



SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE: DISTURBI DOVUTI ALLA FOTOLENSIBILITÀ

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe calarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

MINIMI

SO: Windows 7 64 bit/8.1 64 bit/10 64 bit

Processore: Intel Core i3 2,5 GHz o AMD Phenom II 2,6 GHz o superiore

Memoria: 4 GB di RAM

Disco rigido: almeno 12 GB

Scheda video: DirectX 11 con 1 GB di RAM (AMD 5570 o nVidia 450 o scheda grafica integrata Intel 530)

CONSIGLIATI

SO: Windows 7 64 bit/8.1 64 bit/10 64 bit

Processore: Intel Core i5 2,5 GHz di quarta generazione o AMD FX 8350 4,0 GHz o superiore

Memoria: 8 GB di RAM

Disco rigido: almeno 16 GB

Lettore DVD-ROM: richiesto per l'installazione da disco

Scheda video: DirectX 11 con 2 GB di RAM (AMD 7970 o Nvidia 770 o schede superiori)

ALTRI REQUISITI

L'installazione iniziale richiede una connessione a Internet per l'autenticazione su Steam; è richiesta anche l'installazione di altri componenti software (inclusi con il gioco) tra cui il client di Steam, le librerie di runtime di Microsoft Visual C++ 2012 e 2015 e Microsoft DirectX. Per attivare il gioco è necessario possedere una connessione a Internet e accettare il Contratto di sottoscrizione a Steam™. Visita www.steampowered.com/agreement per ulteriori dettagli.

Richiede Sid Meier's Civilization VI.

PANORAMICA

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm introduce un pianeta attivo in cui la geologia e il clima offrono nuove sfide esclusive. Ora dovrai affrontare i tuoi rivali in campo diplomatico e vedertela con le minacce che nascono da un pianeta in costante cambiamento. Quest'espansione introduce la Vittoria diplomatica, un altro modo di battere i tuoi rivali, e la nuova meccanica del Congresso Mondiale, in cui potrai competere con le altre civiltà del mondo per ottenere gloria e prestigio. Inoltre fanno la loro comparsa Eventi ambientali come inondazioni, tempeste, siccità, eruzioni e l'innalzamento del livello del mare, che minacciano la crescita delle tue città e l'espansione del tuo impero, ma possono anche offrire benefici imprevisti! Tecnologie e Progressi civici si estendono nel prossimo futuro, offrendoti l'interessante possibilità di gettare uno sguardo su quello che il mondo di domani ci potrà offrire. Infine sono state introdotte otto civiltà e nove leader, insieme a molti nuovi edifici, unità, miglioramenti e Meraviglie. Riuscirai ad affrontare la tempesta in arrivo? O i venti del cambiamento ti spazzeranno via?

IL CONGRESSO MONDIALE

Il Congresso Mondiale è una nuova dinamica di gioco che rappresenta la diplomazia ad alto livello tra le civiltà. Il sistema si attiva durante l'epoca medievale. Il Congresso Mondiale si riunisce a intervalli regolari per votare delle Risoluzioni che possono modificare le regole stesse del gioco. Ci potranno anche essere Competizioni tra le civiltà. Infine, occasionalmente il Congresso Mondiale si riunirà per far fronte a eventuali Emergenze. Il tuo comportamento nel Congresso Mondiale influenza la considerazione delle altre civiltà nei tuoi confronti e potrà addirittura offrirti un'altra via verso la vittoria.

SUPPORTO DIPLOMATICO

Il Supporto diplomatico è come una valuta che si può guadagnare e scambiare con le altre civiltà. Potrai ottenere Supporto diplomatico attraverso le interazioni positive e le alleanze con le altre civiltà principali, nonché per il fatto di essere Sovrano delle città-stato. Liberare una città-stato o una civiltà ti fornirà un grande bonus di Supporto diplomatico. Potrai sfruttare il Supporto diplomatico nel Congresso Mondiale per ottenere il risultato che desideri nelle votazioni su specifiche proposte.

RISOLUZIONI

Le Risoluzioni modificano le regole del gioco e sono il più frequente oggetto di discussione all'interno del Congresso Mondiale. Ogni Risoluzione ha un bersaglio e due possibili esiti che possono essere applicati al bersaglio stesso. Prendiamo come esempio l'Organizzazione della Memoria. Questa Risoluzione comincia con la scelta di un tipo di Capolavoro (per esempio artistico o musicale); fatto questo i giocatori possono votare per raddoppiare il Turismo fornito da questi Capolavori o annullarlo del tutto. Altre Risoluzioni possono riguardare tipi specifici di risorse di lusso o influenzare il costo dell'acquisto delle unità. Le modifiche alle regole introdotte da una Risoluzione si applicano a tutti i giocatori fino alla successiva sessione del Congresso Mondiale. Le Risoluzioni che sono soggette a discussione in una determinata sessione del Congresso Mondiale sono scelte all'interno di un insieme di possibili Risoluzioni appropriate per il periodo storico.

COMPETIZIONI A PUNTI

Le Competizioni a punti, come i Giochi mondiali o gli Accordi sul clima, permettono alle civiltà di dimostrare la loro superiorità in un particolare campo. Chi vince una Competizione a punti può ottenere preziose ricompense... tra cui una quantità di Supporto diplomatico da utilizzare nel Congresso Mondiale! L'entità della ricompensa dipende dalla posizione in classifica alla conclusione della competizione. Anche le civiltà che non arrivano prime possono comunque ottenere qualcosa. Per migliorare il proprio punteggio è possibile spendere Produzione su una Competizione, proprio come se fosse un progetto cittadino.

EMERGENZE

Una devastante inondazione? La conversione di una Città Santa? Un giocatore colpito da un'Emergenza può richiedere una Sessione Speciale del Congresso Mondiale per chiedere aiuto alla comunità internazionale. Durante una Sessione Speciale, le civiltà votano se dichiarare o no un'Emergenza. Se il voto passa, le civiltà danno il via a una Competizione a punti speciale per dare il loro contributo (per esempio donando Oro a una Richiesta d'aiuto). Si possono verificare anche delle Emergenze militari, in cui il mondo decide di fare fronte unito contro un nemico comune.

VITTORIA DIPLOMATICA

Ora c'è un nuovo modo di vincere una partita di *Civilization VI*! La Vittoria diplomatica mostra la tua completa padronanza degli intrighi politici che hanno luogo nel Congresso Mondiale. Puoi guadagnare punti per la Vittoria diplomatica partecipando alle Risoluzioni o vincendo alcune Competizioni a punti. Col tempo, il Congresso Mondiale comincerà a considerare una Risoluzione per la Vittoria diplomatica, che assegna o rimuove punti per la Vittoria diplomatica alla civiltà bersaglio (quando questo accadrà a te, farai bene a votare per la tua civiltà!) Se la Risoluzione passa, la civiltà indicata guadagnerà punti: in caso contrario la civiltà perderà un singolo punto per la

Vittoria diplomatica. Una civiltà che accumula abbastanza punti per la Vittoria diplomatica vince la partita! Puoi verificare la situazione di tutte le civiltà aprendo la schermata "Vittoria" in alto a destra e selezionando "Vittoria diplomatica".

EVENTI AMBIENTALI

Il tuo impero non sarà minacciato solo dalle altre civiltà. Anche le condizioni meteorologiche potranno metterti i bastoni tra le ruote. Nel corso del tempo le emissioni di CO2 potranno far aumentare la temperatura globale, portando allo scioglimento dei ghiacci polari e all'innalzamento del livello del mare. Eruzioni vulcaniche e inondazioni fluviali potranno danneggiare o distruggere le tue città. Alcuni di questi Eventi ambientali possono anche apportare benefici, ma tutti, senza eccezione, metteranno a dura prova la tua capacità di reagire a un mondo in costante cambiamento.

TEMPERATURA GLOBALE

Usare Carbone e Petrolio per generare energia potrebbe portare all'aumento della temperatura media mondiale, il che a sua volta causerà l'innalzamento del livello del mare e l'aggravarsi delle tempeste. Un'icona in alto a sinistra apre la schermata del Clima mondiale, che mostra lo stato climatico corrente del pianeta. Ogni fase climatica ha specifici effetti sul mondo.

INONDAZIONI

Tutte le caselle di Terreni allagati adiacenti a un fiume corrono il rischio di essere inondate. L'intensità di questi fenomeni può cambiare, fino alle Inondazioni millenarie, che possono devastare enormi regioni. Le inondazioni possono danneggiare (o distruggere!) miglioramenti e distretti e ridurre la popolazione di una città. Una Diga, così come la Meraviglia Grandi bagni, impedirà alle inondazioni di un fiume di danneggiare le tue città poste lungo il suo corso. C'è una possibilità che, dopo un'inondazione, la resa delle caselle coinvolte aumenti per il resto della partita.

VULCANI

I vulcani in genere si trovano nei punti di contatto tra diversi continenti. Un vulcano può essere dormiente, attivo o in eruzione. I vulcani dormienti sono in tutto e per tutto identici a caselle di montagna. Quando diventano attivi cominciano a brillare dall'interno e a emettere fumo. I vulcani attivi prima o poi eruttano, danneggiando le caselle circostanti in base alla severità dell'eruzione. Un'eruzione può danneggiare o distruggere i miglioramenti o ridurre la popolazione di una città, se è coinvolto un Centro cittadino. Dopo l'eruzione, è possibile che la resa di Cibo delle caselle coinvolte aumenti per il resto della partita.

INNALZAMENTO DEL LIVELLO DEL MARE

Man mano che la CO₂ viene rilasciata nell'atmosfera, il pianeta si riscalda e le calotte polari si sciolgono, portando all'innalzamento del livello del mare. A seconda della loro altezza, le caselle costiere potrebbero allagarsi. Ci sono quattro livelli di altezza delle coste: 1 metro, 2 metri e 3 metri, dopodiché ci sono le caselle che non sono influenzate dalle inondazioni costiere. Ogni livello di riscaldamento globale alza il livello del mare di mezzo metro. Se una casella costiera è allagata dal mare, i distretti e i miglioramenti in quella casella risulteranno distrutti (il gioco li considererà come se fossero permanentemente saccheggianti). Una volta allagata, una casella non può essere riparata finché nella città non viene costruita una Barriera anti inondazione. Non rimandare la realizzazione delle Barriere! Se il mare s'innalza ancora, le caselle coinvolte potrebbero venire sommerse completamente e distrutte per sempre!

TEMPESTE

Le Tempeste possono comparire ovunque sulla mappa e hanno una durata di 3 turni prima di sparire. Ogni Tempesta si sposterà sulla mappa causando il saccheggio o la rimozione completa di miglioramenti e distretti, oltre a ridurre la popolazione delle città e a danneggiare le unità. Ci sono quattro tipi di tempesta, ognuno con vari livelli di intensità. Le Tormente compaiono nelle caselle di neve o tundra. I Tornado sono le tempeste più piccole e appaiono solo nelle caselle di prateria o pianura. Le Tempeste di sabbia nascono nei deserti e hanno dimensioni medie. Gli Uragani, le tempeste più importanti, compaiono nelle caselle di oceano. Tempeste di sabbia e Uragani possono aumentare le rese nelle caselle che attraversano.

