

Fun Thing To Play GameFixs ISSUE

Different, Creative, Perfect

January 2021

Issue 8

■ unaru: Sid Meier's Civilization VI

■ เรือง: กิ่งก้าน

■ Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch

■ PEGI 12



9 772773 882018
 15% off 20% off
 15% off 20% off

เกร็ดประวัติศาสตร์น่ารู้ของเหล่าผู้นำใน Civilization VI



เรื่อง: กิ๊ยตันเล็ก



Scoop นี้เราจะพาคุณผู้อ่านไปทำความรู้จักกับเกร็ดความรู้ที่น่าสนใจของเหล่าผู้นำใน Civilization VI เดี๋ยว ๆ ผู้เขียนจะยกตัวอย่างวีรกรรม, ผลงาน, ความสำคัญต่อบ้านเมืองในฐานะผู้นำแต่ละคน เพราะอะไรพวกเขาจึงถูกยกย่องให้เป็นบุคคลสำคัญของโลก และต่อประเทศที่เขาปกครอง เรามาเริ่มกันที่ผู้นำคนแรกก่อนเลย

1. Alexander the Great

อเล็กซานเดอร์มหาราช



- เป็นกษัตริย์แห่งราชอาณาจักรมาเกโดเนีย หรือมาซิโดเนียในเกม และยังเป็นลูกศิษย์ของอริสโตเติล
- พระองค์นำทัพพิชิตทั่วทั้งดินแดน ซีเรีย, อียิปต์, เมโสโปเตเมีย และเปอร์เซีย รวมไปถึงอินเดียด้วย
- การรบที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของอเล็กซานเดอร์มหาราชคือ คีกเอาชนะพระเจ้าดาไรอัสที่ 3 แห่งเปอร์เซีย จนสามารถยึดครองเปอร์เซียทั้งหมดมาได้ ใน "ยุทธการที่อิสซัส" และ "ยุทธการที่กอกามิลา"

2. Amanitore

อมานีโตรี



- ชื่อนี้เป็นฉายาเธอเท่านั้น ส่วนชื่อจริงเธอไม่มีเผยแพร่ในประวัติศาสตร์
- นิวเบียเป็นประเทศที่ตั้งอยู่ในลุ่มแม่น้ำไนล์ ในปัจจุบันคือประเทศซูดานเหนือ ประเทศเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานราว 2,000 ปี ก่อนคริสต์ศักราช



ชื่อเกม: Civilization VI [+ DLC Rise and Fall, DLC Gathering Storm]
 ค่าย: Firaxis Games
 แนว: Simulation, Turn-Based Strategy
 เครื่อง: PS4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, Mac, Linux ปี: 2016



เรื่อง: กิยกันเล็ก



สารผู้เขียน



หนึ่งในเกมแนว RTS ที่โดดเด่นเรื่องความสมจริง รูปแบบเกม Civilization VI ดูผ่าน ๆ เราอาจมองว่า นี่ก็แค่เกมแนวสร้างเมืองทั่วไป แต่ถ้ามือถือที่เราลองหยิบเกมนี้มาเล่นจริงจัง จะรู้เลยว่า Civilization VI มีมิติกว้าง, ลึก, ยาว เป็นนิยามเกมแนว RTS บันเทิงจำนวนมากที่เกมสร้างเมืองทั่วไป เพราะนอกจากเราสามารถสร้างเมืองได้ปกติแล้ว เรายังสามารถสร้างผู้คน, อารยธรรม, เทคโนโลยี, ระบบเศรษฐศาสตร์ การค้า, บ้านเรือนสถาปัตยกรรม, การเกษตร, กองทัพทหาร, การเมือง และรัฐบาล, ภาษา, ศาสนา, ประเทศในฝันได้ตามทัศนคติอุดมคติ พุดต่าง ๆ ว่าสวมบทเป็นพระเจ้าแห่งจักรวาลโลก Civilization VI ประมาณนั้น

ในเกมเรายังสามารถดึงบุคคลสำคัญของโลกอย่าง คานธี, เจงกิสข่าน, คลีโอพัตรา, พระเจ้าอเล็กซานเดอร์, ฮิวอดอร์ โรสเวลต์, โรเบิร์ต เดออบรูซ, จินซีฮ่องเต้, ปิเตอร์มหาราช มากกว่า 40 ตัวละคร มาใช้ปกครองประเทศตัวเอง จากนั้นเมื่อเราก่อร่างสร้างเมืองจนเป็นปึกแผ่น แข็งแกร่งในศาสตร์ทุกด้านแล้ว เรายังสามารถทำตัวเป็นประเทศผู้ล่า อาณานิคม คอยไล่ล่าชนชาติเล็ก ๆ บนแผนที่โลก ให้มาอยู่ในอาณา นิคมตน หรือคอยต่อสู้กับชนชาติอื่นที่เข้ามารุกล้ำหวังครอบครอง ประเทศเรา

ผู้เขียนขอแนะนำว่าหากเราคิดจะเล่นเกมนี้จริงจัง นั่นคือคุณได้ยอมรับ ผลที่จะตามมาแล้ว เพราะ Civilization VI นี่คือนิยามความบันเทิงที่ สามารถดูเวลาเราให้หายไปกับหลุมดำได้แบบไม่รู้ตัว ทำนองเริ่ม หยิบจอยเล่นตอน 10 โมงเช้า เล่นเพลินสร้างนั่นสร้างนี่กว่าจะมารู้ตัว อีกทีก็ปาไป 6 โมงเย็น ยืนตรงเคารพธงชาติจนนั่งลงหยิบจอยเนรมิต ดินแดน Civilization VI ของเราต่อแบบไม่แคร์โลก...

■Tip: บทสรุปเล่มนี้ผู้เขียนอิงจากเกมเวอร์ชัน Nintendo Switch เป็นหลักนะครับ



สารบัญ



1. Main Menu: หน้าเมนูหลักก่อนเข้าสู่การเล่น
2. Player Menu: หน้าใหม่จัดการเล่นหลัก
3. City Menu: หน้าต่างเมือง
4. Other Civilization Menu: หน้าต่างการทูต
5. Victory Conditions: วิธีเอาชนะ
6. Leader: ผู้นำ
7. Era: ยุค
8. Food: อาหาร
9. Population: ประชากร
10. Housing: บ้านเรือน
11. Amenities: ค่าความสุข
12. Loyalty DLC Rise & Fall: ค่าความภักดี
13. Governors DLC Rise & Fall: ผู้ว่าราชการ
14. Gold: เงิน
15. Trade Route: เส้นทางการค้า
16. Policy Card: การ์ดนโยบาย
17. Government: ระบบการปกครอง
18. Espionage: การจารกรรมข้อมูล
19. Terrain: พื้นที
20. Improvement: การพัฒนาพื้นที่
21. Resources: ทรัพยากร
22. Production: ค่าก่อสร้าง
23. Projects: โปรเจค
24. Power DLC Gathering Strom: พลังงาน
25. City-State: นครรัฐ
26. Building: สิ่งปลูกสร้าง
27. Wonder: สิ่งมหัศจรรย์
28. Barbarian: คนเถื่อน



29. Unit: ยูนิต

29.1 Great People: สุดยอดดุดพลเรือน

30. Promotion: การเลื่อนขั้น

31. Eureka Moment: ยูเรก้า โมเมนต์

32. Faith: ค่าความเชื่อ

33. Pantheons: ศาสนายุกบูกเบิก

34. Religion: ศาสนา

35. Beliefs: ความเชื่อ

36. Culture: วัฒนธรรม

37. Civics: การพัฒนาคุณภาพชีวิต

38. Tourism: นักท่องเที่ยว

39. Combat: การต่อสู้

40. Warmongering: ความบ้ำสงคราม

41. Casus Belli: การประกาศสงคราม

42. Science: ค่าวิทยาศาสตร์

43. Technology Tree: ตารางอัปเกรดเทคโนโลยี

44. Science Victory Step: วิธีเอาชนะศัตรูด้วยวิทยาศาสตร์

45. Diplomatic Favor DLC Gathering Storm: ค่าความชอบในการทูต

46. Competition DLC Gathering Storm: การแข่งขันระดับโลก

47. World Congress DLC Gathering Storm: รัฐสภาโลก

48. Story - Basic Play: ส่วนเนื้อเรื่อง - การเล่นเกมเบื้องต้น

1. Main Menu: หน้าเมนูหลักก่อนเข้าสู่การเล่น



1. Single Player = โหมดการเล่นคนเดียว แบ่งได้ตามนี้

- Resume Game = เริ่มเกมต่อจากจุดที่เล่นไว้

- Load Game = เริ่มเกมต่อจากจุดที่เซฟไว้

- Play Now = เริ่มเล่นเลยแบบให้เกมสุ่มทุกอย่างมาให้

- Scenarios = สอนการเล่นเบื้องต้น

- Create Game = เปิดให้อิสระให้เราสร้างเกมเล่นเอง เลือกผู้นำ, ขนาดแผนที่, ความยากในการเล่น จิปาถะ

2. Multiplayer = โหมดเล่นแบบออนไลน์ มีแบบ Local และ Online

3. Game Option = ตั้งค่าระบบต่าง ๆ ภายในเกม

4. Downloadable Content = DLC เสริมในเกม เราสามารถซื้อเพิ่มมาได้

5. Hall of Fame = ประวัติการเล่นของเรา

6. Tutorials = สอนระบบการเล่นต่าง ๆ ให้เล่น

7. Credits = รายชื่อทีมงานผู้สร้างเกม Civilization VI

2. Player Menu: หน้าโหมดการเล่นหลัก



VI ไอคอนเมนูด้านบนจเรียงจากซ้ายไปขวา หรือในกรอบสีแดงตามภาพ [1]



- 🌐 ค่าวิทยาศาสตร์ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "42. Science: ค่าวิทยาศาสตร์"]
- 🏛️ ค่าวัฒนธรรม [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "36. Culture: วัฒนธรรม"]
- 🌍 ค่าความเชื่อ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "32. Faith: ค่าความเชื่อ"]
- 💰 เงิน [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "32. Faith: ค่าความเชื่อ"]
- 🏞️ นักท่องเที่ยว [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "38. Tourism: นักท่องเที่ยว"]
- 🛤️ เส้นทางการค้า [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "15. Trade Route: เส้นทางการค้า"]
- 🏢 Envoys ค่าความสัมพันธ์กับนครรัฐ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "25. City-State: นครรัฐ"]
- 🏠 ทรัพยากรพิเศษ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "21. Resources: ทรัพยากร"]

VI เมนูปุ่ม L หรือในกรอบสีฟ้าตามภาพ [2]



- 🔬 Research Panel = ใช้ดูเทคโนโลยีที่เรากำลังวิจัยอยู่ สามารถกดดูเทิร์นที่ต้องการ และปรับเปลี่ยนได้
- 🏛️ Civic Panel = ใช้พัฒนาคุณภาพชีวิตประชาชนที่เรากำลังวิจัยอยู่ สามารถกดดูเทิร์นที่ต้องการ และปรับเปลี่ยนได้ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "37. Civics: การพัฒนาคุณภาพชีวิต"]
- 🏛️ Government = ระบบการปกครอง ให้เราใส่การ์ดนโยบายเข้าไป [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "17. Government: ระบบการปกครอง"] การเปลี่ยนระบบการปกครองใช้เวลา 5 เทิร์น
- 🌍 Religion = ใช้ดูพ็อบนัสต่าง ๆ จากศาสนาในเมืองเรา [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "32. Faith: ค่าความเชื่อ"]
- 👤 Great People = คะแนนของสุดยอดบุคคล หากคะแนนจุดนี้เต็ม เราสามารถสร้างผลงานออกมาได้ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "17. Government: ระบบการปกครอง"]
- 🏛️ Great Work = สุดยอดผลงานที่ถูกสร้างโดยสุดยอดบุคคล ไร้ขั้วเพิ่มค่าท่องเที่ยว การจะย้าย Great Work ได้นั้นเราจะต้องรอให้ครบ 10 เทิร์น



■ **3. Domination Victory** = ชนะด้วยวิธีบุกผู้เข้าไปไม่ยั้ง



ทำสงครามชนะทุกประเทศเพื่อขึ้นเป็นเบอร์ 1 เจ้าผู้ปกครองโลกใบนี้ วิธีเล่นสายนี้ให้ชนะเราสามารถดูต่อได้ที่หัวข้อ "5. Victory Conditions: 38. Tourism: นักท่องเที่ยว > Domination"

■ **4. Science Victory** = ชนะชาติคู่แข่งด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี



ในขณะที่ชาติอื่นเขาทำสงครามพุ่งหอกฆ่าฟันกันแย่งสัตว์ แต่ชาติเรากลับเดินเกมสวนทางอย่างผู้มีอารยะ พัฒนาเทคโนโลยีลอยขึ้นไปเปิดอาณานิคมอยู่บนดาวอังคาร การชนะชาติคู่แข่งด้วยสายนี้เกี่ยวข้องกับ การ Research เพิ่ม ๆ จุดนี้เราสามารถดูหัวข้อการ Research ที่จะทำให้เราชนะชาติคู่แข่งด้วยวิธีทางเทคโนโลยี/วิทยาศาสตร์ได้ที่หัวข้อ "42. Science: คำวิทยาศาสตร์" และสายการอัปเกรดที่หัวข้อ "43. Technology Tree: ตารางอัปเกรดเทคโนโลยี"

■ **5. Diplomacy Victory** = ชนะด้วยวิธีสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ผ่านงานกิจกรรมต่าง ๆ



รูปแบบเอาชนะชาติอื่นด้วยสายนี้มีเฉพาะใน DLC Gathering Storm เท่านั้น โดยเราต้องคอยสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์กับชาติพันธมิตรเราผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยในแต่ละกิจกรรมที่เราทำเราจะได้รับค่า Diplomacy Victory แตกต่างกันไป และเมื่อฝ่ายใดได้รวบรวมค่า Diplomacy จนถึง 20 ก่อนก็จะกลายเป็นผู้ชนะของการเล่นสายนี้ทันที สำหรับใครที่สนใจชนะชาติคู่แข่งด้วยวิธีสายนี้ ให้เราดูต่อได้ที่หัวข้อ Diplomacy

■ **6. Score/Time** = ชนะด้วยคะแนนรวมเมื่อเล่นจบถึงปี 2050 AD



เมื่อเราเล่นไปถึงปี 2050 AD ตัวเกมจะบังคับให้จบอัตโนมัติ และหากเรายังไม่รู้ผลแพ้/ชนะ เกมจะสรุปผลคะแนนรวมระหว่างชาติเรากับชาติคู่แข่งออกมา ถ้าผลคือชาติเรามีคะแนนรวมเป็นอันดับ 1 เราก็จะกลายเป็นผู้ชนะชาติอื่นทันที ส่วนเทคนิคการให้คะแนนของเกม Civilization VI นี้อยู่ที่หัวข้อ "46. Competition DLC Gathering Storm: การแข่งขันระดับโลก"

