

SID MEIER'S  
CIVILIZATION VI  
シドマイヤーズ シヴィライゼーション VI

嵐の訪れ

## 健康についての重要な警告:

### 光過敏性てんかん

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こされることがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏性てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、テレビから離れて座り、画面の小さいテレビを使い、明るい部屋でゲームをして、疲れているときや眠いときはゲームをしないようにしましょう。あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

## 動作環境

### 必要動作環境

OS: Windows® 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

プロセッサ: Intel Core i3 2.5 Ghz、AMD Phenom II 2.6 Ghz 以上

メモリ: 4 GB RAM

HDD 容量: 12 GB 以上

ビデオカード: 1 GB DirectX 11 対応のビデオカード(AMD 5570、NVIDIA 450、インテル® HD グラフィックス 530)

### 推奨動作環境

OS: Windows® 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

プロセッサ: 第4世代のインテル Core i5 2.5 Ghz、AMD FX8350 4.0 Ghz 以上

メモリ: 8 GB RAM

Hard 容量: 16 GB 以上

DVD-ROM Drive: ディスクインストールで使用

ビデオカード: 2 GB DirectX 11 対応のビデオカード(AMD 7970、NVIDIA 770 以上)

### その他の必要環境:

初回のインストールでは、1度だけSteam認証の為にインターネット接続が必要です。また、Steamクライアントソフト、Microsoft Visual C++2012、2015 Runtime Libraries、Microsoft DirectXのインストールが必要です(ゲームディスクに収録)。ソフトウェアを有効化するにはSteam™との契約の受諾およびインターネット接続が必要です。

契約の詳細については [www.steampowered.com/agreement](http://www.steampowered.com/agreement) を参照してください。

拡張パック「嵐の訪れ」をお楽しみいただくには『シヴィライゼーション VI』本編が必要です。

# 概要

『シヴィライゼーション VI 嵐の訪れ』では、地質学的及び気候学的要因が地球にもたらすかつてない困難に挑みます。プレイヤーはライバル文明と外交で争うだけでなく、刻々と変わる惑星がもたらす脅威に立ち向かわなければなりません。本拡張パックでは、新たな「外交による勝利」や、文明同士が栄光と名声をかけて競う新システム「世界会議」が登場する他、水害、嵐、干ばつ、火山の噴火や海面上昇など、都市の成長や人口増加を脅かす環境の影響が追加されます。環境の影響は悪影響ばかりでなく、恩恵も隠されているかもしれません！ 技術や社会制度は近未来まで広がり、明日の世界で実現しているかもしれない、期待に満ちた可能性をもたらします。さらに8つの新文明と9人の新たな指導者、数多くのユニット、建造物、施設、遺産が新登場。果たしてあなたの文明は、嵐の訪れに立ち向かえるでしょうか？ それとも、変化の風に飲まれて跡形もなく消えてしまうのでしょうか？

## 世界会議

世界会議は文明間のハイレベルな外交を表現した新システムです。ゲームには中世から登場し、その後は定期的に招集されます。世界会議では「決議」への投票がおこなわれますが、この決議にはゲームのルールを変更する拘束力があります。世界会議では文明同士のコンペも開催されます。緊急事態に立ち向かうため、突発的に世界会議が招集されることもあります。世界会議への対応は、他の文明があなたに対して抱く印象に影響します。勝利への道が開けることもあるでしょう。

## 外交的支持

「外交的支持」は他の文明との取引に使える通貨のようなもので、他の主要文明と良好な関係を築き、同盟を結び、都市国家の宗主国となるなどの行動で増加します。占領された都市国家や文明を解放した場合は、大きな外交的支持が得られます。世界会議で外交的支持を使い、特定の提案からあなたが望む成果を引き出しましょう。

## 決議

「決議」は世界会議で扱う最も一般的なテーマであり、ゲームのルールに影響を与えます。決議ではまず対象を選び、次にその対象に及ぶ効果を二択の選択肢から選びます。「遺産機構」の決議を例に説明しましょう。最初に傑作のタイプ(音楽や絵画)を選び、次にこうした傑作から生じる観光力を2倍にするか、それともゼロにするかを投票で決めます。他にも特定の高級資源を対象にする決議や、ユニットの購入コストに影響を与える決議など、さまざまな決議が用意されています。決議で決まったルールの変更は、次の世界会議が招集されるまで、すべての文明に対して拘束力を発揮します。世界会議の会合で話し合われる決議は、歴史的に見てその時代に適した候補の中から選ばれます。

# スコア型コンペ

「スコア型コンペ」は、自分の文明が特定の分野に秀でていることを証明する場です。世界大会や気候条約などが該当します。スコア型コンペの勝者には、魅力的な報酬が用意されています。世界会議の場で使える外交的支持も含まれます！ 得られる報酬はコンペ終了時の順位によって変わり、勝者以外の文明もコンペに参加すると得られるものがあります。プロジェクトと同様、自国の都市の生産力を使えばコンペのスコアを高められます。

## 緊急事態

水害の被害を受ける、聖都を改宗されるなど、緊急事態の被害者となった文明は、世界会議の特別会合を招集して支援を求められます。特別会合では、緊急事態を宣言するかどうかの投票がおこなわれます。可決されると特殊なスコア型コンペがはじまり、各文明は支援要請に対して、ゴールドを寄付する、緊急事態へ参加するなどの行動で対象を支援します。軍事的な緊急事態も存在し、この場合は世界が共通の敵に対して行動を起こせます。

## 外交による勝利

『シヴィライゼーション VI』に新たな勝利が加わりました！ 新登場となる「外交による勝利」は、世界会議での手腕を示します。決議に参加し、特定のスコア型コンペに参加すると、「外交による勝利」ポイントが加算されます。ある程度ゲームが進むと、世界会議で外交による勝利の決議が取り上げられるようになります。この決議には対象文明の「外交による勝利」ポイントを増減させる効果があります(この勝利を狙っている場合、自分の文明に投票した方がいいでしょう！)。可決されると対象の文明にポイントが付与されますが、否決されると対象の文明は「外交による勝利」ポイントを失います。「外交による勝利」ポイントを十分に獲得した文明が現れると、その時点でその文明の勝利が決まります！ 右上の「勝利」画面で「外交による勝利」を選択すると、全文明のこの勝利の進捗を確認できます。

## 環境の影響

あなたの前に立ちちはだかるのは他の文明だけではありません。時には自然が猛威を振るい、牙をむいて襲ってきます。文明の営みによってCO2が排出されると、世界の気温が少しずつ上がり、極地の氷が解け、海水位が上がるなどの影響が現れます。火山の噴火や河川の氾濫による水害も、都市に損害や破壊をもたらします。中には災い転じて福となすものもありますが、環境の影響はどれも、変化への対応力が問われる試練だと思わべきでしょう。

## 世界の気温

石炭や石油を用いた発電をつづけると、やがては世界の平均気温が上昇し、海水位の上昇や嵐の悪化などを招きます。インターフェイス左上のアイコンをクリックすると「世界の気候」画面が表示され、その時点での世界の気候を見ることができます。気候変動はいくつかの段階に分かれ、フェーズごとに固有の影響が用意されています。

## 水害

河川に隣接する氾濫原タイルでは水害が起きる可能性があります。水害の激しさもさまざまで、最大規模となる「千年に一度の水害」では、広範囲に被害が及びます。水害が起きると施設や区域が略奪状態になり、都市の人口も減ってしまいます。施設や区域は破壊されることもあります！ダムを建てると川沿いの都市の水害を防げます。「大浴場」の遺産にも同様の効果があります。水害の被害を受けたタイルは産出量が改善されることがあります。この効果はそのゲームが終わるまで失われません。

## 火山

火山は通常、大陸同士がぶつかる場所に存在しています。火山には休火山と活火山、噴火中の火山があります。休火山は通常の山岳と似たような見た目をしていますが、噴煙と不吉な気配を感じさせる光が目印です。活火山はいずれ噴火する火山で、噴火するとその規模に応じた被害が隣接するタイルに及びます。噴火が起きると施設は略奪状態になるか、破壊されてしまうので注意しましょう。都心に被害が及んだ場合は都市の人口が減少します。噴火被害を受けたタイルは食料の産出量が上向くことがあります。この効果はそのゲームが終わるまで失われません。

## 海水位の上昇

大気中に放出されたCO2が増えると、世界の温暖化によって極地の氷が解けます。この出来事は海水位の上昇を招き、海拔の低い沿岸の土地は水害に見舞われることとなります。沿岸の土地の高さには、1メートル、2メートル、3メートル、沿岸の水害の影響を受けないタイルの4段階があり、温暖化が1段階進むたびに海水位が0.5メートル上昇します。海水位の上昇によって沿岸タイルが水害に見舞われた場合、そのタイルにあった区域や施設は損傷してしまいます(ゲームとしては恒久的に略奪状態になった扱いです)。こうしたタイルでは、都市に防波堤を作るまで修復できないので注意が必要です。後回しにせず、できるだけ早く防波堤を作りましょう！海水位がさらに上昇すると、タイルは完全に水没し、手の付けようがなくなってしまいます！

# 嵐

嵐はマップ上のあらゆる場所で発生する可能性があります。いったん発生すると3ターン経過するまで消えません。どの嵐もマップ上を動き、施設や区域を略奪(または破壊)状態にする、都心の人口を減らす、進路にいるユニットにダメージを与えるなどの被害をもたらします。ゲームで発生する嵐は4種類あり、それぞれ激しさが違います。「ブリザード」は雪原かつundraタイルに発生します。「竜巻」は最も小さな嵐で、草原か平原タイルにしか発生しません。「砂嵐」は砂漠に出現する嵐で、規模としては中程度です。嵐の中でも最大の「ハリケーン」は外洋タイルに発生します。砂嵐とハリケーンは、通過したタイルの産出量を高めることができます。

# 電力

新登場となる電力は、都市が最大限の力を発揮するために欠かせないリソースです。ゲームに登場するのは産業時代からで、以降は都市の電力をうまく管理することが求められます。電力は、研究所、放送センター、工場など強力な建造物に必要なので、枯渇性資源や再生可能資源を効率よく使って発電しましょう。電力が足りない都市は、建造物の利点を十分に引き出せません。

# 発電所の燃料

発電所は石炭、石油、ウランを消費して電力を生み出します。発電に使われる燃料資源は、備蓄された資源から自動的に差し引かれます。石炭、石油、ウランは一部のユニットの維持にも必要となるので、計画的な利用を心がけましょう。発電所で石炭や石油を燃やすと、大量のCO2が大気中に放出され、地球の気温上昇が早まりますので注意してください。

# 原子力発電所

原子力発電所は、石油火力発電所や石炭火力発電所と比べるとわずかなCO2しか放出しませんが、深刻な事故を防ぐためメンテナンスが欠かせない点がネックです。原子力発電所を建設し、一定期間稼働させると、都市で「原子炉の再稼働」プロジェクトを選べるようになります。原子炉を整備しておかないと、老朽化が進むにつれて原子力事故が発生しやすくなってしまいます。原子力事故にもさまざまなレベルがありますが、最終的に一定範囲のタイルが放射性降下物で汚染されます。これは核兵器の爆発と同じ状況です。原子力事故が起きると、施設、建造物、人口、ユニットがすべて失われる可能性があるのでご注意ください。

# 再生可能エネルギー

技術が発展すると、風力発電所や太陽光発電所など、気候に悪影響を与えずに毎ターン電力を得られる施設を作れるようになります。地熱孔がある場所に建てられる地熱発電所や、ダム区域に作れる水力発電ダムからも再生可能エネルギーが得られます。

# 外交に関する変更点

ゲームに登場する他の文明や指導者との関係に変更が加えられました。従来の好戦性ペナルティに代わって新たに「不平」が導入され、同盟によって「外交的支持」が得られるようになりました。指導者たちの新アジェンダも追加されています。スパイ活動への変更については、肯定も否定も控えておきます。

## 不平

不平は他の文明の希望に背くことで生じる外交的なペナルティです。蓄積された不平は時間経過によって減少しますが、相手と戦争している場合はその限りではありません。不平の減り方はゲーム序盤ほど早く、後の時代になるほど緩やかになります。

