

Ägypten - Ramses II.

Errichter von Monumenten +20% Produktion für Wunder-Bau.

Kriegsstreitwagen Forschung: **Das Rad**; Ersetzt **Streitwagen-Bogenschütze**; Er ist schneller als der normale Streitwagen-Bogenschütze, und der ägyptische Spieler kann ihn auch ohne Pferde-Ressource bauen. Als berittene Einheit ist der Kriegsstreitwagen ziemlich gefährdet bei Angriffen von Speerkämpfern.

Grabstätte Forschung: **Philosophie**; Ersetzt **Tempel**; Die Grabstätte ist ein Gebäude der Klassik, das die Zufriedenheit einer Satz erhöht und keinen Unterhalt kostet. Wenn die Stadt eingenommen wird, erhält der Eroberer jedoch doppelt so viel Gold wie in einer Stadt ohne Grabstätte.

Spieltaktik: Wenn zu der Fähigkeit auch noch die Politik Tradition samt Aristokratie (+15% Produktion beim Bau von Wundern) gewählt wird, kann Ägypten schon sehr früh jedes Wunder seiner Wahl bekommen. Dazu ist die Grabstätte ein guter Bonus, um an mehr Goldene Zeitalter zu gelangen und der Streitwagen-Bogenschütze eine außerordentlich gute Verteidigung gegen frühe Angriffe.

Siegart: Kultur/Wissenschaft (evnt. Herrschaft)

Amerika - Washington

Offenkundige Bestimmung Alle Land-Militäreinheiten haben +1 Sicht. 50% Rabatt beim Kauf von Geländefeldern.

Minuteman Forschung: **Schießpulver**; Ersetzt **Musketier**; Der Minuteman bewegt sich durch schwieriges Gelände wie durch freies, erhält einen Bonus beim Kampf in unwegsamem Gelände und verdient Punkte für ein Goldenes Zeitalter, wenn er einen Gegner besiegt.

B-17 Forschung: **Radar**; Ersetzt **Bomber**; Er ist dem Bomber sehr ähnlich, jedoch ein schwierigeres Ziel für feindliche Flugabwehr und Jäger. Die B-17 erhält außerdem einen Bonus beim Angriff auf feindliche Städte. Sie hat dieselbe Reichweite wie der Bomber, also 10 Geländefelder.

Spieltaktik: Mid/Late Game-Fokus aufgrund der starken Spezialeinheiten. Der Minuteman ist die mobilste Infanterie und die B-17 ist bis zum Stealth-Bomber ein entscheidender Vorteil im Kampf.

Siegart: Variabel (Allrounder)

Arabien - Harun al-Rashid

Wüsten schiffe Karawanen haben 50% zusätzliche Reichweite. Eure Handelswege verbreiten die Religion der Heimatstadt doppelt so effektiv. Öl-Vorkommen werden verdoppelt.

Basar Forschung: **Währung**; Ersetzt **Markt**; Der Basar bringt der jeweiligen Stadt einen Gold-Bonus. Die Zivilisation erhält für jede Luxusressource aus einer Stadt mit dem Basar jeweils noch eine zusätzlich. Der Basar bringt +2 Gold auf Öl und Oasen.



Arabien - Harun al-Rashid (cont)

Kamel-Bogenschütze
 Forschung: **Ritterlichkeit**; Ersetzt **Ritter**; Der Kamel-Bogenschütze ist zwar im Nahkampf schwächer als der Ritter, kann jedoch auf eine Entfernung von bis zu 2 Geländefeldern angreifen. Als berittene Einheit ist der Kamel-Bogenschütze bei Angriffen durch Pikeniere gefährdet.

Spieltaktik: Arabien ist eine der besten Handelsnationen, denn es ist nicht nur so, dass die Reichweite von Karawanen entscheidend größer ist, dazu ist der Basar eine frühe Art und Weise sehr viel Gold zu generieren. Durch seine Boni sind Wüsten der perfekte Ort für Arabien. Der Vorteil der Religionsausdehnung kann dabei als ein strategisches Mittel zum Sieg genutzt werden.