■ **Tip:** การเอาชนะชาติอื่นด้วยวิธีตามสายต่าง ๆ แนะนำให้เราเรียนรู้รายละเอียดให้ลึกก่อนลงเล่น เมื่อเวลาเราเล่นจริงจะได้ไม่งง ส่วนนี้เราสามารถดูลิขสิทธิ์เพิ่มเติมได้ที่หน้าสารบัญ

6. Leader: ผู้นำ



"หัวข้อผู้นำ" ส่วนสำคัญที่สุดของเกมก็ว่าได้ แน่นอนว่าการสร้างชาติจำต้องมีผู้นำนำดีคอยปกครองประชาชนในชาติเรา โดยผู้นำแต่ละคนที่เราเรียกใช้ก็จะมีโบนัส, ความสามารถ, สายการเล่น Unique Unit และ Unique Building เรียกง่าย ๆ ว่า "ยูนิตประจำชาติ" ที่โดดเด่นต่างกันไปตามยุคสมัย ที่มีพวกเขาอิงอยู่จริงตามช่วงประวัติศาสตร์ เพราะฉะนั้นแล้ว เวลาเราเลือกผู้นำแต่ละคนให้มาปกครองชาติเรา เราต้องวิเคราะห์ให้รอบคอบก่อนว่า เขาเหมาะจะมาดูแลประเทศเรามากน้อยแค่ไหน... เช่น ชาติเราเป็นโยบายเป็นเอกเรื่องสงคราม กับการล่าอาณานิคม แต่เราดันเลือกเอาคานธีมาเป็นประธานาธิบดี ก็ดูจะสวนทางกับสายการเล่นแบบสันติของคานธีสิ้นเชิง

■ **Tip:** รายละเอียดค่าความสามารถของผู้นำทุกคนในบทสรุปนี้ ถูกอัปเดตตาม DLC ล่าสุดของเกมแล้ว จุดนี้หากไม่มีตรงกับเวอร์ชันเกมปกติที่ไม่มี DLC ก็ไม่ต้องตกใจ



VI 7. ผู้นำ Dido: ไดโด [ต้องมี DLC Gathering Storm]



ประเทศ: Phoenicia = โพลินีเซีย

นิสัยส่วนตัว: Sicilian Wars = ชอบสร้างเมืองติดกับทะเล, ไม่ชอบประเทศที่ก่อตั้งแบบแย่งพื้นที่ติดทะเลเราไป

ความสามารถประจำชาติ: Mediterranean Colonies = ได้รับ Eureka Moment กับ Writing เมืองชายฝั่งที่ถูกสร้างโดยประเทศ, หากเราตั้งประเทศอยู่บนทวีปเดียวกันกับเมืองหลวง จะมีค่าภักดีเต็มตลอดเวลา, ยูนิต Settler ได้รับ 2 การเคลื่อนที่, เราสามารถมองเห็นเมื่ออยู่ในน้ำ

ความสามารถของผู้นำ: Founder of Carthage = เราสามารถย้ายเมืองหลวงได้ โดยมีเงื่อนไขคือ เมืองที่ถูกสถาปนาเป็นเมืองหลวงใหม่ของเราจะต้องมี Harbor อีกทั้งเมื่อเมืองของเรามี Government Plaza เราจะได้เพิ่มอีก 1 เส้นทางการค้า ซึ่ง Government Plaza ที่เรามีภายในเมืองจะไปช่วยเพิ่มค่า Production ให้กับเราอีก 50%

■ ยูนิตประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Bireme

ความสามารถ

- 30 พลังโจมตีระยะใกล้
- 4 การเคลื่อนที่
- ปกป้อง Trader ไม่ให้ถูกปล้นใน 4 ช่องที่ห่างจากเรือ

ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ Galley

■ สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Cothon

ความสามารถ

- +50% ค่าก่อสร้าง Settler กับเรือทุกชนิด
- ยูนิตเรือ เมื่อกดเพิ่มเลียดในเมืองจะเต็มทันที

ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง District, Harbor

VI 8. ผู้นำ Eleanor of Aquitaine: อาลีเยนอร์ แห่งอากีแตน

[ต้องมี DLC Gathering Storm]



ประเทศ: England & France = อังกฤษ และฝรั่งเศส [ตามรูปภาพ: ชายแบบอังกฤษ ขาวแบบฝรั่งเศส]

Tip: เธอทั้งคู่เป็นราชินีของ 2 ประเทศ โดยคนชายเป็นราชินีของพระเจ้าเฮนรีที่ 2 แห่งอังกฤษ ส่วนคนขาวเป็นราชินีของพระเจ้าหลุยส์ที่ 7 แห่งฝรั่งเศส

นิสัยส่วนตัว: Angevin Empire = ชอบประเทศที่มีประชากรมาก ๆ, ไม่ชอบประเทศที่มีประชากรน้อย ๆ

ความสามารถประจำชาติฝรั่งเศส: Grand Tour = สร้าง Wonders ในยุคกลาง/ยุคเรเนซองส์เร็วขึ้น 20%, X2 นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวสิ่งมหัศจรรย์ในชาติเราทุกยุคสมัย

ความสามารถประจำชาติอังกฤษ: Workshop of the World = +2 ค่าทรัพยากร Iron และ Coal, +100% ค่าก่อสร้าง Military Engineers และ ยูนิตดังกล่าวจะมีซาร์จการสร้างเพิ่มอีก 2 ซาร์จ, +20% ค่าก่อสร้างใน Industrials Zone

ความสามารถของผู้นำ: Court of Love = Great Work ทุกรูปแบบ ทำให้นครรัฐของชาติที่เป็นศัตรูกับเรากายใน 9 ช่องถัดจากเมืองของเราจะ -1 ค่าความภักดี แก่นครรัฐนั้น ๆ และหากนครรัฐที่ได้รับผลกระทบจากสภิลเราจนกลายเป็นรัฐอิสระ [Free City] ก็จะทำให้นครรัฐดังกล่าวได้เข้ามาเป็นหนึ่งในรัฐอาณานิคมของเราทันที

■ ยูนิตประจำชาติฝรั่งเศส



ลำดับ 1. ชื่อ Garde Imperiale

ความสามารถ

- +10 พลังโจมตี เมื่ออยู่ในเขตเมืองหลวง
- ได้รับค่าสุดยอดนายพล จากการสังหารยูนิตศัตรู

ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ -

■ สิ่งปลูกสร้างประจำชาติฝรั่งเศส



ลำดับ 1. ชื่อ Chateau

ความสามารถ

- +2 ค่าวัฒนธรรม
- +1 Appeal
- +1 ค่าวัฒนธรรม หากอยู่ใกล้ Wonders จะ +2
- +1 เงินต่อ Luxury Resources

ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Tile Improvement



VI 17. ผู้นำ Jadwiga: พระบรมราชินีนาถเจดวิกา
 [ต้องมี Poland Civilization Pack]



ประเทศ: Poland = โปแลนด์
นิสัยส่วนตัว: Saint = ชอบประเทศที่มีค่าความเชื่อสูง, ไม่ชอบประเทศที่ไม่มีศาสนา
ความสามารถประจำชาติ: Golden Liberty = เมื่อสร้าง Encampment หรือ Fort บนพื้นที่รอบ ๆ จะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชาติเราทันที, เปลี่ยน Military Policy ไปเป็น Wildcard Policy ทุกรูปแบบการปกครอง
ความสามารถของผู้นำ: Lithuanian Union = เมืองใดก็ตามที่ชาติศัตรูได้เสียพื้นที่จากความสามารถ Golden Liberty เรา เขาจะถูกเปลี่ยนให้มานับถือศาสนาเดียวกับเรา, +4 เงิน, +2 ค่าวัฒนธรรมและค่าความเชื่อต่อ Relics ของประเทศเรา

■ **ยูนิตประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ Winged Hussar
ความสามารถ
 เมื่อเราโจมตีศัตรู หากค่าโจมตีเราสูงกว่าศัตรู เราจะดันศัตรูถอยหลังไป 1 ช่อง และเมื่อเราดันศัตรูติดกับภูเขาหรือทะเลได้แล้ว จะสร้างความเสียหายศัตรูได้เพิ่มขึ้นด้วย
ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ Heavy Cavalry

■ **สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ Sukiennice
ความสามารถ
 - +3 เงิน เพิ่มได้โดย Free Market Policy
 - +1 ประชากร
 - +1 ค่าสุดยอดพ่อค้า
 - +4 เงินต่อเส้นทางการค้าภายใน
 - +2 ค่าก่อสร้างต่อเส้นทางการค้าภายนอก
ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Building, Market

VI 18. ผู้นำ Jayavarman VII: พระเจ้าชัยวรมันที่ 7
 [ต้องมี Khmer & Indonesian Civilization Pack]



ประเทศ: Khmer = เขมร หรือกัมพูชา
นิสัยส่วนตัว: An End to Suffering = ชอบประเทศที่มีประชากรหนาแน่นและค่า Holy Site เยอะ ๆ, ไม่ชอบประเทศที่มีค่า Holy Site น้อย ๆ, ไม่ชอบประเทศที่มีประชากรหนาแน่น แต่ดันมีค่า Holy Site น้อย
ความสามารถประจำชาติ: Grand Barays = +3 ค่าความเชื่อ และ +1 ค่าความสุข เมื่อเราได้สร้างพื้นที่ติดกับ Farm แล้วผลิตผลใน Farm จะให้อาหารเราเพิ่มขึ้นอีก 2
ความสามารถของผู้นำ: Monasteries of the King = +2 อาหาร และ +1 บ้านเรือน เมื่อเราได้สร้างพื้นที่ติดกับแม่น้ำ, สร้าง Holy Site ในช่วง Culture Bomb จะกินพื้นที่โดยรอบมาเป็นของเรา

■ **ยูนิตประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ Domrey
ความสามารถ
 - เดิน และตีได้ในเทิร์นเดียวกัน
 - ทำตามแบบ Bombard
ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ Siege

■ **สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ Prasat
ความสามารถ
 - +4 ค่าความเชื่อ
 - +1 ประชากร
 - +1 ค่าศาสนา
 - +2 ช่องเก็บวัตถุมงคล
 - ชื่อยูนิต Apostles, Gurus หรือ Inquisitors
ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Building, Temple



■ สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Film Studio

ความสามารถ

- +2 ค่าวัฒนธรรม เมื่อมี Grand Opera Policy
- +4 ค่าวัฒนธรรม เมื่อมีพลังงาน 3
- +1 ประชากร
- +1 ค่าวัฒนธรรม
- +1 ค่าสุดยอดศิลปิน
- +2 ค่าสุดยอดนักดนตรี
- +1 ที่สุดยอดงานดนตรี
- +100% นักท่องเที่ยว เมื่อมาถึงยุคสมัยใหม่

ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Building, Broadcast Center

VI 41. ผู้นำ Tomyris: โทไมริส



ประเทศ: Scythian = ไชเชียน, เอเชียกลาง

นิสัยส่วนตัว: Backstab Averse = ไม่ชอบประเทศที่ทำสงครามแบบ Surprise War, ชอบประเทศที่เป็นพันธมิตร

ความสามารถประจำชาติ: People of the Steppe = เมื่อสร้างยูนิตประเภท Light Cavalry หรือ Saka Horse Archer เราจะได้รับยูนิตอีกตัวทันทีเมื่อสร้างเสร็จ

ความสามารถของผู้นำ: Killer of Cyrus = +5 พลังโจมตีให้ทุกยูนิตที่เราโจมตีศัตรูจนบาดเจ็บ, เมื่อสังหารยูนิตศัตรูสำเร็จจะฟื้นฟูเลือด 50

■ ยูนิตประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Saka Horse Archer

ความสามารถ

- โจมตีไกล 1 ช่อง
- ไม่ต้องการม้าในการสร้าง

ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ -

■ สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Kurgan

ความสามารถ

- +1 ค่าความเชื่อ
- +1 เงิน
- +1 ค่าความเชื่อ เมื่อสร้างติดกับ Pasture

ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Tile Improvement

VI 42. ผู้นำ Trajan: จักรพรรดิทราจัน



ประเทศ: Roman = โรมัน

นิสัยส่วนตัว: Optimus Princeps = ชอบทำตัวเป็นผู้ล่าอาณานิเขตคอยขยายอาณาเขตปกครองให้ประเทศตัวเอง, ไม่ชอบประเทศที่มีอาณาเขตปกครองบนพื้นที่น้อย ๆ

ความสามารถประจำชาติ: All Roads Lead to Rome = เมืองทุกเมืองจะมีเส้นทางการค้ามาให้ 1, +1 เงินให้กับทุกเส้นทางทางการค้าที่ผ่านมาในประเทศเรา, สร้างถนนเชื่อมให้ทันทีเมื่อมีเมืองที่อยู่ใกล้ ๆ กับเมืองหลวงของเรา

ความสามารถของผู้นำ: Trajan Column = เมืองที่สร้างใหม่จะสามารถสร้าง Building ใน City Center ได้ 1 อย่างทันที, City-State นั้นได้นับถือศาสนาเดียวกับเรา

■ ยูนิตประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Legion

ความสามารถ

- สามารถสร้าง Roman Fort ได้
- สามารถกวาดพื้นที่ได้
- พลังโจมตี 40

ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ Swordsman

■ สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ



ลำดับ 1. ชื่อ Bath

ความสามารถ

- ค่าก่อสร้าง 18
- ต้องการน้ำจืดในการสร้าง ทำให้เราต้องสร้างติดกับแม่น้ำ, ทะเลสาบ, ภูเขา
- +2 บ้านเมือง
- +1 ค่าความสุข
- +1 ค่าความสุข เมื่อมีพื้นที่ Geothermal Fissure ในเมือง

ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Districts, Aqueduct



VI 45. ผู้นำ Wilhelmina: พระราชินีนาถวิลเฮลมินา
 [ต้องมี DLC Rise & Fall]



