

Národy v hre Civ5

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Prvé (2016)	000101

Úvod

Civilizácia V patrí medzi najkomplexnejšie počítačové hry. Množstvo možností, ako viesť celú civilizáciu od úsvitu dejín po vzdialenú budúcnosť. Ktorú civilizáciu si však vyberiete? Aké sú silné a slabé stránky každej z nich? Ktoré výhody sa dajú kombinovať a ako očariť svet svojou kultúrou alebo vojenskou silou? Ako by mohli pokračovať civilizácie, ktoré boli zničené pred viac ako tisíc rokmi?

Odpovede na tieto a mnohé ďalšie otázky v sebe ukrýva táto publikácia. Podrobný návod, ako si vybrať jednu z množstva civilizácií, pochopiť komplikované mechanizmy hry a hlavne si užiť zábavu a naučiť sa niečo nové. Kniha pokrýva základnú hru, vrátane datadiskov Gods and Kings a Brave New World.

Typy víťazstiev

Čas

Časové víťazstvo je vlastne najjednoduchšia možná výhra. Úlohou hráča je mať čo najlepšiu ríšu v roku 2050.

Ako to dosiahnuť? Znie to zvláštne, ale vyhrať na čas je niekedy naozaj náročné. Často ide o výhru, ktorá sa tak trochu podobá patu v šachovej partii. Skôr, ako príde rok 2050, je možné zvíťaziť ktorýmkoľvek iným spôsobom. Najčastejšie sa s týmto víťazstvom dá stretnúť tam, kde sú dva národy, ktoré sú vo vojne a neustále medzi sebou bojujú. Prípadne tam, kde je viac národov natlačených na málo mieste, pričom niektoré z nich urobili všetky kroky na to, aby znemohli napríklad kultúrne víťazstvo.

Akákoľvek civilizácia môže dosiahnuť časové víťazstvo, ale menšiu šancu majú tie, ktoré sú jednostranne zamerané na konkrétny typ výhry.

Vhodné sociálne body: Akékoľvek. Napríklad odomknutie tradície, následne všetky body v slobode (liberty) a potom už podľa zamerania. Akákoľvek ideológia.

Diplomacia

Zvíťaziť pomocou diplomacie vyžaduje získať si obrovský vplyv na iné civilizácie a predovšetkým na mestské štáty.

Na víťazstvo je potrebné získať čo najviac bodov v hlasovaní o svetového lídra, ktoré prebieha v hre pomerne neskoro. Diplomacie body sa dajú získať od mestských štátov či od civilizácií, ktoré ste oslobodili z podrobenia inou civilizáciou. Na ovplyvňovanie mestských štátov sa výborne hodia civilizácie, ktoré sa práve na ne špecializujú, prípadne tie, ktoré dokážu vyprodukovať množstvo zlata.

Vhodné civilizácie: Benátky, Grécko, Inkovia, Maroko, Portugalsko, Siam a niektoré ďalšie.

Vhodné sociálne body: Zamerané na produkciu zlata a spravovanie mestských štátov. Ideológia sloboda (freedom).

Dobývanie (vojenské víťazstvo)

Najlepšia obrana je útok a na ten sa treba poriadne pripraviť. Nie je nič horšie, ako zaútočiť bez dobrého plánu.

Dobyvačné víťazstvo je pomerne náročné. Treba naň mať dobrú civilizáciu a v prvom rade treba vedieť, čo všetko potrebuje ríša na to, aby išla len do víťazných bodov. Bezhlavé pripravovanie armády by spôsobilo veľký problém. Armáda by rýchlo zastarala a priviedla pokladnicu do červených čísiel. Dobré spôsoby, ako vyhrať vojenským spôsobom, sú dva. Bojovať vždy len proti jednému a postupne získavať ďalšie mestá, pričom sa snažiť aj o rozvoj kultúry a vedy, alebo budovať svoju ríšu bez veľkej armády a tú vytvoriť až vtedy, keď bude na tom celá ríša dobre. To znamená vtedy, keď bude dostatok veľkých miest, technológií a predovšetkým zlata. Pri dobývaní sú väčšinou veľmi efektívne unikátne jednotky civilizácie.

Vhodné civilizácie: Približne polovica civilizácií sa hodí na takúto víťazstvo.

Vhodné sociálne body: Akékoľvek. Priamo vojenstvo podporuje česť, ale nie je nutná. Ideológia autokracia.

Kultúra

Kultúrne víťazstvo je celé o pomere medzi turizmom a kultúrou. Čím atraktívnejšia je vaša civilizácia, tým väčší vplyv získate na ostatných.

Výhra je možná vtedy, keď sa podarí civilizácií produkovať veľké množstvo turizmu a efektívne o tom informovať ostatné civilizácie. Na víťazstvo je potrebné stavať špeciálne stavby pre umelcov – spisovateľov, maliarov a hudobníkov. Všetci títo ľudia vytvárajú umelecké diela, ktoré zvyšujú turizmus. Logicky je tak potrebné zvýšiť ich počet čo najviac. Na uskladnenie hotových diel treba stavať kultúrne budovy a rozličné zázraky. V neposlednom rade je treba starať sa o to, aby sa o vašich dielach a iných zdrojoch produkujúcich turizmus niekto dozvedel. S tým pomôžu otvorené hranice, obchodné cesty, ideológie, diplomati a tak podobne. Napriek tomu, že to vyzerá veľmi zložito, je to jednoduché a v hre je dobre viditeľné menu, ktoré všetko o kultúre zobrazuje. Vyhráte vtedy, keď budú všetky civilizácie dostatočne ovplyvnené vašou kultúrou. Pri niektorých to pôjde aj bez väčšieho snaženia, zatiaľ čo inokedy treba vyladovať každú maličkosť, prípadne posledného súpera vojensky zničiť.

Vhodné civilizácie: Brazília, Egypt, Francúzsko, Mayovia, India, Švédsko a ďalšie.

Vhodné sociálne body: Estetika, ideológia sloboda (freedom)

Veda

Vedecké víťazstvo vyžaduje množstvo technológií. Dosiagnúť ho môže ktorákoľvek civilizácia, ktorá je ochotná čakať naozaj dlhý čas.

Postaviť raketoplán a vyslať ho do inej galaxie znamená v prvom rade získať dostatok technológií a popri tom ostať nažive. Znovu sú dve možnosti, ako na to ísť. Alebo sa snažiť už od začiatku budovať civilizáciu, ktorá bude zameraná na produkciu technológií, alebo vybudovať silnú ríšu a dostať sa k víťazstvu tak trochu viac prirodzene. Na vedecké víťazstvo treba mať rozumný počet silných miest s veľkou populáciou. Čím je však viac miest v ríši, tým vyššia bude cena technológií. Samozrejme je potrebné stavať stavby zvyšujúce produkciu vedy čo najskôr, a to hlavne v mestách s vyššou populáciou. Máločo ovplyvňuje produkciu technológií tak, ako technológie samotné. Tie, ktoré odomykajú nové budovy (napríklad písmo, vzdelávanie, plasty), si treba osvojiť čo najskôr. Nezabúdať taktiež efektívne používať veľkých vedcov, primárne na stavbu akademií. Taktiež obchodné cesty dokážu produkovať množstvo vyprodukovaných bodov vedy.

Vhodné civilizácie: Primárne Babylon a Kórea. Zaujímavá je tiež Brazília, Egypt, Mayovia, Rím, Šošoni, a ďalší.

Vhodné sociálne body: Racionalizmus. Ideológia poriadok a sloboda (freedom).

Rýchly prehľad

Počet civilizácií je naozaj ohromný. Ako si vybrať? Možností je samozrejme viac. Každá civilizácia má svoje výhody, niekedy i nevýhody a hodí sa na jedno konkrétne, alebo na akékoľvek víťazstvo. Tento jednoduchý prehľad by mohol pridať základnú predstavu o civilizáciách. Ktorá je v čom dobrá? Samozrejme treba brať do úvahy, že táto tabuľka je mimoriadne zjednodušená a s každou civilizáciou sa dá hrať rôznymi spôsobmi. Pri hre proti umelej inteligencii na nižšej obtiažnosti je možné zvíťaziť akýmkoľvek víťazstvom za akúkoľvek civilizáciu, aj keď napríklad Benátky na mape bez vody a mestských štátov dobijú svet len veľmi ťažko.

Jeden národ môže byť zaradený vo viacerých skupinách. Diplomatické civilizácie sú zamerané predovšetkým na mestské štáty, prípadne majúce výhodu z priateľstva s inými civilizáciami. Dobyvačné a vojenské národy sa pokúšajú o obsadenie každého hlavného mesta, prípadne o získanie výhody pri rabovaní či rýchlych útokoch na začiatku hry. Hospodárske a obchodné civilizácie sú často zamerané na obchod, prípadne znížené výdavky. Kultúrne civilizácie sú vhodné tak pre kultúrne víťazstvo, ako aj pre obranu proti vplyvu iných národov. Náboženské civilizácie sa snažia dosiahnuť svoj typ víťazstva s použitím silného náboženstva. Prieskumné majú výhodu pri skúmaní terénu, ako aj jeho obsadzovaní. Vedecké civilizácie sa pokúšajú získať čo najrýchlejšie množstvo technológií a vyhrať vedecké víťazstvo, prípadne iné víťazstvo ťažiac z pokročilejších technológií. Poslednou skupinou sú tie národy, ktoré dokážu v svojich mestách rýchlo produkovať stavby a jednotky, čo môže viesť k akémukoľvek víťazstvu.

Diplomatické	Anglicko, Benátky, Grécko, Portugalsko, Rakúsko, Siam, Švédsko
Dobyvačné a vojenské	Amerika, Asýria, Aztékovia, Čína, Dánsko, Grécko, Húni, Japonsko, Kartágo, Nemecko, Perzia, Poľsko, Polynézia, Rím, Songhai, Turecko, Zulu
Hospodárske a obchodné	Arábia, Benátky, Indonézia, Inkovia, Holandsko, Kartágo, Maroko, Portugalsko, Rakúsko, Rusko, Šošoni
Kultúrne	Aztékovia, Brazília, Egypt, Francúzsko, India, Japonsko, Maroko, Poľsko, Siam

Náboženské	Arábia, Byzancia, Etiópia, Indonézia, Mayovia, Kelti
Prieskumné	Amerika, Anglicko, Dánsko, Polynézia, Šošoni
Vedecké	Babylon, India, Mayovia, Kórea
Zamerané na produkciu	Egypt, Húni, Inkovia, Irokézovia, Nemecko, Perzia, Rím, Rusko, Švédsko

Ako si vybrať dobrú civilizáciu?

Existuje jednoduchý tip na výber dobrej civilizácie. Stačí dať náhodnú mapu a náhodnú civilizáciu. Výsledkom bude to, čo sa od hry očakáva. Zábava. Ak však hráte proti iným hráčom, alebo proti umelej inteligencii na vyššej úrovni, nie je možné vyhrať bez rozmýšľania.

Ideálna civilizácia je tá, ktorej výhodu i jednotky či budovy využijete naplno. V hrách, kde postačuje armáda len na obranu a primárnym cieľom je napríklad kultúrne víťazstvo, nie je potrebné mať dve špeciálne jednotky. V opačnom prípade je dvojica špeciálnych jednotiek výborná, a to predovšetkým vtedy, keď sú z rovnakého obdobia.

Ďalší dôležitý faktor je to, či sú civilizačné výhody po celú hru, alebo len na jedno obdobie. Niektoré civilizácie totiž začínajú byť zaujímavé len v druhej polovici hry, alebo len úplne na začiatku. Čo všetko treba zobrať do úvahy? A v čom sú civilizácie odlišné?

1. **Mapy.** Niektoré civilizácie sú vhodnejšie na menšie, iné na väčšie mapy. Taktiež niekomu viac vyhovuje pevnina ako ostrovy a naopak.
2. **Mestské štáty.** Ich počet dokáže zvýšiť alebo znížiť šance konkrétnej civilizácie na výhru.
3. **Barbari.** Pre väčšinu civilizácií trň v oku, pre niektorých požehnanie.

Ktorá civilizácia je teda najlepšia? Všetky sú približne vyrovnané a vhodné na úplne náhodnú mapu. Napriek tomu si môže každý urobiť svoj rebríček, pri použití v konkrétnych podmienkach. Pretože túto knihu budú pravdepodobne čítať aj úplní začiatčníci, skúsím uviesť aspoň 5 civilizácií, o ktorých som presvedčený, že sú skutočne dobré. V abecednom poradí:

- **Čína.** Číňania sú vojenská civilizácia a majú počas celej hry výhodu v sile ich generálov. K tomu najlepšia strelecká jednotka a užitočná ekonomická stavba, ktorá je k dispozícii už od začiatku.
- **Indonézia.** Stačí postaviť mestá aj na ostrovoch či iných svetadieloch a už je o spokojnosť postarané. Ideálna civilizácia na akékoľvek víťazstvo, navyše s dobrou budovou a užitočným bojovníkom.
- **Inkovia.** Rýchli v kopcoch, ktoré na rozdiel od lesov nemiznú. Bohatí, pretože neplatia zlato za údržbu polí v kopcoch (mimo nich platia len polovicu). Šikovní v používaní zlata na ovplyvňovanie mestských štátov, nákup budov či útočných jednotiek.
- **Rím.** Čokoľvek, čo je postavené v Ríme, sa stavia rýchlejšie v iných mestách. A tak sa väčšina budov vo väčšine miest stavia rýchlejšie a ich bonusy sú skôr v hre. Legionári pomôžu v boji i so stavbou ciest a balisty s obranou i s útokom na mestá.
- **Šošoni.** Rýchle zaberanie priestoru, obrana na svojom území a výborný skaut, ktorý dokáže vylepšovať ekonomiku i bojovú silu ríše. Ako bonus dobrá jazdecká jednotka.

Herný postup

Akým spôsobom postupovať k víťazstvu? Samozrejme, že možností je viac. Každá civilizácia je jedinečná a má svoje špecifiká. Napriek tomu možno urobiť štyri základné postupy, ktoré vás prevedú úvodnou fázou hry. Podobne ako šachové otvorenia, umožnia rozvinúť potenciál vašej budúcej ríše a špecializovať sa.

Silné hlavné mesto

Základným cieľom tohto postupu je podľa očakávania podpora hlavného mesta, aby bolo čo najsilnejšie. Využívajú sa na to predovšetkým sociálne body z oblasti tradícia. Civilizácie so silným hlavným mestom sú efektívne v budovaní zázrakov. Pri správnom prevedení je prvé mesto natoľko silné, že sa stane najväčším mestom na hre a zároveň rýchlo vyprodukuje niečo z toho, čo potrebujú

ostatné mestá. Dobrým príkladom sú pracovníci alebo rybárske a obchodné lode. Tento postup umožní rýchlu stavbu dôležitého zázraku, visutých záhrad, a tiež rôznych národných zázrakov. Okrem toho umožní aj rýchle zaberanie dôležitých polí v tesnej blízkosti hlavného mesta. Nevýhodou je slabá možnosť rozširovania ríše o nové mestá, ako i fakt, že je potrebné vytrénovať každého pracovníka. Taktika silného hlavného mesta je veľmi účinná na malé mapy s vysokým počtom hráčov, kde nebudete mať veľa miest.