ENERGIA

L'Energia è una nuova risorsa che dovrai gestire al meglio per consentire alle tue città di funzionare a pieno regime. La gestione dell'Energia nelle città entra in gioco a partire dall'epoca industriale, specialmente per quanto riguarda potenti edifici nei distretti come il Laboratorio di ricerca, il Centro di radiodiffusione e la Fabbrica. Dovrai gestire in modo efficiente le tue risorse consumabili e rinnovabili. Le città che non hanno Energia sufficiente non potranno trarre tutti i benefici dai loro edifici.

ALIMENTAZIONE DELLE CENTRALI

Le Centrali consumano Carbone, Petrolio o Uranio per produrre Energia. Le risorse carburante sono prelevate automaticamente dalle tue scorte. Considera che alcune unità militari potrebbero richiedere Carbone, Petrolio o Uranio come parte della loro manutenzione: pianifica in anticipo il loro utilizzo! Bruciare Carbone o Petrolio in una Centrale introdurrà grandi quantità di CO₂ nell'atmosfera, portando rapidamente all'aumento della temperatura globale.

CENTRALI NUCLEARI

Una Centrale nucleare produce meno CO₂ di una a petrolio o carbone, ma richiede manutenzione per impedire gravi incidenti. Dopo che una Centrale nucleare è stata attiva per un po' di tempo, la città può scegliere l'opzione Riconversione reattore nucleare per mantenerlo in buono stato. In caso contrario l'invecchiamento del reattore farà aumentare i rischi di un incidente nucleare. Ci sono diversi possibili incidenti nucleari con vari livelli di gravità, ma in ogni caso si avrà fallout radioattivo in alcune caselle, proprio come dopo l'esplosione di un ordigno nucleare. Gli incidenti nucleari possono coinvolgere miglioramenti, edifici, popolazione e unità.

RISORSE RINNOVABILI

I progressi tecnologici ti porteranno a scoprire nuovi miglioramenti come la Centrale eolica e la Centrale fotovoltaica, in grado di fornire Energia ogni turno senza influenzare il clima. Le Fenditure geotermiche permettono di costruire Centrali geotermiche. Un distretto Diga può contenere una Diga idroelettrica.

MODIFICHE ALLA DIPLOMAZIA

Sono state apportate alcune modifiche alle modalità con cui puoi interagire con le altre civiltà e i leader nel gioco. Le Rimostranze sostituiscono la penalità per la bellicosità, le alleanze forniscono Supporto diplomatico, i leader possono avere nuove agende... e per quanto riguarda lo spionaggio, non possiamo negare né confermare alcunché.

RIMOSTRANZE

Le Rimostranze sono penalità diplomatiche che si accumulano man mano che compi azioni che vanno contro la volontà di un'altra civiltà in gioco. Una volta generate decrescono lentamente, a patto che tu non sia in guerra con quella civiltà. All'inizio della partita le Rimostranze decrescono rapidamente, ma tale riduzione procede più lentamente nelle epoche successive.

Le Rimostranze in genere sono generate all'istante quando compi azioni come dichiarare guerra a una civiltà, conquistare una città o raderla al suolo. Occupare una città nemica produrrà Rimostranze contro di te ogni turno. Ignorare le richieste di un'altra civiltà genererà Rimostranze, così come conquistare una città-stato (da parte delle civiltà che hanno incontrato quella città-stato.) I casus belli ti permettono di ridurre le Rimostranze generate da una dichiarazione di guerra, mentre le guerre a sorpresa genereranno Rimostranze extra da parte della civiltà attaccata. È anche possibile ottenere Rimostranze dagli amici di una civiltà che hai eletto a tuo bersaglio. Così, per esempio, se l'America dichiara guerra all'Inghilterra e l'Inghilterra è alleata della Francia, anche la Francia avrà alcune Rimostranze contro l'America (ma non tante quanto l'Inghilterra).

VANTAGGI DELLE ALLEANZE

Ora le alleanze forniscono ancora più vantaggi! Ogni alleanza attiva ti fornirà ogni turno una certa quantità di Supporto diplomatico, rendendoti più facile ottenere i risultati che desideri nel Congresso Mondiale rispetto a quelle povere, sfortunate civiltà che non hanno amici. Potrai anche utilizzare le Rimostranze ottenute attraverso interazioni con terze parti per estorcere concessioni ai nemici dei tuoi alleati.

SPIE ANCORA PIÙ FURTIVE

Ora le spie possono eseguire la missione Danneggia diga. Se eseguita con successo, la Diga presa di mira sarà danneggiata e lungo il fiume si verificherà immediatamente un'inondazione.

La promozione Cariche satchel consente a una spia di avere maggiori possibilità di successo in questa missione. La promozione Sorveglianza permette a una spia di difendere tutti i distretti di una città durante il Controspionaggio, con bonus per i distretti adiacenti a quello in cui la spia è localizzata. La promozione Macchina della verità è anch'essa difensiva, in quanto rende tutte le spie nemiche meno efficaci quando la spia promossa è impegnata a difendere una città.

NUOVE AGENDE

I leader hanno delle "agende" che rappresentano gli obiettivi che cercano di ottenere all'interno del gioco. Ogni leader ha una specifica agenda storica, una seconda agenda generata casualmente e una terza agenda sbloccata dall'acquisizione del Progresso civico Nazionalismo. *Gathering Storm* introduce diverse nuove agende.

- **Demagogia:** Questo leader cerca di accumulare quanto più Supporto diplomatico possibile. Non avrà simpatia verso le altre civiltà che dispongono di una grande quantità di Supporto diplomatico.
- **Destinazione preferita:** Questo leader cerca di fare della sua civiltà la meta più popolare per i turisti. Il leader risponderà positivamente alle civiltà che non ottengono molto Turismo e non vedrà di buon occhio quelle che invece lo fanno.
- **Espansionista:** Questo leader cercherà di acquisire quanto più territorio possibile per la sua civiltà e apprezzerà le civiltà che fanno lo stesso. Le civiltà che occupano un territorio esiguo saranno considerate con poca simpatia.
- **Seguace della terra piatta:** Questo leader non ama i progressi tecnologici e non vedrà di buon occhio le civiltà che circumnavigano il globo o hanno un programma spaziale attivo.
- **Great White Fleet:** Questa civiltà si sforzerà di costruire una flotta potente e apprezzerà le civiltà che fanno lo stesso. Non avrà simpatia per le civiltà che trascurano lo sviluppo navale.

- **Intollerante:** Questo leader vuole che nel suo impero tutti seguano la stessa religione. Risponderà positivamente alle civiltà che condividono la sua stessa religione e guarderà con sospetto le civiltà che cercano di diffondere una religione diversa nelle sue città.
- **Libertario:** Questo leader vuole accumulare il maggior numero possibile di punti per la Vittoria diplomatica. Proverà antipatia verso le civiltà che hanno ottenuto molti punti per la Vittoria diplomatica.
- **Amante dei saccheggi:** Alcuni leader vogliono semplicemente godersi lo spettacolo del mondo che va in fiamme. Apprezzerà le civiltà che amano effettuare saccheggi in tempo di guerra.
- **Baluardo:** Questo leader vuole prepararsi ad affrontare le minacce esterne. Non apprezzerà le civiltà che conquistano le capitali degli altri imperi.
- **Zelota:** Questo leader sta cercando attivamente di diffondere la sua religione per ottenere una Vittoria religiosa. Vedrà con simpatia le civiltà che condividono la sua religione e sarà ostile verso gli eretici (tutti gli altri).

FARE E INFRANGERE PROMESSE

Quando il leader di un'altra civiltà ti chiede di fare qualcosa, puoi guadagnare Supporto diplomatico dando il tuo consenso e promettendo, per esempio, di non costruire insediamenti vicino al suo confine o di spiare la sua civiltà. Se invece non acconsenti (rivendicando, per esempio, il tuo diritto a costruire città ovunque tu voglia) saranno generate delle Rimostranze contro di te da parte di quel giocatore.

TECNOLOGIE E PROGRESSI CIVICI FUTURI

Ora le Tecnologie e i Progressi civici si estendono oltre il presente nell'epoca futura! È possibile prevedere in qualche misura quello che il futuro ha in serbo per noi, ma è più difficile immaginare quali tecnologie e progressi culturali apriranno la via ai successivi. Per questa ragione, i prerequisiti delle tecnologie e dei Progressi civici dell'epoca futura sono determinati casualmente all'inizio di ogni partita. Ogni partita a *Gathering Storm* ti farà attraversare un cammino diverso attraverso le scoperte del futuro.

TECNOLOGIE FUTURE

Le tecnologie dell'epoca futura sbloccano alcuni elementi necessari per la Vittoria scientifica. Anche i giocatori interessati a una Vittoria per dominio saranno molto interessati a queste tecnologie, dal momento che grazie a esse potranno sbloccare tutte le potenzialità dell'unità militare più forte del gioco e delle sue promozioni. La tecnologia Robotica (dell'epoca dell'informazione) ora sblocca il Robot Gigante della Morte!

- **Seastead:** Sblocca la costruzione del miglioramento Seastead e dà al giocatore un punto per la Vittoria diplomatica.
- **IA avanzata:** Sblocca la promozione Droni per la difesa aerea del Robot Gigante della Morte, rendendolo più forte contro le unità volanti.
- **Batterie avanzate:** Sblocca la promozione Cannone d'assedio a particelle del Robot Gigante della Morte, potenziando il suo attacco contro le città.
- **Cibernetica:** Sblocca la promozione Mobilità avanzata del Robot Gigante della Morte, aumentando il suo movimento.
- **Materiali intelligenti:** Sblocca la promozione Corazza rinforzata del Robot Gigante della Morte, rendendolo più forte contro le unità terrestri e navali. Inoltre sblocca il progetto Lancia la Spedizione verso un esopianeta, necessario per la Vittoria scientifica.
- **Sistemi predittivi:** Sblocca la Centrale eolica offshore.
- **Missione spaziale:** Sblocca i progetti Stazione laser terrestre e Stazione laser di Lagrange, accelerando i progressi verso la Vittoria scientifica.

La Tecnologia Futura, posta alla fine dell'albero delle tecnologie, si può ricercare più volte. Ogni volta che viene completata, il giocatore ottiene punteggio per la vittoria e un bonus alla Produzione per il completamento dei progetti cittadini.

PROGRESSI CIVICI FUTURI

I Progressi civili dell'epoca futura sbloccano alcuni vantaggi nel Congresso Mondiale e diverse potenti politiche jolly. Questo li rende molto importanti per i giocatori che puntano a una Vittoria diplomatica o per quelli che vogliono usare il Congresso Mondiale per aumentare le loro possibilità di arrivare a una Vittoria culturale.

GOVERNI DEL PROSSIMO FUTURO

A partire dall'epoca dell'informazione ci sono anche nuovi governi di fascia 4, utili per consolidare i progressi verso la vittoria che hai scelto di perseguire. Ognuno di questi governi ha 5 slot per politiche jolly e 4 per altre politiche, offrendo così una grande flessibilità nella personalizzazione del tuo governo.