不平は文明に戦争を宣言する、都市を占領する、都市を完全に破壊するといった行為の結果、通常は一度限り発生します。敵の都市を占領している場合は相手から毎ターン不平を抱かれます。他の文明の頼みを断り、都市国家を占領すると不平を招きます(後者の場合は、その都市国家と出会っている文明が不平を募らせます)。開戦事由があれば戦争の宣言によって生じる不平を減らせますが、奇襲戦争の場合に対象は通常より大きな不平を抱きます。また、不平は対象だけでなく仲間にも及びます。たとえば、アメリカがイギリスに宣戦布告し、イギリスがフランスと同盟を結んでいる場合、フランスはアメリカに対して不平を抱きます(ただし、イギリスよりは少なくなります)。

## 同盟の恩恵

同盟によって得られる恩恵が増えました!有効な同盟を結んでいると、毎ターン一定の外交的支持が加算されるようになりました。これにより、友人に恵まれない文明よりも世界会議で望ましい結果を得やすくなるでしょう。その他にも、不平を利用して第三者の立場で交渉し、同盟国の敵から譲歩を引き出すこともできます。

## スパイの強化

スパイにダム破壊を命じられるようになりました。このミッションが成功すると、対象のダムは略奪状態になり、川の流域はただちに水害に見舞われます。スパイに「梱包爆薬」のレベルアップを習得させれば、このミッションは一段と成功しやすくなります。「監視」のレベルアップを覚えれば、スパイが防諜活動ですべての区域を守れるようになり、スパイが展開している区域の隣接区域にボーナスが発生します。「嘘発見器」も守備的なレベルアップです。このレベルアップを習得したスパイに防諜活動をさせると、敵スパイの能力が低下します。

# 新たなアジェンダ

アジェンダとは、文明の指導者たちがゲームで達成しようとする目的です。各指導者には、史実に基づく固有のアジェンダと、無作為に選ばれるアジェンダの2つが設定されており、社会制度「ナショナリズム」の研究後は第3のアジェンダも追加されます。「嵐の訪れ」では、次のような新アジェンダが登場します。

- **デマゴグ:** 最も多くの外交的支持を集める文明を目指します。一方で、同様に多くの外交的支持を集めている文明を嫌います。
- **観光立国:** 観光客に最も人気のある文明を目指します。観光力の産出が低い文明を好み、高い文明を嫌います。
- **領土拡張論者:** 自国の領土を可能な限り広げることを目指します。同じような行動をとる文明を好み、領土が少ない文明に冷たく接します。
- **地球平面主義:** 技術の進歩を嫌います。世界一周を目指したり、宇宙プログラムを手がける文明を好みません。
- **グレート・ホワイト・フリート:** 海軍の強化に力を入れる文明です。同じことをする文明を好み、海軍力をおろそかにする文明を嫌います。
- **宗教的不寛容:** 自国を一つの宗教で統一することを目指します。自分と同じ宗教を奉じる文明を好み、自分の帝国に他の宗教を広めようとする文明を嫌います。
- **リバタリアン:** 「外交による勝利」ポイントが最高の文明を目指します。「外交による勝利」ポイントの獲得に力を入れる文明を嫌います。
- **略奪者:** マップを手始めに、とにかく世界が炎に包まれるのを見たがっています。戦争中に略奪する文明を好みます。
- **穴熊囲い:** このアジェンダを持つ指導者は、外部の脅威に対する安全確保に務めます。他国の首都を占領する文明を嫌います。
- **熱心党:** 自国の宗教を積極的に広め、宗教による勝利を目指します。自分の宗教を奉じている文明を好み、異教徒(自分と異なる宗教を奉じる者全員)に冷たく接します。

## 約束と約束破り

ゲームを進めていると、他の文明の指導者が外交的なアプローチをしてくる場合があります。このとき、相手からの要求(今後は近くに都市を作らないでくれ、スパイを派遣しないでくれ、など)を受け入れると、外交的支持を得られます。反対に受け入れなかった場合(どこに都市を作ろうが自分の勝手だとなつぱねるなど)は、相手があなたに対して不平を抱きます。

# 未来の技術と社会制度

現代で終わっていた技術や社会制度が、未来時代に進出しました！ 未来はある程度なら予想できますが、どういった技術や文化的発展が次につながっていくか、正確に判断するのは至難です。このことを受け、未来時代の技術や社会制度の解除条件は、ゲームの開始時点で毎回ランダムに決定されます。「嵐の訪れ」の未来時代のゲームプレイは、毎回異なる道をたどるでしょう。

## 未来時代の技術

未来時代の技術を研究すると、科学による勝利に必要なステップが解除されます。この勝利を目指す場合は必ず研究することになりますが、制覇による勝利を目指す場合も無関係ではありません。これらの技術を研究すると、ゲーム中最強のユニットとレベルアップを利用できるようになるからです。「嵐の訪れ」では、情報時代の技術「ロボット工学」の研究により、「巨大戦闘ロボット」を生産できるようになっています！

- **海上都市:** 労働者が新施設「海上都市」を作れるようになります。「外交による勝利」ポイントも得られます。
- **高性能AI:** 巨大戦闘ロボットのレベルアップ「防空ドローン」が解除されます。習得すると、航空ユニットに対する戦闘力が強化されます。
- **高性能バッテリー:** 巨大戦闘ロボットのレベルアップ「粒子ビーム攻囲砲」が解除されます。習得すると、都市に対する戦闘力が強化されます。
- **サイバネティクス:** 巨大戦闘ロボットのレベルアップ「機動力強化」が解除されます。習得すると移動力が強化されます。
- **スマート素材:** 巨大戦闘ロボットのレベルアップ「強化アーマープレート」が解除されます。習得すると、陸上ユニットと海洋ユニットに対する戦闘力が強化されます。科学による勝利の必要条件である「太陽系外惑星探査船の打ち上げ」プロジェクトも解除されます。
- **予測システム:** 「洋上風力発電所」が解除されます。
- **地球外ミッション:** 科学による勝利の達成を早める「地上レーザー基地」と「ラグランジュレーザー基地」プロジェクトが解除されます。

何度でも繰り返し研究できる技術として、技術ツリーの最後に未来の技術が復活しました。研究を完了させるたびにプレイヤーのスコアが加算され、都市のプロジェクトに対して生産力のボーナスが発生します。

## 未来時代の社会制度

未来時代の社会制度では、世界会議で役立つ能力や強力なワイルドカード政策が解除されます。外交による勝利を目指しているか、あるいは世界会議を通して文化による勝利のチャンスを高めたい場合に役立つでしょう。

# 近未来の政府

情報時代に入ると、新たに登場する第4段階の政府を採用できるようになります。狙う勝利の足場固めに役立つかでしょう。第4段階の政府にはワイルドカード政策スロットが5つとその他の政策スロットが4つ備わり、かなり自由に政府のカスタマイズができるようになっています。

- **ベンチャー政治:** 「企業リバタリアニズム」(軍事2、経済1、外交1、ワイルドカード政策5)が解除されます。商業ハブと兵営によって都市の生産力にボーナスが発生し、施設がある状態で資源を蓄積すると資源ボーナスも発生します。ただし、都市が産出する科学力が低下します。
- **分散型政治参加:** 「デジタル民主主義」(軍事1、経済1、外交2、ワイルドカード政策5)が解除されます。都市の快適性が高まり、専門区域ごとに文化力ボーナスが加算されますが、全ユニットの戦闘力が低下します。
- **最適化命令:** 「統合テクノクラシー」(軍事1、経済2、外交1、ワイルドカード政策5)が解除されます。都市に供給される電力にボーナスが加算されます。都市のプロジェクトにも生産力ボーナスが発生しますが、観光力が低下します。

# 近未来の社会制度

- **近未来の統治:** 第4段階の政府が解除され、総督の称号1つと都市国家の代表団を得られます。
- **情報戦:** 「統合型攻撃兵站」(自分の領土で移動を開始すると移動力が上昇。巨大戦闘ロボットに対する生産力にもボーナス)と「大衆扇動」(ターン毎の外交的支持にボーナス。また、世界会議で「外交による勝利」ポイントを付与する決議に反対票を投じると、自分が消費した外交的支持の一部が戻ってくる)の政策が解除されます。
- **地球脱出:** 「航空宇宙契約会社」(宇宙船基地のある都市で、毎ターンのアルミニウムと電力にボーナスが発生する)と「宇宙旅行」(自文明に対する他の文明の観光力が低下する)の政策が解除されます。
- **地球温暖化対策:** 代表団3、「外交による勝利」ポイントを1得られ、「二酸化炭素回収」プロジェクトが解除されます。このプロジェクトを完了すると、自文明のCO2排出量が減少し、外交的支持が増加します。
- **スマートパワー政策:** 「外交資本」(ターン毎の外交的支持が増加)と「多国籍連合軍」(友好的な領土にいるユニットの戦闘力が上昇)の政策が解除されます。
- **文化的覇権:** 「韓流」(ロックバンドのレベルアップ時にどれでも好きな能力を選べるようになる)と「非国家的行為者」(スパイのレベルアップ時にどれでも好きな能力を選べるようになる)の政策が解除されます。
- **未来の社会制度:** 総督の称号1つとボーナス外交的支持が得られます。繰り返し完了してスコアを稼ぐことができます。

## 科学による勝利の変更点

火星への移住より刺激的なものとは何でしょう？ 答えは、宇宙のはるか彼方にある惑星への移住です！「嵐の訪れ」では科学による勝利がアップデートされました。

科学による勝利を達成するには、しだいに難しくなっていく一連のプロジェクトに取り組み、総仕上げに「太陽系外惑星探査船」プロジェクトを完成させなくてはならなくなりました。

この勝利のための第一歩は、宇宙船基地区域のある都市で「人工衛星の打ち上げ」プロジェクトを完成させることです。その後、「月面着陸船の打ち上げ」、「火星入植船の打ち上げ」へとつづいていきます。

「科学による勝利」を達成する最後の難関になるのが「太陽系外惑星探査船」です。このプロジェクトを完成させると、「科学による勝利」に必要なポイントが毎ターン加算されます。勝利に必要なポイントは、ゲームスピードによって異なります。追加プロジェクトを完成させ、毎ターンの加算ポイントを増やすこともできます。「ラグランジュレーザー基地の打ち上げ」と「地上レーザー基地の建設」は、どちらも毎ターンの加算ポイントを増やすプロジェクトです。また、世界会議の「国際宇宙ステーション」競争で勝者になった場合は、ターン毎のポイントがさらに上乘せられ、「科学による勝利」が一段と近づきます。

太陽系外惑星探査船の打ち上げに成功すれば、科学による勝利は目の前です！ここまで来たら武力による征服か、他の勝利の達成しか科学による勝利を阻止できません。

## 文化による勝利の変更点

文化による勝利を収めるための中核となる、ゲーム後半の特定の社会制度や社会政策のバランスを再調整しました。今後は積極的に文化や観光力を管理する必要があります。新しいロックバンドのユニットは、特定の文明の観光力の大幅なブーストを狙うため、重要な鍵となります。詳細は「ユニット」のロックバンドの項目をご確認ください。

## 戦略資源の変更点

これまで戦略資源の開発は、備蓄に1つ加えることしかできませんでした。今後はターンごとに、一定量の戦略資源がストックされます。特定のユニットや建造物、施設の作成やプロジェクトによって、資源は在庫から差し引かれます。発電所も発電のために戦略物資を使用します。ユニットに必要な戦略物資が尽きると、そのユニットの戦闘における効果は著しく低下します。たとえば、戦車は製造と保守の一環として、毎ターン石油を必要とします。石油が尽きると、戦車の機能は大きく低下します。この変更で、後の開発のために資源を貯蔵することが可能になります。他文明との戦略資源の取引は現在も可能です。

# 新たな建造物と施設

シヴィライゼーションの拡張パックはそれぞれ新たな施設を導入してきました。「嵐の訪れ」は自然の脅威から身を守り、民に栄光をもたらす新たな方法をもたらします。

**ダム**は新しい区域です。川に隣接した氾濫原タイルにしか建設できず、タイルの2つの端に川が接していなければなりません。建設すると川沿いの都市を氾濫から守ります。1つの川につき、建てられるダム区域は1つだけです。ダムが完成すると、その川の流域には他のダムを作れなくなります。また、ダムは所在地となる都市を干ばつによる食料の損失から守ります。ダムは住宅と快適性をもたらします。時代が進むと、この区域には水力発電ダムの建設が可能になり、電力をもたらしてくれます。