Klasický postup

Najčastejší postup nepotrebuje ani nejaké špeciálne označenie. Kombinácia otvorenia tradície a následného pridávania bodov z oblasti sloboda (liberty) je veľmi efektívna. Zaručí tak dostatok kultúry na rýchle šírenie vplyvu hlavného mesta, ako i urýchlenie šírenia hraníc u iných miest. Zároveň to umožní rýchlejšie vytrénovanie pracovníkov a osadníkov, pričom obidvoch máte zadarmo. Navyše sa znižuje efekt problémov, ktoré súvisia s vyšším počtom miest. Hráč má tak možnosť postaviť aj Visuté záhrady, aj Pyramídy, ktoré sú pre hru na veľkej mape výborné. Nevýhodou je pomalšie stavanie zázrakov, čo sa dá samozrejme napraviť pridaním jedného bodu z oblasti tradície, a možné problémy so spokojnosťou už v prvých fázach hry. Predovšetkým, ak sa rozhodne ísť na extra rýchle získanie prvého osadníka, ešte pred získaním prvého pracovníka. Iný problém je na mapách, kde nemožno rýchlo zakladať nové mestá. Napríklad na malých ostrovoch. Klasická taktika sa hodí na prakticky akúkoľvek mapu, ale osadníkov treba chrániť pred barbarmi. Po aktivovaní máte navyše najlepší bonus, výber veľkého človeka, napríklad inžiniera.

1. Poslanie bojovníka na prieskum; postavenie monumentu
2. Výskum hrnčiarstva, otvorenie sociálnej oblasti tradícia
3. Postavenie sýpky, otvorenie sociálnej oblasti sloboda (liberty)
4. Postavenie prvého zázraku, školy alebo pracovníka. V prípade, že by ste boli v blízkosti barbarského tábora, môžete pripraviť lukostrelca.
5. Ďalší postup je už ťažko rozpisovať, záleží totiž na konkrétnej civilizácii, ako aj na mape, výskyte barbarov, odlišných národov a podobne. Každopádne s príchodom datadisku Brave new World pribudli obchodné karavány a lode, a tie zaručia dobrý príjem už v začiatkoch hry.

Vojenský postup

Postup pozostávajúci z otvorenia tradície a výberu bodov z oblasti česť (honor). Takýto postup je silný v prípade, že sa chcete zbaviť otravných barbarov a uchrániť svoje územie, prípadne získavať skúsenosti pre armádu už v úvode hry. Vojenský postup volia civilizácie, ktoré si chcú podmaniť susedov a zmocniť sa ich bohatstva. Zvýšená sila nie je nápomocná v čase mieru.

Náboženská veľmoc

Iná možnosť je ísť priamo do sociálnych bodov v oblasti viera. Silné náboženstvo umožňuje prístup k množstvu výhod, ale za cenu silného hospodárskeho zaostávania. Na druhej strane budete mať silnejšie náboženstvo ako ostatní a budete ho mať tiež skôr. Nezabudnite postaviť Stonehenge.

Afrika

Africké civilizácie sú prevažne mierumilovné, zamerané na postupné posilňovanie ríše. Samozrejme, výnimka potvrdzuje pravidlo. Stavbou zázrakov dominuje Egypt, zatiaľ čo Kartágo a Maroko vynikajú v obchode. Nábožensky silná Etiópia je doplnená o dve skutočne bojové civilizácie, Songhai a Zulu.

Najjednoduchšie víťazstvo na malej mape je pravdepodobne za Egypt. Vytvoriť silnú ríšu, ktorá sa bude opierať o zázraky, nie je náročné. Ak sa podarí zásobovať hlavné mesto cez obchodné lode, Egypt môže kráčať za akýmkoľvek víťazstvom. Pomerne jednoduché je napríklad vedecké alebo kultúrne víťazstvo.

Alternatíva môže byť Maroko, ktoré dokáže rýchlo zbohatnúť z obchodu.

Egypt

Egypt je civilizácia vhodná pre staviteľov. Stavať zázraky je dôležité a ak sa skombinujú bonusy od civilizácie, surovín (mramor a kameň) a sociálne body z tradície, budú sa diať veci. Úplné zázraky.

Egyptania sa so svojim bonusom hodia na maličké, ako i skutočne rozsiahle mapy. Pomocou svojich bojových vozov, ktoré

nevyžadujú kone, si môžu poradiť s vojenskými hrozbami na začiatku hry, zatiaľ čo vďaka pohrebnej komore môžu budovať náboženstvo spolu so spokojnosťou. Egypťania sú však v prvom rade stavitelia zázrakov, a tých je naozaj veľmi veľa. Možnosť je v podstate toľko, čo rozličných zázrakov. Ideálom je postaviť tie najdôležitejšie zázraky. Napríklad tie, ktoré postaví zároveň niektorú budovu úplne zadarmo. Zo začiatku je to napríklad Veľký maják alebo Veľká knižnica. Rýchle stavenie zázrakov však spôsobuje problémy v diplomácii, hlavne pri hre proti iným civilizáciám, u ktorých sa umelá inteligencia pokúša stavať vlastné zázraky. Egypťania môžu pomocou špiónov a diplomatov zistiť, kto aký zázrak buduje a predbehnúť ho. Spolu s bonusom civilizácie, sociálneho bodu z tradície a mramoru sa môže stavba urýchliť tiež pomocou veľkých inžinierov, obchodných lodí a karaván.

Zaujímavosť: Datadisky nezmenili Egypt, ale priniesli množstvo nových zázrakov. Z toho dôvodu je Egypt vlastne ešte silnejší, ako predtým bol. Napriek tomu, že sa samotná civilizácia nezmenila. Karavány a obchodné lode taktiež výrazne posilnili stavbu zázrakov.

Zaujímavý zázrak: Pretože Egypťania často nezačínajú pri lesoch a džunglách, môžu sa vyskytovať v púšti. Zázrak Petra tak môže byť mimoriadne efektívny, spolu s Visutými záhradami.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: India, Benátky, Kórea

Etiópia

Etiópia nie je národ pre začiatočníkov. Ak máte v pláne vytvoriť silné náboženstvo a doviest' ríšu, ktorá je často (počtom miest) menšia ako ostatné ku kultúrnemu víťazstvu, poďte do toho.

Etiópia má zaujímavý obranný bonus proti každému, kto má viac miest. Aj keď je takáto obrana efektívna, proti útoku z viacerých strán sa bráni ťažko. Silou tohto národa je náboženstvo. Napredovanie v náboženstve však spôsobuje, že bude chýbať rýchlejšie napredovanie v ekonomike. Po vytvorení slabého náboženstva sa nedeje skoro nič. Ak sa ale podarí urobiť naozaj silnú vieru, k čomu prispieva špeciálna stavba, všetky mestá môžu nasledovať hráčov vieru. Na to je samozrejme v každom meste začať stavať ich špeciálnu stavbu ako hneď prvú budovu. Etiópia je, ak sa neráta náboženstvo, obrannou civilizáciou.

Zaujímavosť: Umelá inteligencia pôjde pri hre za Etiópiu na náboženstvo úplne vždy. Pri výbere malej mapy a viacerých religióznych protihráčov je možné, že si Etiópia nestihne vytvoriť náboženstvo dostatočne skoro. Na malých mapách môže byť len malé množstvo náboženstiev.

Zaujímavý zázrak: Borobudur, Hagia Sophia a Veľká mešita v Djenne výrazne zvyšujú rýchlosť šírenia náboženstva. Skvelým zázrakom je taktiež Stonehenge, ktorý umožní rýchlejšie založenie náboženstva. Je výborné postaviť ho aj pre to, aby ho nepostavil niekto iný.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Mayovia, Kelti, Byzancia

Kartágo

Kartágo nie je vhodné pre začiatočníkov. Ak chcete hrať za Kartágo, mali by ste byť agresívnym hráčom na začiatku hry a postupne budovať nové mestá na pobreží.

Bojová civilizácia s dvomi silnými jednotkami dokáže už na začiatku hry bojovať tak na súši vďaka bojovým slonom, ako i na mori. Ťažko povedať, ktorá z týchto jednotiek je lepšia. Možno hrať aj bez agresie v úvode hry, len z bonusu civilizácie. Ten je na niektorých mapách naozaj úžasný, napríklad na ostrovoch. Kartáginci majú zadarmo prístavy a nemusia platiť poplatky na údržbu. V pôvodnej hre a prvom datadisku preto získavajú zlato navyše, zatiaľ čo v druhom datadisku môžu efektívnejšie obchodovať. Teoreticky tak nemusia byť cesty medzi jednotlivými mestami na rovnakom kontinente, aj keď samozrejme z iných dôvodov sa oplatia. Pri hraní za Kartágo je dôležité ovládnuť čím skôr námorné technológie a stavať nové mestá na ostrovoch, alebo celkovo kdekoľvek pri pobreží. Prechod cez hory je zaujímavý predovšetkým preto, že sa cez ne dá prechádzať rýchlejšie ako cez oveľa nižšie kopce. Samozrejme až po narodení prvého generála. Kartágo môže ísť na vojenské víťazstvo, ale možnosť je vďaka extra zlatu za bezplatné prístavy viac. Zlato sa môže použiť napríklad pre diplomatické víťazstvo, spojené s obchodom tak s inými civilizáciami, ako aj s mestskými štátmi.

Zaujímavosť: Pri automatickom stavaní alebo pri presunoch sa môžu jednotky na území hory zastaviť a prísť o polovicu života. Často tak pridete o dôležité jednotky na základe nepozornosti.

Zaujímavý zázrak: Kolos. Kartágo je oveľa vhodnejšie na námorný ako na pozemný obchod.

Ideálna mapa: S dostatkom vody. Ostrovy alebo malé kontinenty.

Podobné civilizácie: Indonézia, Polynézia, Songhai

Maroko

Maroko je mimoriadne jednoduchá civilizácia. Jediné, čo je naozaj potrebné, je obchodovať a zlepšovať svoje mestá. Hodí sa primárne do púšte, kde sa môže pripravovať na kultúrne víťazstvo.

Sila Maroka je v obchode. Dokáže obchodovať efektívnejšie ako väčšina iných civilizácií. Je preto nutné začať s obchodom čo najskôr. Zisk pre Maroko je vyšší ako pri iných civilizáciách a navyše okrem zlata získava aj kultúru. Výborná správa pre každého, kto sa pokúša o kultúrne víťazstvo. Ich jazdecké jednotky majú bonus pre boj na vlastnom území a v púšti. Spoločne je to silná kombinácia. Oveľa zaujímavejšie je však budovanie púštnych opevnených táborov. Kasbah má obrovské množstvo výhod a dokáže neúrodne púštne políčka premeniť na užitočnú plochu, v ktorej sa dá navyše dobre brániť pred protivníkmi.

Zaujímavosť: Pre kultúru z každej obchodnej cesty, ktoré zriadi Maroko, i pre celkové zameranie národa na kultúru, je niekedy ťažké vybudovať si silný vplyv na túto krajinu. Ostatné krajiny sa relatívne ľahko dostanú pod tlak turizmu, zatiaľ čo Maroko sa tak rýchlo nevzdáva.

Zaujímavý zázrak: Maroko často začína v púšti. Zázrak Petra dokáže výrazne pomôcť. Taktiež Visuté záhrady a Kolos sú mimoriadne dôležité, pretože umožnia z hlavného mesta urobiť skutočné obchodné centrum.

Ideálna mapa: Pevninské mapy s dostatkom púšte, ideálne s vyšším počtom luxusných surovín. Ideálne bez barbarov a s väčším počtom iných civilizácií.

Podobné civilizácie: Portugalsko, Benátky, Arábia

Songhai

Songhai je vojenská civilizácia, špecializujúca sa na boj vo vode a dobýjanie miest. Popri tom môže Songhai vytvoriť silné náboženstvo.

Hrať za Songhai znamená vo väčšine prípadov snahu o podmanenie si sveta. Pri vhodne zvolenej mape dokáže táto civilizácia útočiť prakticky celú hru, pretože sa ich výhoda prakticky nemení. Predovšetkým v stredoveku je Songhai nebezpečným súperom, a to nielen vďaka svojej elitnej jazdeckej jednotke, ktorá je výborná pri útoku na mestá. Songhaiská armáda má lepšiu obranu pri plavbe po mori, a tak je nielen ťažké potopiť ich plavidlá, ale ešte z nich dokážu aj veľmi efektívne útočiť na mestá. Ďalšie bonusy ďalej posilňujú civilizáciu na jej ceste k vojenskému víťazstvu. Dobrou stratégiou je urobiť dostatok silných miest na začiatku hry, dostať sa do stredoveku a vytvoriť silnú armádu, ktorá začne podrobovať jedného súpera za druhým. Bonusy proti barbarom umožnia zisk zlata v prvých začiatkoch hry. Pri dobrej stratégii sa bojom s barbarmi získa aj dostatok skúseností v boji. Čím skôr získa Songhai svojho generála, tým lepšie. Vojenské víťazstvo nie je jedinou možnosťou, aj keď je najpravdepodobnejšou. Náboženstvo môže zvýšiť príjem zlata, zosilniť útoky či napríklad pomôcť so spokojnosťou obyvateľstva.

Zaujímavosť: Umelá inteligencia je zameraná okrem iného na stavbu zázrakov. Ak hráte za iný národ a staviate ich veľa, s veľkou pravdepodobnosťou sa s lídrom Songhaia nepohodnete.

Zaujímavý zázrak: Diova socha zjednoduší dobýjanie miest. V kombinácii s Mandekalu cavalry umožní rýchle dobýjanie miest, a to aj na inom kontinente.

Ideálna mapa: S dostatkom vody. Ostrovy alebo malé kontinenty.

Podobné civilizácie: Asýria, Zulu, Nemecko

Zulu

Suverejne najbojovnejší národ na hre. Boj od začiatku do konca, alebo po nabraní výhody. To je samozrejme na hráčovi.

Existujú dva spôsoby, ako hrať za národ Zulu. Prvý spôsob je agresia od úplných začiatkov. Pomôže tomu fakt, že údržba i rýchlosť získavania skúseností je lepšia ako u súperov. Veľkou pomocou je taktiež Ikanda, ich náhrada klasických kasární, ktorá ešte viac posilňuje všetky bojové jednotky s výnimkou tých, ktoré používajú pušný prach. Druhá možnosť je začiatok totožný s inými civilizáciami. Budovanie silných miest a následne útok s množstvom jednotiek. Zuluovia nie sú civilizáciou na vedecké či diplomatické výhry, ale na vojnu. V každom prípade je dobré pozrieť si ich elitnú jednotku. Impi je jednou z najlepších jednotiek na hre a pri kombinácii s Ikandou dokáže zastaviť aj pokročilejšie jednotky. V kombinácii s niektorým zo zázrakov a generálom sa Zuluovia môžu stať ideálnou civilizáciou pre autokraciu. Samozrejme ak sa nepodarí rozdrviť súperov ešte skôr.

