

技術(technology)	初期開発のボーナス	コスト	効果	必要技術	必要技術
解禁	名称	コスト	効果	時代遅れ	必要施設
資源	宝石 (Gems)		商業+2		なし
資源	香辛料 (Spices)		商業+2		なし
ユニット	戦士 (Warrior)	10	1-1-1		
ユニット	ガレー船 (Galley)	30	1-1-2		
ユニット	開拓者 (Settler)	20	0-0-2 都市の人口が3から生産できる 人口を2消費(共和制だと1)		
施設	宮殿 (Palace)		最初の都市に建設される 食料1、生産1、文化2		
不思議	ストーンヘンジ (Stonehenge)	50	寺院の文化生産力を50%増加させる		
不思議	国際連合 (United Nations)	500	文化勝利のために必要、偉人や 金銭による緊急生産はできない	不思議と定住した偉人を20集めると 建設できる	
不思議	世界銀行 (World Bank)	500	経済勝利のために必要、偉人や 金銭による緊急生産はできない	金20,000を貯めると建設できる	
社会制度	専制政治 (Despotism)		なし		

古代1

アルファベット (Alphabet)	取得ボーナスなし	20			
施設	図書館 (Library)	40	都市の商業→科学変換率を2倍にする		
不思議	アポロ神殿 (Oracle of Delphi)	125	自国のユニットが戦闘に入る前に、より詳細な成算を得られる	宗教 (Religion)	
青銅器 (Bronze Working)	取得ボーナスなし	20			
資源	魚 (Fish)		食料+2		
ユニット	弓兵 (Archer)	10	1-2-1	民主主義 (Democracy)	
施設	兵舎 (Barracks)	40	都市で生産されたユニットが古参兵になる		
不思議	ロードスの巨神像 (Colossus of Rhodes)	100	都市の商業産出力を2倍にする	発明 (Invention)	
騎乗 (Horseback Riding)	取得ボーナスなし	20			
資源	雄牛 (Oxen)		生産+2		
ユニット	騎乗兵 (Horseman)	20	2-1-2	封建制 (Feudalism)	
陶器 (Pottery)	取得ボーナスなし	20			
資源	ワイン (Wine)		商業+2		
施設	穀倉庫 (Granary)	40	都市が平原から得る食糧を+2増加させる		
不思議	バビロンの空中庭園 (Hanging Gardens of Babylon)	100	都市の人口を即座に50%増加させる		

アップグレード	効果
攻撃	電撃戦・(Blitz)
	潜入・(Infiltration)
	衛生兵・(Medic)
中立	行軍・(March)
	ゲリラ・(Guerilla)
	斥候・(Scout)
防御	指揮・(Leadership)
	忠誠・(Loyalty)
	工兵・(Engineering)
	ユニットは攻撃後に追加の移動1回が可能になる
	都市攻撃時に+100%攻撃力ボーナス
	敵領土内での回復が可能になる
	+1移動力
	自国の領土内で攻撃時に+50%攻撃力ボーナス
	都市攻撃前に戦闘相手をチェックできる。視界が広がる
	ユニットがスタック内に位置する場合+100%防御力ボーナス
	友好領内での防御時に+50%防御力ボーナス
	都市防衛時に+100%防御力ボーナス

古代2

埋葬 (Ceremonial Burial)	寺院を取得 (Temple)	30			陶器 (Pottery)
	資源 香料 (Incense)		文化+2		
	施設 寺院 (Temple)	40	都市の市民1人ごとに1文化を生 産		
不思議	ピラミッド (Great Pyramid)	150	すべての政治体制にアクセスでき る	君主政治 (Monarchy)	
	鉄器 (Iron Working)				青銅器 (Bronze Working)
資源	軍団兵を取得 (Legions)	30			
	鉄 (Iron)		生産+2		
	ユニット 軍団兵 (Legions)	10	2-1-1	封建制 (Feudalism)	
石工術 (Masonry)	防壁を取得 (Walls)	30			陶器 (Pottery)
	資源 大理石 (Marble)		生産+2		
	施設 防壁 (Walls)	100	防御ボーナスを提供; 防壁のある都市では文化転向が 発生しない(相手側がハリウッドの不思議を保有している場合は除く)		
不思議	万里の長城 (Great Wall of China)	150	すべての敵は自文明への和平打 診を強要される	工学 (Engineering)	
	筆記 (Writing)				アルファベット (Alphabet)
ユニット	スパイを取得 (Spy)	40			
	スパイ (Spy)	25	0-0-2		
	不思議 アレクサンドリア図書館 (Great Library of Alexandria)	150	ほかの2つの文明が所有するすべ ての技術を手に入れる	大学 (University)	

