

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Editor's Talk



เรื่อง: Editor

"บทก่อร่างสร้างอารยธรรมใหม่ที่ปลดทอนความอินให้ตัวผู้เล่นลดลง" นี่คือภาคใหม่ล่าสุดของเกมชุดเวลาในตำนานอย่าง Civilization ที่การันตีในเรื่องของความยากและความวุ่นวายในเรื่องระบบจัดการต่างๆ ที่มาพร้อมเมนูให้เราเลือกมากมาย เพราะเราจะได้รับหน้าที่เป็นผู้นำคอยบริหารจัดการประเทศของเราให้เจริญรุ่งเรืองผ่านยุคสมัยต่างๆ มาได้แบบไม่มีติดขัดอะไร ผ่านกิจกรรมต่างๆ มากมาย ทั้งคอยจัดการเรื่องกองกำลังทหารไว้คอยคุ้มกันประเทศของเรา หรือไม่ก็ให้เขาไปไล่ตียึดเมืองชาวบ้านมา, ระบบวิทยาศาสตร์และการสร้างสรรค์อารยธรรม สุดท้ายนั้นเลยทำให้เกมนี้อยู่เป็นเกมที่เลวชยาดในผู้เล่นมือใหม่สุดๆ ทำนองว่าคำสั่งเยอะมากจนพาทำฉันทันไม่เข้าใจ นี่จึงไม่แปลกที่ทางทีมผู้สร้าง Firaxis Games จะมีได้รับ Feedback จากผู้เล่นมือใหม่เกม Civilization ภาคก่อนหน้านี้ว่า "ตัวฉันไม่ปลื้มกับระบบเกมที่ชวนเข้าใจยากสุดๆ เลย" นั้นเลยทำให้ภาพรวมของเกม Civilization VII นี้เลยถูกปรับปรุงเปลี่ยนแปลงระบบเกมกันแบบยกเครื่องใหม่ให้กลายมาเป็นเกมที่ชวนเล่นง่ายและดูน่ารักกว่าและเข้าถึงง่ายกว่าแต่ก่อนมาก แน่นอนว่ากับการเปลี่ยนแปลงนี้ย่อมส่งผลเป็นมิตรกับผู้เล่นมือใหม่มากขึ้น แบบถ้าคุณเป็นมือใหม่และได้ลองมาเล่นเกมนี้ Civilization 7 นี้ไม่นานคุณก็จะเข้าใจระบบเกมแบบไม่ยากเย็น แต่ทว่าในทางกลับกันนี้เลยกลายเป็นว่า Civilization ภาคนี้ดันชวนทำให้เสียเอกลักษณ์บางอย่างที่ควรจะมีไปโดยปริยาย ส่วนนิยามของการเปลี่ยนแปลงในภาค 7 นี้จะ "ดีขึ้น" หรือ "แย่ลง" คุณเองถ้าเคยสัมผัสเกมนี้มาก่อนย่อมจะรู้คำตอบดี?

จัดทำโดย - Made By: เกมฟิกซ์

เจ้าของ - Owner: เกมฟิกซ์

บรรณาธิการบริหาร: อนุรักษ์ สกุรัตนพรชัย

บรรณาธิการ: โสฬส บวรภักดี

กองบรรณาธิการ - Editorial Staff:

โสฬส บวรภักดี, จุฬาสักชน สุย์โพธิ์เพชร,

สุชาติ ใบซัด, กานต์ชัย พรประสิทธิ์,

สรสิษฐ์ ศรีสวัสดิ์

นักเขียนรับเชิญ - Writer Invited: บก. หนูวดี,

ปริญญ์ภูมิ บุญยศักดิ์

ศิลปิน - Art Director: สุธารณ วัฒนกุล,

กาญจนา ชานูรัมย์, คงพล ชื่นแข็ง

ติดต่อ - GameFixs@Outlook.com

ที่ปรึกษาทางกฎหมาย: กสณ วิริยานุชิต

www.Facebook.com/GameFixs

จัดทำโดย: เกมฟิกซ์

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ [ฉบับเพิ่มเติม]

พ.ศ. 2558

เนื้อหาส่วนบทสรุปเล่มนี้ จัดทำและเขียนขึ้นโดยทีม

บรรณาธิการเกมฟิกซ์ ห้ามมิให้ผู้ใดทำการคัดลอก จัดพิมพ์

ถ่ายภาพ รวมทั้งจัดเก็บ นำมาถ่ายทอดไม่ว่าในรูปแบบหรือ

วิธีการใด ๆ รวมถึงกระบวนการทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งเนื้อ

หาต่าง ๆ ในเล่ม และส่วนของบทสรุป โดยไม่ได้รับอนุญาต

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Contents: สารบัญ



# Title Menu	หน้า 6
# Controls: คอนโทรล	หน้า 6
# Main Interface: รายละเอียดหน้าจอหลัก	หน้า 7
- มุมซ้ายบนจอ	หน้า 7
- มุมซ้ายล่างของจอ	หน้า 9
- มุมขวาบนของจอ	หน้า 9
# Legacy Path (Victory Condition): รูปแบบการเอาชนะ	หน้า 9
- 1. Military Victory: การเอาชนะทางการทหารหรือสงครามเย็น	หน้า 10
> ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางการทหารในแต่ละยุค	หน้า 10
- 2. Science Victory: ชัยชนะทางวิทยาศาสตร์	หน้า 14
> ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางวิทยาศาสตร์ในแต่ละยุค	หน้า 14
- 3. Culture Victory: การเอาชนะทางวัฒนธรรม	หน้า 16
> ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางวัฒนธรรมในแต่ละยุค	หน้า 16
- 4. Economic Victory: ชัยชนะทางเศรษฐกิจ	หน้า 17
> ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางเศรษฐกิจในแต่ละยุค	หน้า 18
# Leader: ผู้นำ	หน้า 20
- 1. Amina: อมินา	หน้า 20
- 2. Ashoka, World Renouncer: พระเจ้าอโศกมหาราช	หน้า 22
- 3. Augustus: จักรพรรดิเอกุสตุส	หน้า 25
- 4. Benjamin Franklin: เบนจามิน แฟรงคลิน	หน้า 26
- 5. Catherine the Great: แคทเธอรีนมหาราช	หน้า 28
- 6. Charlemagne: ชาร์เลอมาญ	หน้า 30
- 7. Confucius: ขงจื้อ	หน้า 31
- 8. Friedrich, Oblique: ฟรีดริชที่ 2	หน้า 33
- 9. Harriet Tubman: แฮริเอ็ต ทับแมน	หน้า 35
- 10. Hatshepsut: ฟาโรห์แฮตเชปซุต	หน้า 37
- 11. Himiko, Queen of Wa: ฮิมิโกะ	หน้า 39
- 12. Ibn Battuta: อิบน์ บัฏฏูฏา	หน้า 42
- 13. Isabella: สมเด็จพระราชินีนาถอิซาเบล	หน้า 44
- 14. Jose Rizal: โยเซ ริซัล	หน้า 46
- 15. Lafayette: ลาฟาแยตตูน	หน้า 47
- 16. Machiavelli: "นิกโกเลาะ มาเกียเวลลี"	หน้า 49
- 15. Lafayette: ลาฟาแยตตูน	หน้า 47

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Contents: สารบัญ

- 16. Machiavelli: "นิกโกเลาะ มาเกียเวลลี"	หน้า 49
- 17. Pachacuti: ปาชาคูติ	หน้า 50
- 18. Trung Trac	หน้า 52
- 19. Xerxes, King of Kings: เซอร์ซีส	หน้า 54
- 20. Napoléon, Emperor: นโปเลียน	หน้า 57
- 21. Tecumseh: เทคัมเซห์	หน้า 60
# Civilizations & Ages: อารยธรรมและยุคต่างๆ	หน้า 62
- 1. Antiquity Age	หน้า 62
- 2. Exploration Age	หน้า 75
- 3. Modern Age	หน้า 92
# How to Play: วิธีเล่น	หน้า 104
- Start Game: ช่วงก่อนเล่น	หน้า 105
> Leader: เลือกผู้นำ	หน้า 105
>> Mementos: สกิลติดตัวผู้นำ	หน้า 105
>>> Ages: ยุคสมัย	หน้า 106
> Civilization: อารยธรรม	หน้า 106
>> Option: ตั้งค่าคำสั่ง	หน้า 106
- Tutorials: ช่วงเริ่มต้นการเล่น	หน้า 108
> วิธีเอาชนะแบบการทหาร	หน้า 112
> วิธีเอาชนะแบบวิทยาศาสตร์	หน้า 116
> วิธีเอาชนะแบบวัฒนธรรม	หน้า 120
> วิธีเอาชนะแบบเศรษฐกิจ	หน้า 126
# Leader Attributes	หน้า 130
- ตารางแสดงสกิลประเภท Cultural: วัฒนธรรม	หน้า 131
- ตารางแสดงสกิลประเภท Diplomatic: การทูต	หน้า 131
- ตารางแสดงสกิลประเภท Economic: เศรษฐกิจ	หน้า 132
- ตารางแสดงสกิลประเภท Expansionist: การขยายดินแดน	หน้า 133
- ตารางแสดงสกิลประเภท Militaristic: การทหาร	หน้า 134
- ตารางแสดงสกิลประเภท Scientific: วิทยาศาสตร์	หน้า 134
# Mementos	หน้า 135
# Biome: พื้นที่	หน้า 153
# Settlement: การตั้งรกราก	หน้า 155
- 1. Capital & City: เมืองหลวงและเมืองใหญ่	หน้า 156

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Contents: สารบัญ

- 2. Town: เมืองรอง	หน้า 159
# Building: สิ่งปลูกสร้าง	หน้า 160
- 1. Building: อาคารและสิ่งปลูกสร้างต่างๆ	หน้า 161
- 2. Improvement: การปรับปรุงพื้นที่	หน้า 184
- 3. Quarter: พื้นที่พิเศษ	หน้า 190
- 4. Wall: กำแพง	หน้า 192
# Wonder: สิ่งมหัศจรรย์	หน้า 194
- ตารางแสดงสิ่งมหัศจรรย์ที่สามารถพบได้ในธรรมชาติ	หน้า 194
- ตารางแสดงสิ่งมหัศจรรย์ที่สร้างขึ้นได้ด้วยตัวเอง	หน้า 194
# Resources: ทรัพยากร	หน้า 207
- Empire Resources	หน้า 208
- City Resources	หน้า 211
- Bonus Resources	หน้า 213
- Treasure Resources	หน้า 216
> ตารางแสดงทรัพยากรประเภท Treasure	หน้า 216
- Factory Resources	หน้า 216
> ตารางแสดงทรัพยากรประเภท Factory	หน้า 217
- War: การทำสงคราม	หน้า 217
> War Support & War Weariness: ค่าการสนับสนุนในสงคราม	หน้า 218
> Fortification: การป้องกันเมือง	หน้า 218
> Conquer Settlement: ระบบการยึดเมือง	หน้า 219
# Unit: ยูนิต	หน้า 220
- Unit Command	หน้า 220
- 1. Civilian Unit: ยูนิตประเภทพลเรือน	หน้า 222
- 2. Military Unit: ยูนิตทางทหาร	หน้า 227
> ตารางแสดงยูนิตทางทหารประเภททั่วไปในยุค Antiquity	หน้า 227
> ตารางแสดงยูนิตทางทหารแบบเฉพาะอารยธรรมในยุค Antiquity	หน้า 230
> ตารางแสดงยูนิตทางทหารประเภทเครื่องบินทั่วไป	หน้า 246
# 3. Commander: ผู้บัญชาการ	หน้า 251
- คำสั่งไว้ควบคุมพิเศษเฉพาะยูนิตผู้บัญชาการ	หน้า 252
# 4. Great People: บุคคลสำคัญ	หน้า 269
- ตารางแสดงรายชื่อบุคคลสำคัญที่มีอยู่ในเกมทั้งหมด	หน้า 270