ประเทศ: Netherland = ฮอลแลนด์ หรือเนเธอร์แลนด์
นิสัยส่วนตัว: Billionaire = ชอบประเทศที่มีเส้นทางการค้าเชื่อมโยงกับประเทศเธอ, ไม่ชอบประเทศที่ไม่ยอมทำการค้ากับประเทศเธอ
ความสามารถประจำชาติ: Grote Rivieren = +2 โบนัสหลักของ Campus - Theater Square - Industrial Zone เมื่อสร้างติดแม่น้ำ, การสร้าง Harbor สามารถขโมยของคนอื่นได้, +50% ค่าก่อสร้างให้กับ Dam และ Flood Barrier ด้วย
ความสามารถของผู้นำ: Radio Oranje = เส้นทางการค้าภายใน +1 ความภักดี, เส้นทางการค้าภายนอก +1 ค่าวัฒนธรรม

■ **ยูนิตประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ De Zeven Provinciën
ความสามารถ
 - พลังโจมตี 50
 - +7 พลังโจมตี เมื่อโจมตีพื้นที่
ยูนิตทั่วไปที่ถูกแทนที่ Frigate

■ **สิ่งปลูกสร้างประจำชาติ**



ลำดับ 1. ชื่อ Polder
ความสามารถ
 - +1 อาหาร
 - +1 อาหาร เมื่อสร้าง Polder ติดกัน
 - +1 ค่าก่อสร้าง
 - +0.5 บ้านเรือน
 - +4 เงิน
 - +2 อาหาร และ +1 ค่าก่อสร้างเมื่อสร้างติดกัน และมี Replaceable Parts
ประเภทของสิ่งปลูกสร้าง Tile Improvement



7. Era: ยุค



หรือ "ยุค" ส่วนนี้เราไม่ต้องไปทำอะไรกับมันเลย เพราะส่วนนี้คือ วัน/เดือน/ปี ที่เดินอยู่ในเกมเวลาเราเล่น และการวิจัยของเราเมื่อเดิน หน้าไประดับหนึ่งแล้ว เราจะสามารถปลดล็อคการวิจัยในยุคต่อ ๆ ไปได้ โดยยุคในเกมถูกแบ่งออกเป็นตามนี้

1. Ancient Era: ยุคโบราณ = จุดเริ่มต้นของการสร้างอารยธรรมมนุษย์
2. Classical Era: ยุคคลาสสิก = ช่วงอารยธรรมกรีกโรมัน มนุษย์เริ่มงานประพันธ์/ศิลปะ รวมไปถึงเริ่มสร้างระบบการปกครองหรือภาครัฐ
3. Medieval Era: ยุคกลาง = ภาพที่คุ้นเคยเวลาเราชมการ์ตูนดิสนีย์ ปราสาทเจ้าชาย/เจ้าหญิง ยุคที่มีเหตุการณ์ประวัติศาสตร์เกิดขึ้นมากมาย ทั้งสงครามครูเสด, กลุ่มล่าแม่มด, ระบบฟิวดัลลอร์ด
4. Renaissance: ยุคเรอเนซองส์ = หรือยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ยุคที่มนุษย์เริ่มสร้างอารยธรรมมอบความสุขให้ตัวเอง เรียกได้ว่าเป็นยุคที่มนุษย์ใช้ชีวิตกันอย่างมีความสุขที่สุด โดดเด่นเรื่องการสร้างงานศิลปะ และวรรณกรรมออกมามากมายอย่างแพร่หลาย
5. Industrial Era: ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม = ยุคเริ่มต้นของการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ไว้ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรม หลังจากที่โลกเพิ่งค้นพบพลังงานไฟฟ้าได้ไม่นาน จนต่อมาได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตมนุษย์อย่างเรา ๆ
6. Modern: ยุคสมัยใหม่ = เป็นยุคหลังปฏิวัติอุตสาหกรรม อารยธรรม/เทคโนโลยีทุกศาสตร์ด้านมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น ประชาชนทุกคนล้วนมีสิทธิเสรีภาพเท่าเทียมกัน ภายใต้การปกครองที่ถูกบังคับใช้โดยรัฐธรรมนูญ
7. Atomic Era: ยุคอุตสาหกรรมนิวเคลียร์ = มนุษย์เริ่มหยิบสารกัมมันตภาพรังสีมาแปรรูปเป็นพลังงานใช้ดำรงชีวิต
8. Information Era: ยุคที่เราอยู่กันในปัจจุบัน = ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร เรียกอีกอย่างว่า "ยุคโลกาภิวัตน์" ความโดดเด่นของผู้คนยุคนี้คือมนุษย์ มีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งออฟไลน์, ออนไลน์ จนเข้ามาเชื่อมโยงเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินชีวิต
9. Future Era: ยุคโลกอนาคต = ยุคที่เรายังไม่ไปถึง มนุษย์พัฒนาเทคโนโลยีจนถึงขีดสุด คาดว่าหุ่นยนต์ระบบ AI จะเข้ามาแทนที่มนุษย์ในหลาย ๆ ด้าน รวมถึงมนุษย์ยังออกไปท่องสำรวจอวกาศได้กว้างไกลขึ้น



- หากเมืองเรามี Amenities มากกว่าที่ต้องการ 3 ขึ้นไป ก็จะไปเพิ่มอัตราการเติบโตของประชากรขึ้น 20%
- หากเมืองเรามี Amenities มากกว่าที่ต้องการ 1 - 2 ขึ้นไป ก็จะไปเพิ่มอัตราการเติบโตของประชากรขึ้น 10%
- หากเมืองเรามี Amenities เท่ากับที่ต้องการ จะไม่มีโบนัสเพิ่มเติม
- หากเมืองเรามี Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 1 - 2 ขึ้นไป ก็จะไปลดอัตราการเติบโตของประชากรลง 15%
- หากเมืองเรามี Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 3 - 4 ขึ้นไป ก็จะไปลดอัตราการเติบโตของประชากรลง 30%
- หากเมืองเรามี Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 5 ขึ้นไป ก็จะไปลดอัตราการเติบโตของประชากรลง 100% จนทำให้เมืองของเราไม่มีประชากรเพิ่มขึ้นมา

10. Housing: บ้านเรือน



"ที่อยู่อาศัย" เราจะเรียกชื่อย่อว่า "บ้านเรือน" บ้านเรือนถูกใช้เป็นที่อยู่อาศัยให้ประชากรในชาติเรา ในเกมเราต้องคอยพัฒนาบ้านเรือนควบคู่กับปัจจัยอื่นตามกันไปเป็นลำดับ เช่น เราสร้างอาหารเพื่อให้เกิดประชากร, เราสร้างที่อยู่ให้ประชากรอาศัย, เราสร้างความสุขให้ประชากรมีความสุข ทั้งหมดนี้เพื่อทำให้ประเทศชาติเราเดินหน้าต่อไปได้อย่างมั่นคง โดยบ้านเรือนนั้นเราสามารถปลูกได้จากสิ่งปลูกสร้างทุกอย่างที่มีอยู่ในเกมอยู่แล้ว นอกจากนั้นค่า Housing จะปรับขึ้นได้จากการ Improvement เพื่อสร้าง Farm, Pasture, Plantation, Camp ก็จะมีค่านี้แถมมาในเบื้องต้นอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นหน้าที่เราคือ เราต้องคอยควบคุมดูแลจำนวนประชากรไม่ให้มีล้นมากเกินไปกว่าค่า Housing หรือจำนวน "บ้านเรือน" ที่เรามีอยู่

11. Amenities: ค่าความสุข



- "ค่าความสุข" ค่าที่ช่วยให้ประชากรในชาติเรามีชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น วิธีเพิ่มค่าความสุขนั้นจะเพิ่ม Birth Rate หรืออัตราการเกิดของประชากรภายในเมือง อีกทั้งยังช่วยเพิ่มค่าผลผลิตต่าง ๆ ที่ไม่ต้องใช้ค่าอาหารภายในเมืองด้วย [เนื่องจากอาหารมีพอที่จะทำให้ประชากรทุกคนมีความสุขอยู่แล้ว] ซึ่งอัตราส่วนของประชากรต่อค่าความสุขนั้น ให้เราดูได้ที่หัวข้อ "9. Population: ประชากร" และในส่วนของ การสร้างค่าความสุขนั้น เราจะได้รับจากการมีพื้นที่ Luxury Resources ในเมือง หรือจากการสร้าง Entertainment Complex, Water Park ในหัวข้อนี้ผู้เขียนจะสอนวิธีรับโบนัสที่ได้จากค่าความสุขมาให้เราทราบกันก่อน
- Ecstatic = มีค่า Amenities มากกว่าที่เราต้องการ 3 หน่วยขึ้นไป ช่วยเพิ่มอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร 10% และอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากร 20%
- Happy = มีค่า Amenities มากกว่าที่เราต้องการ 1 - 2 ช่วยเพิ่มอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร 5% และอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากร 10%
- Content = มีค่า Amenities เท่ากับที่เราต้องการ ซึ่งเราจะไม่ได้รับโบนัสเพิ่มเติม
- Displeased = มีค่า Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 1 - 2 หน่วย ลดอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร -5% และอัตราการลดลงของประชากร -15%
- Unhappy = มีค่า Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 3 - 4 หน่วย ลดอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร -10% และอัตราการลดลงของประชากร -30%
- Unrest = มีค่า Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 5 - 6 หน่วย ลดอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร -30% ประชากรเริ่มก่อกบฏ จนกลายมาเป็นกลุ่มชน Barbarian
- Revolt = มีค่า Amenities น้อยกว่าที่ต้องการ 7 หน่วยขึ้นไป ลดอัตราการเติบโตของทรัพยากรอื่นนอกเหนือจากอาหาร -60% เพิ่มอัตราการก่อกบฏ

12. Loyalty DLC Rise & Fall: ค่าความภักดี



ระบบใหม่ที่ถูกเพิ่มเข้ามาใน DLC Rise & Fall จนกลายมาเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญไว้ใช้สำหรับการบริหารประชากรในประเทศ โดยการเพิ่มค่าความภักดีนั้นเราสามารถทำได้ด้วยการสร้างความสุขให้ประชากรในเมืองเรา รวมถึงการส่งตัวผู้ว่าราชการ Governors ไปเฝ้าอยู่ในเมืองนั้น ๆ เพื่อไว้เพิ่มค่าความภักดี ซึ่งตัวผู้เขียนจะอธิบายส่วนของ Governors นี้ในหัวข้อถัดไป หลัก ๆ แล้วค่าความภักดีช่วยส่งผลดีต่อเราตามนี้



VI เทียบกับดูกับตารางแสดงค่าความสัมพันธ์ประเภท District ภายในเมือง ที่จะส่งผลให้เราได้โบนัสเพิ่มเติม

ลำดับ	ชื่ออาณาเขต	โบนัสภายใน	โบนัสภายนอก
1.	City Center	+1 อาหาร +1 ค่าก่อสร้าง	+3 เงิน
2.	Campus	+1 อาหาร	+1 ค่าวิทยาศาสตร์
3.	Holy Site	+1 อาหาร	+1 ค่าความเชื่อ
4.	Encampment	+1 ค่าก่อสร้าง	+1 ค่าก่อสร้าง
5.	Commercial Hub	+1 ค่าก่อสร้าง	+1 เงิน
6.	Theater Square	+1 อาหาร	+1 ค่าวัฒนธรรม
7.	Entertainment Complex	+1 อาหาร	+1 อาหาร
8.	Harbor	+1 ค่าก่อสร้าง	+3 เงิน
9.	Industrials Zone	+1 ค่าก่อสร้าง	+1 ค่าก่อสร้าง

16. Policy Card: การตัดสินใจ



นโยบายที่เราจะได้รับจากการพัฒนาคุณภาพประชากร เราสามารถดูต่อได้ที่หัวข้อ "37. Civics: การพัฒนาคุณภาพชีวิต" และในทันทีที่เราได้รับ การตัดสินใจมาแล้ว เราก็สามารถนำการ์ดที่วางนี้ไปใช้กับรูปแบบการปกครองทางการเมืองของชาติเราได้ ซึ่งการตัดสินใจที่เราเลือกใส่เข้าไปยังช่วยให้เราได้ค่าโบนัสแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขตารางที่ผู้เขียนนำมาแสดง โดยประเภทของการตัดสินใจได้ถูกแบ่งออกเป็น 4 สายดังนี้

-  Military = การตัดสินใจด้านการทหาร เน้นบริหารทรัพยากรพิเศษ และการสร้างยูนิท
-  Economic = การตัดสินใจทางด้านเศรษฐกิจ เน้นเพิ่มค่าการก่อสร้าง, เพิ่มค่าความสุข, เพิ่มสิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนเป็นหลัก
-  Diplomatic = การตัดสินใจทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
-  Wildcard = การตัดสินใจเพิ่มระดับความสุดยอดของบุคคลภายในประเทศ

VI List of Policy Card = ตารางแสดงคุณสมบัติของการตัดสินใจ

ชื่อ: Survey
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: ยูนิท Recon ได้รับโบนัส 2 เท่า
Civics ที่ปลดล็อค: Code of Laws
ยุคที่ต้องการ: Ancient

ชื่อ: God King
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +1 เงิน และค่าความเชื่อในเมืองหลวง
Civics ที่ปลดล็อค: Code of Laws
ยุคที่ต้องการ: Ancient

ชื่อ: Discipline
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: +5 พลังโจมตียูนิท เมื่อสู้กับ Barbarian
Civics ที่ปลดล็อค: Code of Laws
ยุคที่ต้องการ: Ancient

ชื่อ: Urban Printing
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +1 ค่าก่อสร้างให้กับทุกเมือง
Civics ที่ปลดล็อค: Code of Laws
ยุคที่ต้องการ: Ancient

ชื่อ: IlKum
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +30% ค่าก่อสร้างยูนิท Builder
Civics ที่ปลดล็อค: Craftsmanship
ยุคที่ต้องการ: Ancient



ชื่อ: Containment
ประเภท: Diplomatic
คุณสมบัติ: Envoys ที่เราส่งไปยัง City-State จะมีค่าเท่ากับ 2 Envoys
Civics ที่ปลดล๊อค: Cold War
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Heritage Tourism
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +100% นักท่องเที่ยวจากสุดยอดงานต่าง ๆ และวัตถุโบราณ
Civics ที่ปลดล๊อค: Cultural Heritage
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Sports Media
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +100% โบนัสในเขต Theater Square จาก Stadium
Civics ที่ปลดล๊อค: Professional Sports
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Military First
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: +50% ค่าก่อสร้างยูนิตประเภททหารบกในยุคอุตสาหกรรม
นิวเคลียร์ และยุคข่าวสาร
Civics ที่ปลดล๊อค: Rapid Deployment
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Satellite Broadcasts
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +200% นักท่องเที่ยวจากสุดยอดงานดนตรี
Civics ที่ปลดล๊อค: Space Race
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Music Censorship
ประเภท: Diplomatic
คุณสมบัติ: ยูนิต Rock Bands จากประเทศอื่นไม่สามารถเข้ามาใน
ประเทศเราได้ หากเรามีค่าประชากรมากกว่า 10
Civics ที่ปลดล๊อค: Space Race
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Integrated Space Cell
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: +15% ค่าก่อสร้าง Space Race Project หากเมืองเรามี
Military Academy และ Seaport
Civics ที่ปลดล๊อค: Space Race
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Second Strike Capability
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: ลดราคาค่าบำรุงรักษา Nuclear ลง 50%
Civics ที่ปลดล๊อค: Cold War
ยุคที่ต้องการ: Atomic