中世1

法律 (Code of Laws)	取得ボーナスなし	90		アルファベット (Alphabet)	筆記 (Writing)
	資源 牛 (Cattle)		食料+3		
	施設 交易所 (Trading Posts)	60	都市が砂漠スクエアから得られる 商業が増加		
社会制度	共和制 (Republic)		開拓者が消費する人口が1ポイン トのみになる		
	建築学 (Construction)			石工術 (Masonry)	鉄器 (Iron Working)
資源	工房を取得 (Workshop)	60			
	オーク材 (Oak)		生産+3		
	施設 工房 (Workshop)	60	都市が丘陵から得る生産力に+2		
灌漑 (Irrigation)	人口+1(ec)	60		陶器 (Pottery)	石工術 (Masonry)
	資源 麦 (Wheat)		食料+2		
文学 (Literacy)	科学+1(ec)	90	ストーンヘンジを陳腐化 (Stonehenge)	アルファベット (Alphabet)	筆記 (Writing)
	資源 絹 (Silk)		文化+3		
	施設 裁判所 (Courthouse)	80	都市の市民が労働可能な範囲を 拡大する		
不思議	シェークスピアの劇場 (Shakespeare's Theatre)	150	都市の文化産出力を2倍にする	マスメディア (Mass Media)	
	数学 (Mathematics)			石工術 (Masonry)	筆記 (Writing)
ユニット	カタパルトを取得 (Catapult)	70			
	カタパルト (Catapult)	20	4-1-1	冶金 (Metallurgy)	

経済達成(Economic Victory Conditions)

- 金100 開拓者 (Settler) 一人
- 金250 通貨(Currency)か銀行(Banking)の技術
- 金500 偉人(Great Person)一人
- 金1000 全都市に穀倉庫(Granary)を配置
- 金2000 全都市に人口+1
- 金5000 全都市に上水道
- 金10000 偉人(Great Person)一人
- 金20000 世界銀行(World Bank)が建設できる

中世2

通貨 (Currency)	隊商 市場 を取得 (Market) (Caravan)	80		法律 (Code of Laws)	青銅器 (Bronze Working)
資源	金 (Gold)		商業+3		
ユニット	隊商 (Caravan)	30	0-0-3		
施設	市場 (Market)	60	都市の商業→金銭変換率を2倍にする		
不思議	トロワの交易市 (Trade Fair of Troves)	150	都市の金銭生産力を2倍にする	グローバル化 (Globalization)	
民主主義 (Democracy)	長槍兵 を取得 (Pikeman)	120		文学 (Literacy)	法律 (Code of Laws)
ユニット	長槍兵 (Pikeman)	15	1-3-1	火薬 (Gunpowder)	
社会制度	民主主義 (Democracy)		商業 (Trade) に +50% ボーナス。自発的な宣戦ができなくなる		
不思議	マグナカルタ (Magna Carta)	150	自文明のすべての裁判所が、通常の効果に加えて文化を生産するようになる		
工学 (Engineering)	人口+1(ec)	130	万里の長城 を陳腐化 (Great Wall of China)	建築学 (Construction)	数学 (Mathematics)
施設	上水道 (Aqueduct)	120	都市の人口成長率に 50% ボーナス		
君主政治 (Monarchy)	偉人 を取得	120	ピラミッド を陳腐化 (Great Pyramid)	筆記(Writing), 法律(Code of Laws)	埋葬(Ceremonial Burial)
資源	染料 (Dye)		+3文化		
社会制度	君主政治 (Monarchy)		宮殿の効果が増える		
不思議	姫路城 (Himeji Castle)	150	すべての軍事ユニットに +1 攻撃力	共産主義 (Communism)	
航海術 (Navigation)	ガレオン船 を取得 (Galleon)	110		数学 (Mathematics)	筆記 (Writing)
資源	鯨 (Whale)		+4食料		
ユニット	ガレオン船 (Galleon)	30	2-2-3	蒸気機関 (Steam Power)	
施設	港 (Harbor)	100	都市が海スクエアから +1 食糧を得られるようになる		
不思議	東インド会社 (East India Company)	200	自文明のすべての都市で、すべての海スクエアの商業産出力が +1 増加する	飛行機 (Flight)	

