

SISIUTIL 的文明 4 初学者指南

原文版本 1.7

2006 年 5 月 31 日

作者: SISIUTIL

简体中文版本 1.0

2006 年 7 月 1 日

译者: kevin_chn

内容简介

本文的内容取材于著名的文明论坛 Civilization Fanatics Center forums (<http://forums.civfanatics.com/>)。

请注意, 本文并非涵盖了所有关于文明 4 的战略战术, 由于文明 4 是一个相当复杂的游戏, 所以有很多不同的战略战术, 甚至有些与本文相左的战术也是有效的。本文旨在为文明 4 的初学者 (包括文明系列的老玩家) 提供基础教程, 让初学者尝到胜利的滋味, 进而提高游戏难度, 充分享受文明 4 带来的游戏乐趣。

1. 总论

- 城市、军事单位和政体 (civic) 都有相应的维护开销, 其中城市的维护费最显著。因此, 特别是在游戏初期, 建立大量的城市是一件非常费钱的事情。请参见下文的 **2.3 所谓 60%规则** 来了解如何解决城市数量的问题。
- 改变政体会导致 1 轮甚至多轮的“无政府状态” (anarchy)。过多的改变政体可能让你的文明落后于其他文明, 特别是那些拥有不会发生“无政府状态”精神特性的文明。
- 砍伐森林可以获得额外的生产点数 (斧头)。在游戏初期砍伐森林可以让你尽快的生产你所需要的单位、资源设施 (improvement) 或者奇迹 (wonder)。
- 不要让工人自动工作: 他们总是制造过多的农场 (Farm), 而忽略村舍 (Cottage) 的建造。
- “皮鞭”战术:
 - 奴隶 (Slavery) 政体可以让你牺牲城市的部分人口来快速建造出建筑或者单位。
 - 使用这个方法将导致该城市持续 10 轮多 1 个不开心的市民。
 - 可以在拥有环形剧院 (the Global Theatre) 的城市使用这个方法, 因为将不会有不开心的市民出现。
- 成为第一个环游世界的文明将使你的所有船只每轮+1 移动力。
 - 注意, 环游世界并不需要走一个连通的回路。即使是分开的路线, 只要自东至西, 有一条完全经过探索的地图格组成的路线, 那么仍然有效。
 - 环游世界的有效战术: 研究光学 (Optics), 制造两艘快帆船 (Caravel), 然后让他们朝相反的方向探索。同时, 这也不失为一个探索其他文明的好方法。
 - 如果你能够获得其它文明的世界地图, 然后探索出的世界满足以上所述的条件, 那么你就能不造一艘船就获得这个奖励。
 - 环游世界的奖励对于一整块大陆的地图来说, 并不重要甚至没什么用; 不过, 对于由几块大陆组成的地图, 是比较有价值的; 对于群岛型的地图, 这个奖励是无价之宝, 因为强大 (而快速!) 的海军, 是获胜的关键。

2. 游戏初期/中期

2.1 通常规则

- 最重要的初期资源是：铜、马、铁（军用资源）；石头和大理石（奇迹资源）；金银（经济资源）。
- 拥有第一座城市以后，最佳的建造顺序包括工人（Worker）、战士(Warrior)和开拓者(Settler)，原因是一旦研究出了冶铜术（Bronze Working），工人能够砍伐森林，使得后两者快速建造完成。战士可以用来探路或者保护工人，然后，开拓者可以开辟第二个城市，先前的战士就能够再一次充当新城市的守卫。
- 不错的初期科技研究路线有很多条，但以下几个是许多优秀玩家经常采用的：
 - 冶铜术，制陶术（Pottery），字母表（Alphabet），法典（Code of Laws），君主制（Monarchy）。
 - 冶铜术，提高资源采集的科技（研究你所拥有的相关资源的科技，比如：如果你有绵羊、猪、奶牛等，就可以研究动物畜养（Animal Husbandry）。如果你附近有鱼、螃蟹、蛤蜊，就研究捕鱼（Fishing）），以及法典。
 - 冶铜术，提高资源采集的科技，字母表，货币（Currency），法典，冶铁术（Iron Working），建筑学（Construction）。
- 最好用的初期军事单位包括：斧头兵（Axeman），骑射手（Horse Archer）以及各文明的特有初期单位（初期就能生产特种单位的文明包括：罗马、印加、阿芝台克、马里、蒙古、波斯）。
- 一旦研究出了制陶术（Pottery），让你的工人建造几个村舍增加商业收入。这个战术称为“村舍海”。建造村舍的最佳格子：冲积平原（Flood Plain）、草地（Grassland）。每个村舍必须有一个城市中的市民（citizen）在上面工作才能增加税收。
- 如果机会出现，要毫不犹豫的攻击竞争对手的防御薄弱的城市。
- 在初期的战争中，通常烧毁所有占领的城市比较好，但是对手的首都、宗教的圣地和拥有奇迹的城市除外！如果你占领所有被攻陷的城市，高额维护费用会杀了你。

2.2 探索

- 开始游戏后，你将拥有一个开拓者和以下两种单位的其中之一：一个战士，或者，如果你的文明先天就有捕猎（Hunting）技术，则是一个斥候（Scout）。
- 把一个侦察单位放到没有丛林、森林覆盖的小山丘上，他就能看到周围更多的格子。

2.2.1 斥候和战士的对比

- 战士（强壮 2）比斥候（强壮 1）更强壮，而且拥有+25%的城市防御奖励，能够攻击其他单位（斥候只能防御性攻击）。反观斥候，移动的比战士更快（能移动 2 格而不是 1 格）。
- 一般来说，如果你的文明先天不具有捕猎科技，哪怕你想制造斥候也不应该研究它。例外是：你城市的附近有需要营地才能采集的资源（例如象牙、皮毛、鹿）。
- 虽然战士看上去移动较慢，但是，别忘了，斥候在森林、丛林以及山丘上，也只能移动 1 格。
- 战士在面对野生动物的时候，生还希望比斥候大多了。
- 斥候在遇到部落村庄（tribal village）时，永远不会产生野蛮单位(Barbarian)，这点不像其他单位包括战士。

