

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION**  
BRAVE NEW WORLD



**12+**  
輔12級



# CHAPTER 1: IN THE BEGINNING (第一章：開始)

## INTRODUCTION (遊戲簡介)

感謝來到Sid Meier's Civilization V: Brave New World (席德·梅爾 文明帝國V：美麗新世界) 擴充資料片！這個擴充資料片中增加了全新的特色，同時也重溫過去大家所喜愛的文明帝國系列。除 Civilization V《文明帝國V》主程式中的文明外，在 Civilization V: Brave New World (文明帝國V：美麗新世界) 擴充資料片中增加了9個新的文明，也加入新的遊戲系統、戰役、全新的建築及單位。

請注意：您必須擁有 Civilization V (文明帝國V) 主程式方能安裝及執行本擴充資料片！Gods & Kings (神與王) 擴充資料片不是必需的，但肯定會令遊戲有更刺激的體驗！

## THIS MANUAL (這本手冊)

在這手冊中你可以找到所有遊戲中所有的基本資訊。如果想要得到更多的單位介紹或歷史資訊，請至『文明百科』進行查詢。在完成遊戲安裝後，在 Civilization V (文明帝國V) 遊戲中可以使用鍵盤的F1開啟『文明百科』。

## MANUAL SECTIONS (手冊章節)

### CHAPTER 1: IN THE BEGINNING (第一章：開始)

你正在閱讀的及在稍後會閱讀到的安裝資訊。

### CHAPTER 2: NEW STUFF (第二章：新的玩意兒)

本章將包涵Brave New World (美麗新世界) 擴充資料片中的新文明、領導者、單位、建築、奇蹟和科技的說明。

### CHAPTER 3: NEW SCENARIOS (第三章：新戰役)

本章描述在本擴充資料片中新增的戰役。

### CHAPTER 4: APPENDIX (第四章：附錄)

你可以在本章找到遊戲熱鍵、交易物品、圖表、科技資訊和特殊術語。

## THE CIVILOPEDIA (文明百科)

當您在安裝本擴充資料片後，文明百科將加入更完整的內容及新特色。您可以在遊戲中按下「F1」鍵或是點選遊戲主畫面最上方的「HELP求助」選項來開啟「文明百科」。

請注意：每個戰役都包含了自己的特定戰役資訊、單位、統治者和文明。

## SYSTEM REQUIREMENTS

最低系統需求：作業系統：Windows® XP SP3/ Windows® Vista SP2/ Windows® 7 • CPU 處理器：Intel Core 2 Duo 1.8 GHz或AMD Athlon X2 64 2.0 GHz • 記憶體：2GB RAM • 硬碟空間：8 GB • DVD光碟機：需要使用光碟安裝 • 顯示卡：256 MB ATI HD2600 XT 或更高等級、256 MB nVidia 7900 GS 或更高等級、或Core i3或更高等級的顯示晶片 • 音效卡：支援DirectX 9.0c的音效卡 • **DirectX®**: DirectX® version 9.0c

建議系統需求：作業系統：Windows® Vista SP2/ Windows® 7 • CPU 處理器：1.8 GHz Quad Core CPU • 記憶體：4 GB RAM • 硬碟空間：8 GB • DVD光碟機：需要使用光碟安裝 • 顯示卡：512 MB ATI 4800系列或更高等級、512 MB nVidia 9800系列或更高等級 • 音效卡：支援DirectX 9.0c的音效卡 • **DirectX®**: DirectX® version 11

其他需求：當地一次安裝時將需要網路來進行STEAM的認證（包括進行遊戲），並且安裝STEAM客戶端程式及Microsoft Visual C++ 2008函式庫及Microsoft DirectX。

## INSTALLATION (安裝遊戲)

在安裝 *Brave New World* (美麗新世界) 擴充資料片前您須安裝 *Sid Meler's Civilization V* (席德·梅爾 文明帝國V) 主程式和Steam客戶端程式。

之後，依照您購買擴充資料片的方式，有兩種不同的安裝方式。

### BOX INSTALL (盒裝遊戲安裝方式)

如果您購買的是盒裝版的擴充資料片，請您將遊戲光碟放入光碟機，系統便會自動執行安裝程式。擴充資料片安裝時會自動選擇和您主程式相同語言進行安裝。

請注意：建議您在安裝本遊戲前，將您的作業系統及顯示卡驅動更新至最新版本。

### STEAM INSTALL (STEAM安裝方式)

如果您是透過「Steam」的網路商店購買了擴充資料片，它將會自動進行下載。安裝將會在你下一次開始 *Civilization V* (文明帝國V) 時完成。

您也可以將 *Brave New World* (美麗新世界) 擴充資料片盒裝版產品加到您的Steam帳號中，只要從「Steam」>「遊戲」>「在Steam中啟動產品」輸入遊戲序號，然後點擊「下一步」，「美麗新世界」便會自動開始下載。

## INTERNET CONNECTION (網路連線)

當您第一次執行 *Civilization V: Brave New World* (文明帝國V：美麗新世界) 擴充資料片時必須進行網路連線方能啟動本遊戲。之後的任何時間，使用網路連線可以讓您進行多人連線遊戲、購買官方DLC或瀏覽各式各樣的模組。

### STEAM

Steam是一個線上的遊戲購物平台，*Civilization V* (文明帝國V) 透過Steam可以進行自動更新、方便的購買DLC和快速地與您的朋友一起進行多人連線遊戲。

*Civilization V* (文明帝國V) 必需透過Steam來執行，第一次執行遊戲時必需連接寬頻網路。更多細節，請參閱第3頁的「安裝遊戲」或至：<http://store.steampowered.com>

## GAME PAGE (遊戲庫)

您可以透過Steam中的「遊戲庫」中的「所有遊戲」清單內找到 *Civilization V* (文明帝國V)，並點擊以取得更多 *Civilization V* (文明帝國V) 的資訊。

要確定您是否已在Steam中擁有 *Brave New World* (美麗新世界) 擴充資料片，請至Steam「遊戲庫」中的 *Civilization V* (文明帝國V) 和 *Gods and Kings* (神與王) 點擊右鍵，並選擇「檢視可下載的內容」，您將會看到 *Brave New World* (美麗新世界) 在清單中。

請注意：擴充資料片將不會獨立顯示在Steam遊戲庫中。

## PATCHES, UPDATES, DLC (補丁、更新及額外擴充內容)

不用再在網上找尋最新的更新資訊！Steam將會自動為您下載並安裝更新至最新的版本！請時常到Steam中獲得 *Civilization V* (文明帝國V) 的最新消息、地圖、模組和戰役的資訊，當然，您也可以直接在Steam上購買官方的DLC (額外擴充內容)。

## OVERLAY (介面)

您可以在遊戲中按下鍵盤「Shift」鍵+「Tab」鍵來顯示Steam介面。

## STARTING A GAME (開始遊戲)

在*Civilization V: Brave New World* (文明帝國V: 美麗新世界) 擴充資料片的遊戲方式和*Civilization V* (文明帝國V) 和*Gods and Kings* (神與王) 相同，欲進行標準遊戲，可直接至右方點擊「立即開始」按鈕或使用「自訂遊戲」來依照自己的喜愛設定遊戲細節。

您也可以點擊單人選單中的「戰役」按鈕來進行新的「戰役」遊戲。

## THE CIVILIZATION WEB SITE (文明帝國官方網站)

*Civilization* (文明帝國) 官方網站中提供了所有 *Civilization* (文明帝國) 系列中各種最新的資訊和新聞，其中也包含了粉絲專區、討論區和各種各樣的資源可以讓您來發掘。

(文明帝國) 官方網站網址如下：[www.civilization.com](http://www.civilization.com)。

## CHAPTER 2: NEW STUFF (第二章: 新的玩意兒)

### CULTURE AND TOURISM (文化及觀光)

*Brave New World* (美麗新世界) 中，我們創造了全新的文化體驗；在*Brave New World* (美麗新世界) 擴充資料片前，文化勝利包含了5種政策路線和建設烏托邦。為了體現更偉大的文明目標來成為「世界之最」，我們增加了全新的遊戲挑戰和獎勵。

讓我們來開始朝著這兩種目標前進吧：文化及觀光！

#### CULTURE (文化)

文化中的藝術和人文學科是文明發展最重要的指標，在遊戲中，文化有三個主要用途：增加你的城市整體範圍的大小，藉此來購買新的社會政策，在遊戲的後期，意識形態也可以做為防禦其他文化的方法。

#### TOURISM (觀光)

觀光的產生來自於偉大的歷史文物放置在文化古蹟中，這讓自己的文化可以藉此傳播到另一個文明之中。當您把更多的文化放到博物館、露天劇場、歌劇院中，觀光傳播效果也會持續增加，藉此可以提高觀光開放的區域、貿易路線、宗教的傳播和思想上交流，進而建造旅館或是機場。

#### CULTURE VICTORY (文化勝利)

當您在整個遊戲中累積觀光輸出超過所有其他文明在文化上的輸出時，您將會獲得文化勝利！您要獲得文化勝利，必須隨時得注意外來文化的入侵並進行防禦並使用犯罪來攻擊其他文明。您可以利用遊戲畫面右上角的「文化概覽」來查詢現在的文化進度。

有了這個基礎的知識後，讓我們來探討其他新的文化吧！

### GREAT ARTISTS, GREAT WRITERS, AND GREAT MUSICIANS

(偉大的藝術家、偉大的作家、偉大的音樂家)

在*Brave New World* (美麗新世界) 中，有三種不同的文化貢獻職業：偉大的藝術家、偉大的作家、偉大的音樂家，要創造出這些特殊職業的人民，你會需要用到特殊的專家。

- 一個藝術家專家文化可以產生出一個偉大的藝術家。藝術家會被分配至相應的專業空間中—藝術家協會。
- 一個作家專家文化可以產生出一個偉大的作家。作家會被分配至相應的專業空間中—作家協會。

- 一個音樂家專家文化可以產生出一個偉大的音樂家。音樂家會被分配至相應的專業空間中—音樂家協會。

一個偉大的藝術家可以創造出一個偉大的藝術作品，並且放置在最近的城市中。該城市必須擁有一個適當的建築物和一個空格（像是皇宮、博物館或大教堂）。該藝術家也有能力創造出一個黃金時代。

一個偉大的作家可以創造出一個偉大的文學作品，並且放置在最近的城市中。該城市必須擁有一個適當的建築物和一個空格（像是圓形劇場、民族史詩、英雄史詩或是皇家圖書館）。該作家也有能力撰寫出一個政治白皮書來對文化做大量的提升。

一個偉大的音樂家可以創造出一個偉大的音樂作品，並且放置在最近的城市中。該城市必須擁有一個適當的建築物和一個空格（像是歌劇院或廣播塔）。該音樂家也可在不同的文明間進行巡迴演出，這可以讓您的一塊區域在時間內提升觀光程度。

