaliação ou para alterar a relação de forças do mundo.

Uma vez que o objetivo é alcançado, deve-se fazer, imediatamente, a paz. Se isso não for feito, correr-se-á o risco de uma guerra total.

“A guerra é igual ao fogo. Aqueles que não mais querem depor as armas acabarão por ele consumidos”

- Li Ch’uan

Quando a tocha da guerra já tiver iluminado teu caminho para o objetivo e queimado teus inimigos, apague-a, ou o fogo poderá chegar às tuas mãos.

Para a defesa

O inimigo está se aproximando, e é preciso defender as fronteiras.

Tática da Sabotagem – O inimigo mandou um grande exército de ataque, e suas forças do mesmo tipo estão em marcha. Que fazer? Só invista com sua frente contra a dele se suas cidades estiverem muito desprotegidas, e faça-o usando a Tática do Vale. Caso queira, e ache que pode, use a Tática da sabotagem. Esta é uma tática simples: Contorne as forças de ataque do inimigo, ou abra uma brecha nelas e avance por ali, para passar a fronteira dele. Então, ataque as cidades mais produtivas, que certamente sustentam a

maior parte das unidades de ataque inimigas. Destrua ou tome estas cidades e as tropas invasoras dele serão dissolvidas por falta de mantimentos.

Tática do Desgaste – Coloque Musketeers em pontos fortes fora das cidades (montanhas, fortalezas), fortificando-os. Nunca coloque mais de uma unidade por quadrado, a não ser nas fortalezas (Fortress). Deixe que o inimigo entre em nosso território, mas não nas cidades. Quando se deparar com as unidades defensivas espalhadas, o general do computador, que não pensa como um ser humano, atacará todas as fortificações, dispersando seus exércitos e perdendo muitos deles. Acabe com os sobreviventes dispersos e a invasão estará, finalmente, rechaçada.

Tática da Parede Andante – Esta só funciona se o teu país tiver poucas fronteiras terrestres e um interior bem “profundo”. Pegue as forças de defesa do interior, e mande-as todas para as fronteiras, formando uma “casca” no país. Mande as cidades produzirem forças de ataque. O inimigo baterá de frente com as “paredes” nacionais, e perderá algumas unidades. Quando o ataque “der um tempo”, ou seja, perder o fôlego, pegue as unidades de defesa e avance para fora do país, fortificando-se para a próxima onda de ataque. Quando a nova investida inimiga acabar, avance a parede mais um pouco. Faça este processo até que os ataques inimigos sejam detidos mesmo antes de deixar o país de origem. Deixe a “parede” quieta, resistindo enquanto puder. O inimigo ficará gastando recursos para destruir a parede e libertar-se. Quando tuas forças de ataque se formarem (pela produção), não ataque. Segure-as e concentre-as até formarem um exército bem poderoso. O inimigo ficará esgotado por lutar contra uma parede de defesa implacável, e gastará seus recursos e unidades de fronteira nesta luta inglória. Quando o enfraquecimento dele atingir um bom nível, mande o exército de ataque concentrado “para cima”, sem dó nem piedade. É hora de contra-atacar.

Para o ataque

“...assusto-o à frente, surpreendo-o na retaguarda, faço grande tumulto a leste e ataco-o pelo oeste.”

- Tu Yu

Ao atacar outro país com um objetivo definido, deve-se definir este objetivo antes. Trace uma linha reta da origem do ataque até o objetivo e escolha sua tática. Os ataques da Idade Moderna e Contemporânea dependem de muitos recursos, e unidades. Estas táticas continuarão valendo até o início da Pós Modernidade, quando a vantagem da defesa cairá novamente.

Tática do Corredor – Coloque canhões a frente de Musketeers, e atrás deles, o grosso das forças de canhões e Dragoons. Então, avance com os canhões, detonando as forças de defesa inimigas que estiverem fora das cidades, no caminho para aquela que é o objetivo. Vá posicionando os Musketeers pelo caminho aberto pelos canhões, formando um corredor. Então, passe por este corredor coberto pelos mosqueteiros as forças de ataque (Dragoons e Cannons), e arme o cerco à cidade pretendida. Por fim, aplique o velho esquema de bombardeio e ataque.

Tática da Confusão – A citação de Tu Yu, no início do capítulo, define esta tática. Reuna um monte de unidades de ataque e artilharia, digamos, ao sul do inimigo. Então forme uma barreira de unidades de defesa, ou avance com uma força de ataque fajuta pelo leste. Lançado o pequeno ataque pelo leste, o inimigo correrá com todas as forças para detê-lo. Deixará a fronteira ao sul pouco armada, e terá as tropas de contra-ataque longe desta frente. Quando isso acontecer, a verdadeira força de ataque poderá avançar sem medo, destruindo as defesas das cidades sem dar chance para um revide.

Tática do Enforcamento – Esta tática depende de muitas unidades de defesa. Serve para o caso de o objetivo de conquista ser uma cidade muito bem armada, e que, sempre que atacada, receba reforços (capitais e cidades muito desenvolvidas são defendidas até o fim).