Zaujímavosť: Ak sa vytvorí náboženstvo, Zuluovia môžu skombinovať nákup jednotiek za vieru, prípadne udržať si dostatočnú spokojnosť aj po obsadení niekoľkých miest od súperov.

Zaujímavý zázrak: Akýkoľvek bojový zázrak, napríklad Diova socha. Taktiež vedecké zázraky sú mimoriadne užitočné, pretože umožnia získať pokročilé bojové jednotky o niečo skôr.

Ideálna mapa: Akákoľvek, ideálne čo najväčšia pevnina pre ich početnú pechotu.

Podobné civilizácie: Asýria, Húni, Nemecko

Amerika

Amerike dominujú civilizácie, ktoré vynikajú vo využívaní terénu a v prieskume. Američania a Aztékovia sú efektívni v boji, zatiaľ čo Inkovia a Irokézovia sú stavaní do konkrétneho prostredia. Polynézania a Šošoni sú majstrami v prieskume, zatiaľ čo Brazílčania sú pripravení na kultúrne víťazstvo. Zoznam civilizácií uzatvárajú Mayovia, ktorých sila je ukrytá v náboženstve.

Najjednoduchšie víťazstvo na malej mape je pravdepodobne za Šošonov. Získať ďalšie územie je u nich veľmi jednoduché a získajú tak tiež políčka, ktoré by pripadli konkurentom. S najlepším výberom je jednoduché podrobiť si súperov, jedného za druhým, alebo napríklad dosiahnuť vedecké víťazstvo.

Alternatíva sú Inkovia, ktorí sú výborní v horách a rýchlo hromadia zlato.

Amerika (USA)

Hrať za spojené štáty je dobrý nápad pre dobyvateľov. Aj keď je možné vybrať si akúkoľvek cestu k víťazstvu vďaka bonusu, Američania majú dve výborné bojové jednotky, ktoré dokážu rozhodovať nielen bitky, ale aj vojny.

Americká civilizácia dokáže nakupovať okolité políčka za nižšiu cenu. To, čo znie ako malá výhoda, je v skutočnosti výborný bonus. Vďaka nemu sa môžu Američania rýchlejšie dostať k mimoriadne cenným políčkam, prípadne uchmatnúť ich súperom priamo pred nosom. Výhoda je najväčšia v tesných priestoroch a v kombinácií s niektorými zázrakmi, ako napríklad Angkor Wat, sa môže Amerika rozvíjať do obrovskej rozlohy. Minuteman a B17 sú výborné jednotky, ktoré umožňujú v svojej dobe zaútočiť s výbornou efektívnosťou. Dobite mestá s pomocou artilérie a Minutemanov a vybudujte si silnú ríšu, ktorú bude následne možné zdvojnásobiť pomocou bombardérov a iných jednotiek. Američania majú navyše výhodu pri skúmaní terénu na začiatku hry.

Zaujímavosť: Amerika sa dá hrať aj cestou vojenskej diplomacie. V prípade tesných výsledkov stačí vybombardovať silného protihráča., prípadne zabráť mesto s postaveným zázrakom Zakázané mesto.

Zaujímavý zázrak: Pentagon. Minutemani majú zaujímavé schopnosti a tie sa udržiavajú aj na vylepšených jednotkách. Pentagon umožní ich lacnejšie povýšenie.

Ideálna mapa: Akákoľvek, zaujímavá je hra na maličkých mape s vysokým počtom protihráčov.

Podobné civilizácie: Šošoni, Rusko, Japonsko

Aztékovia

Aztékovia sú zaujímavá bojovná civilizácia, kombinujúca budovanie armády s budovaním kultúry. Nie je vhodná pre začiatočníkov.

Sila Aztékov spočíva vo veľkej agresii na začiatku. Majú na to výbornú jednotku, ktorá nahradzuje klasického bojovníka. Umožňuje napríklad lepší boj v džungli a v lese. Všetky ďalšie jednotky, na ktoré sa povýši, majú rovnakú schopnosť. Dobrým začiatkom je tak vytvorenie armády hneď na začiatku hry, ktorá pri bojoch s barbarmi alebo s inými národmi získa skúsenosti. Čím viac týchto jednotiek prežije, tým lepšie. Aztékovia sú národom bojovníkov a aj keď je možné aj iné, predovšetkým kultúrne víťazstvo, v prvom rade ide o dobývanie. Odmenou za každé zabitie sú práve body kultúry. Ironicky z toho vyplýva, že čím viac je vojen, tým viac sa Aztékovia zlepšujú v kultúre, a teda nie sú veľmi vhodní na mierové spolunažívanie. Zo začiatku je vhodné zamerať sa na Česť (Honor) s podobnými bonusmi, čo spôsobí, že civilizácia Aztékov získa z bojov maximum. Ich unikátne plávajúce záhrady sú užitočné, ak sa ich mestá postaví v blízkosti jazier.

Zaujímavosť: Pri hraní za Aztékov je vhodné umiestňovať každé mesto pri jazere alebo rieke.

Zaujímavý zázrak: Terakotová armáda dokáže zdvojnásobiť počet bojovníkov.

Podobné civilizácie: Irokézovia, Japonsko, Poľsko

Brazília

Brazília je kultúrna civilizácia. Všetky špeciality, ktoré má tento národ k dispozícii, pomáhajú dosiahnuť kultúrne víťazstvo.

Civilizačným bonusom je vymenenie zlatých vekov za festivaly. Počas festivalov prekvitá kultúra. Hráč má nielen väčšiu produkciu umelcov (spisovatelia, maliari a hudobníci), ale aj viac produkovaného turizmu z miest. Znamená to dve možnosti pri hraní. Alebo ísť priamo na kultúru a usilovať sa o kultúrne víťazstvo produkciou umeleckých diel, alebo menej časté používanie umelcov na zvýšenie sily národa, teda namiesto tvorby diel sa použijú jednorazové bonusy na zisk kultúry alebo začiatok nového festivalu. Prvá možnosť je pre Brazíliu omnoho lepšia, i keď kombinácia môže byť výhodná. Brazílčania sú expertmi v budovaní špeciálnych vylepšení terénu, ktoré je možné len v džungli. Nielen že sa stanú džungľové políčka viac užitočnými, predovšetkým po tom, čo začnú produkovať kultúru, ale ešte aj nechávajú džungľu nepoškodenú. Na základe previazania s univerzitami môže Brazília rýchlejšie napredovať v tvorbe technológií. Ich bojové jednotky urýchľujú cestu k novému festivalu. Vzhľadom k tomu, že Brazília je pomerne nový národ, nemajú žiadne zlepšenia pre začiatok hry a práve prítomnosť džungľe pri ich hlavnom meste nezvyšuje produkciu alebo zásobovanie jedlom.

Zaujímavosť: Brazílčania potrebujú džungľové políčka. Často je potrebné dobre premyslieť, či sa časť z nich vyrúbe pre potreby napríklad fariem, alebo nie.

Zaujímavý zážrak: Chitzen Itza (dlhšie festivaly), Notre Dame a mnohé ďalšie produkujúce naozaj dôležitú spokojnosť. Výborné sú tiež všetky zázraky napomáhajúce tvorbe umelcov (napríklad Globe Theater a Uffizi).

Ideálna mapa: Amazon alebo akákoľvek s dostatkom džungľových polí.

Podobné civilizácie: Perzia, India, Francúzsko

Inkovia

Inkovia sú jednou z najlepších civilizácií na hre. Len máloktorý národ môže ísť na skutočne akékoľvek víťazstvo a vybudovať ekonomicky stabilnú ríšu bez veľkej námahy.

Civilizácia Inkov máva väčšinou dostatok alebo prebytok zlata. Je to možné vďaka vylepšeniam jednotlivých polí, ktoré sú lacnejšie. V kopcoch dokonca úplne zadarmo. Znamená to menšie výdavky na všetky farmy, bane, cesty a tak podobne. Získané zlato sa môže použiť na nákup obchodných lodí alebo karavány a vďaka tomu ďalej zvyšovať bohatstvo, alebo ísť priamo na nákup stavieb alebo získavanie vplyvu u mestských štátov. Iná možnosť je nakúpiť budovy produkujúce spokojnosť, ako sú napríklad koloseá, a zvýšiť spokojnosť natoľko, aby sa ríša Inkov mohla rýchlo rozrastať. Ďalšia úžasná vlastnosť je rýchlejší prechod cez hornaté oblasti. To sa oplatí tak pre skautov, ktorý sa dostanú k technológiám či kultúre z ruín oveľa skôr ako protihráči, ako i pre armádu. Čo je lepšie, ako silná armáda, ktorá sa dokáže mimoriadne rýchlo presúvať aj ďaleko od cesty? Inkovia sú výborní vo vrchoch aj vďaka ich špeciálnemu políčku, terasovej farme. Tá je tým lepšia, čím viac hôr je v okolí. Inkovia tak môžu získať jedlo i produkciu zároveň a ešte k tomu aj lacnejšie. Navyše kopce na rozdiel od napríklad lesov (Irokézovia) alebo džunglí (Brazília) nemiznú.

Zaujímavosť: Vďaka unikátnej bojovej jednotke dokážu Inkovia hneď na začiatku efektívne útočiť. Ich vrhači kameňov sa navyše môžu pri obrane úplne vyhnúť úderom od súpera.

Zaujímavý zážrak: Machu Pichu podporí civilizáciu s dobrou cestnou sieťou naozaj veľkolepo. Pre nakupovanie stavieb sa oplatí Big Ben.

Ideálna mapa: Horské mapy s čo najviac kopcami.

Podobné civilizácie: Irokézovia, Holanďania, Benátky

Irokézovia

Irokézovia sú majstrami v budovaní impéria v lesoch. Prináša to so sebou niekoľko výhod, ako napríklad vyššiu produkciu alebo pohyblivosť.

Aby sa sila Irokézov ukázala naplno, je potrebné ponechať čo najviac lesov. Zo začiatku tak môžu mať irokézovia nevýhodu, ak nebudú mať dobrý prístup k jedlu, ale len čo sa umožní stavba píl a obchodných stredísk, začne sa ich sila ukazovať. Čím viac lesov, tým viac sa oplatí ich špeciálna stavba, dlhý dom (longhouse), výrazne zvyšujúci produktivitu. Irokézovia môžu využívať lesy taktiež pre spojenie medzi jednotlivými mestami, bez potreby stavby ciest a železníc. Samozrejme, niekedy je potrebné postaviť cesty aj tak, podobne ako u Kartága. Navyše musia byť lesy medzi mestami na území Irokézov. Tento americký národ môže ísť na akékoľvek víťazstvo. Možno je tak vojenské dobývanie, ako i kultúra či diplomacia. V prípade dobrého cestného spojenia medzi viacerými mestami a dobrého využitia univerzít môžu ísť Irokézovia za vedeckým víťazstvom, aj keď nemajú žiadny špeciálny bonus. V boji môžu použiť svojich mohawkov, ktorí majú bonus v lesoch a džungľiach a tento bonus ostáva pri ich vylepšeniach. Mohawkovia navyše nepotrebujú železo, narozdiel od bojovníkov s mečmi.

Zaujímavosť: Dlhý dom môže byť pri nedostatku lesov menej efektívny ako klasická dielňa (workshop). Ak máte voľných pracovníkov, ktorí nemajú prácu, môžete vyrábať lesy na územiach, ktoré v budúcnosti zaberú práve Irokézovia.

Zaujímavý zážrak: Pre začiatok v lesoch sú veľmi dôležité zázraky, ktoré zvýšia produkciu jedla. Napríklad visuté zázraky. Výborné sú tiež vedecké zázraky, ako Veľká knižnica, aby sa čím skôr umožnila stavba píl.

Ideálna mapa: Amazon alebo Arborea, čokoľvek s väčším počtom lesov.

Podobné civilizácie: Inkovia, Aztékovia, Rím

Mayovia

Mayovia môžu byť jednou z najsilnejších civilizácií na hre. Umožňuje to ich bonus, vďaka ktorému možno vytvárať vedcov, inžinierov alebo akýkoľvek typ jedinečných ľudí. Navyše je celá civilizácia Mayov pevne spätá s náboženstvom.

Práve náboženstvo sa u Mayov vytvára zaujímavým spôsobom. Ich špeciálna budova, pyramída, produkuje nielen dvojnásobok bodov viery, ale ešte aj dva body vedy. Pretože je táto budova prístupná prakticky okamžite, Mayovia už na začiatku získavajú výhodu. Následne sú dve možnosti, ako hrať za tento stredoamerický národ. Klasický postup s budovaním miest, ako pri iných národoch, alebo špecifické zameranie na teológiu. Ak sa hráč dostane k teológii veľmi skoro, získa oveľa viac tzv. veľkých ľudí. Každého na konci cyklu dlhého približne 400 rokov. Nie je to číslo v ťahoch, čo sa dá šikovne využiť. Zo začiatku ubiehajú roky oveľa rýchlejšie. Akého špeciálneho človeka si vyberiete, to je už na vás. V každom prípade je výborné mať presne to, čo potrebujete. Napríklad generála v čase nečakanej vojny, alebo proroka, ktorý prevalcuje náboženstvo konkurencie. Na začiatku hry je vhodné použiť ich špeciálnu jednotku v boji proti barbarom.

Zaujímavosť: Mayovia môžu dosiahnuť akékoľvek víťazstvo, vrátane dobytčného. V prípade záujmu o kultúrne víťazstvo môžu každého z umelcov (spisovateľ, maliar, hudobník) privolať vtedy, keď to bude potrebné a doplní to bonusy v budovách.

Zaujímavý zážrak: Hagia Sophia a Borobudur, rovnako ako ďalšie zázraky podporujúce posilnenie náboženstva.

Ideálna mapa: Akákoľvek. Celkom dobre sa osvedčili ostrovy.

Podobné civilizácie: Byzancia, Etiópia, Kelti

Polynézia

Polynézia je námorná civilizácia. Nalodiť sa a brázditiť moria a oceány je ich špecialita. Polynéžania sú vynaliezaví a môžu uspieť v akomkoľvek type víťazstva, predovšetkým však v kultúrnom.