執行上述活動時將會消耗一位偉大的人。

## GREAT WORKS (偉大的作品)

偉大的作品是由偉大的藝術家、偉大的作家、偉大的音樂家所創造出來的作品，這些作品是經過時間的洗禮而成為的，像是Leonardo Da Vinci's *Mona Lisa*（達文西的蒙娜麗莎的微笑）或Charles Dickens' *A Christmas Carol*（查爾斯·狄更斯的聖誕頌）。

當創造出一個偉大的作品後，並将它放置在偉大的作品空格中（像是偉大的藝術作品放置在博物館、偉大的文學作品放置在圓形劇場、偉大的音樂作品放在露天劇場）。一旦放置該作品後將會獲得文化和旅行。

要創造一個偉大的作品，選擇你的偉大藝術家 / 作家 / 音樂家並在六角形移動範圍內移動。只要在城市中有建築有對對應的空格時，便可以在操作介面點擊「創造偉大作品」圖示來進行創造。偉大的作品像是Leonardo Da Vinci's *Mona Lisa*（達文西的蒙娜麗莎的微笑）及偉人的消耗將會顯示在您的螢幕上。

## MANAGING GREAT WORKS (管理偉大的作品)

在任何時候您都可以開啟「文化概覽」介面來移動「偉大的作品」，這個介面可以幫助你在被別的文明入侵時將「偉大的作品」進行快速轉移安全的地方。你也可以放置不同的偉大作品到博物館或是奇觀進行不同主題的組合來獲得額外的文化及觀光獎勵。

## ARCHAEOLOGY (考古學)

當您進行考古學的研究後，將會在地圖中出現一個新的資源「古代遺跡」。這些地方的產生是早期在遊戲中真的發生過戰鬥的地點，或是被野蠻人所留下的痕跡。為了發掘這些地方，您可以創造一個「考古學家」來挖掘神器或建立地標。

如果您選擇挖掘神器，可以將挖掘出來的神器放置在任何開放的博物館、故宮或是某些奇觀的空格中。你也可以像偉大的作品一樣，放置不同的神器到博物館或是奇觀進行不同主題的組合來獲得額外的文化及觀光獎勵。

如果您選擇建立地標，可以獲得相對考古遺跡歷史時間的文化。歷史月悠久的考古遺跡會讓您在每回合中獲得更多的文化，還可以在地標的旁邊產生觀光，並建立旅館或是機場。

*Civilization V: Brave New World*（文明帝國5：美麗新世界）包含數個文化和經濟系統及9個新的文明、建築、新的奇蹟、偉人和社會政策。這些變化和新增的挑戰將讓你能不斷地嘗試和建立你的文明。

## TRADE (貿易)

在人類歷史上，國內外的貿易可以帶動國家的經濟。雖然有許多方式可以來獲得黃金，但現在可以在不同文明之間建立城市來獲得更多的黃金。貿易路線有兩種類型：陸上貿易及海上貿易。文明的貿易路線有範圍的限制，貿易數量則依賴兩個城市間資源的多樣性。研究某些

技術或建設奇觀可以增加貿易範圍或是數量。此外，也可以藉由貿易來傳播宗教和科技。

### **CARAVANS AND CARGO SHIPS (大篷車和貨船)**

陸上貿易及海上貿易都各別有新的交通工具。大篷車可以用來建立陸上貿易路線，但也會被地形或其他障礙所限制。貨船可以用來建立海上貿易路線，當建立海上貿易路線後，便可以賺取比陸上貿易多兩倍的黃金量。一旦選擇了城市間的貿易，將會自動規劃貿易路線，不會有堆疊上的問題。

### **WAR AND PILLAGING (戰爭與掠奪)**

貿易帶來巨大的好處，但也帶來許多威脅。宣戰後，敵方文明的城市之間的所有貿易路線會即時中斷。貿易路線也可以被掠奪，但進行掠奪行為會連帶對所有貿易路線的所有者宣戰，也可能會產生對自己文明的負面影響。

### **INTERNAL TRADE ROUTES (國內貿易)**

在同一個文明中，可以開啟兩個城市間的貿易路線，如果城市有糧倉，則可以運送食物；如果有工作坊，則可以進行生產運送。國內貿易不會帶來任何好處，而且貿易路線有數量限制。

每次的貿易路線有時間限制，在時間還沒結束前都無法自由進行貿易路線及方式的變動，但遭遇掠奪後，該回合結束時，您就可以重新選擇貿易方式及貿易地點，或延續之前的貿易路線。

更多貿易的詳細資訊可以開啟「貿易總覽」進行查看。要了解更多貿易航線、大篷車和貨船資訊，可以開啟「文明百科」進行查閱。

## **WORLD CONGRESS (世界大會)**

在*Brave New World* (美麗新世界) 中，達成外交勝利的途徑不再只是簡單的建設聯合國建築，而是要通過當選「聯合國領袖」方能達成外交勝利。世界大會是可以對各種文明提出國際決策和表決，最終進行表決成為「聯合國領袖」。世界大會領袖是第一個發現印刷術和發現所有文明的玩家可以成為的，直到世界大會被進行重整。

### **RESOLUTIONS (決策)**

每次世界大會開始前，兩個文明都有機會提出具有約束力的決策，如果多數採用其決策，該文明將成為多數文明的國會代表。決策的問題涵蓋像是，禁止奢侈品的貿易、實施禁運、對另一個文明增加文化奇觀等許多種不同的面向。在每個時代變換時，將會自動進行世界大會領袖的選舉。多數決可以讓一個決策成行，當然，也可以進行決策的否決。

### **INTERNATIONAL PROJECTS (國際項目)**

國際項目也成為了世界大會決策的一部份。像是決策了國際太空站的建設項目，便可促使所有文明進行城市方向的生產。在該項目完成後，對該項目貢獻最多的三個文明將可得到巨大的利益。

### **DELEGATES AND DIPLOMACY (代表和外交)**

通過使用代表來決定世界大會的決議案。文明開始時便擁有相同數量的「代表」，但他們可以利用成為「世界大會領袖」或和其他城市結盟來獲得更多「代表」數量，並且更順利的通過「決策案」。隨著遊戲的進行，當每個文明進入到不同時代，「代表」數量也會跟著增加。當需要暗地裡得知其他文明的投票決議時，則需要透過一個特殊的間諜「外交官」來達成，亦可共享相同的思想。另外，當您將「代表」指派到另一個文明，而該文明首都「外交官」允許您的到來，就表示雙方可以達成和平條約或資源貿易。

## DIPLOMATIC VICTORY (外交勝利)

當一個文明建造聯合國世界奇觀時，將成為永久舉辦「世界大會」的領袖。另外，要選出「世界的領袖」時，要謹慎考慮每個對話中自動添加的新建議。當玩家能夠贏得多數代表支持這項決策時，也就贏得了外交勝利。

關於待決策和已過決策以及代表數量等方面的詳細資訊，可以查閱「世界大會總覽」介面來獲得。要了解更多關於決策、世界大會等相關外交勝利的資訊，可以參閱「文明百科」。

## SOCIAL POLICY ADJUSTMENTS (社會政策調整)

在 *Brave New World* (美麗新世界) 新的遊戲系統中，添加及調整了部分社會政策的走向。增加兩個政策路線：美學與探索。另外，所有的政策路線完全解鎖時，可以讓您建立一個該政策的世界奇觀。

新的意識形態路線結合專制、自由和秩序。當建設三個工廠或進入現代時代，系統將會提示您選擇文明爾後的意識形態。每個意識形態路線都包含一套獨特的思想原則，將可獲得特殊的好處，且當您將所有路線解鎖後便可建造一個特殊的奇觀。

更多社會政策和意識型態資訊可以參閱「文明百科」。

## NEW TECHNOLOGIES (新的科技)

### THE INTERNET (網際網路)

所有城市都擁有兩個觀光可以更快地獲得文化勝利。

Costs (費用) : 9240科學

Prerequisite Techs (必要得技術) : 無線通訊

Leads to Techs (帶來的技術) : 未來科技

## NEW LUXURY RESOURCES (新的奢侈品資源)

### ANTIQUITY SITE (古城遺跡)

Revealed By (發現於) : Archeology (考古學)

Yields (產出) : 偉大工藝品或遺址

Can be Found On (可發現於) : 丘陵

Improved By (改善) : 考古挖掘場

### CLOVES (丁香)

Food (食物) : 0

Production (產出) : +2

Gold (黃金) : +1

Can be Found On (可發現於) : Indonesian city (印尼城市)

### NUTMEG (肉荳蔻)

Food (食物) : 0

Production (產出) : +2

Gold (黃金) : +1

Can be Found On (可發現於) : Indonesian city (印尼城市)

### PEPPER (胡椒)

Food (食物) : 0

Production (產出) : +2

Gold (黃金) : +1

Can be Found On (可發現於) : Indonesian city (印尼城市)

## NEW UNITS (新單位)

### NON-COMBAT UNITS (非戰鬥單位)

#### ARCHAEOLOGIST (考古學家)

Movement (移動) : 4

Tech Requirement (科技需求) : Archaeology (考古學)

Cost (費用) : 200

Special Abilities (特殊能力) : 一種特殊的單位，可以用來挖掘古城遺址。

#### CARAVAN (大篷車)

Tech Requirement (科技需求) : Animal Husbandry (家畜馴養)

Cost (費用) : 75

Special Abilities (特殊能力) : 建立陸上貿易路線。

#### CARGO SHIP (貨船)

Tech Requirement (科技需求) : Sailing (帆船)

Cost (費用) : 100

**Special Abilities (特殊能力)** : 建立海上貿易路線。

**RECON UNITS (偵查單位)**

**PATHFINDER (開拓者)**

**Strength (力量)** : 8

**Movement (移動)** : 2

**Cost (費用)** : 45

**Special Abilities (特殊能力)** : Shoshone (肖松尼) 人的特殊單位。可以從古代遺跡受益。

**RANGED UNITS (遠距攻擊單位)**

**BAZOOKA (火箭兵)**

**Strength (力量)** : 85, 距離 85

**Range (範圍)** : 1

**Movement (移動)** : 2

**Tech Requirement (科技需求)** : Nuclear Fission (核融合)

**Cost (費用)** : 375

**Special Abilities (特殊能力)** : 無

**HAND AXE BARBARIAN (持斧野蠻人)**

**Strength (力量)** : 9, 距離 9

**Range (範圍)** : 1

**Movement (移動)** : 2

**Tech Requirement (科技需求)** : Theology (神學)

**Cost (費用)** : 56

**Special Abilities (特殊能力)** : 持斧野蠻人相當於戰車射手。

**MOUNTED UNITS (騎兵單位)**

**BERBER CAVALRY (柏柏爾騎兵)**

**Strength (力量)** : 34

**Movement (移動)** : 4

**Tech Requirement (科技需求)** : Military Science (軍事科學)

**Cost (費用)** : 225

**Resources Required (資源需求)** : Horses (馬匹)

**Special Abilities (特殊能力)** : 摩洛哥獨特的單位。無論在沙漠和摩洛哥的領土都可進行作戰。

**COMANCHE RIDERS (科曼奇騎兵)**

**Strength (力量)** : 34

**Movement (移動)** : 4

**Tech Requirement (科技需求)** : Military Science (軍事科學)

**Cost (費用)** : 200

**Resources Required (資源需求)** : Horses (馬匹)

**Special Abilities (特殊能力)** : Shoshone (肖松尼) 人的獨特單位。比一般的騎兵更快更便宜。

**WINGED HUSSAR (驃騎兵)**

**Strength (力量)** : 28

**Movement (移動)** : 5

**Tech Requirement (科技需求)** : Metallurgy (冶金學)

**Cost (費用)** : 185

**Resources Required (資源需求)** : Horses (馬匹)

**Special Abilities (特殊能力)** : 波蘭的獨特單位。擅長攻擊騎兵單位。專門攻擊敵人的重裝騎兵。比槍騎兵更快更強大。部隊防守撤退時，他造成的傷害會比他受到的傷害還多。

### MELEE UNITS (近戰單位)

IMPI (非洲班圖武士)