Mande suas forças de ataque em direção à cidade alvo. Chegando perto dela, ao invés de realizar um cerco, contorne-a, destruindo as forças de ataque que vinham, do resto do país, para defendê-la. Destrua os povoados no entorno, atrás e dos lados da cidade pretendida, posicionando maciças forças de defesa nas cidades tomadas e campos por onde chegavam os reforços. A cidade pretendida estará cercada, não podendo mais ser apoiada pelo exército nacional, e ficará mais fácil atacar. Além disso, se mais de uma cidade ficar do lado “de cá” da linha tomada, todo este território acabará caindo em nossas mãos.

Tática dos Encouraçados – A primeira força naval que faz diferença na hora da guerra é o IronClad.

Esta tática será explicada com um exemplo:

O mar fica ao norte, a fronteira terrestre com o inimigo, a oeste dele. Crie uma força de Dragoons, deixando-a na fronteira Oeste. Crie uma força de Ironclad e alguns Galleons, enchendo-os com Musketeers. Bombardeie as cidades portuárias ao norte com os IronClads, e tome as cidades desarmadas com os Musketeers, fortificando-os ali. Empobreça as cidades. O inimigo desperdiçará tempo e dinheiro libertando as ruínas dos portos do Norte, enquanto a força de Dragoons, esta sim, poderosa, avança pelo Oeste. O inimigo será pego de surpresa, por um lado do qual não esperava ataques. Estará confuso. Logo, Dragoons e Musketeers se encontrarão no meio do país, que ficará dividido em dois.

Tática das Trincheiras – Caso não tenha uma força de ataque, mas tenha duas unidades de defesa em cada cidade (ou tenha unidades de defesa obsoletas, só esperando o fim), desloque-as para o território inimigo, fortificando-as ali. Ele perderá um tempo fenomenal destruindo as tropas entrincheiradas perto de casa (coloque-as de forma a prejudicar a produção dele, em lugares irrigados, rios, terrenos férteis), dando a ti o tempo necessário para armar-se a altura para uma guerra de verdade.

Capítulo 26 – TÁTICAS DE GUERRA TOTAL

Uma guerra total é aquela em que se pretende acabar com o país inimigo, varrendo-o do mapa, ou tornando-o tão fraco que o quadro de forças mundiais altere-se drasticamente.

Algumas vezes, um “Portugal” começa uma guerra total por puro desespero. É bobagem. Ele deveria investir em guerras limitadas para ganhar força.

Entrar em uma guerra total não é uma escolha fácil ou simples. Caso não haja um objetivo imediato (Guerra Limitada), qualquer ataque será mais dispendioso que vantajoso, e interromper uma Guerra Total, depois que se inicia uma, significa perder os recursos gastos e criar um clima de paz difícil de manter.

Até a Idade Média, as guerras limitadas e totais não diferiam uma da outra, até porque não haviam cidades muito ricas para tomar, e o ataque tinha vantagem sobre a defesa. Agora, que a coisa é mais complicada, é preciso fazer alianças antes de se lançar em guerra total. Conforme o tempo passa, a diplomacia ganha importância.

É recomendável, antes da guerra total, realizar algumas Guerras Limitadas para enfraquecer o inimigo, tomar pontos importantes ao avanço, e medir forças, avaliar possibilidades.

A partir de agora, e pelo resto do jogo, mande, antes de sacar as armas, diplomatas e espões para destruir possíveis City Walls e sabotar a produção de armas.

Recomendo, também, que se instigue aliados a atacarem o inimigo. Mesmo durante a guerra deve-se manter a diplomacia. Lembre-se de Hitler, que tentou lutar em duas frentes e por isso foi derrotado. O inimigo, unido, dificilmente será vencido.

Mesmo que pareça desvantajoso lutar em conjunto com aliados, deixando de tomar algumas cidades, é bom lembrar de outro exemplo da Segunda Guerra Mundial: Um dia, em 1945, soldados russos avançavam sobre a Alemanha praticamente derrotada, quando depararam-se com uma parede de soldados americanos. Os dois exércitos olharam com atenção, avançaram com firmeza, e quando chegaram bem perto um do outro... fizeram uma festa! Afinal, eram aliados naquele tempo. Nenhum dos dois ficou com a Alemanha inteira, mas cada um pôde ficar com um pedaço e todos saíram ganhando muito.

Bem, vamos às táticas:

Para a defesa

Tática da Terra Arrasada – Stalin usou algo parecido para vencer os nazistas. Se o inimigo avançar com um exército para o qual nossas cidades fronteiriças não tenham defesas suficientes, faça o seguinte: Pegue os exércitos defensivos destas, e mande para cidades mais “dentro” do território, mais para o interior. Fortifique-as lá, mudando também sua Home City. Transforme todos os cidadãos das cidades condenadas em Einsteins e cobradores de impostos. A população delas cairá. Venda todos as construções destas cidades.

Nas cidades do interior que estão super defendidas, construa City Walls e outras obras de defesa.

O inimigo avançará tomando as cidades condenadas, ganhando muito pouco com isso, e logo em seguida baterá com as cidades do interior, que estarão com forças concentradas e bem fortificadas e, então, será derrotado. Se puder, avance com tropas de ataque e retome o que sobrou das cidades arrasadas, destruindo o que sobrou do exército invasor.

