SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1 : AU COMMENCEMENT 5

Introduction 5

À propos de ce manuel 5

La Civilopédia 6

Les didacticiels 6

Commencer une partie 7

Le site *Civilization VI* 11

Sauvegarde et chargement d'une partie 12

Difficulté 14

Écran des options 15

SECTION 2 : LES BASES 18

Introduction 18

La structure des tours dans *Civilization VI* 18

Civilisations et dirigeants 18

Conseillère 19

L'interface 22

Commandes 24

Brouillard de guerre 25

Écrans des informations du jeu 27

Terrain 30

Ressources 41

Unités 49

Liste des actions d'une unité 54

Déplacement 62

Combat 66
Barbares et villages tribaux. 83
Villes 86
Nourriture et croissance de la ville 96
Technologie 99
Culture. 103
Bâtisseurs et améliorations 106
Liste des actions du bâtisseur. 114
Gouvernements 115
Doctrines sociales 115
Religion 117
Cités-états 119
Personnages illustres 122
Or 129
Activités. 131
Merveilles 132
Diplomatie. 133
Victoire et défaite 139
SECTION 3 : RÈGLES AVANCÉES. 144
Combat aérien 145
Arme atomique 148
Régiments et armées 149
Multijoueur *Civilization VI* 150
CRÉDITS. 155
SUPPORT TECHNIQUE 170

SECTION 1 :

AU COMMENCEMENT



PRÉSENTATION

Bienvenue dans *Sid Meier's Civilization VI !* Vous allez pouvoir incarner les plus grands dirigeants de l'histoire, dans une lutte militaire, diplomatique, technologique, culturelle et économique sans fin. Nombreuses sont les voies possibles dans *Civilization VI*. L'avenir vous tend les bras. Saurez-vous mener votre peuple vers une victoire militaire, culturelle, religieuse ou technologique ? Périrez-vous sous les roues des chars ennemis avant de sombrer dans les limbes de l'histoire ?

Votre peuple attend que vous lui montriez le chemin ! Le guiderez-vous vers la gloire ? Bâtirez-vous un empire à l'épreuve des siècles ?

Profitez et bonne chance !

À PROPOS DE CIVILIZATION VI

Civilization VI est le sixième volet de la célèbre série de jeux vidéo qui vit le jour au début des années 1990. La plus pérenne et la meilleure des simulations historiques jamais réalisées, reconnue pour sa richesse et son caractère addictif.

Civilization VI ne craint pas la comparaison avec ses aînés et offre de nouvelles façons d'aborder votre monde : Des villes qui s'étendent physiquement sur la carte, des voies de recherches technologiques et culturelles capables de débloquer tout le potentiel de votre empire en gestation et des dirigeants qui s'affrontent pour atteindre des objectifs conflictuels, selon leurs traits de caractères historiques propres

À PROPOS DE CE MANUEL

Le manuel contient toutes les informations utiles pour jouer à *Civilization VI*. Il est divisé en 3 sections principales : "Au commencement" (que vous lisez), "Les bases", pour tout savoir avant de lancer une partie de *Civilization VI* (tout au moins à l'ère industrielle) et les "Règles avancées", qui vous renseigneront sur le combat aérien, les armes atomiques, le mode multijoueur les crédits, le support technique et les incontournables mentions sur le copyright.

Comme toujours, nous vous conseillons de découvrir *Civilization VI* à travers le didacticiel, accessible depuis le menu principal. Mais vous pouvez aussi simplement vous lancer sans préambule. Quelle que soit votre préférence, ce manuel et la Civilopédia du jeu (voir ci-dessous) sont là pour clarifier toute question que vous vous poserez. Vous pouvez, si vous le souhaitez, lire cet excellent document dans son intégralité... Sachez toutefois que vous pouvez jouer, et gagner, sans vous y plonger.

LA CIVILOPÉDIA

La Civilopédia est un corpus des connaissances relatives à *Civilization VI* disponible en cours de partie. Pour y accéder, il suffit d'appuyer sur l'icône "?" située dans le menu **DE DROITE** accessible de grâce au bouton "R".

La Civilopédia se compose de thèmes principaux, listés sur la gauche de l'écran. Sélectionnez l'un d'eux pour l'ouvrir, puis sélectionnez un sujet spécifique.

La partie Concepts de jeu contient une version condensée du manuel, répartie en petites sections.

LE DIDACTICIEL

Le didacticiel est une partie spéciale, destinée à vous enseigner les bases du jeu. Une fois complété, vous connaîtrez les bases, mais votre conseillère restera à vos côtés pour vous aider à progresser. Vous pouvez définir la fréquence de ses interventions dans le menu des Paramètres.

ACCÉDER AU DIDACTICIEL

Une fois le logiciel installé, lancez une partie (voir la section suivante). Dans le menu principal, sélectionnez "Didacticiel".

Vous accèderez ainsi au menu suivant :



COMMENCER UNE PARTIE

Lancez le jeu après qu'il a été installé.

Regardez la séquence animée d'introduction (ou appuyez sur **N'IMPORTE QUEL BOUTON** pour la passer), puis utilisez le stick droit pour sélectionner Solo dans le menu principal, suivi de "Jouer" pour lancer une partie avec les valeurs par défaut. Le jeu commencera immédiatement.

Si vous souhaitez personnaliser l'expérience, sélectionnez "Créer une partie" pour définir la difficulté, la taille de la carte, la civilisation etc. Puis sélectionnez "Lancer la partie" pour commencer votre partie.

Idéal pour commencer sans plus tarder. Si vous souhaitez en savoir plus sur les options de jeu, consultez la section suivante.



MENU PRINCIPAL

Le menu principal apparaît après l'animation d'introduction. Il propose les choix suivants :

SOLO

Sélectionnez cette option pour jouer une partie en solo. (voir ci-dessous)

MULTIJOUEUR

Pour paramétrer une partie multijoueur. Consultez la section sur les parties en multijoueur des "Règles avancées".

OPTIONS DE JEU
Sélectionnez cette option pour modifier vos options de jeu.

DIDACTICIEL
Sélectionnez cette option pour apprendre à jouer. Nous vous présenterons tous les aspects du jeu.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE
Sélectionnez cette option pour activer ou désactiver le contenu téléchargeable.

CRÉDITS
Sélectionnez cette option pour découvrir la liste des personnes qui ont participé à la création de *Sid Meier's Civilization VI*.



MENU SOLO
Cet écran est accessible depuis le menu principal (voir ci-dessus) et propose les options suivantes :

JOUER
Sélectionnez cette option pour jouer avec les paramètres "par défaut". Si vous avez modifié les paramètres par défaut en cours de session, ils seront appliqués aux parties suivantes.

CRÉER UNE PARTIE
Ce bouton fait apparaître l'écran "Créer une partie", qui vous permet de choisir une civilisation, le niveau de difficulté, la taille de la carte etc. Voir ci-dessous.