ชื่อ: Strategic Airforce
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: +50% ค่าก่อสร้างยูนิตประเภทเรือบรรทุกเครื่องบิน และ
เครื่องบินในยุคข่าวสาร
Civics ที่ปลดล๊อค: Globalization
ยุคที่ต้องการ: information

ชื่อ: Ecommerce
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +2 ค่าก่อสร้าง และ +5 เงินจากเส้นทางการค้าทั้งหมด
Civics ที่ปลดล๊อค: Globalization
ยุคที่ต้องการ: information

ชื่อ: International Space Agency
ประเภท: Diplomatic
คุณสมบัติ: +10% ค่าวิทยาศาสตร์ต่อ City-State ที่เข้ามาร่วมกับเรา
Civics ที่ปลดล๊อค: Globalization
ยุคที่ต้องการ: information

ชื่อ: Online Communities
ประเภท: Economic
คุณสมบัติ: +50% นักท่องเที่ยวภายนอก ที่เข้ามาทางเส้นทางการค้า
Civics ที่ปลดล๊อค: Social Media
ยุคที่ต้องการ: information

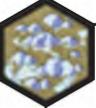
ชื่อ: Collective Activism
ประเภท: Diplomatic
คุณสมบัติ: +10% ค่าวัฒนธรรมต่อ City-State ที่เข้ามาร่วมกับเรา
Civics ที่ปลดล๊อค: Social Media
ยุคที่ต้องการ: information

ชื่อ: After Action Reports
ประเภท: Military
คุณสมบัติ: +25% ค่าประสบการณ์การต่อสู้ให้กับยูนิตทุกชนิด
Civics ที่ปลดล๊อค: I Rapid Deployment
ยุคที่ต้องการ: information



 ลำดับ: 6. ชื่อ: Desert [Hill] เนินทราย
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าก่อสร้าง
 อื่นๆ: เพิ่มการป้องกัน +3

 ลำดับ: 7. ชื่อ: Tundra ทุ่งหญ้าเขตหนาว
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร
 อื่นๆ: พบเฉพาะในเขตขั้วโลก

 ลำดับ: 8. ชื่อ: Tundra [Hill] เนินเขาเขตหนาว
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร | +1 ค่าก่อสร้าง
 อื่นๆ: เพิ่มการป้องกัน +3

 ลำดับ: 9. ชื่อ: Snow ทุ่งหิมะ
 โบนัสที่ได้: -
 อื่นๆ: เฉพาะในเขตขั้วโลก

 ลำดับ: 10. ชื่อ: Snow [Hill] เนินหิมะ
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าก่อสร้าง
 อื่นๆ: เพิ่มการป้องกัน +3

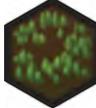
 ลำดับ: 11. ชื่อ: Coast ชายฝั่ง
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร | +1 เงิน
 อื่นๆ: +1 บ้านเรือนต่อพื้นที่ที่ติดกับพื้นดิน

 ลำดับ: 12. ชื่อ: Lake ทะเลสาบ
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร | +1 เงิน
 อื่นๆ: ได้รับโบนัสเพิ่มหากเป็นทะเลสาบน้ำจืด

 ลำดับ: 13. ชื่อ: Ocean มหาสมุทร
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร
 อื่นๆ: ใช้ Cartography ในการไปถึง

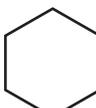
VI 2. Features Terrain

พื้นที่รูปแบบ 2 มีลักษณะโดยรวมต่างจากพื้นที่แบบธรรมดา พื้นที่สายนี้น่าได้ยากมากในเกม และมีคุณสมบัติรวม ๆ ดีกว่าพื้นที่แบบธรรมดา

 ลำดับ: 1. ชื่อ: Woods ป่า
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าก่อสร้าง
 อื่นๆ: +1 ค่าก่อสร้าง เมื่อนำเอาต้นไม้ออกจากพื้นที่ครั้งแรก

 ลำดับ: 2. ชื่อ: Rainforest ป่าดงดิบ
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร
 อื่นๆ: -1 ค่าอาหาร และค่าก่อสร้าง เมื่อนำป่าดงดิบออกจากพื้นที่

 ลำดับ: 3. ชื่อ: Marsh หนองน้ำ
 โบนัสที่ได้: +1 ค่าอาหาร
 อื่นๆ: -2 ค่าอาหาร เมื่อนำหนองน้ำออกจากพื้นที่

 ลำดับ: 4. ชื่อ: River แม่น้ำ
 โบนัสที่ได้: -
 อื่นๆ: +1 บ้านเรือน หากเป็นน้ำจืด

 ลำดับ: 5. ชื่อ: Floodplains ที่ราบลุ่ม
 โบนัสที่ได้: +3 ค่าอาหาร
 อื่นๆ: -2 พลังป้องกัน เพิ่มโอกาสเกิดอุทกภัย

 ลำดับ: 6. ชื่อ: Oasis โอเอซิส
 โบนัสที่ได้: +3 ค่าอาหาร +1 เงิน
 อื่นๆ: +1 คุณสมบัติของพื้นที่

 ลำดับ: 7. ชื่อ: Mountain ภูเขา
 โบนัสที่ได้: -
 อื่นๆ: สร้าง National Park ได้



VI 3. Luxury Resource

ทรัพยากรประเภทของฟุ่มเฟือย นำไปใช้เวลาเราเปิดได้เจาะจาดอรอง การค้ากับประเทศอื่น ๆ ประกอบไปด้วย

- 

ลำดับ: 1. ชื่อ: Amber
คุณสมบัติ: +1 ค่าวัฒนธรรม
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Mine, Fishing Boat
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 2. ชื่อ: Cinnamon
คุณสมบัติ: -
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: -
อื่นๆ: เฉพาะ Zanzibar
- 

ลำดับ: 3. ชื่อ: Citrus
คุณสมบัติ: +2 อาหาร
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 4. ชื่อ: Cloves
คุณสมบัติ: -
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: -
อื่นๆ: เฉพาะ Zanzibar
- 

ลำดับ: 5. ชื่อ: Cocoa
คุณสมบัติ: +3 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 6. ชื่อ: Coffee
คุณสมบัติ: +1 ค่าวัฒนธรรม
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 7. ชื่อ: Cosmetics
คุณสมบัติ: -
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: -
อื่นๆ: ได้รับจาก Great Merchant, Helena Rubinstein

- 

ลำดับ: 8. ชื่อ: Cotton
คุณสมบัติ: +3 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 9. ชื่อ: Dyes
คุณสมบัติ: +1 ค่าความเชื่อ
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 10. ชื่อ: Diamonds
คุณสมบัติ: +3 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Mine
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 11. ชื่อ: Furs
คุณสมบัติ: +1 อาหาร, +1 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Camp
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 12. ชื่อ: Gold Ore
คุณสมบัติ: +3 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Mine
อื่นๆ: ออกเฉพาะด้าน Gifts of the Nile และ Outback Tycoon
- 

ลำดับ: 13. ชื่อ: Gypsum
คุณสมบัติ: +1 ค่าก่อสร้าง, +1 เงิน
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Quarry
อื่นๆ: -
- 

ลำดับ: 14. ชื่อ: Incense
คุณสมบัติ: +1 ค่าความเชื่อ
สิ่งปลูกสร้างที่พัฒนาได้: Plantation
อื่นๆ: -



VI 3. Competition Project

โปรเจกต์สำหรับการแข่งขันใน Diplomatic Victory

ลำดับ: 1.

ชื่อ: Decommission Coal Power Plant

คุณสมบัติที่ต้องการ: ลดภาวะโลกร้อน

- Industrials Zone
- Coal Power Plant

ผลตอบรับ: นำเอา Power Plant ออกจากเมือง

- ได้รับคะแนนในการแข่งขัน

ลำดับ: 2.

ชื่อ: Decommission Nuclear Power Plant

คุณสมบัติที่ต้องการ: ลดภาวะโลกร้อน

- Industrials Zone
- Nuclear Power Plant

ผลตอบรับ: นำเอา Power Plant ออกจากเมือง

- ได้รับคะแนนในการแข่งขัน

ลำดับ: 3.

ชื่อ: Decommission Oil Power Plant

คุณสมบัติที่ต้องการ: ลดภาวะโลกร้อน

- Industrials Zone
- Oil Power Plant

ผลตอบรับ: นำเอา Power Plant ออกจากเมือง

- ได้รับคะแนนในการแข่งขัน

ลำดับ: 4.

ชื่อ: Send Aid

คุณสมบัติที่ต้องการ: ทำการ Aid Request หรือ Military Aid Request

ผลตอบรับ: +50 คะแนนในการแข่งขัน

ลำดับ: 5.

ชื่อ: Train Astronauts

คุณสมบัติที่ต้องการ: ทำให้เกิดการ International Space Station

ผลตอบรับ: +30 คะแนนในการแข่งขัน

ลำดับ: 6.

ชื่อ: Train Athletes

คุณสมบัติที่ต้องการ: ทำให้เกิดการแข่งขัน World Games

ผลตอบรับ: +50 คะแนนในการแข่งขัน



24. Power DLC Gathering Storm: พลังงาน



"ค่าพลังงาน" ระบบที่ถูกเพิ่มเข้ามาใหม่ใน DLC Gathering Storm ค่าพลังงานที่ว่าเป็นคือการป้อนพลังงานไฟฟ้าให้เมืองเรามีไฟฟ้าใช้ ส่วน "ค่าพลังงาน" จะถูกปลดล็อคได้ต่อเมื่อ เราได้เล่นเกมจนเข้าสู่ยุค Industrial แล้วเท่านั้น และในเกมการที่เราจะผลิตพลังงานไฟฟ้าได้นั้น ลำดับแรกเราจะต้องทำการ Strategic Resources ที่ต้องการไว้ใช้ผลิตพลังงานไฟฟ้าก่อน ซึ่งเราก็สามารถดูวิธีการสร้างพลังงานไฟฟ้าได้ตามนี้

- Coal ใช้สำหรับผลิตพลังงานไฟฟ้าใน Coal Powerplant
- Oil ใช้สำหรับผลิตพลังงานไฟฟ้าใน Oil Power Plant
- Uranium ใช้สำหรับผลิตพลังงานไฟฟ้าใน Nuclear Power Plant

ทรัพยากรดังกล่าวใน 1 หน่วย เราสามารถใช้ผลิตพลังงานไฟฟ้าได้ถึง 4 หน่วย ซึ่งการผลิตไฟฟ้าที่ว่าเป็นยังส่งผลข้างเคียงทำให้โลกเกิดมลภาวะ หรือที่เรียกว่า Climate Change หนึ่งในออปชั่นใหม่ที่ถูกเพิ่มเข้ามาใน DLC Gathering Storm ดังนั้นเวลาเราผลิตพลังงานไฟฟ้าในเกม แนะนำว่าเราต้องคอยทำการวิจัยเพื่อลดมลภาวะข้างเคียงที่มีต่อโลกด้วย โดยในตารางด้านล่างนี้จะแสดงให้เห็นถึงค่าโบนัสต่าง ๆ ที่เราจะได้รับจากการผลิตพลังงานไฟฟ้า ก่อนที่เราจะส่งพลังงานไฟฟ้าไปเข้าไปยังสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ภายในเมืองเรา/ประเทศเรา ซึ่งจะประกอบไปด้วย

ลำดับ	สิ่งปลูกสร้าง	อาณาเขต	พลังงานที่ใช้	โบนัสที่ได้รับ
1.	Factory	Industrial Zone	2	+3 ค่าก่อสร้าง
2.	Research Lab	Campus	3	+5 ค่าวิทยาศาสตร์
3.	Broadcast Center	Theater Square	3	+4 ค่าวัฒนธรรม
4.	Stock Exchange	Commercial Hub	3	+7 เงิน
5.	Food Market	Neighborhood	1	+2 อาหาร
6.	Shopping Mall	Neighborhood	1	+1 ค่าความสุข +2 เงิน



ลำดับ: 6.

ประเภทของ City-State: Militaristic [การทหาร]

สีที่แสดง: แดง

1 Envoy: +2 ค่าก่อสร้างในเมืองหลวง เมื่อสร้างยูนิท

3 Envoys: +2 ค่าก่อสร้างใน Barrack เมื่อสร้างยูนิท

6 Envoys: +2 ค่าก่อสร้างใน Armory เมื่อสร้างยูนิท

VI List of City-State and Suzerain Bonus

รายชื่อนครรัฐ และโบันส์ที่ได้รับ



ลำดับ: 1.

ประเภท: การทหาร

ชื่อ: Akkad

Suzerain Bonus: การโจมตีระยะใกล้สร้างความเสียหายให้กำแพงได้เต็มรูปแบบ



ลำดับ: 2.

ประเภท: การค้า

ชื่อ: Amsterdam

Suzerain Bonus: เส้นทางการค้าภายนอกจะเพิ่มเงิน +1 ให้กับ Luxury Resource ของเมืองปลายทาง



ลำดับ: 3.

ประเภท: วัฒนธรรม

ชื่อ: Antananarivo

Suzerain Bonus: ได้รับ 2% ค่าวัฒนธรรมต่อจำนวน Great Person



ลำดับ: 4.

ประเภท: การค้า

ชื่อ: Antioch DLC Rise & Fall

Suzerain Bonus: เส้นทางการค้าภายนอกจะเพิ่มเงิน +1 ให้กับ Luxury Resource ของเมืองปลายทาง



ลำดับ: 5.

ประเภท: ศาสนา

ชื่อ: Armagh

Suzerain Bonus: Builder สามารถสร้าง Monastery ได้ และสามารถเติมเลือดให้ยูนิทศาสนาได้



ลำดับ: 6.

ประเภท: อุตสาหกรรม

ชื่อ: Auckland

Suzerain Bonus: พื้นที่น้ำภายในเมืองจะ +1 ค่าก่อสร้าง และจะ +1 อีกครั้งเมื่อถึง Industrial Era



ลำดับ: 7.