- **Politica per le imprese:** Sblocca il Libertarianismo aziendale (2 politiche militari, 1 economica, 1 diplomatica, 5 jolly). Gli Snodi commerciali e gli Accampamenti forniscono un bonus alla Produzione della città e anche le risorse migliorate sono più produttive, ma le città generano meno Scienza.

- **Sovranità distribuita:** Sblocca la Democrazia digitale (1 politica militare, 1 economica, 2 diplomatiche, 5 jolly). Le città ricevono Attrattiva extra e un bonus alla Cultura per ogni distretto specializzato, ma le unità hanno una Forza di combattimento ridotta.
- **Imperativo dell'ottimizzazione:** Sblocca la Tecnocrazia sintetica (1 politica militare, 2 economiche, 1 diplomatica, 5 jolly). Le città ricevono un bonus all'Energia e i progetti cittadini un bonus alla Produzione, ma il Turismo è ridotto.

PROGRESSI CIVICI DEL PROSSIMO FUTURO

- **Governo del prossimo futuro:** Sblocca i nuovi governi di fascia 4 e fornisce un Titolo Governatore ed Emissari per le città-stato.
- **Guerra dell'informazione:** Sblocca le politiche Logistica d'attacco integrata (ti muovi più rapidamente quando parti dal tuo territorio e ottieni un bonus alla Produzione per i Robot Giganti della Morte) e Ostruzionismo (ricevi un bonus al Supporto diplomatico ogni turno, riottiendi indietro una parte del Supporto diplomatico utilizzato quando voti contro una civiltà che sta per ottenere punti per la Vittoria diplomatica nel Congresso Mondiale).
- **Imperativo dell'Esodo:** Sblocca le politiche Aziende aerospaziali (bonus di Alluminio ed Energia ogni turno nelle città che hanno uno Spaziporto) e Turismo spaziale (riduce il Turismo delle altre civiltà contro di te).
- **Mitigazione del riscaldamento globale:** Fornisce 3 Emissari e 1 punto Vittoria diplomatica e sblocca il progetto Cattura del carbonio, che riduce le emissioni di CO2 della tua civiltà e fornisce Supporto diplomatico una volta completato.
- **Dottrina dello Smart Power:** Sblocca le politiche Capitale diplomatica (Supporto diplomatico extra ogni turno) e Coalizione globale (Bonus alla Forza di combattimento delle unità in territorio amico).
- **Egemonia culturale:** Sblocca le politiche Hallyu (le Rock Band possono scegliere qualsiasi promozione possibile) e Agenti stranieri (le spie possono scegliere qualsiasi promozione possibile).
- **Progresso civico futuro:** Fornisce 1 Titolo Governatore e un bonus al Supporto diplomatico. Può essere scoperto più volte per aumentare il punteggio.

MODIFICHE ALLA VITTORIA SCIENTIFICA

C'è qualcosa che potrebbe ispirare l'umanità più di un insediamento permanente su Marte? Un insediamento permanente su un pianeta in orbita intorno a una stella lontana! In *Gathering Storm* la Vittoria scientifica è stata aggiornata.

Ora i giocatori devono completare una serie di progetti sempre più difficili che culminano con la Spedizione verso un esopianeta.

Per prima cosa dev'essere completato il progetto Satellite terrestre in una città che possiede un distretto Spaziporto. Quindi occorre completare i progetti Sbarco sulla Luna e Colonia marziana.

L'ultima fase della Vittoria scientifica è la Spedizione verso un esopianeta. Dopo che questo progetto è completato, il giocatore comincia ad accumulare punti per la Vittoria scientifica. È possibile accelerare l'acquisizione dei punti completando ulteriori progetti: la Stazione laser terrestre e la Stazione laser di Lagrange. Anche un giocatore che vince la competizione Stazione Spaziale Internazionale del Congresso Mondiale ottiene punti per la Vittoria scientifica.

Non appena il progetto Spedizione verso un esopianeta è completo, l'orologio comincia a muoversi! L'unico modo di impedire a quel giocatore di vincere la partita è conquistare il suo impero o riportare un altro tipo di vittoria.

MODIFICHE ALLA VITTORIA CULTURALE

Alcuni Progressi civici e politiche di governo disponibili verso la fine della partita erano cruciali per ottenere una Vittoria culturale. Quest'aspetto è stato ribilanciato e ora sarà necessario gestire attivamente Cultura e Turismo. La nuova unità Rock Band è fondamentale per attaccare specifiche civiltà e ottenere enormi quantità di Turismo. Consulta la voce Rock Band, nella sezione Unità, per ulteriori dettagli sul suo funzionamento.

MODIFICHE ALLE RISORSE STRATEGICHE

In precedenza, migliorare una risorsa strategica aggiungeva una singola copia di tale risorsa alla tua scorta. Adesso ogni risorsa strategica migliorata aggiunge alle tua scorta una certa quantità di tale risorsa ogni turno. La costruzione di alcune unità, edifici, miglioramenti o progetti richiede di prelevare alcune risorse dalla scorta. Anche le Centrali utilizzano risorse strategiche per produrre Energia. Se esaurisci la scorta di una risorsa richiesta da un'unità, le unità di quel tipo saranno molto meno efficaci in combattimento. Per esempio, il Carro Armato richiede Petrolio per essere costruito e poi ogni turno come parte della sua manutenzione. Se esaurisci il Petrolio, tutti i tuoi Carri Armati saranno molto più deboli. Questa modifica ti permette di accumulare strategicamente risorse per utilizzarle in seguito. È ancora possibile scambiare risorse strategiche con le altre civiltà.

NUOVI EDIFICI E MIGLIORAMENTI

Ogni espansione di Civilization introduce nuove meraviglie e anche *Gathering Storm* ti offre nuovi modi di proteggerti dalla furia della natura e di portare il tuo popolo alla gloria.

La **Diga** è un nuovo distretto. Dev'essere costruita in una casella di Terreni allagati che è adiacente a un fiume su almeno due dei suoi lati. Una volta terminata, protegge le città situate lungo il fiume dai danni derivanti dalle inondazioni fluviali. È possibile costruire solo un distretto Diga per ogni fiume: una volta completata la prima, non se ne possono realizzare altre. Le Dighe proteggono anche dalla perdita di Cibo causata da eventuali Siccità nella loro città. Una Diga fornisce Abitazioni e Attrattiva. Successivamente, è possibile costruire nello stesso distretto una Diga idroelettrica per ottenere Energia.

Il **Canale** è un altro nuovo distretto. Dev'essere costruito su territorio pianeggiante, in modo da collegare due specchi d'acqua, o uno specchio d'acqua e un Centro cittadino. I Canali possono attraversare direttamente una casella o piegare di 60 gradi, ma non è permesso collegare tre canali con una giunzione. Le unità navali possono entrare in una casella che contiene un Canale. Le Rotte commerciali che attraversano un Canale guadagnano Oro extra.

Le **Centrali** usano carbone, petrolio o uranio. In una Zona industriale è possibile costruire solo un tipo di Centrale per volta. Una volta sbloccati dalle tecnologie appropriate, alcuni progetti permettono di riconvertire una Centrale in modo che utilizzi un combustibile diverso.

La **Barriera anti inondazione** è un edificio del Centro cittadino che protegge le caselle dei bassopiani costieri dall'innalzamento del mare. I suoi costi di costruzione e di manutenzione per turno dipendono sia dal livello del mare sia dal numero di caselle di bassopiano costiero che appartengono alla città. Più alto sarà questo numero, più costosa sarà la costruzione e la manutenzione della Barriera.

Le **Centrali geotermiche** non forniscono solo Energia, ma anche Scienza e Produzione ogni turno! Questi miglioramenti si sbloccano nella fase finale della partita. Si possono costruire solo sopra una Fenditura geotermica.

I **Trafori** permettono di attraversare le montagne. Piazza un Ingegnere militare adiacente a una casella di montagna per costruire l'entrata e un altro dall'altra parte per l'uscita. Ora le unità possono attraversare le montagne con facilità!

Anche le **Ferrovie** sono costruite dagli Ingegneri militari. La costruzione di una Ferrovia richiede Carbone e Ferro, ma una volta ultimata renderà molto più veloce il movimento delle unità lungo il suo tracciato. Le Rotte commerciali che usano una Ferrovia fruttano Oro extra.

Le **Centrali eoliche** forniscono Oro, Produzione ed Energia (senza riscaldare il pianeta!) In seguito diventa possibile costruirle anche nel mare.

Una **Centrale fotovoltaica** fornisce Oro e Produzione oltre all'Energia (ancora una volta, senza causare riscaldamento globale), ma dev'essere costruita in una casella pianeggiante che non contiene neve.

Le **Stazioni sciistiche** si costruiscono sulle caselle di montagna e forniscono Turismo in base all'Appeal della casella. Inoltre forniscono Attrattiva. È impossibile costruirne due adiacenti.

Un **Seastead** è un miglioramento che si può costruire sulle coste, nei laghi o nell'oceano. Un Seastead fornisce Cibo, Abitazioni e Turismo in base alla Cultura nella casella. Se costruito accanto a un Peschereccio, fornisce anche Produzione. Se è adiacente a un Reef, fornisce Cultura e Turismo.

NUOVE UNITÀ

Oltre alle unità esclusive associate alle nuove civiltà introdotte in *Gathering Storm*, ci sono anche delle nuove unità militari. Queste unità colmano alcune lacune nell'albero delle tecnologie, rappresentando evoluzioni storiche intermedie tra unità già esistenti. Le nuove unità ti offrono un'opportunità aggiuntiva quando dovrai costruire o aggiornare le tue unità nella fase centrale e finale della partita.

Lo **Schermagliatore** è un aggiornamento dello Scout, sbloccato in epoca medievale dalla tecnologia Meccanica. È dotato di attacco a distanza e successivamente si può aggiornare in un Ranger.

Il **Corsiero** è sbloccato dalla tecnologia Scienza Militare. Quest'unità di cavalleria leggera, più potente dell'umile Guerriero a cavallo, dovrebbe entrare in gioco verso la fine dell'epoca medievale. Con il tempo il Corsiero si può aggiornare in Cavalleria.

Il **Corazziere** è sbloccato dalla tecnologia Balistica. Quest'unità di cavalleria pesante è un aggiornamento del Cavaliere. Con il tempo si può aggiornare in Carro armato. Ora le unità di nobili guerrieri dell'epoca della cavalleria potranno restare competitive fino ai tempi moderni, se le manterrai aggiornate!

Il **Robot Gigante della Morte** fa il suo ritorno in Civilization. La costruzione di quest'unità di epoca futura richiede un enorme investimento di Produzione e Uranio, ma una volta terminata e potenziata è quasi inarrestabile. Affida al robot il completamento della tua Vittoria per dominio!