ÉCRAN DE CRÉATION DE PARTIE

Cet écran vous permet de personnaliser votre partie, suivant vos préférences de jeu.

CHOIX DE CIVILISATION

Faites défiler les civilisations pour sélectionner un dirigeant et le peuple associé. Le menu Civilisation affiche tous les leaders/civilisations disponibles. Il affiche également les caractéristiques du leader et les principaux bâtiments et unités de la civilisation. Faites défiler la liste et choisissez la civilisation que vous souhaitez diriger. Le “?” en haut de la liste représente le bouton “Dirigeant aléatoire”. Sélectionnez cette option pour en choisir un au hasard.

Une fois votre sélection effectuée, passez au menu suivant pour poursuivre la personnalisation de la partie.

DIFFICULTÉ

Vous pouvez définir le niveau de difficulté de votre partie, de "Colon" (le plus facile), à "Divinité" (le plus difficile). Ce paramètre commande une série de facteurs, de l’intelligence de l’IA ennemie aux récompenses données par les villages tribaux. Voir la section "Niveaux de difficulté" en page 14 pour plus de détails.

VITESSE DE LA PARTIE

Elle détermine la durée de tours de chaque tâche à compléter, comme la construction des bâtiments, la recherche de technologies etc. Le niveau "En ligne" propose des parties rapides et frénétiques. "Standard" est le niveau par défaut. Nous le conseillons aux débutants. "Épique" et "Marathon" allongent la durée de presque toutes les tâches. Nous vous conseillons de faire plusieurs parties "Standard" avant de passer à ces niveaux.

TYPE DE CARTE
Choisissez ici le type de carte, dont une option aléatoire.

CONTINENTS
Comme à la maison. Sélectionnez cette option pour créer un monde similaire à notre Terre, doté de plusieurs grands continents et de quelques îles.

FRACTALE
Un monde imprévisible, avec des terres émergées plus ou moins grandes.

MER INTÉRIEURE
Crée un immense océan intérieur.

PLATEAUX D'ÎLES
Ce monde propose plusieurs îles (grandes et moyennes), ainsi que quelques îlots.

PANGÉE
Ce monde génère un gigantesque continent, avec quelques îles éventuelles.

ALÉATOIRE
Un monde généré de façon aléatoire, pour ceux qui aiment les surprises !

TAILLE DE LA CARTE
Lorsque vous aurez choisi votre type de carte, vous pourrez en définir la taille. Plusieurs options sont proposées. La taille détermine le nombre de civilisations présentes dans la partie. Placez votre curseur sur les différentes options pour en connaître le nombre. "Duel" est la plus petite, «Immense» est la plus grande.

PARAMÈTRES AVANCÉS

L'écran des Paramètres avancés vous propose d'autres options de personnalisation. Pour y accéder, sélectionnez "Paramètres avancés", en bas de l'écran Créer une partie.



Vous pourrez alors ajouter le nombre exact de joueurs IA, changer le rythme, la taille, les types de victoire et bien d'autres détails. Sélectionnez "Lancer la partie" quand vous aurez terminé ou sur "Retour" pour revenir à l'écran Paramétrer une partie.

LANCER LA PARTIE

Appuyez sur le bouton “+” pour commencer une partie avec les paramètres sélectionnés.

RETOUR

Le bouton “B” vous ramène à l’écran “Solo” précédent.

CHARGER CONFIGURATION

Cela vous permettra de charger une configuration que vous aurez préalablement enregistrée.

SAUVEGARDER CONFIGURATION

Ici, vous pourrez sauvegarder vos configurations de jeu préférées.

LE SITE CIVILIZATION VI

Le site *Civilization* est une source précieuse d'informations et d'astuces, avec des blogs de développeurs, des interactions de la communauté et des moddings. Visitez le site pour découvrir les nouveautés, correctifs et informations les plus récents sur l'univers *Civilization VI* !

WWW.CIVILIZATION.COM

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Sauvegardez ou chargez une partie *Civilization VI* à n'importe quel moment.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, appuyez sur le bouton “+” pour ouvrir le Menu, puis sélectionnez “Sauvegarder partie” pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.

ÉCRAN DE SAUVEGARDE DU JEU



Sélectionnez “Sauvegarder partie” pour enregistrer votre progression avec le nom par défaut ou entrez-en un. Le jeu sera sauvegardé et vous retournez dans la partie en cours.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE

AU DÉBUT DU JEU

Dans le menu principal, sélectionnez "Solo" puis sur le bouton "Charger une partie". Vous passerez alors à l'écran de chargement d'une partie.

EN COURS DE JEU

Appuyez sur le bouton “+”, puis sélectionnez “Charger une partie”.

ÉCRAN DE CHARGEMENT D'UNE PARTIE



Une fois sur cet écran, sélectionnez le nom du fichier de sauvegarde, puis appuyez sur “A” ou électionnez “Charger une partie”. Cette partie se chargera et vous pourrez la reprendre au dernier point de sauvegarde.

SAUVEGARDES SPÉCIALES

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Le programme sauvegarde automatiquement la partie, tous les deux tours. (Vous pouvez modifier la fréquence des sauvegardes automatiques sur l'écran des Options.) Pour charger une sauvegarde automatique, sélectionnez le bouton “Sauvegarde automatique” sur l’écran de chargement d’une partie, puis sélectionnez “Charger une partie”. Cette partie sauvegardée automatiquement se chargera et vous pourrez la reprendre au dernier point de sauvegarde.

SAUVEGARDE RAPIDE

Une autre option de sauvegarde/chargement est possible : "Sauvegarde rapide", très utile quand vous manquez de temps. Pour sauvegarder une partie, appuyez sur le bouton “+” pour ouvrir le Menu, puis sélectionnez « Sauvegarde rapide”. Une seule partie peut être sauvegardée à la fois ; toute future sauvegarde rapide viendra écraser la précédente.

DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté détermine plusieurs facteurs, parmi lesquels la force des IA adverses, la vitesse de croissance de votre civilisation etc.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Classés du plus facile au plus difficile :

COLON

CHEF TRIBAL

SEIGNEUR

PRINCE

ROI

EMPEREUR

IMMORTEL

DIVINITÉ

EFFETS DE DIFFICULTÉ

"Prince" est le niveau intermédiaire. À ce niveau, ni vous ni vos adversaires IA n'aurez d'avantages particuliers. Les niveaux inférieurs octroient des bonus sur les unités de combat et le niveau d'expérience. Les barbares sont moins agressifs et moins intelligents.

Dans les niveaux supérieurs, l'IA bénéficie de bonus croissants sur les rendements, les unités de combat et la technologie. Vos adversaires disposeront ainsi peut-être d'unités de départ plus nombreuses et feront preuve d'une plus grande agressivité.

L'ÉCRAN DES OPTIONS DE JEU

L'écran des options de jeu vous permet de modifier différents paramètres. Appuyez sur les boutons “L” et “R” pour naviguer entre les onglets et changer les options de la section choisie.



JEU

Les "Options de jeu" sont les suivantes :

Combat rapide : Pour des animations plus rapides des séquences de combat.