中世3

封建制 (Feudalism)	騎士 を取得 (Knight)	140		騎乗 (Horseback)	君主政治 (Monarchy)
資源	鹿 (Game)		3食料		
ユニット	騎士 (Knight)	25	4-2-2	内燃機関 (Combustion)	
宗教 (Religion)	文化+1(ec)	150	アポロ神殿 を陳腐化 (Oracle of Delphi)	埋葬 (Ceremonial Burial)	君主政治 (Monarchy)
施設	聖堂 (Cathedral)	160	寺院に置き換わる: 都市の市民1人ごとに 2文化 を生産		寺院 (Temple)
社会制度	原理主義 (Fundamentalism)		すべてのユニットに +1 攻撃力。図書館と大学の効果が無効になる		
銀行 (Banking)	金100 を取得	190		法律 (Code of Laws)	通貨 (Currency)
施設	銀行 (Bank)	120	市場に置き換わる: 都市の商業→金銭変換率を4倍にする		市場 (Market)
大学 (University)	科学+1(ec)	240	アレクサンドリア図書館 を陳腐化 (Great Library of Alexandria)	文学(Literacy) 数学(Mathematics)	民主主義(Democracy)
施設	大学 (University)	160	図書館に置き換わる: 都市の商業→科学変換率を4倍にする		図書館 (Library)
不思議	オックスフォード大学 (Oxford University)	150	上級技術1つを即座に入手できる		
発明 (Invention)	偉人 を取得	190	ロードスの巨神像 を陳腐化 (Colossus of Rhodes)	文学 (Literacy)	工学 (Engineering)
不思議	レオナルドの工房 (Leonardo's Workshop)	200	必要技術を保有している場合、時代遅れになったユニットを即座に		

産業革命1

火薬 (Gunpowder)	ライフル兵 を取得 (Rifleman)	460		封建制 (Feudalism)	発明 (Invention)
資源	硫黄 (Sulfur)		+3生産		
ユニット	ライフル兵 (Rifleman)	20	3-5-1	大量生産 (Mass Production)	
冶金 (Metallurgy)	カノン砲 を取得 (Cannon)	620		鉄器 (Iron Working)	工学 (Engineering)
ユニット	カノン砲 (Cannon)	30	6-2-1	自動車 (Automobile)	大学 (University)
活版印刷 (Printing Press)	文化+1(ec)	620		宗教 (Religion)	大学 (University)
蒸気機関 (Steam Power)	巡洋艦 を取得 (Cruiser)	340		鉄器 (Iron Working)	工学 (Engineering)
資源	石炭 (Coal)		+3生産		発明 (Invention)
ユニット	巡洋艦 (Cruiser)	40	6-6-5		