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Contents: สารบัญ

# Diplomatic: "การเจรจาหรือระบบการทูต"	หน้า 281
- ตารางแสดงค่าสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในงานเจรจาทางการทูต	หน้า 281
- ทริคการทูตอื่นๆ	หน้า 286
# City States: รัฐอิสระ	หน้า 286
- ตารางแสดงความสามารถที่เราจะได้รับจากรัฐอิสระประเภทวัฒนธรรม	หน้า 289
- ตารางแสดงความสามารถที่เราได้รับจากรัฐอิสระประเภทวิทยาศาสตร์	หน้า 291
- ตารางแสดงความสามารถที่เราจะได้รับจากรัฐอิสระประเภทการทหาร	หน้า 293
- ตารางแสดงความสามารถที่เราจะได้รับจากรัฐอิสระประเภทเศรษฐกิจ	หน้า 295
# Technology: เทคโนโลยี	หน้า 298
- ตารางแสดงเทคโนโลยีทั้งหมดที่มีอยู่ในยุค Antiquity	หน้า 298
- ตารางแสดงเทคโนโลยีทั้งหมดที่มีอยู่ในยุค Exploration	หน้า 303
- ตารางแสดงเทคโนโลยีทั้งหมดที่มีอยู่ในยุค Modern	หน้า 307
# Civic: พลเมือง	หน้า 311
- ตารางแสดง Civic รูปแบบทั่วไปที่มีอยู่ในยุค Antiquity	หน้า 312
- ตารางแสดง Civic รูปแบบเฉพาะอารยธรรมที่มีอยู่ในยุค Antiquity	หน้า 316
- ตารางแสดง Civic รูปแบบทั่วไปที่มีอยู่ในยุค Exploration	หน้า 324
- ตารางแสดง Civic รูปแบบศาสนาที่มีอยู่ในยุค Exploration	หน้า 327
- ตารางแสดง Civic รูปแบบเฉพาะอารยธรรมที่มีอยู่ในยุค Exploration	หน้า 327
- ตารางแสดง Civic รูปแบบทั่วไปที่มีอยู่ในยุค Modern	หน้า 336
- ตารางแสดง Civic รูปแบบแนวคิดทางการเมือง (Ideology) แบบ Democracy	หน้า 339
- ตารางแสดง Civic รูปแบบแนวคิดทางการเมือง (Ideology) แบบ Fascism	หน้า 340
- ตารางแสดง Civic รูปแบบแนวคิดทางการเมือง (Ideology) แบบ Communism	หน้า 341
- ตารางแสดง Civic รูปแบบเฉพาะอารยธรรมที่มีอยู่ในยุค Modern	หน้า 342
# Government: การเมือง	หน้า 351
- 1. Government: รัฐบาล	หน้า 352-354
- 2. Policies: นโยบาย	หน้า 354-373
- 3. Crisis: ภาวะวิกฤต	หน้า 374-377
# Belief: "ความเชื่อ" และ "ศาสนา"	หน้า 377
- 1. Pantheon: ระบบความเชื่อ	หน้า 378-380
- 2. Religion: ศาสนา	หน้า 380-383
# ตารางแสดงวิธีปลดล็อกด้วย Trophy ที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม	หน้า 384-387
# บทวิจารณ์ Sid Meier's Civilization VII	หน้า 388-394



ชื่อเกม: Sid Meier's Civilization VII

ค่าย: Firaxis Games

แนว: Turn-Based Strategy, 4X

เครื่อง: PS5, PS4, Switch, PC Steam, macOS, Xbox One, Xbox Series, Linux ปี: 2024



เรื่อง: ก๊วยถินเลก

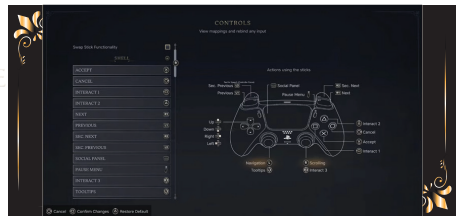
SID MEIER'S CIVILIZATION VII



Title Menu = ส่วนของคำสั่งต่างๆ
ในหน้าจอเริ่มเกม



Controls: คอนโทรล



- Continue = เริ่มเล่นเกมต่อจากจุดที่เราเซฟเกมไว้อัตโนมัติ
- Load Game = เล่นเกมจากจุดที่เราเซฟเกมไว้ด้วยตัวเอง
- Multiplayer = เข้าสู่โหมดผู้เล่นหลายคน
- Collection = เข้าสู่หน้าร้านค้า DLC
- Additional Content = ส่วนติดตั้ง Mods และตั้งค่าภาพกราฟฟิค
- Option = ส่วนตั้งค่าหลักภายในเกม
- Exit = ออกจากเกม

PS1	การกระทำ
	ปุ่มควบคุมหลัก
	ยกเลิกคำสั่ง
	สำรวจที่เป้าหมาย 1
	สำรวจที่เป้าหมาย 2
	ย้อนกลับ 1 ระดับ
	ย้อนกลับ 2 ระดับ
	ข้อมูลช่วยเหลือผู้เล่น

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

	ถัดไป 1 ระดับ
	ถัดไป 2 ระดับ
	ส่วนแนะนำผู้เล่น
	ควบคุมมุมมอง
	สำรวจที่พื้นเป้าหมาย 3
	เข้าสู่หน้าจอหยุดเกม
	เข้าสู่หน้าจอ Social
	ควบคุมมุมมองขึ้น
	ควบคุมมุมมองขวา
	ควบคุมมุมมองลง
	ควบคุมมุมมองซ้าย



Main Interface: รายละเอียด หน้าจอหลัก



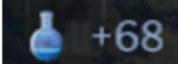
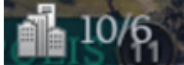
รายละเอียดส่วนของหน้าจอหลักภายในเกม
ซึ่งในจุดนี้จะมียุ่หลายส่วน โดยจะถูกแบ่ง
ออกเป็นตามนี้

■ มุมซ้ายบนจอ



ชื่อหัวข้อ	รายละเอียด
Gold Treasury  2 (-12)	การเงิน โดยในเกม เราจะต้องหาวิธีเพิ่ม เงินให้กับอาณาจักร เราตลอดเวลาเพื่อที่ เราจะได้นำเงินที่ได้ มาไปใช้ต่อยอดซื้อ สินค้าตาม Town ต่างๆ (ดูต่อได้ที่หัว ข้อ Gold Treasury)
Accumulated Influence  279 (+1)	ค่าการทูต ไว้ใช้ สำหรับเจรจาหรือ ยอมรับข้อตกลง จากประเทศอื่นๆ (ดูต่อได้ที่หัวข้อ Diplomatic)

CIVILIZATION VII

Science  +68	ค่าวิทยาศาสตร์ สำหรับใช้ทำงานวิจัย Technology (ดูต่อ ได้ที่หัวข้อ Technology)
Culture  +41	ค่าวัฒนธรรมสำหรับ ใช้ทำงานวิจัย Civics (ดูต่อได้ที่หัวข้อ Government)
Happiness  +19	ค่าความสุขไว้ใช้จัด งานฉลอง โดยยิ่งเรา มีค่านี้มีมากเท่าไรเรา ก็จะยังมีโอกาสจัด Celebration ได้บ่อย ขึ้นและยังทำให้เมือง ที่เราสร้างโตไวยิ่งขึ้น ไปอีกด้วย (ดูต่อได้ ที่หัวข้อ Celebration)
Settlement Limit  10/6	จำนวนเมืองและ สิ่งก่อสร้างใน อาณาจักรของเรา โดยเกมจะเรตมี จำนวนเมืองและเรต สิ่งปลูกสร้างสูงสุดที่ เราสามารถสร้างให้ อาณาจักรเราได้แบบ ถูกระบุจำกัดเพราะ

	หากเรามีสิ่งก่อสร้าง มากจนเกินไป อาณาจักรเราก็จะถูก ลดค่าความสุขลง 35 หน่วยต่อพื้นที่จุดที่เรา สร้างขึ้นมา (ดูต่อได้ ที่หัวข้อ Settlement)
Age Progress  100%	ความก้าวหน้าของยุค โดยค่าตรงส่วนนี้จะ ขึ้นอยู่กับระดับความ ก้าวหน้าของ อาณาจักรที่เราเล่น โดยจะอิงไปตาม รูปแบบส่วนที่เราเล่น เอาชนะมาได้ ซึ่งก็ ได้แก่ วิทยาศาสตร์, วัฒนธรรม, เศรษฐกิจ และสงคราม ซึ่งจะแสดงให้เห็น ในรูปแบบของ Milestones และ Legacy Path (เราสามารถดูต่อได้ที่ หัวข้อ Age Progress)

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Technology Tree 	เทคโนโลยีที่เรากำลังทำงานวิจัยอยู่ในปัจจุบัน
Civic Tree 	หน้าที่พลเมืองที่เรากำลังทำงานวิจัยอยู่ในปัจจุบัน
Social Policies 	นโยบายทางการเมืองที่เราใช้งานอยู่ (ดูได้ที่หัวข้อ Government)
Resource Allocation 	ทรัพยากรสำคัญที่มีอยู่ภายในดินแดนของเรา
Great Works 	งานศิลปะและผลงานล้ำค่าที่มีอยู่ภายในดินแดนของเรา
Religion 	ศาสนาที่คนในอาณาจักรเรานับถือกันเป็นหลัก
Journal 	ภารกิจเสริมที่จะมาช่วยให้เราได้รับทรัพยากรต่างๆ เพิ่มเติม

■ มุมซ้ายล่างของจอ



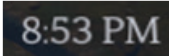
ชื่อหัวข้อ	รายละเอียด
Mini Map	แผนที่ขนาดเล็กของเกม

■ มุมขวาบนของจอ

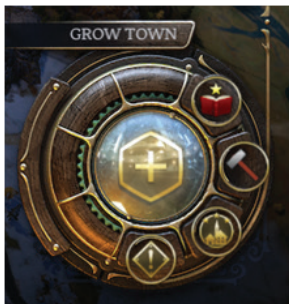


ชื่อหัวข้อ	รายละเอียด
Turn 	จำนวนเทิร์นที่เราใช้เล่น
Year 	จำนวนปีที่ตัวเกมดำเนินเกมอยู่ในปัจจุบัน