Déplacement rapide : Pour des animations plus rapides des séquences de déplacement.

Fin du tour auto. : Pour un cycle automatique des tours quand le joueur a épuisé les actions possibles.

Didacticiel : Pour définir le niveau des commentaires de la conseillère pendant la partie.

Tours avant sauvegarde automatique : Pour définir la fréquence de création d'une sauvegarde.

Tour bloqué par les attaques de ville : Ceci activera et désactivera le blocage durant une attaque à distance de la ville.

Conseillère : Ceci active ou désactive les informations du conseillère dans le jeu.

Nombre de sauvegardes auto. à garder : Pour définir le nombre maximum de sauvegardes automatiques à conserver, supprimant automatiquement les plus anciennes.

Cycle jour/nuit : cette barre de curseur ajuste le cycle jour/nuit.

Cycle jour/nuit animé : Pour activer/désactiver l'heure du jeu animée.

AUDIO

Cet écran vous permet de régler le volume de différentes sources du jeu.

Volume général : Règle le volume du jeu.

Volume de la musique : Règle le volume de la musique.

Volume effets sonores : Règle le volume des effets - explosions, cris de guerre etc.

Volume sons ambiants : Règle le volume des sons d'ambiance - oiseaux, vagues etc.

Volume des voix : Règle de volume des conseillers et des dirigeants.

INTERFACE

Cet écran vous permet de configurer différents modes et options de l'interface.

Sous-titres des cinématiques : Pour activer/désactiver les sous-titres. Format de l'heure : Pour sélectionner le format 12 ou 24 heures de l'horloge.

Voir la vidéo d'introduction : Si cette option est activée, la vidéo d'introduction se lancera au début d'une nouvelle partie.

Changements d'unités automatiques : Si cette option est activée, l'unité suivante disponible sera sélectionnée automatiquement.

Taille de la mini-carte : Ce curseur ajustera la taille de la mini-carte.

Délai bulle d'informations : Ce curseur ajustera la durée après laquelle une bulle d'information apparaîtra.

SECTION 2 :

LES BASES



PRÉSENTATION

Cette section du manuel offre un aperçu de *Sid Meier's Civilization VI* et détaille tout ce qu'il vous faut savoir avant de commencer. Quand vous le souhaiterez, consultez les Règles avancées pour plus d'informations sur les tactiques, le multijoueur et plus.

N'oubliez pas non plus la Civilopédia. Voir en page 6 pour plus de détails.

LA STRUCTURE DES TOURS DANS CIVILIZATION VI

APERÇU

Civilization VI propose deux formats. Le mode solo est au "tour par tour", alors que le mode multijoueur peut se jouer en tours "simultanés".

PARTIES AU TOUR PAR TOUR

Une partie en solo de *Civilization VI* se déroule au tour par tour : vous jouez votre tour (déplacer des unités, mener la diplomatie, gérer les villes etc.). Chaque adversaire joue alors à son tour, avant de vous repasser la main. Le cycle se poursuit jusqu'à la victoire de l'un des protagonistes.

PARTIES EN TOURS SIMULTANÉS

Le mode multijoueur peut se jouer en "tours simultanés". Dans ce type de partie, vous et vos adversaires entamez vos tours simultanément. Chaque joueur déplace ses unités, conduit la diplomatie, gère ses villes en même temps. Lorsque tous les acteurs ont entré leurs commandes, le tour se termine et un autre débute. Si vous le souhaitez, vous pouvez paramétrer un chrono. tour, qui limite le temps de saisie des commandes par tour.

Les parties en tours simultanés sont très prenantes, mais ne s'adressent pas à tous les joueurs. Nous conseillons aux débutants de s'entraîner sur des parties de *Civilization VI* au tour par tour avant de passer à cet autre mode.

CIVILISATIONS ET DIRIGEANTS

Chaque civilisation de *Civilization VI* est unique, avec des "traits de caractère", des unités de combats et des infrastructures propres. Tout comme les dirigeants, qui révèlent leurs caractéristiques plus ou moins tôt dans le jeu.

Toutes ces données (traits de caractère, unités uniques et infrastructures) sont visibles lors du paramétrage de la partie, quand vous choisissez une civilisation. Vous les trouverez aussi dans la section Civilisations de la Civilopédia.

TRAITS DE CARACTÈRE DES CIVILISATIONS

Comme décrit ci-dessus, chaque civilisation a son propre caractère, qui lui offre un avantage spécial en cours de partie. Ces bonus sont conséquents et participent souvent à un type particulier de victoire. Par exemple, la France reçoit un bonus de tourisme pour ses merveilles, très utile pour une victoire culturelle.

TRAITS DE CARACTÈRE DES DIRIGEANTS

Chaque civilisation a son dirigeant. Certaines vous donnent même le choix entre plusieurs. Comme pour les civilisations, chaque dirigeant est unique. Ils sont toutefois différents de ceux des peuples et peuvent même varier suivant les personnages au sein d'un même groupe.



UNITÉS EXCLUSIVES

Chaque civilisation possède au moins une "unité unique". Elles disposent d'une série d'effets, pouvant aller d'une force inhabituelle au combat à des aptitudes supplémentaires. Ces unités ne sont disponibles que dans certaines zones et peuvent parfois remplacer les unités standard d'autres civilisations. Certains traits de caractère de dirigeant offrent des unités uniques supplémentaires à leur peuple.

INFRASTRUCTURE UNIQUE

Chaque civilisation dispose d'infrastructures uniques. Il peut s'agir d'un bâtiment spécial, comme l'American Film Studio, un quartier particulier, le carnaval brésilien ou même une amélioration des cases, avec le Sphinx égyptien. Certaines de ces infrastructures remplacent les sites standard du jeu (le quartier du carnaval, par exemple, remplace le complexe de loisirs), tandis que d'autres sont réellement uniques, comme le Sphinx.

LA CONSEILLÈRE

En qualité de dirigeant d'une grande civilisation, vous disposez d'une conseillère avisée, qui vous aide dans votre progression. Elle vous indique les facteurs qu'elle pense importants ou que vous pourriez avoir oubliés.



CONTACTER LA CONSEILLÈRE

Au cours de la partie, la conseillère apparaît dans des fenêtres "popup", souvent avec des liens vers d'autres informations en lien avec le sujet. Vous pouvez les suivre ou les ignorer en appuyant sur le bouton “A” ou en touchant l’écran avec trois doigts.



DÉSACTIVER LA CONSEILLÈRE

Vous pouvez déterminer l'aide dont vous avez besoin du Conseiller dans les "Options de jeu" sous l'onglet "Jeu" Vous avez alors le choix entre "Je découvre Nintendo Switch", "Je découvre Civilization", "Je découvre Civilization VI" ou "Désactiver". "Je découvre Nintendo Switch" apporte des conseils adaptés à un joueur qui a déjà joué à Civilisation, mais qui débute sur Nintendo Switch. "Je découvre Civilization" apporte des conseils adaptés à un débutant et explique toutes les bases du jeu. Avec "Je découvre Civilization VI", la conseillère estime que vous avez déjà joué à Civilization et ne met en exergue que les nouvelles fonctionnalités du jeu. Sélectionnez "Désactiver" pour ne plus la voir.