2.3 野蛮单位

- 在探路的时候要小心野蛮单位，起初是野蛮动物，然后是野蛮的军事单位。
- 如果你认为一个野蛮单位很可能攻击你，那么如果你是斥候，则最好撤退；如果你是战士，就防御（fortify）。
- 尽量让你的探路单位，在回合结束时，停留在森林、山丘、丛林，当然最好是有森林或者丛林覆盖的山丘上，因为这些地形能提供很好的防御奖励。
- 野蛮单位会在“战争迷雾”中产生——任何未探索过的格子或者探索过但是有迷雾的格子。例外是，野蛮单位不会产生于另一个文明的国界之内。
- 野蛮动物不会进入你的国界。
- 野蛮的军事单位会进入你的国界。他们会首先破坏你的资源设施，然后攻击最近的城市。为了对抗这种情况，你最好在你的城市周围建好道路，让你的防御单位可以迅速到达你的资源设施那里。另外，建造战车（chariot）或者骑射手这些移动力高的单位，可以在野蛮单位攻击你的资源设施之前消灭之。你也可以让一些单位在某些特别重要的资源格（比如铜）上防御。
- 为了防止野蛮单位的产生，可以在地图上安插“岗哨”，经过游击队（Guerilla，提供额外山丘防御值）升级的弓箭手（archer）很适合这个角色。因为他们相对来说比较便宜，而且被放置在山丘上时，不但看得很远，而且移除了迷雾，不会让野蛮单位在该区域产生，即使已经产生了野蛮单位，也不大容易战胜这些弓箭手。
- 记住，和野蛮单位作战使你的单位获得经验值，更快的升级。所以，野蛮单位也并非完全不好。

2.4 公务员制度（CIVIL SERVICE）大跃进

- 一个使用神喻(Oracle)实现的流行的优势开局战术叫做“公务员制度大跃进”。仔细计算你建造神喻的时间，让它和法典科技同时完成。然后你可以选择相对昂贵和非常有用的公务员制度科技作为免费科技立即得到。注意，在贵族（Noble）以上难度中，这几乎是不可能做到的，但是你可以尝试更为实际的“法典大跃进”。

2.5 所谓 60%规则

- 在研究出法典并且建造法庭（Courthouse）之前，保持你的城市的数量在通常 4 到 6 个的水平。
- 或者，持续建立城市，直到研究水平降到 60%才能维持财政平衡（这种情况通常发生在——如你猜到的——当你拥有 4 到 6 个城市的时候）。
- 在游戏后期，除非你的研究水平超过 60%，否则不要建立新的城市或者占领城市。

3. 科技

3.1 普遍规则

- 在游戏的某些时候，朝着某个有用的既定目标科技直线发展而忽略其余科技不失为一种科技发展方式。不过通常来说，科技发展需要和你的战略相结合，第一个研究的通常是冶铜术，这使得工人能够砍伐森林，加速生产。
- 有些科技除了能够使你建造某些单位或建筑以外，还能带来更大的好处。所以，这些科技通常称为上文所述的直线发展的“既定目标”式的热门科技：
 - 免费科技：第一个发现自由主义（**Liberalism**）的文明将得到一个免费的科技。
 - 免费伟人：第一个发现以下科技的文明将得到一个免费的伟人：
 - **音乐（Music）**：伟大的艺术家（**Great Artist**）
 - **经济学（Economics）**：伟大的商人（**Great Merchant**）
 - **物理学（Physics）**：伟大的科学家（**Great Scientist**）
 - **核聚变（Fusion）**：伟大的工程师（**Great Engineer**）
 - 建立宗教：第一个发现下列技术的文明将建立相应的宗教：
 - **冥想（Meditation）**：佛教（**Buddhism**）
 - **多神论（Polytheism）**：印度教（**Hinduism**）
 - **一神论（Monotheism）**：犹太教（**Judaism**）
 - **哲学（Philosophy）**：道教（**Taoism**）
 - **法典**：儒教（**Confucianism**）
 - **神学（Theology）**：基督教（**Christianity**）
 - **神权（Divine Right）**：伊斯兰教（**Islam**）

3.2 科技交易

- 研究字母表科技将使你可以进行科技交易，所以字母表是另一个热门科技。
- 和其他文明进行科技交易是一个很不错的战略，但需要注意以下几点：
 - 不要交易一个最近才研究完成的军事科技，特别是当它可能被对手用来对付你的时候。
 - 把军事科技交易给一个较小、较弱的文明，假如对方可能用它来对付你的强大的对手。
 - 不要把建造奇迹必需的科技交易出去——如果你正在或者正准备建造该奇迹。
 - 不要在你刚发现字母表后就把它交易出去，因为这可能使得你的对手互相交易科技。
 - 在同一个回合内把同一个科技交易给所有对手，可以防止他们互相交易该科技，而且可以增加你的外交点数。
 - 不要做亏本生意：把鼠标移动到科技上，察看该科技的研究费用。请确认你没有亏本。

4. 城市

4.1 基础：城市生产

- 城市从 21 个格子中生产 3 种资源（除去城市本身所占的格子，另外 20 个格子组成一个肥胖的十字）：**食物**（由面包表示）、**生产力**（由斧头表示）和**商业**（由金币表示）。
- **食物**用来发展人口，使得城市持续发展。
- **生产力**也是在城市内部使用的资源，用来建造军事单位、建筑和奇迹。
- **商业**同前两者有所不同，它并不是被直接用在城市内部，但却可以支撑起整个文明。（因为它的与众不同，所以将在 4.3 商业中讨论）
- 每个格子都有初始的资源数目，但是通过工人在上面建造资源设施，可以增加（或减少）某些资源的数目。例如：一个农场，可以增加一个格子的食物数目。
- 有些格子提供一些额外的特殊资源。这些资源可以被用来在你的整个文明范围内进行特殊生产，或者可以被用来和其他文明交换一些你需要的特殊资源。
- 这些特殊资源包括三类：食物（例如绵羊、猪、小麦、水稻、谷物）；生产力（例如铜、马、铁、煤和油）；商业（例如金、银和珠宝）。有些特殊资源提供一类以上的普通资源，比如，丝绸和酒同时提供食物和商业。
- 如同现实世界，文明 4 中的文明常常为了争夺某个稀有资源而进行战争。

4.2 城市的建造位置

- 一座城市的建造位置，很大程度上决定了它的城市类型（细节请参见 4.7 城市类型）。反之亦然，如果你准备建造某种类型的城市，那么你就必须要寻找一个合适的地形区域。
- 理想情况下，你总是希望一座城市能够有足够的入口，以让城市周围的大十字（20 格）的每一格都有一个市民在工作。
- 由于某些格子并不提供足够支持一个市民工作所需的 2 单位食物（尤其是山丘这样的生产力富足的格子），你就必须让其他一些格子提供更多的食物。
- 食物特殊资源例如奶牛、猪、小麦、水稻、谷物、鱼、蛤蜊等等能够提供额外所需的食物，而建造农场也能做到这一点。
- 除了食物，你可能想让城市着重发展生产力或者商业——在很多情况下，是三者兼修。同样的，特殊资源和工人所建造的资源设施将帮助你达到目的。
- 如果你的城市紧挨着纯净水（Fresh Water）、河流或湖泊格子，将得到+1 健康奖励。
- 如果城市建造在山丘上，那么在该城市中防御的单位将得到防御值奖励，另外，建造在平原上的城市将得到+1 生产力的奖励。