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Time 	ช่วงเวลา (ของจริง) ที่เรากำลังเล่นเกมอยู่
2K Account 	คำสั่งให้เราเชื่อมโยง ไอดีกับทาง 2K
Civilopedia 	ข้อมูลสารานุกรมระบุ รายละเอียดต่างๆ ในเกม
Option 	ตั้งค่าส่วนต่างๆ ในเกม
Leader Info 	ข้อมูลโดยรวมของ ผู้นำแต่ละคนที่มีอยู่ ในเกม โดยจะแสดง รายละเอียดของ ทรัพยากรหลักโดย รวมทั้งหมด

■ มุมขวาล่างของจอ



ปุ่มข้ามเทิร์นที่มีไว้ใช้ควบคุมระบบการเล่นหลักภายในเกม โดยหากเรากดปุ่มนี้เพียงปุ่มเดียวนั้นก็จะเป็นไปแสดงความเป็นไปที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดในประเทศของเรา โดยจะแสดงให้เราเห็นทั้งยูนิตที่ยังควบคุมไม่ได้, สิ่งปลูกสร้างต่างๆ หรือการขยายอาณาเขต, ยูนิตที่เรายังไม่ได้สั่งการ รวมไปถึงคำแนะนำต่างๆ ของเกมอีกด้วย



Legacy Path (Victory Condition):

รูปแบบการเอาชนะ



รูปแบบการเอาชนะถือเป็นปัจจัยหลักต่อการเล่นเกมของเราที่เราจะต้องคิดก่อนเป็นอันดับแรก (ก่อนจะเลือกตัวละครผู้นำประเทศของเราด้วยซ้ำ) โดยรูปแบบเอาชนะที่เราต้องการจะเป็นจุดกำหนดเป้าหมายหลักต่อการเล่นเกมของเราในรอบนั้นๆ ซึ่งกับเกมภาคนี้ จะถูกแบ่งไหม์ไลน์ออกเป็น 3 ยุคใหญ่ ซึ่งนี้ก็จะทำให้เงื่อนไขวิธีเอาชนะในแต่ละยุคจะมีรายละเอียดไม่เหมือนกัน และอีกระบบที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปในภาคนี้ก็คือวิธีเอาชนะของเราจะมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เรียกว่า

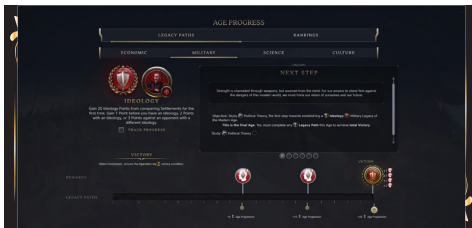
SID MEIER'S CIVILIZATION VII

เราต้องคอยเดินภารกิจไปตามที่ตัวเกมระบุ จนเมื่อมาถึงภารกิจสุดท้ายเราก็จะได้ชัยชนะและจบเกม ซึ่งภายในเกมนี้จะมีรูปแบบการเอาชนะหลักๆ อยู่ 4 แบบ ได้แก่ ชนะด้วยการทำสงคราม, ชนะด้วยวิทยาศาสตร์, ชนะด้วยวัฒนธรรม และชนะด้วยเศรษฐกิจ แดงการทำภารกิจตาม Legacy Path นี้ก็จะไปช่วยทำให้เราได้รับค่า Legacy Point เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เราขึ้นไปใช้ในอัฟเกรดสกิลต่างๆ ของเราต่ออีกทอด ซึ่งก็จะมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไปดังนี้

■ **Tips:** ทุกเงื่อนไขที่เราทำสำเร็จในช่วงตลอดการเล่นจะมีไปส่งผลทำให้เกิดการสิ้นสุดเวลาของยุคนั้นๆ เร็วขึ้นด้วย ซึ่งค่านี้ได้ส่งผลรวมกับทั้งโลก



1. Military Victory: การเอาชนะทางการทหารหรือสงครามเย็น



การเอาชนะทางการทหารหรือสงครามเป็นการเอาชนะที่ง่ายที่สุดของเกมนี้แล้ว กับจุดประสงค์ของเราว่าอยากจะขยายอาณาเขตการปกครองเราด้วยวิธีออกไปไล่ตีอาณาเขตเพื่อนบ้านและกวาดล้างให้ทุกอารยธรรมของชนชาติอื่นให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของอารยธรรมเรา ทำให้การเล่น

ของสายสงครามจะเน้นไปทำงานให้เราคอยพัฒนากำลังทหารและคอยสร้างยุ닛จำนวนมากไว้คอยไล่หุบหัวศัตรู นอกจากนั้นยังเราสามารถเล่นจบเกมแบบพิเศษได้ด้วยวิธีไล่กวาดล้างทุกอารยธรรมของชนชาติอื่นที่มีอยู่บนโลกใบนี้ให้กลายเป็นเมืองขึ้นของเราแต่เพียงผู้เดียว

■ ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทาง การทหารในแต่ละยุค

 ยุค: Antiquity	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ทำวิจัย Discipline (Civic) ให้สำเร็จ
2.	ให้เราสร้างยุ닛ทางการทหาร 4 ยุ닛 และตั้งเป็นกองทัพ
3.	ให้เราสร้างยุ닛ประเภทรถจักร และเข้าไปยึด Settlement ของศัตรูมาเป็นของเรา
4.	ทำให้เราได้รับค่า Imperial Legacy จำนวน 6 แด้ม (1 เมืองมีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมือง

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

	ศัตรูที่เรายึดมาเท่ากับ 2 แด้ม)
5.	ทำให้เรา Imperial Legacy ได้รวม 9 แด้ม (1 เมืองมีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมืองศัตรูที่เรายึดมาเท่ากับ 2 แด้ม)
Golden Age	ทำให้เรา Imperial Legacy ได้รวม 12 แด้ม (1 เมืองมีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมืองศัตรูที่เรายึดมาเท่ากับ 2 แด้ม)

 ยุค: Exploration	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ทำวิจัย Cartography และ Astronomy (Tech) ให้สำเร็จ
2.	ให้เราไปสร้าง Settlement ในพื้นที่ไพ่นทะเล (ทวีปที่อยู่นอกเหนือจากเมืองเริ่มต้นของเรา)
3.	ทำให้เราได้รับค่า Non Sufficit Orbs รวม 4 แด้ม (เมืองที่อยู่นอกทวีปของเรามีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมืองศัตรูที่เรายึดมาแถมยัง

	เป็นเมืองที่นับถือศาสนาเดียวกับเราจะมีค่าเท่ากับ 2 แด้ม)
4.	ทำให้เราได้รับค่า Non Sufficit Orbs รวม 8 แด้ม (เมืองที่อยู่นอกทวีปของเรามีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมืองศัตรูที่เรายึดมาแถมยังเป็นเมืองที่นับถือศาสนาเดียวกับเราจะมีค่าเท่ากับ 2 แด้ม)
Golden Age	ทำให้เราได้รับค่า Non Sufficit Orbs รวม 12 แด้ม (เมืองที่อยู่นอกทวีปของเรามีค่าเท่ากับ 1 แด้ม แต่ตัวเกมจะนับจำนวนเมืองศัตรูที่เรายึดมาแถมยังเป็นเมืองที่นับถือศาสนาเดียวกับเราจะมีค่าคือ 2 แด้ม)

 ยุค: Modern	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ทำวิจัย Political Theory (Civic) ให้สำเร็จ
2.	ทำวิจัย Ideology (Civic) และ Combustion (Tech) ให้สำเร็จ

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

3.	ทำวิจัย Flight (Tech) ให้สำเร็จ พร้อมยึดเอา Settlement ที่มีข้าวกคิดทางการเมือง ต่างจากรามาเป็นของเราแทน
4.	ทำให้เราได้รับค่า Ideology รวม 10 แด้ม (โดยเราจะได้รับ 20 แด้มหลังเรายึดเมืองศัตรูมาได้ เป็นครั้งแรก และเราจะได้รับอีก 1 แด้มเมื่อเราสามารถยึดเมือง ที่ยังไม่ได้ถอนนโยบายทางการ เมืองออกมา และยังสามารถได้รับอีก 2 แด้มหากเรามียึดเมืองที่มีข้าวก การเมืองไม่เหมือนเรา และได้อ รับอีก 3 แด้มหากเรายึดเมือง ที่มีข้าวกการเมืองต่างกับเรา)
5.	ทำให้เราได้รับค่า Ideology รวม 15 แด้ม (โดยเราจะได้รับ 20 แด้มหลังเราสามารถยึดเมือง ศัตรูมาได้เป็นครั้งแรก และเรา จะได้รับอีก 1 แด้มเมื่อเรามียึด เมืองที่ยังไม่ได้ถอนนโยบาย ทางการเมืองออกมา และเรา ยังสามารถได้รับอีก 2 แด้มหากเรามี ยึดเมืองที่มีข้าวกการเมืองเหมือน กับเรา และเรายังได้จะรับอีก 3 แด้มหากเราสามารถยึดเมือง ศัตรูที่มีข้าวกการเมืองไม่เหมือน กับเรา)

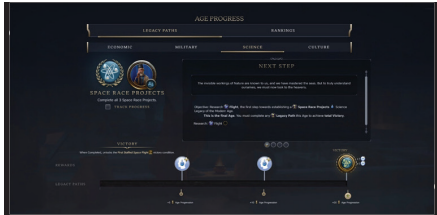
6.	ทำให้เราได้รับค่า Ideology รวม 20 แด้ม (โดยเราจะได้รับ 20 แด้ม หลังเราสามารถยึดเมืองศัตรูได้ เป็นครั้งแรก และจะยังได้รับอีก 1 แด้มเมื่อเรามียึดเมืองที่ยัง ไม่ได้ถอนนโยบาย และจะได้รับ อีก 2 แด้มหากเราสามารถยึด เมืองที่มีข้าวกการเมืองเหมือน กับเรา และเราจะได้รับอีก 3 แด้มหากเราสามารถเข้ายึด เมืองศัตรูที่มีข้าวกการเมือง ไม่เหมือนกับเรา)
Victory	ให้เราสร้าง Manhattan Project และเริ่มทำแผน The Operation Ivy ให้สำเร็จ



SID MEIER'S CIVILIZATION VII



2. Science Victory: ชัยชนะทางวิทยาศาสตร์



ชัยชนะทางวิทยาศาสตร์การแข่งขันที่เน้นในเรื่องของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิชาการ โดยตัวเกมจะเน้นให้เราค่อยสร้างสิ่งปลูกสร้างใหม่ๆ ให้กับอาณาจักรของเราไปมาช่วยเพิ่มค่าวิทยาศาสตร์และมาช่วยทำให้งานวิจัยในส่วน Tech ของเราเร็วขึ้นกว่าอารยธรรมอื่น ส่วนจุดมุ่งหมายของเราที่ต้องการเอาชนะชนชาติอื่นด้วยวิทยาศาสตร์ก็คือเราต้องการเป็นมนุษยชาติชนชาติแรกและชนชาติเดียวบนโลกที่ได้ก้าวเท้าขึ้นไปสำรวจอวกาศอันสุดแสนจะกว้างใหญ่ไพศาล



ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางวิทยาศาสตร์ในแต่ละยุค

 ยุค: Antiquity	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ทำวิจัย Writing (Tech) ให้สำเร็จ
2.	สร้าง Library และทำวิจัย Writing II (Tech) ให้สำเร็จ
3.	ทำวิจัย Mathematics (Tech) และสร้าง Academy ขึ้นมา ให้สำเร็จ
4.	ให้เราสะสมและจัดแสดง Codices รวม 3 ชิ้น (ได้รับจาก Narrative Events, การวิจัย Literacy (Civic), การวิจัย Tech (ได้ 7 ชิ้น) และได้จากตอนสร้าง Nalanda (Wonder)
5.	ให้เราสะสมและจัดแสดง Codices รวม 6 ชิ้น (ได้รับจาก Narrative Events, การวิจัย Literacy (Civic), การวิจัย Tech (ได้ 7 ชิ้น) และได้จากตอนสร้าง Nalanda (Wonder)

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Golden Age	ให้เราสะสมและจัดแสดง Codices รวม 10 ชิ้น (ได้รับจาก Narrative Events, การวิจัย Literacy (Civic), การวิจัย Tech ได้ 7 ชิ้น) และได้จากตอนสร้าง Nalanda (Wonder)
------------	---

Golden Age	มีจำนวนพื้นที่ๆ ช่วยไปมอบผลตอบแทนใน 1 ช่องที่ 40 ขึ้นไป รวมถึงภายในพื้นที่ช่องอื่นๆ นอกจาก City Center รวมอีก 5 ช่อง
------------	--

	ยุค: Exploration
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ทำวิจัย Education (Tech) และวางพื้นที่ Specialist รวม 4 แห่ง
2.	มีจำนวนพื้นที่ๆ ช่วยไปมอบผลตอบแทนใน 1 ช่องที่ 20 ขึ้นไป และให้เราวางพื้นที่ Specialist จำนวน 2 แห่งลงไปในพื้นที่ช่องอื่นนอกจากที่ City Center ด้วย
3.	มีจำนวนพื้นที่ๆ ช่วยไปมอบผลตอบแทนใน 1 ช่องที่ 40 ขึ้นไป
4.	มีจำนวนพื้นที่ๆ ช่วยไปมอบผลตอบแทนใน 1 ช่องที่ 40 ขึ้นไป รวมถึงภายในพื้นที่ช่องอื่นๆ นอกจาก City Center รวมด้วยอีก 3 ช่อง

	ยุค: Modern
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Flight (Tech) ให้สำเร็จ
2.	ให้เราทำวิจัย Aerodome (Tech) และดำเนินโครงการ Trans-Oceanic Flight (Project) ให้สำเร็จ
3.	ให้เราทำวิจัย Aerodynamics (Tech) และดำเนินโครงการ Break the Sound Barrier (Project) ให้สำเร็จ
4.	ให้เราทำวิจัย Rocketry (Tech) พร้อมสร้าง Launch Pad และดำเนินโครงการ Launch Satellite (Project) ให้สำเร็จ
Victory	ให้เราเดินโครงการ First Staffed Space Flight (Project) ให้สำเร็จ



SID MEIER'S CIVILIZATION VII



3. Culture Victory: การเอาชนะทางวัฒนธรรม



การเอาชนะชนชาติอื่นด้วยวัฒนธรรมก็คือการทำให้ประเพณีและขนบธรรมเนียมของอารยธรรมเราแพร่กระจายให้ทั่วโลกรับรู้ ส่วนวิธีเอาชนะสายนี้จะเน้นไปทำงานวิจัย Civic หน้าทีพลเมือง, การจัดตั้งนโยบาย, การสร้าง Wonders และงานรวบรวม Great Work ให้มาถูกจัดแสดงอยู่ภายในอาณาจักรของเรา โดยวิธีเล่นตรงส่วนนี้จะมีรูปแบบคล้ายกับส่วนวิทยาศาสตร์ แต่เค้าองค์ภาพรวมจะมีความวุ่นวายมากกว่า

ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางวัฒนธรรมในแต่ละยุค

 ยุค: Antiquity	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการภารกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราสร้าง Wonder ขึ้นมา 1 แห่ง
2.	ให้เราสร้าง Wonder ขึ้นมา 2 แห่ง

3.	ให้เราสร้าง Wonder ขึ้นมา 4 แห่ง
Golden Age	ให้เราสร้าง Wonder ขึ้นมา 7 แห่ง



ยุค: Exploration

ลำดับ	เงื่อนไขการทำการภารกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Piety (Civic) สร้าง Temple และจัดตั้งศาสนาขึ้นมาให้สำเร็จ
2.	ให้เราสร้างยูนิต Missionary และทำให้ประเทศอื่นหันมานับถือศาสนาเดียวกับเรา
3.	ให้เราทำวิจัย Theology (Civic) และยกระดับศาสนาที่ชาติเรานับถือเป็นหลักให้กลายเป็น Enhancer Belief
4.	สะสมและจัดแสดง Relics รวม 6 ชิ้น (เราจะได้รับจากเงื่อนไขความสามารถทางศาสนา)
5.	สะสมและจัดแสดง Relics รวม 9 ชิ้น (เราจะได้รับจากเงื่อนไขความสามารถทางศาสนา)

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Golden Age	สะสมและจัดแสดง Relics รวม 12 ชิ้น (เราจะได้รับจากเงื่อนไขความสามารถทางศาสนา)
------------	--

 ยุค: Modern	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Natural History (Civic) และสร้างยูนิต Explorer
2.	ให้เราสร้าง University หรือ Museum และก็นำ Explorer ไปทำ Research Artifacts ให้สำเร็จ
3.	ให้ไปขุดหาโบราณวัตถุมาให้เจอ และนำไปจัดโชว์ในอาณาจักรเรา
4.	ให้เราทำวิจัย Hegemony (Civic) และจัดแสดง Artifacts รวม 5 ชิ้น
5.	จัดแสดง Artifacts รวม 15 ชิ้น
Victory	ให้เราสร้าง World's Fair Project ขึ้นมา



4. Economic Victory: ชัยชนะทางเศรษฐกิจ



การเอาชนะชนชาติอื่นด้วยเศรษฐกิจก็ถือเป็นสายใหม่ที่ถูกเพิ่มเข้ามาในภาคนี้ โดยชัยชนะในรูปแบบนี้จะวัดกันที่ระดับความรวยของชาตินั้นๆ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการปลูกสร้างสิ่งก่อสร้างประเภทการเงิน, การสร้างเส้นทางค้าขาย รวมไปถึงคอคูดูแลระบบเกี่ยวกับทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่ในประเทศของเรา ซึ่งนี่ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะนำพาเราไปสู่ชัยชนะชนชาติอื่นแบบ Economic Victory จนทำให้ชาติของเรารวยล้นฟ้าจนแทบจะซื้อโลกได้ทั้งใบ



CIVILIZATION VII

ตารางแสดงเงื่อนไขการเอาชนะทางเศรษฐกิจในแต่ละยุค

 ยุค: Antiquity	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Code of Laws (Civic) ให้สำเร็จ
2.	นำเอาขุนินด Merchant ของเราไปยังพื้นที่เมืองอื่นและก็ให้สร้างเส้นทางการค้าขึ้นมา
3.	ให้เรานำเข้าทรัพยากรจากอารยธรรมอื่นเข้ามาอยู่ที่ชาติเรา
4.	ติดตั้งทรัพยากรเข้าสู่ช่องภายในเมืองของเรารวม 7 ช่อง
5.	ติดตั้งทรัพยากรเข้าสู่ช่องภายในเมืองของเรารวม 14 ช่อง
Golden Age	ติดตั้งทรัพยากรเข้าสู่ช่องภายในเมืองของเรารวม 20 ช่อง

 ยุค: Exploration	
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Cartography (Tech) และ Astronomy (Tech) ให้สำเร็จ
2.	ให้เราสร้างเมืองขึ้นมาในทวีปโซนโพ้นทะเล และก็ให้สร้าง Fishing Quay ขึ้นมาภายในเมืองของเรา
3.	ให้เรานำเข้าทรัพยากร 5 ชนิด และเอาทำวิจัย Shipbuilding จากนั้นก็ให้สร้าง Treasure Fleet ขึ้นมาให้สำเร็จ
4.	ทำให้เราได้รับค่า Treasure Fleet รวม 10 แด้ม (โดยให้เราสร้างเรือ Treasure Fleet ขึ้นมาและก็ให้นำเรือไปเก็บทรัพยากรในแต่ละที่ มา ซึ่งถ้าเรามีเก็บทรัพยากรจากที่อื่นมาได้เราก็จะได้ 3 แด้ม ส่วนถ้าเราสามารถสร้างเมืองได้ครบ-คลุมแหล่งทรัพยากรก็จะทำให้เราได้รับค่าทรัพยากรละ 1 แด้ม)
5.	ทำให้เราได้รับค่า Treasure Fleet รวม 20 แด้ม (โดยให้เราสร้างเรือ Treasure Fleet ขึ้นมาและก็ให้นำเรือไปเก็บทรัพยากรจากในที่ต่าง-มา ซึ่งถ้าเรามีเก็บทรัพยากรจากที่อื่นมาได้เราก็จะได้รับ 3 แด้ม

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

	ส่วนถ้ำหากเรามีน้ำทรัพยากรที่เก็บมาได้มาใช้สร้างเมืองของเราจนสำเร็จนี้ก็จะทำให้เราได้รับคะแนนทรัพยากรละ 1 แต้ม)
Golden Age	ทำให้เราได้รับค่า Treasure Fleet รวม 30 แต้ม (โดยให้เราสร้างเรือ Treasure Fleet ขึ้นมาและก็ให้น้ำเรือนำไปเก็บทรัพยากรจากในที่ต่างๆ มาโดยถ้ำหากเรามีเก็บทรัพยากรจากที่อื่นมาได้เราก็จะได้รับ 3 แต้ม ส่วนถ้ำหากเรามีน้ำทรัพยากรจากที่ต่างๆ มาสร้างเมืองของเราได้จะทำให้เราได้รับคะแนนทรัพยากรละ 1 แต้ม)

	ยุค: Modern
ลำดับ	เงื่อนไขการทำการกิจให้เคลียร์
1.	ให้เราทำวิจัย Industrialization และสร้าง Rail Station ให้สำเร็จ
2.	ให้เราทำวิจัย Mass Production และผูกเมืองทั้ง 3 เมืองให้เชื่อมโยงเข้ากับทางรถไฟ