INTERFACE

ÉCRAN PRINCIPAL

L'écran principal sera votre principale base d'opérations. Vous pourrez y déplacer vos unités, engager le combat et construire des villes.



CARTE PRINCIPALE

La carte principale affiche le "monde connu", c'est-à-dire les endroits que vous avez explorés, vos villes, le territoire, les ressources et les aménagements, ainsi que vos unités et toutes les terres neutres ou étrangères qui vous sont "visibles".

AFFICHAGE DE LA CARTE PRINCIPALE

Il y a plusieurs façons de changer de point de vue sur la carte principale.

DÉFILEMENT ET SÉLECTION

Utilisez le stick gauche pour déplacer le curseur de sélection. Utilisez le stick droit pour faire défiler la carte principale. Appuyez sur le stick droit pour amener le curseur de sélection dans la zone où vous êtes.

ZOOM AVANT/ARRIÈRE

Utilisez les boutons "ZL" et "ZR" pour zoomer ou dézoomer.

RECENTRER

Sélectionnez la bannière d'une ville pour recentrer l'écran.

CENTRER AUTOMATIQUEMENT LA VUE SUR L'UNITÉ ACTIVÉE

Lorsqu'une unité est "active" pendant votre tour, la vue se centre automatiquement sur elle.

MINI-CARTE
Touchez un endroit de la mini-carte pour y centrer la carte principale.

MINI-CARTE
La mini-carte est une représentation réduite du monde, un aperçu général des territoires déjà explorés. Comme décrit ci-dessus, vous pouvez recentrer la vue de la carte principale en touchant un point de la mini-carte.

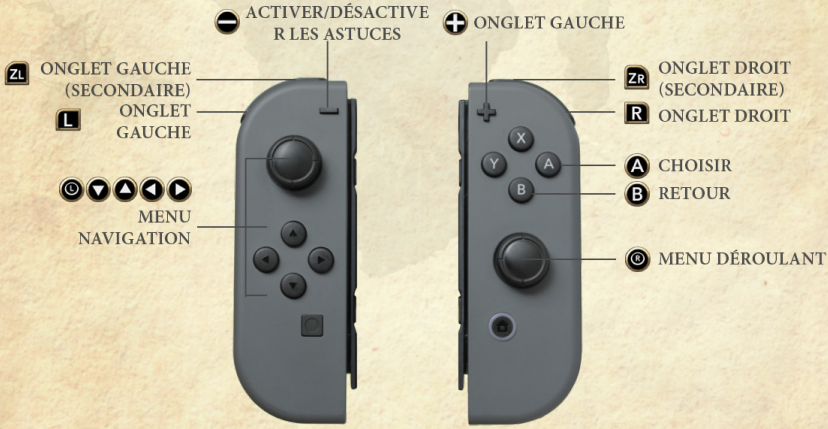
COMMANDES

Il est recommandé de jouer à *Civilization VI* en utilisant les Manettes Joy-Con™ ou la manette Nintendo Switch Pro, mais il est aussi possible d'utiliser les commandes tactiles.

Contrôles de jeu



Contrôles des menus



BROUILLARD DE GUERRE

Dans *Civilization VI*, la carte est cachée par le "Brouillard de guerre" tant que vous ne l'avez pas explorée.

Le brouillard de guerre est représenté par un parchemin qui recouvre la majeure partie de la carte en début de partie. À mesure que vos unités explorent le monde, le brouillard de guerre se dissipe et révèle ses secrets. Une fois le brouillard de guerre dissipé, il ne revient plus.

TROIS NIVEAUX DE CONNAISSANCE



VISIBLE

Lorsqu'une case est visible par une unité ou qu'elle se situe à proximité ou à l'intérieur de votre territoire, vous pouvez voir à quel type de terrain elle appartient, les aménagements qui y ont été construits, si elle se trouve à l'intérieur des frontières d'une civilisation, si elle appartient à une ville et si unité s'y trouve. En fonction de votre niveau technologique, vous pouvez également y voir certaines ressources.

DÉCOUVERTE

Si vous avez dissipé le brouillard de guerre qui recouvrait une case, mais que vous ne pouvez pas voir cette dernière, elle apparaît légèrement obscurcie, comme une carte dessinée à la main. Vous verrez toujours le terrain de la case, ainsi que tout élément permanent, comme les villes ou les aménagements, mais les unités seront masquées. Les ajouts, comme les nouveaux aménagements ou des villes récemment construites seront invisibles.

BROUILLARD DE GUERRE

Les cases cachées sous le parchemin du brouillard de guerre vous sont inconnues. Vous en ignorez le terrain, les populations etc.

CE QUI EST VISIBLE

Vous pouvez voir en permanence ce qui se trouve à l'intérieur de vos frontières et ce qui se situe sur une seule case à l'extérieur de ces dernières. La plupart des unités ont une visibilité sur 2 cases. Le terrain peut affecter ce facteur, les unités se trouvant au pied d'une montagne ne peuvent voir de l'autre côté, tandis que celles postées au sommet d'une colline peuvent découvrir ce qui se cache derrière un obstacle. Certaines promotions augmentent d'une case le champ de vision des unités, et bon nombre d'unités navales de milieu et fin de partie possèdent un champ de vision étendu.

TERRAIN CACHÉ

Les montagnes et les merveilles naturelles sont opaques : il est impossible de voir ce qui se trouve derrière elles (sauf pour les unités aériennes).

Les forêts, les forêts tropicales et les collines bloquent la visibilité. Les unités adjacentes peuvent voir ce qui se trouve dans ces cases, mais pas ce qui se trouve derrière, à moins d'être postées sur une colline. Les unités placées sur une colline peuvent voir les cases masquées par un obstacle, à moins qu'il ne s'agisse à nouveau d'une forêt ou d'une colline.

TIR INDIRECT

Certaines unités de combat à distance peuvent effectuer des "tirs indirects", c'est-à-dire attaquer une cible sans la voir, à condition qu'une autre unité alliée puisse voir cette cible.



ÉCRANS D'INFORMATIONS DU JEU

Civilization VI propose les écrans d'information suivants, avec résumés et analyses de votre civilisation. Ils sont accessibles depuis les boutons des menus de gauche et droite en appuyant sur les boutons “L” et “R” , ou via la commande tactile.



Commençons en haut

RUBAN D'INFORMATION

Le ruban d’information est la bande bleue qui traverse le haut de l’écran. Il vous renseigne sur les productions (science, culture, foi, or etc.) et les ressources dont vous disposez. Vous y trouverez aussi des liens vers le nombre de tours, la date et l’heure.