4.2.1 选址技巧

- 有一个有用的小技巧可以帮助你决定建造城市的最佳地点。
- 打开“显示网格”按钮和“显示资源”按钮，然后把视野拉远到能够看到你想要建造城市的区域的全景。按下“Print Screen”键截图。图片将被自动保存在\My Documents\My Games\Sid Meier's Civilization 4\ScreenShots。
- 退出或者最小化游戏，使用图像编辑软件（比如 Windows 附带的画图）打开该文件。
- 沿着网格，把已经存在的城市的所有的大十字（每个城市的周围 20 格组成的十字）用线描出来。随后，再描若干个可能的城市建造地点的大十字。
- 理想情况下，你想要尽可能地把更多的特殊资源囊括在即将建造城市的大十字范围内，但也不要忘记，城市需要足够的食物供应才能够使人口持续增长。
- 你也许需要多截几张图，多描几次大十字，才能最终确定城市的建造位置。
- 为格子打分：
 - 在你决定了可能的建造城市的地点后，在大十字范围内，累计所有食物供应超过 2 的格子产生的额外食物数量（也就是说，如果改格子提供 3 食物，那么就计为+1）。草地、海岸和海洋是 0（假设你最终将建造灯塔 Lighthouse）。冲积平原和绿洲（oasis）是+1；对于那些拥有食物类特殊资源的格子，计算在工人建造相应资源设施后（农场、渔船或者牧场）的食物额外产量。
 - 接下来计算所有的食物负值：平原-1，沙漠和山峰-2；表面为草地的山丘-1，表面为平原或者沙漠的山丘-2。
 - 把上面两步所计算得到的正值和负值相加。通常来说结果总是负的，而该负值就是你将要建造农场的数量，否则，你的城市将不能发展到最大人口。

4.3 健康和人口增长

- 食物有余对于人口增长是必需的。食物多余的越多，人口增长越快。
- 提高城市健康水平的建筑：谷仓（Granary）、水渠（Aqueduct）、港口（Harbour）、杂货店（Grocer）、医院（Hospital）、回收中心（Recycling Center）。其中的一些建筑，包括谷仓、港口和杂货店，只有当你拥有某些特殊资源后，才能发挥作用。
- 能够在你的整个文明范围内提高健康程度的特殊资源：奶牛、小麦、水稻、谷物、鱼、猪、绵羊、蛤蜊、螃蟹。
- 不要把森林都砍伐光，因为在城市的大十字范围内的每两个森林格子将提供+1 健康的奖励——特别当城市周围有不少冲积平原时——因为冲积平原每个将提供-0.4 健康的惩罚，而且冲积平原不像丛林，它们不能被改造。
- 研究冶铁术可以清除丛林（每个丛林提供-0.25 健康的惩罚）；清除丛林，将可以得到价值珍贵的草地来建造村舍或者农场。

4.4 商业

- 商业被用来支撑整个文明。它被转化为三种事物：**财富**、**研究**或者**文化**。
- **财富**是指金钱数量，就是你的画面左上角的数值。理想情况下，你总是希望财富越多越好而不是出现赤字。
- 金钱特别有用，花钱可以让你的过时的军事单位立即升级到最新的类型；花钱可以从其它文明那里购买东西，例如特殊资源、科技甚至军事联盟和军事行动；如果使用普选权政府（**Universal Suffrage government**）这一政体，金钱甚至可以用来快速完成某一单位或者建筑的建造。
- 然而，财富必须被合理的分配到**研究**上，才能使你的文明在科技方面不断进步。在游戏中，研究比例按钮（画面左上角调节百分比的按钮）被用来调节金钱收入和研究科技的比例。
- 随后，随着**戏剧**（**Drama**）的发现，你将获得第二个百分比按钮，**文化**比例。这个按钮让你调节花费在文化上的金钱比例，这将增加你的所有城市的文化值。文化将有很多效应，主要能够增加你的市民的开心程度——这是城市发展后的主要问题，更是战争时期的重大难题。详情请参见 **7.文化**和 **5.5 厌战情绪**。

4.5 专家

- 专家分为 5 种：市民、牧师（**priest**）、艺术家、科学家、商人和科学家。
- 城市中的专家为城市作出两种贡献：奖励资源和伟人点数。
- 奖励资源可以是额外的商业、文化、生产力或者研究力——根据专家类型、政体和奇迹而有所不同。所以说，专家帮助你的城市更有效率的发展。例如，为一个科技型城市增加一个科学家会使得该城市获得更多的研究点数。
- 然而，当你增加城市的专家的时候，必须小心。比如，当你把一个在拥有小镇（**town**）的格子上工作的市民变为科学家时，你可能发现研究点数下降了而不是上升。这是因为商业点数会转化为研究点数，而一个小镇恰恰提供很多商业点数。同样的道理也适用于把在矿井（**mine**）工作的市民变为一个工程师。请仔细观察城市界面，以察看结果是否有利。
- 专家同时能帮助产生伟人。不同类型的专家会增加不同类型伟人产生的概率。你拥有牧师的轮次越多，在下一轮得到一个类型为伟大的先知（**Great Prophet**）的伟人的可能性就越大。
- 增加专家的缺点是他们会减缓城市的人口发展（尽管这在一座城市人口数量接近健康和快乐极限的时候是一件好事）。城市需要生产额外的食物提供给专家们，因为专家消耗食物却不产生食物。