ประเภท: วิทยาศาสตร์

ชื่อ: Babylon DLC Rise & Fall

Suzerain Bonus: +2 ค่าวิทยาศาสตร์จากสุดยอดผลงาน และ +1 จากวัตถุดิบคัล และวัตถุดิบโบราณ



ลำดับ: 8.

ประเภท: การค้า

ชื่อ: Bandar Brunei

Suzerain Bonus: Trading Post ของเราในต่างประเทศ +1 เงินตามเส้นทางการค้าที่เราผ่าน



ลำดับ: 9.

ประเภท: วิทยาศาสตร์

ชื่อ: Bologna DLC Gathering Storm

Suzerain Bonus: อาณาเขตของเรา +1 ค่าสุดยอดนักเขียน, สุดยอดศิลปิน, สุดยอดนักดนตรี



ลำดับ: 10.

ประเภท: อุตสาหกรรม

ชื่อ: Buenos Alres

Suzerain Bonus: Bonus Resources +1 ค่าความสุขต่อ Luxury Resources ในเมือง



ลำดับ: 11.

ประเภท: อุตสาหกรรม

ชื่อ: Brussels

Suzerain Bonus: เมืองของเรา +15 ค่าก่อสร้างสิ่งมหัศจรรย์



ลำดับ: 36.
ประเภท: วิทยาศาสตร์
ชื่อ: Seoul
Suzerain Bonus: เมื่อเข้าสู่ยุคใหม่จะสุ่ม Eureka Moment 1



ลำดับ: 37.
ประเภท: วิทยาศาสตร์
ชื่อ: Stockholm
Suzerain Bonus: อาณาเขตในเมืองของเรา +1 สูดยอดนักเขียน, สูดยอดนักดนตรี, สูดยอดศิลปิน



ลำดับ: 38.
ประเภท: อุตสาหกรรม
ชื่อ: Toronto
Suzerain Bonus: +3 การกระจายความเชื่อทางศาสนาจาก Industrials Zone และ Entertainment Complex



ลำดับ: 39.
ประเภท: การทหาร
ชื่อ: Valletta
Suzerain Bonus: สิ่งปลูกสร้างใน Encampment และ City Center สามารถใช้ Faith ในการซื้อได้



ลำดับ: 40.
ประเภท: วัฒนธรรม
ชื่อ: Vilnius
Suzerain Bonus: +50% ค่าวัฒนธรรมใน Theater Square



ลำดับ: 41.
ประเภท: ศาสนา
ชื่อ: Yerevan
Suzerain Bonus: Apostle สามารถเลื่อนขั้นได้แบบสุ่ม 1 ชั้น



ลำดับ: 42.
ประเภท: การค้า
ชื่อ: Zanzibar
Suzerain Bonus: ได้รับ Cinnamon และ Cloves Luxury Resource ที่ +6 ค่าความสุข



26. Building: สิ่งปลูกสร้าง



"สิ่งปลูกสร้าง" ภายในเกมเราสามารถสร้างสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาได้ในเมืองเราชาติเรา โดยสิ่งปลูกสร้างแต่ละชนิดล้วนมีสถานะ/คุณสมบัติมาช่วยเพิ่มความโดดเด่นและความเจริญก้าวหน้าให้ชาติเราต่างกันไป อาทิ เมื่อเราสร้างสิ่งปลูกสร้างทางศาสนา ก็จะไปช่วยเพิ่มความแข็งแกร่งในส่วน Faith, หากเราเน้นสร้างสิ่งปลูกสร้างสายทหาร ผลิตภัณ์ที่ได้มาก็จะได้อะไหล่ทหารที่แข็งแกร่งขึ้นตาม

ส่วนมากในการสร้างสิ่งปลูกสร้างในเกมเราจะต้องใช้ Production Cost และยิ่งสิ่งปลูกสร้างชิ้นนั้นมีคุณค่าสูงเพียงใด เราก็ยิ่งจะต้องใช้ Production Cost มากขึ้นเท่านั้น รวมถึงยังจะต้องใช้การพัฒนาสาย Technology ควบคู่กันไปด้วยขณะสร้าง เพื่อใช้ปลดล็อกสิ่งปลูกสร้างใหม่ ๆ ในเกม โดยลิสต์สิ่งปลูกสร้างในเกมนี้จะประกอบไปด้วย

VI District

ก่อนจะไปดูถึงสิ่งปลูกสร้างอื่น ๆ เราจะต้องมาทำความรู้จัก/เรียนรู้ ส่วนของ District หรือ "อาณาเขต" นี้ก่อน ออกปิ่นตัวนี้ช่วยแสดงถึงบริเวณพื้นที่โดยรอบเมืองเรา ที่เราสามารถจัดส่ง Builder ไปใช้สร้างเขตต่าง ๆ ขึ้นมารอบเมืองได้ โดยเกมจะแบ่งออกเป็น 2 แบบคือ

1. District แบบธรรมดาที่เราสามารถเลือกให้ Builder ของเราสร้างอะไร ขึ้นมาก็ได้ตามที่ใจเราต้องการ

2. Special District การสร้างเพื่อใช้เก็บทรัพยากรแบบ Luxury Resource ในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งประเภทของ District ที่ผู้เขียนจะอธิบายต่อไปนี่ คือรูปแบบของ District แบบปกติ มิใช่ให้เราใช้สร้างสิ่งปลูกสร้างตามแต่ที่ใจเราต้องการ ก่อนที่เราจะส่งสิ่งปลูกสร้างชิ้นนี้ไปยังอาณาเขตที่เราสร้างเอาไว้ ก่อนหน้านี้ และยังไปช่วยเพิ่มความสามารถในการพัฒนาเมืองของเรา โดยอาณาเขตที่ว่านี้จะมียู่ด้วยกันดังนี้

■ 1. City Center = ศูนย์กลางเมือง



- 5 บ้านเรือนต่อพื้นที่ริมแม่น้ำ, ทะเลสาบ, โอเอซิส
- 3 บ้านเรือนต่อชายฝั่ง
- 2 บ้านเรือนต่อพื้นที่รูปแบบอื่น ๆ
- 1 ช่องเก็บเครื่องบิน



ลำดับ: 31. ชื่อ: Zhangye Danxia DLC Rise & Fall
 โบนัสที่ได้: +2 ค่าสุดยอดนายพล
 - +2 ค่าสุดยอดพ่อค้า
 ระยะเวลาแสดงผล [วีซีเอ็ม] - ช่อง: 3



28. Barbarian: คนเถื่อน



นี่คือยูนิตที่เกิดขึ้นได้เองในแผนที่ โดยคนพวกนี้ถูกเรียกว่า "พวกคนเถื่อน" พวกมันมีหน้าคอยสะสม/สร้างนักรบอยู่ในแคมป์พวกมัน ก่อนจะเข้ามาปล้นสะดมในเมืองเรา แคมป์ยังไปสร้างความปั่นป่วนจนทำให้ค่าความสุขของประชากรในชาติเราลดลง พวกคนเถื่อนในเกมถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มคน 3 สายดังนี้

- สายที่ 1. Melee Outpost = คนเถื่อนแบบโจมตีบนบก
- สายที่ 2. Cavalry Outpost = คนเถื่อนสายนี้กำเนิดใกล้จุดที่มีทรัพยากร Horse มีหน้าที่หลักคอยผลิตคนเถื่อนสายทหารม้า
- สายที่ 3. Naval Outpost = แคมป์คนเถื่อนที่ตั้งอยู่บนทะเล



29. Unit: ยูนิต



ยูนิตตัวละครต่าง ๆ ภายในเกม แต่ละคนล้วนมีค่าความสามารถแตกต่างกันไป รวมไปถึงวิธีการใช้งานแต่ละยูนิตด้วย โดยยูนิตในเกมจะแบ่งได้ตามยุคสมัยดังนี้ [จุดนี้ไม่ได้รวมเอา Unique Unit หรือยูนิตประจำชาติเข้าไปด้วย]

■ **Tip:** การผลิตยูนิตในเกมเราสามารถสร้างได้ 2 แบบคือ

1. การผลิตยูนิตแบบรอเวลาในเมืองด้วยค่า Production Cost
2. การผลิตยูนิตแบบรวดเร็วด้วยการใช้ Gold เพราะฉะนั้นในส่วนนี้แนะนำให้เราดูผ่านในช่องทรัพยากรการผลิตที่แยกกันระหว่าง Gold และ Production Cost

VI 1. Civilian

ยูนิตประเภทชาวบ้านที่เราสามารถสร้างได้ทุกยุคทุกสมัย



ลำดับ: 1. ชื่อ: Settler
 ประเภท: Civilian
 วิธีการใช้งาน: ใช้ในการตั้งรกรากเมือง
 ทรัพยากรในการผลิต: 80 Production Cost
 - 320 Gold



ลำดับ: 2. ชื่อ: Builder
 ประเภท: Civilian
 วิธีการใช้งาน: เริ่มต้นมามีด้วยกัน 3 ชาร์จ
 - สร้างสิ่งปลูกสร้างเสีย 1 ชาร์จ
 - สร้างถนนไม่เสียชาร์จ
 - ซ่อมแซมไม่เสียชาร์จ
 - เก็บทรัพยากรเสีย 1 ชาร์จ
 - ทำลายพื้นดินเสีย 1 ชาร์จ
 - ปลูกต้นไม้เสีย 1 ชาร์จ
 ทรัพยากรในการผลิต: 50 Production Cost
 - 200 Gold



ลำดับ: 3. ชื่อ: Trader
 ประเภท: villian
 วิธีการใช้งาน: ทำการสร้าง Trade Route หรือเส้นทางการค้าระหว่างเมืองขึ้นมา เพื่อใช้แลกเปลี่ยนทรัพยากรหรือเพิ่มเงินให้กับเมืองเราได้
 ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Foreign Trade
 - 40 Production Cost
 - 160 Gold



■ **ประเภทของ Unit** = โดยประเภทของ Unit นั้น ถูกแบ่งออกเป็นรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

- Recon = หน่วยลาดตระเวน
- Melee = โจมตีระยะประชิด
- Ranged = โจมตีระยะไกล
- Anti-Cavalry = ต่อต้านยูนิตประเภทม้า
- Cavalry = ทหารม้าถูกแบ่งออกเป็น 2 สาย ได้แก่ สาย Light เน้นความคล่องตัว, สาย Heavy เน้นพลังโจมตี
- Siege = อุปกรณ์ในการโจมตีสิ่งก่อสร้าง
- Naval = กองทัพเรือแบ่งออกเป็น 4 สาย ได้แก่ สาย Melee ระยะใกล้, สาย Ranged ระยะไกล, สาย Raider เรือพิเศษ, สาย Carrier เรือบรรทุกเครื่องบิน
- Aircraft = หน่วยรบทางอากาศ ถูกแบ่งออกเป็น 2 สาย ได้แก่ สาย Fighter ใช้บินโจมตี, สาย Bomber ใช้ทิ้งระเบิด
- Support = อุปกรณ์หรือหน่วยสนับสนุนในการต่อสู้

VI 3. Ancient Era = ยูนิตต่าง ๆ ในยุคโบราณ



ลำดับ: 1. ชื่อ: Scout

ประเภท: Recon

วิธีการใช้งาน: นักสำรวจใช้เดินเพื่อตรวจสอบแผนที่โลก

- พัฒนาต่อไปเป็น Ranger หรือ Skirmisher

ทรัพยากรในการผลิต: 30 Production Cost

- 120 Gold



ลำดับ: 2. ชื่อ: Warriors

ประเภท: Melee

วิธีการใช้งาน: นักรบใช้ต่อสู้ระยะประชิด

- พัฒนาต่อไปเป็น Swordsman

ทรัพยากรในการผลิต: 40 Production Cost

- 160 Gold



ลำดับ: 3. ชื่อ: Slinger

ประเภท: Ranged

วิธีการใช้งาน: แก๊งปาหินใช้โจมตีระยะไกล 1 ช่อง

- พัฒนาต่อไปเป็น Archer

ทรัพยากรในการผลิต: 35 Production Cost



ลำดับ: 4. ชื่อ: Archer

ประเภท: Ranged

วิธีการใช้งาน: ทหารธนูใช้โจมตีระยะไกล 2 ช่อง

- พัฒนาต่อไปเป็น Crossbowman

ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Archery

- 60 Production Cost

- 240 Gold



ลำดับ: 5. ชื่อ: Spearman

ประเภท: Anti-Cavalry

วิธีการใช้งาน: ทหารทอกลใช้โจมตีระยะประชิด

ชนะทางม้า

- พัฒนาต่อไปเป็น Pike man

ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Bronze Working

- 65 Production Cost

- 260 Gold



ลำดับ: 6. ชื่อ: Heavy Chariot

ประเภท: Cavalry

วิธีการใช้งาน: รถศึกสายใช้โจมตีระยะประชิด จะเคลื่อนที่ได้รวดเร็ว

เคลื่อนที่ได้รวดเร็ว

- พัฒนาต่อไปเป็น Knight

ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Wheel

- 65 Production Cost

- 260 Gold



ลำดับ: 7. ชื่อ: Galley

ประเภท: Naval

วิธีการใช้งาน: กองเรือใช้ต่อสู้ระยะประชิด

- พัฒนาต่อไปเป็น Caravel

ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Sailing

- 65 Production Cost

- 260 Gold



ลำดับ: 8. ชื่อ: Battering Ram

ประเภท: Support

วิธีการใช้งาน: รถทำลายกำแพง ใช้เวลาบุกโจมตีเมือง

- พัฒนาต่อไปเป็น Medic หรือ Siege Tower

ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Masonry

- 65 Production Cost

- 260 Gold



ลำดับ: 8. **ชื่อ:** Jet Fighter
ประเภท: Aircraft
วิธีการใช้งาน: เครื่องบินโจมตี มีระยะการโจมตี 5 ช่อง
ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Lasers
 - 1 Aluminum ต่อเวลาในการสร้าง
 - 650 Production Cost
 - 2,600 Gold



ชื่อ: Great General
ความสามารถ: เพิ่มพลังโจมตี + 5 และความเร็วเคลื่อนที่ +1 ให้กับยูนิตสายต่อสู้ที่ทำการสู้รบบนพื้นดิน ภายในบริเวณ 2 ช่องจากตัว General
สิ่งปลูกสร้างที่ใช้เพิ่ม Birth Rate:
 - Barrack
 - Armory
 - Military Academy