La **Rock Band** è un'unità speciale di epoca atomica che può generare enormi quantità di Turismo. La Rock Band può essere solo acquistata in cambio di Fede e ha un suo insieme esclusivo di promozioni. Invia le tue Rock Band a esibirsi nelle altre civiltà: la quantità di Turismo generata dipende in parte dal luogo in cui si tiene il concerto. Le Meraviglie assicurano la resa massima. Una Rock Band non può esibirsi due volte nello stesso posto. Ogni volta che tiene un concerto, una Rock Band può migliorare, ma c'è anche il rischio che si sciolga perché i suoi membri vogliono provare la carriera solistica.

NUOVI LEADER E CIVILTÀ

Gathering Storm introduce nove leader e otto civiltà. Alcuni di questi leader e di queste civiltà sono più efficaci nell'uso dei nuovi sistemi come il Congresso Mondiale, mentre altri sono più flessibili e si possono prestare a raggiungere diversi tipi di vittorie. Qui sotto presentiamo alcune informazioni utili per sfruttarli al meglio, nonché quello che ci si può aspettare quando li si fronteggia come nemici.

INCA

Gli Inca, una delle più grandi civiltà native del Sudamerica, sono famosi per la loro complessa rete stradale, le loro efficienti fattorie montane a terrazze e la loro grande ricchezza d'oro, argento e patate. Il loro impero ha resistito per secoli prima di implodere dopo il contatto con l'Occidente e la conseguente guerra civile. Un aspetto unico degli Inca è la loro capacità di sfruttare le caselle di montagna.

LEADER

Gli Inca sono guidati da **Pachacuti**. La sua abilità esclusiva fa sì che le Rotte commerciali interne rendano il cibo extra in base al numero di caselle di montagna nella città di partenza. Pachacuti dà al suo popolo la capacità di costruire Qhapaq Nan, trafori montani esclusivi a cui gli Inca hanno accesso intero epoche prima delle altre civiltà.

UNITÀ ESCLUSIVA

Warak'aq: Quest'unità sostituisce lo Schermagliatore. Rispetto alla controparte ha una maggior forza di combattimento a distanza e un secondo attacco ogni turno, a patto che l'unità non abbia speso tutto il suo movimento.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Fattoria a terrazze: La Fattoria a terrazze è un fattoria speciale che dev'essere costruita in collina e riceve un bonus al cibo dalle caselle di montagna e dalle Fattorie a terrazze adiacenti. Se costruisci più Fattorie a terrazze, la tua città otterrà un bonus alle Abitazioni, il che renderà più facile espanderti anche in situazioni geografiche sfavorevoli.

GIOCARE CON GLI INCA

Fattorie a terrazze e Qhapaq Nan permettono agli Inca di sfruttare le caselle di montagna in un modo che è precluso alle altre civiltà. Questo significa che potrai espandere il tuo impero sulle catene montuose, dove le altre civiltà normalmente non potrebbero sopravvivere. Raccogli le tue Fattorie a terrazze in piccoli gruppi vicino alle montagne per ottimizzare il loro bonus per la posizione. Puoi anche sfruttare le Rotte commerciali interne per incrementare lo sviluppo delle nuove città e farle crescere rapidamente. I Warak'aq sono un ottimo sostituto degli Schermagliatori,

ma per andare in guerra nelle fasi centrali e finali della partita dovrai assicurarti di possedere un buon assortimento di unità militari e di supporto.

GIOCARE CONTRO GLI INCA

L'agenda storica di Pachacuti, Sapa Inca, lo spinge a essere l'unico leader che costruisce insediamenti vicino alle montagne. Dal momento che molte abilità degli Inca dipendono dalle caselle di montagna, aspettati di trovarli nelle loro vicinanze, intenti a costruire Fattorie a terrazze per nutrire il popolo e arrivare a sviluppare città più grandi di quanto avresti potuto immaginare. Allo stesso modo, le montagne non sono un grande ostacolo per le unità degli Inca, quindi non stupirti se dovessero attaccare da direzioni inaspettate.

OTTOMANI

Questo famoso impero, situato al crocevia tra Oriente e Occidente, conquistò le ultime vestigia dell'impero romano e per secoli rappresentò la più grande potenza politica del mondo islamico. La forza dei suoi eserciti e la saldezza della sua fede gli permisero di mantenere il potere per quasi sei secoli. Gli ottomani ottengono un bonus alla Produzione per la costruzione di unità d'assedio. Le loro unità d'assedio sono più efficaci contro le difese dei distretti. Quando conquistano una città, questa non perde popolazione; anzi ottiene un'Attrattiva extra e una certa quantità di Lealtà ogni turno.

LEADER

Gli ottomani sono guidati da **Solimano** il Magnifico. L'abilità esclusiva di Solimano consiste nel fornire agli ottomani un Governatore esclusivo, il suo amico d'infanzia Grand Visir Ibrahim, dotato di promozioni speciali incentrate sulla guerra e la diplomazia. Solimano inoltre dà agli ottomani un'altra unità esclusiva, il Giannizzero. Rispetto alla sua controparte, il Soldato con moschetto, un Giannizzero è più forte e meno costoso. Inoltre entra in gioco con una promozione gratuita. Fa' attenzione a dove lo costruisci, però! Se costruisci un giannizzero in una città fondata dagli ottomani, questa perderà un punto di popolazione.

UNITÀ ESCLUSIVA

Corsaro barbaresco: Quest'unità navale di epoca medievale sostituisce il Corsaro. Le incursioni costiere non costano movimento e non può essere vista a meno che un'altra unità non le sia adiacente.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Gran Bazaar: Quest'edificio sostituisce la Banca nello Snodo commerciale. Gli ottomani ricevono 1 copia extra di una risorsa strategica per ogni tipo diverso che è stato migliorato nella città e 1 Attrattiva per ogni tipo di risorsa di lusso migliorata nella città.

GIOCARE CON GLI OTTOMANI

Hai alcuni degli strumenti più potenti messi a disposizione dal gioco per strappare il controllo delle città alle altre civiltà: usali! A un certo punto, tra l'epoca medievale e il primo Rinascimento, dovrebbero diventare disponibili tutte le unità esclusive e il Gran Bazaar. Se riesci a organizzare una grande espansione militare in questo periodo, puoi estendere rapidamente i confini del tuo impero e passare il resto della partita a coltivarlo come un giardino verso la vittoria che hai scelto. Usa subito il tuo Governatore speciale e spostalo di frequente: se necessario, potrai usarlo per adolcire le Rimostranze scatenate dalla conquista di una capitale nemica. Evita una guerra prolungata, che potrebbe consentire ai tuoi nemici di raggiungere i tuoi livelli di potere e logorarti nel corso del tempo.

GIOCARE CONTRO GLI OTTOMANI

L'agenda di Solimano si chiama Legislatore. Solimano preferisce mantenere il suo popolo felice e leale e resterà impressionato dai leader che fanno lo stesso. Se le tue città sono infelici e sleali, potrebbe decidere di portartele via. Non sottovalutare la potenza militare ottomana nelle fasi centrali della partita: se avete confini comuni, assicurati di avere la capacità di dissuadere l'impero dall'attaccarti o di rispondere in modo adeguato.

MALI

L'impero del Mali si è arricchito con il commercio dell'oro e del sale. Il suo re più famoso ha chiamato uomini di talento da tutto il mondo nella sua capitale, dando il via a un'età dell'oro di studi religiosi. La vibrante cultura del popolo maliano continua a vivere ancora oggi. L'abilità speciale del Mali, Canzoni del griot, permette ai Centri cittadini di ottenere Fede e Cibo extra dalle caselle di deserto e deserto con colline adiacenti. Le miniere maliane rendono meno Produzione, ma molto più Oro. Inoltre il Mali può acquistare gli edifici dello Snodo commerciale in cambio di Fede. Tutti questi vantaggi sono bilanciati da penalità alla Produzione durante la costruzione di edifici e unità.

LEADER

Il Mali è guidato da **Mansa Musa**, il famoso re che durante il suo pellegrinaggio alla Mecca ha ostentato una ricchezza così favolosa da rendere la parola Mali sinonimo di "oro". La sua abilità esclusiva fa sì che le Rotte commerciali internazionali maliane rendano Oro extra per ogni casella di deserto pianeggiante nella città d'origine. Ogni volta che entra in un'Età dell'oro il Mali ottiene una Rotta commerciale extra.

UNITÀ ESCLUSIVA

Cavaliere Mandekalu: Questa versione potenziata del Cavaliere medievale protegge dal saccheggio tutti i Commercianti terrestri in un raggio di 4 caselle. Un Cavaliere Mandekalu guadagna Oro ogni volta che vince un combattimento.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Suguba: Questo distretto sostituisce lo Snodo commerciale e rende più economico acquistare unità, edifici e distretti in cambio d'Oro o di Fede. Ottiene un bonus in Oro dai Luoghi Santi, dai fiumi e un poco da ogni coppia di distretti specializzati adiacenti.

GIOCARE CON IL MALI

Il Mali è una grande potenza economica che si espande e prospera nel deserto. Non incontrerai molta competizione per accaparrarti dello spazio nel deserto per le tue città, ma tieni sempre d'occhio la possibilità di instaurare lucrose Rotte commerciali. Dal momento che acquisire Oro ti è molto facile e considerando che la tua produzione interna è penalizzata, pianifica di organizzare la tua crescita e la difesa attraverso l'acquisto. Commercio, Fede e Oro sono i tuoi capisaldi: se uno di questi tre aspetti subisce una battuta d'arresto, potresti passare grossi guai. Non permettere mai che passi più di un turno in cui non sfrutti tutte le tue Rotte commerciali; utilizza Governatori e politiche per estendere ulteriormente il tuo potere d'acquisto.

GIOCARE CONTRO IL MALI

In qualità di Signore delle miniere, Mansa Musa vuole vedere che anche le altre civiltà massimizzano le loro entrate d'oro e la resa delle loro Rotte commerciali. Parimenti, disprezza i leader che lasciano i loro mercanti nell'ozio. È probabile che il Mali rappresenti un prezioso partner per il commercio internazionale, perciò cerca di battere sul tempo i tuoi rivali per dimostrare a Mansa Musa che l'investimento migliore sei tu.

UNGHERIA

La storia dell'Ungheria, fiero regno dell'Europa centrale, è legata inestricabilmente al corso della storia europea, dal declino dell'impero romano d'occidente all'espansione degli ottomani, fino alla delicata diplomazia degli stati nazionali nell'epoca industriale. L'abilità speciale ungherese, Perla del Danubio, dà un bonus alla Produzione a edifici e distretti costruiti dall'altra parte di un fiume rispetto a un Centro cittadino.

LEADER

Mattia Corvino guida l'Ungheria, e il Re Corvo è pronto alla guerra. Quando Mattia ottiene unità militari da una città-stato attraverso la leva, queste ottengono un bonus a Forza di combattimento e movimento. Inoltre Mattia può aggiornarle senza pagare Oro né risorse. Ogni volta che prende truppe da una città-stato, Mattia ottiene Emissari bonus in quella città. Inoltre la scoperta dei Castelli sblocca l'unità Armata Nera, un sostituto del Corsiero che riceve un bonus alla Forza di combattimento in base alla presenza di unità di leva adiacenti.