Estratégia do Irmãozinho – Faça uma aliança com algum país vizinho, deixando que as forças deste entrem em teu território. Isso pode causar perdas de produção, mas, caso um inimigo esteja avançando, criar-se-á uma situação inusitada: Ele terá que fazer uma escolha entre retardar seu avanço, ou iniciar mais uma guerra contra mais um país.

Para o ataque

O Ataque Relâmpago – Começa pelo estabelecimento de um objetivo, geralmente a capital inimiga. Forme um grande exército de defesa e uma maior ainda força de Cannons e Dragoons, dando preferência, acima de tudo, aos canhões. Fortifique as forças de defesa na fronteira, atraindo o ataque inimigo. Depois, quando o campo ficar mais calmo, mas antes do fim das hostilidades, avance com as forças de ataque, atropelando as dele como se fossem um rolo compressor, avance em ataque concentrado contra as cidades que ficam na linha reta até o objetivo, mas procure evitar cidades no caminho. Não preocupe-se por embrenhar-se em território inimigo, isso é normal. Não há tempo para olhar para trás. Mesmo que fique cercado de cidades inimigas por todos os lados. Desvie das forças de contra-ataque e avance para o objetivo. Tome a cidade com todas as forças concentradas. Não fique parado: enquanto o Ataque Relâmpago ainda mantém o fôlego e o elemento surpresa, vire seus olhos para outra cidade grande, e avance para cima dela. E em seguida outra, e outra... até que as forças de ataque estejam extenuadas, sem condições de continuar esta loucura. O inimigo terá perdido para ti a capital, as cidades mais produtivas e os centros industriais. Ou seja: estará pobre e desorganizado, sendo alvo fácil para os diplomatas. É hora de subornar grupos revoltosos e cobrar tributos.

Estratégia de Mao – Ao invés de concentrar exércitos para tomar grandes cidades, ataque com forças mais dispersas, tomando cidades pequenas, evitando os grandes centros urbanos. O inimigo ficará sem canais terrestres pelos quais possa receber ajuda militar estrangeira, e ficará com as cidades grandes cercadas. Além disso, as cidades pequenas tomadas servem de posto avançado para concentração de forças de ataque. O inimigo perderá, também, muitas unidades tentando retomar as cidades perdidas.

Estratégia de Felipe da Macedônia – É uma estratégia desesperada, apropriada para países fracos que ataquem grandes impérios. Faça um Ataque Relâmpago a algumas cidades, e em seguida, peça a paz, ganhando tempo para rearmar-se, principalmente nas cidades tomadas, teus novos postos avançados. Repita o procedimento indefinidamente.

OS ERROS COMUNS

A maneira mais fácil de perder uma guerra total é querer atacar como uma onda dispersa, cercando o inimigo. Forças dispersas nunca penetram muito nas defesas inimigas.

O principal a lembrar quando se inicia uma guerra total é que esta é uma guerra de conquista, não de destruição. Se a causa da guerra é uma rivalidade pelo controle de alguma zona ou até do mundo, é preferível lançar uma série de guerras limitadas.

Um erro comum entre jogadores de Civilization 2 é lançar uma guerra total baseada em um exército capaz de destruir todas as tropas e cidades do inimigo. Lembre-se: Guerra Total não é DESTRUIR as forças, cidades e terras do inimigo, e sim TOMÁ-LAS. Portanto, tomar uma cidade deve ser um exercício de precisão, com o mínimo de destruição e derramamento de sangue possível.

“Na guerra, de um modo geral, a melhor política é tomar um Estado intacto. Arruinando-o, seu valor diminui.”

- Sun Tzu

O princípio da concentração de forças irá perdurar por um longo tempo ainda, se sua civilização estiver na Idade Moderna. Estes princípios valem até durante a Idade Contemporânea, até a invenção dos aviões e tanques.

Até lá, a defesa continuará a sobrepujar o ataque, e as forças navais serão apenas figurantes no palco das guerras.

Capítulo 27 – UNIDADES DA IDADE CONTEMPORÂNEA, PÓS MODERNA E ERA NUCLEAR

TERRA

Unidade	Custo	Movim.	Ataque	Defesa	HP	Fire Pow
Cavalry	60	2	8	3	20	1
Riflemen	40	1	5	4	20	1
Marines	60	1	8	5	20	1
Artillery	50	1	10	1	20	2
Howitzer	70	2	12	2	30	2
Alpine	50	1	5	5	20	1
Mech Inf.	50	3	6	6	30	1
Armor	80	3	10	5	30	1

MAR

Unidade	Custo	Movim.	Ataque	Defesa	HP	Fire Pow
Submarine	60	3	10	2	30	2
Destroyer	60	6	4	4	30	1
Cruiser	80	5	6	6	30	2
Battleship	160	4	12	12	40	2
Carrier	160	5	9	1	40	2
AEGIS	120	5	8	8	30	2

AR

Unidade	Custo	Movim.	Ataque	Defesa	HP	Fire Pow
Helicopter	100	6	10	3	20	2
Fighter	60	10	4	2	20	2
Bomber	120	8	12	1	20	2
Cruise Msl.	40	12	20	0	10	3
Stlth Bmbr.	160	12	14	3	20	2
Stlth Ftr.	80	14	8	3	20	2

Capítulo 28 – IDADE CONTEMPORÂNEA – A ÚLTIMA CARGA DA CAVALARIA

O marco inicial da idade Contemporânea é o surgimento dos Riflemen. O cenário continua basicamente o mesmo da Idade Moderna: tropas de cavalaria são levemente mais fracas que as forças de infantaria defensiva.