Siegeart: Variabel (Allrounder)

Assyrien - Assurbanipal

Schätze von Ninive
 Wenn eine Stadt erobert wird, erhält sie eine kostenlose Technologie, die der Besitzer schon erforscht hat. Der Erhalt einer Stadt durch ein Handelsabkommen wird dabei nicht berücksichtigt, und dies kann nur einmal pro Stadt geschehen.

Königliche Bibliothek
 Forschung: **Schrift**; Ersetzt **Bibliothek**; Zusätzlich zu der Wissenschaftsproduktion der Bibliothek, die sie ersetzt, verfügt die Königliche Bibliothek auch über einen Großes-Literaturwerk-Platz. Sobald sich hier ein Großes Werk befindet, bringt es in dieser Stadt ausgebildeten Einheiten zusätzliche EP ein; platziert hier also so schnell wie möglich ein Großes Werk, um die maximalen Vorteile zu erzielen.

Belagerungsturm
 Forschung: **Mathematik**; Ersetzt **Katapult**; Diese Nahkampf-Belagerungseinheit muss sich neben eine feindliche Stadt bewegen, um etwas zu bewirken, aber sobald sie das getan hat, ist sie verheerend. Sie hat nicht nur einen eigenen, mächtigen Stadtangriff, sondern bringt euren Einheiten in der Nähe, die die Stadt auch angreifen, einen Bonus. Kombiniert einen Belagerungsturm mit Nah- oder Fernkampfeinheiten und sorgt dafür, dass er sein Ziel erreicht, bevor er besiegt wird, dann fallen die Städte viel schneller.

Spieltaktik: Wie auch die Hunnen haben die Assyrer eine extrem starke frühe Belagerungseinheit. Die Königliche Bibliothek und die Fähigkeit, bei Stadteroberung Technologie zu erhalten, können dazu genutzt werden, dem Feind technologisch immer voraus zu sein.

Siegeart: Weltherrschaft

Äthiopien - Haile Selassie

Geist von Adua
 Kampfbonus (+20%) beim Kampf gegen Einheiten einer Zivilisation mit mehr Städten als Äthiopien.

Stele
 Ersetzt: **Monument**; Es erhöht die Kultur und den Glauben einer Stadt und beschleunigt sowohl die Wachstumsrate des Stadtgebiets als auch den Erwerb von Sozialpolitiken und Religionen einer Zivilisation.



Äthiopien - Haile Selassie (cont)

Mehal Sefari Forschung: **Drall**; Ersetzt: **Schütze**; Mehals Sefari sind das Rückgrat der äthiopischen Armee. Sie beginnen mit Beförderungen, die ihnen Boni in unwegsamem Gelände und nahe der eigenen Hauptstadt bringen. Sie sind etwas günstiger als der Schütze, den sie ersetzen.

Spieltaktik: Äthiopien ist eine sehr defensive Zivilisation, die sich aufgrund ihrer Fähigkeit und Spezialeinheit gut zu verteidigen weiß. Auch, wenn Äthiopien eher ein kleines Reich bevorzugt, kann der Religionsbonus durch Stele zu einem florierenden expansiven Reich führen.

Siegart: Alles außer Weltherrschaft

Aztekenland - Montezuma

Gefangene als Opfertuben Bringt Kultur für das Reich durch jede besiegte feindliche Einheit.

Jaguarkrieger Ersetzt: **Krieger**; Der Jaguarkrieger erhält einen erheblichen Bonus, wenn er im Dschungel kämpft. Er heilt Schaden, wenn er feindliche Einheiten zerstört, und besitzt die Waldkampf-Beförderung, dank der er sich schnell durch Dschungel und Wald fortbewegen kann.

Schwimmen de Gärten Forschung: **Das Rad**; Ersetzt **Wassermühle**; Die Schwimmenden Gärten erhöhen die Nahrungsproduktion immens, vor allem neben einem oder mehreren Seen.