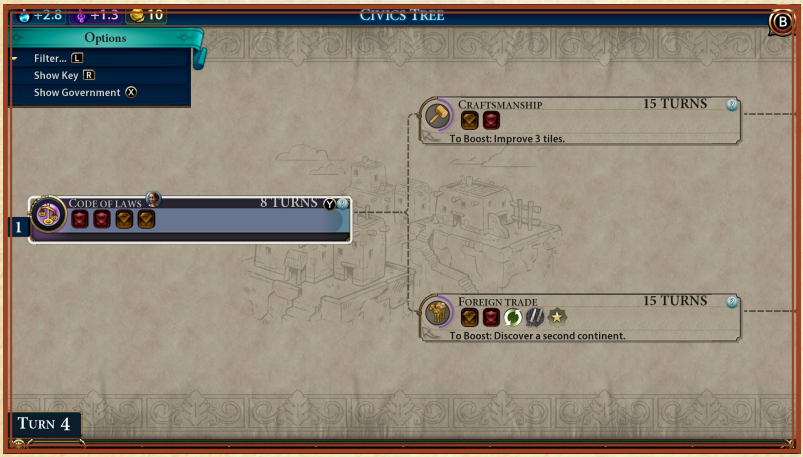
ARBRE DES TECHNOLOGIES

Sur le menu de gauche, le premier bouton en haut active l'écran d'un "arbre des technologies", sur lequel vous trouverez un "arbre" de toutes les technologies disponibles dans le jeu, ainsi que votre projet de recherche en cours et les différentes "branches" qui en émergeront. Voir la section Technologies pour plus de détails.



ARBRE DES DOGMES

Sur le menu de gauche, le second bouton à partir du haut active l'écran d'un "arbre des dogmes", sur lequel vous trouverez un "arbre" de tous les dogmes disponibles dans le jeu, ainsi que votre projet de recherche en cours et les différentes "branches" qui en émergeront. Voir la section Dogmes pour plus de détails.



GOUVERNEMENTS

Sur le menu de gauche, le troisième bouton à partir du haut, une fois débloqué par le dogme du code juridique, active l'écran des Gouvernements. Il vous permet de voir votre gouvernement actuel, d'imposer des doctrines ou de choisir un système plus avancé, une fois celui-ci débloqué. Voir la section Gouvernements pour plus de détails.



RELIGION

Sur le menu de gauche, le quatrième bouton à partir du haut active l'écran de la Religion. Il vous permet de consulter votre panthéon et vos progrès dans le domaine religieux, de répandre des croyances et d'étudier en détail les courants déjà en place dans le jeu. Voir la section Religion pour plus de détails.

PERSONNAGES ILLUSTRES

Sur le menu de gauche, le cinquième bouton à partir du haut, active l'écran des Personnages illustres. Cet écran vous permet de voir tous les personnages illustres disponibles dans le jeu, ainsi que les archives de ceux que d'autres ont déjà recrutés. Lorsque vous aurez accumulé suffisamment de points de personnages illustres (par exemple, des points de savant illustre sur le campus), vous pourrez à votre tour "recruter", depuis cet écran. Voir la section Personnages illustres pour plus de détails.

CHEFS-D'ŒUVRE

Sur le menu de gauche, le dernier bouton à partir du haut active l'écran des Chefs-d'œuvre. Vous pourrez y voir et gérer les chefs-d'œuvre que vous aurez créés (chefs-d'œuvre artistiques, musique et auteur, ainsi qu'artefacts et reliques). Déplacez les chefs-d'œuvre d'un bâtiment à l'autre et tentez de décrocher des bonus thématiques par association. Cet écran est primordial pour une victoire culturelle. Voir la section Chefs-d'œuvre pour plus de détails.

DIPLOMATIE
Dans le menu de droite, un tableau contient des portraits de vous-même et des dirigeants que vous avez croisés dans le jeu. Sélectionnez ces portraits pour accéder au panneau d'information détaillé correspondant. Vous y trouverez aussi des options d'interaction, comme des traités, des envois de délégation etc. Voir la section Diplomatie pour plus de détails.

CLASSEMENTS MONDIAUX
Ce bouton, en haut à droite, permet d'accéder à l'écran "Conditions de victoire". Il vous donne votre progression vers les différentes victoires disponibles dans votre partie. Voir la section Victoire pour plus de détails.

CITÉS-ÉTATS
C'est le second bouton dans le menu de droite et il vous permet de voir et de gérer les cités-états que vous avez découvertes dans le jeu. Il vous indique aussi les bonus gagnés avec les émissaires, ainsi que votre statut de suzerain (en cas d'alliance). C'est également ici que vous déclarerez la guerre aux cité-états. Voir la section Cités-états pour plus de détails.

PORTAIL DE L'ESPIONNAGE
C'est le troisième bouton dans le menu de droite et il vous permet de voir et de gérer vos activités d'espionnage, de contrôler vos espions et leur statut. Voir la section Espionnage pour plus de détails.

PORTAIL COMMERCIAL
C'est le quatrième bouton dans le menu de droite et il vous permet de voir vos routes commerciales, ainsi que l'historique des itinéraires passés. Voir la section Routes commerciales pour plus de détails.

TERRAIN

Dans *Civilization VI*, le monde est constitué de cases hexagonales (parfois appelées "cases" ou "hexagones"). Ces cases offrent différents "types de terrain", comme le désert ou la prairie, et peuvent présenter des "caractéristiques" telles que des bois. Terrains et caractéristiques ont également des effets décisifs sur les déplacements et les combats qui s'y déroulent.

RESSOURCES
Les ressources apparaissent sur certaines cases et constituent votre source de nourriture, de production ou d'or. Certaines offrent même des bonus spéciaux à certaines civilisations. Quelques-unes sont visibles en début de partie, alors que d'autres n'apparaissent qu'après la découverte de certaines technologies. Voir la section Ressources pour plus de détails.

TYPES DE TERRAIN
Il existe neuf terrains de base dans le jeu, qui n'apparaissent pas forcément à chaque fois.

DESCRIPTION DES ATTRIBUTS DES TERRAINS :

Production de la ville : Représente la quantité de nourriture, d'or et de production dont une ville proche bénéficiera d'une case non aménagée.

Coût du déplacement : Il s'agit du nombre de points de mouvement (PM) nécessaire pour pénétrer sur la case.

Modificateur de combat : Les changements apportés aux valeurs de défense et d'attaque des unités occupant ce type de case.

CÔTE

Les cases côtières sont de zones peu profondes, adjacentes aux terres émergées, qui assurent nourriture et or aux villes à proximité. Seules les unités navales et terrestres "embarquées" peuvent traverser ces cases.

Impossible de construire des villes le long des côtes. Seules les unités navales et "embarquées" peuvent entrer dans ce genre de case.



DÉSERT

Les cases désertiques ont plusieurs fonctions pour une civilisation. Elles peuvent assurer des avantages religieux et de production, suivant les quartiers et les merveilles érigées par le peuple en question. D'autres caractéristiques, comme les plaines inondables, peuvent être présentes sur ces cases et en augmenter la valeur.