A única diferença está na força das unidades de combate. Não esqueça que, anteriormente, um país que tivesse atingido a Idade Média, não ficava em grande vantagem em relação aos que estivessem na Idade Antiga. A diferença era basicamente política e social.

Agora, a sociedade pouco muda, e o “pulo” da Idade Contemporânea é o armamento. As táticas continuam iguais, mas as unidades de uma época e de outra mantêm uma disparidade de força que pode decidir a guerra.

A Idade Contemporânea vai até o surgimento do Armor e/ou dos aviões, e é quase um “lado b” da Idade Moderna, já que o contexto todo das coisas permanece o mesmo.

As linhas de defesa representam uma terrível barreira que detém a cada vez mais defasada cavalaria. Surge a Cavalry, uma tentativa de melhorar os Dragoons, que é, na verdade, o último suspiro da força montada. Ela já não tem condições de vencer sozinha uma guerra.

A força de ataque que pode fazer frente aos Riflemen é a Artillery, mas, sendo muito lenta e fácil de destruir, não tem como vencer uma guerra sozinha.

Aproveite esta época para sacrificar suas forças de cavalaria em ataques fulminantes, sem preocupar-se com as perdas. Elas ficarão inutilizadas daqui a pouco. Os cavaleiros, nesta fase, atiram-se sobre as cidades inimigas sofrendo grandes baixas, com poucas chances de vitória.

Uma grande distinção da Idade Contemporânea é que a marinha, antes um figurante, salta para o centro do palco das guerras.

Capítulo 29 – UTILIZANDO NAVIOS

O uso de navios em Civ2 é muito importante, a partir deste momento. Aquele que domina os mares, domina os países do mundo, ou ao menos suas cidades portuárias, suas movimentações pelo mar e suas relações comerciais e diplomáticas ultramarinas.

O velho IronClad acaba sendo substituído por:

Battleship – A maior máquina de guerra marítima existente, tem a maior força de ataque e defesa. Infelizmente, é muito caro e não possui todas as vantagens de um moderno AEGIS.

Transport – Representa uma revolução em termos de transporte de tropas: carrega 8 unidades, o dobro da capacidade dos velhos Galleons.

Battleships devem ser construídos logo que surjam como opção. Faça alguns deles e coloque-os no mar, para evitar desembarques inimigos. Use-os para escoltar Transports (que defendem-se muito mal), e para afundar os navios estrangeiros antes que dominem os mares.

Capítulo 30 – PÓS MODERNIDADE, A GUERRA EM TRÊS DIMENSÕES

Há séculos os campos de combate estavam permanentemente enfumaçados, com todos aqueles soldados de infantaria atirando sem parar. As tropas montadas tentavam ainda alguns ataques, cobertas pela artilharia que movia-se com lentidão, sem conseguir acompanhar o ritmo da guerra.

Foi quando, de repente, ouviu-se um zumbido no ar, uma gigantesca ave de aço passou, largando bombas que pulverizaram toda a cavalaria, destroçaram os canhões, fizeram as fortalezas em pedaços. Em seguida, descobre-se que alguém teve a idéia de colocar o velho canhão em cima de um automóvel, para fazê-lo andar mais rápido. Os soldados de infantaria se preparam para o combate e atiram, mas nada acontece. O monstro de metal continua a avançar sobre as trincheiras e esmaga os soldados como se fossem formigas.

As cartilhas com antigas táticas da Idade Moderna e Contemporânea são jogadas ao chão e esmagadas pela esteira dos grandes carros encouraçados. As páginas dos manuais de guerra existentes são levadas pelo vento das asas dos aviões. A guerra de trincheiras está com seus dias contados, assim como o domínio da defesa sobre o ataque.

Os navios da Pós Modernidade são muito mais variados do que antes. O velho Battleship, embora ainda domine os mares por algum tempo, terá que ser acompanhado ou substituído por Carriers (que levam unidades aéreas por aí), Submarines (que são invisíveis aos inimigos), e AEGIS (terríveis navios combatentes para afundar outros navios).

Com a chegada do avião, trona-se um ato de suicídio formar as velhas linhas defensivas em montanhas. É besteira colocar mais de uma unidade em um mesmo quadrado fora das cidades. O negócio do momento é formar muitas unidades de defesa, fortificar nas cidades e construir nelas baterias antiaéreas.

Chamo esta época de Era da Guerra em Três Dimensões, porque ninguém que seriamente almeje vencer poderá dispensar o uso de uma das três espécies de forças armadas. É preciso lutar pela terra, pelo ar e pelo mar.

Capítulo 31 – TÁTICAS DA PÓS MODERNIDADE

Não há guerras de conflito neste tempo, simplesmente porque é difícil que hajam zonas do mundo ainda inexploradas. As guerras limitadas tornam-se mais precisas e detalhadas, porque algumas cidades já estão fortemente protegidas e algumas são extremamente ricas.