Strength (力量) : 16

Movement (移動) : 2

Tech Requirement (科技需求) : Civil Service (文官制度)

Cost (費用) : 90

Special Abilities (特殊能力) : 祖魯的獨特單位。擅長攻擊騎兵。他還會在第一次攻擊時使用遠程攻擊。

### KRIS SWORDSMAN (克里斯劍客)

Strength (力量) : 14

Movement (移動) : 2

Tech Requirement (科技需求) : Iron Working (鐵器)

Cost (費用) : 75

Resources Required (資源需求) : Iron (鐵)

Special Abilities (特殊能力) : Indonesia (印尼) 的獨特單位。在戰鬥中使用神秘的武器解所特殊能力。

### PRACINHA (葡萄牙兵)

Strength (力量) : 70

Movement (移動) : 2

Tech Requirement (科技需求) : Plastics (塑膠)

Cost (費用) : 375

Special Abilities (特殊能力) : 巴西的獨特單位。邁向黃金時代時，在其他國家的土地上擊敗敵人可以獲得一倍以上的分數。

### SIEGE TOWER (攻城塔)

Strength (力量) : 12

Movement (移動) : 2

Tech Requirement (科技需求) : Mathematics (數學)

Cost (費用) : 75

Special Abilities (特殊能力) : Assyria (亞述) 人的獨特單位。增加城市附近單位的攻擊加成。只能攻擊城市。

### XCOM SQUAD (XCOM空降小隊)

Strength (力量) : 110

Movement (移動) : 2

Tech Requirement (科技需求) : Nanotechnology (奈米技術)

Cost (費用) : 400

Special Abilities (特殊能力) : Skyranger推廣 - 像空投戰車，範圍 (40格)

### NAVAL MELEE UNITS (海軍近戰單位)

NAU (流浪人)

Strength (力量) : 20

Movement (移動) : 5

Tech Requirement (科技需求) : Astronomy (天文學)

Cost (費用) : 120

Special Abilities (特殊能力) : 葡萄牙的獨特單位。在國外城市可以一次賺取額外的黃金。

### NAVAL RANGED UNITS (海軍遠距單位)

GREAT GALLEASS (加利斯戰艦)

Strength (力量) : 18, 距離 20

Range (範圍) : 2

**Movement (移動) :** 3

**Tech Requirement (科技需求) :** Compass (羅盤)

**Cost (費用) :** 110

**Special Abilities (特殊能力) :** 威尼斯的獨特單位。比普通的戰艦更強但也更昂貴。

## NEW BUILDINGS (新的建築)

### AIRPORT (機場)

**Tech Requirement (科技需求) :** Radar (雷達)

**Building Requirement (建築需求) :** 無

**Cost (費用) :** 400

**Maintenance (維護費用) :** 5

**Specialist Slot (專家空格) :** 無

**Effects (效果) :** 世界奇觀和自然奇觀50%獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +50%。

### CANDI (寺院)

**Tech Requirement (科技需求) :** Theology (神學)

**Building Requirement (建築需求) :** 無

**Cost (費用) :** 120

**Maintenance (維護費用) :** 1

**Faith (信仰) :** 2

**Specialist Slot (專家空格) :** 無

**Effects (效果) :** Indonesia (印尼) 中世紀時期取代花園的獨特建築。必須建立在河流或湖泊旁邊。每個城市擁有至少一個跟隨世界宗教信仰的偉人可獲得+2信仰和+25%偉人

### CARAVANSARY (商隊旅館)

**Tech Requirement (科技需求) :** Horseback Riding (騎術)

**Building Requirement (建築需求) :** 無

**Cost (費用) :** 120

**Maintenance (維護費用) :** 無

**Specialist Slot (專家空格) :** 無

**Effects (效果) :** 最早開發國際貿易的城市獲得50%範圍，並額外獲得2黃金。

### DUCAL STABLE (馬廄)

**Tech Requirement (科技需求) :** Horseback Riding (騎術)

**Building Requirement (建築需求) :** 無

**Cost (費用) :** 75

**Maintenance (維護費用) :** 無

**Specialist Slot (專家空格) :** 無

**Effects (效果) :** 波蘭古典時代的獨特建築。每個騎兵單位獲得 +15% 生產和 +15 經驗; 每個城市的馬廄獲得 +1 生產和 +1 黃金。

### HOTEL (旅館)

**Tech Requirement (科技需求) :** Refrigeration (致冷)

**Building Requirement (建築需求) :** 無

**Cost (費用) :** 300

**Maintenance (維護費用) :** 無

**Specialist Slot (專家空格) :** 無

**Effects (效果) :** 世界奇觀和自然奇觀50%獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +50%。

### **IKANDA (伊坎達)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Bronze Working (青銅器)

**Building Requirement (建築需求)** : 無

**Cost (費用)** : 75

**Maintenance (維護費用)** : 1

**Specialist Slot (專家空格)** : 無

**Effects (效果)** : 古老時期的祖魯人的獨特建築，並取代了軍營。獲得強大的近戰單位。

### **ROYAL LIBRARY (皇家圖書館)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Writing (文字)

**Building Requirement (建築需求)** : 無

**Cost (費用)** : 75

**Maintenance (維護費用)** : 1

**Great Works (偉大作品)** : 1 Literature (文學)

**Specialist Slot (專家空格)** : 無

**Effects (效果)** : 古老時期的Assyria (亞述) 人的獨特建築，並取代了圖書館。在放滿偉大文學作品時，訓練的單位將獲得額外的經驗值。城市中的每兩個市民獲得+1科學。

## **NEW IMPROVEMENTS (新地域設備)**

### **ARCHAEOLOGICAL DIG (考古挖掘)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Archaeology (考古學)

**Can be Built On (可建造於)** : Antiquity Site (古城遺跡)

**Effects (效果)** : 只能建造考古學家。完成後可建立為一個永久性的地標或在偉大作品空格中放入神器。

### **BRAZILWOOD CAMP (巴西木營)**

**Yields (產出)** : +2 黃金

**Tech Requirement (科技需求)** : Machinery (機械)

**Can be Built On (可建造於)** : Jungle (叢林)

**Effects (效果)** : 中世紀時期巴西的獨特改進。研究聲學可+2文化。

### **CHATEAU (酒莊)**

**Yields (產出)** : +2 文化, +1 黃金

**Tech Requirement (科技需求)** : Chivalry (騎士制度)

**Can be Built On (可建造於)** : 草原、平原、沙漠、凍土、雪原。只能建立在奢侈品資源旁邊且不能與另一個酒莊相鄰。

**Effects (效果)** : 中世紀時代法國的獨特改進。研究飛行可獲得+1文化和+2黃金，改進格子+50%防禦加成。

### **FEITORIA (皮奧伊)**

**Yields (產出)** : +50%防禦加成

**Tech Requirement (科技需求)** : Navigation (導航)

**Can be Built On (可建造於)** : 草原、平原、沙漠、凍土、雪原

**Effects (效果)** : 文藝復興時期葡萄牙的獨特改進。

### **KASBAH (古堡)**

**Yields (產出)** : +1 食物, +1 生產, +1 黃金, +50% 防禦加成

**Tech Requirement (科技需求)** : Chivalry (騎士制度)

**Can be Built On (可建造於)** : 沙漠

**Effects (效果)** : 中世紀時期摩洛哥的獨特改進。

## NEW NATURAL WONDERS (新的自然奇觀)

### KING SOLOMON'S MINES (所羅門王的寶藏)

King Solomon's (所羅門王)的寶藏在19世紀的Africa (非洲) 造使歐洲探險家趨之若鶩，類似於在16世紀新世界Spanish (西班牙) 征服者尋找傳說中的El Dorado (黃金國)。當歐洲第一次遇到在東非Zimbabwe (辛巴威)的神秘古城遺跡，他們百思不得其解它的位置，並且不認為它可能曾經是個繁榮發展的帝國。對於它的存在有許多的解釋，但有一個擄獲了大眾的想像，那就是Great Zimbabwe (大辛巴威)保護了在 King Solomon's (所羅門王)的寶藏附近Chimanimani Mountains (奇馬尼馬尼山)的工人們。據說，Palestine (巴勒斯坦) 數千里可以找到聖經裡國王的珍貴金屬和寶石的傳說寶藏源頭。幾十年來，探險者們和追求財富的人們尋找傳說中的寶藏，但都沒有人成功。

**Yields (產出) :** 6 production (生產)

**Movement Cost (移動花費) :** 無法移動

### LAKE VICTORIA (維多利亞湖)

Lake Victoria (維多利亞湖)的表面面積超過26,000平方英里，是Africa (非洲) 最大的湖泊、地球上的第二大淡水湖，也是世界上最大的熱帶湖泊。為 White Nile (白尼羅河) 和 Katonga (卡唐加河) 兩條大河的源流。湖泊的第一個歷史記載是來自於從海岸推進到內陸並在當地人身上尋找黃金、象牙和其他商品的Arab (阿拉伯) 商人。探究Nile (尼羅河) 源頭的歐洲探險家發現湖泊是由英國人John Speke (約翰·斯皮克) 在公元1858年後，以當時的英國君王的名字來命名。Lake Victoria (維多利亞湖) 是較淺的湖泊，並且容納幾乎所有降雨的水，這些因素與Uganda (烏干達) 水力發電的開發相結合，使湖泊極其容易受到氣候變化，造成2006年的水位達到80年來的新低。儘管如此，在Lake Victoria (維多利亞湖) 的岸上仍然維持著蓬勃的農工企業發展，並成為了非洲 (Africa) 最大的捕撈作業。