**運河**はもう1つの新しい区域です。平坦な土地に建設し、2つの水域が1つの水域と都心を結ぶ必要があります。運河はタイルの中を直進するか、60度まで曲がるのが可能ですが、3方向には分岐できません。海洋ユニットは、運河を含むタイルを通り抜けます。運河を横切る交易路は、追加ゴールドを獲得できます。

**発電所**は石炭、石油、ウランウムを使用し、1つの工業地帯に種類しか建設できません。適切な技術が解除されると、発電所が異なる燃料を使うように変更できるプロジェクトがあります。

**防波堤**は沿岸の低地タイルを海面の上昇から守る、都心の建造物です。建設とターン毎の維持コストは、海面の水位と都市にある沿岸の低地タイルの数によって異なります。数が多いほど、防波堤の建設と維持コストが高くなります。

**地熱発電所**は電力をもたらすだけでなく、ターン毎に科学力や生産力をもたらしてくれます！この施設はゲーム後半に解除され、地熱孔の上にだけ建設できます。

**山岳トンネル**で山岳が通り抜けられるようになりました。工兵を山岳タイルの隣に配置して入口を作り、反対側に出口を作ってください。ユニットが簡単に山岳を移動できるようになります！

**鉄道**も工兵によって作られます。建設には石炭と鉄が必要ですが、線路上を移動するユニットのスピードが大幅に高まります。鉄道を使用する交易路では、追加ゴールドが獲得できます。

**風力発電所**は、地球の気温を上昇させることなくゴールド、生産力、電力をもたらします。後から海にも建設できるようになります。

**太陽光発電所**はこちらも地球温暖化を引き起こすことなく、電力とゴールドや生産力をもたらしますが、雪原以外の平坦な地形に建設しなければなりません。

**スキーリゾート**は山岳タイルに建設でき、タイルのアピールに応じた観光力が得られます。快適性も持ちますが、スキーリゾート同士を隣接させて建てることはできません。

**海上都市**は沿岸、湖、外洋タイルに建設できます。海上都市はタイルの文化力に応じて食料、住宅、観光力をもたらします。漁船と隣接すると、生産力も持ちます。礁と隣接すると、文化力と観光力が得られます。

## 新たなユニット

「嵐の訪れ」では新しい文明の固有ユニットに加えて、新しい軍事ユニットが生産できるようになります。これらのユニットは技術ツリーの隙間を埋め、従来のユニットタイプの間の歴史的進化を表わすものです。ゲームを中盤から後半に進めていく間に、ユニットの生産やアップグレードには決断の余地が拡大します。

**散兵**は中世時代に、「機械」技術によって解除される斥候のアップグレードです。長距離攻撃が可能で、後にレンジャーへとアップグレードします。

**コーサー**は「軍事学」技術によって解除できます。この軽騎兵ユニットは中世時代後半に登場し、普通の騎乗兵からのアップグレードになります。さらに騎兵へとアップグレードされます。

**胸甲騎兵**は「弾道学」技術によって解除されます。この重騎兵ユニットは騎士からのアップグレードで、ここから戦車にアップグレードされます。騎士道の時代の高貴な戦士ユニットは、アップグレードを続ければ産業時代を通して役に立つでしょう！

**巨大戦闘ロボット**がシヴィライゼーションに帰ってきました。この未来時代のユニットを生産するには莫大な生産力の投資とウラニウムが必要ですが、生産とアップグレードが終わってしまえば、阻止されることはほとんどありません。この巨大戦闘ロボットを送り込み、制覇による勝利を達成しましょう！

**ロックバンド**は観光力を大幅にブーストする特別な原子力時代のユニットです。ロックバンドは信仰力でのみ購入でき、特別なレベルアップをします。ロックバンドを他文明に送って演奏させましょう。彼らが生み出す観光力は、パフォーマンスを行った場所によって影響されます。もっとも多くの観光力をもたらすのは遺産です。ロックバンドは同じ場所で2回演奏できません。ロックバンドは演奏するたびに、次のショーに向けてレベルアップするかもしれません。もしくは、ソロ活動のため解散する可能性もあります。

## 新たな文明と指導者

「嵐の訪れ」には9人の新しい指導者と8つの新しい文明が存在します。中には世界会議のような新システムをもっとも効果的に使用できる指導者や文明も存在しますし、複数の勝利を狙える万能型の指導者も存在します。新たな指導者や文明によるプレイ方法や、彼らを相手にした場合に予想される問題について、情報を以下にまとめました。

## インカ

南米の偉大な文明の1つであるインカは複雑な道路網や豊かな山岳地帯の棚畑、豊富な金、銀、ジャガイモで知られています。彼らの帝国は欧米人との接触と、続いて起きた内戦によって崩壊するまで数世紀続きました。インカは山岳タイルでも動ける特殊な文明です。

## 指導者

インカは**パチャクティ**に率いられています。彼の固有能力は、国内の交易路の起点都市にある山岳タイルの数に応じて、追加食料をもたらします。パチャクティはインカ固有の山岳トンネル、カパック・ニャンを建設する能力をもたらします。インカは他の文明の時代よりも先に、山岳トンネルを建設できます。

## 固有ユニット

**ワラカク**: このユニットは散兵に取ってかわり、長距離戦闘能力がより高くなっています。また、移動力が残っていれば、ターン毎に2回目の攻撃をします。

## 固有インフラ

**棚畑**: 棚畑は丘陵にのみ建設できる特別な畑で、山岳タイルや棚畑に隣接しているとボーナス食料が供給されます。複数の棚畑から追加住宅が手に入るため、土地が限界になっても簡単に拡張できます。

## インカでのプレイ

棚畑とカパック・ニャンは、他の文明には不可能な方法で山岳タイルを利用できる能力をインカにもたらし、これは、他の文明が普通なら生きていけないような山岳地帯に文明を広げられることを意味します。山岳の近くの地域に棚畑をまとめて作れば、隣接ボーナスは最大限に高まります。国内交易路は、新しい都市の成長のスピードアップに使用できます。ワラカクは散兵の強力な代替ユニットですが、中盤から後半にかけて戦争をする場合は、戦闘ユニットと支援ユニットがしっかり組み合わせられていることを確認する必要があります。

## インカに対抗するには

パチャクティの歴史的アジェンダはサパ・インカと呼ばれ、山岳地帯の周囲を治める唯一の指導者となることを望んでいます。インカの能力の多くが山岳タイルと相乗効果があるため、彼らが山岳の近くに腰を据え、棚畑を作って人々に食料を供給し、あなたよりも大きな都市を育てようとするのは当然予想されます。その上、山岳は彼らのユニットにとって大した障害ではありません。思わぬ方向から攻撃を受けないように注意しましょう。

## オスマン

東洋と西洋の交差点に立ち、最後のローマ帝国を征服し、数世紀の間イスラム教世界で最も大きな政治力を持っていたことで名高い帝国です。軍事力と信仰の強さで、彼らは6世紀近くも覇権を握り続けました。オスマン帝国は攻囲ユニットの生産にボーナスを得られます。彼らの攻囲ユニットは区域の防衛に対し、より効果を発揮します。彼らが都市を征服した場合は人口が減少せず、征服された都市は快適性を1加えて、ターンごとに忠誠心を獲得します。

## 指導者

オスマン帝国は壮麗帝**スレイマン1世**が率いています。スレイマン1世の固有能力により、オスマン帝国は固有の総督として、戦争と外交を中心とした特別なレベルアップを持つ、皇帝の幼馴染の大宰相イブラヒムを得られます。またスレイマン1世は、固有ユニットのイエニチェリももたらします。イエニチェリは通常のマスケット銃兵よりも強く低コストで、無償のレベルアップが1付属しています。ですが、生産にはご注意ください！オスマン帝国が築いた都市でイエニチェリを生産すると、人口が減少します。

## 固有ユニット

**バルバリア海賊**: この中世時代のユニットは私掠船に取ってかわります。このユニットは移動ポイントを消費することなく沿岸襲撃が可能で、隣接しなければ相手に見つかりません。

## 固有インフラ

**グランドバザール**: 商業ハブの銀行に取ってかわります。この都市に異なる種類の施設を作ると、戦略資源が1つ追加供給されます。また、各種の高級資源の施設を作るたびに、快適性を1得られます。

## オスマン帝国でのプレイ

他の文明と都市の支配を争う場合、あなたはゲーム内でも最高クラスのツールを持っています。活用しましょう！固有ユニットとグランドバザールが利用可能になる中世時代とルネサンス時代にチャンスがあります。戦争による急激な拡張のタイミングと一致させられれば、帝国を素早く拡張し、以降は好きな勝利に向けて帝国をのんびり育てていくことができます。早い時期に特別な総督を使い、頻りに動かし、必要なら敵の首都を奪ったことに対する不満をなだめさせましょう。戦争の長期化は避けるべきです。敵があなたの力に追いつき、前進するための兵力は徐々に弱っていきます。

## オスマン帝国に対抗するには

スレイマン1世のアジェンダは立法帝と呼ばれます。民が幸福で忠実であることを好み、同様の行いをする者に感銘を受けます。あなたの都市が幸福でも忠実でもなければ、すぐスレイマン1世に奪われてしまうでしょう。ゲーム中盤ではオスマン帝国の軍事力に注意してください。国境が接している場合は、あらゆる戦争の可能性を阻止するか、戦争に対応する能力を確実に持ちましょう。

## マリ

マリ帝国は金と塩の貿易で富を築き、もっとも有名な王は世界中から才能ある人々を首都に招き、宗教学の黄金時代を導きました。マリの人々の活気あふれる文化は現在まで続いています。マリの特別な能力は「ジェリの歌」と呼ばれます。隣接した砂漠と砂漠丘陵タイルから、信仰力と食料のボーナスを都心にもたらします。マリの鉱山の生産力は高くないものの、莫大なゴールドをもたらします。また、彼らは信仰力で商業ハブの建物を購入できます。こうした利点のすべては、建造物やユニット生産時の生産力にペナルティを与えることでバランスが調整されています。

## 指導者

マリは**マンサ・ムーサ**が率いています。メッカへの巡礼中に途方もない富を見せたため、マリが「金」の代名詞になったという有名な王です。彼の固有能力は、外国への交易路の起点となっている都市にある平坦な砂漠タイルの数だけ、追加ゴールドをもたらします。マリは黄金時代に入ると、追加交易路を獲得します。

## 固有ユニット

**マンデカル騎兵**: この騎士に取ってかわる中世時代のユニットのボーナスは、4タイル以内にいるすべての交易商を略奪から守ります。マンデカル騎兵ユニットは、戦闘に勝利するとゴールドを獲得します。

## 固有インフラ

**スグバ**: 商業ハブに取ってかわるスグバは、ゴールドか信仰力によるユニット、建造物、区域の購入価格を低下させます。隣接する聖地と川からボーナスゴールドを獲得し、2つの専門区域から若干のゴールドが得られます。

## マリでのプレイ

マリは砂漠で成長し繁栄した経済大国です。あなたが都市を作る砂漠には他の文明との競争がありません。利益の多い交易路に注目して拡大しましょう。ゴールドの獲得が簡単で、国内の生産力にはペナルティがあります。成長と防衛の手段は、購入を検討してください。交易、信仰力、ゴールドはあなたの生命線です。断たれば深刻な状態になるでしょう。何ターンも使われていない交易路は決して見過ごさず、購入を拡大できる総督や政策を活用しましょう。

## マリに対抗するには

マンサ・ムーサは鉱山王として、他の文明にゴールド収入と交易路の産出量を最大限にしてほしいと考えています。また、商人を遊ばせておく文明は嫌います。マリは国家間の貿易で価値あるパートナーとなるでしょう。あなたに投資することがベストだとマンサ・ムーサに証明するため、ライバルたちと競い合みましょう。