PRAIRIE

Généralement, la prairie est le type de terrain produisant le plus de nourriture. Une ville bâtie à proximité d'une prairie tendra à évoluer plus rapidement que les autres. Le principal problème, c'est qu'aucun bonus défensif n'est accordé aux unités non préparées.



COLLINES

Les collines sont... vallonnées. Elles sont difficiles à aménager et à traverser, mais elles fournissent un bonus défensif important et l'on peut y trouver de nombreuses ressources. De plus, les unités postées sur une colline peuvent voir au-delà des cases obstruées.

Les collines améliorent la production des villes à proximité et les font profiter d'importants bonus de combat.



MONTAGNES

Les montagnes sont des soulèvements géologiques massifs que seules les unités aériennes peuvent traverser. Elles peuvent vous assurer l'eau potable et d'autres bonus de proximité.



OCÉAN

Les océans sont utiles seulement car ils sont une source de nourriture et d'or pour une ville, à condition que cette dernière dispose de la technologie adéquate pour y accéder.



PLAINE

Les plaines sont une source de nourriture et de production pour les villes à proximité. Une ville entourée de plaines grandira moins vite qu'une ville entourée de prairies, mais elle sera beaucoup plus productive.



NEIGE

La neige a relativement peu d'utilité, puisqu'elle n'offre aucun bénéfice à une ville proche. Bien sûr, il se peut toujours qu'une case de neige cache une ressource intéressante, mais dans l'absolu, vous n'y trouverez que du froid et de l'aridité.



TOUNDRA

La toundra est une terre partiellement gelée que l'on trouve dans les climats les plus froids. Elle a moins d'utilité que la plaine ou la prairie, mais s'avère un peu plus utile que la neige. Il faut vraiment être au bord du gouffre et à court de ressources pour construire une ville sur la toundra. Seule exception... vous avez opté pour une civilisation capable d'exploiter cette zone, comme la Russie.



CARACTÉRISTIQUES

Les "caractéristiques" sont les éléments de terrain ou de végétation susceptibles d'apparaître sur une case, au-dessus d'un terrain. Une case de prairie peut ainsi accueillir une forêt ou des marais. Les caractéristiques d'une case altèrent sa productivité, et souvent, la quantité de "points de mouvement" (PM) qu'une unité doit dépenser pour y pénétrer. Les caractéristiques imposent également des bonus ou des malus défensifs aux unités qui se trouvent sur la case concernée.

ATTRIBUTS DES CARACTÉRISTIQUES

Tout comme les différents types de terrain, les caractéristiques possèdent aussi des attributs reflétant la productivité d'une ville, le coût en PM pour les traverser et leur influence sur les combats.

CONTAMINATION

Les retombées radioactives sont une autre "caractéristique" spéciale (des plus désavantageuses) consécutive à une attaque nucléaire. Elles réduisent la production d'une case, tant que celle-ci n'a pas été nettoyée par un bâtisseur.

Cette étape précède toute réparation ou aménagement éventuels.



PLAINE INONDABLE

Les plaines inondables sont des zones basses attenantes aux rivières. Chaque année, le cours d'eau sort de son lit et assure une irrigation naturelle. Il dépose également de précieux nutriments, faisant de ces terres les plus fertiles et les plus productives au monde. L'Égypte ancienne devait au Nil une grande partie de sa richesse.

Les plaines inondables se trouvent uniquement dans les cases désertiques à proximité d'une rivière.



BOIS

Les bois assuraient aux peuples primitifs du combustible pour le feu, des outils et un abri, sans compter le gibier pour se nourrir et constituer des réserves. Lorsque votre ville grandit, il devient très tentant de raser les forêts pour privilégier l'agriculture, mais le dirigeant avisé se doit de laisser une place aux zones boisées, aussi bien pour la productivité que pour le bien-être de son peuple. Il est également à noter que les unités militaires placées dans les bois reçoivent un bonus défensif conséquent.



GLACE

La glace n'est rien de plus que cela : de la glace. Elle est presque totalement inutile à la civilisation. Elle est impraticable et ne produit rien. Ne vous en approchez pas.



FORÊT TROPICALE

Sombre, menaçante et mortelle pour les néophytes, la forêt tropicale est riche en nourriture pour qui la connaît et sait s'y mouvoir. Elle constitue cependant une faible source de matériaux et les civilisations en plein développement seront tentées d'y creuser des mines ou d'en faire des terres agricoles. Les unités militaires stationnées sur ces cases reçoivent un bonus défensif conséquent. Une fois abattue, la forêt vierge devient une plaine.



MARAIS

Bien que faisant la part belle à la biodiversité, les marais n'ont que peu de choses à offrir à une colonie avide de développement. Les marais peuvent être asséchés puis cultivés afin d'améliorer leur rendement. Notez que les unités militaires situées sur des cases de marais subissent une pénalité défensive importante en cas d'attaque.



OASIS
L'oasis est une zone riche et verdoyante dans un océan désertique, souvent juchée sur une source d'eau potable. Les oasis sont des ressources extrêmement précieuses, dans cette zone aride. On ne compte plus les affrontements entre tribus désireuses de se les approprier.

On ne les trouve que sur les cases désertiques.



MERVEILLES NATURELLES
Les merveilles naturelles sont les chefs-d'œuvre de la nature, sources d'inspiration et d'humilité. De Crater Lake à la Grande barrière de corail, elles incarnent la beauté incomparable de la nature.

Elles assurent des avantages uniques à votre civilisation, avec parfois quelques effets spéciaux, comme la régénération instantanée de la santé d'une unité aux abords de la Mer Morte.

COURS D'EAU
Si la tradition veut que l'on construise les villes le long des rivières, ce n'est pas pour rien. Les cours d'eau assurent l'irrigation, améliorent les terres agricoles autour d'une ville et apportent des bonus aux quartiers commerciaux. Ils peuvent s'avérer essentiels à la croissance d'une cité, en lui garantissant une source d'eau potable.

EMPLACEMENT DES COURS D'EAU
Contrairement aux autres éléments de terrain, les cours d'eau sont placés sur les bords des cases plutôt qu'en leur centre. Ainsi, ils dispensent leurs avantages à toutes les unités et à toutes les cases qui leur sont adjacentes, sans rogner les espaces de production.

PÉNALITÉ OFFENSIVE
Toute unité attaquant une cible située de l'autre côté d'un cours d'eau reçoit un modificateur de puissance de combat de - 5.

EFFET SUR LES MOUVEMENTS
Traverser une rivière nécessite 3 points de mouvement. Les unités peuvent à nouveau se déplacer s'il leur reste des points. Il n'y a aucun coût de déplacement supplémentaire si une route médiévale traverse le cours d'eau.