UNITÀ ESCLUSIVA

Ussaro: Quest'unità di epoca industriale, che sostituisce la Cavalleria, ottiene un bonus alla Forza di combattimento per ogni alleanza attiva dell'Ungheria.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Bagno termale: Quest'edificio sostituisce lo Zoo nel Quartiere dei divertimenti. Fornisce Attrattiva e Produzione a ogni città entro 6 caselle. Se è presente una Fenditura geotermica entro i confini della città, il Bagno termale fornisce anche Turismo e una quantità extra di Attrattiva.

GIOCARE CON L'UNGHERIA

Quando giochi con l'Ungheria devi ricordare che hai sempre la possibilità di mobilitare enormi eserciti... a patto che tu abbia i fondi e buone relazioni con le città-stato. In tempo di guerra dovresti per prima cosa prelevare truppe dalle città-stato attraverso la leva. In pace, assicurati di mantenere il tuo status di Sovrano per restare pronto alla guerra successiva. Questo significa che dovrai sempre vigilare e osservare le intenzioni dei rivali, cogliendo l'opportunità per sfruttare ogni loro debolezza. La tua capacità di costruire con facilità edifici e distretti lungo i fiumi dovrà farti considerare con cura dove espanderti e cosa costruire, restando sempre pronto a riparare i danni dopo un'inondazione fluviale.

GIOCARE CONTRO L'UNGHERIA

Mattia è solito ottenere truppe attraverso la leva e apprezza i leader che fanno lo stesso. In tempo di guerra questo dà all'Ungheria la sconcertante capacità di far comparire enormi eserciti in posizioni inaspettate. Fai molta attenzione alle città-stato vicine: se il Sovrano è Mattia, è probabile che saranno dei fronti di combattimento in un'eventuale guerra contro di lui.

MAORI

In seguito a una lunga migrazione, il popolo indigeno di Aotearoa (meglio nota come Nuova Zelanda) si è insediato in una delle ultime zone disabitate del mondo. I Maori si distinguono da tutte le altre civiltà perché entrano in gioco in mare, con le tecnologie Vela e Costruzione Navale già sbloccate e la capacità di entrare nelle caselle di oceano. Le unità Maori imbarcate ottengono un bonus al movimento e alla Forza di combattimento. Le caselle di bosco e di foresta pluviale non migliorate forniscono un bonus alla Produzione, che aumenta dopo la scoperta del Progresso civico Conservazione. I Pescherecci forniscono un bonus al Cibo e godono dell'effetto Bomba culturale (annettendo immediatamente le caselle adiacenti). Tutto questo è bilanciato dall'incapacità di raccogliere risorse e di ottenere Grandi Scrittori.

LEADER

Kupe il Navigatore, leggendario scopritore di Aotearoa, guida i Maori. Questo leader dà alla prima città fondata dai Maori un punto extra di popolazione e un Costruttore gratuito. Il suo Palazzo fornisce Abitazioni e Attrattiva extra. I Maori guadagnano Scienza e Cultura ogni turno fino alla fondazione della loro prima città. Questi vantaggi controbilanciano il costo di dover cercare, all'inizio della partita, il posto perfetto dove insediarsi.

UNITÀ ESCLUSIVA

Toa: Quest'unità di epoca classica, che sostituisce lo Spadaccino, riduce la Forza di combattimento delle unità nemiche adiacenti. Un Toa può anche costruire un Pa, un miglioramento che dà alle unità che lo occupano un bonus alla Forza di combattimento, attiva automaticamente i bonus per la fortificazione e permette di curarsi anche se l'unità si è appena mossa o ha attaccato. Un Pa può essere costruito solo in collina.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Marae: Quest'edificio, che sostituisce l'Anfiteatro, fornisce Cultura e Fede a tutte le caselle della città che contengono una caratteristica non invalicabile. Dopo la scoperta del Volo, fornisce anche Turismo nelle stesse caselle. Il Marae non ha costi di manutenzione ma non contiene alcuno slot per Capolavori.

GIOCARE CON I MAORI

Poche civiltà possono esplorare il mondo con la facilità dei Maori. In genere ritardare la fondazione del primo insediamento è una scelta disastrosa in Civilization, ma i Maori hanno gli strumenti per prendersi il tempo di cercare il sito perfetto sulla costa, in grado di rendere al meglio sul lungo periodo. Cerca una posizione in un territorio ad alto Appeal, con un buon mix di risorse o vicino a una Meraviglia naturale. Usa i Toa e i loro Pa per mettere in sicurezza il territorio rendendo la terra dei Maori difficile da invadere. Nelle fasi successive della partita, conservazione e turismo diventano fattori importanti per la vittoria: grazie al paesaggio immacolato dei Maori le caselle ad alto Appeal possono essere convertite in parchi e in altre fonti di Turismo, rendendo la Vittoria culturale un obiettivo plausibile e soddisfacente. A questo punto, gli unici eserciti da cui dovrai guardarti saranno le orde di turisti.

GIOCARE CONTRO I MAORI

L'agenda di Kupe, Kaitiakitanga, lo spinge a proteggere e a lasciare intoccate le caratteristiche naturali del suo impero. Kupe rispetterà i leader che mostrano la sua stessa dedizione verso la conservazione. I Maori possono essere ottimi alleati e partner per tutta la partita, ma la loro esplosione culturale nelle fasi finali può farli passare in testa a sorpresa, se non si fa attenzione. Poche cose possono frustrare un giocatore quanto pianificare il lancio di una missione verso stelle

lontane per poi scoprire che il mondo preferisce andare a farsi un bagno nelle acque cristalline di un resort Maori alimentato da energia verde e circondato da parchi nazionali.

CANADA

Il Canada, ovvero "grande nord imbiancato", è la seconda nazione al mondo per estensione della terraferma. Oggi è una delle prime nazioni al mondo per la diplomazia, forse per controbilanciare le tendenze del suo bellicoso vicino più a sud. Il Canada non può dichiarare guerre a sorpresa, né può essere bersaglio di una guerra a sorpresa. Non può dichiarare guerra alle città-stato. Il Canada ottiene Supporto diplomatico extra in base al suo Turismo. Inoltre ottiene un bonus al Supporto diplomatico quando completa con successo un'Emergenza.

LEADER

Il Canada è guidato da **Wilfrid Laurier**. La sua abilità, L'ultimo West, permette al Canada di costruire fattorie nelle caselle di Tundra, e successivamente di tundra con colline. Il Canada paga meno Oro per acquisire caselle di neve e tundra; in quelle caselle ottiene anche dei bonus per l'estrazione di risorse.

UNITÀ ESCLUSIVA

Giubba Rossa: Quest'unità di cavalleria leggera di epoca moderna è sbloccata dal Progresso civico Conservazione. Piuttosto forte e abbastanza veloce, può anche creare Parchi nazionali. Ottiene un bonus al movimento e alla Forza di combattimento quando si trova vicino a un Parco nazionale, con un bonus ulteriore se il parco appartiene al Canada.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Campo da hockey: Questo miglioramento aggiunge Attrattiva e una quantità di Cultura basata sul numero di caselle di tundra e neve adiacenti. La successiva scoperta di alcuni Progressi civici sblocca altre rese, tra cui Turismo, Cibo e Produzione. Il Campo da hockey fornisce Cultura aggiuntiva quando è costruito accanto a uno Stadio, ma ce ne può essere solo uno in ogni città.

GIOCARE CON IL CANADA

Dal momento che il Canada può adattarsi alle regioni di neve e tundra meglio della maggior parte delle altre civiltà, non temere di confinare la tua espansione alle alte latitudini. La tua civiltà è ideale per partecipare al Congresso Mondiale, dove potrai esercitare un'influenza preponderante grazie ai tuoi bonus al Supporto diplomatico. Non trascurare Turismo e Cultura per aumentare ulteriormente la tua capacità di agire nel Congresso Mondiale, ma ricorda che il Canada lavora al meglio quando è a capo di una solida e duratura coalizione di alleati. Anche i tuoi alleati cercheranno di vincere la partita, ma ti rispetteranno mentre punterai alla tua vittoria.

GIOCARE CONTRO IL CANADA

L'agenda storica di Wilfrid Laurier, Forza di Spedizione Canadese, lo spingerà a partecipare a quante più Emergenze possibile. Laurier rispetta le altre civiltà che partecipano alle Emergenze. Aspettati di vedere il Canada lavorare nel Congresso Mondiale per avvicinarsi alla Vittoria diplomatica, sfruttando al meglio i suoi vantaggi. Ignorare o prendere sottogamba il Congresso Mondiale probabilmente ti porterà in rotta di collisione con il Canada, i suoi alleati, una schiera di città-stato e l'opinione pubblica mondiale. Il Canada sarà anche un paese nella tundra, ma in quel momento sarai tu a sentire i morsi del freddo.

FENICIA

Le città fenicie sono state tra le più ricche del mondo antico e classico, dalla fine dell'età del bronzo alla caduta di Cartagine. I fenici erano riconosciuti universalmente come mercanti impareggiabili e sofisticati costruttori di navi. Avendo praticamente inventato la forma usata oggi in tutto l'occidente, i fenici entrano in gioco con il momento Eureka per la tecnologia Scrittura. Le città costiere fondate dalla Fenicia sul loro stesso continente sono leali al 100%. I Coloni fenici imbarcati hanno un raggio visivo più ampio e un maggior movimento; inoltre ignorano il costo in movimento per imbarcarsi e sbarcare.

LEADER

Didone guida la Fenicia. La leggendaria regina fondatrice di Cartagine era nata nella città fenicia di Tiro, ma è rimasta famosa per aver fondato l'implacabile nemica della Roma repubblicana. Didone ha l'abilità esclusiva di spostare la sua capitale in qualsiasi città fenicia dotata di un Kothon semplicemente completando un progetto in quella città. Didone riceve Rotte commerciali bonus per il distretto Piazza del Governo e per gli edifici costruiti in quel distretto.

UNITÀ ESCLUSIVA

Bireme: Quest'unità sostituisce la Galea ma ha Forza di combattimento e movimento superiori. Inoltre protegge dal saccheggio le unità di Commercianti che si trovano in una casella acquatica entro 4 caselle.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Kothon: Il sostituto fenicio del Porto è più economico da costruire, fornisce un bonus alla costruzione delle unità navali nella sua città e permette a tutte le unità navali danneggiate di guarire più rapidamente finché restano entro i confini della città.

GIOCARE CON LA FENICIA

La Fenicia si specializza in un'espansione immediata e rapida lungo le coste che le permette di accaparrarsi i siti migliori e le risorse per sviluppare le sue città. Man mano che ti sposti tra i continenti, mantieni la lealtà del tuo popolo spostando anche la tua capitale, cosa che ti permetterà di pianificare un'ondata successiva di espansione. Nel frattempo tieni le tue città collegate con il commercio e sviluppa una flotta potente per impedire a chiunque di mettere in discussione il tuo dominio dei mari. Ricordati che è probabile che le tue città siano particolarmente vulnerabili all'innalzamento del livello del mare dovuto ai cambiamenti climatici!