## ハンガリー

中央ヨーロッパに古くから続く誇り高きハンガリー王国の歴史は、西ローマ帝国の衰退からオスマン帝国の拡張、産業時代の繊細な国民国家外交まで、ヨーロッパ史の本流と密接に繋がっています。ハンガリーの固有能力は「ドナウの真珠」と呼ばれ、都心と川で隔てられた場所に建てられた区域と建造物に、生産力ボーナスをもたらします。

## 指導者

ハンガリーを率いる鴉の王、**マティアス・コルヴィヌス**は戦争の準備を整えています。マティアスが都市国家から軍事ユニットを徴用すると、戦闘力と移動力にボーナスが得られます。また、マティアスは彼らをゴールドや資源を消費せずにアップグレードできます。部隊を都市国家から徴用するごとに、その都市国家のボーナス代表団を獲得します。また、城が研究されると彼は黒軍ユニットを供給します。コーサーに取ってかわるユニットで、隣接している徴用されたユニットの数だけボーナス戦闘力を獲得します。

## 固有ユニット

**フッサー**：この騎兵に取ってかわる産業時代のユニットは、ハンガリーのアクティブな同盟の数だけ戦闘力ボーナスを獲得します。

## 固有インフラ

**温泉**：これは総合娯楽施設の動物園に取ってかわり、6タイル以内にある都市に快適性と生産力をもたらします。都市の境界内に地熱孔があれば、温泉は観光力と快適性の追加も生み出します。

## ハンガリーでのプレイ

ハンガリーでプレイする場合、資金と都市国家との関係があれば、支援として大量の軍隊を呼び出せる可能性があることを覚えておきましょう。戦争になったら、まず都市国家から軍隊を徴用するべきです。平時には、次の戦争に備えるため宗主国ステータスを確実に維持しなければなりません。これはライバルたちの意図を懸念し、弱点に付け込まれる機会が発生しないよう注意が必要なことを意味します。川の上に区域や建造物を安く建てられる能力は便利ですが、拡張する場所と建てる対象に注意し、水害の後には再建を準備することが必要です。

## ハンガリーに対抗するには

マティアスは自軍のために部隊を徴用できます。そして、同様に徴用する指導者を高く評価します。これは戦争中に、予期せぬ場所から現れる大量の軍事ユニットを持つということでも厄介な能力をハンガリーにもたらしめます。近隣の都市国家の宗主国には注意しましょう。特にマティアスが宗主国である場合には、その都市国家は、彼があなたに宣戦布告すると先陣を切る可能性が高いでしょう。

## マオリ

マオリは地球上の人類移動史の中で最後に近い、無人の土地に定住したアオテラオラ(別名ニュージーランド)の先住民です。マオリはゲームのスタート時から海上で乗船し、帆走術と造船技術を持って外洋タイルに入れる、とても珍しい文明です。乗船したユニットは移動力と戦闘力にボーナスを獲得します。施設がない森と熱帯雨林タイルは生産力にボーナスを与え、「自然保護」の社会制度が解除されるとボーナスはさらに増加します。漁船はボーナス食料と、文化爆弾効果(即座に隣接タイルを追加)をもたらします。こうした利点は、資源の収穫ができないことや大著述家を獲得できないことで、バランスが調整されています。

## 指導者

伝説のアオテラオラ発見者、航海者クペがマオリを率いています。マオリの最初の都市に、人口の追加と無料の労働者をもたらします。宮殿は住宅と快適性を追加します。マオリは最初の都市を築くまで、毎ターン科学力と文化力を獲得します。こうした利点は、ゲーム開始時点で定住に完璧に適した場所を見つけるため、失われた機会によって相殺されます。

## 固有ユニット

**トア:** 隣接する敵ユニットの戦闘力を減少させる、古典時代の剣士に取ってかわるユニットです。また、トアは「パー」を建設できます。「パー」はその場のユニットに戦闘力、自動要塞ボーナスを与え、入って来たマオリのユニットを回復する施設です。これは移動や攻撃の直後でも有効です。この施設は丘陵タイルにのみ建設できます。

## 固有インフラ

**マラエ:** この円形闘技場を取ってかわるインフラは、通行可能な都市のタイルすべてに文化力と信仰力をもたらします。航空技術が研究されれば、観光力も与えます。マラエの維持にコストはかかりませんが、傑作スロットはありません。

## マオリでのプレイ

マオリと同じように世界を探検できる文明はほとんどありません。通常このゲームでは、最初の都市の作成が遅れると最悪の事態へ陥りますが、マオリは完璧な沿岸の場所を見つけ、定住するための時間を稼ぐ道具を手にしています。それは長いゲームの中で、大きな利益となるでしょう。近くに良い組み合わせの資源や自然遺産がある、アピールの高い領土を探してください。トアとパーを使って領土を確保し、簡単には侵略されないマオリの故郷を作りましょう。ゲームの後半、自然保護と観光力が勝利にとって重要になる時、マオリの原始的な世界と魅力的なタイルは、公園やその他の観光力を生み出す資源への転換が簡単に行え、文化による勝利が達成可能で、文明の状態も満足がいくものになります。その時点であなたが気にしなければならぬ敵は、騒々しい観光客だけです。

## マオリに対抗するには

クペのアジェンダはカイティアキタンガで、彼の帝国の自然を開発から守ることです。クペは自然保護への貢献を共有する指導者に敬意を表します。マオリはゲームを通じて際立った同盟者となりますが、油断していると終盤に文化が著しく成長して、大穴の競争相手になる可能性もあります。あなたが遠い星に辿り着こうとしている時、世界の人々は緑に満ちて国立公園に囲まれた、すばらしいマオリのリゾートでダイビングをしていた方がいいと思われ知られるのは、とても腹が立つ体験です。

# カナダ

北の白い大地と世界で2番目に広い陸地を持つ国であるカナダは、外交と、しばしば南のより好戦的な隣人のバランスをとる存在として、外交の世界でリーダーとなりました。カナダは奇襲戦争を宣言することも、標的になることもできません。カナダは都市国家に宣戦布告できません。カナダは観光力に応じた外交的支持を追加獲得し、緊急事態の完了に成功すると、外交的支持のボーナスが得られます。

## 指導者

カナダは**ウィルフリッド・ローリエ**が率いています。彼の能力「最後のよき西部」により、カナダはツンドラタイル、時代が進むとツンドラ丘陵タイルに農場を建設できます。カナダはより少ないゴールド消費で雪とツンドラタイルを獲得できます。また、雪原とツンドラタイルから資源ボーナスも得られます。

## 固有ユニット

**騎馬警察**: この近代の固有軽騎兵ユニットは、社会制度「自然保護」により解除されます。戦闘力と移動力だけでなく、国立公園を建設でき、所有者を問わず国立公園の近くで戦闘する際には、移動力と戦闘力にボーナスを獲得します。カナダの国立公園の近くで戦闘すると、ボーナスはさらに大きく上昇します。

## 固有インフラ

**ホッケーリンク**: この施設は快適性と、隣接するツンドラか雪原タイルの数に応じた文化力をもたらします。他の社会制度の解除により、観光力、食料、生産力などが追加されます。スタジアムの隣に建設すれば追加文化力を生み出しますが、ホッケーリンクは1つの都市に1つしか建設できません。

## カナダでのプレイ

カナダは雪原やツンドラで他のほとんどの文明より成長できるため、高緯度の地域で自由に拡張を続けましょう。あなたの文明は世界会議への参加が中心となります。そこでは外交的支持のボーナスにより、並外れた影響力を行使できます。観光力と文化力も放置してはいけません。なぜなら、世界会議中の能力を増幅させられるからです。ですが、カナダは有力で持続的な同盟のトップにいる時がもっとも力を発揮できます。同盟者たちは自分のためにゲームの勝利を得ようとしているかもしれませんが、勝利のために努力するあなたに敬意を示すでしょう。

## カナダに対抗するには

ウィルフリッド・ローリエの歴史的アジェンダはカナダ海外派遣軍と呼ばれ、可能な限り多くの緊急事態に参加させます。緊急事態に参加する他の文明には敬意を示すでしょう。カナダが外交による勝利を目指し、世界会議を通して働くことを予測して、外交力を最大限に利用しましょう。世界会議を無視するか避けること、カナダやカナダの同盟者、多数の都市国家、国際世論の有力者と対立を招く可能性があります。カナダはツンドラの上に築かれたかもしれませんが、孤独に凍えるのはあなたかもしれません。

# フェニキア

フェニキアの都市は太古時代と古典時代の世界では屈指の裕福な都市で、紀元前1200年のカタストロフからカルタゴの滅亡まで続きました。フェニキア人は類稀な商人にして、洗練された造船職人として認識されています。フェニキア人は技術「筆記」のひらめきを持ってゲームを開始します(実際に現在欧米で使われている形状は彼らが発明しました)。フェニキア人が築いた沿岸の都市と同じ大陸にある都市は、100%忠実です。フェニキア人の入植者は乗船すると視野と移動範囲が大きくなり、乗船と下船に移動コストを消費しません。

## 指導者

ディードーがフェニキアを率います。この伝説的なカルタゴの建国者はフェニキアの街ティルスで生まれましたが、共和政ローマの不倶戴天の敵となる国を築いた役割がもっともよく知られています。ディードーは移動先となる都市で固有のプロジェクトを完了すると、コトンがあるフェニキアの都市ならどこへでも遷都できる固有能力を持っています。彼女は政府複合施設区域と、そこに建てられた建造物の数だけボーナス交易路をもたらします。

## 固有ユニット

**ビレーム:** このガレー船に取ってかわるユニットは、移動力と戦闘力がより優れています。そして、水上で近くにいる交易商ユニットを略奪から守ります。

## 固有インフラ

**コトン:** 港に取ってかわるフェニキアのコトンはより低コストで建設でき、都市にいる海洋ユニットの数に応じて生産力ボーナスをもたらします。都市の境界内にいる全ての負傷した海洋ユニットは、毎ターンより早く回復できるようになります。

## フェニキアでのプレイ

フェニキアは初期に沿岸へ急速な拡張を行い、最高の都市の立地、資源を確保して開発することを得意にしています。大陸間を移動する場合、首都も遷都して人々の忠誠を保ち、次の領土拡大成功の波に備えてください。その間に都市を交易でつなぎ、誰であろうとあなたの海の覇権に挑む者を阻むため、強力な海軍を設立しましょう。しかしあなたの都市は、気候変動による海面上昇に対して特に脆弱かもしれません。気をつけてください!