**Yields (產出) :** 6 Food (食物)

**Movement Cost (移動花費) :** 無法移動

### MT. KILIMANJARO (乞力馬扎羅山)

由3個火山錐所組成的乞力馬扎羅山，最高達19,340英尺 - 使它成為非洲 (Africa) 的最高點和世界上最高的獨立山峰 - Kilimanjaro (乞力馬扎羅山) 位於Tanzania (坦尚尼亞) 東北部。細層狀火山，它的兩個峰 (Mawenzi (馬文濟峰) 和Shira (西拉峰)) 都是死火山，而其最高峰 (Kibo (基博峰)) 是處於休眠狀態，其最後一次的爆發可追溯到大約15萬年。公元1848年歐洲人German (德國) 傳教士Johannes Rebmann (約翰內斯·雷布曼) 第一次對它進行報導，然而他所記述的覆蓋積雪的山如此接近赤道的報導被駁斥了幾十年。在1860年根據Johann Krapf (約翰維希克拉普夫)，此山被沿岸的Swahilis (斯瓦希里人) 稱為「Kilimanjaro (乞力馬扎羅)」，意思是「偉大的山」或「商旅的山」。基博峰從沒被登頂過，直到1889年時，由Austrian (奧地利) 率領的探險隊登山家Ludwig Purtscheller (路德維希·普特舍勒) 和德國地質學家Hans Meyer (漢斯·邁爾) 完成了攀登，並進入火山口。

**Yields (產出) :** 3 Food (食物), 2 culture (文化)

**Movement Cost (移動花費) :** 無法移動

## NEW WORLD WONDERS (新的世界奇觀)

### BOROBUDUR (婆羅浮屠)

**Tech Requirement (科技需求) :** Theology (神學)

**Cost (費用) :** 300

**Faith Output (信仰輸出) :** 5

**Effects (效果) :** 必須建立在神聖城市。3個免費的傳教士。

### **BROADWAY (百老匯)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Radio (無線電)

**Cost (費用)** : 1060

**Cultural Output (文化輸出)** : 2

**Great Works (偉大作品)** : 3音樂

**Effects (效果)** : 建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的偉大音樂家。獲得3個偉大音樂作品的空格。

### **GLOBE THEATRE (環球劇院)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Printing Press (印刷業)

**Cost (費用)** : 500

**Cultural Output (文化輸出)** : 2

**Great Works (偉大作品)** : 2文學

**Effects (效果)** : 建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的偉大作家。獲得2個偉大文學作品的空格。

### **INTERNATIONAL SPACE STATION (國際太空站)**

**Cost (費用)** : 1

**Effects (效果)** : 從科學家和工程師獲得 +1科學和 +1 生產。使用偉大科學家發現新的科技可以增加33%科學。只能通過世界大會來建立合作。

### **RED FORT (紅堡)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Metallurgy (冶金學)

**Cost (費用)** : 625

**Culture (文化)** : 1

**Defense (防禦)** : 12

**Great Scientist Points (偉大科學家點數)** : 1

**Effects (效果)** : 所有城市內的建築增加25%防禦效果。

### **PARTHENON (帕台農神廟)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Drama and Poetry (戲劇與詩學)

**Cost (費用)** : 250

**Cultural Output (文化輸出)** : 4

**Great Works (偉大作品)** : 1 藝術或工藝品

**Effects (效果)** : 偉大作品空格中包含一個愈建的偉大作品。

### **PRORA (波哈)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Flight (航空)

**Cost (費用)** : 1060

**Happiness Output (快樂輸出)** : 2

**Ideology Required (意識形態)** : 專制

**Effects (效果)** : 需要專制意識形態。除了 +2 快樂，普羅拉渡假村也提供了每兩個政策的 +1 快樂。1個免費的社會政策。

### **UFFIZI (烏菲齊)**

**Tech Requirement (科技需求)** : Architecture (建築學)

**Cost (費用)** : 625

**Cultural Output (文化輸出)** : 2

**Great Works (偉大作品)** : 3藝術或工藝品

**Effects (效果)** : 需要建築學。建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的藝術家。獲得3個偉大藝術品的空格。

## NEW NATIONAL WONDERS (新的國家奇觀)

### ARTISTS' GUILD (藝術家協會)

Tech Requirement (科技需求) : Guilds (公會)

Cost (費用) : 150

Maintenance (維護費用) : 1黃金

Great Artist Points (偉大藝術家點數) : 2

Specialists (專家) : 2 藝術家

Effects (效果) : 增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大藝術家。增加2個專家進入藝術家協會可提高偉大藝術家的獲得率 and 文化的增加 (1個專家3文化和3GPP)

### EAST INDIA COMPANY (東印度公司)

Tech Requirement (科技需求) : Guilds (公會)

Cost (費用) : 155

Gold Output (黃金輸出) : +4

Required Buildings (需要建築) : Market (市場)

Effects (效果) : 在所有城市內必須擁有1個市場。帝國的城市數量使成本會提昇。當其他玩家的 city 和東印度公司進行貿易，將會產生額外的4黃金給城市擁有者，貿易路線擁有者獲得額外2個黃金貿易路線。

### MUSICIANS' GUILD (音樂家協會)

Tech Requirement (科技需求) : Acoustics (聲學)

Cost (費用) : 200

Maintenance (維護費用) : 1 黃金

Great Musician Points (偉大音樂家點數) : 3

Specialists (專家) : 2 音樂家

Effects (效果) : 增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大音樂家。增加2個專家進入音樂家協會可提高偉大音樂家的獲得率 and 文化的增加 (3個專家3文化和3GPP)

### NATIONAL VISITOR CENTER (全國旅客中心)

Tech Requirement (科技需求) : Telecommunications (無線通訊)

Cost (費用) : 430

Maintenance (維護費用) : 2 黃金

Required Buildings (需要建築) : Hotel (旅館)

Effects (效果) : 在所有城市內必須擁有1個旅館。帝國的城市數量使成本會提昇。世界奇觀和自然奇觀100%獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +100%。

### WRITERS' GUILD (作家協會)

Tech Requirement (科技需求) : Drama and Poetry (戲劇和詩歌)

Cost (費用) : 100

Maintenance (維護費用) : 1 Gold (黃金)

Great Writer Points (偉大作家點數) : 1

Specialists (專家) : 2 Writer (作家)

Effects (效果) : 增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大作家。增加2個專家進入作家協會可提高偉大作家的獲得率 and 文化的增加 (3個專家3文化和3GPP)

## NEW CIVILIZATIONS (新的文明)

### ASSYRIA (亞述)

Assyria (亞述) 王國曾經是地球上最為繁榮和強大的國家，但現在早已落入歷史的塵埃。在Mesopotamia (美索不達米亞) (今Iraq (伊拉克) 北部) 的重鎮, Akkadian (阿卡德) 的 Babylonians (猶太人) 後裔建立Assyria (亞述) 王國, 大約在公元前2154年, 阿卡德王國的崩壞, 其語言和習俗逐漸地合併成兩個截然不同的 Mesopotamia (美索不達米亞) 民族: 北部的Assyria (亞述) 和南部的Babylon (巴比倫)。Assyria (亞述) 王國盡可能的阻止鄰近許多試圖獨立的王國, 最著名的便是Babylon (巴比倫)。後來, Tudiya (圖迪亞) 這帶有傳奇色彩的王國成為Assyria (亞述) 國王建立的偉大帝國。也成為該地區最強大的國家。然而, Assyria (亞述) 王國不斷地遭到鄰國的入侵及攻擊, 在公元前6世紀後期, Assyria (亞述) 王國滅亡。

### Leader (領導者) : Ashurbanipal (亞述巴尼拔)

Assyria (亞述) 國王在位期間從公元前6世紀中葉開始, 超過40年的統治, 他最著名的就是對知識無止境的渴求, 及他的無情和談判的手段。無論是對他的敵人直接攻擊或是對拒絕他的人才用威脅, 在Assyria (亞述) 帝國歷史中, Ashurbanipal (亞述巴尼拔) 不斷地收集文學作品和其他文化。偉大的史料楔形文字手稿和以他名字命名的石碑, 他建立的王國等於一個歷史的儲藏庫, 在世界任何角落都可以找到。

### Unique Trait (特殊專長) :

Treasures of Ninevah (尼尼微珍寶) – 當一個城市被征服時, 得到它的人可以獲得1個免費的科技。這只能在第一次從敵人城市征服時得到。

### Unique Unit (獨特單位) :

Siege Tower (攻城塔) (取代投石機)

### Unique Building (獨特建築) :

Royal Library (皇家圖書館) (取代圖書館)

### BRAZIL (巴西)

Brazil (巴西) 是一個獨特的Americas (美洲) 殖民地, 因為他是通過和平的路徑而獲得獨立, 且他並沒有淪為英國和Spanish (西班牙) 的財產。Brazil (巴西) 從Pedro Cabral (佩德羅·卡布拉爾) 從公元1500年宣佈主權是Portuguese (葡萄牙) 的殖民地開始, 直到1815年被佔領, 王室流亡。在1822年完全獨立, 建立了Brazil (巴西) 帝國君主立憲制的議會政府。

公元1889年皇帝Pedro II (佩德羅二世) 被推翻而成為共和國。經歷獨裁專制和軍事統治後終於在20世紀80年代第一為民選的官員上台後, 成為了真正的民主國家。在一連串的領導後, Brazil (巴西) 的政治和經濟趨向穩定, 並成為國際社會中有重要影響力的國家, 並在去年得到了名為命運的寶物。

### Leader (領導者) : Pedro II (佩德羅二世)

第一個出生在Brazil (巴西) 的統治者, 在他的長期帶領下讓他的祖國趨向穩定和進步, 並成為South America (南美洲) 重要國家。Pedro II (佩德羅二世) 是個冷靜且嚴肅的人, 並自認為是個獨裁者, 他常使用君主立憲的制度來抵抗其他的政治黨派, 企圖維持自己在巴西的地位。民主共和的趨勢潮流下, Brazil (巴西) 內部的不滿導致了奴隸解放和許多高層發起的軍事政變, 最終在1889年11月僅耗時幾個小時便推翻了專制制度。

### Unique Trait (特殊專長) :

嘉年華會 – 在黃金時代時, 旅遊輸出多出一倍。可以在黃金時代獲得偉大藝術家、音樂家、作家50%的速度。

### Unique Unit (獨特單位) :

Pracinha (葡萄牙兵) (取代步兵)

### Unique Improvement (獨特改進) :

Brazilwood Camp (巴西木營)

## INDONESIA (INDONESIA (印尼))

在歷史上Indonesia (印尼) 是由18,307個島嶼組成的Indonesian (印尼) 群島上的許多城邦和小國家所組成的。在公元前200年印度史詩Ramayama中提及到了第一個Indonesia (印尼) 國家Dvipantara。最後一個主要的印度教王國, Majapahit (滿者伯夷) 帝國在公元13世紀統一了大部分的列島。歐洲探險家和貿易加的到來讓伊斯蘭蘇丹國成為了主要島嶼。歐洲人將本地稱為「香料群島」, 而Portuguese (葡萄牙)、Spanish (西班牙)、British (英國) 和Dutch (荷蘭) 從遙遠的東部和西部而來爭奪島嶼之前的貿易路線, 一直到Dutch East India Company (荷蘭東印度公司) 統治Indonesia (印尼)。經歷了四年的Dutch (荷蘭) 武裝抗爭和第二次世界大戰代來的動盪時期, 現在的Indonesia (印尼) 比以往更加穩定且進步, 但也偶爾發生教派和政治的衝突。Indonesia (印尼) 有著多種文化、宗教、種族和語言。Indonesia (印尼) 的座右銘: Bhinneka Tunggal Ika ( "Unity in Diversity (多樣性的總和) " ) 。