GIOCARE CONTRO LA FENICIA

Quando affronti la Fenicia tieni presente che con ogni probabilità quella civiltà ha occupato le coste di tutto il mondo e può mobilitare forze navali con molta rapidità. L'agenda di Didone, Guerre siciliane, la spinge a fondare le sue città sulle coste lasciando l'entroterra alle altre civiltà. Entrare in competizione con la Fenicia per il controllo dei mari ti porterà rapidamente a un conflitto.

SVEZIA

Questo regno scandinavo è uno dei più grandi fautori del moderno ordine politico internazionale: in *Gathering Storm* si presenta munito di tutti i mezzi necessari per la diplomazia. La Svezia guadagna Supporto diplomatico ogni volta che ingaggia un Grande Personaggio. Inoltre ottiene punti bonus per Grandi Ingegneri dalle Fabbriche e punti bonus per Grandi Scienziati dalle Università. La presenza della Svezia nella partita aggiunge tre Competizioni a punti esclusive nel Congresso Mondiale in epoca industriale.

LEADER

Cristina guida la Svezia. Seguendo la sua tradizione di protettrice dell'arte e della cultura, Cristina dà un bonus per il tema a qualsiasi Meraviglia con due slot Capolavoro o edificio con tre slot Capolavoro non appena gli slot sono tutti occupati. Inoltre possiede un edificio speciale per la Piazza del Governo: la Biblioteca della Regina. Quest'edificio contiene 2 slot per Scritti, Musica e qualsiasi tipo di Capolavoro artistico; inoltre fornisce un Titolo Governatore al completamento.

UNITÀ ESCLUSIVA

Karoliner: Quest'unità di epoca rinascimentale sostituisce la Picca e Moschetto, rispetto a cui è più veloce. Quando attacca, un Karoliner ottiene un bonus alla Forza di combattimento per ogni punto movimento inutilizzato.

INFRASTRUTTURA ESCLUSIVA

Museo all'aperto: Come si confà alla cultura che l'ha inventato, il miglioramento svedese Museo all'aperto fornisce ogni turno non solo Cultura, ma anche Lealtà alla sua città. Inoltre fornisce Turismo in base al numero di tipi di terreno diversi su cui sono costruiti i Centri cittadini svedesi (per esempio deserto, tundra, pianura, prateria o neve). Una città può contenere un solo Museo all'aperto: una volta completato, la casella che lo contiene non può essere scambiata con un'altra città.

GIOCARE CON LA SVEZIA

Solo il Canada si avvicina alla Svezia per la capacità di sfruttare il Congresso Mondiale. Inoltre Cristina è perfettamente in grado di ottenere da sola grandi risultati in campo culturale. Usare il Congresso Mondiale per promulgare Risoluzioni che avvantaggiano la tua Cultura e il tuo Turismo, già formidabili, può metterti rapidamente sulla strada verso la vittoria.

GIOCARE CONTRO LA SVEZIA

L'agenda di Cristina si chiama Minerva del Nord. Cristina vuole essere il leader che controlla il maggior numero di Capolavori e non ama le civiltà che collezionano anch'esse Capolavori. Cedere Capolavori alla Svezia ti farà probabilmente guadagnare il favore di Cristina, ma a lungo andare potrebbe essere una strategia controproducente, quando le sue gallerie a tema delle opere d'arte più grandi del mondo cominceranno ad attirare torme di turisti.

NUOVO LEADER PER INGHILTERRA E FRANCIA

LEADER

Eleonora d'Aquitania può governare l'Inghilterra o la Francia, esattamente come fece durante la sua vita in qualità di regina reggente. Ogni Capolavoro presente in una città di Eleonora riduce la Lealtà delle città straniere che si trovano nelle vicinanze. Una città che lascia un'altra civiltà a causa di una perdita di Lealtà e sta ricevendo la massima Lealtà per turno da Eleonora salta la fase di città libera e si unisce direttamente alla sua civiltà.

GIOCARE CON ELEONORA

Indipendentemente dal fatto che tu stia governando l'Inghilterra o la Francia, Eleonora dovrebbe dedicarsi ad acquisire Capolavori e costruire edifici per conservarli (cosa che molto probabilmente ti porterà a un conflitto con Cristina, se è presente nel gioco). Hai un'opportunità eccellente di sottrarre città ai tuoi vicini attraverso il meccanismo della Lealtà: dovresti approfittarne, incoraggiando il dissenso con il loro leader per portarle dalla tua parte. Non esitare a spostare Capolavori o Governatori per potenziare la Lealtà vicino al tuo confine: le voci sul tuo regno gentile si diffonderanno rapidamente.

GIOCARE CONTRO ELEONORA

Avere Eleonora come vicina ti obbligherà a concentrarti tutto il tempo sulla Lealtà del tuo popolo. La sua agenda, Impero angioino, la porta a preferire città molto popolate: allo stesso modo Eleonora apprezzerà i leader che hanno anch'essi grandi città. Se dovessi spargere molte piccole città con bassa Lealtà vicino al suo impero probabilmente la farai arrabbiare e la spingerai a convertirle.

NUOVE CITTÀ-STATO

Gathering Storm introduce nove città-stato, con nuovi bonus per la Sovranità.

Akkad è una città-stato militarista. Le unità da mischia e anti-cavalleria del Sovrano di Akkad infliggono il 100% dei danni alle mura di una città.

Bologna è una città-stato scientifica. I distretti del Sovrano di Bologna che contengono un edificio forniscono punti Grande Personaggio aggiuntivi del tipo corrispondente.

Cahokia è una città-stato mercantile. I Costruttori del Sovrano di Cahokia possono creare il miglioramento Cahokia Mounds, che fornisce Oro, Attrattiva e Abitazioni. Se sono adiacenti a un distretto, i Cahokia Mounds forniscono anche Cibo.

Cardiff è una città-stato industriale. Il Sovrano di Cardiff ottiene Energia per ogni edificio nel distretto Porto.

Fez è una città-stato scientifica. Il Sovrano di Fez ottiene +20 Scienza per ogni cittadino quando converte per la prima volta una città a una nuova religione.

Città del Messico è una città-stato industriale. Gli effetti a distanza delle Zone industriali e dei Quartieri dei divertimenti del Sovrano di Città del Messico si estendono per più caselle.

Nazca è una città-stato religiosa. I Costruttori del Sovrano di Nazca possono realizzare i miglioramenti Linee di Nazca. Queste forniscono Fede alle caselle adiacenti (con un bonus per l'eventuale presenza di risorse) e Appeal. In seguito le Linee possono aggiungere Produzione alle caselle adiacenti pianeggianti e Cibo alle caselle adiacenti con colline.

Ngazargamu è una città-stato militarista. Il costo per l'acquisto in cambio d'Oro delle unità terrestri militari e di supporto del Sovrano di Ngazargamu è ridotto in base al numero di edifici presenti nel distretto Accampamento della città.

Rapa Nui è una città-stato culturale. I Costruttori del Sovrano di Rapa Nui possono realizzare il miglioramento Moai. I Moai forniscono Cultura, con un ulteriore bonus se ci sono altri Moai adiacenti, se sono costruiti accanto a caselle di lago o di costa o se sono costruiti su suolo vulcanico. Nelle fasi successive della partita i Moai forniscono anche Turismo.

MERAVIGLIE NATURALI

Gathering Storm include sette nuove Meraviglie naturali che possono comparire sulla mappa del mondo.

Il **Vesuvio** è un vulcano speciale che occupa una casella invalicabile ed è sempre attivo. Fornisce Produzione extra alle caselle adiacenti. Quando erutta aumenta significativamente le rese delle caselle adiacenti, ma causa una grande perdita di popolazione.

Qobustan è una Meraviglia che occupa tre caselle. Fornisce Cultura e Produzione.

Sahara el Beyda è una Meraviglia che occupa quattro caselle e fornisce Scienza, Cultura e Oro.

Mato Tipila è una Meraviglia che occupa una singola casella invalicabile e aumenta la Fede e la Produzione fornite dalle caselle adiacenti.

Pamukkale è una Meraviglia che occupa due caselle invalicabili e fornisce un punto di Attrattiva, più un punto aggiuntivo se è adiacente a un Quartiere dei divertimenti. Fornisce anche grandi bonus per la posizione ai distretti Campus, Piazza del Teatro e Zona industriale, oltre a un bonus standard per la posizione ai Luoghi Santi. Inoltre è una fonte di acqua dolce.

Le **Chocolate Hills** sono una Meraviglia che occupa quattro caselle e forniscono Cibo, Produzione e Scienza.

Ik-Kil è una Meraviglia che occupa una singola casella invalicabile. Fornisce un bonus alla Produzione per la costruzione di Meraviglie e distretti nelle caselle adiacenti. Inoltre è una fonte di acqua dolce.

GRANDI MERAVIGLIE

Gathering Storm introduce sette nuove Grandi Meraviglie. Come sempre, ogni Grande Meraviglia può essere costruita solo una volta in tutta la partita.

Il **Golden Gate Bridge** dev'essere costruito in una casella costiera che ha la terraferma su due lati opposti. Una volta terminato, le unità possono attraversare la casella senza imbarcarsi. Il Golden Gate Bridge funziona come una strada moderna e aggiorna le strade alle sue due estremità in strade moderne. La città che lo costruisce ottiene un bonus all'Attrattiva, Appeal aumentato in tutte le caselle e Turismo extra da tutti i Parchi nazionali nella città. È sbloccato dalla tecnologia Combustione.

I **Grandi bagni** devono essere costruiti in una casella di terreni allagati. Una volta terminati, le caselle di terreni allagati lungo il fiume su cui sono costruiti diventano immuni ai danni provocati dalle inondazioni. Forniscono Fede ogni volta che una casella nella città si allaga. Sono sbloccati dalla tecnologia Ceramica.

Machu Picchu dev'essere costruito in una casella di montagna che non contiene un vulcano. Dopo la sua costruzione, le montagne forniscono un bonus standard per la posizione ai distretti Snodo commerciale, Piazza del Teatro e Zona industriale in tutte le città del giocatore. È sbloccato dalla tecnologia Costruzione.

Il **Tempio di Meenakshi** dev'essere costruito dopo che hai fondato una religione, in una casella adiacente a un Luogo Santo. Una volta terminato fornisce 2 Guru e rende meno costoso l'acquisto successivo di Guru. Le unità adiacenti ricevono un bonus alla Forza di combattimento teologico e al movimento. È sbloccato dal Progresso civico Pubblica Amministrazione.

L'**Orszaghaz** dev'essere costruito in una casella adiacente a un fiume. Una volta terminato fornisce un bonus al Supporto diplomatico ogni turno, a patto che tu sia Sovrano di una città-stato.