## フェニキアに対抗するには

フェニキアを相手にする場合、おそらく世界中の海岸線に基盤を持つ文明と直面し、その文明は素早く簡単にあなたの海軍を叩き出せる可能性が高いことを肝に銘じておきましょう。ディードーのアジェンダはシケリア戦争で、彼女自身が沿岸の都市に住み、他の者は内陸に定住することを好みます。海の支配権を求めてフェニキアと競えば、すぐに衝突を招くでしょう。

# スウェーデン

このスカンジナビアの王国は現代の国際的政治秩序のもっとも有力な支持者の1つで、「嵐の訪れ」では外交の道具を最初から備えています。スウェーデンは偉人を採用すると外交的支持を獲得し、工場から大技術者ポイントボーナス、大学からは大科学者ポイントボーナスが得られます。スウェーデンがゲーム内に存在する場合、産業時代には世界会議に固有のスコア型コンペが3つ追加されます。

## 指導者

スウェーデンは**クリスティーナ**が率います。芸術と文化の偉大なる後援者としての功績により、彼女は2つの傑作スロットを持つ遺産、または3つの傑作スロットを持つ建物の傑作スロットが埋まり次第、テーマ化ボーナスを得られます。政府複合施設用の固有建造物である、女王の図書館も持っています。この建物は書物、音楽などあらゆる種類の芸術スロットを2つ与え、完成すると総督の称号が与えられます。

## 固有ユニット

**カロライン:** このルネサンス時代のユニットは槍銃兵に取ってかわるもので、より高い移動力を持っています。カロラインは攻撃時に、未使用の移動ポイントに応じて追加戦闘力を獲得します。

## 固有インフラ

**野外博物館:** このコンセプトの起点となる、文化の恩恵を与えるスウェーデンの野外博物館は、毎ターン都市に文化力と忠誠心をもたらします。また、スウェーデンの都心が建てられている地形のタイプ(例: 砂漠、ツンドラ、平原、草原、雪)の数に応じて観光力も生み出します。野外博物館は1つの都市につき1つしか建てられません。また、一旦建設すると、野外博物館のあるタイルは他の都市と交換できなくなります。

## スウェーデンでのプレイ

世界会議を活用する能力において、スウェーデンに迫るのはカナダだけです。そしてクリスティーナは、自力で強力な文化力を供給できます。世界会議を利用し、すでに莫大な文化力と観光力の産出を強化する決議を押し進めれば、勝利への最短距離を歩めるでしょう。

## スウェーデンに対抗するには

クリスティーナのアジェンダは北方のミネルヴァと呼ばれています。最も多くの傑作を支配したが、同じように傑作を収集する文明を嫌います。傑作をスウェーデンと取引すれば好意を得られますが、長期に渡って不利な効果をもたらすかもしれません。彼女のテーマ化された世界の偉大な芸術のギャラリーが、観光客を惹きつけるからです。

# イギリスとフランスの新たな指導者

## 指導者

**アキテーヌ女公アリエノール**はイギリスかフランスのどちらかを率いることができます。それは彼女が存命中、フランスとイギリスの王妃として実際に行ったことです。アリエノールの都市にある傑作は、近くにある外国の都市の忠誠心を減少させます。他の文明の都市が忠誠心の損失のために離脱した場合、その都市がアリエノールの文明から最も多くの忠誠心を毎ターン受け取っていると、一旦自由都市にならず、即座にアリエノールの文明へ加わります。

## アリエノールでのプレイ

イギリスとフランスのどちらを統治する場合も、アリエノールは傑作とそれを収める建造物に出資すべきです(クリスティーナが存在しているなら、彼女との衝突を招くことになると思われます)。あなたは忠誠心によって隣人達から都市を奪い取る素晴らしい手段を持っています。都市を自分の側に引き入れるため、現在の支配者に対する不満を煽ればいいのです。ためらわずに国境に沿って傑作や総督を動かし、忠誠心を増幅させてください。あなたの寛大な治世の約束は、あっという間に広まります。

## アリエノールに対抗するには

近隣にアリエノールがいたら、常に自分の民の忠誠心に気を配らなければなりません。彼女のアジェンダはアンジュー帝国です。人口の多い都市を持つことを好み、同様に人口の多い都市を持つ者に好意を持ちます。近くにあって忠誠心が低く、狭くて人口も少ない都市は彼女を怒らせます。彼女はそのような都市を、自分のものに変えてしまうでしょう。

## 新たな都市国家

「嵐の訪れ」には新たな宗主国ボーナスを備えた新たな都市国家が9つあります。

**アッカド**は軍事都市国家です。アッカドの宗主国の近接戦闘と対騎兵ユニットは、都市の防壁に最大ダメージを与えます。

**ボローニャ**は科学都市国家です。ボローニャの宗主国の建造物がある区域は、タイプに応じた追加偉人ポイントをもたらします。

**カホキア**は交易都市国家です。カホキアの宗主国の労働者はカホキア墳丘施設を建設できます。ゴールド、快適性、住宅を供給します。また、カホキア墳丘が区域に隣接している場合は、食料も加えます。

**カーディフ**は工業都市国家です。カーディフの宗主国は港の建造物ごとに電力を獲得します。

**フェズ**は科学都市国家です。フェズの宗主国は、都市を最初に回収させた時点で、人口に応じたボーナス科学力を獲得します。

**メキシコシティ**は工業都市国家です。メキシコシティの宗主国の工業地帯の効果が広範囲に及び、総合娯楽施設の建物はさらに多くのタイルに広がります。

**ナスカ**は宗教都市国家です。ナスカの宗主国の労働者は、ナスカの地上絵施設を建設できます。これは隣接したタイルに信仰力とアピールをもたらします(そのタイルに資源があればボーナスもつきます)。ゲームが進むと隣接した丘陵タイルに食料、平原タイルには生産力を追加できます。

**ンガザルガム**は軍事都市国家です。ンガザルガムの宗主国の陸上戦闘ユニットと支援ユニットは、その都市の兵營の数に応じて、ゴールドでより安く購入できます。

**ラパ・ヌイ**は文化都市国家です。ラパ・ヌイの宗主国の労働者はモアイを建設できます。モアイは文化力をもたらします。また隣接したモアイ、沿岸、湖タイル、火山性土に建つモアイの数に応じて、ボーナス文化力を供給します。ゲームの後半では、観光力も生み出します。

## 自然遺産

「嵐の訪れ」では7つの新しい自然遺産が世界に出現します。

**ヴェスヴィオ山**は特別な通行不可の、1タイルの火山で常に活動しています。隣接したタイルに追加生産力をもたらします。噴火すると隣接タイルの産出量は大きく増加しますが、人口が激減します。

**ゴブスタン**は3タイルの遺産です。文化力と生産力をもたらします。

**サハラ・エル・ペイダ**は科学力、文化力、ゴールドをもたらす4タイルの遺産です。

**マト・ティピラ**は1タイルの、通行不可の遺産です。隣接したタイルに応じて信仰力と生産力をもたらされます。

**パムツカレ**は2タイルの、快適性をもたらす通行不可の遺産です。総合娯楽施設に隣接していると快適性が追加されます。劇場広場、キャンパス、商業ハブは大規模隣接ボーナス、聖地、真水の供給源は標準隣接ボーナスとして扱われます。

**チョコレート・ヒル**は食料、生産力、科学力をもたらす4タイルの遺産です。

**イキル**は隣接するタイルにある建造物、遺産、区域に応じてボーナス生産力をもたらす、1タイルの通行不可の遺産です。真水も供給します。

# 世界遺産

「嵐の訪れ」には7つの新しい世界遺産が登場します。いつものように、世界遺産はゲーム内で1度しか建てられません。

**ゴールデン・ゲート・ブリッジ**は両端に陸地タイルがある沿岸タイルにしか建てられません。建設すると、ユニットは乗船することなくゴールデン・ゲート・ブリッジのタイルを渡れます。ゴールデン・ゲート・ブリッジは近代の道路として機能し、両端にある道路を近代の道路にアップグレードします。これを建てた都市は快適性ボーナス、都市のタイルの数だけ増加されたアピール、都市にあるすべての国立公園の追加観光力を獲得します。ゴールデン・ゲート・ブリッジは技術「内燃機関」で解除されます。

**大浴場**は氾濫原タイルにのみ建設できます。建設されると、同じ川沿いの氾濫原タイルは水害の被害を受けなくなります。この都市のタイルで水害が起きるたびに、信仰力が得られます。大浴場は技術「陶磁器」で解除されます。

**マチュ・ピチュ**は火山が存在しない山岳タイルにのみ建設できます。プレイヤーの全ての都市にある商業ハブ、劇場広場、工業地帯に山岳が標準隣接ボーナスを与えます。マチュ・ピチュは技術「建築学」で解除されます。

**ミーナクシ・アンマン寺院**は聖地の隣にのみ建設でき、すでに宗教を設立している必要があります。建設されると、グルユニットが2つ追加され、以降の購入コストが安くなります。隣接した宗教ユニットの宗教戦闘力と移動力にボーナスが与えられます。ミーナクシ・アンマン寺院は社会制度「公務員制度」で解除されます。

**国会議事堂**は川辺にのみ建設できます。建設後、都市国家の宗主国としてターンが開始されると、ターンごとの外交的支持にボーナスが得られます。

**パナマ運河**は通常の運河区域の特に長いバージョンで、建設するには特別ルールがあります。パナマ運河は、下記の条件に当てはまるタイルが隣接している、平坦な土地でなくては建設できません。その条件とは、パナマ運河の建設タイルに接続する運河区域を築けるタイル、都心のあるタイル、水域タイル、接続する運河を築けるタイルです。完成と同時に、基準のタイル上には隣接運河区域が1~2、自動的に建てられます。パナマ運河を建設して、7つの陸地タイルを海洋ユニットが通過できるようにする実績もあります。この遺産は技術「蒸気機関」で解除されます。

**サンコーレ大学**は砂漠か砂漠丘陵タイルで、大学のキャンパスに隣接したタイルにのみ建設できます。建設すると、他文明からこの都市への交易路に応じて科学力とゴールドがもたらされます。また、この都市に向かう交易路ごとに、さらなる科学力が得られます。同様に、この都市へ続く国内の交易路も信仰力をもたらします。この遺産は技術「教育」で解除されます。

# シナリオ

『シヴィライゼーション VI 嵐の訪れ』には「黒い死神」と「機械化戦争」という新たなシナリオが登場します。シナリオは特別ルール、能力、ユニットが登場し、歴史の特定の部分に注目した『シヴィライゼーション VI』のスペシャルバージョンです。

## 黒い死神

この4人用シナリオは最大85ターンで、舞台は黒死病が猛威を振るうヨーロッパです。あなたは自分の都市が疫病の波に襲われても、生きのびることができるでしょうか？ 学問と知識の基礎を築きますか？ それとも危機を切り抜けるため、信仰の情熱を利用しますか？ ペスト医師や学者を使って疫病の影響に対処するか、鞭打ち苦行者を作って疫病が蔓延する都市の信仰心を刺激しましょう。新たな隔離区域と特別な建造物は、あなたの都市が最悪の疫病の大流行を生き抜く助けとなるでしょう。ヨーロッパの4つの王国の1つとして、歴史上の最も暗い時期を息抜きしましょう。

## 機械化戦争

これは最大40ターン、1対1のマルチプレイヤーシナリオで、第一次世界大戦が勃発した時期が舞台です。フランスかドイツの最高指導者として、戦争の命運を左右する最初の数ヶ月を戦いましょう。狙いはフランスの首都です。時間切れになる前にパリを掌握できればドイツの勝利、侵攻を止めればフランスの勝利です。このシナリオは、双方の戦術的能力と戦略が共に試されます。

## テクニカルサポート

『シヴィライゼーション VI』に関する最新のヘルプやサポート情報については、[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://SUPPORT.2K.COM) のサイトをご覧ください。よくあるエラーメッセージの解決方法のほか、2Kアカウントに関する情報もご確認いただけます。また、2Kプロフィールの変更も可能です。

## 限定ソフトウェア保証およびライセンス契約

本限定ソフトウェア保証およびライセンス契約（「本契約」）は定期的に更新されることがあり、最新版は<https://www.take2games.com/eula/>（「ウェブサイト」）にアップロードされます。本契約の更新版がアップロードされたら本ソフトウェア製品の公使用を続けられる場合、更新版の規定事項を承諾されたものとみなされます。

本「ソフトウェア」には本契約に含まれている全てのソフトウェア（関連のサービスを含む）、付随する取扱説明書、パッケージおよびその他の書面によるファイル、電子またはオンライン資料またはドキュメンテーション、およびこれらソフトウェアおよび全てのコピーおよび資料が含まれます。

本ソフトウェアはライセンス契約されたものであり、販売されたものではありません。本ソフトウェアを開封、ダウンロード、コピー、インストール、または本ソフトウェアと同梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.、子会社および関連会社（「ライセンサー」または「弊社」）に対する本契約の内容、 [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) のプライバシーポリシーおよび [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal) の本ソフトウェア利用規約に同意したものとみなされます。

本契約にはお客様と弊社との間のあらゆる「本件紛争」（以下に定義）に関する本契約に基づくお客様の権利に影響する「拘束的個人仲裁」条項の拘束的個人仲裁および集団訴訟放棄規定が含まれ、お客様および弊社は本件紛争を裁判所ではなく、拘束的個人仲裁で解決することを義務付けられます。以下に説明するとおり、お客様に当該拘束的個人仲裁条項を拒否する選択権があります。本契約を注意深くお読みになり、その内容に同意していない場合は、本ソフトウェアの開封、ダウンロード、インストール、コピー、使用を禁じます。

本ライセンス契約を締結するためには、お客様がご自身の居住国での法的な成人年齢に達している必要があります。お客様のアカウントでのアクセスを認めるあらゆる人物の行動を含め、お客様は弊社のソフトウェアの使用またはアクセスによる法的・経済的な責任を負います。お客様がご自身の法的な成人年齢に達していることを確認し、本契約（その紛争解決規定を含む）を理解し、これを受け入れるものとします。お客様が法的な成人年齢に達していない場合、お客様の親または法的な親権者が本契約に同意しなければなりません。