**Leader (領導者) :** Gajah Mada (牙也麥達)

Gajah Mada (牙也麥達) (尊稱為「Elephant General (大象將軍)」), 在擔任Indonesia (印尼) 總理帶來民族自豪和愛國, 在公元14世紀是Majapahit (滿者伯夷) 帝國的民族英雄代表。關於他早年的生活環境和教育資料十分稀少, 僅知道他出生在一般家庭, 他靠著他的智慧和狡猾往上爬並獲得了權力, 而他在戰場上也是著名的勇猛。

最後他成為了Indonesia (印尼) 的總理, 而他在征服其他鄰近島嶼也獲得巨大成功, 合併成現在團結的Indonesia (印尼) 。

**Unique Trait (特殊專長) :**

Spice Islanders (香料島民) - 前三個Indonesia (印尼) 的發源城市可增加2獨特奢侈品資源 (不能被夷為平地) 。

**Unique Unit (獨特單位) :**

Kris Swordsman (克里斯劍客) (取代劍士)

**Unique Building (獨特建築) :**

Candi (寺院) (取代花園)

## MOROCCO (摩洛哥)

Morocco (摩洛哥) 是由Phoenicians (腓尼基人)、Carthaginians (迦太基人)、Romans (羅馬人) 和Vandals (汪達爾) 所居住之地, 在(公元739-743年) 由Berber Revolt (柏柏爾人) 起義推翻了Umayyad Arab (阿拉伯倭馬亞) 統治, 完成了全國的首次統一。Morocco (摩洛哥) 的範圍從Almohad (阿爾摩拉維) 和後續Almohad (蒙哈德) 的caliphates (哈里發) 到Africa (非洲) 西北部地區, 也包括了Rif mountain (阿特拉斯里夫山脈)、western Sahara (西撒哈拉) 和南部Mediterranean (地中海) 沿岸。公元1554年, Mohammed ash-Sheikh (薩阿迪蘇丹穆罕默德灰謝赫) 擊敗了Wattasids (華特塞斯), 並聲稱佔有整個Morocco (摩洛哥) 的主權。接下來的一個世紀, Saadi (薩阿迪) 轉而開始入侵其他European (歐洲) 地區, Morocco (摩洛哥) 為唯一沒有被Ottoman (奧斯曼) 帝國統治到的地區。在17世紀, 君主立憲制國家Alaouite崛起。儘管50年來有French (法國) 和Spanish (西班牙) 在其左右, Morocco (摩洛哥) 一直保持著獨特的文化和政治身份。現在, Morocco (摩洛哥) 在公元1956年成為第一個Muslim (穆斯林) 國家, 也持續與其他西方自由國家保持密切的經濟和文化關係。

**Leader (領導者) :** Ahmad al-Mansur (艾哈邁德·曼蘇爾)

做為North Africa (北非) 歷史上最據影響力的領導人Ahmad al-Mansur (艾哈邁德·曼蘇爾), 就算在未來都有舉足輕重的影響。在公元16世紀Mohammed ash-Sheikh (薩阿迪蘇丹穆罕默德) 統治底下, 在文藝復興時期, Al-Mansur (艾哈邁德·曼蘇爾) 知道Morocco (摩洛哥) 是個重要的戰略位置, 並利用Morocco (摩洛哥) 成為世界上重要的經濟及政治國家。他政策的成功讓他可以成為Morocco (摩洛哥) 名義上的統治者, 讓他可以避免掉Ottoman (奧斯曼) 帝國的要求。Saadi (薩阿迪) 對財富的追求浸提高貿易和稅收, 也讓他能夠對文化進行提升。Al-Mansur (曼蘇爾) 鼓勵Muslim (穆斯林) 和Christian (基督教) 土地的藝術家進行移民, 而Marrakesh (馬拉喀什) 也成為輝煌的地方。

**Unique Trait (特殊專長) :**

非洲的大門 - 每個和摩洛哥開啟國際貿易路線的城市+3黃金+1文化。其他和摩洛哥擁有貿易路線的文明+2黃金。

**Unique Unit (獨特單位) :**

Berber Cavalry (柏柏爾騎兵) (取代騎兵)

**Unique Improvement (獨特改進) :**

Kasbah (古堡)

**POLAND (波蘭)**

侵略、佔領、分裂、叛亂然後重生，這樣的循環描述了Poland (波蘭) 悲劇卻又喜悅的千年歷史。北方臨著Baltic (波羅) 的海而南方依靠著Carpathian Mountains (喀爾巴阡山脈)，Poland (波蘭) 位處從東邊入侵Europe (歐洲) 核心地區以及西進擁有幅員遼闊土地的Russia (俄羅斯) 的通道。在十世紀中期的Piast (皮雅斯特) 王朝，Poland (波蘭) 的種族及國家的確立才被認可；而Poland (波蘭) 的現代歷史則是從第一位國王 - Mieszko I (梅什科一世)，於西元966年皈依Christianity (基督教) 開始。數百年後，Poland (波蘭) 的時後因遭遇擁有Teutonic Knights (條頓騎士) 的強勢German (德國)，再到入侵者Mongol Golden Horde (蒙古金帳汗國) 和Soviet Union's (蘇聯) 的攻佔而大起大落。儘管於1918年恢復為自由的國家，但由於受到二次世界大戰的殘廢，在二十世紀當時的少數波蘭人受到極大的痛苦。接下來將近半世紀的極權主義統治就像是共產主義的衛星國家，1980年代，在團結工會的監督下，Poland (波蘭) 再次轉變為具有獨立主權的國家。

**Leader (領導者) : Casimir (卡西米爾)**

King Casimir III (國王卡西米爾三世) 是公元14世紀期間唯一在波蘭有著「最好的」稱號的國王。他的明確的抉擇和能力使他依靠外交大大提升波蘭王國的安全。Casimir (卡西米爾) 的父親Wladyslaw I (瓦迪斯瓦夫) 重新凝聚了分散的區域，而Casimir (卡西米爾) 接手並完整了它。重整低落的經濟、加強軍事、重新制定法律並擴展Poland (波蘭) 的邊界。Casimir (卡西米爾) 使他的國家比他想像的更好。他是Poland (波蘭) 最偉大的國王之一。

**Unique Trait (特殊專長) :**

Solidarity (團結) - 當進入到下一個時代時獲得一個免費的自由社會政策。

**Unique Unit (獨特單位) :**

Winged Hussar (驃騎兵) (取代槍騎兵)

**Unique Building (獨特建築) :**

Ducal Stable (馬廄) (取代馬棚)

**PORTUGAL (葡萄牙)**

公元一千年前Portugal (葡萄牙) 是Phoenician (腓尼基) 和後來的Carthaginian (迦太基商人) 居住地。一直到比利亞跨越Pyrenees (比利牛斯) 山脈的Celtic (凱爾特) 部落。接下來的幾個世紀，Romans (羅馬人)、Suebi (蘇維匯人) 和Visigoths (西哥特人) 統治了半島。而Portugal (葡萄牙) 的歷史可以說是從公元711年Muslim (穆斯林) 林入侵開始計算。在收復失地後Portugal (葡萄牙) 在1139年成為了獨立的Christian (基督教) 國家。「大航海時代」讓Portugal (葡萄牙) 在15世紀和16世紀建立了第一個延伸到South America (南美) 和Africa (非洲) 的全球帝國。在1910年的革命結束了一直以來的獨裁專制統治，終於在1975年進行了第一次的民主選舉。Portugal (葡萄牙) 新的憲法但生於1976年，而在1986年成為EEC (歐洲經濟共和體) 的成員，直到現在他依然是個正在進步的民主國家。

**Leader (領導者) : Maria I (瑪利亞一世)**

在數世紀以來被形容是悲劇和癡狂的朝代，Maria I (瑪利亞一世) 無疑是全世界最為人知且被Portugal (葡萄牙) 人民所鍾愛的君主。隨著父親的去世，Maria (瑪利亞) 成為不爭的第一任執政女王，統治著國家最動盪混亂的時期之一。當她即位後，罷免了父親的極惡首席顧問，一個實質上專橫的暴君。但在她丈夫、長子及女兒短時間內接連去世後，深深影響著虔誠的Maria (瑪利亞)，終於在1792年精神崩潰了。西元1807年受到Napoleon's (拿破崙)

的侵略，Maria（瑪利亞）與殘存的皇室逃到Brazil（巴西）。嚴重的精神錯亂與日俱增，最後Maria（瑪利亞）一世於1816年死於Rio de Janeiro（里約熱內盧）。

**Unique Trait（特殊專長）：**

Mare Clausum（更多領海）- 資源多樣的Portugal（葡萄牙）在每個國際貿易路線獲得2倍的黃金。

**Unique Unit（獨特單位）：**

Nau（流浪人）（取代帆船）

**Unique Improvement（獨特改進）：**

Feitoria（工廠）

**SHOSHONE（肖松尼）**

Shoshone（肖松尼人）從住在北美洲西部，他們從千百年來各種土著人民近親繁殖所組成的。Shoshone（肖松尼）人的語言是Uto-Aztecan（阿茲特克）語言的一種，他們最特別的地方在於，儘管是不同的方言，就算遇到遙遠的部落乘原野可以輕鬆交談。Shoshone（肖松尼）人從Idaho（愛達荷州）北部一直延伸至美國Arizona（亞利桑那州）北部，從加州東部到西部的Montana（蒙大拿州）都能看到他們的蹤跡。Shoshone（肖松尼）人和白人的接觸可以追溯到公元1805年的Lewis（路易斯）和Clark Expedition（克拉克遠征），並在19世紀20年代從北部地區的Rocky Mountains（洛磯山脈）進行毛皮捕獵和貿易而來。從白人探險家和白人先驅者，特別是Utah（猶他州）的Mormon（摩門）教徒聚集在Shoshone（肖松尼）部落的土地-大鹽湖的周圍。Shoshone（肖松尼）接下來的三代酋長因為白人造成其獵場被佔據和文化被破壞，因而進行抗爭，最終被美國陸軍所反擊被迫遷移。英勇的抗爭最終還是徒勞無功。最後到1890年，Shoshone（肖松尼）人遷往U.S.Indian Bureau（美國印地安人管理局保護區）。