Schopnosť preplaviť svoje jednotky cez pobrežné vody i hlboké oceány má každá civilizácia, ale nie hneď. Polynéžania môžu skúmať neznáme vody hneď od začiatku, dokonca pred postavením prvého mesta. Znamená to hneď niekoľko výhod. Rýchlejšie nájdenie obchodných partnerov, zlato za objavenie mestských štátov ako prvý, väčšia spokojnosť s prírodných divov sveta, ktoré sú často vo vode a tak podobne. Ďalšia výhoda je možnosť rýchlej expanzie, hlavne na ostrovoch. Polynéžania sú samozrejme zaujímavým národom aj na pevninských mapách, ak majú prístup k pobrežiu. Vďaka unikátnemu vylepšeniu políčka môžu získavať kultúru a zároveň bojový bonus. Kultúrne bonusy ich vylepšenia, moai, sa navyše zvyšujú pri každom ďalšom moai. V neskorších obdobiach môže každý moai produkovať aj zlato a turizmus. Polynéžania majú taktiež schopnosť stavať mestá na tých najvýhodnejších políčkach, čo zvyšuje spokojnosť pri získaní dostatku luxusných surovín. V boji môžu využívať svojich maorských bojovníkov, ktorí oslabujú nepriateľské jednotky. Aby toho nebolo málo, Polynéžania dokážu získať veľa výhod s ruín, ku ktorým sa dostanú rýchlejšie ako protihráči. Je tak dobrý nápad pripraviť niekoľko skautov alebo maorských bojovníkov aj na ostrovej mape.

Zaujímavosť: Jednoduché bojové plavidlá, ako napríklad triméry, dokážu vstúpiť na políčko hlbokého oceánu, a to aj mimo hraníc Polynézie.

Zaujímavý zážrak: Ktorýkoľvek zážrak pomáhajúci pri kultúrnom víťazstve. V prípade rýchleho rozširovania na začiatku môžu byť veľmi efektívne zázraky produkujúce spokojnosť.

Ideálna mapa: S dostatkom vody. Ostrovy alebo malé kontinenty, prípadne ostrovčeky.

Podobné civilizácie: Indonézia, Songhai, Dánsko.

Šošoni

Šošoni sú civilizácia, ktorá má výborných skautov a civilizačný bonus, vďaka ktorému majú nové mestá, vrátane toho prvého, oveľa väčšiu rozlohu.

Rýchle zaberanie nových políček i lepší priskum majú okrem Šošonov aj Američania. Obidve civilizácie sú tak vcelku podobné. Zatiaľ čo Amerika je vďaka svojim bojovým jednotkám výborná na dobývanie, Šošoni sú stavaní skôr na obranu svojich teritórií. To je naozaj potrebné, pretože za Šošonov je možné postaviť nové mesto v tesnej blízkosti niektorého mesta postaveného protihráčmi a môže mu výrazne konkurovať, prípadne zabráť väčšinu dobrých políček bez väčšej námahy. Vďaka lepšiemu výberu, a ideálne pri postavení vhodných zázrakov sa ich mestá začnú rýchlo zväčšovať a stanú sa aj vďaka bonusu silné v obrane. Šošonskí skauti dokážu prejsť akýkoľvek terén a zároveň povýšiť sa na nové jednotky, pričom ich bonus ostáva. Pri vniknutí do ruiny sa dá vybrať, aký bonus ich civilizácia dostane. Šošoni môžu ísť na akékoľvek víťazstvo, pričom medzi najčastejšie patrí to kultúrne. Pri dobrom smerovaní by ani vedecké alebo diplomatické nemal byť problém. Celkovo patria Šošoni medzi najlepšie civilizácie na hre, čo je samozrejme subjektívne. Ku koncu hry môžu použiť svoje jazdectvo, ktoré je naozaj rýchle.

Zaujímavosť: Šošonskí skauti, tzv. pathfinderi, sú okrem ich špeciálnej výhody aj silnejší. Navyše sa nevylepšia na klasických strelcov, ale na strelcov so skladanými lukmi (composite bowman). Mať na začiatku hry tak silnú streleckú jednotku je veľká výhoda, proti barbarom i proti iným civilizáciám.

Zaujímavý zázrak: Pyramídy. Obrovské územie treba zastavať čo najskôr, a práve s týmto Pyramídy naozaj pomôžu.

Ideálna mapa: Akákoľvek. Mimoriadne efektívny sú aj na miniatúrnych mapách s veľkým počtom hráčov. Šošoni nie sú veľmi vhodná civilizácia na ostrovy.

Podobné civilizácie: Amerika, Inkovia, Rusko.

Ázia – západ

Západnú Áziu tvorí päť civilizácií, z toho sú tri staroveké (Asýria, Babylon a Perzia) a ďalšie dve sú zo stredoveku (Arábia a Osmanská ríša). Arábia dominuje obchodu, zatiaľ čo Babylon vede. Peržania majú výhodu zo zlatých dôb a môžu sa pokúsiť aj o vojenské víťazstvo, na čo je dobre pripravená práve Asýria alebo Osmanská ríša.

Na malej mape budú mať obrovskú výhodu Arabi. Ich obchodné možnosti a teda i zisky sú znamenité a dokážu vytvoriť efektívnu ríšu, ktorá môže kráčať za akýmkoľvek cieľom.

Alternatíva môže byť Babylon. Babylončania mávajú rýchlejší vedecký postup ako ostatní.

Arábia

Arábia je v prvom rade obchodná civilizácia. Arabi majú výhody v púšťach a na pevninových mapách dokážu efektívne využívať svoje obchodné karavány.

Bazár, arabská náhrada obchodu, má hneď niekoľko výhod. Okrem toho, že produkuje zlato a nevyžaduje žiadnu údržbu, dokáže tiež zdvojnásobiť množstvo luxusných surovín. To je výborné predovšetkým ako zisk príjmu (200 zlata za každú extra surovinu pri predaní spojencovi, prípadne 8 zlata za kolo pre iných hráčov). Ďalšia možnosť je vymeniť za inú luxusnú surovinu, prípadne za strategické suroviny, ak sú potrebné. Bazár navyše pridáva zlato k oázam a náleziskám ropy, prípadne priláka viac obchodníkov, aby obchodovali práve s vami. Práve obchody sú špecialitou Arábie a ich karavány sa dokážu dostať na oveľa väčšiu vzdialenosť. V praxi to znamená viac možných obchodných partnerov. Stačí si následne vybrať tých najvhodnejších. Iná výhoda je možnosť vytvorenia obchodnej trasy i tam, kde by sa za inú civilizáciu postaviť nedala. Arábia nie je vojenskou civilizáciou, ale aj tak majú veľmi vhodnú jazdeckú jednotku, ktorá môže pomôcť tak v obrane, ako aj v útoku. V prípade, že sa rozhodnete vytvárať náboženstvo, môže sa cez obchodné cesty šíriť vysokou rýchlosťou.

Zaujímavosť: Obchodné bonusy sú oveľa menej zaujímavé na ostrovoch ako na pevninských mapách. Pri tvorbe krajiny môže byť vhodné vybrať suchšie prostredie, ktoré Arabom (i Maročanom) vyhovuje viac ako ostatným.

Zaujímavý zázrak: Petra, Visuté záhrady.

Ideálna mapa: Pevninské mapy s dostatkom púšte, ideálne s vyšším počtom luxusných surovín.

Podobné civilizácie: Inkovia, Holandsko, Maroko.

Asýria

Bojová civilizácia s extra miestom pre kultúrne diela, ktorá získava technológie. Znie to šialene. Efekt pri správnom použití je však mimoriadne zaujímavý.

Asýria je civilizácia, ktorá je pripravená na dobývanie susedov. Pomôže s tým každý kus ich stratégie. Ich bonus, získavanie technológií pri zabraní mesta, je veľmi pozitívny. Na veľkých mapách s množstvom miest môže byť zaujímavý, zatiaľ čo pri malých

mapách je táto schopnosť málo zaujímavá. Ako často zaberáte mestá? A oplatí sa dobýjať mestá pre technológiu, ktorá môže byť vynájdená niekedy za jediný ťah? To, čo robí Asýriu silným národom, je ich jednotka a predovšetkým špeciálna budova. Postaviť obliehacie veže dokážu len Asýřčania a pretože dost' vydržia, efektívne napáda mesta a zvyšuje silu ostatným, pri akomkoľvek obliehaní s ňou treba počítať. Nahrádza však trebuchet, a tak treba dobre zvažovať terén a schopnosť vašich jednotiek dostať sa presne tam, kde je to potrebné. Tí môžu veľa vydržať a efektívne útočiť vďaka kombinácii skúseností z kasární a podobných budov, generálovi a ich jedinečnej kráľovskej knižnici. V podstate je to budova, ktorá na rozdiel od knižnice pridáva skúsenosti bojovníkom. Na to je potrebné naplnenie literárnym dielom. Čo je menej známe, to dielo tam musí byť len pri konci tréningov. Ak sa kúpia nové jednotky za zlato, stačí presúvať dielo z mesta do mesta a všetky kúpené jednotky v meste získajú bonus v podobe skúseností. Funguje to tiež na lode, čo je veľmi efektívne. Napríklad také fregaty, ktoré sa ocitnú v boji, môžu mať i cennejšie povýšenia v kratšom čase. Vzhľadom k tomu, že sa do Asýrie dá vložiť literárne dielo, je možné pokúsiť sa aj o cestu kultúrneho víťazstva, kde sa slabšie národy podrobia kultúrnemu vplyvu. Tie silnejšie prídu o niekoľko miest, ak správne použijete obliehacie veže a extra skúsenosti z kráľovskej knižnice.

Zaujímavosť: Aj v prípade snahy o dobývanie sveta sa oplatí postaviť budovy produkujúce spisovateľov (okrem iného pre kráľovskú knižnicu) a maliarov. Zlatý vek je totiž efektívnejší pre národy, ktoré majú viac miest.

Zaujímavý záprak: Asýřčania môžu naraziť pri dobývaní miest a rýchlejšej expanzii na problémy so spokojnosťou. Niektorý zo záprakov, napríklad Notre Dame, môže tento problém vyriešiť.

Ideálna mapa: Akákoľvek väčšia mapa, ideálne rovinatá (pre rýchlejší pohyb armády).

Podobné civilizácie: Húni, Poľsko, Zulu.

Babylon

Babylon je primárne obranná civilizácia, ktorá dokáže rýchlo napredovať s technológiami a dosiahnuť tak vedecké víťazstvo.

So svojim bonusom dokážu Babylončania produkovať veľkých vedcov oveľa rýchlejšie, ako iné civilizácie. Navyše získajú jedného prakticky na začiatku hry. Samozrejme je oveľa vhodnejšie použiť ho na vytvorenie akadémie ako na objavenie jednej konkrétnej technológie. Pre akadémie môžu mať Babylon a ostatné mestá problémy s produkciou alebo s jedlom, ale na druhú stranu získajú skôr aj technológie, ktoré umožňujú veľký posun vpred. Za Babylon je dôležité myslieť na obranu. Majú na to tak jednoduchú streleckú jednotku, ako aj mimoriadne silné hradby. To sa hodí v ktoromkoľvek čase. Každé mesto sa dokáže efektívne brániť v prípade napadnutia a práve vďaka silnejším hradbám dokážu prísť vaše posily dostatočne rýchlo. Pri hraní za Babylon je vhodné ísť do sociálnych bodov z racionalizmu a pokračovať do ideológie sloboda (freedom) alebo poriadok.

Zaujímavosť: Pri hraní bez barbarov pravdepodobne vôbec nevyužijete ich špeciálnu bojovú jednotku.

Zaujímavý záprak: Vedecké záprak, ako je Veľká knižnica a Oxfordská univerzita. Socha slobody je tiež mimoriadne zaujímavá, ak sa využije ideológia sloboda (freedom).

Ideálna mapa: Akákoľvek, ideálne bez barbarov.

Podobné civilizácie: India, Kórea, Švédsko.

Perzia

Majstri každého zlatého veku. Môžu dosiahnuť akékoľvek víťazstvo, ak majú dostatočné podmienky na to, aby boli v zlatom veku čo najdlhšie.

Peržania sú civilizáciou, ktorá má výborný bonus. Ten sa síce v niektorých prípadoch dá využiť iba čiastočne, ale na vhodnej mape dokážu práve Peržania robiť hotové záprak. Majú silnú bojovú jednotku, ktorá sa dokáže rýchlo uzdravovať a zároveň majú obchodnú budovu, ktorá zvyšuje spokojnosť. Pri väčšom množstve miest dokáže pomôcť k tomu, aby bolo obyvateľstvo dostatočne spokojné. Len čo sa dostane spokojnosť obyvateľstva vyššie, Peržania získajú oveľa silnejší zlatý vek ako iné civilizácie. Počas neho sú ich jednotky silnejšie (čo sa dobre kombinuje napríklad s generálmi), rýchlejšie (a to aj na zložitom teréne; Obidve tieto schopnosti sú veľmi cenné pre dobyvačné víťazstvo) a prinášajú klasické výhody zlatého veku: Vyššiu produkciu, viac zlata a kultúry. Vďaka zlatu sa dá lepšie získať vplyv na mestské štáty (diplomatické víťazstvo) či vybudovať mestá (vedecké a časové víťazstvo) a samozrejme vytvorí silnú kultúru, ktorá ubráni proti kultúrnemu víťazstvu iných hráčov. Po zvolení ideológie sa sila Perzie rozšíri ešte viac. Pri snahe o čo najvyššiu spokojnosť pomôžu mestské štáty, ktoré produkujú spokojnosť a unikátne luxusné suroviny (mercantile). Ďalšia zaujímavá možnosť je prepojiť spokojnosť s niektorými sociálnymi bodmi z estetiky, vďaka čomu sa môže rapídne zvyšovať kultúra.

Zaujímavosť: Pri hraní za Perziu je možné natiahnúť zlatý vek s pomocou maliarov a záprakov na veľmi dlhú dobu.

Zaujímavý záprak: Chitzen Itza zvyšuje dĺžku zlatého veku, Notre Dame ho umožňuje dosiahnuť častejšie.

Ideálna mapa: Akákoľvek, ideálne s mestskými štátmi a vyšším počtom luxusných surovín.

Podobné civilizácie: Brazília, Indonézia, Irokézia.

Turecko (Osmanská ríša)

Turecko, alebo v tomto prípade skôr Osmanská ríša, je vojenskou civilizáciou. Vo vojenskom ťažení môže využívať svoje dve unikátne jednotky, zatiaľ čo v námornom boji dokáže vytvoriť a udržať silnú flotilu lodí.

Osmani dokážu získavať lode súperov na svoju stranu. Umožňuje to ich špeciálny bonus, ktorý dáva schopnosť niektorých lodí všetkým lodiam. Takýmto spôsobom, a samozrejme vytvorením nových lodí v mestách, sa dokáže vytvoriť silná flotila, ktorá sa dá pomerne jednoducho udržiavať. Namiesto plných údržbových nákladov musí hráč platiť len dve tretiny. Špeciálne v období renesancie môžu mať Osmani tak silnú flotilu, ako aj pozemnú armádu. Obidve jednotky majú svoje špeciálne schopnosti, ktoré ostávajú aj po povýšení. Janičiari sa dokážu liečiť pri ničení nepriateľských jednotiek a majú extra útok, zatiaľ čo ich jazda (sipahi) dokáže efektívne plieniť a rýchlo sa pohybovať. Civilizácia je tak úplne bojovná a nemá žiadny bonus pre iný druh víťazstva. Hodí sa tak pre autokraciu, ale dobrá ideológia môže byť aj poriadok.