### ライセンス契約

本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェアのドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア一式をライセンサーが意図する特定の1台のゲームプラットフォーム(例: コンピューター、モバイル機器もしくはゲーム機本体)において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な、取消可能な権利およびライセンスを許します。お客様に対するライセンス権利の許諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェアをインストールされるか、その他の形で利用された日時に開始され、お客様による本ソフトウェアの放棄、もしくは本契約の解除のうち、早い方の日時に終了するものとします(以下参照)。

お客様はライセンス契約下で本ソフトウェアの使用権を販売されるのではなく、許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェアの権利および所有権が譲渡もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェアの権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。全ての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および道德的権利、および本ソフトウェアに関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンサーに帰属します。本ソフトウェアは米合衆国の著作権法と商標法、および世界各所で適用された法および慣例によって保護されています。本ソフトウェアはライセンサーからの事前の書面による承諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは複製物でも、コピーしたり、再開発したり、修正したり、改造したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも本ソフトウェアをコピー、複製、再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米合衆国もしくは住んでいる国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米合衆国における著作権法違反は法定刑として連邦事件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェアには一部、ライセンサー上で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反行為の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。本契約においてお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーおよび必要に応じそのライセンサーに帰属します。

### ライセンス契約の条件

お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます。また、他の個人または団体に、以下の方法について指導や指示をしないことに同意します。

- 本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。
- ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ていない限りは、本ソフトウェア製品およびソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、交換紙幣に換金したりその他の方法で移譲したり配布したりしないこと、ただし、バーチャル製品もしくはバーチャル通貨（以下に定義）を含むが、これらに限定されるものではありません。
- (本契約内で明示されている以外の形態で)全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。
- 本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。
- 本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用しないインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。
- 本ソフトウェア製品を同梱のCD-ROMまたはDVD-ROMから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。
- 本ソフトウェア製品をコンピューターゲームセンターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンサーが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合があります。
- 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリパース・エンジニアリング、デコンパイル、表示、上演、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改造したりしないこと。
- 本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品内部に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。
- 他のユーザーによるソフトウェアのオンライン機能の使用およびプレイを制限もしくは阻止しないこと。
- チート(不具合やバグの悪用を含むが、この限りではない)やもしくはボット、スパイダーまたはソフトウェアのオンライン機能に関連した他のプログラムを無許可で使用しないこと。
- ソフトウェアのオンライン機能の利用規約、ポリシー、ライセンス、もしくは規範を遵守すること。
- 米国の輸出法や規制、米国の経済制裁、その他の法律や規制、もしくは本ソフトウェア製品を輸入した国家の法律により、ソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移送、輸出、再輸出しないこと、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制（改正が入る可能性もある）に違反しないこと。

**デジタルコピーを含む特別要素および/またはサービスへのアクセス:** ソフトウェアの起動、デジタルコピー、特定のアンロック要素、ダウンロードもしくはオンライン製品の特別コンテンツ、サービスまたは機能（「特別要素」と総称）およびアクセスするには、ソフトウェアのダウンロード、およびリアルタイムの登録、ソフトウェアの登録、カードバリューまたはライセンスサービスにおけるメンバーシップ(関連利用規約への同意を含む)が必要となる可能性があります。特別要素へのアクセスは、各シリアルコードにつき、ひとつのユーザーアカウント(以下に定義)に限定されており、特定の定めのない限り、特別要素へのアクセスは譲渡、販売、リース、ライセンス、賃貸、バーチャル通貨への換金あるいは別のユーザーによって再登録することはできません。本規定は、本契約書内の全ての規定に優先します。

**あらかじめ記録されたコピー-ライセンスの譲渡:** ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのコピー（履歴やバックアップ用のコピーを含む）、および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分-要素をも一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約の内容に同意した場合に限り、あらかじめ記録された本ソフトウェア製品の物理的コピー一式および付帯するドキュメンテーションを恒久的に他者に譲渡することが認められます。あらかじめ記録されたコピー-ライセンスの譲渡には、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションに記載されている具体的な手順の順守が必要です。この契約に明示されている条件を満たされるが、ライセンサーによる事前の書面の同意がある場合を除き、本ソフトウェアの譲渡、販売、リース、ライセンス、賃貸、バーチャル通貨やバーチャル製品の換金を行えません。単一使用のシリアルコードがなければ利用できないコンテンツを含む特別要素は、いかなる場合においても譲渡することはできず、インストールされたソフトウェアのコピーが削除された、あるいはあらかじめ記録されたコピーをユーザーが利用できなくなった場合、動作を停止することがあります。また、本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としてです。上記にかかわらず、本ソフトウェアのプレリリース版コピーはすべて譲渡することができません。

**技術的な防護措置:** 本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスの制限、特定機能またはコンテンツへのアクセスの制限、無許可でのコピー作成の防止、それ以外の方法によって本契約が認める限定的権利およびライセンスを逸脱する行為を防止するための措置が含まれる可能性があります。この措置には包括的ライセンス管理、製品のアクティベーション、その他のソフトウェアセキュリティ技術、および本契約の違反を含む本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの一部もしくはバックアップへの無許可アクセス、使用、コピーを防止するための日付、時間、アクセスもしくはその他の操作、カウンター、シリアルナンバー-および/または、その他のセキュリティデバイスによるモニタリングを含むが、これらに限定されることはありません。ライセンサーは、お客様のソフトウェアの使用を監視する権利をいかなる場合においても留保します。アクセス管理を妨害、もしくは、セキュリティ機能の解除を試みたり、回避したりしてはならず、万が一を行った場合、本ソフトウェアは正常に動作しない可能性があります。本ソフトウェア製品が特別要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの特別要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式1つにのみ限られます。オンラインサービスへのアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードするにはさらなる規定への同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンスの下にあるソフトウェアのみがオンラインサービスのアクセスしたり、更新ファイルやパッチのダウンロードを認められます。ライセンサーは30日前までの事前通知をもとに、もしくは企業への合理的な支配を超えうるいかなる事由、または本契約、ライセンサーのプライバシーポリシー、および/またはライセンサーの利用規約を含む、いかなる契約のお客様による違反を理由とする場合は直ちに、ここに許諾されたライセンスと関連するサービス/製品を含む(ただしこれらに限定されない)ソフトウェアへのアクセスを制限、一時停止もしくは解除する場合があります。

**ユーザーによって作成されたコンテンツ:** 本ソフトウェア製品はお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、スクリーンショット、車のデザイン、キャラクター、アイテム、もしくは、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはは他のこのソフトウェアの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェアの使用を通じお客様による供与物に発生する著作権的な権利を含む範囲において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物と異なる方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様が供与物を再現したり、複製

したり、転用したり、改変したり上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際条約による知的財産権に対し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれますが、これらに限定されるものではありません。お客様は適用される法規の範囲における、ライセンスおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の現的な、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄し、一切行使しないことに同意するものとみなされます。ライセンス者に対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利に関する事項は、本契約が解除された場合でも持続するものとします。

**インターネット接続:**本ソフトウェアもしくは本ソフトウェアを利用して本サイトにアクセスしたり、本ソフトウェアを認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。**ユーザーアカウント:**本ソフトウェアもしくは本ソフトウェア特定の機能が正常に動作するためには、お客様はサードパーティによるゲーミングプラットフォーム、もしくは、ソーシャルネットワークサービス(「サードパーティアカウント」)などのオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント、もしくは、本ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されているライセンスやライセンス者の提携会社におけるアカウントを使用し、かつ維持する必要がある場合があります。このようなアカウントをお客様が維持できない場合、本ソフトウェア特定の機能が作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなる可能性があります。本ソフトウェアもしくは特定の機能へアクセスするために、ライセンスもしくはライセンス者の提携会社におけるソフトウェア特有のユーザーアカウント(「ユーザーアカウント」)を作成する必要がある場合もあります。ユーザーアカウントのログインはサードパーティアカウントと関連付けられる場合があります。本ソフトウェアの使用とアクセスに用いるユーザーアカウントとサードパーティアカウントの使用とセキュリティの確保は、全てお客様の責任となります。

## バーチャル通貨とバーチャル製品

本ソフトウェアがバーチャル通貨とバーチャル製品の使用ライセンス購入や、プレイによる獲得を許可している場合、下記に記載された追加条項が適用されます。

**バーチャル通貨とバーチャル製品:**本ソフトウェアには、ユーザーに、(i)本ソフトウェア内限定で適用する、仮想的な「バーチャル通貨」(「バーチャル通貨」)を貨幣として使用し、(ii)本ソフトウェア内限定で適用する仮想的な製品(「バーチャル製品」)を獲得、もしくは特定の限定条件付きで使用させること可能な場合があります。使用される言語が異なる場合でも、バーチャル通貨とバーチャル製品は本契約で規定される限定的なライセンス権に相当します。本契約の条項および遵守に関する、ライセンスはお客様が本ソフトウェア内限定のゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する、バーチャル通貨とバーチャル製品に対して非独占的な、譲渡不可能な、限定的な取消可能な権利およびライセンスを許諾しています。適用される法規で禁止されている場合を除き、お客様が取得したバーチャル通貨とバーチャル製品はお客様にライセンスを許諾されたものであり、権利および所有権が移譲もしくは付与されるのではないことに同意されたとみなされます。本契約はバーチャル通貨とバーチャル製品の権利を売却したものと解釈されません。

VCおよびVGは現実の通貨と同等の価値を有するものではありません。現実の通貨を代替するものではありません。適用される法規で禁止されている場合を除き、お客様はライセンスでVCおよびVGの価値の購入価格に影響を与える改定を行う可能性があることを認識し、同意したものとみなされます。VCおよびVGを使用しないことによる費用は発生しません。ただし、本契約で与えられたVCおよびVGのライセンスは、ライセンス者が本ソフトウェアの供給を停止するが、本契約が解除された場合に、本契約とソフトウェアのドキュメンテーションの条項に基づいて解除されます。ライセンス者は独自の裁量により、VCまたはVGへのアクセスや使用にかかると費用を変更する権利を留保し、および/またはVCまたはVGを有料もしくは無料で配布する場合があります。

**バーチャル通貨とバーチャル製品の獲得と購入:**特定の活動や実績の達成により、ライセンス者からバーチャル通貨を購入または獲得できる場合があります。例えば、ライセンス者は、レベルを上げる、任務を完了する、ユーザー作成コンテンツを作成するなど行動を行うことでユーザーに対して、バーチャル通貨やバーチャル製品を配布する場合があります。取得したバーチャル通貨やバーチャル製品はユーザーアカウントに追加されます。バーチャル通貨およびバーチャル製品は、ソフトウェア内、プラットフォーム、サードパーティのオンラインストア、アプリケーション、もしくはモバイルセンサーの許諾を受けたアプリケーションストアで購入できます(以下「ソフトウェアストア」)。ソフトウェアストアのゲーム内アイテムまたは通貨の購入および使用は、ソフトウェアストアの運営規約、サービス使用条件および使用許諾契約(ただし必須なものには限定されない)に準じます。ソフトウェアストアにより、本オンラインストアのサブライセンスのお客様に供与されています。ライセンス者はバーチャル通貨の取引プロモーションを行う場合がありますが、ライセンス者にはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、そのような取引やプロモーションの内容を変更、もしくは打ち切る権利を有しています。アプリケーションストアからバーチャル通貨を正規の渠道で購入すると、バーチャル通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ライセンス者は1回の取引、および/または1日に購入できるバーチャル通貨の額に制限を設定することができます。制限の値は対象となるソフトウェアによって異なります。ライセンス者は独自の裁量により、購入もしくは使用するバーチャル通貨の額や使用方法およびユーザーアカウントに追加できる最大額に制限を設定することができます。取引におけるお客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨の購入にすべての責任を負います。