**Leader（領導者）：Pocatello（波卡特洛）**

Chief Pocatello（酋長波卡特洛）花了他人生得大多時間來引導他們的人民奪回他們的土地。他攻擊了定居者和掠奪火車的目的是對白人的報復。原因在於公元1847年的Mormon（摩門教）移民至Salt Lake Valley（鹽湖谷），原是Shoshone（肖松尼）人的定居地。雖然Shoshone（肖松尼）和Mormon（摩門教）達成了協議，但Pocatello（波卡特洛）的部族依舊不斷變本加厲的攻擊白人的Salt Lake Road（鹽湖公路）、Oregon Trail（俄勒岡特雷爾）和California Trail（加利福尼亞），最終因美國陸軍的抵抗與攻擊而在1868年簽署了「Fort Bridger Treaty（布里傑堡條約）」，而他的部落搬遷至蛇河上游。而波卡特洛也於當地去世，也讓不足的希望轉成了絕望。

**Unique Trait（特殊專長）：**

Great Expanse（大無垠）- 發現城市後可以增加額外的領土。在自己領土內可以增加單位的攻擊力加成。

**Unique Unit（獨特單位）：**

Pathfinder（開拓者）（取代偵察兵）

**Unique Unit（獨特單位）：**

Comanche Riders（科曼奇騎兵）（取代騎兵）

**VENICE（威尼斯）**

位在亞得里亞海的瀉湖島嶼：La serenissima（最安祥或崇高之意）的Venice（威尼斯），是建立在中世紀文藝復興時期的Europe（歐洲），成為非洲大陸對東部最大的海港。Venice（威尼斯）的是由被German（德國）和Hun（匈奴）入侵的Roman（羅馬）難民所組成，於公元726年公民主義上升反抗Byzantine（拜占庭）的統治後，宣佈該地區為自由民主共和國，並由當選的117個公爵管理整個國家。從9至12世紀，Venice（威尼斯）和Morocco（摩洛哥）及Spain（西班牙）的地中海航線，從地中海東部和東方的商業樞紐，並發展海軍。公元1797年Napoleon（拿破崙）征服了整個城市，他將不再獨立。運河的奇觀、大理石教堂、壁畫、宮殿和宏偉的藝術工程都映在光波粼粼的瀉湖藍天之上，成為現在文明最浪漫的環境之一。

**Leader (領導者) : Enrico Dandolo (恩里科·丹多洛)**

第42屆的Venice (威尼斯) 總督Enrico Dandolo (恩里科·丹多洛)，他最著名的虔誠和長壽，還有他的惡名在參加了Fourth Crusade (第四次十字軍東征) 並佔領Constantinople (君士坦丁堡) 和Byzantine Empire (拜占庭帝國)。是甚麼原因讓他可以那麼有名，是因為他是個瞎子。他出生於富裕的家庭，並用了一生中大部份的時間來為共和國付出。而他於公元1192年當選總督，雖然他年事已高，但他依然接下了這個職位。Dandolo (丹多洛) 是十字軍東征的主要金主，但這最終導致了1204年公爵進攻了Constantinople (君士坦丁堡)。在此衝突爆發不久他便去世，並埋葬在Hagia Sophia (聖索菲亞大教堂) 中。

**Unique Trait (特殊專長) :**

Serenissima (威尼斯共和國) – 無法定居也無法併吞城市。兩種一般的貿易路線。  
Venice (威尼斯) 商人出現後可研究光學。可購買傀儡城市。

**Unique Units (獨特單位) :**

Merchant of Venice (威尼斯商人)

**Unique Units (獨特單位) :**

Great Galleass (加利斯戰艦) (取代戰艦)

**ZULUS (祖魯)**

每個冬天的開始，無堅不摧的Zulu (祖魯) 勇士聚集在他們祖先的土地上，用吼聲「Ngathi impi」(不整齊的：我們帶來戰爭) 承諾帶來新的榮耀。這是Zulu (祖魯) 帝國強盛的領導人Shaka (沙卡) 的精神，Cetshwayo (塞奇瓦約) 也對British (英國) 挑起了戰爭。公元1816年，Shaka (沙卡) 搶奪了以為數不多的Zulu (祖魯) 酋長之位。兩年後接續他部落酋長之職的Mfetwa (姆蒂特瓦) 及許多屆酋長領導下，Zulu (祖魯) 與Dutch (荷蘭) - Voortrekkers (移民先驅) 和British Cape Colony (英國開普殖民地) 發生衝突，而後者導致了英荷戰爭。雖然早期獲得了勝利，但Cetshwayo (塞奇瓦約) 在1879年被推翻。祖魯的土地在1887年被British (大英帝國) 吞併，雖然擊敗並佔領了Zulu (祖魯)，但Zulu (祖魯) 的戰鬥精神永不泯滅，而祖魯的領導者也進而結束了現代South Africa (南非) 種族的隔閡。

**Leader (領導者) : Shaka (沙卡)**

「攻擊敵人，一勞永逸。讓他不再復存在，不然他將再次成為你的威脅」即使是杜撰的，這些話的確是Shaka (沙卡) 的理念。Shaka (沙卡) 是Zulu (祖魯) 國王的私生子，在公元1816年要求Zulu (祖魯) 國王驅逐他的同父異母的兄弟。統一Nguni (恩古尼) 部落進入Zulu (祖魯) 王國歸功於Shaka (沙卡) 的功勞。雖然Shaka (沙卡) 在改革與創新上被稱為軍事天才，但他殘暴的統治手段同時也被譴責。無論什麼評論，Shaka (沙卡) 奠定了Zulu (祖魯) 強盛的基礎。在他於1828年被刺殺後，Zulu (祖魯) 挑起了Europeans (歐洲人) 佔領South Africa (南非) 地區的戰爭。

**Unique Trait (特殊專長) :**

Ikwa (短刺矛) – 近戰單位減少50%維護費用。所有單位升級減少25%經驗值。

**Unique Units (獨特單位) :**

Impi (非洲班圖武士) (取代常矛兵)

**Unique Building (獨特建築) :**

Ikanda (伊坎達) (取代軍營)

## CHAPTER 3: NEW SCENARIOS (第三章：新戰役)

在 *Brave New World* (美麗新世界) 擴充資料片中新增兩個全新的戰役 重現歷史上兩個國家：America (美國) 和Africa (非洲) 傳奇的爭鬥歷史。當您參與該戰役後，便可參閱「文明百科」來獲得更多資訊。

## SCENARIOS OVERVIEW (戰役簡介)

### AMERICAN CIVIL WAR (南北戰爭)

維持現有的聯邦或是創造一個新的國家。在Eastern Theater (東部戲院) 中的經典戲碼，北方的美利堅合眾國和南方的美利堅聯盟國之間的戰爭。該戰役帶來許多新單位及新技術以及American (美國) 歷史上最悲慘的時期，兄弟間、父子間的破局對決。你的目標：捕捉敵方領袖並且結束內戰。

### SCRAMBLE FOR AFRICA (掠奪非洲)

對冒險的渴望、財富的慾望、知識個渴求，讓冒險家和殖民家從Africa (非洲) 的北部及西部蜂擁而入，在那邊，他們找到充滿異國情調且充滿夢想的遺落帝國，也是擴充資料片所新增的三個文明 (Morocco (摩洛哥)、Zulu (祖魯)、Portugal (葡萄牙)) 及三個戰役 (Belgium (比利時)、Italy (義大利)、Boers (布爾人))。他們擁有許多獨特的新單位、建築和新的Natural Wonders (自然奇觀)，也造就了特有的經濟變化，當然也包含了偉大的作品和考古遺跡。

## CHAPTER 4: APPENDIX (第四章：附錄)

### NEW UNITS (新的單位)

Unit Name (單位名稱)	Strength (力量)	Movement/Range (移動/距離)	Requirements (需求)	Special Ability (特殊能力)
Recon Units (偵查單位)				
Pathfinder (探路者)	8	2		Shoshone (肖松尼) 人的特殊單位。可以從古代遺跡受益。
Melee Units (近戰單位)				
Impi (非洲班圖武士)	16	2	Civil Service (文官制度)	Zulu (祖魯) 的獨特單位。擅長攻擊騎兵。他還會在第一次攻擊時使用遠程攻擊。
Kris Swordsman (克里斯劍客)	14	2	Iron Working (鐵器)	Indonesia (印尼) 的獨特單位。在戰鬥中使用神秘的武器解所特殊能力。
Pracinha (葡萄牙兵)	70	2	Plastics (塑膠)	Brazilian (巴西) 的獨特單位。邁向黃金時代時，在其他國家的土地上擊敗敵人可以獲得一倍以上的分數。
Siege Tower (攻城塔)	12	2	Mathematics (數學)	Assyria (亞述) 人的獨特單位。增加城市附近單位的攻擊加成。只能攻擊城市。

Unit Name (單位名稱)	Strength (力量)	Movement/Range (移動/距離)	Requirements (需求)	Special Ability (特殊能力)
XCOM Squad (XCOM空降小隊)	110		2 Nanotechnology (奈米技術)	Skyranger推廣 - 像空投戰車·範圍 (40格)
Ranged Units (遠距離單位)				
Bazooka (火箭兵)	85, 距離 85	2, 範圍 1	Nuclear Fission (核融合)	
Hand-Axe Barbarian (持斧野蠻人)	9, 距離 9	2, 範圍 1	Wheel (輪子)	持斧野蠻人相當於 戰車射手。
Mounted Units (騎兵單位)				
Berber Cavalry (柏柏爾騎兵)	34		4 Military Science (軍事科學)	Polish (波蘭) 的 獨特單位。擅長攻 擊騎兵單位。專門 攻擊敵人的重裝騎 兵。比槍騎兵更快 更強大。部隊防守 撤退時, 他造成的 傷害會比他受到的 傷害還多。
Comanche Riders (科曼奇騎兵)	34		4 Military Science (軍事科學)	Shoshone (肖 松尼) 人的獨特 單位。
Winged Hussar (驃騎兵)	28		5 Metallurgy (冶金學)	Polish (波蘭) 的 獨特單位。擅長攻 擊騎兵單位。
Naval Ranged Units (海軍遠距單位)				
Great Galleass (加利斯戰艦)	18, 距離 20	3, 範圍 2	Compass (羅盤)	Venetian (威尼 斯) 的獨特單位。
Naval Melee Units (海軍近戰單位)				
Nau (流浪人)	20		5 Astronomy (天文學)	Portuguese (葡 萄牙) 的獨特單 位。在國外城市可 以一次賺取額外的 黃金。
Non-Combat Units (非戰鬥單位)				
Archaeologist (考古學家)			4 Archaeology (考古學)	一種特殊的單位, 可以用來挖掘古城 遺址。
Caravan (大篷車)			1 Animal Husbandry (家畜馴養)	建立陸上貿易 路線。
Cargo Ship (貨船)			1 Sailing (帆船)	建立海上貿易 路線。