3.	ให้เราสร้าง Factory และติด Factory Resources ให้กับโรงงาน 5 แห่งด้วยกัน และทำให้เราได้รับแต้ม Railroad Tycoon ที่ 20 แต้ม
4.	ได้รับแต้ม Railroad Tycoon ที่ 150 แต้ม (โดยเราจะได้รับเมื่อเรามีได้สร้างทางรถไฟและโรงงานไว้นำไปใช้แปรรูปทรัพยากรที่เรามีได้มา รวมไปถึงไว้นำเข้าทรัพยากรต่างๆ จากประเทศคู่ค้าของเราอีกด้วย)
5.	ได้รับแต้ม Railroad Tycoon ที่ 300 แต้ม (โดยเราจะได้รับเมื่อเรามีได้สร้างทางรถไฟและโรงงานไว้นำไปใช้แปรรูปทรัพยากรที่เรามีได้มา รวมไปถึงไว้นำเข้าทรัพยากรต่างๆ จากประเทศคู่ค้าของเราอีกด้วย)
6.	ได้รับแต้ม Railroad Tycoon ที่ 500 แต้ม (โดยเราจะได้รับเมื่อเรามีได้สร้างทางรถไฟและโรงงานไว้นำไปใช้แปรรูปทรัพยากรที่เรามีได้มา รวมไปถึงไว้นำเข้าทรัพยากรต่างๆ จากประเทศคู่ค้าของเราอีกด้วย)

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

	จากประเทศคู่ค้าของเราอีกด้วย)
Victory	นำเอายูนิต Great Banker ไปยังพื้นที่เมืองหลวงของทุกประเทศ เพื่อไว้ให้เราใช้ความสามารถของยูนิตนั้นๆ

เราจะมาเจาะลึกกันในส่วนของผู้นำแต่ละคนกัน ซึ่งกับตัวผู้นำแต่ละคนนั้นพวกเขา/เธอก็จะมีความสามารถและอุปนิสัยแตกต่างกันไป และนี่ก็คือรายละเอียดของเหล่าผู้นำที่เราสามารถเลือกเล่นได้ทั้งหมดภายในเกมภาค 7 นี้



1. Amina: อมินา



Leader: ผู้นำ



นี่คือระบบรูโรงของเกม โดยหากเป็นเกมอื่นหัวข้อนี้ก็คือโหมดให้เราเลือกตัวละครที่เราต้องการจะเล่น โดยภายในภาค 7 เราจะสามารถเลือกเล่นเป็นเหล่าผู้นำดังๆ แบบอิงตามความหลากหลายทางอารยธรรมได้แบบเสรี ซึ่งจะว่าไปในภาคนี้โหมดผู้นำประเทศจะมีความแตกต่างจากภาคก่อนๆ คือตัวอารยธรรมของประเทศนั้นๆ กับตัวผู้นำจะถูกแยกออกจากกันหรือพูดง่ายๆ ก็คือเราสามารถเลือกเล่นเป็นผู้นำชาติที่ไม่ตรงกับอารยธรรมนั้นๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงได้ด้วย นั่นเลยทำให้ภายในหัวข้อนี้

"อมินา" เธอคือนักรบหญิงผู้เกรียงไกรของชาวฮาอุซซาที่ในปัจจุบันพื้นที่แห่งนี้ก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของประเทศไนจีเรียแล้ว โดยอมินาเธอเป็นสตรีที่มีสกิลด้านการรบและการทหารอันเป็นเลิศ แม้ในปัจจุบันก็ยังมีความคนกล่าวขานถึงวีรกรรมของเธอผ่านบทเพลงอยู่ตลอดเวลา



SID MEIER'S CIVILIZATION VII

รูปแบบการเล่น:

- การค้า
- การทหาร

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ตั้งเมืองอยู่บนโซนพื้นที่ทะเลทรายหรือบริเวณราบ และไม่ชอบฝ่ายที่ไม่มีเมืองอยู่บนพื้นที่ทะเลทรายหรือบนโซนพื้นที่ราบ

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มจำนวนความจุทรัพยากรสูงสุดในแต่ละเมือง +1 ช่อง
- เพิ่มจำนวนเงิน 1 หน่วยต่อยุคตาม จำนวนของทรัพยากรที่มีอยู่ภายในเมืองตอนนั้น
- เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับยูนิตทุกประเภท +5 เมื่อเราได้ตั้งเมืองอยู่ในพื้นที่ราบหรือในพื้นที่โซนทะเลทราย

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Songhai ในยุค Exploration
- Buganda ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Takoba 	เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับยูนิต +1 เมื่ออยู่ในพื้นที่ทะเลทรายและ ที่ราบ	ผู้นำ Amina ถึงเลเวล 2
Kwalkwali 	เพิ่มเงิน +1 ต่อยุคตามจำนวน ทรัพยากรที่เรามีกดเลือกเอาไว้ ภายในเมือง	ผู้นำ Amina ถึงเลเวล 5

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Rawani



เพิ่มค่าความแข็งแกร่ง +3 ให้กับ
ยูนิตที่เราเตรียมจะโจมตีครั้งต่อไป
หลังจากที่เราเพิ่งทำลายยูนิต
ฝั่งศัตรูลงไปแล้ว

ผู้นำ Amina ถึงเลเวล 9



2. Ashoka, World Renouncer: พระเจ้าอโศกมหาราช



"พระเจ้าอโศกมหาราช" ท่านคือจักรพรรดิแห่งอาณาจักรเมาริยะในอดีตที่ในปัจจุบันดินแดนส่วนนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของประเทศอินเดียไปแล้ว โดยในอดีตท่านได้เคยช่วยเหลือเผยแผ่ศาสนาพุทธและทำสงครามเพื่อขยายดินแดนออกไปจนลามมาถึงโซนพื้นที่เอเชียกลางและครอบคลุมพื้นที่ประเทศอินเดียจนเกือบหมด

รูปแบบการเล่น:

- การรุกรด
- การขยายอาณาเขต

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีค่าความสุขมาก และไม่ชอบฝ่ายที่มีค่าความสุขน้อย

ความสามารถที่ได้รับ:

- เมื่อทำให้ฝั่งเรามีจำนวนค่าความสุขตั้งแต่ 5 หน่วยขึ้นไปนี้ก็จะไปช่วยเพิ่มค่าอาหารภายใน City ที่ 1 หน่วยให้เราทันที โดยเราจะสามารถทำแบบซ้อนทับได้
- เพิ่มจำนวนอาหาร 10% ให้กับทุกพื้นที่ระหว่างที่เรากำลัง Celebration
- ทุกสิ่งปลูกสร้างที่เราสร้างขึ้นมามะจะทำให้เราได้รับค่าความสุขเพิ่มขึ้น 1 หน่วย

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Chola ในยุค Exploration

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกลิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Chakra 	ทุกๆ 5 หน่วยของค่าความสุข ที่เราถืออยู่ นี้ก็จะไปช่วยเพิ่มค่า อาหาร +1 ให้กับเมืองหลวงของ เราตามไปด้วย	ผู้นำ Ashoka (World Renouncer) ถึงเลเวล 2
Gold & Sapphire Flowers 	ได้รับอาหาร 100 หน่วยใน เมืองหลวงของเราเมื่อเรามีกดใช้ งานเต็ม Attribute ในหมวด Expansionist	ผู้นำ Ashoka (World Renouncer) ถึงเลเวล 5
Diamond Throne 	ในระหว่าง Celebration เราก็จะ ได้ +1 ค่าความสุขต่อในทุกโซน พื้นที่ๆ กำลังอยู่ในเขต การปกครองของเรา	ผู้นำ Ashoka (World Renouncer) ถึงเลเวล 9



Ashoka, World Conqueror: (ปลดล็อกเมื่อเราซื้อเกมแบบ Founder Content Pack DLC)



รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- การทหาร

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีอาณาเขตน้อย
- ไม่ชอบฝ่ายที่มีอาณาเขตมาก

ความสามารถที่ได้รับ:

- เมื่อมีจำนวนค่าความสุข 5 หน่วยนี้ก็จะไปเพิ่มค่าการผลิตภายในเมืองขึ้นอีก 1 หน่วย
- เพิ่มค่าการผลิต 10% ให้กับ Settlement ที่ไม่ได้สร้างขึ้นมาจากเรา
- เมื่อเราได้เข้าสู่สงครามก็จะทำให้เราได้รับ Celebration
- เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับยูนิตเรา +10 เมื่อเรามีโจมตีใส่เมืองศัตรูในช่วงระหว่าง Celebration

อารยธรรมที่ปลดล็อค:

- Chola ในยุค Exploration

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อค</u>	<u>ความสามารถของสกลิ</u>	<u>วิธีปลดล็อค</u>
Chanda-Mahasena 	เมื่อเราได้ต่อสู้กับยูนิตศัตรูที่กำลังตั้งป้องกันอยู่เราก็ได้เพิ่มความแข็งแกร่งยูนิต +5 อีกทั้งยังไปช่วยส่งผลให้เราต่อทุกยูนิตระหว่างที่เรากำลัง Celebration	ผู้นำ Ashoka (World Conqueror) ถึงเลเวล 2
Silk Uttariya 	เพิ่มค่าการผลิต +2 ต่อยุคภายในเมืองเราที่กำลังมีฐานค่าความสุขเป็นบวกอยู่ในขณะนั้น	ผู้นำ Ashoka (World Renouncer) ถึงเลเวล 5
Lion Capital 	ยูนิต Commander ของเราจะได้รับค่าประสบการณ์มากขึ้น 50% ในช่วงระหว่างที่เรากำลัง Celebration	ผู้นำ Ashoka (World Renouncer) ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

3. Augustus: จักรพรรดิเอากุสตุส



"จักรพรรดิเอากุสตุส" ท่านคือเป็นปฐมกษัตริย์แห่งอาณาจักรโรมัน และยังเป็น 1 ในคนที่ประสบความสำเร็จที่สุดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติด้วย โดยท่านเป็นคนที่มีความรอบรู้ทั้งในเรื่องการทำสงครามและกลเกมทางการเมือง รวมไปถึงยังเป็นคนคิดและก่อตั้งระบบวุฒิสภาขึ้นเป็นคนแรกของโลกอีกด้วย

รูปแบบการเล่น:

- วัฒนธรรม
- การขยายอาณาเขต

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มี Cities อยู่ภายในอารยธรรมตัวเอง
- ไม่ชอบฝ่ายที่มี Towns

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มความสามารถในเรื่องการสร้าง +2 ใน Capital และทุก ๆ Town
- สามารถซื้อสิ่งปลูกสร้างประเภทวัฒนธรรมได้ภายใน Towns
- เพิ่มจำนวนเงิน 50% เมื่อเรามีคดมีซื้อสิ่งปลูกสร้างที่อยู่ภายในเขตโซนเมือง

อารยธรรมที่ปลดล็อค:

-

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกลิ</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Corona Civica 	เพิ่มจำนวนเมืองสูงสุด +1 Settlement ต่อยุค และยังไปช่วย เพิ่มค่าการผลิตให้เมืองเราขึ้นไป อีก 50%	ผู้นำ Augustus ถึงเลเวล 2
Breastplate 	เพิ่มอาหาร +2 ต่อยุคให้กับโซน พื้นที่ Towns ของเมืองเรา	ผู้นำ Augustus ถึงเลเวล 5
Clipeus Virtutis 	เพิ่มค่าการผลิต +1 ให้กับโซน พื้นที่เมืองหลวง และ Towns ของเมืองเรา	ผู้นำ Augustus ถึงเลเวล 9