Il **Canale di Panama** è una versione "extra-large" del normale distretto Canale. La sua costruzione segue alcune regole speciali. Dev'essere costruito su terreno pianeggiante e almeno una casella adiacente alla sua deve soddisfare i seguenti criteri: Una casella adiacente deve poter contenere legalmente un distretto Canale collegato alla casella di costruzione del Canale di Panama; alternativamente deve contenere un Centro cittadino o dev'essere una casella acquatica o un'altra casella che può contenere un Canale collegato. Al completamento 1 o 2 distretti Canale adiacenti saranno costruiti automaticamente nelle caselle che soddisfano i criteri descritti sopra. Il gioco include un obiettivo per chi riesce a costruire un Canale di Panama in modo tale da rendere sette caselle terrestri attraversabili da unità navali. Questa Meraviglia è sbloccata dalla tecnologia Energia a Vapore.

L'**Università di Sankoré** dev'essere costruita in una casella di deserto o deserto con colline e adiacente a un distretto Campus che contiene un'Università. Al completamento, le Rotte commerciali provenienti dalle altre civiltà otterranno un bonus a Scienza e Oro, mentre il possessore della città stessa otterrà un bonus alla Scienza. Le Rotte commerciali interne dirette a questa città renderanno anche Fede. L'Università di Sankoré è sbloccata dalla tecnologia Istruzione.

SCENARI

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm include due nuovi scenari: La Peste Nera e Macchina da Guerra. Gli scenari sono versioni speciali di *Civilization VI* che si concentrano su un particolare periodo storico e introducono nuove regole, abilità e unità.

LA PESTE NERA

Questo scenario per quattro giocatori, limitato a 85 turni, è ambientato in Europa durante la Peste Nera. Saprà sopravvivere alle ondate di peste che si abatteranno sulle tue città? Per superare la crisi getterai le basi di un sistema di conoscenza o ricorrerai al fervore della Fede? Usa Medici della peste e Studiosi per tenere a bada gli effetti dell'epidemia o addestra dei Flagellanti per ispirare misericordia nelle tue città squassate dal morbo. Il nuovo distretto Quartiere murato e i suoi edifici

aiuteranno le tue città a superare i momenti peggiori. Sali sul trono di uno di quattro regni d'Europa durante uno dei capitoli più oscuri della sua storia.

MACCHINA DA GUERRA

Questo scenario multigiocatore uno contro uno, limitato a 40 turni, è ambientato all'inizio della Prima guerra mondiale. Vesti i panni dell'alto comando francese o di quello tedesco durante i primi, cruciali mesi del conflitto: il premio finale è la capitale della Francia. La Germania vince se riesce a catturare Parigi prima che il tempo si esaurisca, mentre la Francia vince se riesce a impedirglielo. Questo scenario metterà alla prova allo stesso tempo le tue abilità tattiche e il tuo intuito strategico.

ASSISTENZA TECNICA

Visita l'indirizzo **[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)** per ottenere i più aggiornati suggerimenti e consigli su *Civilization VI*, incluse soluzioni ai messaggi d'errore più frequenti e informazioni sugli account 2K, o per cambiare il tuo profilo 2K.

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (questo "Accordo") potrebbe essere periodicamente aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO (SERVIZI COLLEGATI INCLUSI), I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI ED DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., SUSSIDIARIE E AFFILIATE ("LICENZIANTE", "SOCIETÀ", "NOI", "NOSTRO/A"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

NELLA SECONDA "ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE", IL PRESENTE ACCORDO CONTIENE UNA CLAUSOLA VINCOLANTE DI RICORSO ALL'ARBITRATO INDIVIDUALE ED IRONUNCIATA OGNI FORMA DI CLASS ACTION CHE LIMITA I DIRITTI DELL'UTENTE NELL'AMBITO DEL PRESENTE ACCORDO IN RELAZIONE A QUALSIASI "DISPUTA" (V. SOTTO) TRA L'UTENTE E LA SOCIETÀ, OBBLIGANDO LE DUE PARTI A RISOLVERE LE DISPUTE TRALORO CON UN ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE E NON IN TRIBUNALE.

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

PER ADERIRE AL PRESENTE ACCORDO DI LICENZA, L'UTENTE DEVE ESSERE MAGGIORENNE SECONDO L'ORDINAMENTO DEL PROPRIO PAESE DI RESIDENZA. L'UTENTE È LEGALMENTE E FINANZIARIAMENTE RESPONSABILE DI TUTTE LE AZIONI COMPIUTE USANDO O ACCEDENDO AL NOSTRO SOFTWARE, IVI INCLUSE LE AZIONI COMPIUTE DA TUTTE LE PERSONE A CUI L'UTENTE ABBA CONSENTITO DI ACCEDERE AL PROPRIO ACCOUNT. L'UTENTE AFFERMA DI ESSERE MAGGIORENNE E DI COMPRENDERE E ACCETTARE IL PRESENTE ACCORDO (IVI INCLUSE LE CLAUSOLE SULLA RISOLUZIONE DELLE DISPUTE). SE L'UTENTE È MINORENNE, AL PRESENTE ACCORDO DEVONO ADERIRE UN GENITORE O UN TUTORE LEGALE.

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) come inteso dal Licenziante a meno che non sia diversamente specificato nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, gli storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto, alterato, modificato o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenzianti.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento, l'utente accetta di non attuare i seguenti punti e di non fornire indicazioni o istruzioni a qualsiasi altro individuo o entità su come:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, Virtual Goods e Virtual Currency (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata su o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare (compresi, a mero titolo esemplificativo, l'utilizzo di exploit o problemi tecnici) o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software;
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale vige il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI: Per attivare il Software, per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (denominate collettivamente "Funzioni speciali") possono essere richiesti il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche). L'accesso alle Funzioni speciali è limitato a un singolo Account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valore virtuale convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra disposizione presente in questo Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA: È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare o convertire in valuta virtuale convertibile Virtual Currency o Virtual Goods, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzioni speciali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ed a più utenti e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzioni speciali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi il download di aggiornamenti o patch. Il Licenziante può limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati con un preavviso di trenta giorni o immediatamente per motivi che esulano dal ragionevole controllo della società o in caso di violazione da parte dell'utente dei termini di un accordo o di una politica che regolamentano l'utilizzo del Software, ivi inclusi il presente Accordo e la Politica sulla privacy e i Termini di Servizio del Licenziante.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, inclusi, a mero titolo esemplificativo, mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, personaggi, oggetti o video di partite giocate. In cambio dell'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse al copyright,

con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla risoluzione, per qualunque motivo, del presente Account.

CONNESSIONE A INTERNET: Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni.

ACCOUNT UTENTE: Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere necessario avere e mantenere un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio una piattaforma di giochi di terzi o social network ("Account di terzi"), o un account con il Licenziante o suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software e alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di terzi. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terzi utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Virtual Currency e Virtual Goods, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Virtual Currency" o "VC") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Virtual Goods" o "VG"). A prescindere dalla terminologia usata, VC e VG rappresentano dei diritti di licenza limitati, soggetti a questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, con il presente documento il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare VC e VG ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software per fini personali e non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, VC e VG ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà su VC e VG a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una vendita di diritti in VC e VG.

VC e VG non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influenzano sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VC e/o VG, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VC e VG non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi si risolva secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso di VC o VG e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VC o ottenere VG dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VC o VG per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. VC e VG ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VC e VG solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terzi autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozio di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VC e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VC da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VC acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VC acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VC acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare VC e al massimo saldo attivo di VC accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VC effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che il abbia autorizzato o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare VC e VG accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi a VC e VG disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui vengono accreditati e addebitati VC sugli Account utente in relazione agli acquisti di VG o ad altri eventi. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare di VC e VG disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

USO DI VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Tutta la Virtual Currency e/o tutti i Virtual Goods acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla valuta e ai beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. VC e VG possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VC e VG a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VC e VG possono variare in qualsiasi momento. VC e VG disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VC e VG all'interno del Software. L'utilizzo di VC e VG costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VC e VG del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VC e VG sufficienti. VC e VG presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VC e VG a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VC e VG tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VC e VG tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILITÀ: VC e VG possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VC e VG, né convertirli in una VC convertibile. VC e VG non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni al Licenziante o a qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. VC e VG non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VC e VG oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: Tutti gli acquisti di VC e VG sono definitivi e in nessun caso potranno essere riacquiriti, trasferibili o sostituibili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare VC e VG nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o a chiunque altro.

NON TRASFERIBILITÀ: Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VC e VG, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, VC e VG dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo fanno a proprio rischio e sono responsabili e obbligati nei confronti del Licenziante e dei suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione sia avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di altri intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferisca o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenga o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso a VC e VG del suo Account utente o chiedere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo a VC e VG e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: La VC è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VC da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VC e VG) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile od obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un'area geografica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un beneficiario terzo del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.take2games.com/privacy, prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o manodopera, sempre che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa della variabilità di hardware, Software, collegamenti a Internet e utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sullo specifico computer o sulla specifica unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce l'assenza di interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente; che il Software soddisferà le esigenze dell'utente; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terzi e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessuna dichiarazione né consiglio orale o scritto del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcuni ordinamenti non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito e a patto che l'utente risieda in uno degli stati membri dell'UE, il Licenziante garantisce che il Software sarà adeguato allo scopo di qualità soddisfacente, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di idoneità a un dato scopo o di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da alcun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE NEI CONFRONTI DEL LICENZIANTE

Nella misura massima consentita dalla normativa vigente l'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e dei suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE IL LICENZIANTE NON SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORMAZIONI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, DA MANCATO GUADAGNO O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE SULLA BASE DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELL'AREASOSPABILITÀ EXTRA CONTRATTALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO NON SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

SE L'UTENTE RISIEDA IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE O I DANNI SUBITI DALL'UTENTE RAGIONEVOLMENTE ATTRIBUIBILI ALLA VIOLAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO DA PARTE DEL LICENZIANTE O ALLA SUA NEGLIGENZA. IL LICENZIANTE NON È INVECE RESPONSABILE PER PERDITE O DANNI NON PREVEDIBILI.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSE CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi VC e VG a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi VC e VG associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene eliminato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, tutta la VC e i VG a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server clienti o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi VC e VG associati al suo Account utente, e dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati sviluppati completamente senza l'utilizzo di fondi pubblici e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante all'indirizzo indicato sotto.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e di qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato per qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano incosti o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per alcun tipo di spesa, dovendolo anzi manlevare da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata al fine di renderla applicabile e solo per lo stretto necessario, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE - LEGGERE QUESTA SEZIONE ATTENTAMENTE. PUÒ ALTERARE SIGNIFICATIVAMENTE I DIRITTI DELL'UTENTE, IVI COMPRESO IL DIRITTO A INTENTARE UNA CAUSA DINNANZI A UN GIUDICE.