As Guerras Totais tornam-se mais conclusivas, por causa do avanço do poder de movimentação das tropas.

Recapitulando: Na Pré-História, a guerra era só um empurra-empurra dos povos por espaço primordial. Na Idade Antiga a guerra decidia-se pela ocasião, ou pela sorte. Na idade Média, o grande “chique” era a concentração de forças, o uso da artilharia com a cavalaria. Na Idade Moderna e Contemporânea, tudo se baseava na tática. Agora, na Pós Modernidade, o que importa é a tecnologia. Todo mundo quer desenvolver o melhor avião, o melhor navio, e, claro, ser o primeiro a alcançar a última de todas as “Idades”: A Era Nuclear.

Nunca deixe que a guerra chegue às tuas cidades. A guerra agora é terrível, pode destruir grandes cidades em poucos turnos, reduzir tudo a cinzas. Um ataque com uma ou duas unidades de tanques pode pôr abaixo construções milenares e maravilhas do mundo.

Quando um ataque inimigo aproximar-se, procure cortar-lhe o avanço logo no início, usando aviões contra o tanques inimigos e Cruise Missiles contra os Howitzers e infantaria inimigos.

“O auge da excelência está em atacar os planos do inimigo”
- K’ou Hsün

Esta é a tua última chance de fazer guerras totais, ou declarar guerras indiscriminadamente para expandir o território nacional. Com o início da Era Nuclear, a guerra terá que ser detida, ou ao menos, combatida com cuidado.

Basicamente, na Pós Modernidade, as guerras limitadas e totais são a mesma coisa, em termos de tática. O que muda é o objetivo. Uma Guerra Limitada é uma Guerra Total com objetivo definido, que é interrompida quando este é atingido.

Vamos às táticas:

Para a defesa

Algumas táticas mais antigas ainda funcionam:

Tática da Sabotagem

Estratégia do Irmãozinho

Tática da Terra Arrasada

Para o ataque

Blitzkrieg – O moderno assalto relâmpago empregado pelos nazistas na Segunda Guerra Mundial depende de muitos recursos, muitas armas, e só perderá parte de sua eficiência com o aparecimento da bomba atômica. Mantenha a paz com todo mundo, e peça para algum aliado seu atacar o país inimigo. Enquanto os dois se digladiam, forme uma força de ataque grande, que mantenha a proporção de 5 Armors para cada 3 Bombers e 2 Howitzers. Caso considere importante, coloque alguns Mech Inf., para darem apoio. É bom também ter alguns Fighters para o caso de alguma surpresa aérea.

Primeiro, mande os Spys que tiver, e detone as fortalezas inimigas, sabote tudo, envenene a água, abalando as defesas das cidades. Depois, avance com os Bombers, atacando apenas as cidades que os Armors possam alcançar em um turno só. Acabe com as defesas de forma concentrada. Se apenas uma cidade ficar sem defesa alguma, ótimo. É melhor do que se vinte ficassem ainda um pouco armadas.

Em seguida, mova os Armors, e Howitzers e tome as cidades que tiver deixado prontas para o assalto final. Acabe com as últimas defesas e avance. Quando o avanço fácil acabar, fortifique as cidades tomadas e espere o

próximo turno para repetir a operação. Tome todas as cidades no caminho para a capital, e em seguida, a capital inimiga. Depois vá tomando as melhores cidades. Não pare, ou o inimigo reagirá.

Dividir e Conquistar – Caso seu objetivo não seja tomar a capital inimiga, e sim destruir toda a civilização dele, use esta estratégia.

Siga todos os princípios da Blitzkrieg, faça tudo como foi indicado, prepare as tropas, etc.

Quando for atacar, trace uma linha ligando os pontos (ou melhor, as cidades), de um lado ao outro do país inimigo. Então, realize uma Blitzkrieg tomando apenas as cidades que foram colocadas na “linha”, defendendo-as com Mech Inf. logo que tomadas. Faça isso até abrir a nação inimiga em duas.

Se não puder continuar com a guerra, peça a paz neste momento, para se rearmar. Se o teu desejo não for aniquilar o inimigo, tome um dos lados que ficaram da divisão. Se quiser acabar com o inimigo, espere que ele te ataque (e perca forças atacando as cidades tomadas), e em seguida, tome um lado, depois o outro.

A grande jogada desta estratégia é que uma metade do exército inimigo não poderá dar reforços à outra, quando as cidades dele forem atacadas, tornando vitórias impossíveis, possíveis, e guerras arriscadas em exercícios relativamente fáceis de executar.

Capítulo 32 – USANDO AVIÕES

Bomber e Stlth Bomber – Os dois tem a mesma função. O Bomber é uma ótima unidade de precedência, que serve para destruir as defesas inimigas e preparar o avanço de tanques e soldados. São bons também para afundar navios.

Fighter e Stlth Fighter – Os Fighters e sua versão Stealth tem a mesma função. Um Fighter fortificado numa cidade sempre é a mais garantida defesa contra bombardeios e ataques aéreos.