4.6 快乐

- 市民不快乐的主要原因是城市的规模。城市越大，过于拥挤的不快乐因素就越多。（游戏难度对此也有影响：游戏难度越高，人们越容易因为拥挤而不高兴）
- 不快乐这一设定是为了平衡城市人口的不断增长。
- 村舍和商业并不能减少不快乐的人口。
- 以下这些因素能提高快乐度：
 - **建筑**比如庙宇（temple）、剧院（theatre）和罗马圆形大剧场（colosseum）
 - **政体**
 - **代议制（Representation）**
 - **世袭制（Hereditary Rule）**（得益于每个城市中的军事单位）
 - **环保主义（Environmentalism）**（得益于每个城市附近的丛林和森林）
 - **自由民（Emancipation）**（假如另一个文明已经采用了这一政体）
 - **宗教自由（Free Religion）**（得益于城市中的每一个非国教宗教）
 - **国家宗教**
 - **特殊资源**（金、银、皮毛、丝绸、蔗糖、熏香、胡椒、珠宝、色染、酒）
 - **文化**：提升你的文明产生的文化的百分比。
- 同时，你也可以移除不开心的市民。奴隶制（Slavery）的政体允许你消耗人口来快速完成建筑和单位。国家主义（Nationhood）政体也允许你这样做，但只能用于生产军事单位（也就是所谓“强行征兵”）。这些将会导致在接下去的 10 轮游戏中，该城市会多出一个不开心的市民，但是由于你已经移除了一个不开心的市民，所以这两者相抵消。
- 为了避免出现不开心人口超过界限的情况，你可以使用城市控制面板上的“阻止人口增长”（Avoid Growth）按钮，或者，改变市民所工作的格子，人口的增长情况就会变为“停滞”（stagnant）。

4.7 城市类型

让你的城市专精于生产某类物品——如果为了增长人口，则是食物；如果是为了生产，则是“斧头”；如果为了金钱，则是商业（商业可以被转化为财富、研究力或和文化）。为了做到这点，你必须让每个城市有不同的建造顺序和侧重点，千万不要让所有的城市都建造千篇一律的东西。注意，城市建造地点的选择同样将发挥作用。

4.7.1 商业型城市

- 由于商业要么被转化为财富，要么被转化为研究力（稍后，还有文化），因此，一个提供大量商业值的城市在将来会被进一步划分为科学型城市或者财富型城市，下文将会讨论。
- 有一点要牢记，一个产生大量商业值的城市，不但从商业型建筑中受益，而且也从科学型建筑中受益。所以，通常做法是，在这些城市里不但要建造银行（bank）和市场（market），而且要建造图书馆（library）和大学（university）等等。
- 草地、冲积平原、有纯净水的格子都能提供食物和商业。
- 所需建造的资源设施：村舍和农场——平衡商业和人口的发展。
- 所需特殊资源：金、银、珠宝、丝绸、皮毛、熏香、色染、胡椒、蔗糖、大理石、奶牛、鲸、酒。
- 在城市中要避免建造以下建筑：铸造工厂（forge）、工厂（factory）、兵营（barrack）——任何不会提供商业值或者人口增长的建筑。然而，你可能需要建造那些增加快乐和健康的建筑。

4.7.1.1 科学型城市

- 主要建筑：图书馆、天文台（Observatory）、大学、实验室（Laboratory）和修道院（Monastery）。
- 奇迹：大图书馆（Great Library）、牛津大学（Oxford University）。
- 特殊的学院（Academy）建筑（需要一个伟大的科学家才能建造）。
- 用多余的食物提供给科学方面的专家，每个专家能提供 3 个研究点数，这比让市民在没有什么生产力的格子上劳作要有效多了。
- 在学院被建成后，让随后出现的伟大科学家加入城市建设，成为超级专家。
- 科学型城市的目标：每轮生产 400 甚至超过 500 研究点数！

4.7.1.2 财富型城市

- 建筑：宗教圣地、市场、杂货店、银行、机场；如果沿海，则还有港口。
- 通常一个宗教的圣城（某个宗教的发源地，通过一个伟大先知可以制造该宗教的圣地）是财富型城市的最佳候选。因为每个拥有该宗教的城市（不论本文明的还是其他文明的城市），都将在圣地被建造完成后提供给该圣城 1 个“金币”。
- 奇迹：华尔街（Wall Street）。

4.7.2 生产型城市

- 地图格：山丘、森林；河流经过的平原。
- 资源设施：矿井、伐木场（lumbermill）、水磨坊（watermill）（特别是在有河流经过的平原上）；同时，建造足够的农场，让城市在注意生产力开发的同时不忘人口发展。
- 特殊资源：建造了矿井的铁、铜、煤；建造了采石场的大理石、石头；马和奶牛。
- 建筑：铸造工厂、工厂、谷仓；假如需要抵消谷仓和工厂带来的健康问题，可以建造水渠和医院。
- 避免建造的建筑：图书馆、大学、天文台——任何不会增加人口和生产力的建筑。
- 奇迹：大铁厂（Ironworks）。

4.7.3 军事型城市

建造军事型城市，可以仿照生产型城市的规则，还需要注意以下几点：

- 建筑：兵营、船坞（Drydock）（如果沿海）。
- 奇迹：英雄史诗（Heroic Epic）、西点军校（West Point），在你的第二个军事型城市中建造红十字会（Red Cross）——因为你在每个城市中最多只能建造两个国家奇迹。
- 建造在你的文明的比较中心的位置（减少对文化的需求，同时降低维护费）。
- 避免建造图书馆、剧院、法院、银行等。
- 军事型城市如果可能的话也能同时成为生产型城市，特别是需要建造奇迹的时候。然而，尽可能让其源源不断的生产军事单位。

4.7.4 伟人繁殖型城市

- 地图格：草地、纯净水。
- 特殊资源需求：食物类（谷物、小麦、鹿、猪、羊、香蕉、水稻、奶牛）。
- 资源设施：牧场、农场——你需要额外的食物供应来让更多的市民变成专家，以及，在每轮获得更多的伟人点数。
- 奇迹：帕特农神庙（Parthenon）、国家史诗（National Epic）（注意：帕特农神庙可以随意建造在任意城市，但是国家史诗必须建造在你所需要的伟人城市。或许你希望把国家史诗建造在科技型城市来产生更多的伟大科学家）。
- 大多数奇迹都会贡献伟人点数。可能你想要建造的奇迹需要一些生产力格子加上资源设施才能满足，而由于这种伟人城市周围可能缺少山丘，所以您可以通过砍伐树木，临时建造水磨坊或者工作车间（workshop）来使得草地也充满生产力。
- 制造尽可能多的专家！——根据所需要的类型来制造。每个专家为他所属的伟人类别每轮贡献 3 点伟人点数（比如：科学家为伟大科学家每轮贡献 3 点伟人点数）。