産業革命2

内燃機関 (Combustion)	戦車 を取得 (Tank)	1380		火薬 (Gunpowder)	冶金 (Metallurgy)	蒸気機関 (Steam Power)
資源	石油 (Oil)		+4生産			
ユニット	戦車 (Tank)	50	10-6-3			
電気 (Electricity)	潜水艦 (Submarine)	1180		工学 (Engineering)	冶金 (Metallurgy)	蒸気機関 (Steam Power)
ユニット	潜水艦 (Submarine)	25	12-2-2			
産業化 (Industrialization)	商業+5(ec)	710			銀行 (Banking)	蒸気機関 (Steam Power)
施設	工場 (Factory)	200	都市の生産力を2倍にする			
鉄道 (Railroad)	資源+2(ec)	350				蒸気機関 (Steam Power)
施設	鉄鉱山 (Iron Mine)	80	都市が山岳スクエアから得る生産力が5倍になる			
鋼鉄 (Steel)	戦艦 を取得 (Battleship)	1060			冶金 (Metallurgy)	蒸気機関 (Steam Power)
ユニット	戦艦 (Battleship)	80	12-18-4			

産業革命3

共産主義 (Communism)	工場 の生産コスト-33% (Factory)	770	姫路城 を陳腐化 (Himeji Castle)	大学 (University)	産業化 (Industrialization)
社会制度	共産主義		都市の生産力に +50% ボーナス。 寺院と聖堂の効果が無効になる		
飛行機 (Flight)	戦闘機 を取得 (Fighter)	1620	東インド会社 の陳腐化 (East India Company)	発明(Invention), 冶金(Metallurgy)	内燃機関(Combustion)
ユニット	戦闘機 (Fighter)	30	6-4-8		
大量生産 (Mass Production)	現代歩兵 を取得 (Modern Infantry)	880		産業化 (Industrialization)	鉄道 (Railroad)
資源	アルミニウム (Aluminum)		+4生産		
ユニット	現代歩兵 (Modern Infantry)	30	4-8-1		
企業 (Corporation)	金銭+5(ec)	720		銀行 (Banking)	産業化 (Industrialization)
不思議	軍産複合体 (Military-Industrial Complex)	500	軍事ユニットの生産・緊急生産コストを25%削減する		
原子理論 (Atomic Theory)	科学+2(ec)	1270		大学 (University)	発明 (Invention)
不思議	マンハッタン計画 (Manhattan Project)	750	建設したプレイヤーがICBMを1本 (※1本のみ) 建設できる		電気 (Electricity)
自動車 (Automobile)	長距離砲 を取得 (Artillery)	1780		内燃機関 (Combustion)	鋼鉄 (Steel)
資源	ゴム (Rubber)		+4生産		
ユニット	長距離砲 (Artillery)	50	16-2-2		

現代1

電子工学 (Electronics)	商業+2(ec)	1570	偉大な科学者、グリエルモ・マルコーニ (Guglielmo Marconi)	電気 (Electricity)	企業 (Corporation)
マスメディア (Mass Media)	人口+1(ec)	1110	シェークスピアの劇場を陳腐化 (Shakespeare's Theatre)	活版印刷 (Printing Press)	企業 (Corporation)
不思議	ハリウッド (Hollywood)	600	外国都市の文化転向率が上昇; 外国都市の防壁が持つ転向防止効果が無効化される		
航空工学 (Advanced Flight)	爆撃機を取得 (Bomber)	2150		産業化 (Industrialization)	飛行機 (Flight)
ユニット	爆撃機 (Bomber)	60	18-3-6		
原子力 (Nuclear Power)	生産+2(ec)	2150		大量生産 (Mass)	原子理論 (Atomic Theory)
資源	ウラニウム (Uranium)		+4生産		

現代2

ネットワーク化 (Networking)	大学の生産コスト-50% (University)	2290		電気 (Electricity)	企業 (Corporation)
不思議	インターネット (Internet)	750	すべての都市で金銭生産力が2倍になる		
宇宙飛行 (Space Flight)	地図全体の解明	5860	電子工学 (Electronics)	航空工学 (Advanced Flight)	原子力 (Nuclear Power)
宇宙船の部品	燃料タンク (SS Fuel)	80	1-4機必要		
宇宙船の部品	推進装置 (SS Propulsion)	200	1-4機必要		
宇宙船の部品	生命維持装置 (SS Life Support)	120	1機必要		
宇宙船の部品	居住区 (SS Habitation)	400	1機必要		
不思議	アポロ計画 (Apollo Program)	750	すべての技術を入手できる		