É uma ótima força de reconhecimento, que pode explorar as linhas inimigas, descobrir suas posições. Sobrevoe o território inimigo e descubra seus planos, seus segredos, suas tropas. O Fighter é uma unidade indispensável em qualquer Carrier, tendo como função a defesa aérea do navio, que pode ser torpedeado ou bombardeado a qualquer momento.

Cruise Msl. – Fraco, não serve para destruir a defesa inimiga. É ótimo como arma para afundar navios e seu baixo custo faz com que um bombardeio com este tipo de míssil possa confundir o inimigo quanto ao teu objetivo. É uma ótima arma para destruir unidades de infantaria entinchiradas fora das cidades.

Mantenha nas cidades portuárias alguns destes mísseis. Se um Transport ou Carrier estrangeiro aproximar-se, não se engane: ele não está te trazendo um cavalo de madeira. Afunde-o!

Helicopter – O Helicopter é uma unidade ar-terra, que, ao mesmo tempo que voa e sobrevoa os mares, serve para invadir cidades também. Na Era Nuclear, uma estratégia muito eficiente (embora monstruosa e poluente), é explodir todas as defesas de uma cidade com um míssil nuclear e depois entrar com Helicopters.

Capítulo 33 – USANDO O CARRIER

O Carrier, muito falado e pouco explicado até aqui, é um navio porta-aviões, que tanto pode levar Bombers, Fighters e Cruise Msl., como, na era Nuclear, levar mísseis atômicos.

Equipamento e Suporte

Todo o Carrier, por ser uma unidade cara, e da qual dependem muitas outras unidades e operações, deve ser sempre acompanhado e protegido por outros navios. O Carrier deve ainda carregar alguns Fighters. Este aviãozinho tem como função bater qualquer Bomber que se aproximar, e serve também para, de vez em quando, fazer vôo de reconhecimento nos arredores.

Localização

Após equipar e escoltar corretamente o Carrier, chega a hora de colocá-lo em algum lugar. Caso algum aliado seu esteja na iminência de uma guerra, coloque o Carrier, com muitos Bombers embarcados, próximo ao local onde a guerra pode ter seu início, e vigie a zona periodicamente, com os Fighters. Quando explodir o conflito, pode-se usar Bombers e Cruise Msl. para:

- a) Destruir as defesas inimigas, facilitando o avanço aliado;
- b) Deter forças de ataque inimigas;
- c) Estabelecer uma segunda frente de guerra para confundir o inimigo.

Domínio aeronaval

Pode-se dominar o mundo, controlá-lo, sem precisar ter uma cidade em cada continente, sem precisar dividir o país, enfim.

Posicione Carriers perto de zonas de conflito, no meio de grandes oceanos, ou formando barreiras marítimas que impeçam certas movimentações perigosas de países inimigos. Espalhe Carriers em pontos estratégicos do

mundo todo. Então vigie a área com Fighters, sempre, e controle os rumos das guerras, das navegações, etc.

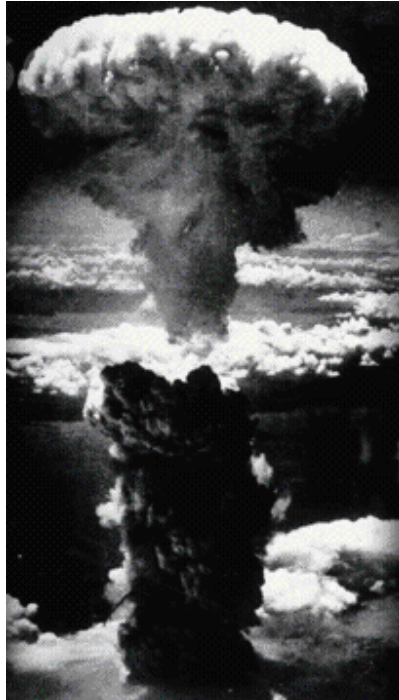
Fazendo isso, ganha-se o controle de todas as guerras, revoluções e conflitos entre países estrangeiros, e pode-se regular quem vai ganhar, perder ou sumir do mapa, por meio dos apoios aéreos, embargos e isolamentos impostos com o uso dos Carriers.

Isolamentos

Pode-se isolar um país, afundando todos os navios que dele saiam, tornando impossível uma navegação para dentro ou para fora do continente. Dessa forma, ele não poderá mandar diplomatas, unidades comerciais ou apoio militar a ninguém, nem fazer a guerra contra nação alguma. Tampouco poderá trocar tecnologias, o que o atrasará muito.

Pode-se isolar um país com o intuito de protegê-lo, impedindo a entrada de navios e aviões inimigos em suas proximidades.

Capítulo 34 – A ERA NUCLEAR



Quando for descoberta a Nuclear Fission, e construído o Manhattan Project, torna-se possível fazer mísseis nucleares. Entra-se, então, na Era Nuclear.

Mais do que nunca, a diplomacia ganha importância. As táticas de guerra Pós Moderna continuam valendo, embora qualquer movimento possa dar início a um conflito que porá fim à humanidade.

Não se engane: A inteligência artificial de Civ2 não hesita em atirar bombas atômicas para todo lado.