RESSOURCES

Les ressources répondent aux besoins en nourriture, production et culture. Elles peuvent même apporter des bonus spéciaux à une civilisation. La richesse et la puissance de votre civilisation reposent en grande partie sur le nombre et la variété des ressources qu'elle contrôle. Pour pouvoir être utilisée, une ressource doit se trouver à l'intérieur de vos frontières et vous devez bâtir l'aménagement approprié sur cette case (ou y bâtir une ville). (Par exemple, vous devez construire une "plantation" pour profiter de la ressource "bananes".)

Il existe trois types de ressources : Bonus, stratégiques et de luxe. Les trois assurent des avantages aux villes à proximité, mais les ressources stratégiques et de luxe restent les plus profitables (voir ci-dessous).

Il est probable que tous les types de ressources ne soient pas disponibles à l'intérieur de vos frontières, mais vous pourrez faire des échanges avec d'autres civilisations.

RESSOURCES BONUS

Les ressources bonus améliorent la production d'une case. Elles ne peuvent faire l'objet d'échanges avec d'autres civilisations.



BANANES



CERVIDÉS



BÉTAIL



POISSON



CUIVRE



RIZ



CRABES



MOUTONS



PIERRE



BLÉ

RESSOURCES DE LUXE

Les ressources de luxe apportent un léger bonus à la production d'une case et augmentent le niveau de bonheur de votre civilisation en lui garantissant des activités (une fois améliorées). Si vous disposez de plusieurs ressources de luxe d'une même catégorie, seule l'une d'elles est source d'activités, partagées avec les quatre villes les plus demandeuses de votre empire. Si vous disposez par exemple de 2 ressources d'agrumes autour de votre capitale, seule la première profite à votre empire. Vous pouvez alors échanger la seconde avec une autre civilisation, contre de l'or ou une autre ressource.



AGRUMES



CAFÉ



CACAO



COTON



DIAMANTS



ENCENS



TEINTURES



IVOIRE



FOURRURES



JADE



GYPSE



MARBRE



MERCURE



ARGENT



PERLES



ÉPICES



SEL



SUCRE



SOIE



THÉ



TRUFFES



BALEINES



TABAC



VIGNES

RESSOURCES STRATÉGIQUES

Les ressources stratégiques ne sont pas toujours visibles en début de partie et nécessitent parfois l'acquisition de connaissances technologiques pour révéler leur présence sur la carte. La recherche de la technologie du travail du bronze, par exemple, découvrira le fer sur la carte.

Les ressources stratégiques vous permettent de développer certaines unités. Il vous suffit ensuite de construire un aménagement sur la case correspondante pour récupérer la ressource.

Le joueur doit ensuite disposer de 2 unités de cette ressource pour produire une unité stratégique. Si la ville dispose d'un quartier militaire adapté (campement pour les unités terrestres, port pour les unités maritimes, aérodrome pour les unités aériennes), le joueur n'a plus besoin que d'une unité de cette ressource. Le joueur doit ensuite disposer de 2 unités de cette ressource pour acheter une unité stratégique.

Le détail de vos ressources stratégiques se trouve en haut de la page principale.



ALUMINIUM



CHEVAUX



CHARBON



FER



SALPÊTRE



URANIUM



PÉTROLE

UNITÉS

Dans *Civilization VI*, le terme d'unité fait référence à tout élément de jeu capable de se déplacer sur la carte. Il en existe plusieurs types : unités de combat terrestres, unités de combat navales, unités civiles, unités de soutien etc. Les unités de combat terrestres et navales constituent le gros des troupes.

PRODUIRE DES UNITÉS

Les unités sont produites dans les villes. Chaque unité possède un "coût de production" spécifique qui représente le nombre de points de production nécessaires à sa création. Si vous voulez créer une unité particulière, vous devez également avoir découvert la technologie requise. Par exemple, pour pouvoir produire un "archer", vous devez avoir découvert le tir à l'arc. Certaines unités nécessitent également l'accès à certaines ressources (les spadassins auront besoin de fer, par exemple).



ATTRIBUTS DES UNITÉS

Toute unité possède trois attributs de base (aussi appelés statistiques) : vitesse de déplacement, puissance de combat et promotions.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Les PM d'une unité déterminent le nombre de cases dégagées qu'elle peut traverser. La plupart des unités de début de partie en possèdent 2. Voir la section Déplacements pour plus de détails.

CORPS-À-CORPS

La puissance de combat (PC) d'une unité représente la puissance qu'elle est capable de déployer lors d'un affrontement. La puissance de combat d'une unité détermine sa force sur le champ de bataille ; elle se traduit au corps-à-corps ou à distance. Le guerrier, la première des unités de combat disponible, dispose d'une force au corps-à-corps de 20. Les autres unités, comme les colons et les bâtisseurs, n'en ont pas. Elles seront donc vaincues, capturées ou détruites en cas d'attaque ennemie.

PROMOTIONS

Une unité militaire peut gagner des "promotions" grâce à un entraînement poussé ou une expérience durement acquise au combat.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES UNITÉS

De nombreuses unités disposent de compétences spéciales, qui leur accordent un avantage unique (capables d'effectuer des tâches inaccessibles à d'autres). Par exemple, seul un colon peut fonder de nouvelles villes, tandis que les archers sont capables d'infliger des dégâts à distance, sur des cases lointaines. Veuillez consulter la Civilopédia pour voir leurs compétences spéciales.

UNITÉS EXCLUSIVES

Chaque civilisation de *Civilization VI* dispose d'au moins une "unité exclusive", supérieure à sa version classique. La civilisation américaine, par exemple, est dotée d'un P-51 Mustang, qui vient remplacer le chasseur. Les Grecs disposent du hoplite, qui remplace le lancier.

Veuillez consulter la Civilopédia pour connaître les unités exclusives de chaque civilisation.

DÉPLACEMENT DES UNITÉS

En règle générale, les unités se déplacent d'une case à une autre en s'acquittant du nombre de "points de mouvements" requis pour entrer sur la case de destination. Les unités doivent disposer de l'intégralité des points de mouvement (PM) nécessaires à atteindre une case pour bouger, à moins qu'elles n'aient pas encore joué leur tour. Tout déplacement devient alors possible vers une case adjacente.

Les unités sont soumises à des limites d'empilement : deux unités de même classe ne peuvent pas se trouver sur la même case. La plupart des unités ne peuvent accéder qu'à certains types de cases. Par exemple, les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer sur des cases de montagne et les unités navales ne peuvent pas entrer sur les cases de terre. Les routes peuvent accélérer les déplacements d'une unité à travers les cases de terre.

Vous pouvez aussi lier différentes classes d'unités en formations sur une même case. Vous pouvez, par exemple, avoir un guerrier (unité militaire terrestre), un bâtisseur (unité civile) et un bélier (unité de soutien) sur une même case.

Voir la section Déplacements pour plus de détails.



COMBAT DES UNITÉS

Les unités militaires peuvent engager le combat contre d'autres unités ou contre des villes. La plupart des unités militaires sont des "unités de combat rapproché". En d'autres termes, elles ne peuvent attaquer que les unités ennemies se trouvant sur une case adjacente à la leur. Certaines unités militaires sont des "unités d'attaque à distance", et peuvent donc attaquer des cibles situées à une case de distance ou plus.