**残高の測定:**お客様はユーザーアカウントにログインすると、所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品を確認できます。ライセンス者は独自の裁量により、お客様のユーザーアカウントが所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品の総量を算定し、その算定手法を決定する場合があります。また、ライセンス者は独自の裁量により、バーチャル製品の購入やその他の目的でお客様のユーザーアカウントに追加、もしくは引き落とされたバーチャル通貨の総額を測定する権利を有しています。ライセンス者は測定を一貫した合理的な方法で行う努力しますが、お客様から測定が意図的に不正確に行われた旨を主張する、ライセンス者への書面による通知がない限り、お客様はユーザーアカウントに対する、ライセンス者のバーチャル通貨やバーチャル製品の測定が最終的なものとなることをここに認識し、ご同意いただけるものとみなされます。

**バーチャル通貨とバーチャル製品の使用:**ゲーム内で購入されるすべてのバーチャル通貨とバーチャル製品は、関連するソフトウェアによって異なることがある。通貨および製品に適用されるゲームのルールに従って、プレイヤーによってゲームプレイ中に消費もしくは遺失される場合があります。バーチャル通貨とバーチャル製品は特定のソフトウェア内でしか使用できない場合があり、ライセンス者は独自の裁量により、バーチャル通貨とバーチャル製品の使用を単一のゲームに制限できます。バーチャル通貨とバーチャル製品の使用許諾はいつでも変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示されるバーチャル通貨とバーチャル製品の残高は、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品をソフトウェア内で使用すると減少します。バーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用には、お客様のユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品に対する請求を支払うを意味します。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在しなければなりません。ユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品は、事前の通知なくソフトウェアの使用中に発生した特定のイベントにより減少する場合があります。例えば、ゲーム中キラーが死亡した場合には、バーチャル通貨もしくはバーチャル製品が失われることがあります。お客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用に対するすべての責任を負います。お客様のユーザーアカウントで未許可のバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用を発見した場合は、 [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support)からサポートの要請を送信し、ライセンス者に通知してください。

**引き換え不可:**VCおよびVGはゲーム内の製品やサービスのみに引き換えられません。VCまたはVGを売却、リース、ライセンス供与または質借してはなりません。本契約が明示されているが、適用される法規で要求されている場合を除き、金銭的または金銭的な価値を持つもの、もしくはライセンス者その他個人もしくは事業者の製品を引き換えることはできません。VCおよびVGには一切の金銭的な価値がなく、ライセンス者その他個人もしくは事業者はVCまたはVGを、現実の通貨を含む(ただし必ずしもこれに限定されない)価値のあるものと交換する義務を一切負いません。

**払い戻し不可:**VCおよびVGの購入は全て最終的なものであり、どのような状況であっても払い戻し、譲渡もしくは交換はできません。適用される法規で禁止されていない限り、ライセンス者は独自の裁量でVCおよび/またはVGを管理、規制、制御、変更、一時停止、削除する権限を有し、こうした権限の実行に関して一切の補償責任を負いません。

**譲渡不可:**ライセンス者が明示的に許可している、本ソフトウェアを用いたゲームプレイ上の場合を除き、本ソフトウェアの他のユーザーを含む(ただし必ずしもこれに限定されない)ライセンス者が許可していない相手に対する、一切のVGやVCの譲渡、取引、販売、交換(「無許可取引」)を固く禁止します。ライセンス者は独自の裁量により、無許可取引を実施、補助もしくは要求したお客様に対し、ユーザーアカウント、VCおよびVGを解除、一時停止し、改定し、本契約を解除する権利を有しています。このような活動に関与するお客様は、自分の責任でそれを行っても、また、ライセンス者、その取引先、ライセンス者、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人に対してかかる活動に直接的または間接的に起因するすべての損失、損害、損害または経費について責任を負うことに同意するものとみなされます。お客様は無許可取引が発生した(もしくはこれが発生する)時期にかかわらず、本契約に対する不正や違反、適用される法規や規則の違反、本ソフトウェアの動作を意図的に妨害する行動、もしくは妨害する結果がある場合、もしくは妨害する可能性がある可能性がある証拠が存在する場合、ライセンス者により、該当するアプリケーションストアが無許可取引を停止、一時停止、解除、中断もしくは無効化するよう要求できることを認識したものとみなされます。お客様が無許可取引に関与していると疑う理由があった場合、お客様はライセンス者が独自の裁量により、ユーザーアカウントに保有されているVCおよびVGへのアクセスを制限、もしくはユーザーアカウントおよびユーザーアカウントに関連したVC、VGおよびその他のアイテムの使用権を解除もしくは一時停止できるように同意したものとみなされます。

**所在地:**VCは特定の所在地に居住されているお客様のみ有効です。該当する所在地に居住されていない場合、VCの購入や使用は行えません。

## ソフトウェア利用規約

本契約と本ソフトウェアのソフトウェアストアに関する条項(「バーチャル通貨もしくはバーチャル製品の購入を含む」)は、対象となるソフトウェアストアが設定、もしくは規定している追加条件に従い、また、適用されるすべての諸条件に従って、本契約に含まれます。ライセンス者はソフトウェア内の購入やソフトウェアストアで入力した購入、クレジットカードや銀行関連の資金、その他料金や手数料について、義務と責任を負いません。こうした取引はすべてライセンス者ではなく、ソフトウェアストアが監督します。ライセンス者はこうした取引に関して、明示的に完全性を否認し、お客様は、一切の補償がソフトウェアストアによってのみ行われることに同意したものとみなされます。本契約はお客様がライセンス者との間で締結されている、ソフトウェアストアとの契約ではありません。お客様は、ソフトウェアストアが本ソフトウェアのメンテナンス、またはサポートサービスを提供する義務がないことに同意したものとします。前述を除き、準拠法とする許す最大限の範囲において、ソフトウェアストアは、本ソフトウェアに関する他の保証義務を一切負わないこととします。ソフトウェアの製造物責任に関連する責任、準拠法、または規制上の要件の遵守の不履行、消費者保護法、または類似的法律下のクレーム、または知的財産の侵害は本契約に準拠し、ソフトウェアストアはこれらのクレームに対する費用を一切負わないものとします。お客様は、ソフトウェアストアのサービス利用規約、およびその他のソフトウェアストアの使用条件、またはポリシーに従うものとします。本ソフトウェアのライセンスは譲渡されないライセンスであり、お客様が所有、または管理している適用可能な機器でのみソフトウェアを使用するためのものです。お客様は、米合衆国を規制し、または輸出禁止対象国、またはその他の地理的地域に居住していないこと、または米財務省の特定国籍者リスト、または米商務省の取引禁止顧客、または団体リストに公表されていないことを表明します。ソフトウェアストアは、本契約のサードパーティの受益者であり、お客様に対し本契約を履行する場合があります。

## 情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストール、使用することで、お客様は本事項およびライセンス者のプライバシーポリシーにおける情報収集に関する以下の規定に(必要に依り)同意したものとみなされます。(米国外およびプライバシー保護水準が低い国家を含む欧州以外の国家もしくは自国における個人情報およびその他の情報をライセンス者およびその提携会社、ベンダーおよび取引先、および政府当局などの特定のサードパーティへの転送)(ii)ユーザー作成のコンテンツなどの識別を含むデータの一般公開、もしくはゲームのスコア、ゲーム内のランキングおよび実績、その他のゲームプ

レイデータをウェブサイトおよびその他のプラットフォームでの表示(III)ハードウェア製造会社、プラットフォームホストおよびライセンサーのマーケティングパートナーとのゲームプレイデータの共有(IV)時折改定される先述のプライバシーポリシーで特定されている個人情報およびその他の情報の使用および開示。お客様の情報がこのように使用または共有されることを許諾されない場合、本ソフトウェアを使用しないでください。

個人情報およびその他の情報の収集、使用、開示および転送を含むすべてのプライバシー問題につきましては、 [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) の時折改定されるプライバシーポリシーが本契約に記載されているいかなる事項に対しても優先します。

## 保証

**限定保証:**ライセンサーは(お客様自身が本ソフトウェアの最初かつ当初の購入者であり、他の当初の購入者からの譲渡による本ソフトウェアおよび付随するドキュメンテーションの二次的な入手ではない場合に限り)お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェアが記録されている元の記憶媒体に素材および加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェアが本ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連する限り、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのものでも本ソフトウェアが動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様の本ソフトウェアをお楽しみいただくことを阻害する要因がないこと、本ソフトウェアがお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェアの実行が中断せず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェアとサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェアに含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代表者および口頭、書面による申し立てや、提供されたいかなる助言の内容も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェアもしくは本ソフトウェアが記録されている記憶媒体に欠陥を発見した場合、ライセンサーは本ソフトウェアの生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェアの供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一存で同等以上の価値を有する同様のソフトウェアを代替できる権利を留保します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェアに限定され、通常の使用による磨耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されるあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。

上記の規定を除き、お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、ライセンサーは本ソフトウェアの目的への適合性および品質の公平性を保証します。本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非拒絶を含め、口頭、書面を問わず、明示・黙示を問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとし、他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。

上記の限定保証が適用された本ソフトウェアを返送する場合、お客様の名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシートのコピー、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェアを実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されるライセンサー宛に送付してください。

## お客様のライセンサーに対する責任

お客様は、法律によって許される最大の限度で、お客様の行為および本契約の条項に従った本ソフトウェア使用の不作成に直接または間接的に起因するすべての損害、損失および費用に関して、ライセンサーならびにその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人に対して責任を負うことに同意しなさいとみなされます。

本ソフトウェアの所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、法規の範囲内で可能な限り、所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他、本契約が(過失を含む)によるものであり、契約上のものであり、厳格責任であれし以外であり、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けたにもかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェアに関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンサーは責任を負わないものとします。(適用法によって規定されるものを除き。)法律によって許される最大の限度により、ライセンサーの損害賠償額の合計は、お客様が本ソフトウェアを使用するのにか支払った実際の金額を超えないものとします。

お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、上記の規定とは別別の規定にかかわらず、ライセンサーは、お客様が被った損失または損害で、ライセンサーによる本契約の違反またはライセンサーの過失の結果として合理的に予測可能なものについて責任を負いますが、予測不可能な損失または損害については責任を負いません。

ライセンサーはライセンサーのネットワーク上、インターネット上、ワイヤレスネットワーク上もしくはその他のサードパーティのネットワーク上のデータフローを制御することはできず、制御することもありません。このようにデータフローの大部分はサードパーティによって提供され制御される。インターネットやワイヤレスサービスのパフォーマンスに影響されないことおよびこのサードパーティの行動、もしくは行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続が阻害される場合があります。ライセンサーはこのような事態が発生しないことを保証することができます。法律によって許される最大の限度により、サードパーティの行動や行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続と、本ソフトウェアや関連サービスおよび製品の使用が阻害された場合、ライセンサーは責任を負わないものとし、

## 契約の解除

本契約はお客様あるいはライセンサーによって解除されない限り有効です。ライセンサーが本ソフトウェアのサーバーを停止した場合(オンライン限定で動作しているゲームの場合のみ)や、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が詐欺やネーロングラフ、その他非合法的な活動への関与、もしくは上記の条件を含む(ただし必ずしもこれに限定されない)本契約の諸条件の遵守の不履行を確認した、もしくは信じる理由がある場合、本契約は解除され、お客様は本契約を(I)サービス利用規約に記載された方法で、ライセンサーへ本契約の解除を要請し、ソフトウェアへのアクセス使用に必要なユーザーアカウントを削除する、もしくは(II)保有、管理もしくは制御するソフトウェアのコピーを全て破壊および/または削除することによっていつでも解除できます。ゲーム本体が本ソフトウェアを削除することにより、VCおよびVGを含む、ユーザーアカウントに関連付けられた情報も削除されます。ソフトウェアを同じユーザーアカウントで再インストールすると、VCおよびVGを含め、ユーザーアカウントに関連付けられた権限に再びアクセスできるようにします。ただし適用される法廷で禁じられている場合を除き、何らかの理由でユーザーアカウントが削除され、本契約が解除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられた全てのVCおよびVGも削除され、ユーザーアカウントに関連付けられたソフトウェアもしくはVCまたはVGの使用もできなくなります。本契約がお客様による本契約の違反により解除された場合、ライセンサーは本ソフトウェアの再登録やアクセスを禁止する場合があります。本契約の解除にあたっては、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンサーへ返却するとともに、所有あるいは管理しているクラウドコンピューターまたは本ソフトウェアがインストールされているコンピューター、ゲーム機本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェアの全てのコピー、付随するドキュメンテーション、関連素材およびその構成要素を、修復可能な状態まで破壊していただく必要があり、本契約の解除により、ユーザーアカウントに関連付けられたVCまたはVGを含む、お客様による本ソフトウェアの使用権は直ちに失効し、お客様の本ソフトウェアの使用は全て停止しなければなりません。本契約の解除により、本契約によって生じたライセンサーの権利やお客様の義務が影響されることはありません。