4. Benjamin Franklin: เบนจามิน แฟรงคลิน



"เบนจามิน แฟรงคลิน" ท่านคือ 1 ในคนที่มีส่วนร่วมต่อการให้กำเนิดชาติอเมริกา ทั้งคอยทำหน้าที่เป็นทูตเจรจา เพื่อที่จะได้ช่วยกันหาวิธีแยกชาติอเมริกาให้เป็นไทจากชาติอังกฤษ เกมเจ้าตัวก็ยังมีผลงานทางวิทยาศาสตร์ที่โดดเด่นมากมาย อย่างงานประดิษฐ์สร้างต้นแบบของสายล่อฟ้าออกมาเป็นต้น

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- นักวิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ได้รับค่าความสัมพันธ์กับผู้นำที่มาแลกเปลี่ยน Government กับเขาเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า และกลับกันเราก็จะถูกปรับลดลง 2 เท่าหากผู้นำของชาตินั้นๆ ดันไปยกเลิกการแลกเปลี่ยน Government กับเรา

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ 1 หน่วยต่อจำนวนสิ่งปลูกสร้างประเภท Production ที่มีอยู่ภายใน Cities ที่เราสร้างขึ้นมา
- เพิ่มค่าการก่อสร้าง 50% สำหรับสิ่งปลูกสร้างประเภท Production ของเรา
- เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ 1 หน่วยต่อยุค ตามจำนวน Endeavors ที่เราสนับสนุน

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- America ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Bifocals 	ได้รับค่าการทูต 50 หลังเราสามารถทำวิจัย Tech หรือ Civic ได้สำเร็จ	ผู้นำ Benjamin Franklin ถึงเลเวล 2
Kite & Key 	ได้รับค่าวิทยาศาสตร์ 10% เมื่อเราสามารถทำงานวิจัยเทคโนโลยีได้สำเร็จ	ผู้นำ Benjamin Franklin ถึงเลเวล 5

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Glass Armonica



ได้รับค่าวิทยาศาสตร์และค่า
ความสุขเพิ่มขึ้น เมื่อเราสามารถ
จับมือเป็นพันธมิตรกับชาติใด
ชาติหนึ่ง โดยค่าส่วนนี้จะไปส่ง
ผลทั้งกับชาติเราและชาติ
พันธมิตรด้วย

ผู้นำ Benjamin Franklin
ถึงเลเวล 9

5. Catherine the Great: แคมเพรียนมหาราช



" แคมเพรียนมหาราช " เธอคือ 1 ในมหาราชไม่กี่คนที่เป็นสตรี โดยในอดีตเธอมีบทบาท
ช่วยสร้างชาติรัสเซียขึ้นมา ทั้งยังช่วยพัฒนาแนวคิดต่างๆ ทางด้านวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์
แถมยังช่วยฟื้นฟูและสร้างเมืองแดนหิมสีขาวให้มีความทันสมัย และยังได้สร้างมหาวิทยาลัยกับ
โรงละคร หน้าที่เธอยังเป็นคนนำชาติรัสเซียเข้าสู่ยุคแห่งศิลปะและผลงานทางวรรณกรรม
ในยุคสุดท้ายอีกด้วย

รูปแบบการเล่น:

- วัฒนธรรม
- วิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มี Great Works มากที่สุด
- ไม่ชอบฝ่ายที่มี Great Works น้อย

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มค่าวัฒนธรรม 2 หน่วยต่อยุคเมื่อเรามี Great Works ไว้ในครอบครอง
- สิ่งปลูกสร้างที่มีช่องสำหรับใส่ Great Works นี้ก็จะไปช่วยเพิ่มช่องใส่ให้เราอีก 1 ช่อง
- หากเราตั้งเมืองอยู่ในโซนทุ่งหิมะเราก็จะได้รับค่าวิทยาศาสตร์และค่าวัฒนธรรมเพิ่มเติม 25%

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Russia ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Eagle Banner 	Cities จะได้รับค่าวิทยาศาสตร์ 5% ต่อจำนวน Great Work ที่จัดแสดง (สูงสุด 25%)	ผู้นำ Catherine the Great ถึงเลเวล 2
Potemkin's Sword-Knot 	เพิ่มจำนวนให้กับช่องเดินของ Commander +1	ผู้นำ Catherine the Great ถึงเลเวล 5
Great Imperial Crown 	Cities ทั้งหมดของเราจะได้รับค่าวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม 5% ต่อจำนวน Great Work ที่เรามีจัดแสดงไว้อยู่ (ค่าวิทยาศาสตร์จะเพิ่มสูงสุด 25%)	ผู้นำ Catherine the Great ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII



6. Charlemagne: ชาร์เลอมาญ



"ชาร์เลอมาญ" หรือคาร์ลมหาราชแห่งอาณาจักรแฟรงก์ โดยในอดีตเขาคือคนที่หลอมรวมอาณาจักรยุโรปตะวันตกให้กลายเป็นดินแดนอันเป็นปึกแผ่น จนถูกขนานนามเรียกว่า "บิดาแห่งยุโรป" หน้าที่เขายังเป็นผู้เริ่มต้นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ซึ่งถือเป็นโลกอีกยุคที่มีความเจริญก้าวหน้าทางศิลปะสูงมาก ๆ ในสมัยนั้น

รูปแบบการเล่น:

- การทหาร
- วิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ทำ Celebration บ่อย ๆ
- ไม่ชอบฝั่งไม่ค่อยทำ Celebration

ความสามารถที่ได้รับ:

- สิ่งปลูกสร้างประเภทการทหารและวิทยาศาสตร์จะได้รับค่าความสุขเพิ่มขึ้น
- เมื่อเราเริ่มต้นทำ Celebration เราก็จะได้รับยูนิตประเภท Cavalry รวม 2 ตัว
- ในช่วงระหว่าง Celebration เราก็จะได้เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับยูนิตประเภท Cavalry ที่ 5 หน่วย

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Norman ในยุค Exploration

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Joyeuse 	เพิ่มค่าความสุข +2 ต่อยุค สำหรับยูนิตประเภททหารม้า ทั้งหมด	ผู้นำ Charlemagne ถึงเลเวล 2
Globus Cruciger 	ค่าการทูต +50 เมื่อเรามีใช้งาน เต็ม Attribute ในหมวด Diplomatic	ผู้นำ Charlemagne ถึงเลเวล 5
Tencendur 	เพิ่มช่องการเคลื่อนที่ 1 ช่อง ให้กับยูนิตประเภททหารม้า	ผู้นำ Charlemagne ถึงเลเวล 9



7. Confucius: ขงจื้อ



"ขงจื้อ" นักปรัชญาชาวจีนผู้คิดค้นคำสอนทางธรรมแห่งลัทธิ "เต๋า" และอื่นๆ อีกมากมาย โดยแนวคิดและคำสอนของเขาได้ถูกนำไปปรับใช้ในหลายๆ ขนชาดฝั่งเอเชีย โดยจะเน้นหลักไปที่การควบคุมศีลธรรมของตัวเอง และศีลธรรมในการปกครองบ้านเมือง พร้อมกับปรัชญารายกระดับความบริสุทธิ์ในจิตใจเรา

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

รูปแบบการเล่น:

- การขยายอาณาเขต
- วิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มี Specialists จำนวนมาก
- ไม่ชอบฝั่งที่มี Specialist จำนวนน้อย

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มอัตราการเติบโต 25% ในทุก Cities
- เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ +2 ตามจำนวนของ Specialists

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Ming ในยุค Exploration
- Qing ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Brush & Scroll 	เพิ่มอัตราการเติบโตของเมืองตามจำนวน Specialist ที่มีอยู่ภายในเมืองของเราขึ้นละ 5% (สูงสุดไม่เกิน 25%)	ผู้นำ Confucius ถึงเลเวล 2
Altar Set 	เพิ่มค่าเงินและวัฒนธรรม +1 ต่อจำนวน Specialists ที่เรามีอยู่	ผู้นำ Confucius ถึงเลเวล 5
The Analects 	เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ +1 ต่อจำนวน Specialist ที่เรามีอยู่	ผู้นำ Confucius ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

8. Friedrich, Oblique: ฟรีดริชที่ 2



"ฟรีดริชที่ 2" แห่งปรัสเซีย โดยเขาเป็นคนที่มีส่วนร่วมในตอนทำสงครามปลดแอกฝรั่งเศส และหลังเจ้าตัวได้ขึ้นดำรงตำแหน่งเป็นกษัตริย์แล้ว ณ เวลานั้นเองเขาก็ถือเป็นกษัตริย์ ที่ให้ความสนใจในเรื่องงานศิลปะ, สถาปัตยกรรม พร้อมกับให้การสนับสนุนเหล่าศิลปิน มากมายในยุคนั้น

รูปแบบการเล่น:

- การทหาร
- วิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีจำนวนยูนิตทหารมาก
- ไม่ชอบฝั่งที่มียูนิตทหารน้อย

ความสามารถที่ได้รับ:

- Army Commander จะเริ่มเพิ่มระยะการบัญชาการ 1 ช่อง
- เมื่อเราได้สร้างสิ่งปลูกสร้างประเภท Science ระบบก็จะมอบยูนิต Infantry ให้เรา 1 ยูนิต

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Prussian ในยุค Modern

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Walking Stick 	เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ +1 ต่อยุค ให้กับสิ่งปลูกสร้างทางการทหาร ของเรา	ผู้นำ Friedrich (Oblique) ถึงเลเวล 2
Order of the Black Eagle 	ได้รับค่าการผลิต 50 หน่วย เมื่อเรามีใช้งานเต็ม Attribute ในหมวด Militaristic	ผู้นำ Friedrich (Oblique) ถึงเลเวล 5
Krone von Friedrich I 	เพิ่มความแข็งแกร่งของยูนิต +2 ให้กับยูนิตทุกประเภทของเรา เมื่อเรามีกดใช้งานคำสั่ง Coordinated Attack หรือ Focus Fire	ผู้นำ Friedrich (Oblique) ถึงเลเวล 9

 **Friedrich, Baroque:** (ปลดล็อกหลังเราซื้อเกมแบบ Founder Content Pack DLC)



รูปแบบการเล่น:

- การทหาร
- วัฒนธรรม

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่สร้าง Wonders ในเมืองหลวง
- ไม่ชอบฝ่ายที่ไม่มี Wonders ในเมืองหลวง

ความสามารถที่ได้รับ:

- ได้รับ Great Work เมื่อเราสามารถเข้ายึดเมืองคนอื่นได้เป็นครั้งแรก
- ได้รับยูนิตทหารราบ เมื่อเราได้สร้างสิ่งปลูกสร้างประเภทวัฒนธรรม

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Prussian ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Flute 	เพิ่มค่าวัฒนธรรม +1 ต่อยุค ให้กับสิ่งปลูกสร้างทางการทหาร	ผู้นำ Friedrich (Baroque) ถึงเลเวล 2
Voltaire's Edits 	ค่าวัฒนธรรม +50 เมื่อเรามีกด ใช้งานแต้ม Attribute ในหมวด Cultural	ผู้นำ Friedrich (Baroque) ถึงเลเวล 5
Anti-Machiavel 	เมื่อศัตรูประกาศสงครามกับเรา ตัวเราก็จะได้รับ War Support +2	ผู้นำ Friedrich (Baroque) ถึงเลเวล 9