Spieltaktik: Jaguarkrieger sind extrem stark und können zu frühen Eroberungen führen. Diese frühe Stärke, das direkte Wählen des Ehre-Politikbaums und die Fähigkeit führen zu einer möglichst zweigleisigen Spielweise, die die Siegart variabel lässt.

Siegart: Herrschaft oder aggressiver Kultursieg

Babylon - Nebukadnezar II.

Genialität Freier Großer Wissenschaftler, wenn Ihr die Schrift erforscht. Große Wissenschaftler tauchen 50% schneller auf.

Kampfbogenschütze Forschung: **Bogenschießen**; Ersetzt: **Bogenschütze**; Diese Einheit ist im Kampf sowohl offensiv als auch defensiv stärker als der Bogenschütze und kann daher an vorderster Front eingesetzt werden. Die verbesserte Kampfstärke des Kampfbogenschützen verhindert, dass er einfach überrannt werden kann.

Mauern von Babylon Forschung: **Steinmetzkunst**; Ersetzt: **Stadtmauern**; Die Stadtmauern von Babylon erhöhen die Verteidigungsstärke einer Stadt um 6 und die Trefferpunkte um 100 (beides deutlich mehr als normale Stadtmauern).

Spieltaktik: Dank der Fähigkeit baut Babylon schon sehr früh einen Forschungsvorsprung auf und kann diesen durchgehend aufrechterhalten. Die Mauern von Babylon und der Kampfbogenschütze bilden dabei eine sehr gute Verteidigung gegen eventuell angreifende Staaten.

Siegart: Wissenschaft

Brasilien - Peter II.

Karneval Die Tourismusproduktion beträgt in Goldenen Zeitaltern +100%. Große Künstler, Musiker und Schriftsteller tauchen in Goldenen Zeitaltern 50% schneller auf.



Brasilien - Peter II. (cont)

Brasilholzlager Forschung: **Maschinen**; Ein Brasilholzlager kann nur auf einem Dschungel-Geländefeld gebaut werden und erzeugt zudem +2 Kultur, sobald die Akustik erforscht wurde.

Pracinha Forschung: **Plastik**; Ersetzt: **Infanterie**; Diese Nahkampfeinheit verdient Punkte, um den nächsten Karneval für Brasilien zu starten, wenn sie einen Gegner besiegt. Setzt sie in anderen Ländern für den Krieg ein, um Brasilien einen Kultursieg zu beschern.

Spieltaktik: Aufgrund des Dschungelstarts leidet Brasilien an einem schlechten Early Game und hat deshalb Schwierigkeiten bei der Wunderproduktion, kann das jedoch im Mid Game durch die Brasilholzlager wettmachen. Dazu kann Brasilien mithilfe der Pracinha sofort nach Erforschung seinen größten Kultursieglkonkurrenten attackieren.

Siegart: Kultur

Byzanz - Theodora

Patriarchat von Konstantinopel Wählt einen Glaubenssatz mehr als sonst beim Gründen einer Religion.

Dromone Forschung: **Segeln**; Ersetzt: **Triere**; Sie greift mit tödlichem Griechischen Feuer an, wodurch sie zur ersten Marineeinheit mit einem Fernkampfangriff wird. Sie kämpft mit +50% Stärke gegen andere Marineeinheiten.

Kataphrakt Forschung: **Reiterei**; Ersetzt: **Reiter**; Kataphrakte sind langsamer, aber kraftvoller als Reiter, was sie zu einer der gefährlichsten Kavallerieeinheiten bis zum Ritter macht. Anders als der Reiter können sie Defensivboni erhalten und die Strafe für einen Stadtangriff ist geringer.

Spieltaktik: Byzanz kann sehr früh eine starke Religion aufbauen und sollte dies auch tun. Die Vorteile der Religion können dabei auf jede Siegart angepasst werden. Dank der Dromone ist die Zivilisation zudem die mit Abstand stärkste Seekraft der Antike und Klassik und sollte dies auch nutzen.