1. La presente sezione sull'arbitrato individuale vincolante non si applica nella misura in cui è proibita dalla normativa del paese di residenza dell'utente.
2. L'utente e la Società convengono che, fatte salve le materie elencate nel paragrafo sottostante intitolato Materie escluse dall'arbitrato, in caso di disputa, pretesa o controversia sorta tra le parti in relazione a un qualsiasi prodotto o servizio della Società (d'ora in poi, "Disputa"), si fonda essa su una legge, un regolamento, un'ordinanza, sulla responsabilità contrattuale o extracontrattuale (ivi incluse le ipotesi di truffa, falsa dichiarazione, persuasione fraudolenta e negligenza) o su una qualsiasi altra teoria legale o equitativa, e che include espressamente la validità, l'efficacia e l'ambito della presente sezione intitolata "ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE" (eccezione fatta per la clausola di rinuncia alla class action di cui sotto), tale Disputa sarà sottoposta ad arbitrato vincolante secondo le modalità descritte sotto, anziché essere decisa in tribunale. Il termine "Disputa" dev'essere inteso nel senso più ampio possibile e include, a mero titolo esemplificativo, tutte le questioni che possono sorgere sulla base del presente Accordo, della Politica sulla privacy, dei Termini di servizio e di ogni altro accordo con la Società. L'utente comprende che l'arbitrato non prevede l'intervento di giudici o giurie e che il riesame di un lodo arbitrale in tribunale presenta determinati limiti.
3. Materie escluse dall'arbitrato. L'utente e la Società convengono che le pretese fatte valere individualmente dall'utente dinanzi ai giudici di pace o loro equivalenti non sono soggette ai termini sull'arbitrato contenuti nella presente sezione. Inoltre, tanto la Società quanto l'utente conservano il diritto di richiedere in tribunale provvedimenti ingiuntivi al fine di preservare lo status quo per la durata dell'arbitrato.
4. Rinuncia alla class action. L'ARBITRATO CONDOTTO SECONDO LA PROCEDURA ARBITRALE QUI DESCRITTA POTRÀ ESSERE RICHIESTO SOLO SU BASE INDIVIDUALE. Né l'utente né la Società potranno riunire o consolidare dispute promosse da o contro altri individui o entità o richiedere l'arbitrato in rappresentanza di essi, ad esempio come membri rappresentativi di una classe o di un interesse pubblico in relazione a qualsivoglia Disputa. Inoltre, salvo l'eventuale consenso tra le parti, l'arbitro non potrà consolidare le pretese di più di una persona. L'arbitro potrà assegnare o concedere qualsiasi rimedio individuale ammesso dalla legge applicabile, ma non potrà farlo contro la Società a favore di individui terzi diversi dall'utente.
5. Diritto di rifiutare l'arbitrato vincolante. QUALORA L'UTENTE DESIDERI RIFIUTARE L'ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE COME UNICO METODO DI RISOLUZIONE DELLE DISPUTE, DEVE NOTIFICARCELO PER ISCRITTO ENTRO 30 GIORNI DALLA DATA DELLA SUA ACCETTAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO (SALVO PER LA PRESENTE SEZIONE SULL'ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE), A MENO CHE LA LEGGE APPLICABILE NON IMPONGA UN TERMINE MAGGIORE. La notifica scritta va indirizzata a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. La notifica deve includere (1) il nome completo dell'utente; (2) il suo indirizzo postale; (3) il suo ID online del Social Club, qualora ne possieda uno e (4) una dichiarazione inequivocabile secondo cui non desidera risolvere le dispute con la Società per mezzo di arbitrati. La responsabilità in merito alla ricezione da parte della Società della notifica di rifiuto dell'arbitrato ricade sull'utente. Si consiglia perciò di utilizzare un mezzo postale che fornisca una ricevuta scritta dell'avvenuta consegna.
6. Notifica di Disputa. Qualora l'utente ritenga vi siano gli estremi per una Disputa con la Società, la prima cosa da fare è inviare un avviso scritto a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, in modo da consentire alla Società di risolvere la Disputa informalmente tramite negoziazione. L'avviso dev'essere prodotto entro due (2) anni dal momento in cui sorge la Disputa e in ogni caso non oltre la data in cui sarebbe scaduto il termine di prescrizione per avviare la corrispondente causa civile dinanzi al tribunale. La mancata tempestività dell'utente comporterà la preclusione del soddisfacimento di qualsivoglia pretesa. Qualora la Società ritenga vi siano gli estremi per una Disputa con l'utente, la Società invierà il suo avviso all'indirizzo postale dell'utente presente nei suoi archivi, se possibile. L'utente e la Società accettano di negoziare in merito alla Disputa in buona fede per almeno 30 giorni dalla ricezione del relativo avviso. Qualora la Disputa non venga risolta entro 30 giorni dalla data di ricezione dell'avviso di Disputa, una delle due parti potrà richiedere l'arbitrato secondo quanto stabilito nella presente sezione.
7. Regole e procedura dell'arbitrato. L'arbitrato sarà soggetto allo U.S. Federal Arbitration Act e alla legge sull'arbitrato federale e sarà condotto da Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. ("JAMS") secondo le regole fissate in JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures in vigore dal primo luglio 2014 ("Regole JAMS"), così come modificate dal presente accordo sull'arbitrato. Le Regole JAMS, incluse le istruzioni su come avviare un arbitrato, sono consultabili sul sito di JAMS: <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Società pagherà le spese di propria spettanza per il procedimento arbitrale in base alle Regole JAMS e, qualora l'utente sia in grado di dimostrare che le spese di propria competenza per la procedura arbitrale sono proibitive rispetto alle spese legali che avrebbe altrimenti affrontato in una causa civile, la Società pagherà quella parte delle spese per l'avvio dell'arbitrato e di udienza che l'arbitro avrà reputato necessaria per impedire che il costo dell'arbitrato risulti esorbitante rispetto a quello di una normale causa in tribunale. Ciascuna parte pagherà le proprie spese legali, a meno che la o le pretese fatte valere consentano alla parte vittoriosa di ottenere il rimborso delle spese legali sostenute, nel qual caso l'arbitro condannerà alle spese secondo la normativa vigente.
8. Sede dell'arbitrato. Nel caso in cui le Regole JAMS richiedano la partecipazione fisica a un'udienza, sarà l'utente a scegliere se l'udienza debba tenersi nella Contea di New York nello Stato di New York o nella contea statutaria in cui l'utente risiede.
9. Lodo arbitrale. La decisione o lodo arbitrale sarà definitiva e vincolante per le parti. A meno che non sia stato diversamente convenuto tra le parti, la decisione o lodo costituirà la base fattuale e legale del lodo. L'arbitro potrà assegnare solo i rimedi legali o equitativi richiesti dalle parti e che l'arbitro ritiene supportati da prove credibili e rilevanti. La decisione o lodo avrà la stessa natura esecutiva di una sentenza definitiva di un tribunale competente. Qualora una delle parti contesti l'invalidità del lodo e perda, essa dovrà rimborsare all'altra le spese legali sostenute per il giudizio sull'invalidità del lodo.
10. Ultrattività. La presente sezione sull'arbitrato individuale vincolante sopravvive alla risoluzione per qualsiasi motivo del presente Accordo e all'interruzione della fornitura dei servizi all'utente da parte della Società.
11. Inapplicabilità delle modifiche ai termini e condizioni. Sebbene la Società possa modificare l'Accordo di licenza per l'utente finale, la Politica sulla privacy, i Termini di servizio e ogni altro accordo a propria esclusiva discrezione, essa non ha il diritto di alterare il presente accordo sull'arbitrato o le regole in esso stabilite una volta che la Disputa sia sorta.
12. Scorponabilità. Qualora una parte della presente sezione sull'arbitrato sia giudicata invalida, inefficace o illegale, la sezione resterà complessivamente valida ed efficace e le restanti clausole saranno interpretate come se quelle invalide, inefficaci o illegali non fossero mai esistite. L'unica eccezione al riguardo è costituita dalla clausola di rinuncia alla class action. Qualora la clausola che impedisce di ricorrere all'arbitrato in forma di class action o collettiva sia giudicata invalida, inefficace o illegale, il presente accordo sull'arbitrato sarà da ritenersi nullo e inefficace nella sua interezza e la Disputa potrà essere risolta in tribunale secondo le regole e le procedure applicabili alle class action. Se per un qualsiasi motivo una pretesa dovesse essere fatta valere in tribunale anziché dinanzi all'arbitro, tale tribunale potrà essere esclusivamente una corte statale o federale della Contea di New York nello Stato di New York. Qualora sia ammesso dalla legge, ciascuna parte può chiedere il trasferimento dinanzi a una corte federale dell'azione civile promossa dinanzi a una corte statale.

NORMATIVA APPLICABILE

Il presente Accordo è da considerarsi stipulato nello stato di New York e sarà regolato e interpretato in base all'ordinamento dello stato di New York, salvo nei casi in cui è previsto altrimenti dalle sue norme di diritto internazionale privato. Per qualsiasi disputa non soggetta all'arbitrato individuale vincolante, l'utente e la Società accettano di riconoscere la giurisdizione esclusiva alle corti statali e federali della Contea di New York nello Stato di New York e di rinunciare a ogni obiezione sulla competenza territoriale o funzionale o di foro inopporlo di tali tribunali (senza tuttavia limitare il diritto di ciascuna parte a trasferire il caso presso una corte federale, laddove ammissibile). Il presente paragrafo sarà interpretato nella misura più ampia consentita dalla legge applicabile. Per esempio, se l'utente risiede in uno degli stati membri dell'UE, beneficerà di ogni disposizione inderegole contenuta nelle normative a protezione dei consumatori applicabili nel paese di residenza e potrà avviare o far trasferire i procedimenti giudiziari relativi al presente Accordo nei tribunali dello stato membro dell'UE in cui risiede. L'utente accetta che qualsiasi violazione da parte sua del presente Accordo, della Politica sulla privacy, dei Termini di servizio o di qualsiasi altro accordo con la Società rappresenterà una difesa per cause esimenti (di natura legale o equitativa) contro qualsivoglia pretesa avanzabile nei confronti della Società in relazione ai Servizi online. L'utente e il Licenziatario convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso. La Società ha il diritto di agire in sede civile nei confronti dell'utente per qualsiasi violazione da parte di quest'ultimo dell'Accordo di licenza per l'utente finale, dei Termini di servizio, della Politica sulla privacy o di qualsiasi altro termine o condizione legati ai suoi software e servizi, configurando tale comportamento come violazione di un'obbligazione contrattuale o di un diritto di common law o di eventuali norme statali o federali applicabili.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

All'utilizzo del Software si applicano tutti gli altri termini e condizioni dell'EULA.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Sviluppato da Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software e i rispettivi logo sono marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2016 RAD Game Tools, Inc. Utilizza Granny Animation. Copyright © 1999-2016 RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilizza Havok®. © Copyright 1999-2016 Havok.com, Inc. (e suoi licenziatari). Tutti i diritti riservati. Visita www.havok.com per ulteriori dettagli. AMD, il logo AMD Arrow, Radeon, Crossfire e qualsiasi loro combinazione sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di Advanced Micro Devices, Inc. negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Microsoft, DirectX, Visual Studio e Windows sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Lua Copyright © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Tutti gli altri marchi e marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente fittizi e non intendono rappresentare o descrivere alcun evento, persona o entità reali.