ลำดับ: 9. **ชื่อ:** Jet Bomber
ประเภท: Aircraft
วิธีการใช้งาน: เครื่องบินทิ้งระเบิด ใช้โจมตีเมือง และยูนิตอื่น ๆ
ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Stealth Technology
 - 1 Aluminum ต่อเวลาในการสร้าง
 - 700 Production Cost
 - 2,800 Gold



ลำดับ: 10. **ชื่อ:** Mobile SAM
ประเภท: Support
วิธีการใช้งาน: สามารถป้องกันการโจมตีจากนิวเคลียร์หรือการโจมตีทางอากาศได้
ทรัพยากรในการผลิต: Technology: Guidance Systems
 - 590 Production Cost
 - 2,360 Gold



29.1. Great People: สุดยอดพลเรือน



ออปชั่น Great People นี้จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อค่าความเจริญของ Great People หรือที่เรียกกันว่า Birth Rate มีเกวสูงมากพอจนเราสามารถนำไปใช้ได้ ส่วนการออก Great Person ได้นั้น เราจะต้องสะสมค่าดังกล่าวผ่านการปลูกสร้างสิ่งต่าง ๆ ภายในเมืองของเรา เช่น เมื่อเราสร้างตลาดมาก ๆ ก็จะทำให้เกว Birth Rate ของ Great Merchant เพิ่มสูงมากขึ้นจนทำให้เราสามารถผลิต Great Merchant ออกมาได้ หรือการสร้างค่ายทหารมาก ๆ ก็จะทำให้เกว Great General เราเพิ่มสูงขึ้น โดยกับ Great Person แต่ละแบบล้วนมีความสามารถแตกต่างกันไปดังนี้

VI 1. Great Generals List

รายชื่อสุดยอดผู้นำทางการทหาร แต่ละคนล้วนมีความสามารถโดดเด่นแตกต่างกันไป

ลำดับ: 1.
ชื่อ: Boudica
ยุคที่เกิด: Classical
ความสามารถ: ทำลายยูนิต Barbarian ได้

ลำดับ: 2.
ชื่อ: Hannibal Barca
ยุคที่เกิด: Classical
ความสามารถ: ได้รับการอัปเลเวล 1 ขึ้นสำหรับยูนิตทหารบก

ลำดับ: 3.
ชื่อ: Sun Tzu
ยุคที่เกิด: Classical
ความสามารถ: ได้รับ Great Writing

ลำดับ: 4.
ชื่อ: Ethelflaed
ยุคที่เกิด: Medieval
ความสามารถ: สร้าง Knight

ลำดับ: 5.
ชื่อ: El Cid
ยุคที่เกิด: Medieval
ความสามารถ: สร้างกองทัพจากชาวบ้านได้



ลำดับ: 4.

ชื่อ: Hieronymus Bosch

ยุคที่เกิด: Renaissance

ผลงาน: The Garden of Earthly Delight [R], The Last Judgment [R],
The Haywain Triptych [R]

ลำดับ: 5.

ชื่อ: Rembrandt van Rijn

ยุคที่เกิด: Industrial

ผลงาน: Andries de Graeff [P], Agatha Bas [P],
Abraham and Isaac [R]

ลำดับ: 6.

ชื่อ: El Greco

ยุคที่เกิด: Industrial

ผลงาน: Adoration of the Magi [R],
The Assumption of the Virgin [R], View of Toledo [L]

ลำดับ: 7.

ชื่อ: Qiu Ying

ยุคที่เกิด: Industrial

ผลงาน: Spring Moring in the Han Palace [L],
Fisherman in Reclusion Among the Lotus Stream [L],
Red Cliff [L]

ลำดับ: 8.

ชื่อ: Titian

ยุคที่เกิด: Industrial

ผลงาน: Assunta [R],
Salome with the Head of John Baptist [R],
Equestrian Portrait of Charles V [P]

ลำดับ: 9.

ชื่อ: Jang Seung-eop

ยุคที่เกิด: Modern

ผลงาน: Saminmunnyeondo [L], Rooster [L],
Ssangma Immuido [L]

ลำดับ: 10.

ชื่อ: Sofonisba Anguissola

ยุคที่เกิด: Modern

ผลงาน: Three Sister Playing Chess [P],
Philip II of Spain [P], A Monk [P]

ลำดับ: 11.

ชื่อ: Angelica Kauffman

ยุคที่เกิด: Modern

ผลงาน: Ana Maria Jenkins and Thomas Jefferson [P],
Portrait of Johann Joachim Winckelmann [P],
Sarah Harrop as a Muse [P]

ลำดับ: 12.

ชื่อ: Katsushika Hokusai

ยุคที่เกิด: Modern

ผลงาน: The Great Wave of Kanagawa [L],
Lake Suwa in Shinano [L],
Fuji Mountain in Clear Weather [L]

ลำดับ: 13.

ชื่อ: Edmonia Lewis

ยุคที่เกิด: Atomic

ผลงาน: The Death of Cleopatra [R], Marriage of Hiawatha [R],
Pompelian Girl [R]

ลำดับ: 14.

ชื่อ: Claude Monet

ยุคที่เกิด: Atomic

ผลงาน: Water Lilies [L], Sunrise Impression [L],
Haystack at Giverny [L]

ลำดับ: 15.

ชื่อ: Marie-Anne Collot

ยุคที่เกิด: Atomic

ผลงาน: Portrait of Pierre Etienne Falconet [R],
Portrait of Catherine II [R],
Portrait of Marie Cathcart [R]

ลำดับ: 16.

ชื่อ: Vincent Van Gogh

ยุคที่เกิด: Atomic

ผลงาน: Starry Night [L], Café Terrance at Night [L],
The Night Café [L]

ลำดับ: 17.

ชื่อ: Amrita Sher-Gil

ยุคที่เกิด: Information

ผลงาน: Three Girl [P], Bride Toilet [P], Self Portrait [P]



ลำดับขั้น: 2.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Double Envelopment

คุณสมบัติ: X2 การโจมตีด้านข้าง

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Coursers

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Spiking the Gun

คุณสมบัติ: +7 พลังโจมตี ต่อสิ่งก่อสร้าง

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Depredation, Double Envelopment

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Pursuit

คุณสมบัติ: +1 การเคลื่อนที่

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Depredation, Double Envelopment

ลำดับขั้น: 4.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Escort Mobility

คุณสมบัติ: เพิ่มความเร็วในการเคลื่อนที่

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Spiking the Gun, Pursuit

■ **Heavy Cavalry Unit** = ยูนิตทหารม้าหุ้มเกราะ หรือยานเกราะ



ลำดับขั้น: 1.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Charge

คุณสมบัติ: +10 พลังโจมตี ต่อยูนิตที่ตั้งป้องกัน

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: -

ลำดับขั้น: 1.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Barding

คุณสมบัติ: +7 พลังโจมตี เมื่อโจมตียูนิตระยะไกล

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: -

ลำดับขั้น: 2.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Marauding

คุณสมบัติ: +7 พลังโจมตี เมื่อสู้กันในเขตเมือง

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Charge, Rout

ลำดับขั้น: 2.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Rout

คุณสมบัติ: +5 พลังโจมตี ต่อยูนิตที่บาดเจ็บ

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Barding, Marauding

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Armor Piercing

คุณสมบัติ: +7 พลังโจมตีต่อ ยูนิตทหารม้าเกราะ

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Marauding, Rout

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Reactive Armor

คุณสมบัติ: +7 พลังป้องกันต่อ ยูนิตทหารม้าเกราะ และยูนิตต่อต้านทหารม้า

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Rout

ลำดับขั้น: 4.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Breakthrough

คุณสมบัติ: +1 การโจมตีต่อเทิร์น เมื่อเราไม่เคลื่อนที่

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Armor Piercing, Reactive Armor

■ **Siege Unit** = ยูนิตประเภทเครื่องกล



ลำดับขั้น: 1.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Grape Shot

คุณสมบัติ: +7 พลังโจมตี ต่อยูนิตบนบก

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: -



ลำดับขั้น: 2.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Exploding Palms

คุณสมบัติ: +10 พลังโจมตีต่อทุกยูนิต

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Shadow Strike, Twilight Veil

ลำดับขั้น: 2.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Disciples

คุณสมบัติ: เมื่อชนะการต่อสู้ เราจะออกไปแพร่ศาสนายังเมืองใกล้เคียง

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Shadow Strike, Twilight Veil

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Sweeping Wind

คุณสมบัติ: +1 การโจมตีต่อเทิร์น

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Exploding Palms, Disciples

ลำดับขั้น: 3.

ชื่อการเลื่อนขั้น: Dancing Crane

คุณสมบัติ: +1 การเคลื่อนที่

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Exploding Palms, Disciple

ลำดับขั้น: 4.

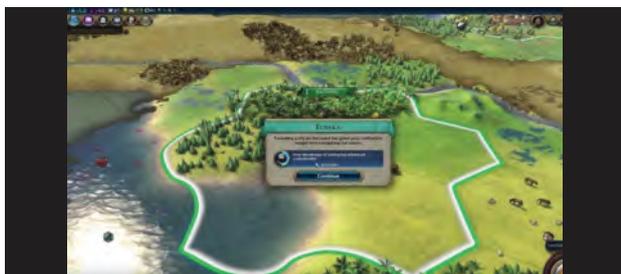
ชื่อการเลื่อนขั้น: Cobra Strike

คุณสมบัติ: +15 พลังโจมตีต่อทุกยูนิต

ลำดับก่อนการเลื่อนขั้น: Sweeping Wind, Dancing Crane



31. Eureka Moment: ยูเรก้า โมเมนต์



อ้างอิงมาจากตอนที่ "อารคิมิดีสค้นพบการซึ่งนำหนักทองแล้วแก้ผ้าวิ่งรอบเมือง" ส่วนวิธีทำให้เกิด Eureka Moment ได้นั้น เราจะต้องใช้กับ Civic และ Technology โดยเราต้องทำตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดไว้ เพื่อทำการเร่งความเร็วในการวิจัยหรือพัฒนา Civic หรือ Technology ชนิดนั้น ๆ จุดนี้ผู้เขียนขอยกยอดมาไว้ที่อีกหัวข้อหนึ่ง เพราะตารางในการทำ Civic และ Technology มันดันไม่พอซะนี่ ฉะนั้นให้เราไปดูตาราง Technology และ Civic ควบคู่ตามกันไปด้วยนะครับ

VI Eureka Moment Technology = ยูเรก้า โมเมนต์ประเภทเทคโนโลยี



ลำดับ: 1.

ชื่อ: Pottery

การทำ Eureka Moment: -



ลำดับ: 2.

ชื่อ: Animal Husbandry

การทำ Eureka Moment: -



ลำดับ: 3.

ชื่อ: Mining

การทำ Eureka Moment: -



ลำดับ: 4.

ชื่อ: Sailing

การทำ Eureka Moment: พบเมืองที่ติดทะเล



ลำดับ: 5.

ชื่อ: Astrology

การทำ Eureka Moment: พบ Natural Wonder



ลำดับ: 6.

ชื่อ: Irrigation

การทำ Eureka Moment: สร้างพื้นที่ Farm



ลำดับ: 7.

ชื่อ: Writing

การทำ Eureka Moment: พบกับประเทศอื่น



ลำดับ: 8.

ชื่อ: Archery

การทำ Eureka Moment: สังหารยูนิตศัตรูด้วย Slinger



ลำดับ: 9.

ชื่อ: Masonry

การทำ Eureka Moment: สร้าง Quarry



ลำดับ: 41.
ชื่อ: Suffrage
การทำ Eukera Moment: สร้าง 4 Sewers



ลำดับ: 50.
ชื่อ: Globalization
การทำ Eukera Moment: สร้าง 3 Airport



ลำดับ: 42.
ชื่อ: Totalitarianism
การทำ Eukera Moment: สร้าง 3 Military Academy



ลำดับ: 51.
ชื่อ: Social Media
การทำ Eukera Moment: วิจัย Telecommunications



ลำดับ: 43.
ชื่อ: Class Struggle
การทำ Eukera Moment: สร้าง 3 Factories



ลำดับ: 52.
ชื่อ: Near Future Governance
การทำ Eukera Moment: ได้รับรูปแบบการปกครองที่เสถียร
นโยบายได้ 8 ช่องขึ้นไป



ลำดับ: 44.
ชื่อ: Cultural Heritage
การทำ Eukera Moment: มี Themed Museum



ลำดับ: 53.
ชื่อ: Venture Politics
การทำ Eukera Moment: สร้าง Uranium Mine



ลำดับ: 45.
ชื่อ: Cold War
การทำ Eukera Moment: วิจัย Nuclear Fission



ลำดับ: 54.
ชื่อ: Distributed Sovereignty
การทำ Eukera Moment: ได้รับ Rock Band



ลำดับ: 46.
ชื่อ: Colonialism
การทำ Eukera Moment: สร้าง 4 Entertainment Complex



ลำดับ: 55.
ชื่อ: Optimization Imperative
การทำ Eukera Moment: วิจัย Robotics



ลำดับ: 47.
ชื่อ: Rapid Deployment
การทำ Eukera Moment: สร้าง Aerodrome



ลำดับ: 56.
ชื่อ: Future Civic DLC Rise & Fall
การทำ Eukera Moment: -



ลำดับ: 48.
ชื่อ: Space Race
การทำ Eukera Moment: สร้าง Spaceport



ลำดับ: 57.
ชื่อ: Information Warfare
การทำ Eukera Moment: -



ลำดับ: 49.
ชื่อ: Environmentalism DLC Gathering Storm
การทำ Eukera Moment: สร้าง 2 Solar Farm



ลำดับ: 58.
ชื่อ: Global Warming Mitigation
การทำ Eukera Moment: -



38. Tourism: นักท่องเที่ยว



"นักท่องเที่ยว" องค์ประกอบหลักเมื่อเราต้องการชนะชาติศัตรูด้วยวิธี Cultural Victory หน้าที่หลักเมื่อเราเลือกเล่นสายนี้คือ เราต้องคอยสร้างวัฒนธรรมในชาติเราให้ดูสวยเร็ว/มีเสน่ห์ เพื่อคอยดึงดูดนักท่องเที่ยวทั่วโลกให้เข้ามาเที่ยวชาติเรา และยิ่งเรามีนักท่องเที่ยวเข้ามาเที่ยวชาติเรามากเท่าไร จำนวนนักท่องเที่ยวที่สูงนี้ก็จะกลายเป็นตัวกำหนดให้เราสามารถเอาชนะชาติศัตรูแบบ Cultural Victory ได้แบบมันเดียวจบหลัก ๆ แล้วนักท่องเที่ยวในเกมจะมีคนอยู่ 2 ประเภทคือ