Zaujímavosť: Rýchle plienenie, ktoré má sipahi, sa môže dostať pri vhodnom použití aj vrtulníky.

Zaujímavý zážrak: Klasické vojnové zázraky. Veľký maják umožní pre rozsahu flotilu rýchlejší pohyb po mape.

Ideálna mapa: Malé kontinenty.

Podobné civilizácie: Kartágo, Polynézia, Songhai.

Ázia – východ

Východná Ázia je plná bojovných civilizácií. Čína má výborných generálov, podobne ako Mongolsko. V boji sa nestratia ani Japonci so svojimi samurajmi. Vo východnej Ázii sú aj civilizácie, ktoré dokážu zaistiť dostatočnú spokojnosť pre rýchly rozvoj, ako India a Indonézia. Kolekciu uzatvára Siam, expert na bonusy od mestských štátov, a vedecká Kórea.

Najjednoduchšie víťazstvo na malej mape by mohla dosiahnuť Čína, a to vojenskou cestou. Skvelé jednotky, ekonomická budova a efektívnejší generáli dokážu rozdrviť kohokoľvek.

Alternatíva je vedecká Kórea, ktorá je v prípade dlhšieho mieru vedecky nezastaviteľná.

Čína

Civilizačný bonus má názov Umenie boja. Čína je civilizácia, ktorá sa môže hodiť na rôzne druhy víťazstiev. Dobyvačné samozrejme nemôže byť výnimkou, a to hlavne s podporou streleckých jednotiek.

Číňania majú najlepších veľkých generálov. Nielen, že je ich efektívnosť oveľa vyššia, ale navyše ich môžu získavať dvojnásobnou rýchlosťou. Môže sa to využiť hneď na začiatku, kde sa dá generál získať pri použití sociálnych bodov z kategórie česť (honor). Iná možnosť je získať generála v boji, alebo cez získanie všetkých bodov v kategórii sloboda (liberty). Generál môže byť užitočný aj mimo útočných vojen, a to tak na zaberanie nového územia, ktoré je nejakým spôsobom cenné (napríklad pre luxusné a strategické suroviny), alebo minimálne narobí súperom problémy. Iná možnosť je použitie v obrane, kde sa môže mesto efektívne brániť proti presile len s generálom a niekoľkými streleckými jednotkami. Cho ko nu, čínska verzia bojovníka s kušou, je slabšia v streľbe, ale dokáže vystreliť za ideálnych podmienok dvakrát. Perfektne sa to hodí pri bránení v mestách, ako i v klasických bojoch na rovinách. Kopcovitý terén nie je pre týchto bojovníkov veľmi vhodný, pretože znižuje množstvo možných cieľov. Streľba dvakrát nie je možná vždy a tak môže byť v niektorých prípadoch Cho ko nu slabší ako bežný strelec s kušou. Dvojnásobná streľba sa však dostane aj k vyšším jednotkám, ktoré majú síce menší dostrel, ale spôsobujú oveľa viac poškodenia. A páliť dvojnásobne viac z guľometov nemusí byť tak hrozné, zvlášť keď je v blízkosti veľký generál s jeho útočným bonusom.

Zaujímavosť: Čína vytvorila okrem iného papier a práve papierne nahradzujú klasickú knižnicu. Okrem bodov vedy pridáva tiež zlato, umožňujúce okrem iného udržiavať silnú armádu. Ak sa postaví Veľká knižnica, papierne sú celkom zadarmo. Navyše nemajú žiadnu údržbu. Odporúča sa postaviť v každom meste čo najskôr.

Zaujímavý zážrak: Artemisin chrám umožní rýchlu tvorbu streleckých jednotiek. Veľká knižnica postaví okrem iného aj papierne.

Ideálna mapa: Rovinatý kontinent.

Podobné civilizácie: Anglicko, Mayovia, Mongolsko.

India

Mierumilovná civilizácia, ktoré je ako jedna z mála úplne nevhodná na útočenie. India je zameraná na spokojnosť obyvateľstva budovanie malej ríše, ktorá sa môže pokúsiť o vedecké alebo kultúrne víťazstvo.

Dôvod, prečo sa Indovia nehrnú veľmi do boja, je ich bonus. Menšia nespokojnosť z počtu obyvateľov je výnimočná vlastnosť, zatiaľ čo vyššia nespokojnosť z počtu miest brzdi expanziu. Za Indiu sa tak môže postaviť malá ríša, ktorá bude mať v každom meste vysoký počet obyvateľov. Samozrejme je možné urobiť aj veľkú ríšu, ale to značne skomplikuje postup k vedeckému alebo kultúrnemu víťazstvu. Spokojnosť je v tomto prípade rozhodujúci faktor a teoreticky umožňuje vyhrať aj na veľkej mape s malým počtom miest. Situácia je však oveľa lepšia na maličkých mape s množstvom súperov, kde bude mať práve India najvyššiu spokojnosť. Pri zvolení estetiky sa tak môže dosiahnuť kultúrne víťazstvo, alebo sa môže ísť cez racionalizmus na objavovanie nových technológií. Sloboda (freedom) je pre Indiu rozhodne najvhodnejšia ideológia a vlastne je pre Indiu jediná reálne použiteľná. Unikátna budova zvyšuje kultúru a turizmus, čím napomáha kultúrnemu víťazstvu, zatiaľ čo ich bojová jednotka ľahšie prejde cez zložitejší terén a je silnejšia. Dobré sa hodí predovšetkým do obrany.

Zaujímavosť: Umelá inteligencia je pre Indiu naozaj zaujímavá. Žiadny národ nemá atómové bomby v takej láske, ako práve India.

Zaujímavý zázrak: Akékoľvek zázraky, ktoré pomôžu s kultúrnym víťazstvom, ako je Louvre, Uffizi a Broadway. Užitočné sú tiež zázraky, ktoré vylepšujú tvorbu alebo vlastnosti špecialistov.

Ideálna mapa: Malé mapy.

Podobné civilizácie: Benátky, Etiópia, Perzia.

Indonézia

Indonézia je rozhodne zaujímavá civilizácia. Hodí sa na akékoľvek víťazstvo, dokáže si udržať vysokú spokojnosť a k tomu má bonusy v oblasti náboženstva.

Najzaujímavejšia vlastnosť Indonézie je nepochybne ich schopnosť produkovať spokojnosť. V prvých troch mestách, ktoré sa založia na inom kontinente či ostrove, sa automaticky vyprodukujú jedinečné luxusné suroviny, dokonca dve! Znamená to hneď niekoľko extrémov. Tak napríklad to, že Indonézia dokáže získavať luxusné suroviny okamžite pri založení mesta a nemusí hneď poslať pracovníkov. Nepotrebuje taktiež žiadne technológie, aj keď samozrejme optiku pre presun po moriach treba. Extra surovina sa dá použiť na obchod, a to tak za inú surovinu, ako i za zlato. Indonézia tak vie vytvoriť mocné ostrovné kráľovstvo, kde budú všetci šťastní. Samozrejme je vhodné vytvoriť viac miest, čo síce nebude produkovať žiadnu extra spokojnosť, ale zároveň tam so spokojnosťou nebudú problémy. Pri postavení troch miest získava Indonézia 12 bodov spokojnosti. Ich unikátna jednotka, šermiar s krisom, má jedno povýšenie navyše. To je náhodné, ale väčšinou užitočné. Ich unikátna stavba je však oveľa zaujímavejšia. Produkuje veľkých ľudí, podobne ako záhrada, ktorú nahradzuje. Zároveň však zvyšuje produkciu bodov viery a aby toho nebolo málo, dá sa postaviť všade, v každom meste. Nemusí byť totiž pri rieke. Ak sa postaví zázrak visuté záhrady, okamžite pribudne aj ich budova, Candi. Tento zázrak by tak mal byť prvou prioritou. Indonézia sa hodí na akékoľvek víťazstvo. Dokáže urobiť zázraky s pár mestami i s veľkou ríšou a nie je im cudzí tak obchod, ako i náboženstvo či kultúra.

Zaujímavosť: Indonézia vyžaduje ostrovnú mapu. Ak je hra na jednom kontinente, založte nové mestá aj na rôznych malých ostrovcích.

Zaujímavý zázrak: Visuté záhrady, ich najvyššia priorita. Následne podľa typu víťazstva.

Ideálna mapa: Ostrovy.

Podobné civilizácie: Byzancia, Perzia, Polynézia.

Japonsko

Asi žiadna civilizácia nebola tak výrazne vylepšená, ako práve Japonsko. Z pôvodne čisto vojenského národa je po nedávnych zmenách národ, ktorý sa môže pokúsiť aj o kultúrne víťazstvo.

Špeciálnou vlastnosťou Japonska je Bushido. Zranené jednotky bojujú s rovnakou silou ako nezranené. Tento bonus dokážu plne využiť skôr skúsenejší hráči a aj to len v niektorých situáciách. Japonci sa tak výborne hodia do dlhších bojov, kde môžu vo vyrovnanej vojne postupovať i vtedy, keď by ostatní museli ustúpiť. Najst' správny okamih je niekedy náročnejšie. Ich bojové jednotky pomôžu pri dobyvačnom víťazstve. Z dvojice Zero (stíhačka) a samurai je rozhodne zaujímavejší samuraj. Okrem toho, že dokážu efektívne bojovať, urýchľujú tvorbu veľkých generálov a dokážu sa tiež plne vyliečiť. Menej známe je to, že samurajovia dokážu pomôcť impériu aj mimo vojny, a to stavbou rybárskych člnov. Preto je čo najlepšie vytvoriť jedného samuraja a ponechať si ho, predovšetkým na ostrovných mapách. Vďaka samurajom tak nie je potrebné stavať alebo nakupovať rybárske lode. Výhodné je tiež to, že okrem rýb dokážu

samurajovia pomôcť aj s perlami, krabmi a inými luxusnými tovarmi. S vodou súvisí aj ich ďalší bonus. Akékoľvek pole, na ktorom pracuje rybárska loď, produkuje kultúru. Ak sa k tomu pridá aj bonus z atolov, Japonci získavajú množstvo kultúrnych bodov úplne zadarmo. Využiť sa to dá samozrejme v akejkoľvek oblasti, ale Japonci sú pripravený predovšetkým na kultúrne víťazstvo.

Zaujímavosť: Schopnosť stavať rybárske lode samurajom je zaujímavé aj preto, že to umožní rýchly rast nových miest, ktoré sa nachádzajú neďaleko vodných surovín. Zároveň to umožňuje vylepšenie vodných zdrojov aj vtedy, keď nemáte mesto postavené priamo na pobreží.

Zaujímavý zážrak: Akýkoľvek.

Ideálna mapa: Ostrovy alebo malé kontinenty.

Podobné civilizácie: Aztékovia, Čína, Poľsko.

Kórea

Kórea je jasne vedecká civilizácia. Málokto dokáže dosiahnuť úspechy Kórejčanov vo vedeckej oblasti a ich bonusy sú pevne späté s populáciou.

Kórejčania sú vhodnou civilizáciou pre akékoľvek víťazstvo. Nie nadarmo sa hovorí, že vo vedomostiach je sila. Získavanie technológií je za Kóreu rýchlejšie, a to tak pre ich bonus za vedecké budovy, ako i za špecialistov. Mať veľa špecialistov znamená väčšinou nižšiu produkciu, a preto by sa mali hráči hrajúci za Kóreu zamerať na niektoré kľúčové technológie z dolnej časti vedeckého stromu. Vynálezy, ako je chémia alebo hnojivo, dokážu znovu získať dostatok produkcie a jedla. Kórejčania sa k tomu môžu dostať rýchlejšie ako iné civilizácie. V prípade, že je záujem o vedecké víťazstvo, je skvelé skombinovať práve Kóreu s racionalizmom. Ak sa podarí postaviť síce relatívne málo, ale o to silnejších miest, cesta za víťazstvom by nemala byť problémom. Kórejské jednotky sú predovšetkým obranné a pomalé, ale veľmi efektívne pri správnom použití. Pomocou ich artilérie je možné brániť mestá proti pechote, zatiaľ čo korytnačkové lode dokážu brániť civilizáciu v pobrežných oblastiach. Nie sú dobré na prieskum, ale neďaleké pobrežné mestá dokážu efektívne napádať. Dobrou taktikou je starať sa predovšetkým o populáciu, vedu a tvorbu veľkých ľudí.

Zaujímavosť: Spolu s Babylonom je Kórea jediná civilizácia, ktorá je priamo určená na vedecké víťazstvo. Teoreticky je možné vyhrať hru aj s jediným mestom.

Zaujímavý zážrak: Veľká knižnica, Visuté záhrady, akékoľvek zázraky podporujúce tvorbu veľkých ľudí, populáciu a vedu.

Ideálna mapa: Malé mapy.

Podobné civilizácie: Babylon, India, Švédsko.

Mongolsko

Mongoli sú majstrami jazdeckva. Ich jazda je o jedno pole rýchlejšia a zároveň dokážu svoju rýchlosť využiť v rýchlom dobýjaní miest.

Mongolsko bolo kedysi najväčším štátom na svete a zaberalo územie od Ďalekého východu po Poľsko. V hre je samozrejme podčiarknutá najväčšia sila Mongolov, a to je tak dobývanie, ako aj mobilita. Mongolská ríša bola tak veľká, že jej precestovanie zo západu na východ by trvalo celé dva roky jazdy na koni. Za Mongolov je potrebné získanie koní na ich jazdecké jednotky. Predovšetkým Keshik, ich náhrada rytiera, je zaujímavý. Dokáže plnou silou útočiť na mestá, veľmi rýchlo sa pohybuje a prispieva k tvorbe veľkých generálov. A práve tí mongolskí, khanovia, dokážu okrem klasických útočných bonusov aj liečiť spojenecké jednotky. Ideálnou stratégiou je tak vytvorenie silnej armády z dobre zásobených miest a viesť bojovú výpravu naprieč celým svetom. Mongoli majú bonus pri boji s mestskými štátmi a dokážu ich veľmi rýchlo dobýjať. Oplatí sa to predovšetkým pri útokoch na dobre rozrastené mestá, ktoré majú nepriateľské správanie.

Zaujímavosť: Pri masovom útoku na mestské štáty je risk trvalej vojny so všetkými mestskými štátmi.

Zaujímavý zážrak: Diova socha a iné zázraky umožňujúce posilnenie útoku a produkcie jednotiek.

Ideálna mapa: Pevninská s mestskými štátmi.

Podobné civilizácie: Čína, Húni, Poľsko.