5. 军事

5.1 普遍规则

- 在和平时期就应该做好战争准备！在发展文明的同时别忘了军事准备。
- 如果电脑 AI 文明认为你的防御薄弱（数量稀少，兵种落后或者等级低下），它们将会毫不犹豫地攻击你，特别是在边界或者海岸线上。
- 在战争期间，你将会不断损失兵力，所以不要在战争时期停止制造军事单位。
- 最好善用你的文明的特有单位，尽快发展科技，使得你能够建造它们。然后就可以发动战争，原因是，一般来说，如果文明的发展程度不相上下，那么特有单位通常是非常占优势的，所以，你要好好利用特有单位统治战场的这段时间。
- 在选中攻击单位之后，用鼠标右键拖到敌人的防御单位上（不要释放鼠标右键），可以查看获胜概率。如果你认为获胜希望渺茫，把鼠标拖回自己的单位放弃进攻。
- 电脑 AI 的军事目标和战术根据不同情况，一般来说可预测。如果你占领了一座敌城，AI 倾向于倾巢出动，夺回该城市。然而如果 AI 是攻击者，一般它会先破坏城市周边的资源设施——而这种行为可以给你价值连城的时间来制造、升级军事单位或者从别的地方调集援军。
- 攻击敌人的运输船是个好主意，所以战时随时准备一两艘攻击船只在海岸线上巡逻。
- 要塞（Fort）没什么用处。而且如果在森林上建造，简直比不造还不好（森林本身拥有+50%防御，而建造了要塞，就必须移除森林，最终只有+25%防御）。而如果要塞被敌人利用了，那就不是没用，而是有害了。
- 快帆船和潜水艇不需要“开放边界”条约就可以自由进出其他文明的国土，但是他们只能携带斥候、探索者、传教士、间谍或者伟人。在没有“开放边界”条约的情况下，只有间谍和伟大商人能够在别国土地上下船。
- 如果你和敌人在战争中势均力敌，那么试图破坏它的资源设施。这样，就算你撤退了，对手的经济也被严重破坏了。
- 假如你打算要占领城市，那么务必带上足够的防御单位，在攻占城市以后立即展开防御防止对手反扑。

5.2 军事单位晋升

- 创建一支精英部队的唯一方法就是获得经验值。在战斗中获得经验值然后晋升部队，逐渐，就会拥有一支精英部队。
- 和野蛮单位作战是初期不错的获得晋升的方式，但是请注意，和野蛮单位作战所能晋升的等级是有限制的，这一点不同于同其他文明作战。（极限是：和野蛮动物作战最多获得 5 点经验值；和野蛮军事单位作战最多获得 10 点经验值）
- 在进行攻击前，不但要尽量获得胜利，还要通过计算，尽量获得更多的晋升。记住，你需要一个 4 级的单位（经过 3 次晋升）才能建造英雄史诗，而建造西点军校则需要一个经过 4 次晋升的 5 级单位。假如你只有 1、2 个这样的强力单位，务必把它们保留在胜率很大的战斗中使用，以免失去它们。
- 获得晋升机会的军事单位可以暂时不晋升——假如你不确定要晋升哪个技能。晋升机会不会过期，另外，通过晋升可以治愈该单位的损伤。

5.3 游戏初期

- 不要忽略建造攻城武器比如投石车（**Catapult**）。攻城武器对于降低城市防御很有效，也能够通过溅射伤害打击一大堆敌人单位——即使这些攻城武器非常容易被击败。
- 4个经过精确攻击晋升的攻城武器，能够在一个回合内彻底去除一个城市的防御奖励。
- 宣战可以让你有机会偷袭工人，减缓敌人的发展速度。
- 而且，假如敌人发现你的军队进入它某座城市的大十字范围，那么它就不会派任何工人出来工作。
- 假如你发现被你攻陷的敌城位置不佳，那么就销毁该城市，然后让一个开拓者在附近更好的位置建议一座新的城市。
- 然而，小心不要销毁一座宗教圣城，因为这样做会使得其他文明对你在外交上产生反感，并且你也失去了一个建造圣地的机会，也失去了从中获得的额外金钱。
- 同样的，如果你销毁了一座拥有世界奇迹的城市，那么该奇迹和它带来的好处就永远消失了。（国家奇迹在城市被攻陷后总是自动毁灭）

5.4 游戏中/后期

- 要建立一支军队，请进入完全备战状态：
 - **政体**：普选权制度（为了快速购买单位）或者警察国家制度（**Police State**）（假如厌战情绪成为一个问题）；封建制度（**Vassalage**）和神权制度（**Theocracy**）（每个建造出来的军事单位获得更多的经验值）。
 - **财富**：把研究比例调整到 0%；用多出来的金钱购买单位，或者用来贿赂别的文明对你的对手宣战。
 - **建筑**：在所有的城市里建造兵营，以获得初始经验值（为海军建造船坞）。除此以外，在战争结束之前，只建造军事单位，不要建造其他任何东西。
- 在你采取军事行动前，现贿赂其他文明互相宣战，来削弱它们的实力。
- 攻城：使用攻城武器、海军甚至空军来降低城市的防御奖励。然后使用攻城武器或者空军来打击防御单位，随后，让陆军进行攻击，全力攻陷该城市。
- 用间谍破坏敌人的油井和铀矿，不要给你的敌人有利用这些资源建造强力单位（坦克，空军和海军）的机会。当你建立了空军并且处于战争状态，使用空军打击这些资源设施，可以节省用于建造间谍的 200 金钱。
- 让一个间谍通过潜水艇破坏海面上的敌人资源设施，可以避免宣战。
- 如果一架轰炸机或者战斗机损伤严重，那么就用它来侦查。
- 在占领了一座敌城之后，赶快建造文化建筑（剧院、法院、图书馆、寺庙、大学），这样做可以扩大边界范围。或者通过一个伟大艺术家的巨作，可以立即停止城市中的动乱。
- 防空步兵（**SAM infantry**）能够攻击甚至击落敌人的空中单位。然而，每个防空步兵每轮只有一次机会攻击空中单位，除非对方的空中单位主动攻击该防空步兵。为了削弱防空步兵的防空效率，让你的便宜的空中单位率先出击，吸收防空步兵的攻击力。然后使用你的昂贵的轰炸机攻击敌军。