## 米合衆国政府による権利制限

本ソフトウェアおよびそのドキュメンテーションは完全に自費で開発されており、もしくは「限定的コンピューターソフトウェア」として提供されています。米合衆国政府もしくは米合衆国政府の下請業者による本ソフトウェアの使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS252.227-7013の技術的データおよびコンピューターソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(ii)項、もしくはFAR52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(2)に規定された制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

## 衡平法上の救済

お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けるとなり、ライセンサーが約定、その他保証、損害の証拠なく本契約のいずれの規定に対しても、一時的および永久的差し止めによる救済を含む、適用される救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。

## 税金と費用

本契約によって発生した取引に対する、政府事業体による何らかの課税、関税および課徴金について、ライセンサーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に対する法的責任を負うことに同意したものとみなされます。課税、関税、課徴金は反則料(ライセンサーの収益に対する課税関税)を含め、ライセンサーによって請求されたものとは異なりありません。控除対象となっていない場合、非課税証明書のコピーをすべてライセンサーに提供しなければなりません。本契約に基づく行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様にはあらゆる費用に関し、ライセンサーから払い戻しを受ける権利はなく、ライセンサーを無害に保つことへ同意したものとみなされます。

## サービス利用規約

本ソフトウェアへのアクセスや使用は、すべて本契約、該当するソフトウェアのドキュメンテーション、ライセンサーのサービス利用規約、プライバシーポリシーの対象であり、サービス利用規約の諸条件は、すべてここで参照することにより本契約に含まれます。本ソフトウェアや関連サービス、製品の使用に関する同意は、お客様とライセンサーの間で対等に同意したものとみなし、書面、口頭を問わず、お客様とライセンサーの間でその以前に締結された合意に優先し、新たな合意として扱われます。本契約とサービス利用規約の間に矛盾が発生した場合、本契約が優先されます。

## 権利

本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けたいものとし、

拘束的個人仲裁- 本項をよくお読みください。当該規定はお客様の裁判提訴権を含め、お客様の権利を大きく変化させる可能性があります。

1. 本拘束的個人仲裁条項はお客様の居住国の法令で禁じられている限りにおいて、適用されないものとします。

2. お客様および弊社による、下記の項目の仲裁適用免除に記載された事項を除き、契約、制定法、規則、判例、不法行為(詐欺取扱い、不实表示、不正勧誘または過失を含む)、またはその他の法律もしくは衡平法上の理論によるものを問わず、弊社の製品またはサービスに関して両当事者間に紛争または請求、対立(以下「本件紛争」)が生じた場合、ならびに(下記)の喧嘩調停協議条項の権利可能性を除き本「拘束的個人仲裁」条項の有効性、執行可能性もしくは範囲を含めて明示的に、下記に定める範囲で、裁判所での解決ではなく、拘束的仲裁に服するものすることに合意します。「本件紛

争いには、施行される最大限広範な定義を適用し、例えば、本契約、プライバシーポリシー、サービス利用規約、またはその他の弊社との契約に基づき生じるあらゆる事項を含めます。お客様は仲裁において裁判官または陪審による審理がないこと、ならびに仲裁裁定への裁判所の再審理は制限されることを理解します。

3. 仲裁適用免除。お客様および弊社は、お客様または弊社が個別に少額裁判所に提訴した訴訟は本条項で定める仲裁規定の適用を受けないことに合意します。また、弊社またはお客様は仲裁手続き中に現状を保全するため、裁判所にお客様に対する差し止め命令を請求する権利を持つものとし、

4. 集団訴訟放棄。本契約に定める仲裁手続きは個人単位でのみ実施されます。お客様も弊社も、いかなる本件紛争に関しても、他の個人もしくは法人によるもしくはそれに対する紛争に参加もししくはその統合を行う権利、または集団訴訟の代表者もしくは民事代表訴訟代理人などを含め、代表者の権限で紛争の仲裁を行う権利を持たないものとします。さらに、お客様および弊社の双方が合意した場合を除き、仲裁人は複数の人の請求を統合することはできません。仲裁人は適用法で認められる個人への救済裁定を行うことができますが、弊社に対してお客様以外のいかなる個人への救済裁定を行うことはできません。

5. 拘束的仲裁を拒否する選択権。お客様が拘束的個人仲裁義務の除外を望む場合、適用法でより長い期間が義務づけられない限りにおいて、お客様はご自身が本契約を承諾したが、拘束的個人仲裁の拒否を選択してから30日以内に書面で弊社を通じて非公式に当該紛争を解決する機会を弊社に提供しなければなりません。通知は当該本件紛争が発生してから2年以内に提供しなければなりません。お客様が、いかなる場合でも、適用法の制限に基づきあらゆる訴訟の法的手続き開始が禁じられる日を超えるものであってはならないものとします。時宜にかなった通知を怠った場合、あらゆる請求は禁じられるものとします。弊社がお客様と紛争を抱えている場合、弊社は可能な限りにおいて、お客様についての保有ファイルの住所に通知を送付します。お客様および弊社は当該本件紛争の通知を受けた後30日間以上、誠実に当該本件紛争について協議することに合意します。当該本件紛争の通知を受けた後30日間で当該本件紛争が解決しない場合、弊社またはお客様は本条項に定める通り、仲裁の請求手続きを進めることができます。

6. 紛争の通知。お客様が弊社と本件紛争を抱えている場合、お客様はTAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036宛に書面通知を送り、交渉を通じて非公式に当該紛争を解決する機会を弊社に提供しなければなりません。通知は当該本件紛争が発生してから2年以内に提供しなければなりません。お客様が、いかなる場合でも、適用法の制限に基づきあらゆる訴訟の法的手続き開始が禁じられる日を超えるものであってはならないものとします。時宜にかなった通知を怠った場合、あらゆる請求は禁じられるものとします。弊社がお客様と紛争を抱えている場合、弊社は可能な限りにおいて、お客様についての保有ファイルの住所に通知を送付します。お客様および弊社は当該本件紛争の通知を受けた後30日間以上、誠実に当該本件紛争について協議することに合意します。当該本件紛争の通知を受けた後30日間で当該本件紛争が解決しない場合、弊社またはお客様は本条項に定める通り、仲裁の請求手続きを進めることができます。

7. 仲裁ルールと手続き。仲裁は米国連邦仲裁法および連邦仲裁法規に準拠するものとし、仲裁について本契約で変更する通り、2014年7月1日施行のJAMS簡易仲裁規則(以下「JAMS規則」)に従って Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (以下「JAMS」) によって実施されるものとします。仲裁開始の案内を含め、JAMS規則はそのウェブサイト(<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>)に掲載されています。弊社はJAMS規則で義務づけられている通り、その仲裁費用を負担するものとし、お客様が訴訟費用と比較して仲裁費用が法外に高いことを立証した場合、仲裁人が訴訟費用と比較して仲裁が法外に高くなるのを防止するために必要とみなす通り、お客様の仲裁提訴および聴聞費用に相当する額を弊社が支払うものとします。各当事者は自らの弁護士料金および費用を負担するものとします。ただし、仲裁開始当事者がその料金や訴訟費用を負担することを認める場合には、適用法で義務づけられる通り、仲裁人は料金または費用の支払い裁定を行えるものとします。

8. 仲裁地。JAMS規則に基づき直接の聴聞が義務づけられる場合、お客様の選択で、当該聴聞はニューヨーク州ニューヨーク郡またはお客様が居住する米国内の郡のいずれかで開催されるものとし、

9. 仲裁人の判断。仲裁人の判断または裁定は最終的なもので、両当事者を拘束するものとします。別段の合意がある場合を除き、判断または裁定は事実および法的な根拠に基づき定めるものとします。両当事者が請求した法律または衡平法上の救済であり、仲裁人の判断が信頼できる関連証拠で裏づけられている限りにおいて、仲裁人はその裁定を認めるものとします。その仲裁判断または裁定は管轄裁判所による最終判決として執行判決を受けることができます。いずれかの当事者が裁定の妥当性に対する異議申し立てを認められなかった場合、当該救済請求当事者は当該異議申し立てに関連する相手方当事者の費用および弁護士代金を支払うものとします。

10. 有効性の存続。本拘束的個人仲裁事項は本契約または弊社からお客様へのサービス提供が終了した後も存続します。

11. 適用不可能な規定条件。弊社は自社のエンドユーザー用の使用許諾契約、プライバシーポリシーおよびサービス利用規約、またはその他の契約を自社の裁量で変更することができますが、本件紛争が発生した後は弊社は本件紛争に関する本契約の仲裁の定めまたは本契約に定める規則を変更する権利を持たないものとします。

12. 可分性。本仲裁規定の一部が無効、執行不可能または違法とみなされた場合には、本仲裁規定の残りの部分は有効性を保ち、当該無効、執行不可能または違法な規定が含まれない場合の規約に準拠して解釈されるものとします。この定めに対する唯一の例外は集団訴訟法規定では、本条項で定める仲裁手続きの禁止が無効、執行不可能または違法と判断された場合には、本仲裁合意全体について効力を持たないものとし、当該本件紛争は適用される集団訴訟規定および手続きに基づいて裁判所で手続きを行うものとします。何らかの理由で仲裁ではなく、裁判所で請求手続きを行う場合、当該紛争はニューヨーク州ニューヨーク郡の州または連邦の裁判所を専属的管轄裁判所とするものとします。州裁判所に提訴された訴訟は法令で認められる場合、連邦裁判所に移管することができます。

## 準拠法

本契約はニューヨーク州で締結され、法規則の選択を除き、ニューヨーク州の法令に準拠して解釈されるものとします。拘束的個人仲裁の対象ではないあらゆる紛争について、お客様および弊社はニューヨーク州ニューヨーク郡の州および連邦の裁判所の専属的管轄権に服すること、ならびにかかる裁判所の裁判管轄権、裁り地または不便な法廷地に対する抗弁を放棄することに合意します(ただし、該当する場合、いずれかの当事者が連邦裁判所に移管を請求する権利には影響を及ぼしません)。本項の定めは適用法で認められる限りの最大限広範に解釈されます。例えば、お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、お客様は居住する当該加盟国の消費者保護法令規則の利益を享受するものとし、お客様が居住する加盟国の裁判所で本契約に関連する法的措置を行うことができます。お客様による本契約、プライバシーポリシー、サービス利用規約またはその他の弊社との契約への違反は、(法律または衡平法によって生じたとみなされるにかかわらず)弊社のソフトウェアまたはサービスに関してお客様が主張する請求に対する抗弁となるものとします。お客様およびライセンサーは国際物品売買契約に関する国連条約(1980年、ウィーン)が本契約または本契約に起因する紛争もしくは取引に適用されないことに同意するものとみなされます。弊社は、契約違反、コンピュータ上の権利侵害または適用される州もしくは連邦の制定法への違反であるかを問わず、自社のエンドユーザー用の使用許諾契約、サービス利用規約、プライバシーポリシーまたはその他の自社のソフトウェアおよびサービスに関する準拠規定条件の違反についてお客様に対する民事請求訴訟を起こす権利を持ちます。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 W 44th Street, New York, NY 10036 UNITED STATES OF AMERICA. 本ソフトウェアの使用には、使用許諾契約書に示されたすべての条件が適用されます。

©1991–2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2016 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright ©1999–2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright ©2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization V Uses Havok®. ©Copyright 1999–2016 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon, Crossfire, and combinations thereof are either registered trademarks or trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. in the United States and/or other countries. Microsoft, DirectX, Visual Studio, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Lua Copyright ©1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is fictional and is not intended to represent or depict an actual record of the events, persons or entities in the game's historical setting.