SID MEIER'S CIVILIZATION VII



9. Harriet Tubman: แอริเอ็ด ทับแมน



"แอริเอ็ด ทับแมน" เธอคือนักเคลื่อนไหวทางสังคมที่มีบทบาทในสังคมอเมริกันยุคต่อต้านระบบทาสคนผิวสี นอกจากนั้นเธอยังมีบทบาทในช่วงสงครามกลางเมืองสหรัฐ และเธอยังเป็นนักเรียกร้องสิทธิสตรีให้ผู้หญิงชาวอเมริกันสามารถเข้าคุหาเลือกตั้งได้อีกด้วย

รูปแบบการเล่น:

- การทหาร
- การทูต

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ทำสงครามแบบ Formal
- เกลียดฝ่ายที่ทำ Surprise Wars

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มค่าการทูต 100% เมื่อเรามีกดใช้งาน Espionage
- เมื่อมีใครก็ตามลั่นประกาศสงครามกับฝ่ายของเรา ตัวเราก็จะได้รับค่า War Support
- เมื่อเราเดินผ่าน Vegetation ยูนิตของเราก็จะไม่ถูกลดทอนการเคลื่อนที่

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- America ในยุค Modern

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกลิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Lantern 	เมื่อเราทำ Espionage Action โดยไม่ถูกศัตรูจับได้ นี่ก็จะช่วยให้ Migrant ปรากฏตัวออกมาอยู่ในเมืองหลวงของเรา	ผู้นำ Harriet Tubman ถึงเลเวล 2
Satchel 	เมื่อ Settler ของเราถูกจัดการจนเมื่อผ่านไป 3 เทิร์นเขาก็จะได้ฟื้นกลับขึ้นมาใหม่อยู่ในเมืองหลวงของเรา	ผู้นำ Harriet Tubman ถึงเลเวล 5
Sidearm 	เมื่อพลังชีวิตของยูนิตเราเหลือต่ำกว่า 50% จุดนี้เราก็จะได้เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับยูนิตเราแบบ +3	ผู้นำ Harriet Tubman ถึงเลเวล 9



10. Hatshepsut: ฟาโรห์แอตเชปซุต



"ฟาโรห์แอตเชปซุต" เธอคือฟาโรห์แห่งอาณาจักรอียิปต์โบราณและยังเป็นสตรีผู้สวมหัวโขนเป็นฟาโรห์คนที่ 3 แห่งหน้าประวัติศาสตร์อียิปต์ผู้มีความโดดเด่นในเรื่องสกลิลการค้าขาย โดยในช่วงที่เธอปกครองอียิปต์เธอได้ส่งเหล่าพ่อค้าให้ออกไปตามหาสินค้ามีค่าต่างๆ มาจากอาณาจักรอื่นๆ เพื่อนำมาขายต่อสร้างเม็ดเงินกำไรให้ประเทศของเธอ จนทำให้อียิปต์ในตอนนั้นถือว่าเป็นยุคฐานเศรษฐกิจรุ่งเรืองสุดๆ

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

รูปแบบการเล่น:

- เศรษฐกิจ
- วัฒนธรรม

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มี Wonders น้อยกว่า
- เกียดฝ่ายที่มี Wonders มากกว่าตัวเอง

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มค่าวัฒนธรรม +1 ตามจำนวนทรัพยากรที่เรานำเข้ามาสู่อียิปต์
- เมื่อเราได้สร้างสิ่งปลูกสร้างและสิ่งมหัศจรรย์ของโลก Wonders ขึ้นภายในเมืองของเรา ที่มีทำเลอยู่ติดกับแม่น้ำ จุดนี้เราก็จะได้เพิ่มค่าการผลิต 15%

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

-

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Royal Mace 	เพิ่มเงิน +1 ต่อยุคตามจำนวนสินค้าที่เรานำเข้ามาจากต่างชาติ	ผู้นำ Hatshepsut ถึงเลเวล 2
False Beard 	เพิ่มค่าวัฒนธรรม +2 ให้กับ Wonders ใหม่ๆ ที่เราสร้างขึ้นมา	ผู้นำ Hatshepsut ถึงเลเวล 5
Uraeus 	หากชาติเรามี Wonders มากที่สุดเราก็จะถูกเพิ่มค่าวัฒนธรรม 10% และยังไปช่วยเพิ่มค่าการผลิต Wonders ให้เราอีก 10% หากชาติเราไม่ได้มี Wonders มากที่สุดในรอบตลอดการเล่นของเรา	ผู้นำ Hatshepsut ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Uraeus 	หากชาติเรามี Wonders มากที่สุด เราก็จะถูกเพิ่มค่าวัฒนธรรม 10% และยิ่งไปช่วยเพิ่มค่าการผลิต Wonders ให้เราอีก 10% หากชาติเราไม่ได้มี Wonders มากที่สุดในรอบตลอดการเล่นของเรา	ผู้นำ Hatshepsut ถึงเลเวล 9
---	--	------------------------------------

11. Himiko, Queen of Wa: อิมิโกะ



"อิมิโกะ" เธอคือกษัตริย์แห่งอาณาจักรวาระในดินแดน Yamatai หรือประเทศญี่ปุ่นโบราณนั่นเอง โดยเธอเป็นทั้งคนทรงและมีตำแหน่งเป็นถึงพระราชินีในคนเดียวกัน แถมเธอยังได้รับการโหวตจากพลเมืองให้ขึ้นมาเป็นผู้ปกครองหลังจบยุคสงคราม ซึ่งในปัจจุบันคนในชาติญี่ปุ่นยังคงเถียงกันว่าตกลงเธอมีตัวตนอยู่จริงหรือเปล่า? รวมถึงเรื่องราวของอาณาจักร Yamatai ที่เป็นชาติญี่ปุ่นดั้งเดิมด้วย

รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- วิทยาศาสตร์

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีสิ่งปลูกสร้างมาก ๆ, เงินและวิทยาศาสตร์
- เกลียดฝ่ายที่มีสิ่งปลูกสร้างประเภทวัฒนธรรมมาก ๆ กับดินแดนที่มีค่าความสุขในพื้นที่สูง

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

ความสามารถที่ได้รับ:

- เมื่อเรามีได้รับ Endeavor พิเศษที่เรียกว่า Friend of Wei นี้ก็จะทำให้เราสามารถจัดตั้งชาติพันธมิตรได้ จากนั้นตัวเราและชาติพันธมิตรก็จะได้รับค่าวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น 25%
- เพิ่มค่าวิทยาศาสตร์ +4 ต่อยุคตามจำนวนผู้นำที่เรามีความสัมพันธ์อันดีด้วย
- ได้รับการสนับสนุนจาก Endeavors มาแบบฟรีๆ

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Meiji Japan ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Golden Seal Stone 	เพิ่มค่าการทูต +1 ต่อยุคให้กับ สิ่งปลูกสร้างประเภทวิทยาศาสตร์ ของเรา	ผู้นำ Himiko (Queen of Wa) ถึงเลเวล 2
Dotaku 	ได้รับค่าวิทยาศาสตร์ +50 เมื่อ เรามีกดใช้งานเต็ม Attribute ในหมวด Scientific	ผู้นำ Himiko (Queen of Wa) ถึงเลเวล 5
Yasakani no Magatama 	ได้รับค่าวิทยาศาสตร์ +2 ต่อยุค ตามเทคโนโลยีที่เราทำวิจัย สำเร็จ	ผู้นำ Himiko (Queen of Wa) ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII



Himiko, High Shaman: (ปลดล็อกหลังเราซื้อเกมแบบ Founder Content Pack DLC)



รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- วัฒนธรรม

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีสิ่งปลูกสร้างประเภทวัฒนธรรมกับคนที่อยู่ในพื้นที่นั้นมีความสุขมาก ๆ
- เกลียดฝ่ายที่มีสิ่งปลูกสร้างประเภทเงินกับวิทยาศาสตร์

ความสามารถที่ได้รับ:

- เราจะได้รับค่าความสุข +2 ต่อยุคตามจำนวนสิ่งปลูกสร้างประเภทความสุขที่เราปลูกขึ้น
 - เราจะได้เพิ่มค่าการผลิต 50% ให้กับสิ่งปลูกสร้างประเภทความสุข
 - เราจะได้เพิ่มค่าวัฒนธรรม +20% แต่เราก็จะถูกลดค่าวิทยาศาสตร์ลง 10%
- โดยสถานะนี้จะส่งผลเป็น 2 เท่าในช่วงระหว่าง Celebration

อายุธรรมที่ปลดล็อก:

- Meiji Japan ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Kusanagi no Tsurugi 	เพิ่มค่าวัฒนธรรม +3 ต่อยุค ให้กับสิ่งปลูกสร้างประเภท ความสุขของเรา แต่ก็จะไป ลดค่าวิทยาศาสตร์ของเราลง 1 หน่วย	ผู้นำ Himiko (High Shaman) ถึงเลเวล 2

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

Sakaki Branch 	เพิ่มค่าการผลิต 25% เมื่อเราได้ สร้างสิ่งปลูกสร้างประเภท ความสุขขึ้นมา	ผู้นำ Himiko (High Shaman) ถึงเลเวล 5
Yata no Kagami 	เพิ่มค่าวัฒนธรรม +20 ต่อยุค เมื่อเราได้เริ่ม Celebration	ผู้นำ Himiko (High Shaman) ถึงเลเวล 9



12. Ibn Battuta: อิบน์ บัฏฏูฏาะฮ์



"อิบน์ บัฏฏูฏาะฮ์" เขาคือนักวิชาการและนักเดินทางชาวอัลมัฆริบ โดยในอดีตเขาได้ออกเดินทางไปทั่วทุกมุมโลก ตั้งแต่แอฟริกา, ตะวันออกกลาง, เอเชีย รวมไปถึงโซนคาบสมุทรไอบีเรีย เรียกว่าพีแก๊สเป็นนักเดินทางที่มีจำนวนหลักไมล์เยอะที่สุดในโลกก่อนจะเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ เรียกว่าพีแก๊สเดินทางไกลกว่าเจิ้งเหอและมารโกโปโลซะอีก

รูปแบบการเล่น:

- การขยายอาณาเขต
- Wildcard

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มักเดินทางเปิดสำรวจพื้นที่ใหม่ๆ อยู่เสมอ
- ไม่ชอบฝ่ายที่ไม่ค่อยเดินทางออกสำรวจหาพื้นที่ใหม่ๆ

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

ความสามารถที่ได้รับ:

- หลังจากทิวิจัย Civic ครั้งแรกสำเร็จในทุกยุคเราก็จะได้รับค่า Wildcard +2
- เพิ่มระยะการมองเห็น 1 หน่วยให้กับยูนิตทุกประเภทของเรา
- เราจะได้รับ Endeavor พิเศษที่เรียกว่า Trade Maps จนทำให้เราสามารถมองเห็นจุดสำรวจของผู้นำคนอื่น ๆ ได้