1. General Tourism: นักท่องเที่ยวทั่วไป = คนพวกนี้จะเข้ามาเยี่ยมชมสิ่งปลูกสร้าง Great Works ต่าง ๆ ในชาติเรา ยกเว้น Relic สิ่งมหัศจรรย์ และสิ่งปลูกสร้างในเมือง
2. Religious Tourism: นักท่องเที่ยวแสวงบุญ = คนพวกนี้เข้ามาเที่ยวชาติเราด้วยเหตุผลทางศาสนาที่ตัวเองนับถือ เช่น ๆ ก็เข้ามาเยี่ยมชมศาสนสถาน

VI Type Tourism = ประเภทของนักท่องเที่ยว ถูกแบ่งออกตามสถานที่หลักที่พวกเขาไปท่องเที่ยว

1. Domestic Tourists = นักท่องเที่ยวภายในประเทศเรา หรือเป็นประชากรในชาติเราที่คอยหมุนเวียนท่องเที่ยวไปยังตามเมืองต่าง ๆ ทั้งเข้าชมงานศิลปะ, สิ่งปลูกสร้าง โดยจำนวนนักท่องเที่ยวประเภทนี้ จะสูงหรือต่ำล้วนขึ้นอยู่กับค่าวัฒนธรรมที่มีอยู่ในประเทศเรา
2. Foreign Tourist = นักท่องเที่ยวจากประเทศอื่น ยิ่งเรามีพวกเขาเข้ามาเที่ยวในประเทศเรามากคนเท่าไร ส่วนนี้ก็จะยิ่งไปช่วยเพิ่มค่า Tourism ในประเทศเราให้สูงมากขึ้นเท่านั้นด้วย

VI Resource Tourism = ทรัพยากรบางส่วนที่จะมาช่วยเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวประเทศเรามากขึ้น

1. สุดยอดศิลปิน เขาจะสร้างภาพวาด 3 ภาพ แต่ละภาพจะไป +3 นักท่องเที่ยวให้เรา
2. สุดยอดนักเขียน เขาจะสร้างงานเขียน 2 งาน แต่ละงานจะไป +4 นักท่องเที่ยวให้เรา แต่หากเราได้อิฟเทคโนโลยี Printing แล้ว ส่วนนี้จะไปอัพค่าขึ้นจากเดิมที่ +4 ก็เพิ่มมาเป็น +8 แทน
3. สุดยอดนักดนตรี เขาจะประพันธ์งานดนตรีออกมา 2 อัลบั้ม แต่ละอัลบั้มจะไป +4 นักท่องเที่ยวให้เรา
4. Artifact วัตถุโบราณที่ขุดได้จากยูนิต Archaeologists โดยวัตถุโบราณแต่ละชิ้นจะไป +3 นักท่องเที่ยวให้เรา และเมื่อเราสามารถคุมประเภทของวัตถุโบราณที่ถูกจัดแสดงในงาน Archaeological Museum ได้ ส่วนนี้จะไปช่วยอัพเกรดค่านักท่องเที่ยวเพิ่มเป็น +6 แทน

5. Relic วัตถุมงคลที่สร้างโดย Apostle วัตถุมงคลแต่ละชิ้นจะไป +8 นักท่องเที่ยวให้เรา ส่วนนี้เราสามารถเพิ่มค่านักท่องเที่ยวได้โดยการสร้าง Wonder ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเราสามารถไล่ดูได้ตามนี้

- Wonder ทุกชนิดในเกมจะ +2 นักท่องเที่ยว
- Ancient Wall +1 นักท่องเที่ยว เมื่อได้รับ Civic Conservation
- Medieval Wall +2 นักท่องเที่ยว เมื่อได้รับ Civic Conservation
- Renaissance Wall +3 นักท่องเที่ยว เมื่อได้รับ Civic Conservation
- Shopping Mall +4 นักท่องเที่ยว เฉพาะ DLC Rise & Fall
- Ferris Wheel +2 นักท่องเที่ยว เฉพาะ DLC Rise & Fall
- Arenas +1 นักท่องเที่ยว เมื่อได้รับ Civic Conservation เฉพาะ DLC Rise & Fall
- Stadium +2 นักท่องเที่ยว เมื่อประชากรในเมืองมีมากกว่า 10

VI Domination

รูปแบบการชนะสงครามหรือเกมด้วยวิธี "เราปกครองโลกทั้งใบแต่เพียงผู้เดียว" ซึ่งระบบการทำสงครามในเกมนี้ค่อนข้างมีเงื่อนไขซับซ้อนกว่าเกมอื่น ที่ปกติเราก็แค่โจมตีเมืองศัตรูไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะชนะ แต่ในเกมนี้จะมีส่วนของการเพิ่มค่า Warmonger หรือ "ค่าการบ้าสงคราม" ของเรา เข้าไปด้วย และสิ่งจำเป็นที่เราทำสงครามคือ ค่า Unit ที่มีให้เราใช้ในรูปแบบต่าง ๆ ส่วนนี้เราสามารถดูต่อได้ที่หัวข้อ "29. Unit: ยูนิต" แต่ในส่วนของการเล่นด้วยวิธีนี้ ผู้เขียนจะระบุแค่ในส่วนของค่าต่อผู้เบียดเบียน Combat รวมไปถึงระบุในส่วนค่า Warmonger หรือค่าการบ้าสงคราม

39. Combat: การต่อสู้



"การต่อสู้" เป็นการนำเอายูนิต 2 ยูนิตมาปะทะกัน เพื่อใช้จัดการกับยูนิตฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งให้แพ้ไป โดยในหมวดการต่อสู้ของยูนิตนั้น ๆ จะมีค่าสั่งไล่เรียงกันดังนี้

- Attack = สั่งโจมตียูนิตฝั่งศัตรู เมื่อเราโจมตีศัตรูจะมีค่า HP ปังบอดถึงเลือดที่จะลดลงเวลาต่อสู้
- Delete Unit = ลบยูนิตออกจากเกม
- Automate Exploration = ทำการสำรวจพื้นที่แบบอัตโนมัติ
- Promotion = การเลื่อนขั้น [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "30. Promotion: การเลื่อนขั้น"]
- Move To = เคลื่อนที่มายังจุดที่เราต้องการ
- Sleep/Wake Up = สั่งให้ยูนิตเราอยู่นิ่ง ๆ จากนั้นก็ให้เรากดใช้อีกครั้งเพื่อปลุกยูนิต
- Alert = ตั้งป้องกันเอาไว้ จากนั้นยูนิตจะตื่นขึ้นทันทีที่มีศัตรูเข้ามาใกล้ตัวเรา
- Fortified = ตั้งป้องกันจะเพิ่ม +3 พลังป้องกันให้ยูนิตเรา



ลำดับ: 11.

ชื่อ: Golden Age War

คำอธิบาย: ผู้เมื่อถึงเวลา Golden Age ของเรา

Civic ที่ต้องการ: Golden Age

ค่าความบ้ำสงครามที่ได้รับ: 75%



42. Science: คำวิทยาศาสตร์



"คำวิทยาศาสตร์" คำส่วนนี้ในหัวข้ออื่นจะถูกเรียกว่า "คำวิทยาศาสตร์" เช่นเดียวกัน คำวิทยาศาสตร์นี้ถือเป็นคำหลักไว้ใช้สำหรับอัฟ Technology Tree ของเราเพื่อให้เราได้รับสิ่งปลูกสร้าง, ยูนิต และสิ่งอื่น ๆ ที่ทันสมัยมากขึ้น แดมยังเป็นหัวใจหลักในการเล่นสายวิทยาศาสตร์ด้วย แต่ถึงกระนั้นสำหรับการเล่นสายอื่นไม่ว่าจะเป็นสายวัฒนธรรมหรือกับสายสงคราม เราก็ต้องให้ความสนใจกับคำวิทยาศาสตร์นี้ด้วยเช่นกัน เพราะยิ่งเราได้อัฟคำวิทยาศาสตร์นี้สูงขึ้นเท่าไร เราก็จะยังมียูนิตที่ทันสมัยกว่าชาติศัตรูเขา เพราะในขณะที่เรากำลังเป็นอาวุธ พวกชาติศัตรูเขาก็กังใจให้อาวุธอยู่เลย... และนี่คือลิสต์สิ่งที่จะมาช่วยเพิ่มคำวิทยาศาสตร์ให้กับเราในเกม

VI ประเภทสิ่งปลูกสร้าง

- Libraries +2
- University +4
- Research Lab +5
- Aquarium +1 ต่อทรัพยากรทางทะเล

VI ประเภททรัพยากร

- Iron +1
- Aluminum +1
- Mercury +1
- Tea +1

VI ประเภทนโยบายทางการเมือง

- Natural Philosophy +100% คำวิทยาศาสตร์ในพื้นที่ Campus
- Trade Confederation +1 คำวิทยาศาสตร์ใน Trade Route
- Military Research = +2 คำวิทยาศาสตร์ใน Seaport และ Military Academies
- International Space Agency = +2 คำวิทยาศาสตร์ต่อ City-State ที่เข้าร่วมกับเรา



43. Technology Tree: ตารางอัฟเทคโนโลยี



ตารางในการอัฟเทคโนโลยีสายต่าง ๆ ส่วนนี้เมื่อเราปลดล็อคได้แล้ว เราจะได้รับค่าความสามารถไว้ใช้สร้างสิ่งของจำพวกเทคโนโลยีได้เรียงดูได้ตามนี้

■ **Tips:** ในตารางหัวข้อนี้ผู้เขียนได้อัฟเดดตาม DLC ล่าสุดแล้ว

■ **Tips:** ยิ่งเรามีค่า Science มวลรวมสูง เราก็ยังสามารถวิจัย Technology ได้เร็วยิ่งขึ้น

■ **Tips:** ส่วนของการ Boost เราสามารถดูต่อได้ที่หัวข้อ "31. Eureka Moment: ยูเรก้า โมเมนต์"



ลำดับ: 1. ชื่อ: Pottery

ค่าวัฒนธรรมที่ใช้: 25

เทคโนโลยีก่อนหน้า: -

สิ่งที่ได้รับ: สิ่งปลูกสร้าง Granary

- ยูนิตพิเศษ: Makewap [Cree]

- Wonder: Great Bath

ยุคที่ปลดล็อค: Ancient



ลำดับ: 2. ชื่อ: Animal Husbandry

ค่าวัฒนธรรมที่ใช้: 25

เทคโนโลยีก่อนหน้า: -

สิ่งที่ได้รับ: พัฒนาพื้นที่ Pasture

- พัฒนาพื้นที่ Camp

- พัฒนาพื้นที่พิเศษ: Kurgan [Scythian]

ยุคที่ปลดล็อค: Ancient



ลำดับ: 3. ชื่อ: Mining

ค่าวัฒนธรรมที่ใช้: 25

เทคโนโลยีก่อนหน้า: -

สิ่งที่ได้รับ: พัฒนาพื้นที่ Mine

- พัฒนาพื้นที่ Quarry

ยุคที่ปลดล็อค: Ancient



ขั้นตอนที่: 2.

ชื่อ: Land a Human on the Moon

วิธีการทำ: วิจัยเทคโนโลยี Satellites

- สำเร็จ Project Launch Moon Landing



ขั้นตอนที่: 3.

ชื่อ: Establish a Martian Colony

วิธีการทำ: วิจัยเทคโนโลยี Nanotechnology

- สำเร็จ Project Mars Colony



ขั้นตอนที่: 4.

ชื่อ: Launch an Exoplanet Expedition

วิธีการทำ: วิจัยเทคโนโลยี Smart Materials

- สำเร็จ Project Exoplanet Expedition



ขั้นตอนที่: 5.

ชื่อ: Reach the Exoplanet

วิธีการทำ: ทำ Project Terrestrial Laser Station

ให้เสร็จ

- ทำ Project Lagrange Laser Station ให้เสร็จ

VI 45. Diplomatic Favor DLC Gathering Strom: ค่าความชอบในการทูต



"ค่าความชอบทางการทูต" ระบบการชนะชาติศัตรูในรูปแบบสันติภาพ เป็นสโตร์การชนะศัตรูแบบใหม่ที่ถูกเพิ่มเข้ามาใน DLC Gathering Strom ส่วนวิธีการเล่นคือ เราจะต้องไปสร้างความสัมพันธ์กับ City-State หรือ ไปทำกิจกรรมที่เพิ่มค่าในส่วน Favor ให้ชาติเราก่อน [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "25. City-State"]

ในเกมภาคนี้ยังมีระบบใหม่ที่ถูกเพิ่มเข้ามาอย่าง World Congress หรือ "การประชุมโลก" นี้เป็นระบบที่เราจะได้รับทั้ง Diplomatic Favor, Score ผ่านคำสั่งใหม่นี้ [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "47. World Congress DLC Gathering Strom: รัฐสภาโลก"] ข้อดีของระบบนี้คือ ช่วยส่งผลต่อการชนะชาติคู่แข่งได้ 2 วิธี ได้แก่ 1. แบบ Diplomatic Victory, 2. แบบ Score Victory เพราะฉะนั้นส่วนนี้ผู้เล่นจะขออธิบายในส่วนของ Competition หรือ Score Victory ให้เสร็จก่อน แล้วค่อยมาอธิบายופן World Congress หรือ "การประชุมโลก" นี้อีกที

การชนะชาติอริแบบ Diplomatic Victory คือการเล่นแบบตั้งเป้าเป็น "ผู้นำของประเทศต่าง ๆ ในโลก" พุดง่าย ๆ คือเราเป็นผู้นำสูงสุดของโลก หรือเป็นประมุขของโลกประมาณนั้น โดยหลัก ๆ แล้วค่า Diplomatic Favor เราจะได้รับต่อเมื่อเกมได้ขึ้นค่าให้เองตามรูปแบบการปกครองของเรา, การเป็นพันธมิตรกับชาติอื่น ๆ และนี่คือวิธีทำให้เราได้ค่า Diplomatic Victory Point เพิ่มขึ้นในเกม

- ชนะการโหวตใน World Congress ในหัวข้อใด ๆ ก็ได้ +1 คะแนน
- สร้าง Mahabodi Temple +2 คะแนน
- สร้าง Potala Palace +1 คะแนน
- สร้าง Statue of Liberty +4 คะแนน
- ทำการวิจัย Sea Steads +1 คะแนน
- ทำการวิจัย Civic Global Warming Mitigation +1 คะแนน
- ได้รับคะแนนจากการ Aid Request +2 คะแนน
- ชนะการแข่งขัน Emergency Scored Competition +1 คะแนน
- การลงคะแนนเลือกผู้นำโลก +2 ต่อจำนวนคนที่ลงชื่อให้เรา



46. Competition DLC Gathering Strom: การแข่งขันระดับโลก



ส่วนสำคัญในการเอาชนะชาติคู่แข่งทั้งแบบ Diplomatic Victory, Score Victory ส่วนนี้จะเรียกได้ว่าเป็นการแข่งขันระดับชาติก็ว่าได้ การแข่งขันที่ว่าเริ่มครั้งแรกในยุค Modern เมื่อเราผ่านการโหวต Resolution Pass ใน World Congress มาแล้ว เราจะได้ประกวดการแข่งขันกันในทุก ๆ 30 เทิร์น โดยเกมจะแบ่งระดับการคิดคะแนนไปตามรูปแบบชนิดของกิจกรรม ส่วนของรางวัลที่เราได้รับก็ถูกแบ่งออกเป็น 3 ระดับด้วยกัน [ส่วนนี้ดูต่อได้ที่หัวข้อ "46. Competition DLC Gathering Strom: การแข่งขันระดับโลก > Competition Tree = ตารางการแข่งขันในยุค Modern"] โดยเกณฑ์การให้คะแนนของเกมถูกแบ่งออกเป็นหน่วยย่อยดังนี้

- 5 คะแนนต่อเมืองที่เราครอบครอง
- 15 คะแนนต่อสิ่งมหัศจรรย์ที่เราได้
- 2 คะแนนต่อ Districts ที่เรามีในประเทศ และ 4 คะแนนต่อพื้นที่เฉพาะ
- 1 คะแนนต่อสิ่งปลูกสร้างทุกชนิด
- 5 คะแนนต่อสุดยอดบุคคลที่เราได้รับ
- 3 คะแนนต่อ Civic ที่สำเร็จ
- 10 คะแนนในกรณีค้นพบศาสนา
- 2 คะแนนต่อเมืองอื่น ๆ ที่นับถือศาสนาเดียวกันกับเรา
- 2 คะแนนต่อ Technology ที่สำเร็จ
- 1 คะแนนต่อประชากรในประเทศ



ลำดับ: 9.