5.5 厌战情绪

- 随着战争的持续，越来越多的市民会变得不开心。这被称为“厌战情绪”。
- 通常来说，你可以用处理不开心市民的方法来处理厌战情绪。（参见 **4.2 快乐**）以下是一些其他的策略：
 - **政体:**
 - **警察国家**政体在所有城市里降低 50%的厌战情绪。
 - **国家主义**政体在所有拥有兵营的城市里面给你 2 个额外的开心市民。
 - **奇迹:**
 - **总统山**在所有城市里降低 25%的厌战情绪。
 - **建筑:**
 - 一座**监狱 (Jail)** 能够降低所在城市 25%的厌战情绪。
 - **外交:**
 - 假如你不是主动攻击方，厌战情绪会逐渐降低，并且不会累积。因此，试着创造一些条件，让你的对手主动向你宣战，主动攻击你，而不是相反。你可以通过与对手签署开通边界条约，然后同它的敌人进行交易来、贿赂其他文明对它宣战、建立与它不同的国家宗教、拒绝它提出的种种要求、要求进贡等方式来激怒你的对手对你宣战。你也可以从边疆上撤军来示弱，让你的对手主动攻击你。当然，你必须确保你的援军可以及时赶到战场。
 - 假如你完全消灭了一个对手（占领或者销毁了它的所有城市），那么厌战情绪就将消失。签署停战协议也可以让厌战情绪消失。然而，假如你随后立即再次对同一个对手宣战（特别是当 10 轮停战协议刚刚失效时），厌战情绪会立即恢复到先前的水平上。
 - 如果你占领了一座敌城，城内的一些市民可能不开心，因为他们期待“从新回到祖国的怀抱”。随着你的文明带来的文化侵蚀，这种不开心的情绪会逐渐消失。假如你完全消灭了这个对手，这种想念祖国带来的不愉快情绪将完全消失。
 - 你的市民对不同的对手有不同的厌战情绪；假如你和一个对手签订停战协议，转而攻击另外一个对手，你的市民的厌战情绪不会完全消失，只会相应降低。

6. 奇迹

和过去的文明系列有所不同，奇迹对于胜利来说并不是决定性的因素。你必须避免建造那些用处甚微或者很快就失效的奇迹，把多余的资源用在建造建筑和单位上。

不过，奇迹并非鸡肋，很多还是相当有用的。这里列出了最有用的奇迹。假如其他文明率先建造出了这些奇迹，你也不要大惊失色，记住，每个文明都能建造国家奇迹（相对世界奇迹而言）。

6.1 最有用的奇迹

奇迹名称	分类	类型	所需前提	费用	备注
史前巨石柱 (Stonehenge)	文化	世界奇迹	神秘主义 (Mysticism)	120	+8 文化； +2 伟人点数； 每座城市一个免费的方尖碑 (Obelisk) ； 得知世界地图的中心； 增加获得伟大先知的概率； 石头能加倍该奇迹的建造速度； 该奇迹在日历 (calendar) 被发现后失效。
金字塔 (Pyramids)	综合	世界奇迹	石工术 (Masonry)	450	+6 文化； +2 伟人点数； 开放所有政府政体 ； 增加获得伟大工程师的概率； 只能在古典时代或之前建造； 石头能加倍该奇迹的建造速度。
神喻 (Oracle)	科学	世界奇迹	祭祀 (Priesthood)	150	+8 文化； +2 伟人点数； 得到一个免费科技 ； 增加获得伟大先知的概率； 只能在古典时代或之前建造； 大理石能加倍该奇迹的建造速度。
大图书馆 (Great Library)	科学	世界奇迹	文学 (Literature) 图书馆	350	+8 文化； +2 伟人点数； 得到两个免费科学家 ； 增加获得伟大科学家的概率； 只能在古典时代或之前建造； 大理石能加倍该奇迹的建造速度； 该奇迹在科学方法 (Scientific Method) 被发现后失效。
牛津大学 (Oxford University)	科学	国家奇迹	教育 (Education) 6 所大学	400	+4 文化； +1 伟人点数； +100% 科学 ； 可以把 3 个市民变成科学家 ； 增加获得伟大科学家的概率； 石头能加倍该奇迹的建造速

					度；
国家史诗 (National Epic)	伟人	国家奇迹	文学 (Literature) 图书馆	250	+4 文化； +1 伟人点数； +100% 伟人诞生率 ；增加获得伟大艺术家的概率；该奇迹只能在文艺复兴或之前建造；大理石能加倍该奇迹的建造速度。
华尔街 (Wall Street)	商业	国家奇迹	公司 (Corporation) 6 家银行	600	+1 伟人点数； +100%商业值 ；可以把 3 个市民变成商人；增加获得伟大商人的概率。
大铁厂 (Ironworks)	生产力	国家奇迹	钢铁 (Steel) 6 家铸造工厂	700	+2 不健康的市民； +1 伟人点数； 所有煤矿、铁矿+50%生产力 ；可以把 3 个市民变成工程师；增加获得伟大工程师的概率。
英雄史诗 (Heroic Epic)	军事	国家奇迹	文学 (Literature) 兵营 4 级军事单位	200	+4 文化； +1 伟人点数； +100% 军事单位生产力 ；增加获得伟大艺术家的概率；该奇迹只能在文艺复兴或之前建造；大理石能加倍该奇迹的建造速度；
西点军校 (West Point)	军事	国家奇迹	军事传统 (Military Tradition) 5 级军事单位	800	+1 伟人点数； 新的军事单位得到+4 经验值 ；增加获得伟大工程师的概率；石头能加倍该奇迹的建造速度。
克里姆林宫 (Kremlin)	生产力	世界奇迹	共产主义 (Communism)	1000	+2 伟人点数； 快速建造的费用降低 33% ；增加获得伟大艺术家的概率；石头能加倍该奇迹的建造速度；在光纤技术 (Fiber Optics) 被发现后该奇迹失效。