Alguns países atingem a Era Nuclear antes dos outros, de forma que estes países, quando fazem negociações, evocam o fato de terem estes arsenais. Geralmente, uma nação desenvolve a bomba, e fica como dona do mundo por algum tempo. Depois, outra nação constrói seus arsenais e cria-se uma situação de bipolaridade do poder mundial. As nações não-nucleares tendem a aliar-se com uma das duas potências. Logo, haverão três países, ou mais, com estas armas, e o mundo estará completamente mudado.

Logo, o mundo divide-se em duas classes: a dos países que tem a bomba atômica, e dos que não as tem. Os primeiros ficam cobrando tributos dos últimos, fazendo a guerra convencional. Muitas vezes, um país sem tecnologias nucleares apanha, é humilhado, perde cidades mas não reage, não revida, com medo de uma retaliação atômica.

Nunca concentre forças em uma cidade só. Prefira o equilíbrio, re-posicione seus exércitos, coloque-os sob o sustento de suas novas cidades. Uma explosão nuclear acaba com todas as unidades de uma cidade, e se algum inimigo realizar um ataque destes e tuas forças estiverem concentradas, perderá o exército além da cidade, e a guerra estará perdida.

Fora das cidades, os mísseis nucleares raramente são usados, porque são muito caros, e a inteligência artificial é muito burra para isso. Caso não consiga deter um grande exército que se aproxime em massa, use o recurso da bomba nuclear para varrer forças imensas do mapa.

Alie-se com um vizinho mais fraco, pois, se uma guerra nuclear tiver início, o inimigo terá dois alvos, duas nações inimigas para combater, e não jogará TODO o foguetório nuclear em cima de ti.

De qualquer forma, evite a guerra neste período de tempo. Realize operações diplomáticas, subornos, ou direcione seus esforços para a corrida espacial, como forma de construir e manter a supremacia mundial.

Capítulo 35 – A GUERRA COM DISPARIDADES TECNOLÓGICAS ENTRE AS NAÇÕES

Caso o seu país seja mais desenvolvido que o do inimigo, não há o que temer. Na Idade Média, por exemplo, o ataque supera a defesa, e na Moderna, o ataque não é grande coisa, mas isso não quer dizer que um país medieval possa atacar livremente um país moderno. Acontece que o único motivo pelo qual o ataque moderno é mais fraco que a defesa, é que as forças defensivas são muito fortes, e esmagam as forças de ataque modernas. Que dirá das medievais.

As definições a seguir, servem para o caso de o seu país estar mais atrasado que o inimigo.

Caso 1- País A: Pré-história ou Idade Antiga
País B: Idade Média

Uma guerra não é impossível, e a vitória pode muito bem ser tua. Construa City Walls, para deter a cavalaria inimiga, forme exércitos com Chariots e Catapults, e evite o combate direto contra as forças de ataque inimigas, que são muito superiores às tuas. Invada uma cidade inimiga, roube o Monotheism (para produzir Crusaders), e entre na Idade Média.

Caso 2- País A: Pré-história ou Idade Antiga
País B: Idade Moderna

As forças de ataque da idade Moderna são ligeiras evoluções das medievais, e com o uso de City Walls pode-se ainda defender as cidades. Não se engane: Phalanx ou Archers, fora das cidades, não detém um canhão. Evite a guerra, mas, se esta for necessária, desista das Legions e das Chariots, formando forças de ataque com Catapults.

Caso 3- País A: Pré-história ou Idade Antiga
País B: Idade Contemporânea

Evite a guerra. É praticamente impossível atacar, e inútil defender. Use diplomata para tomar cidades à base de suborno. Caso precise atacar, use muitas unidades e não faça economia: Perder muitas unidades de ataque para tomar um simples ponto estratégico faz parte de uma guerra deste tipo.

Caso 4- País A: Pré-história ou Idade Antiga
País B: Pós Modernidade e Era Nuclear

Uma diferença tão abissal só pode ser fruto de uma péssima administração. A guerra é impossível, já que um tanque varre do mapa cinco ou seis Phalanx em um único turno. Peça a paz, tente o suborno, ou tome tecnologias de outros povos que ainda não estejam na Pós Modernidade, para ao menos atingir a idade Contemporânea.

Caso 5- País A: Idade Média
País B: Idade Moderna

Este estado de coisas é muito comum em Civilization 2. Se puder, cesse as hostilidades, a não ser que tuas força de ataque sejam muito numerosas. O inimigo não experimenta grande vantagem no ataque.

Caso 6- País A: Idade Média
País B: Idade Contemporânea

O ataque é praticamente impossível. Procure defender-se e desenvolver as ciências.

Caso 7- País A: Idade Média

País B: Pós Modernidade e Era Nuclear

Estamos encrencados. Um conflito tão contrastante dificilmente te deixará vivo. Faça alianças, e, se teus aliados estiverem indo bem na guerra contra o inimigo comum, tome as cidades que restarem enfraquecidas ou desarmadas, utilizando a Tática da Rebarba.

Caso 8- País A: Idade Moderna

País B: Idade Contemporânea

Há uma pequena disparidade tecnológica, mas está tudo bem, ainda. Tome cuidado com os Artillery do inimigo, e ataque-o com canhões, ainda muito efetivos contra os Riflemen.