現代3

グローバル化 (Globalization)	金+500	3400	トロワの交易市を陳腐化 (Trade Fair of Troyes)	マスメディア (Mass Media)	ネットワーク化 (Networking)
			偉大な人道主義者、アルベルト・シュバイツァー (Albert Schweitzer)		
超伝導 (Superconductor)	SDIを取得	6740		大量生産 (Mass)	宇宙飛行 (Space Flight)
施設	SDI	200	都市をICBMの標的にできなくなる		

未来技術 (Future Technology)			航空工学 (Advanced Flight)	グローバル化 (Globalization)	超伝導 (Superconductor)
--------------------------	--	--	------------------------	------------------------	----------------------

遺跡

契約の箱 (The Ark of Covenant)

契約の箱を発見すると、まだ寺院が設置されていないプレイヤーの都市すべてで、即座に寺院が建設される。すでに寺院を設置済みの都市では、寺院のかわりに聖堂 (Cathedrals) が設置される。

黄金都市 (The Seven Cities of Gold)

黄金都市を発見すると、即座に、国庫に相当量の金銭があたえられる。

アンコールワット (The Angkor Wat)

アンコールワットを発見すると、プレイヤーの都市1つで、即座に不思議1つが建設される。

失われたアトランティス (The Lost City of Atlantis)

失われたアトランティスを発見すると、プレイヤー文明で黄金時代が解禁される。科学者たちは即座にいくつもの技術研究を終えることができ、テンプル騎士団の要塞を発見すると、即座に、非常に強力なユニット1体があたえられる。

テンプル騎士団 (The Knights Templar)

孔子学院 (The School of Confucius)

孔子学院を発見すると、即座に、大量の偉人があたえられる。

土地

山 (Mountain)

生産 1(5)

鉄鉱山 (Iron Mine)

鉄道 (Railroad)

丘陵 (Hills)

生産 1(3) +50% 攻撃

工房 (Workshop)

建築学 (Construction)

森 (Forest)

生産 2 +50% 防御

草原 (Grassland)

食料 2

平原 (Plains)

食料 1(3)

穀倉庫 (Granary)

陶器 (Pottery)

砂漠 (Desert)

商業 1(3)

交易所 (Trading Post)

法律 (Code of Laws)

海 (Sea)

商業 2 (食料1)

港 (Harbor)

航海術 (Navigation)