Siam

Siam je podobne ako Grécko výborným národom pre tých, ktorí využívajú výhody mestských štátov. Čím viac spriatelенých štátov, tým výraznejší bonus oproti ostatným civilizáciám.

Civilizácia z juhovýchodnej Ázie je zaujímavá pre svoje bonusy, pričom nie všetky sú úplne verejné. Priateľstvo s mestskými štátmi je niekedy finančne náročné, ale v prípade Siamu rozhodne stojí za to. Kultúrne mestské štáty produkujú o 50% viac kultúry a podobne sú na tom religiózne a ďalšie zamerania. Skrytým bonusom je získavanie skúsenejších jednotiek od vojenských štátov. Na to, aby bolo možné využiť tieto vlastnosti čo najefektívnejšie, je potrebné zamerať sa na sociálne body, ktoré umožnia lepšiu interakciu práve s mestskými štátmi. Iná možnosť je zamerať sa na produkciu zlata. Skombinovať obidve možnosti je však veľmi náročné, prípadne môže ísť na úkor rozvíjajúcej ríše. Siam je predovšetkým obranná civilizácia ale vďaka ich špeciálnym jednotkám môžu aj útočiť. Treba sa však vyhnúť nepriateľským jednotkám, ktoré majú bonusy proti jazdectvu. Ďalšia zaujímavosť je ich špeciálna budova, wat, ktorá nahrádza univerzitu. Okrem toho, že ide o dôležitú budovu, ktorá produkuje vedu, prispieva tiež ku kultúre. Ideálne je postaviť wat čo najskôr, prípadne ho v novo založených mestách zakúpiť, pretože pomôže s rozširovaním hraníc. Siam sa môže hodiť na akýkoľvek typ víťazstva, a to aj vďaka väčšiemu množstvu jedla od mestských štátov.

Zaujímavosť: Kombinácia zázraku Angkor Wat, klasických kultúrnych budov a ich špeciálnej stavby umožní rýchle rozširovanie hraníc.

Zaujímavý zázrak: Colossus alebo Petra, obidva umožnia zvýšenie zisku zlata a tiež možnosť zvýšiť vplyv na mestské štáty.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Benátky, Grécko, Portugalsko.

Európa – západ

Západná Európa je domovom až desiatich civilizácií. Rôznorodosť je skutočne veľká, od námornej mocnosti, ako je Anglicko, cez obchodné civilizácie ako sú Benátky, Holandsko a Portugalsko, bojovné Dánsko a Nemecko či kultúrne Francúzsko. K dispozícii máme aj nábožných Keltov, produktívnych Rimanov a tiež Španielov, ktorí sa spoliehajú na šťastie a prieskum okolia.

Najjednoduchšie víťazstvo na malej mape je asi za Rím. Stačí postaviť niekoľko miest, ktoré budú rýchlo napredovať, a poslať z nich armádu na jeden národ za druhým.

Alternatíva môže byť jednoduché kultúrne víťazstvo za Francúzov.

Anglicko

Anglicko je námorná civilizácia, ktorá je zhodou okolností výborná v boji na súši a zároveň je najlepšou špiónskou civilizáciou. Zaujímavá kombinácia, no nie?

Nie všetci vedia, že Anglicko malo najväčšiu ríšu na svete. Dokonca ani obrovská ríša Mongolov nebola tak veľká, a to kontrolovala obrovské územia v Ázii. Angličania môžu byť ofenzívna civilizácia, bojujúca o podmanenie si sveta. Majú na to dve silné jednotky a veľkú výhodu v rozvedke. Iná možnosť je zabráť čo najskôr dôležité oblasti na mape, ideálne na ostrovoch, a pokúsiť sa o niektoré pokojnejšie víťazstvo. Vzhľadom k tomu, že ich jednotky sa výborne hodia aj do obrany a skvelo sa kombinujú, nie je náročné urobiť pevnú obrannú formáciu. Strelec z dlhého luku má výborný dostrel, pričom táto vlastnosť sa ďalej dedí pri povýšení. Výsledkom síce nie sú jednotky s tak obrovským dostrelom, ale silnejšie jednotky, ktoré majú stále väčší dostrel ako ktorákoľvek civilizácia. Nie v každom prípade sa dá využiť táto výhoda, treba na to vhodnú mapu. Angličania majú navyše zaujímavú výhodu pri skúmaní oceánov, pretože majú bonus k plaviacim sa jednotkám, ako i bojovým lodiam. Bonus 2 políčka znamená rýchle spoznanie mapy, obchodných partnerov, prírodných zázrakov či miest, kde sa oplatí postaviť nové mesto čo najskôr. Výhoda v špiónaži zas znamená možnosť využitia jedného extra špióna, ktorého možno nasadiť tak obranne, ako aj útočne či na zvyšovanie vplyvu u mestských štátov.

Zaujímavosť: Aj z bežnej rybárskej lode dokážu Angličania urobiť výbornú prieskumnú jednotku.

Zaujímavý zázrak: Akýkoľvek, podľa požadovaného typu víťazstva.

Ideálna mapa: Ostrovy alebo menšie kontinenty.

Podobné civilizácie: Čína, Polynézia, Šošoni.

Benátky

Benátky sú pravdepodobne najzaujímavejšou, alebo dokonca najšialenejšou civilizáciou. Čo všetko dokážete s jedným mestom? Máte množstvo výhod, ale skutočne vlastné mesto môžete mať iba jedno.

Sila Benátok je v obchode. Čo urobíte, ak máte možnosť postaviť veľa obchodných lodí? Dokonca dvakrát viac, ako ostatní? Samozrejme ich treba začať stavať čím skôr. Ak sa ich podarí vytvoriť veľa, vaše mesto bude mať také príjmy, že sa akákoľvek budova (okrem zázrakov) jednoducho kúpi. Fakt, že máte po relatívne dlhý čas len jedno mesto, má niekoľko nevýhod, ale i výhod. Tak napríklad rôzne tzv. národné stavby sú možné len vtedy, ak máte napríklad knižnicu vo všetkých mestách. Za Benátky je to jednoducho rýchlo.

Možno tak produkovať prakticky čokoľvek a veľmi rýchlo, hlavne vďaka obchodu. Benátky môžu tiež kúpiť mestské štáty, čo je oveľa výhodnejšie, ako keby ste ich mali dobiť. Navyše sa v nich môžu okamžite kúpiť dôležité chýbajúce budovy a v prípade vojny aj vojsko. Benátky nie sú vhodné pre vojenské víťazstvo, ale rozhodne to nie je nemožné. Ideálne víťazstvo je diplomatické. Získajte na svoju stranu všetky dobré mestské štáty, tie menej dobré odkúpte a zo získaných peňazí nakupujte stavby, jednotky a nové obchodné lode. Od množstva miest sa počíta aj cena technológií, sociálnych bodov či spokojnosti, v čom všetkom môžu mať Benátky navrch. Ak ich samozrejme niekto nedobije. Vzhľadom na rýchle kupovanie budov i to, že sa často volí zo sociálnych programov tradícia, bývajú Benátky často najväčším mestom na mape, a tak môžu byť skutočným centrom kultúry a obchodu.

Zaujímavosť: Benátky sú námornou civilizáciou. Ak sa nepostavia pri mori, nebude môcť byť použitá ich bojová loď, ale hlavne nebude možné používať obchodné lode. A tie sú oveľa výhodnejšie ako karavány. Ak nemáte mesto postavené na pobreží, je zle.

Zaujímavý zázrak: Visuté záhrady (Hanging gardens) pomôžu Benátkam stať sa najväčším mestom.

Ideálna mapa: S dostatkom vody, ideálne s čo najväčším počtom mestských štátov.

Podobné civilizácie: Holandsko, Inkovia, India.

Dánsko

Dánsko je prvou tzv. DLC civilizáciou, čiže doplnkom k originálnej hre. V čase svojho predvedenia boli pravdepodobne najbojovnejšou civilizáciou.

Čo iné ako boj čakať od bojovných vikingov? Dánsko je štátom vojakov a plieniteľov. Obidve ich jednotky majú zaujímavé vlastnosti a dokonca sa dajú kombinovať. Aby toho nebolo málo, Dáni majú útočný bonus a rýchly pohyb pre ich plieniteľov. Ak hľadáte civilizáciu, ktorá bude plieniť pobrežné oblasti, Dáni budú dobrou voľbou. Pre ich vlastnosti je ťažké vybrať len 3 podobné civilizácie, pretože viaceré národy majú s Dánmi niečo spoločné. Dáni sú výborní v plienení. Všetky jednotky bojujúce na blízku môžu plieniť políčka bez straty pohybu a to má hneď tri výhody. Slabšiu ekonomiku protihráča, zisk zlata a liečenie. Navyše všetky jednotky, ktoré sa plavia po moriach či jazerách, majú rýchlejší pohyb (a krásnu vikingskú loďku) a rýchlejšie sa tiež vyloďujú na pevninu. Ich jednotky sú rýchlejšie ako pôvodné. Berserker má výhodu pri útoku z mora či cez rieku, zatiaľ čo lyžiarska pechota sa pohybuje lepšie po snehu a v tundre. Všetci berserkeri sa môžu postupne vylepšovať až na lyžiarsku pechotu, čím získajú obidve výhody. Dáni sú bojovnou civilizáciou a aj keď sú všetky víťazstvá možné, najbežnejšie je pokúsiť sa dobyť svet silou ich armády.

Zaujímavosť: Rýchle plienenie je možné i pri vylepšených morských políčkach.

Zaujímavý zázrak: Akýkoľvek, ideálne zázraky podporujúce produkciu alebo silu útočných jednotiek.

Ideálna mapa: Malé kontinenty.

Podobné civilizácie: Anglicko, Japonsko, Songhai.

Francúzsko

Francúzsko je ideálny národ pre hráčov, ktorí sa zaujímajú o kultúrne víťazstvo. Predovšetkým Paríž patrí v každej hre, kde hrajú aj Francúzi, medzi turisticky najzaujímavejšie mestá na mape.

Datadisky zmenili Francúzsko naozaj výrazne. Z pôvodne vojenskej civilizácie, ktorá mohla útočiť s ich silnými jednotkami, sa stala skutočne kultúrna civilizácia. Francúzi majú svoju elitnú jednotku, mušketerov, ktorí sú najsilnejšou jednotkou renesancie. Ich špeciálne vylepšenie, chateau, urýchľuje produkciu kultúry. Francúzi sú tak lepšie chránení proti turizmu iných štátnych útvarov. Pri hraní za Francúzsko je dôležité vybrať si typ víťazstva. Niekedy nie je najlepším riešením ponáhľať sa za čo najväčšou produkciou kultúry, pretože to oslabí príjmy jedla a produkcie. Ak sa však rozhodne ísť na kultúrne víťazstvo, je potrebné mať čo najväčšie mestá, ideálne Paríž, čo sa dá urobiť okrem iného aj karavánmi či obchodnými loďami z iných miest. Následne sa treba postarať o vedu, pretože niektoré vynálezy a stavby, ktoré posilnia produkciu kultúry a turizmu, prichádzajú až v záverečných štádiách hry. Netreba zabúdať ani na kultúru, konkrétne na sociálne body v oblasti estetiky. Aby boli Francúzi dominantným národom v kultúre, je potrebné skombinovať estetiku, spokojnosť, tvorbu umelcov a skladať sety v rozličných kultúrnych budovách. Ideálne v malom množstve miest. Následne treba využívať bonusy iných národov, napríklad Švédska, a starať sa o vzájomné otvorené hranice (open borders) a obchodné cesty medzi inými národmi. Aj pre toto Francúzi nie sú vhodným národom pre začiatočníkov.

Zaujímavosť: Chateau možno stavať aj neďaleko morských luxusných surovín.

Zaujímavý zázrak: Akékoľvek kultúrne zázraky.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Brazília, India, Švédsko.

Holandsko

Holand'ania patria medzi námorné národy. To, čo nedokázali hrubou vojenskou silou, dokázali pomocou obchodu. Holandsko nie je vhodné pre začiatok a pre tých, ktorí nemajú veľký záujem o obchodovanie.

Štýl hrania za Holandsko je naozaj netypický. Aby sa podarilo zvíťaziť za túto civilizáciu, je potrebné čo najviac obchodovať. Na to treba samozrejme čo najviac obchodných partnerov a tých treba najskôr stretnúť. Výhoda Holand'anov je ukrytá v ich bonuse. Polovica spokojnosti z luxusných surovín ostáva, ak sa posledný kus predá do zahraničia. Na rozdiel od všetkých ostatných, Holand'ania môžu už od začiatku hry predávať svoje luxusné suroviny a zároveň rozširovať svoju ríšu o nové mestá. Dôležité je nájsť správny kompromis medzi expanziou, spokojnosťou a ziskom. V prípade, že by Holand'ania nestretli po dlhom čase žiadneho obchodného partnera, prišli by o svoju výhodu úplne. Pri správnom použití možno takto získané zlato použiť na nákup obchodnej flotily či obranných jednotiek. V každom prípade je vhodné, aby bolo čo najviac miest na pobreží mora. Ich špeciálna jednotka je Sea Beggar, silná loď, ktorá dokáže podobne ako pirátske lode prepadať a obsadzovať iné plavidlá či efektívne plieniť či zaberáť pobrežné mestá. Holand'ania tak môžu vytvoriť silnú námornú flotilu. Ďalšia zaujímavosť sú poldre, ich unikátne vylepšenia políček. Na začiatku nelikvidujte močiare, pretože sa môžu efektívne využiť a produkovať jedlo, produkciu a zlato. Poldre sa môžu budovať aj mimo teritória, napríklad v spojeneckých mestských štátoch. Za Holandsko je možné akékoľvek víťazstvo. Umelá inteligencia sa zameriava na vedu, čo môže byť naozaj dobrá cesta. Ideálne, ak sa všetky dôležité budovy budú nakupovať.

Zaujímavosť: Holand'ania milujú mier. Akékoľvek strategické suroviny, ako sú kone alebo železo, môžete predat' a zvýšiť tak svoje obchodné zisky ešte viac.

Zaujímavý záprak: Akýkoľvek.

Ideálna mapa: s dostatkom vody a s mestskými štátmi, bez barbarov.

Podobné civilizácie: Arábia, Inkovia, Osmani.

Kelti

Hrať za Keltov znamená v prvom rade využiť fakt, že nikto nedokáže produkovať body viery skôr, ako oni. Vytvorte civilizáciu, ktorá je tým silnejšia, čím silnejšie je aj jej náboženstvo.