อารยธรรมที่ปลดล๊อค:

- Abbasid ในยุค Exploration

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล๊อค</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล๊อค</u>
Traveller's Sandals 	เมื่อเรามีกดใช้งานแถม Attribute เราก็จะได้รับการสำรวจพื้นที่โซนใหม่ๆ รวม 10 พื้นที่	ผู้นำ Ibn Battuta ถึงเลเวล 2
Merchant's Saddle 	ทำให้ยูนิต Settlers, Scouts และ Merchant ของเราได้รับระยะการเคลื่อนที่และระยะการมองเห็นเพิ่มขึ้นมาอีก 1 ช่อง	ผู้นำ Ibn Battuta ถึงเลเวล 5
The Rihla 	เราจะได้เพิ่มค่าวัฒนธรรม, เงิน, ความสุข และวิทยาศาสตร์แบบ +1 ต่อยุค โดยจะอิงตามจำนวนแผงการอัปเกรดสกลของเรา	ผู้นำ Ibn Battuta ถึงเลเวล 9



SID MEIER'S CIVILIZATION VII



13. Isabella: สมเด็จพระราชินีนาถอิซาเบล



"สมเด็จพระราชินีนาถอิซาเบลแห่งสเปน" เธอคือสตรีผู้มียุทธศาสตร์ต่อการแก้ไขกฎหมายแซลิก และยังเป็นคนทำให้บูร์บงเป็นที่รู้จักบนเวทีระดับโลก เกมเธอยังเป็นขบวนการต้นเหตุของสงครามการริสคัสของชนกลุ่มน้อยในสเปนอีกด้วย

รูปแบบการเล่น:

- การขยายอาณาเขต
- เศรษฐกิจ

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ไม่มี Natural Wonders
- เกลียดฝ่ายที่มี Natural Wonders ภายในเขตตัวเอง

ความสามารถที่ได้รับ:

- ได้รับเงิน 300 ทุกครั้งที่เรามีพบ Natural Wonders ในทุกพื้นที่ๆ ไม่ได้อยู่ในเขตการปกครองของเรา กลับกันตัวเราจะมีได้รับเงินมากขึ้นเป็น 2 เท่าหากเรามีไปค้นพบ Natural Wonders อยู่ในเขตดินแดนเรา
- ช่วยเพิ่มระยะแสดงผลของ Natural Wonders ที่ 100%
- ช่วยเพิ่มจำนวนเงินที่ใช้สร้างยูนิตประเภท Naval ที่ 50%
- ลดค่าบำรุงรักษาให้กับยูนิตประเภท Naval จำนวน -1 หน่วยให้เรา

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Spain ในยุค Exploration
- Mexico ในยุค Modern

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อค</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล็อค</u>
Queen's Jewelry 	เพิ่มเงิน +2 ให้กับ Natural Wonders	ผู้นำ Isabella ถึงเลเวล 2
Ballestilla 	เพิ่มระยะการมองเห็น 1 ช่อง ให้กับยูนิตทางน้ำของเรา	ผู้นำ Isabella ถึงเลเวล 5
Padron Real 	เพิ่มระยะการแสดงผลของ Natural Wonders ที่ 100% และ ถ้าหากยูนิตทางน้ำเราดันไปอยู่ นอกกระยะของ Natural Wonders นี้ก็จะไปช่วยเพิ่มค่าความ แข็งแกร่งให้เราอีก +2	ผู้นำ Isabella ถึงเลเวล 9

SID MEIER'S CIVILIZATION VII



14. Jose Rizal: โยเซ รีซัล



"โยเซ รีซัล" เขาคือนักเขียนชาวฟิลิปปินส์ที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียกร้องอิสรภาพให้ชาติฟิลิปปินส์เป็นไทจากการปกครองของสเปน โดยในช่วงชีวิตเขาๆ ได้ต่อสู้ทางการเมืองจนพาลทำให้ตัวเองถูกรัฐบาลประหารในเวลาต่อมา แต่ทว่ากับการตายของเขานี้ก็จะได้ไปช่วยทำให้ชาวฟิลิปปินส์ลุกฮือขึ้นมา ก่อนคนในชาติจะช่วยกันนำพาประเทศฟิลิปปินส์ปลดแอกเป็นไทหลุดออกจากการปกครองของชาติสเปนมาได้ในที่สุด

รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- วัฒนธรรม

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ทำการทูตบ่อยๆ
- เกลียดฝ่ายที่ไม่ติดต่อทางการทูตเลย

ความสามารถที่ได้รับ:

- เมื่อได้รับรางวัลจาก Narrative Event เราก็จะได้รับค่าวัฒนธรรมและเงิน 20 หน่วยต่อยุค
- เพิ่มระยะเวลาการ Celebration ที่ 50%
- เพิ่มค่าความสุข 50% เมื่อเราได้ Celebrations

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- Hawai'i ในยุค Exploration

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อค</u>	<u>ความสามารถของสกลิล</u>	<u>วิธีปลดล็อค</u>
Forget-me-not 	เมื่อเริ่ม Narrative Events เราก็ จะได้เพิ่มค่าความสุข +10 ต่อยุค	ผู้นำ Jose Rizal ถึงเลเวล 2
Ophthalmoscope 	เพิ่มระยะเวลา Celebration ที่ 25%	ผู้นำ Jose Rizal ถึงเลเวล 5
Noli Me Tangere 	เพิ่มค่าวัฒนธรรม, เงิน และวิทยาศาสตร์ที่ 10% ใน Legacy Path เมื่อจบยุค	ผู้นำ Jose Rizal ถึงเลเวล 9



15. Lafayette: ลาฟาแย็ตตนุ



"ลาฟาแย็ต" เขาคือขุนนางและเป็นนายทหารชื่อดังชาวฝรั่งเศสที่เดินทางไปช่วยเหลือฝ่ายสหรัฐอเมริกาทำสงครามปฏิวัติ โดยเขามีศักดิ์เป็นเพื่อนสนิทของ "จอร์จ วอชิงตัน" และเขาก็มีบทบาทสำคัญต่อสงครามช่วงปฏิวัติอีกหลายต่อหลายครั้ง ทั้งในตอนปฏิวัติฝรั่งเศสหรือตอนปฏิวัติช่วงเดือนกรกฎาคม เป็นต้น

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- วัฒนธรรม

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่มีพื้นที่ Quarters มากๆ
- เกลียดฝ่ายที่มี Quarters น้อย

ความสามารถที่ได้รับ:

- ได้รับ Endeavor พิเศษที่เรียกว่า Reform จนทำให้เราและพันธมิตรได้รับ Social Policy Slot รวม 1 ช่อง
- เพิ่มความแข็งแกร่งของยูนิต +1 ต่อจำนวน Tradition
- เมื่อเรายังไม่มีนโยบายระบบเราก็จะได้เพิ่มค่าวัฒนธรรมและค่าความสุขแบบ +2 โดยค่าตรงส่วนนี้จะมีไปส่งผลเป็น 2 เท่าให้กับเมืองรองที่อยู่ห่างไกลจากเมืองหลักของเรา

อารยธรรมที่ปลดล็อก:

- French Empire ในยุค Modern

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อก</u>	<u>ความสามารถของสกล</u>	<u>วิธีปลดล็อก</u>
Letter to Adrienne 	เพิ่มค่าความสุข +2 ต่อยุคตาม จำนวน Social Policy ที่เรามี ติดตั้งเอาไว้	ผู้นำ Lafayette ถึงเลเวล 2
Hermione Model 	เพิ่มระยะเวลาเคลื่อนที่ 1 ช่อง ให้กับยูนิตทางน้ำเราทุกชนิด	ผู้นำ Lafayette ถึงเลเวล 5

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

	เมื่อเมืองหลวงเรามี Tradition และไม่มี Policy ในช่อง Government เราก็จะได้รับค่าวัฒนธรรม และค่าความสุข +2 ต่อยุค	ผู้นำ Lafayette ถึงเลเวล 9
---	---	-----------------------------------

16. Machiavelli: "นิกโกเลาะ มาเกียเวลลี"



"นิกโกเลาะ มาเกียเวลลี" เขาคือนักเขียน, นักวิชาการ และบิดาแห่งรัฐศาสตร์ยุคใหม่ที่มีชีวิตอยู่ในยุคเรอเนซองส์ และเขายังเป็น 1 ในบุคคลสำคัญแห่งยุคเรอเนซองส์ ซึ่งได้รับการยกย่องให้มีคุณค่าเทียบเท่ากับ "ลีโอนาร์โด ดา วินชี" จากยุคเดียวกันอีกด้วย

รูปแบบการเล่น:

- การทูต
- เศรษฐกิจ

ความชอบส่วนตัวของผู้นำ:

- ชอบฝ่ายที่ทำสงครามกับทุกคนยกเว้นตัวเอง

ความสามารถที่ได้รับ:

- ได้รับค่าการทูต +2 ต่อยุค
- ได้รับเงิน 50 หน่วยต่อยุค เมื่อเราได้มีเจรจาทางการทูตกับคู่ค้าชาติอื่น โดยถ้าหากชาติคู่ค้าเรายอมตอบตกลงเราก็จะได้รับเงิน 50 หน่วย แต่ถ้าหากเขาปฏิเสธเราก็จะได้รับเงิน 100 หน่วย
- ตัวเราสามารถทำสงครามได้แบบไม่ต้องไปสนค่าความสัมพันธ์กับชาติใด ๆ
- ทำให้เราใช้ Levy Troops จาก City States ที่เราไม่ได้เป็นผู้ครอบครองได้

อารยธรรมที่ปลดล๊อค: -

SID MEIER'S CIVILIZATION VII

<u>Mementos</u> <u>ที่ปลดล็อค</u>	<u>ความสามารถของสกิล</u>	<u>วิธีปลดล็อค</u>
Discorsi sopra Livio 	ทำให้ศัตรูใช้ค่าการทูตเพิ่มขึ้น 50% หากเขากำลังต้องการปฏิเสธข้อเสนอทางการทูตของเรา	ผู้นำ Machiavelli ถึงเลเวล 2
Dell'Arte della Guerra 	เพิ่มเงิน +5 ต่อ Sanction ที่เรามีต่อยุค	ผู้นำ Machiavelli ถึงเลเวล 5
Il Principe 	เมื่อเราเริ่มทำ Formal War นี้ก็จะปลดค่าความล้มพันระหว่างชาติเรากับชาติอื่นๆ ที่ไม่ใช่ชาติคู่ต่อสู้เราลง 25 หน่วย	ผู้นำ Machiavelli ถึงเลเวล 9



17. Pachacuti: ปาชาคูติ



"ปาชาคูติ" เขาคือประมุขแห่งชนเป่ากุงโลกที่ต่อมาก็กลายเป็นอาณาจักรอินคาที่เราารู้กัน โดยในประวัติศาสตร์เขาเป็นคนที่ย่อยขยายเขตการปกครองให้อาณาจักรอินคาเจริญรุ่งเรืองไปไกลถึงโซนพื้นที่ตะวันตกของทวีปอเมริกา โดยในปัจจุบันนักประวัติศาสตร์ก็ยังไล่ค้นหา