ชื่อ: Military Aid Request

เกณฑ์การให้คะแนน: 1 คะแนนต่อเงินที่เราบริจาคให้เป้าหมาย
- 50 คะแนนหากทำโปรเจกต์ Send Aid

ระดับทอง: 2 Diplomatic Victory

ระดับเงิน: 100 Diplomatic Favor

ระดับทองแดง: 50 Diplomatic Favor

วิธีการเข้าร่วม: ทำโปรเจกต์ Send Aid Request



47. World Congress DLC Gathering Storm: รัฐสภาโลก



"รัฐสภาโลก" อีกหนึ่งระบบที่ถูกเพิ่มเข้ามาใหม่ใน DLC Gathering Storm โดยระบบสภาโลกจะเริ่มขึ้นเมื่อเราเล่นเกมจบยุค Classical ไปแล้ว จากนั้นในแต่ละประเทศก็ได้เข้ามาชุมนุมหาข้อตกลงทำสิ่งต่าง ๆ ร่วมกัน ภายใต้ข้อตกลงที่เรียกว่า Session โดยในแต่ละประเทศพวกเขาล้วนมีสิทธิ์ร่วมโหวตในหัวข้อทางเลือกว่า ต้องการหาทางออกให้ปัญหานี้ยังง... ส่วนนี้เราสามารถดูได้ที่ตาราง Session ในหัวข้อถัดไป ว่าการประชุมในแต่ละหัวข้อมีทางออกยังง... และส่งผลกระทบต่อการเล่นเรายังง... บ้าง... โดยในหัวข้อนี้จะเกี่ยวข้องกับการชนะชาติคู่แข่งแบบ Score Victory และ Diplomatic Victory ด้วย ส่วนค่าจำนวนโหวตที่เราใช้ได้นั้นเราก็นำมาจากค่า Diplomatic Favor ที่เรามี เรียกได้ว่าหากเรามีค่า Diplomatic Favor มากพอ เราก็สามารถคุมเกมนี้ได้แบบสบายมือแน่นอน

VI Session

นี่คือตารางหัวข้อต่าง ๆ ในการประชุมและผลที่ได้รับ โดยเกมมีทางออกให้เราเลือกอยู่ 2 แบบ ส่วนนี้ขึ้นอยู่กับว่าหัวข้อที่เราสนใจไปนั้นได้รับผลตอบแทนกลับมาในรูปแบบใด

ลำดับ: 1.

ชื่อหัวข้อ: Mercenary Companies

ผลตอบแทนแบบ A: การสร้าง และการซื้อยูนิตทางการทหารประเภทที่ถูกเลือก +100%

ผลตอบแทนแบบ B: การสร้าง และการซื้อยูนิตทางการทหารประเภทที่ถูกเลือก -50%

ลำดับ: 2.

ชื่อหัวข้อ: Diplomatic Victory

ผลตอบแทนแบบ A: ประเทศที่ถูกเลือกได้รับค่า Diplomatic Victory 2 หน่วย

ผลตอบแทนแบบ B: ประเทศที่ถูกเลือกลดค่า Diplomatic Victory 3 หน่วย

ลำดับ: 3.

ชื่อหัวข้อ: Luxury Policy

ผลตอบแทนแบบ A: Luxury Resources ที่ถูกเลือก ได้รับค่าความสุขเพิ่ม

ผลตอบแทนแบบ B: Luxury Resources ที่ถูกเลือก ไม่ได้รับค่าความสุข

ลำดับ: 4.

ชื่อหัวข้อ: Trade Policy

ผลตอบแทนแบบ A: เส้นทางการค้าในประเทศที่ถูกเลือก +4 เงิน และได้รับเส้นทางการค้าเพิ่มอีก 1

ผลตอบแทนแบบ B: ยกเลิกเส้นทางการค้าภายนอกในประเทศที่ถูกเลือก

ลำดับ: 5.

ชื่อหัวข้อ: World Religion

ผลตอบแทนแบบ A: +10 พลังใจของยูนิตทางศาสนาในศาสนาที่ถูกเลือก

ผลตอบแทนแบบ B: ประเทศในศาสนาที่ถูกเลือกจะได้รับ 25 Diplomatic Favor

ลำดับ: 6.

ชื่อหัวข้อ: Governance Doctrine

ผลตอบแทนแบบ A: ผู้ว่าการจะได้รับการเลื่อนขั้น และ +15 Diplomatic Favor

ผลตอบแทนแบบ B: ผู้ว่าการทุกคนจะถูกปิดความสามารถ 6 เทิร์น

ลำดับ: 7.

ชื่อหัวข้อ: Arms Control

ผลตอบแทนแบบ A: ทุกประเทศได้รับ Weapons of Mass Destruction

ผลตอบแทนแบบ B: ประเทศที่รับเลือกจะเสีย Weapons of Mass Destruction

ลำดับ: 8.

ชื่อหัวข้อ: Heritage Organization

ผลตอบแทนแบบ A: นักท่องเที่ยวจากสุดยอดผลงานที่ถูกเลือกเพิ่มขึ้น 2 เท่า

ผลตอบแทนแบบ B: ไม่มีนักท่องเที่ยวจากสุดยอดผลงานที่ถูกเลือก



48. Story – Basic Play: ส่วนเนื้อเรื่อง — การเล่นเกมเบื้องต้น



1. หลังจากที่เราได้ทราบข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ต่อไปนี้ขอเชิญเข้าเล่นเกมฉบับจริงกันได้ ลำดับแรกเมื่อเข้าสู่เกมแล้ว ก็ให้กดเลือกไปที่โหมดการเล่นก่อน ซึ่งส่วนนี้ผู้เขียนจะระบุเฉพาะในส่วนการเล่นแบบ Single Player และ Create Game ก่อน

■ **Tips:** เราสามารถดูปุ่มสำคัญหลัก ๆ บนหน้าจอได้ที่หัวข้อ "2. Player Menu: หน้าโหมดการเล่นหลัก"

2. จากนั้นเกมจะให้เราเลือกตัวผู้นำและระดับความยากของเกม โดยเริ่มต้นจาก Deity ไปจนถึง Immortal

■ **Tips:** เราสามารถดูคุณสมบัติของผู้นำแต่ละคนได้ที่หัวข้อ "6. Leader: ผู้นำ"

■ **Tips:** ก่อนที่เราจะเลือกผู้นำ เราจะต้องคิดก่อนว่าเราอยากเล่นเกมสายไหนก่อน โดยในเกมจะมีสายการเล่นให้เราเลือกดังนี้

- สายสงคราม = แนะนำให้ใช้ผู้นำ Gorgo, Tomyris, Montezuma
- สายวัฒนธรรม = แนะนำให้ใช้ผู้นำ Teddy Roosevelt, Qin Shi Huang, Pedro II
- สายศาสนา = แนะนำให้ใช้ผู้นำ Saladin, Gandhi, Phillip II
- สายการทูต = แนะนำให้ใช้ผู้นำ Catherine De Medici, Victoria, Tamar
- สายวิทยาศาสตร์ = แนะนำให้ใช้ผู้นำ Seondeok, Hojo Tokumune, Peter

3. สดต่อไปมาให้เราเลือกขนาดของแผนที่และรูปแบบของแผนที่

4. เมื่อเราเลือกผู้นำที่ต้องการได้แล้ว เราจะถูกสุ่มโผล่ขึ้นมาอยู่บนแผนที่ โดยจะมียูนิทเริ่มต้นให้เราเพียง 2 ยูนิทคือ

- Settler = ยูนิทสำหรับการเริ่มสร้างถิ่นฐานเรา
- Warriors = ยูนิทนักรบเบื้องต้น

5. ตอนนี้ให้เราเลือกหาทำเลไว้สร้างเมืองหลวงเราก่อน เมื่อพบแล้วก็ให้ลงมือสร้างเมือง โดยให้เราควบคุม Settler Unit กด > Move จุดนี้ให้สังเกตในแผนที่จะมีจุดที่เป็นรูปเมืองอยู่ จากนั้นก็ให้เคลื่อนที่ยูนิทไปยังตำแหน่งรูปเมืองที่เราต้องการ > Found City จัดการสร้างเมืองแรกของเรา

6. หลังเราได้สร้างเมืองแรกสำเร็จแล้ว ลำดับต่อมาให้ควบคุม Unit Warriors > Move เดินไปรอบ ๆ เมือง เพื่อจัดการไล่เปิดแผนที่โซนที่เราอยู่ว่าบริเวณโดยรอบมีทรัพยากรอะไรบ้าง... มีภูมิประเทศเป็นยังไงบ้าง... เช่น มีแม่น้ำ, ภูเขา, ทะเล ฯลฯ รวมถึงพยายามเดินค้นหาพวก Barbarian ให้พบ แล้วจัดการทำลายรั้งของพวกเขาให้เหี้ยนชะ

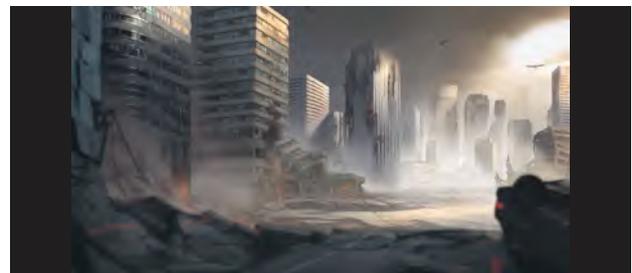
7. จากนั้นก็เข้าสู่ขั้นตอนพัฒนาเมืองเรา ให้เลือกมาที่ปุ่ม Active > Research Technology จัดการเลือกเทคโนโลยีที่เราต้องการวิจัยเป็นอันดับแรก เมื่อได้ตัวที่ต้องการวิจัยแล้วก็ให้กดเข้าที่ปุ่ม Active Panel > Production เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนก่อสร้างสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ หรือยูนิทภายในเมืองของเรา โดยให้เราเลือกว่าจะสร้าง Unit Scout หรือ Builder - Scout = สำหรับกรณีเราสร้างยูนิทไว้ใช้สำรวจทรัพยากรต่าง ๆ รวมถึงไว้ใช้ตามหา City-State หรืออาณาจักรเพื่อนบ้านเราที่อยู่รอบ ๆ - Builder = กรณีเราต้องการเลือกสร้างยูนิทก่อสร้าง และหลังจากเราได้สร้างเสร็จแล้ว ก็ให้เรากดเลือกมาที่ Move บังคับเดินมายังพื้นที่ในอาณาเขตเรา > Build เลือกสร้างสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ขึ้นมาในแผนที่รอบ ๆ เมืองเรา เพื่อเพิ่มความสามารถในศาสตร์ด้านต่าง ๆ ให้กับเมืองของเรา โดยยูนิท Builder ที่ว่านี้จะสามารถสร้างสิ่งปลูกสร้างได้สูงสุด 3 ครั้ง

8. หลังเราได้สร้าง Builder เสร็จแล้ว ในกรณีที่เมืองเรามีพื้นที่อยู่มาก แนะนำให้เราคอยสร้าง Builder เพิ่มอยู่เรื่อย ๆ เพื่อทำให้เมืองของเราเจริญเต็มได้ด้วยสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ มากมาย แต่หากกรณีเคสเมืองเรามีพื้นที่ค่อนข้างแคบ จุดนี้แนะนำให้เราจัดการสร้าง Settler เพื่อนำไปสร้างเมืองหลวงที่ 2 ของเราจะดีกว่า

■ **Tips:** โดยพื้นที่ในเขตเมืองหลวงเราจะขยายเพิ่มเองต่อทีรับตามจำนวนประชากรเราที่มีอยู่ภายในเมือง [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "9. Population: ประชากร"]

9. เล่นไปสักพักตัวเกมจะปลดล็อค Government และ Belief ออกมาตามค่า Culture และ Faith ตามลำดับ และเมื่อ Government หรือ Belief เราได้ปรากฏขึ้น ส่วนนี้จะไปแสดงผลอยู่ที่ Active Panel โดยให้เรากด X เพื่อเข้าสู่เมนูดังกล่าว > แล้วจัดการเลือก Government หรือ Belief ที่เราชอบ จากนั้นก็กดออกมาได้เลย

10. จากนั้นเกมจะเข้าสู่สายการเล่นแบบของใครของมัน ขึ้นอยู่กับว่าเราต้องการที่จะเอาชนะชาติอื่น ๆ ด้วยรูปแบบไหน โดยการเอาชนะชาติศัตรูในแต่ละสายนั้นจะมีแนวทางกลยุทธ์แตกต่างกันออกไป [ดูต่อได้ที่หัวข้อ "5. Victory Conditions: วิธีเอาชนะ"]



End...