## NEW BUILDINGS (新的建築)

Building Name (建築名稱)	Requirements (需求)	Maintenance (維護費用)	Output (輸出)	Great Works Slot (偉大作品空格)	Effects (效果)
Airport (機場)	Radar (雷達)	5			World Wonders (世界奇觀) 和 Natural Wonders (自然奇觀) 50% 獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +50%。
Candi (寺院)	Theology (神學)	1	信仰 2		Medieval-Era Indonesian (印尼中世紀時期) 取代花園的獨特建築。必須建立在河流或湖泊旁邊。每個城市擁有至少一個跟隨世界宗教信仰的偉人可獲得 +2 信仰和 +25% 偉人。
Caravansary (商隊旅館)	Horseback Riding (騎術)				最早開發國際貿易的城市獲得 50% 範圍，並額外獲得 2 黃金。
Ducal Stables (馬廄)	Horseback Riding (騎術)				Classical-Era Polish (波蘭古典時代) 的獨特建築。每個騎兵單位獲得 +15% 生產和 +15 經驗；每個城市的馬廄獲得 +1 生產和 +1 黃金。
Hotel (旅館)	Refrigeration (致冷)				世界奇觀和自然奇觀 50% 獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +50%。
Ikanda (伊坎達)	Bronze Working (青銅器)	1			古老時期的 Zulu (祖魯) 人的獨特建築，並取代了軍營。獲得強大的近戰單位。
Royal Library (皇家圖書館)	Writing (文字)	1		1 文學	古老時期的 Assyria (亞述) 人的獨特建築，並取代了圖書館。在放滿偉大文學作品時，訓練的單位將獲得額外的經驗值。城市中的每兩個市民獲得 +1 科學。

## NEW LUXURY ITEMS (新的奢侈品資源)

Resource Name (資源名稱)	Food (食物)	Yields (產出)	Gold (黃金)	Can be found on (可發現於)	Improved By (改進)
Antiquity Site (古城遺跡)		Great Work Artifact or Landmark (偉大藝術品 和神器)		Hill (丘陵)	Archaeological Dig (考古挖掘)
Cloves (丁香)			2	Indonesian City (Indonesia (印尼) 城市)	
Nutmeg (肉荳蔻)			2	Indonesian City (Indonesia (印尼) 城市)	
Pepper (胡椒)			2	Indonesian City (Indonesia (印尼) 城市)	

## NEW WORLD WONDERS (新的世界奇觀)

World Wonder Name (世界奇觀名稱)	Required Tech (需求科技)	Output (輸出)	Great Works Slots (偉大作品空格)	Effects (效果)
Borobudur (婆羅浮屠)	Theology (神學)	Faith (信仰) 5		必須建立在神聖城市。3個免費的傳教士。
Broadway (百老匯)	Radio (無線電)	Culture (文化) 2	Music (音樂) 3	建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的偉大音樂家。獲得3個偉大音樂作品的空格。
Globe Theatre (環球劇院)	Printing Press (印刷業)	Culture (文化) 2	Literature (文學) 2	建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的偉大作家。獲得2個偉大文學作品的空格。
International Space Station (國際太空站)				從科學家和工程師獲得 +1科學和 +1生產。使用偉大科學家發現新的科技可以增加33%科學。只能通過世界大會來建立合作。
Red Fort (紅堡)	Metallurgy (冶金學)	Culture (文化) 1, Defense (防禦) 12, Great Scientist Points (偉大科學加點樹) 1		所有城市內的建築增加25%防禦效果。
Parthenon (帕台農神廟)	Drama and Poetry (戲劇與詩學)	Culture (文化) 4	1 Art (藝術) 或 Artifact (神器)	偉大作品空格中包含一個愈建的偉大作品。

World Wonder Name (世界奇觀名稱)	Required Tech (需求科技)	Output (輸出)	Great Works Slots (偉大作品空格)	Effects (效果)
Prora (波哈)	Flight (航空)	Happiness (快樂) 2		需要專制意識形態。除了 +2 快樂，普羅拉渡假村也提供了每兩個政策的 +1 快樂。1個免費的社會政策。
Uffizi (烏非齊)	Architecture (建築學)	Culture (文化) 2	3 Art (藝術) 或 Artifact (神器)	需要建築學。建造奇觀便可在城市附近獲得1個免費的藝術家。獲得3個偉大藝術品的15空格。

### NEW NATIONAL WONDERS (新的國家奇觀)

National Wonder Name (國家奇觀名稱)	Required Tech (需求科技)	Required Building (需求建築)	Maintenance (維護費用)	Output (輸出)	Specialist Slots (專家空格)	Effects (效果)
Artists' Guild (藝術家協會)	Guilds (公會)		1	Great Artist Points (偉大藝術家點數) 2	Artist (藝術家) 2	增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大藝術家。增加2個專家進入藝術家協會可提高偉大藝術家的獲得率 and 文化的增加 (1個專家3文化和3GPP)
East India Company (東印度公司)	Guilds (公會)	Market (市場)		Gold (黃金) 4		在所有城市內必須擁有1個市場。帝國的城市數量使成本會提昇。當其他玩家的城市和東印度公司進行貿易，將會產生額外的4黃金給城市擁有者，貿易路線擁有者獲得額外2個黃金貿易路線。
Musicians' Guild (音樂家協會)	Acoustics (聲學)		1	Great Musician Points 3 (偉大音樂家點數)	Musician (音樂家) 2	增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大音樂家。增加2個專家進入音樂家協會可提高偉大音樂家的獲得率 and 文化的增加 (3個專家3文化和3GPP)

National Wonder Name (國家奇觀名稱)	Required Tech (需求科技)	Required Building (需求建築)	Maintenance (維護費用)	Output (輸出)	Specialist Slots (專家空格)	Effects (效果)
National Visitor Center (全國旅客中心)	Telecommunications (無線通訊)	Hotel (旅館)		Gold (黃金) 2		在所有城市內必須擁有1個旅館。帝國的城市數量使成本會提昇。世界奇觀和自然奇觀100%獲得文化並且增加城市的觀光輸出。偉大的作品讓觀光輸出 +100%。
Writers' Guild (作家協會)	Drama and Poetry (戲劇和詩歌)		1	Great Writer Points (偉大作家點數) 1	作家 2	增加個偉人點數 (GPP) 進而得到1個偉大作家。增加2個專家進入作家協會可提高偉大作家的獲得率 and 文化的增加 (3個專家3文化和3GPP)

#### NEW NATURAL WONDERS (新的自然奇觀)

Natural Wonder Name (自然奇觀名稱)	Movement (移動)	Yield (產出)
King Solomon's Mines (所羅門王的寶藏)	Impassable (無法移動)	6 Production (生產)
Lake Victoria (維多利亞湖)	Impassable (無法移動)	6 Food (食物)
Mt. Kilimanjaro (乞力馬扎羅山)	Impassable (無法移動)	3 Food (食物), 2 Culture (文化)

#### NEW TECHNOLOGY (新的科技)

Name (名稱)	Prerequisite Tech (需要科技)	Leads to Tech (後續科技)	Unlocks (解鎖)
The Internet (網際網路)	Telecommunications (無線通訊)	Future Tech (未來科技)	所有城市都擁有兩個觀光可以更快地獲得文化勝利。

## PRODUCT SUPPORT (技術支援)

<http://support.2k.com>

## US SUPPORT

Phone: 1-866-219-9839

Email: [usasupport@2k.com](mailto:usasupport@2k.com)

## CANADIAN SUPPORT

Phone: 1-800-638-0127

Email: [canadasupport@2k.com](mailto:canadasupport@2k.com)

## TAIWAN AND HONG KONG SUPPORT (台灣及香港技術支援)

代理商: Epicsoft (HK) Limited

Email: [support@epicsoft.asia](mailto:support@epicsoft.asia)

## Limited Software Warranty; License Agreement, and Information Use Disclosures (有限軟體保固;授權協議和資訊使用同意書)

這份文件可能會隨著時間更新，請上 [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) 查閱最新版本。若你在修訂版本公佈的 30 天後繼續使用本軟體，則視同接受文件條款。本軟體為版權所有物，並非賣斷。安裝、複製或以其他方式使用本軟體程式（定義如下），即表明您同意受本有限軟體保固和底下授權協議（以下稱“協議”或“本協議”）條款的約束。所謂的「軟體」包括了本協議中所提及的所有軟體，連帶的手冊、包裝和其它書面、檔案、電子、線上要素或文書，還有此類軟體任何的、所有的複製品與衍生物。透過打開軟體，安裝和/或使用軟體與任何其他它包含在軟體內的要素，即視為你接受 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (以下稱“授權者”) 的協議條款。

### I. 授權

**授權:**根據本協議的條款及條件，授權者在此授予你非獨占，不可轉讓的，有限的權利和授權、以使用該軟體的一份拷貝，供個人在單一電腦、遊戲主機或其它軟體文件所提及的平台上進行非商業用途的遊戲。遵守本協議，你才會獲得相關的權利。此協議下的授權條款應該從你安裝或使用軟體的時候開始生效，並且在你處置掉軟體、或授權者終止協議時失效。如果你嘗試破解本軟體在傳輸上的任何技術保護，那麼你的授權將立刻失效。本軟體被授權給你，且你在此聲明軟體中的名稱、所有權沒有被轉移或讓渡。且這份協議不應該被解釋為出售本軟體中的任何權利之用。在本協議中所有未被明確授予的權利皆保留予授權者、且適用於其授權者。

**所有權:**授權者保留軟體的所有權利，名稱和利益，包括但不限於所有版權，商標，商業機密，商號，專有權利，專利，名稱，電腦編碼，視聽效果，主題，角色，角色名稱，故事，對話，設定，美術，聲音效果，音樂作品，和道德權利。本軟體受美國版權法、商標法，還有與世界各地適用的法律條文保護。本軟體在未獲得授權者書面同意前、不能夠被複製、轉載、或以任何方式或媒體全部或部分散佈。任何個人的複製，再製或以任何方式或媒體全部或部分散佈本軟體的行為，將視為有意違反著作權法，並可能遭受美國或當地國的民事和刑事處罰。請注意，在美國每條侵犯版權的罪名罰鍰高達15萬美元。本軟體含有特定的授權要素、且授權者的授權者也可以針對違反本協議的任何事件保護他們的權利。所有在此未明確授予你的權利，皆由授權者保留。

**授權條件:**你同意不做出下列行為，包括：

- (a) 鑽軟體漏洞並藉此圖利；
- (b) 在未獲得授權者書面同意、或在本協議的規範下發行，租賃，授權，出售，出租或以其他方式轉移或讓渡本軟體或任何軟體的拷貝；
- (c) 製作一份軟體或其任何部分（除本宣言所載的）的拷貝；
- (d) 製作一份軟體的拷貝，並放在網路上由多個用戶使用或下載；
- (e) 除本軟體或本協議的規定外，在網路上供線上使用或安裝本軟體（或允許他人這麼作），或同一時間在多台電腦或遊戲主機上使用；
- (f) 將軟體複製到硬碟或其它存儲裝置以規避軟體的運作需求，包括CD-ROM或DVD-ROM（這一