Siegart: Variabel (Allrounder)

China - Wu Zetian

Kunst des Krieges Der Großer General-Kampfbonus steigt um 15% und die Erscheinungsrare um 50%

Papiermacher Forschung: **Schrift**; Ersetzt: **Bibliothek**; Der Papiermacher erhöht sowohl den Wissenschaftsertrag der Stadt als auch deren Goldeinnahmen.

Zhugenu-Schütze Forschung: **Maschinen**; Ersetzt: **Armbrustschütze**; Der Zhugenu-Schütze ist etwas schwächer als der Armbrustschütze, kann aber zwei Mal pro Runde angreifen, was ihn zu einer mächtigen Angriffskraft macht. Die Einheit ist besonders gefährlich, wenn sie in einer Stadt stationiert ist, die angegriffen wird.

Spieltaktik: Zwar machen die Fähigkeit und Spezialeinheit China, vor allem in Kombination mit der Ehre-Politik, zu einem starken Kandidaten für den Herrschaftssieg, doch kann der Bonus von Papiermacher mithilfe der Großen Bibliothek zu einem frühen Forschungsabstand führen.

Siegart: Wissenschaft/Weltherrschaft



Dänemark - Harald Blauzahn

Wikingerwut Gewässerte Einheiten haben +1 Fortbewegung und zahlen nur 1 Fortbewegungspunkt, um an Land zu gehen. Nahkampfeinheiten zahlen keine Fortbewegungspunkte zum Plündern.

Berserker Forschung: **Metallguss**; Ersetzt: **Langschwertkämpfer**; Diese Einheit bietet gegenüber dem Langschwertkämpfer +1 Fortbewegung und besitzt die Beförderung 'Amphibisch', wodurch sie ohne Malus von Küsten-Geländefeldern Land-Geländefelder angreifen kann.

Norwegische Ski-Infanterie Forschung: **Drall**; Ersetzt: **Schütze**; Diese Einheit bewegt sich mit doppelter Geschwindigkeit durch Schnee, Tundra oder Hügel. Sie verfügt über einen +25% Kampfbonus auf den Geländefeldern Schnee, Tundra oder Hügel, wenn weder Wald noch Dschungel vorhanden sind.

Spieltaktik: Dank der guten Mobility sind die Dänen ein böser Feind, vor allem, wenn es um Kampf an Küsten geht. Berserker zu spammen, diese mit Sozialpolitiken, Religion usw. zu verstärken, und sie dann später zu Ski-Infanterien zu verbessern, ist eine starke Taktik, um eine Militärübermacht aufzubauen.

Siegeart: Weltherrschaft

Deutschland - Bismarck

Furor Teutonicus 67%ige Chance, dass Ihr beim Besiegen von Barbaren in Lagern 25 Gold erhaltet und sie sich euch anschließen. 25% weniger Landeinheitenunterhalt.

Hansekontor Forschung: **Bankwesen**; Ersetzt: **Bank**; Zusätzlich zu den Fähigkeiten der Bank, bringt der Hansekontor Produktion für jeden Handelsweg in Eurer Zivilisation, der zu einem Stadtstaat führt. Diese Handelswege können beliebige Städte verbinden, auch wenn diese keinen Hansekontor haben. (Beispiel: Wenn Ihr Handelswege von Berlin nach Genf, München nach Genf, München nach Berlin und Berlin nach Brüssel habt, erhalten alle Städte mit Hansekontor +15% Produktion.)

Deutscher Panzer Forschung: **Verbundene Waffen**; Ersetzt: **Panzer**; Ist dem Panzer in Stärke und Schnelligkeit überlegen. Er kann sich aber nach einem Angriff bewegen und dadurch große Lücken in die feindlichen Linien schlagen und dann hindurchrollen, bevor der Feind seine Schäden reparieren kann.

Spieltaktik: Die Fähigkeit Barbaren (ohne Bonusressourcenkosten) zu übernehmen, ist vor allem im Early stark, der Vorteil nimmt danach allerdings etwas ab. Der deutsche Panzer jedoch ist einer der gefährlichsten Late Game-Einheiten und sorgt für einen relativ ausgeglichenen Staat für den Herrschaftssieg.

Siegeart: Weltherrschaft