Civilizačný bonus umožňuje získavať body viery z nepoužívaných lesov, prípadne z lesov, v ktorých je len cesta alebo železnica. Pri hraní za Keltov sa práve tieto body veľmi hodia pri tvorbe kultu či kompletného náboženstva, a tak sú Kelti podobne ako Mayovia či Etiópania dobrý predovšetkým tam, kde je možné obráť ďalšie mestá na svoju vieru. Na to je potrebné nechať niekoľko políček s lesmi nedotknutých, čo môže ovplyvniť produkciu. Postupne sa samozrejme oplatí zastavať všetky políčka, ale hlavne z úvodu je potrebné lesy šetriť. Kelti sa pomocou ich špeciálnej budovy, Ceilidh hall, nemusia trápiť so spokojnosťou. Na agresiu v úvode hry je stvorená ich bojová jednotka, Pictish Warrior. Okrem samotného boja pomáha s produkciou bodov viery, ako i s plienením nepriateľského územia. Kelti tak môžu byť útočnou civilizáciou v úvode, zatiaľ čo neskôr sa môžu pokúsiť o akékoľvek víťazstvo s pomocou silného náboženstva. Samozrejme je na hráčovi, ako veľmi sa na začiatku hry zameria na náboženstvo. V úvode sa môžu hodiť sociálne body na posilnenie viery, ale v niektorých prípadoch je lepší klasický rozvoj.

Zaujímavosť: Kelti dokážu vytvoriť svoje náboženstvo mimoriadne rýchlo. S jeho pomocou sa dá zamerať na akékoľvek víťazstvo, alebo jednoducho produkovať zlato či spokojnosť.

Zaujímavý záprak: Predovšetkým záprak zamerané na šírenie náboženstva.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Byzancia, Dánsko, Etiópia.

Nemecko

Najlepšia obrana je útok a najlepšia vojna je tá, ktorá je proti všetkým. Ak súhlasíte s týmto tvrdením, pravdepodobne bude Nemecko tou najideálnejšou civilizáciou.

Nemecko je vhodné pre dobyvačné víťazstvo. Podrobiť si nepriateľov je niekedy o to ťažšie, že dobyvateľov nemá nikto rád. Už po relatívne krátkom čase je potrebné prežiť osamote, bez lojálnych spojencov. Ich výhoda je jednoznačne v armáde, ktorá nie je lepšia ako armáda iných národov, ale je početnejšia. Môže za to predovšetkým cena za udržiavanie vojska, ktorá je v porovnaní s ostatnými výrazne nižšia. Napriek tomu, že nie je tak nízka ako pri bojovníkoch z kmeňa Zulu, výhoda ostáva počas celej doby hrania, nielen na

začiatku. Práve pri bojoch v neskorých fázach hry sa naplno prejaví výhody nemeckých tankov či pechoty. Aby sa samozrejme podarilo dostať do neskorých fáz, je potrebné obchodovať, to predovšetkým s mestskými štátmi. Každá obchodná cesta s nimi totiž zvyšuje produktivitu, a tá sa dá využiť na naozaj čokoľvek. Za Nemecko možno hrať dvomi spôsobmi, podobne ako pri iných civilizáciách. Bojom od začiatkov, alebo razantným útokom v čase dosiahnutia prevahy. Ďalšia zaujímavosť je boj s barbarmi. Už na začiatku hry sa zvyšuje sila Nemecka pri ničení barbarských opevnení, pričom je šanca, že sa pridajú na vašu stranu. Nemci tak môžu mať na začiatku veľkú armádu bez toho, aby veľa bojovníkov vytrénovali. Pre rýchle ničenie barbarov je výhodné najatť malú armádu už na začiatku, napríklad ďalšieho bojovníka a lukostrelca. Dobrou voľbou je ísť do sociálnych bodov v kategórii Honor (česť). Samozrejme, akékoľvek víťazstvo je možné a ak nie je záujem o postupné dobýjanie, zaujímavou taktikou je vytvorenie malej armády, ktorá bude ničiť barbarov na celej mape a získavať tak zlato a skúsenosti pre jednotky.

Zaujímavosť: Ak Nemci obsadia barbarské hradisko a poznajú optiku, novo získané jednotky sa môžu kedykoľvek nalodiť a križovať oceán. Nemusia tak vstupovať na nemecké územie.

Zaujímavý zárak: Zakázané mesto umožní odvrátiť vašu obchodnú blokádu, prípadne zablokovanie luxusnej suroviny, ktorá je pre vás kľúčová.

Ideálna mapa: Pevnina, s mestskými štátmi a s barbarmi.

Podobné civilizácie: Japonsko, Turecko, Zulu.

Portugalsko

Portugalci sú obchodníci, ktorí sa môžu pokúsiť o akékoľvek víťazstvo. Sú majstrami výhodných obchodov s luxusnými surovinami.

Prepojenie je samozrejme naozaj významné, však práve Portugalci vytvorili prvé veľké námorné impérium v histórii. Pri obchode preferujú námorný obchod, ktorý sa oplatí oveľa viac. Rozdielnosť v množstve surovín produkuje dvojnásobok zlata. Portugalci tak profitujú predovšetkým v obchode s národmi, s ktorými majú najmenej spoločných surovín. Dá sa to využiť tak, že sa vymenia suroviny predovšetkým s národmi, s ktorými sa neobchoduje cez lode a karavány. Portugalci majú svoju verziu karavely, ktorá dokáže jednorázovo zarobiť peniaze obchodom so vzdialeným mestom. Ak sa to správne použije, je možné zarábať neustálym nakupovaním tejto lode, posielaním na jedno miesto a následným prepustením lode na svojom území. Aby sa to naozaj vyplatilo, je potrebné dostať nákupnú cenu čo najnižšie, napríklad cez zárak Big Ben a sociálne body v obchode (Commerce). Portugalci majú taktiež schopnosť postaviť opevnené obchodné stanice (Feitoria) v mestských štátoch. Vďaka nim majú prístup k ďalším luxusným surovinám, a to aj bez toho, aby boli dané mestá spojencami Portugalska. Feitoria slúži ako pevnosť a ak niekto napadne mestský štát, môže sa stať, že zároveň vyhlási vojnu Portugalsku. Najväčšou výhodou Portugalska je predovšetkým to, že môžu získať veľké množstvo zlata a využiť ho na čokoľvek.

Zaujímavosť: Portugalsko dokáže efektívne obchodovať s Indonéziou, ktorá má vlastné luxusné suroviny.

Zaujímavý zárak: Big Ben, Kolos, alebo akýkoľvek zárak, ktorý posilňuje obchod alebo znižuje cenu za nákupy v mestách.

Ideálna mapa: Malé kontinenty alebo ostrovy.

Podobné civilizácie: Benátky, Holandsko, Maroko.

Rímska ríša

Všetky cesty vedú do Ríma. Počuli ste to niekedy? Rimania majú často najlepšiu cestnú sieť a čím silnejšie je samotné hlavné mesto, tým silnejšie sú aj všetky ostatné. Rimania sú výbornou civilizáciou pre tých, čo túžia po silnej a dobre organizovanej ríši.

Hovorí sa, že Rím bol v svojej podstate perfektným impériom. Vojensky mocným, ekonomicky stabilným a vydržal naozaj veľa. Mesto Rím bolo prvé na svete, ktoré prekonal hranicu 1 milión obyvateľov. Taktika v hre je úplne rovnaká, ako v histórii. Vytvoriť čo najväčšie mesto, zabezpečiť si nové hranice a udržať mier, počas ktorého sa každé jedno mesto rýchlo rozšíri na centrum produkcie či opevnenú pevnosť. Rimania majú prístup k dvom bojovým jednotkám. Legionári sú výborní v boji a hodia sa na dobýjanie miest či bránenie územia pred nepriateľskou pechotou. Okrem toho dokážu stavať cesty a pevnosti. Sú tak mimoriadne užitoční i v príprave pred inváziou. Balisty si zas poradia tak s útokom na mestá, ako i na pechotu. Vďaka cestám sa dokážu dostať na želané mesto včas. Obidve tieto jednotky sú prístupné už na začiatku hry, a ak sa nezabezpečí dostatok železa, budú úplne nanič. Rimania majú špeciálny bonus, ktorý umožňuje stavať budovy v mestách rýchlejšie, ak sú prístupné aj v hlavnom meste. Dá sa to využiť napríklad tak, že sa priamo v Ríme budú vybrané budovy kupovať, prípadne sa pripraví vnútroštátne karavány a obchodné lode, ktorých úlohou bude zväčšiť Rím čo najviac. V prípade, že Rím nie je výrazne väčší ako ostatné mestá, je dobré investovať niekoľko bodov do tradície a stavať niektoré zázraky v iných mestách. Čím viac miest, tým sú dôležitejšie bonusy od mestských štátov.

Zaujímavosť: Vďaka rýchlej stavbe a vysokej populácii je zaujímavé napríklad vedecké a dobytčné víťazstvo. Rimania sú majstri v

príprave na boj a stavanie pevností a ciest pre postup k dôležitým mestám súperov.

Zaujímavý zázrak: Visiace záhrady alebo iné zázraky, ktoré posilňujú hlavné mesto.

Ideálna mapa: Kontinenty alebo pangea.

Podobné civilizácie: Grécko, Irokézia, Rusko.

Španielsko

Španieli sú v prvom rade objavitelia. Jedna z civilizácií, o ktorej úspechu rozhoduje predovšetkým náhoda. Ak sa šťastie postaví na ich stranu a na vhodnej mape, dokážu už v prvých fázach hry získať významnú výhodu.

Na rozdiel od neďalekého Portugalska, ktoré dokáže efektívnejšie získavať zlato z obchodu s luxusnými surovinami, Španielsko získava peniaze z objavov. Ak objavia niektorý z prírodných divov, majú z neho obrovský úžitok. Za každé objavenie získajú zlato, a až päťnásobok, ak ho objavia ako prví. 500 zlata sa v úvodnej fáze naozaj hodí, napríklad na kúpenie nového osadlíka, ktorý môže postaviť nové mesto. Ideálne v blízkosti zázraku, z ktorého je následne dvojnásobný úžitok. Pri hore Potosí je zisk až 22 zlata za kolo, zatiaľ čo cez iné zázraky možno získať výbornú produkciu či body viery. Postaviť prístavné mesto neďaleko Veľkej koralovej riviéry je tiež dobrý nápad. Bonusy z prírodných zázrakov možno navyše navýšiť vďaka náboženstvu (One with nature). Najlepšou taktikou je postarať sa čo najskôr o prieskum okolia a vytrénovať na to 1-3 skautov, podľa veľkosti mapy. Španieli môžu byť úspešní v snahe o akékoľvek víťazstvo, pričom treba brať do úvahy nájdené prírodné zázraky. Po vojenskej stránke majú možnosť útočiť počas renesancie s ich špeciálnou jednotkou. Tercio je výborný bojovník, a to predovšetkým proti jazde, zatiaľ čo conquistador dokáže zakladať mestá na iných svetadieloch či na ostrovoch. O túto jednotku však prídete pri zakladaní mesta. Zaujímavá vlastnosť conquistadorov je ich šikovné použitie na prieskum, vrátane dobrého výhľadu pri plavbe po mori. Conquistador je v preklade dobyvateľ a títo jazdci nemajú žiadne znevýhodnenie pri útoku na nepriateľské mestá.

Zaujímavosť: Žiadna civilizácia nie je tak zameraná na náhodu, ako práve Španielsko. Zároveň je to jedna z mála civilizácií, ktorej vyhovuje čo najväčšia mapa, s vyšším počtom prírodných zázrakov.

Zaujímavý zázrak: Akýkoľvek. Veľký maják pre rýchlejší prieskum morí.

Ideálna mapa: Veľké mapy, kontinenty.

Podobné civilizácie: Byzancia, Dánsko, Šošoni.

Európa – východ

Východná Európa je plná civilizácií, ktoré nie sú veľmi vhodné pre začiatočníkov a treba ovládať herné mechanizmy, aby sa ich bonusy ukázali naplno. Byzancia dokáže vytvoriť silné náboženstvo, Gréci si vedia nakloniť mestské štáty, Húni a Rusi dobiť svet, Poliaci postupovať v sociálnej oblasti a nakoniec Rakúšanovia a Švédovia produkovať veľkých ľudí.

Najjednoduchšie víťazstvo by na malej mape mohli dosiahnuť Byzantínci, ak vytvorí dostatočne silné náboženstvo.

Alternatívou je za Rusko obchodovať so surovinami a neskôr zničiť ostatných armádou.

Byzancia

Byzantínci sú majstrami v tvorbe silného náboženstva. Bez ohľadu na to, o aké víťazstvo sa Byzancia pokúsi, súčasťou ich snahy bude náboženská viera.

Základná stratégia Byzancie je mimoriadne jednoduchá. Čo najskôr postaviť svätyňu a chrám, prípadne niektorý z náboženských zázrakov, ako je Stonehenge. Akýkoľvek náboženský zázrak má dôležitý význam pre Byzanciu, pretože ich náboženstvo má viac bonusov. Vybrať tie najvhodnejšie je veľmi náročné a často závisí na tom, aké ostatné civilizácie sú v hre. I preto nie sú Byzantínci priveľmi vhodnou civilizáciou pre začiatočníkov. Jedna z možností je postarať sa o zvýšenie zisku zlata alebo spokojnosti, zatiaľ čo iná možnosť je efektívne potláčať náboženstvo iných civilizácií. Zaujímavé môže byť tiež zvyšovanie kultúry na základe počtu veriacich v iných civilizáciách. Byzancia je silná civilizácia na mori, a to tak vďaka úplne prvej lodi, ktorá dokáže strieľať na diaľku. Dromon je taktiež skvelou loďou na ničenie všetkých nepriateľských plavidiel. Ich ťažká jazda dokáže efektívne bojovať, a to aj pri útoku na mestá. Pri snahe o dobyvačné víťazstvo sa dá využiť viera na nakupovanie bojových jednotiek. Možností je naozaj veľa a preto je každá hra za Byzantíncov iná.

Zaujímavosť: Náboženstvo sa dá výrazne posilňovať cez sociálne body v kategórii Piety (viera). Ak sa na ňu zameráte, získate silné náboženstvo, ale hlavne v úvode hry budú chýbať body v iných oblastiach. Spôsobí to pomalšie rozširovanie ríše, prípadne slabšiu produkciu kultúry.

Zaujímavý záprak: Akékoľvek zápraký produkujúce vieru.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Etiópia, Kelti, Mayovia.

Grécko

Gréci dosiahli v staroveku ohromné úspechy. Ak hľadáte silnú civilizáciu, ktorá dokáže už v prvých fázach hry podmaňovať súperov a po celú hru vychádzať dobre s mestskými štátmi, Grécko je pre vás jasná voľba.