禁令並不適用於軟體本身為了執行安裝、或更有效運作所進行的全部或部分拷貝)；

- (g) 在電腦遊樂場或其它類似場所使用或複製軟體，此外，授權者可能會給予你個別地點的授權協議，來讓 軟體可以進行商業使用；
- (h) 逆向工程，反編譯，反組譯，基於軟體製作衍生作品，修改全部或部分軟體；
- (i) 刪除或修改或在軟體中包含的任何所有權聲明，商標或標識；
- (j) 運輸，出口或轉出口（直接或間接）到任何拒絕接受美國出口法律或相應法規，或會因相關法律條文不時修改的關係導致違法的國家。無論如何，只要你手中已確定沒有任何軟體的拷貝（包含存檔或備份資料）、相關文件、軟體的部份、軟體元件 或這份協議書內容，就可以將整個實體的已錄製軟體和相關文件永久轉移給其他人。本軟體主要以私人使用為目的。

**技術保護:**本軟體可能含有控制軟體使用權、控制特定功能或內容使用權、防止未經授權的複製、或其它試圖讓任何人超過本協定規範下應有權限的設計。如果軟體允許使用特異功能，那麼每次應該只有一份軟體的拷貝可以使用這些功能。附加條款和登記可能會需要網路連線服務，並下載軟體升級檔或不新檔。只有在授權有效的情况下，軟體才可以 使用線上服務，包括下載升級檔和更新檔。你不能干涉這類型的使用權控制設計，或者嘗試解除或規避這類型的安全功能。如果你解除或篡改這些保護技術，軟體將無法正常使用。

**使用者產生的內容:**本軟體可能讓你創建內容，包括但不限於遊戲地圖，遊戲場景，車輛設計或電玩遊戲的插圖。做為使用軟體的交換，還有透過軟體的使用而可能衍生出的版權利益，你在此同意授權者獨占、永久、不可撤銷、完全 轉讓、全球的再授權、還有授權以任何方式、任何用途，在與軟體、週邊商品和服務相關連的情况下使用你貢獻的內容，並包括貢獻內容的再製、複製、改編、修改、執行、展示、出版、播放、傳輸，或以已知或未知的方式向公眾傳播，並且能夠在不通知的情况下發行你貢獻的內容，此外在授予知識產權所適用的法律和國際公約的保護期限當中，也不會給你任何補償。你在此放棄任何創始者道德權利，出版，聲譽或歸屬，並在合適法律的規範下、讓授權者和其 他玩家在與軟體連線、週邊商品和服務時享受這些資產。這份協議讓授權者和上述的放棄任何適當權利者，得以在任何本協議終止的情況下存檔。

**網路連線:**本軟體可能需要網際網路連線，才可使用基於網路的功能，軟體認證程序，或者進行其他功能。為了讓軟體能夠確實的運作特定功能，你可能會需要擁有並維持 (a) 一定速率的網際網路連線 和/或 (b) 在軟體文件檔案中所提及的網路服務的有效且活動中的帳戶，包括但不限於第三方遊戲平台，授權者或授權者的合作對象。如果你無法維持 這樣的帳戶，軟體的特定功能也許無法運作，也許全部或部份的功能會無法正常運作。

**II. 資訊的收集與使用:**透過本軟體的安裝和使用，你同意這些資料的收集和使用條款，包括 (如適用) 將數據轉移給授權者和其 附屬公司，到歐盟和歐洲經濟體以外的國家。如果你在使用軟體時連到網路上，不論是透過網路遊戲平台 還是其它方式，授權者可能會接收到硬體製造商或者遊戲平台主控端的資料，且可能會從你的電腦或遊戲 主機自動收集特定資訊。這些資訊可能包括但不限於，使用者ID (如玩家標識和畫面名稱)，遊戲分數，遊戲成就，遊戲表現，造訪地點，好友列表，硬體的MAC位址，網路通訊協定位址，以及你使用過的各種遊戲功能。由授權方所收集到的所有資訊的目的是獲取匿名資訊，並不會洩露你的身份或個人資料，但是，如果你在使用者ID當中含有個人資料 (如真實姓名)，那麼這些資料仍舊會如上述內容般傳送給授權者。由授權者所收集的資訊可能會被授權者刊登在可供公眾造訪的網站，並分享給硬體製造商、遊戲平台主控 端、授權者的行銷夥伴、或由授權者以合法的方式用於他處。藉由使用本軟體，你同意授權者使用相關數據，包括公開展示你的資料、譬如說你所建立的使用者內容的證明，或展示你的分數，排名，成就和其他 遊戲資料。如果你拒絕接受用這種方式分享資訊，那麼你不應該使用本軟體。

### III. 保固

**有限保固:** (如果你是軟體的初始和原購買者) 授權者向你提供保證，存放有軟體的儲存媒介並無缺陷、且可以在正常 方式下使用，保固期限為購買日起的90天內。授權者向你保證此款軟體相容於軟體文件中所列出的最低系統配備的個人 電腦，或在軟體推出後，經過遊戲主機製造商的認可、做為能夠相容軟體執行之主機。但是，由於軟硬體、網路連線 和個別使用習慣的差別，授權者將無法保證軟體在特定電腦或主機上的執行表現。授權者也不保證你在享用軟體時可能遭到的干擾；造成軟體無法達到你的期望表現；或者軟體運作不會遭到干擾與發生錯誤，或者軟體能夠相容於第三 方軟體或硬體，或者軟體的任何錯誤會獲得修正。授權者或任何授權代表將不會提供口頭或書面建議以創立為保證 之用。由於部份司法管轄區域不允許排除、或對隱含保證做出限制，或者對消費者的適用法定權利做出限制，因此上述部份或所有的排除和限制條款可能無法適用在你身上。

如果出於任何原因，你保固期限內找到一個在儲存媒介的軟體缺陷，授權方將同意免費更換任何有缺陷但 處於保固期限內、且授權者仍在生產當中的軟體。如果該軟體已無庫存，授權者保有權利以同等或更高價值的相近軟體替代。這份保證僅限於儲存媒介、還有由授權者提供的原版軟體，且不適用於正常使用造成的損耗。如果有發生軟體濫用、施虐、或因疏忽而產生缺陷的話，則不可適用於本保證。任何由章程規定的隱含保證，明確僅限於上述所提及的90天保固期內。

28 除上述規定外，本保證可取代所有其它無論是口頭或書面、硬示或暗示的保證，且包括任何商品性保證、特

定目的合適性或未侵權，且沒有其它任何陳述或保證應當對授權者具有約束力。

當要退還具有上述有限保證的軟體時，請將原始軟體寄給授權方於後文所列出的地址，並註明下列資料：你的姓名和地址；購買軟體的發票影本（日期要可辨識）；一份描述軟體缺陷、還有你用來運作軟體的系統規格的簡短說明。

在任何情況下，授權者不需因為持有、使用或軟體的故障，包括但不限於對財物的損失，商譽的損失，電腦故障或損壞負連帶責任，在法律允許的範圍內，個人受到的傷害、產權傷害、損失利益或任何懲罰性的損害訴訟，或和本協議相關，或和軟體有關，無論是否產生侵權（包括過失性質），合約，連帶責任或任何其他情形，無論授權者是否已被告知此類損害的可能性。在任何情況下，授權者不需為所有的損害（除了適用法律的規定外）負連帶責任，也不需支付你超過軟體實際價格的賠償費用。

因為某些州/國家不允許對隱含保證的期限長度做出限制或排除、和/或對偶發或間接損害做出限制或排除，上述條文所提及的責任限制和/或排除可能不適用在你身上。此保證不完全適用於本保證條文的任何具體規定，並禁止任何聯邦、州或市政府的法律有優先權。這份保證給予你特定的法律權利，但在不同的司法管轄下，你的權利可能不盡相同。

終止：這項協議的效用將持續到你終止、或授權者終止、或者在你未能遵守其條款及條件的情況下自動終止。在任一種終止情形發生後，你必須銷毀或將軟體的實體拷貝退還給授權者，並永久銷毀你所擁有或控制的、包括所有客戶端 伺服器或者已經安裝軟體的電腦上本軟體的所有拷貝，連帶的文件，相關的要素與所有組成元件。

**美國政府限制權利：**此軟體和文件完全由私人經費所開發，並且提供作為“商業電腦軟體”或“受到限制的電腦軟體”。由美國政府、或在 DFARS 252.227-7013 的技術日期與電腦軟體條款中 (c) (1) (ii) 小段的規定限制、或在 FAR 52.227-19 的商業電腦軟體限制權利條款中 (c) (1) 和 (2) 的規定限制下由美國政府的轉包商使用、複製或披露。承包商/製造商乃是底下列出位置的授權者。

**公平救濟：**你在此同意，如你違反本協議，授權者將遭受無法挽回的損害，因此你同意授權者有權無限制、且無需其他保證金或擔保或損害的證據，來獲得與因違反本授權協議相關的適當的公平救濟。

**賠償：**你同意賠償，保護和維持授權者、其合作夥伴、授權者們、合作公司、承包商、管理人員、董事、僱員及代理人不受到任何來自直接或間接地由你依據協議條款使用軟體時的疏忽行為所造成的傷害，損失和開銷費用。

**雜項：**本協議代表了完整的有關各方之間的授權協議，並取代所有先前的協議和它們之間的交涉。它只能由雙方以書面形式進行修訂。如果本協議的任何條款因為任何原因被裁定無法執行，那麼該條款應該就必要範圍進行修訂使其能夠執行，且不得影響本協議的其餘條款。

**準據法：**（在不考慮法律原則的衝突或選擇的情況下）本協定應根據紐約州的法律解釋，除由聯邦法管轄外，這樣的法律適用於紐約居民之間、且協議需要在紐約訂立。除非授權者因特定實例或違反當地法律之故、明確以書面形式表示放棄，否則唯一的專屬管轄權、和有關本協議的訴訟管轄地點應該在授權者的企業主要業務所在（紐約郡，紐約，美國）的州或者聯邦法院。雙方同意該等法院的司法管轄權，並同意此一過程可能會以此處提供的方式寄送通知、或者由紐約州或聯邦法律允許的其它方式寄送通知。雙方同意聯合國公約（1980年，維也納）中的國際貨物銷售合約不適用於本協議、或任何爭議、或本協議產生出的和解協議。如果你有關於本協議的任何問題，請寫信至 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 20012.

©1991-2013 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Sid Meier's Civilization V: Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2013 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2013 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994-2013 Lua.org, PUC-Rio. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2013 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 by RAD Game Tools, Inc. © 2013 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, and the way it's meant to be played are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and other countries. Intel, the Intel logo and Ultrabook are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. 遊戲的內容是虛構而且沒有打算代表或描述真實紀錄的事件、人物或遊戲內歷史設定的尊稱。

榮獲獎項的電腦及主機策略遊戲登陸 iPhone® 及 iPad®!

# XCOM ENEMY UNKNOWN



被不明來歷的敵人威脅下，地球多個政府組成一個被稱為XCOM的精英軍事組織來抵抗外太空生物的侵襲。