Caso 9- País A: Idade Moderna

País B: Pós Modernidade e Era Nuclear

Não tente combater o inimigo no mar, fortifique a cidades e desenvolva as ciências. A cavalaria até consegue algumas vitórias limitadas, ainda. Mas não aposte nestas forças por muito tempo, porque o teu desgaste será muito maior que o do inimigo, o que resultará no teu enfraquecimento.

Caso 10- País A: Idade contemporânea

País B: Pós Modernidade e Era Nuclear

O inimigo tem aviação e tanques, o que tu não tens. Desenvolva o tanque antes do avião, caso possa tocar as ciências para a frente durante o conflito. Fortifique-se nas cidades e só ataque pontos fracos do inimigo, pois, apesar de fortes, os Riflemen não resistem a um ataque aéreo ou de Armor.

Capítulo 36 – A GUERRA INTERCONTINENTAL

Uma guerra entre países separados pelo mar é sempre diferente daquela travada meramente no campo terrestre.

A guerra intercontinental exige dinheiro, e tem uma dinâmica diferente da guerra em terra firme, já que as tropas agora precisam antes chegar ao campo, para depois poder combater. Este tipo de conflito pode ser dividido em suas duas formas diferentes: a antiga, e aquela que surge com a chegada da Modernidade.

A Guerra Intercontinental até a Modernidade

Uma guerra intercontinental antiga tem dois pontos básicos:

- A) Transportar unidades terrestres até as terras do inimigo;
- B) Afundar navios inimigos que carreguem tropas para desembarque na nossa terra.

Este esquema não muda muito ao longo do tempo. O alvo principal dos ataques no mar é sempre o de preparar ou minar a guerra em terra firme. Não há uma verdadeira guerra no mar.

O inimigo raramente ataca um navio teu (só o faz quando em clara vantagem, com um navio mais forte), e não bombardeia cidades.

Nunca mande navios todos juntos. Nunca chegue ao continente inimigo com um navio de cada vez. Quando desembarcar, desembarque todas as forças de uma vez só, não esqueça que o inimigo está em suas cidades, onde fortifica-se e produz unidades novas. E envie muitas forças de defesa, porque, caso a tua força de ataque fique cercada, não haverá como mandar reforços imediatamente.

A Guerra Intercontinental após a Modernidade

Com a chegada dos Tranzports e Armors, a velha lógica do desembarque em continente inimigo continua valendo. Este é o objetivo: invasão. Mas o método como isso é feito muda muito.

A primeira grande mudança é operada durante a Idade Contemporânea, e trata-se da especialização dos navios. Agora, existem navios de combate e navios de transporte, exclusivamente.

Não basta escoltar os navios de transporte com os de combate. É preciso mandar Carriers com aviões junto, para bombardear navios inimigos e anteceder com Bombers o ataque à costa. Vistorie o mar com os Fighters ao final de cada turno, para não ter uma surpresa desagradável, como ver um Transport, com oito caríssimos tanques, afundar no meio do oceano.

Não ataque uma cidade isoladamente. Mande forças concentradas para tomar umas duas ou três cidades de uma vez só. Não se pode deixar o inimigo em condições de responder ao ataque imediatamente, porque não há como mandar reforços.

No campo da defesa, construa defesas nos portos, e coloque unidades ao longo da costa, para que o inimigo não tenha um ponto de desembarque. Ele terá que usar aviação ou forças anfíbias para atacar durante o desembarque, e isso custará muito dinheiro. Mantenha forças aéreas nas cidades, e faça vôos de reconhecimento, prepare mísseis (Cruise Msl.) para afundar navios que se aproximam. Deixe alguns Submarines em torno do teu continente para vigiar a aproximação do inimigo.

Capítulo 37 – FECHAMENTO

“Um exército sem espões é como um homem sem olhos e ouvidos”
- Chia Li

Nunca aja sem pensar, nunca ataque sem medir as possibilidades e nunca negocie sem saber com quem está falando, a não ser nos casos de primeiro contanto entre as civilizações.

Quando jogar, lembre-se de que é apenas um jogo, que não deve tornar-se um vício ou uma opção e vida. Viva, ande por aí, conheça pessoas, e, claro, jogue Civilization 2, tudo com moderação. Seja justo e, caso jogue pela Internet alguma versão multiplayer de Civilization, não arrume brigas reais por causa do jogo.

Espero que este manual seja de grande utilidade para os jogadores, já que ele reúne a experiência de anos como jogador, e tentei colocar nele todo o meu conhecimento, sem tolher as aspirações próprias de cada jogador que o ler.

Civilization 2 trata muito a questão da guerra, e esta parece ser a coisa mais importante para alguns neste jogo. Nunca esqueça do mais importante:

“O verdadeiro objetivo da guerra é a paz”

O Princípio – © - 2002 -Fábio Burch Salvador

Bibliografia Recomendada:

“O Príncipe” – Nicolau Maquiavel
“A Arte da Guerra” – Sun Tzu

Filmografia Recomendada: “Alexandre, o Grande”, “A Batalha de Stalingrado” “O Resgate do Soldado Ryan”, “Outubro” (de Eisenstein)