Vojenská civilizácia, ktorá je výborná v diplomacii? Znie to ako zvláštna kombinácia, ale je úspešná. Gréci, podobne ako Rimania, sú výborne stavaní na dosiahnutie vojenských víťazstiev, po ktorých zavládne sladký mier. Gréci majú hneď dve bojové jednotky, ktoré sa dobre dopĺňajú a možno ich využiť naraz. Hopliti majú vyššiu silu, ako bežní kopijníci. Znamená to, že sú silnejší nielen v boji proti akémukoľvek nepriateľovi, ale s pomocou generála sú pre nepriateľskú jazdu hotovým postrachom. A práve ich druhá jednotka, Companion Cavalry, dokáže produkovať generálov rýchlejšie, ako ostatné jednotky. Gréci tak dokážu vyhrať boje na súši a pri vyjednávaní mieru môžu získať veľkú ekonomickú výhodu, alebo rovno niektoré z miest súpera. Zlato možno použiť na nákup silnej armády, alebo napríklad na ovplyvňovanie mestských štátov. Tie sú ku Grékom priateľské po dlhšiu dobu a akýkoľvek hnev sa rýchlejšie vytráca. Menej známy je fakt, že mestským štátom nevedí prechádzanie gréckych jednotiek po ich území. Grécko je tak výbornou civilizáciou na diplomatické víťazstvo. Efekt spôsobuje aj relatívne jednoduché udržanie si menej priateľských mestských štátov. Priateľstvo s mestskými štátmi sa dá dosiahnuť mnohými spôsobmi a pri spriatelení sa s väčším množstvom štátov je možné skutočne akékoľvek víťazstvo.

Zaujímavosť: Umelá inteligencia Grécka je mimoriadne agresívna a predovšetkým v ranných fázach hry môže ich útok prísť v najmenej vhodnú chvíľu. Ak ste na hraniciach s Gréckom, pripravte si minimálne základnú obranu v najbližšom meste.

Zaujímavý záprak: Diova socha, Artemidin chrám a iné vojenské zápraký. Neskôr tiež zakázané mesto na udržanie diplomatickej sily i spokojnosti pri vyššom počte podmanených miest.

Ideálna mapa: Veľké, prevažne pevninské mapy.

Podobné civilizácie: Húni, Rím, Siam.

Húni

Húni sú bojovnou civilizáciou, ktorá dokáže vybojovať veľké víťazstvá už v staroveku. Ich vyššia produkcia z pastvín umožňuje agresívnu hru i rýchle zaberanie miest.

V podstate ide o najjednoduchšiu civilizáciu. Stačí vytvoriť niekoľko miest, pripraviť armádu a poslať ju na tých, ktorí stoja v ceste. Húni majú rýchlejší prístup k dôležitej, i keď základnej technológii Animal husbandry (chov zvierat). Vďaka tomu môžu okamžite používať kone a stavať nové mestá v ich blízkosti. S použitím rýchlych, jazdeckých jednotiek, môžu rýchlo plieniť nepriateľské územie a zaberat' mestá. Použiť na to môžu okrem klasickej armády aj obliehacie stroje. Húni nemajú prístup ku kopijníkom, ale môžu poslať do útoku svoje baranidlá. Zaberanie miest s dvojicou baranidiel a niekoľkými vojakmi je mimoriadne rýchle a efektívne. Húni majú zvýšenú produkciu z každej pastviny, čo je však vecou šťastia. Tento bonus môže byť tak veľmi užitočný, ako i mimoriadne zbytočný. V každom prípade, ak by ste narazili na miesto, kde je možné postaviť veľa pastvín, nie je zlý nápad postaviť tam mesto. Pastviny možno zlepšovať tiež prostredníctvom náboženstva. Húni dokážu taktiež rýchlo ničiť už obsadené mestá. Ak viete, že niektoré mesto nemôžete udržať, predajte všetky budovy a spustite vypálenie mesta. Bude to trvať len polovičný čas, v porovnaní s inými civilizáciami. V neskorších časoch nemajú žiadne výhody, a tak treba úvod zvládnuť čo najlepšie a obsadiť niekoľko miest od súperov.

Zaujímavosť: Húni nemajú názvy miest. Kraľnú ich od iných civilizácií. Na základe toho možno zistiť, aké civilizácie sú ešte v hre.

Zaujímavý záprak: Diova socha, Artemidin chrám a iné vojenské zápraký. Neskôr tiež zakázané mesto na udržanie diplomatickej sily i spokojnosti pri vyššom počte podmanených miest.

Ideálna mapa: Veľké, prevažne pevninské mapy.

Podobné civilizácie: Grécko, Rím, Rusko.

Poľsko

Poľsko je bojovná civilizácia, využívajúca prevažne jazdecké jednotky. Vzhľadom na zaujímavý bonus sa však môžu stať úspešnými pri snahe o akékoľvek víťazstvo.

Sila Poľska spočíva tak v tzv. Ducal stable, čo je náhrada klasických stajní, ako aj v ich jazdeckej jednotke. Winged hussar je efektívna jednotka, aj keď prichádza do hry relatívne neskoro. Pri majstrovskom použití však dokáže zázraky. Aj preto je Poľsko vhodnejšie pre skúsenejších hráčov. Unikátna vlastnosť národa umožňuje získať sociálne body pri každom prechode do vyššej éry. Ak sa to správne využije, hráč sa lepšie špecializuje na čokoľvek, či už chce pripraviť silné náboženstvo, kultúru, obchod, vedu alebo samozrejme armádu. Menej známe je tiež to, že pri správnom spôsobe výskumu technológií je možné získať sociálne body oveľa skôr, aj keď za cenu, že bude po nejaký čas chýbať niektorá dôležitá a pritom jednoduchá technológia.

Zaujímavosť: Ducal stable nestojí žiadne zlato na údržbu. Môže sa tak oplatiť aj vtedy, keď nechcete robiť jazdectvo, napríklad pri pravidelnom predávaní koní.

Zaujímavý zázrak: Veštiareň (Oracle) umožní získať ďalší bod na sociálne programy.

Ideálna mapa: Akákoľvek mapa s malým podielom vody.

Podobné civilizácie: Aztékovia, Rusko, Šošoni.

Rakúsko

Čo všetko dokázali Habsburgovci? Svojimi sobášmi rozšírili svoje územia na obrovskej časti Európy. V hre dokážu získavať mestské štáty, a to jednoduchým nákupom. Ktorý mestský štát by sa mohol stať pevnou súčasťou vašej ríše?

Rakúšania dokážu kúpiť mestský štát, s ktorým ste spojenci po minimálne 5 kôl. Znie to jednoducho, ale vytázenie maximálnej výhody nie je vždy jednoduché. Niektoré mestské štáty totiž môžu byť užitočné i bez toho, aby boli súčasťou vašej ríše. Napríklad námorné (maritime) mestské štáty posilňujú všetky vaše mestá. Nepriateľské mestské štáty, hlavne so strategickou polohou, sú však ideálne pre zakúpenie. Možno tak kúpiť mesto, v ktorom budú všetky budovy i všetci obyvatelia. Je to obrovský rozdiel oproti dobývaniu, kde mesto chudobnie a zmenšuje sa. Dobrý spôsob, ako hrať za Rakúsko, je zameranie na zisk zlata. Či už silnou ekonomikou, menšou vojenskou posádkou alebo náboženstvom, prípadne kombináciou. Potom už len treba občas kúpiť to správne mesto. Rakúšania majú prístup k úžasnej budove, kaviarni. Kaviareň (coffee house) môže byť postavená na rozdiel od veterného mlynu aj na kopci a zvyšuje tvorbu veľkých ľudí, čo zjednodušuje cestu za akýmkoľvek víťazstvom. Ich husári sú efektívny pri masových útokoch, kde bojujú spolu s ďalšími jednotkami, napríklad i s inými husármi. Ich výhodou je totiž vyšší bonus pri útoku z bokov, keď sú prítomné i iné jednotky. Hlavne na rovinách sú títo jazdci mimoriadne šikovní v obkľúčení a následnom zasadzovaní úderov.

Zaujímavosť: Pôvodne mohli Rakúšania nakupovať mestské štáty hneď. Až neskoršie úpravy hry priniesli povinnosť udržať priateľstvo s nimi po minimálne 5 kôl.

Zaujímavý zázrak: Akékoľvek ekonomické zázraky.

Ideálna mapa: Akákoľvek, s povolenými mestskými štátmi.

Podobné civilizácie: Benátky, Portugalsko, Švédsko.

Rusko

Rusko patrí medzi civilizácie, ktoré sa hodia na akékoľvek víťazstvo. Ohromné zdroje možno použiť na vytvorenie modernej a silnej armády, alebo profitovať z ich predaja.

Rusi majú zvýšenú produkciu zo strategických surovín. Je teda samozrejme, že táto výhoda je o to väčšia, čím viac surovín sa nachádza na území. Treba tak myslieť na expanziu a zakladať nové mestá v rozumnej rýchlosti. Nie príliš pomaly, aby bol dostatok surovín, a nie príliš rýchlo, aby vaši obchodní partneri neboli z vás zdesení. V prípade, že sa rozhodnete pre cestu obchodu, môžete už v začiatku vymieňať strategické suroviny za luxusné, alebo samozrejme za zlato. Ak sa ale rozhodnete pre dominanciu, využite kone, železo a v neskorých časoch urán na posilnenie vašej armády. Rozširovanie vášho panstva pomáhajú kreposty, náhrady kasární. Aby ste využili svoju silu, môžete budovať veľa jazdeckých jednotiek, vrátane ruských kozákov. Tí sú efektívnejší v boji proti zraneným jednotkám. Zvýšená produkcia môže byť zaujímavá pri budovaní zázrakov, ktoré podporia vašu civilizáciu pri pokúšaní sa o akékoľvek víťazstvo.

Zaujímavosť: Umelá inteligencia sa pokúša predovšetkým o vedecké víťazstvo. Ak je to aj váš cieľ, je potrebné stavať mestá od seba na dostatočnú vzdialenosť, aby si navzájom nebrali polia a mohli tak rásť rýchlejšie. Vďaka krepostom sa okolo miest rýchlo rozširuje územie.

Zaujímavý zázrak: Akýkoľvek

Ideálna mapa: Veľké, prevažne pevninské mapy

Podobné civilizácie: Amerika, Arábia, Šošoni.

Švédsko

Švédi sú majstrami v produkcii jedinečných ľudí. Táto univerzálna civilizácia dokáže využiť ich potenciál na produkciu, diplomaciu či kultúru. Bojová civilizácia, ktorá miluje mier.

Švédsko je jednou z najzaujímavejších civilizácií v hre. Môže za to ich ťažko vysloviteľná jazdecká jednotka Hakkapeliitta, ktorá perfektne spolupracuje s veľkými generálmi. Ďalšia jednotka, Carolean, sa dokáže liečiť aj počas bojov. To sa znovu opláti v spojení s veľkými generálmi a Švédi tak môžu podniknúť naozaj ničivé ťaženie. Ešte zaujímavejšia je však ich schopnosť produkovať veľkých ľudí. Za každé nadviazanie priateľstva je bonus, a to sa dá využiť naozaj veľkolepo. Celé územie Švédska môžu pokrývať manufaktúry a obchodné stanice, zatiaľ čo veľkí umelci udržia civilizáciu v zlatých dobách, prípadne vytvoria obrovský turistický vplyv na ostatné civilizácie. Ďalšia možnosť je darovať veľkých ľudí mestským štátom, čo spôsobí obrovskú zmenu rešpektu. Mestské štáty, ktoré ovládajú protihráči, prejdú na vašu stranu. Švédi sú tým silnejší, čím viac mierumilovných hráčov je na mape. A to môžu veľkých ľudí dodávať aj samotné mestské štáty. Švédi môžu ako ideológiu vybrať slobodu a posilniť tak svoj zisk z polí, na ktorých sú budovy postavené veľkými ľuďmi. Za Švédov je potrebné maximalizovať získavanie nových veľkých ľudí, a to tak cez sociálne body a ideológie, ako i cez budovy, ako je záhrada.

Zaujímavosť: Hráči za Švédov by rozhodne mali otvoriť sociálne body z oblasti estetika, a to aj vtedy, keď sa pokúšajú o úplne iné ako kultúrne víťazstvo.

Zaujímavý záprak: Šikmá veža v Pise (jej bonus sa perfektne kombinuje s ich unikátnou vlastnosťou) a Visuté záhrady (ktoré postaví mimoriadne dôležitú záhradu aj tam, kde nie je prístup k čerstvej vode).

Ideálna mapa: Akákoľvek

Podobné civilizácie: Čína, Mayovia, Rakúsko.

Ďalšie civilizácie

Mnohé ďalšie civilizácie sa dajú nainštalovať do legálnej kópie hry cez Steam Workshop. Ak nemáte legálnu verziu, tá sa dá zakúpiť na Steam-e:

<http://store.steampowered.com/sub/36075/>

Následne sa môžu sťahovať civilizácie po stlačení na konkrétny mód a vybraní „Subscribe“ (Odber). Po spustení hry stačí zvoliť Mods a aktivovať konkrétny mód. Napríklad z tohto odkazu možno nainštalovať Českú republiku pod vedením Václava Havla:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=607960578>

Česká republika

Česká republika je civilizácia zameraná tak na vedu, ako i na produkciu. Tieto pasívne bonusy umožňujú vytvorenie silnej ríše, ktorá bude profitovať z výroby.

Česi majú pivo! Pravdepodobne už teraz má táto civilizácia svojich priaznivcov. Česi dokážu stavať pivovary, ako náhradu trhov. Tie síce nemajú bonus na tvorbu veľkých obchodníkov, ale zvyšujú produkciu jedla a zlata. Nečudo, že zároveň zvyšujú produkciu akýchkoľvek veľkých ľudí. Postavenie pivovaru v každom meste je veľmi dobrý nápad, pretože umožní mestám rásť a zároveň udržiavať ekonomiku v pozitívnych číslach. Ich bojová jednotka, výsadkár, sa hodí v neskorých časoch, a to tak na pevnine, ako aj na ostrovoch. Najzaujímavejšie je samozrejme využitie hlavnej výhody Českej republiky. +2 body vedy za každého inžiniera, ktorý pracuje v meste ako špecialista, a zároveň tiež z každej manufaktúry. +2 body produkcie od každého vedeckého špecialistu a z každej akadémie. Tieto bonusy znamenajú rýchle napredovanie, zvlášť pri vhodnom výbere ideológie. Jedna z možností je ísť za vedeckým víťazstvom, ale nemenej zaujímavá je tiež možnosť podmaniť si svet vyšším počtom vylepšených jednotiek. O to viac, že vďaka vedcom sa dá rýchlejšie nakúpiť obchodná flotila, ktorá je nutná pre rýchly zisk zlata alebo zvyšovanie počtu obyvateľov v ríši.

Zaujímavosť: Pivovar má zaujímavú účinnosť. Bonus v jedle je najzaujímavejší v malých mestách, zatiaľ čo všetko ostatné ocenia oveľa viac väčšie mestá. A práve bonus v produkcii jedla umožňuje malým mestám poriadne narásť.

Zaujímavý záprak: Šikmá veža v Pise zvyšuje produkciu potrebných veľkých ľudí. Dá sa kombinovať s pivovarmi.

Ideálna mapa: Akákoľvek.

Podobné civilizácie: Kórea, Rakúsko, Švédsko.