6.2 较有用的奇迹

奇迹名称	分类	类型	所需前提	费用	备注
巴特农神庙 (Parthenon)	伟人	世界奇迹	多神论 (Polytheism)	400	+10 文化； +2 伟人点数； 所有城市+50%伟人诞生率 ；增加获得伟大艺术家的概率；该奇迹只能在古典时代或之前建造；大理石能加倍该奇迹的建造速度；在化学 (Chemistry) 被发现后该奇迹失效。
泰姬陵 (Taj Mahal)	生产力	世界奇迹	国家主义 (Nationalism)	700	+10 文化； +2 伟人点数； 开始一个黄金时代 (Golden Age) ；增加获得伟大艺术家的概率；该奇迹只能在文艺复兴或之前建造；大理石能加倍该奇迹的建造速度。
环形剧院 (Globe Theatre)	生产力	国家奇迹	戏剧 (Drama) 6 座剧院	300	+6 文化； 该城市将没有不开心的市民 ；可以把 3 个市民变成艺术家；增加获得伟大艺术家的概率。
三峡大坝 (Three Gorges Dam)	生产力	世界奇迹	塑料技术 (Plastics)	1750	+2 伟人点数； 为该大陆上所有城市提供能源 ；增加获得伟大工程师的概率。
五角大楼 (Pentagon)	军事	世界奇迹	装配线技术 (Assembly Line)	1250	+2 伟人点数； 所有城市新造的军事单位获得+2 经验值 ；增加获得伟大工程师的概率。
苏格兰场 (Scotland Yard)	军事	国家奇迹	共产主义 (Communism)	500	+1 伟人点数； 该奇迹是建造间谍的前提 ；增加获得伟大科学家的概率。
自由女神像 (Statue of Liberty)	综合	世界奇迹	民主主义 (Democracy) 所在城市必须有铸造工厂	1500	+6 文化； +2 伟人点数； 所在大陆的每个城市都获得 1 个免费的专家 ；增加获得伟大商人的概率；该奇迹只能在文艺复兴或之前建造；铜能加倍该奇迹的建造速度。

7. 文化

7.1 GENERAL

- 文化的作用是扩大国土面积、边界范围。一座城市需要产生文化值来扩张它的控制范围。假如一座城市从不产生文化值，那么它的控制范围只包括该城市周围的 8 个格子，且不会扩大。
- 由于文化值是累积的，所以达到以下几个数字时，城市的边界就会扩张：
 - 10（这将使得城市的边界扩张到该城市周围的 20 格大十字工作区域）
 - 100
 - 500
 - 5,000
 - 50,000（传奇般（**Legendary**）的文化水平）
- 文化同时也会提高城市的防御——在地图上城市的名称旁将显示一个防御%的数值。
- 另外，敌人的军事单位不能利用你的道路加快移动速度，所以文化有效的减缓了敌军的行进速度。
- 产生一定数量文化值的建筑有：方尖碑、寺庙、图书馆、大学、剧院、修道院、城堡（**Castle**）、学院。
- 增加一定文化百分比的建筑有：每个宗教的不同名字的“大教堂”（增加 50%文化）、广播塔（**Broadcast Tower**）。
- 一个城市里的艺术家类专家也会提供额外的文化值。
- 一些增加文化的政体：
 - **自由演说（Free Speech）** 政体在每个城市里增加 100%文化。
 - **世袭制（Caste System）** 政体允许每个城市可以拥有无限多个专家。因此，你可以制造足够的艺术家来增加文化。
 - **商业主义（Mercantilism）** 政体允许每个城市多制造一个专家，这也可以增加你的艺术家的数量。
- 绝大多数国家奇迹和世界奇迹都会贡献一定数量的文化或者增加一定百分比的文化。
- 所有的宗教奇迹（圣地）提供 4 点文化。
- 假如你拥有某个宗教的圣城，而且这个宗教是你的国教，那么该圣城将提供 5 点文化。在宗教自由的政体下，一座城市里面的所有宗教都提供 1 点文化。
- 假如你扮演的领导人天生具有创造力天赋（比如凯瑟琳 **Catherine**、哈切普苏特 **Hatshepsut**、路易十四 **Louis XIV**、弗雷德里克 **Frederick**、塞勒斯 **Cyrus**、忽必烈 **Kublai Khan**），你的所有城市将产生额外的 2 点文化。
- 很多玩家喜欢使用凯瑟琳，原因在于她不但具有先前提到的创造力天赋，还具有金融天赋，从而，每座城市就会提供额外的文化和金钱——文明 4 中最重要的资源之二。
- 让一个伟大艺术家在一座城市里创作一个巨著将使得该城市立即得到 4000 点文化。
- 你可以通过建造 3 座文化传奇城市而获得游戏的胜利（每座城市拥有超过 50000 点文化）。

7.2 游戏初期

- 在游戏初期，扩张边界是非常重要的，因为这样可以得到更多的资源，显示更多的地图范围。
- 野蛮动物不会进入你的国界，但是野蛮军事单位却会。
- 最早期的文化提升设施，同时也是最便宜的，就是**方尖碑**（需要前提科技：神秘主义；建造成本：30个“斧头”）。假如你的城市本身不产生文化，那么考虑建造一些提升文化的建筑。注意，这些建筑很可能在短时间内就失效（比如方尖碑，当日历科技被发现，它就失效了）。
- **史前巨石柱**的作用是如同你的每个城市都有了一座方尖碑。假如你很早就拥有了石头，你就可以放弃方尖碑，直接建造史前巨石柱。而且，电脑 AI 会和你竞争建造这个奇迹，所以你可能需要伐木来加速建造。与方尖碑一样，当日历科技被发现，它就失效了。
- 假如你的领导人具有创造力天赋，那么建造方尖碑或者史前巨石柱就显得不那么重要——创造天赋能提供 2 点文化，相当于 2 个方尖碑。把你的精力放在建造其他建筑和奇迹上。
- 一旦你的城市中出现了某个宗教，你就可以建造该宗教所属的修道院，然后可以训练传教士（Missionary）来传播该宗教。假如某个宗教是你的国教，每个拥有该宗教的城市将提供 1 点文化。传教士虽然比方尖碑便宜，但是在游戏初期却无法训练出来。

8. 伟人

8.1 普遍规则

- 对一个伟人使用融合（Merge）命令，可以让该伟人成为城市里的超级专家。他将在余下的游戏里提供文化、研究力、金钱、生产力中的一种或者几种。比如，让一个伟大先知或者伟大商人融合进城市，他就会每轮提供可观的金钱。
- 当你拥有一个伟人的时候，不一定要立即把他用掉。特别是伟大艺术家或者伟大工程师，可以等到时机成熟或者战略机会出现的时候再使用他们。
- 你可以使用 2 个或以上的伟人，来进入一个“黄金时代”，在接下来的 8 轮中，你的城市将产生额外的金钱和生产力。由于黄金时代的效果短暂，所以只有在非常需要的情况下才使用。一些例子：你正在同时建造多个奇迹；你需要快速建造和获取金钱来准备战争；你需要参与“太空竞赛”。
- 所有的伟人也可以被用来发现或者加速研究某项科技——如同神喻带来的“大跃进”效应一般。就这点而言，伟大先知是特别有用的。

8.2 伟大艺术家

- 派一个伟大艺术家到新占领的城市（特别是敌人的首都），创作一个巨著，所产生的 4000 点文化将会平息动乱，扩大边界，使得城市恢复生产力。这通常被称为“文化炸弹”。
- 你也可以在你的边疆城市使用同样方法来增加占领的格子，挤压讨厌的敌人的边界。