- ローマ文明 ユリウス・カエサル
 開始時 共和制と法律を保有した状態でゲームを開始
 古代 道路の価格が 1/2 になる
 中世 不思議のコストが 1/2 になる
 産業革命 偉人が発生しやすくなる
 現代 新都市で +1 人口
 固有ユニット 胸甲騎兵 (Cataphract)
- エジプト文明 クレオパトラ
 開始時 古代の不思議1つを保有した状態でゲームを開始
 古代 砂漠スクエアから +1 食糧 / +1 商業 (trade)
 中世 灌漑の知識
 産業革命 ライフル兵の移動力に +1
 現代 隊商からの金銭に +50%
 固有ユニット なし
- ギリシャ文明 アレクサンドロス
 開始時 裁判所1つを保有した状態でゲームを開始
 古代 民主主義の知識
 中世 偉人が発生しやすくなる
 産業革命 図書館のコストが 1/2 に
 現代 海スクエアから +1 食糧
 固有ユニット 重装歩兵 (Hoplite)・三段ガレー船 (Trireme)
- スペイン文明 イザベラ
 開始時 航海術の知識を持った状態でゲームを開始
 古代 探検による金銭が2倍になる
 中世 海上戦闘に +1
 産業革命 +50% 金銭生産力
 現代 丘陵からの生産力に +1
 固有ユニット コンキスタドール
- ドイツ文明 ビスマルク
 開始時 精鋭ユニットが自動的にアップグレードされる
 古代 戦士が古参兵として生産される
 中世 森スクエアから +1 生産力
 産業革命 兵舎のコストが 1/2 になる
 現代 国庫の金銭に 2% の利子が付く
 固有ユニット パンツァー戦車・88mm砲・ハインケル爆撃機・ME109戦闘機
- ロシア文明 エカチェリーナ
 開始時 地方エリアのマップを保有した状態でゲームを開始
 古代 平原から +1 食糧
 中世 あたらしく生産した防御ユニットが忠誠 (Loyalty) を受け取る
 産業革命 ライフル兵のコストが 1/2 になる
 現代 スパイのコストが 1/2 になる
 固有ユニット コサック騎乗兵・T34戦車
- 中国文明 毛沢東
 開始時 筆記の知識を保有した状態でゲームを開始
 古代 新都市の人口に +1 ボーナス
 中世 文学の知識
 産業革命 図書館のコストが 1/2 になる
 現代 都市が無政府状態の影響を受けない
 固有ユニット なし
- アメリカ文明 リンカーン
 開始時 偉人1人を保有した状態でゲームを開始
 古代 国庫の金銭に 2% の利子が付く
 中世 1/2 の価格でユニットの緊急生産が可能
 産業革命 平原から +1 食糧
 現代 工場が生産力を3倍にする
 固有ユニット シャーマン戦車・空飛ぶ要塞・マスタング戦闘機

日本文明 徳川
開始時 埋葬の知識を保有した状態でゲームを開始
古代 海スクエアから +1 食糧
中世 侍騎士の攻撃に +1
産業革命 都市が無政府状態の影響を受けない
現代 あたらしい防御ユニットが忠誠を受け取る
固有ユニット 侍騎士・足軽長槍兵・九九式艦上爆撃機 (Val Bomber)・零式艦上戦闘機

フランス文明 ナポレオン
開始時 印象的な大聖堂1つを保有した状態でゲームを開始
古代 陶器の知識
中世 道路のコストが 1/2 になる
産業革命 カノン砲の攻撃に +2
現代 ライフル兵の移動力に +1
固有ユニット トレブシェット・曲射砲 (Howitzer)

インド文明 ガンジー
開始時 すべての資源にアクセスできる
古代 都市は無政府状態の影響を受けない
中世 宗教の知識
産業革命 開拓者のコストが 1/2 になる
現代 裁判所のコストが 1/2 になる
固有ユニット なし

アラビア文明 サラディン
開始時 宗教の知識を保有した状態でゲームを開始
古代 隊商からの金銭に +50%
中世 数学の知識
産業革命 騎乗兵/騎士の攻撃力に +1
現代 国庫の金銭に 2% の利子が付く
固有ユニット なし

アステカ文明 モンテズマ
開始時 大量の金銭を保有した状態でゲームを開始
古代 戦闘で勝利したユニットが回復する
中世 寺院が 3科学 を生産する
産業革命 道路の価格が 1/2 になる
現代 金銭生産力が +50%
固有ユニット ジャガー戦士

ズールー文明 シャカ
開始時 「圧倒」の戦闘優位を持った状態でゲームを開始
古代 戦士の移動力に +1
中世 急速な都市成長
産業革命 金銭生産力に +50%
現代 ライフル兵のコストが /2 になる
固有ユニット インピ戦士

モンゴル文明 チンギス・ハーン
開始時 占領した都市からの商業に +50%
古代 蛮族の村落が文明に参加する
中世 騎兵の速度に +1
産業革命 山岳から +2 生産力
現代 共産主義の知識
固有ユニット ケシク

イギリス文明 エリザベス
開始時 君主制を保有した状態でゲームを開始
古代 長弓兵の防御力に +1
中世 海上戦闘に +1
産業革命 丘陵からの生産力に +1
現代 海上支援が2倍になる
固有ユニット 長弓兵・ランカスター爆撃機・スピットファイア戦闘機