8.3 伟大科学家

- 使用你的第一个伟大科学家在科技型城市里建造一座学院。
- 游戏初期/中期的伟大科学家可以融合进城市成为超级专家，或者也可以为你的商业型城市、科技型城市建造学院。
- 在游戏中期/后期使用伟大科学家来帮助发现特定的昂贵的科技。

8.4 伟大商人

- 让伟大商人融合进你的商业型城市。
- 或者，如果你急需大量金钱——通常发生在你需要升级军事单位类型的时候——派伟大商人到边远的大城市进行交易任务。

8.5 伟大先知

- 假如你拥有某个宗教的圣城，那么就让伟大先知在这个城市建造该宗教的圣地，可以获得额外的金钱，并且帮助传播该宗教。

8.6 伟大工程师

- 伟大工程师的最佳使用方式就是让他们帮助快速建造某个建筑，最好是奇迹。

9. 外交

9.1 普遍规则

- 和所有的文明都进行科技和资源方面的交易并不是明智之举，因为这会增加其他文明对你的敌意——你同它们的敌人进行交易。
- 尽量发现尽可能多的其他文明。然后观察它们之间的互相关系，然后决定和谁结盟，和谁对抗。并据此进行交易。
- 两个让别的文明和你和睦相处的最好策略：（1）拥有相同的宗教；（2）和同一个敌人作战。答应它们的每个要求——哪怕是单边要求——只要对你来说无关痛痒。

9.2 三方外交

- 这个策略是指：你选择两个文明来与其保持友好关系，至于其他文明，交恶好了。
- 这两个友好文明中的其中一个应该成为你的“走狗”——你可以轻易驱使它攻击其他文明。
- 另一个友好的文明应该是一个和平主义者，你可以同它进行科技、资源交易。
- 这两个友好文明的最佳候选通常是中等或者弱小的文明，而不是最强的文明，因为后者应该是你的主要竞争对手。
- 尽量不要选择两个互相关系紧张的文明成为你的盟友——比如两个边疆接壤的文明。

10. 宗教

10.1 普遍规则

- 宗教提供金钱、文化、快乐和军事情报。不要低估宗教的作用。
- 通常，占领一座宗教圣城要比自己创立该宗教要容易得多。
- 如果你使用一些天生具有神秘主义科技的文明，那么你就很有可能创立以下三个宗教之一：佛教、印度教、犹太教。（天生拥有神秘主义的文明：阿拉伯、阿芝台克、印加、印度、西班牙）
- 使用所谓“大跃进”策略可以较容易的创立四种并非初期就能创立的宗教（基督教、儒教、道教、伊斯兰教）。先研究创立它们的前提科技，然后建造一个神喻或者使用一个伟人（如果是神学/基督教、法典/儒教、神权/伊斯兰教，则是伟大先知；如果是哲学/道教，则需要伟大科学家）在其他文明之前获得该科技，从而创立该宗教。
- 创立前三种早期宗教没有传教士赠送，而创立后四种宗教将赠送一个免费的传教士。
- 使用“开放边界”条约，让你的传教士进入其它文明的国土传播宗教，并且建立起一个“间谍网络”——每个拥有你的国教的其他文明的城市的的信息都将显示出来——包括它们的军事单位！
- 共同拥有同一宗教是和其他文明交好的最佳方式。
- 没有传教士的话，宗教也会自动传播，但是仅会传播到没有建立起宗教的城市，而且必须有交通相通（河流，海岸，道路），而且并不可靠。
- 注意，过于努力研究宗教相关的科技可能使你在其他重要科技上落后于其他文明。
- 务必为传播到你的城市的每个宗教都建立一个修道院。因为在科学方法被发现后，你就不能再建造它们了。同样，科学方法被发现后，修道院的+10%科学奖励也将失效。然而，你仍然可以训练传教士来传播宗教。在宗教自由政体下，先前没有该宗教的城市会+1快了市民。拥有该宗教的圣地的城市每轮也将+1金钱。

11. 胜利

11.1 普遍规则

- 游戏难度越高，你就越早需要确定追求哪种胜利方式，然后就把所有精力、战略都放在达到这一目标上。
- 不论游戏难度和胜利方式如何，越早获胜，得到的分数和获得的级别就越高。

11.2 征服/统治胜利

- **战略重心：军事和科技**
- 要达到这一胜利方式，你需要注意两个“不”：不要创立宗教；不要建造奇迹，除非它们能够直接或者间接提供军事生产力和军事力量。
- 把你的研究精力全部花费在军事相关的科技上，其他的科技你可以通过交易、索取、签订停火协议的代价等方式得到。
- 为了获得征服胜利，你需要不断参与战争，所以你可能需要建造某些建筑或奇迹来处理厌战情绪的问题。

11.3 文化胜利

- **战略重心：文化和科技**
- 同样，你需要注意，不要发展军事科技。但也不要完全忽略军事，只需要在边疆和海岸城市部署足够的并不过时的防御单位来防止他国侵犯。
- 创立宗教对于这种胜利方式是非常有用的。宗教和宗教类建筑提供文化点数。同样，通过把国教传播到其他文明（保证该文明并没有创立不同的国教），你可以与它保持友好关系，避免交战。

11.4 太空船胜利

- **战略重心：科技**
- 很明显，你需要成为科技领先者来达到胜利目的。值得注意，电脑 AI 同样很喜欢追求这一胜利方式，所以你会发现你陷入了一场太空竞赛。
- 要获得胜利，在游戏初期，你可以发展军事，占领足够的城市，得到足够的研究力、商业和生产力。此长彼消，你的对手们就会相对被削弱。然后，在游戏中期，放弃军事战争，集中研究和建造。

11.5 外交胜利

- **战略重心：军事和科技，或者宗教**
- 为何外交胜利需要军事？原因很简单，你需要足够多的人口来获得足够多的选票，从而获得外交胜利。
- 另一个战略是：创立尽可能多的宗教——甚至所有宗教。然后传播其中之一到所有文明，来和所有人保持良好关系。

11.6 时间胜利

- **战略重心：军事和外交**
- 为了达到时间胜利，你需要确保你的对手们没有以下东西：太空船、联合国、强大的军事力量或者三座传奇文化城市——换句话说，你要防止对手达到胜利条件。要做到这点，最好的方式是发动战争，以及对对手们互相作战，从而减缓它们的发展速度，而且让它们把生产重心转移到军事上。