Voir la section Combat pour plus de détails.

PROMOTIONS DES UNITÉS

Si une unité militaire survit à un combat, elle peut gagner des points d'expérience (PE), qui vous permettront de lui acheter des "promotions". Ces promotions sont parfois susceptibles d'améliorer ses compétences au combat (dans les bois etc.) ou de lui donner un avantage sur le champ de bataille.

UNITÉS NON COMBATTANTES

Il existe plusieurs types d'unités non combattantes : Colons, bâtisseurs, marchands, religieux et personnages illustres. Chacune d'entre elles est primordiale à la réussite d'une civilisation. Comme leur nom l'indique, les unités civiles ne peuvent pas combattre. Si elles sont attaquées par une unité ennemie alors qu'elles sont seules sur une case, elles sont automatiquement capturées, renvoyées en territoire allié ou détruites. Il est donc d'usage de leur adjoindre une escorte militaire en cas d'incursion en territoire étranger.

UNITÉS MILITAIRES TERRESTRES

Les unités de combat se divisent en plusieurs classes, aux compétences et utilisations distinctes.

UNITÉS DE RECONNAISSANCE

Les unités de reconnaissance sont utilisées pour l'exploration (et la reconnaissance). Elles disposent généralement d'une plus grande liberté de mouvement et leurs promotions leur permettent d'accéder à des compétences de terrain, de visibilité et de furtivité. Elles peuvent attaquer, mais restent assez faibles. Elles comprennent l'éclaireur et le ranger.

UNITÉS DE CORPS À CORPS

Les unités de combat rapproché sont des unités terrestres pouvant attaquer les ennemis se trouvant sur des cases leur étant adjacentes. Elles ne peuvent pas attaquer les unités ennemies situées sur des cases de mer, ni les ennemis à plus d'une case de distance. Elles comprennent le guerrier, le mousquetaire, l'infanterie etc.

UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE

Les unités de combat à distance peuvent attaquer les ennemis situés sur des cases adjacentes à elles, et sur des cases éloignées d'une case ou plus. La distance de leur attaque dépend de la statistique de "portée", tandis que la puissance de la frappe est définie par le "combat à distance".

Les unités de combat à distance ne peuvent utiliser que des attaques à distance, même si l'unité adverse se situe sur une case adjacente. L'unité de combat à distance ne se sert de sa puissance de combat que lorsqu'elle se défend contre une autre unité.

UNITÉS DE SIÈGE

Il s'agit d'unités "lourdes" bénéficiant d'un bonus spécifique lors d'attaques de villes et de quartiers. Elles comprennent la catapulte, la bombarde, l'artillerie etc.

UNITÉS ANTI-CAVALERIE

Il s'agit d'unités avantagées contre la cavalerie (légère ou lourde), comme celles munies de piques et de lances.

UNITÉS DE CAVALERIE LÉGÈRE

Il s'agit d'unités telles que le cavalier. Ces éléments montés de contournement ignorent les zones de contrôle. Elles sont les unités terrestres les plus rapides du jeu.

UNITÉS DE CAVALERIE LOURDE

Comme la cavalerie légère, elles sont rapides et ignorent les zones de contrôle. Elles sont toutefois mieux protégées et comprennent des éléments tels que le chevalier et le char lourd.

UNITÉS NAVALES

Les unités navales se déplacent uniquement sur l'eau. Suivant leur type et leur niveau technologique, certaines unités navales ne peuvent se déplacer que sur les cases d'eaux côtières, tandis que d'autres peuvent pénétrer sans encombre sur les cases d'océan. Il existe quatre types d'unités navales : Combat rapproché, à distance, pillard et porte-avions.

UNITÉS NAVALES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Ces unités de base peuvent affronter les unités de combat à distance et les porte-avions, mais peuvent aussi servir à prendre des villes. La caravelle et la galère en font partie.

UNITÉS NAVALES DE COMBAT À DISTANCE

Ces unités bénéficient d'un bonus contre les défenses de quartiers. Elles comprennent, entre autres, le quadrirème et le cuirassé.

UNITÉS DE PILLAGE NAVAL

Dotées de caractéristiques furtives dans leurs ultimes évolutions et capables de voler de l'or pendant les attaques, ces unités sont tout indiquées pour les attaques éclair. Elles comprennent le corsaire et le sous-marin.

PORTE-AVIONS

Il s'agit d'une unité navale spéciale, qui fait office de piste d'atterrissage en mer.

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes se déplacent, bien évidemment, dans les airs. Elles sont cruciales dans les dernières phases du jeu, le contrôle aérien étant bien souvent déterminant dans la victoire (ou la défaite) d'une guerre moderne.

CHASSEUR

Cette unité de combat reçoit un bonus contre le bombardier.

BOMBARDIER

Unité de siège, cette classe d'appareils reçoit un bonus de combat contre les défenses de ville et de quartier. Elle peut "piller" les aménagements.

LISTE DES ACTIONS D'UNE UNITÉ

Lorsqu'une unité est active, elle peut accomplir une ou plusieurs "actions". Sélectionnez l'icône Action d'une unité pour ordonner à cette unité d'exécuter cette action.

Créer une formation d'escorte : Ordonnez à deux types d'unités différentes de se "rallier" pour se déplacer ensemble (militaire et civile, militaire et soutien etc.).



Déplacer vers : Ordonner à l'unité de se déplacer vers la case sélectionnée.



Dormir : Ordonne à l'unité de rester inactive tant que vous ne lui aurez pas donné de nouvel ordre. Elle restera inactive jusqu'au tour suivant et devra être sélectionnée manuellement.



Se retrancher : L'unité reste inactive tant que vous ne lui donnez pas de nouvel ordre. L'unité reçoit un bonus défensif.



Se retrancher jusqu'à guérison : L'unité reste inactive pour guérir jusqu'à récupération totale de sa puissance. L'unité reçoit un bonus défensif et récupère à chaque tour.



Arme de destruction massive/nucléaire : Lance une arme nucléaire sur la case désignée. La cible subit de lourds dégâts, dans un rayon indiqué lors de la frappe.



Arme de destruction massive/thermonucléaire : Lance une arme thermonucléaire sur la case désignée. La cible subit de lourds dégâts, dans un rayon indiqué lors de la frappe.



Changer de base : Réaffecter une unité aérienne à une autre ville.



Attaque à distance : Ordonne une attaque à distance sur la case sélectionnée.



Pillage : Ordonne à l'unité de détruire l'aménagement de la case sélectionnée. L'aménagement, la route ou le bâtiment doit être réparé avant de pouvoir être réutilisé.



Fonder une ville : Ordonne à un colon de fonder une nouvelle ville sur la case où il se trouve. Le colon s'autodétruit au cours de l'opération.



Activer un personnage illustre : L'activation de certains personnages illustres déclenche leur compétence spéciale unique. L'unité s'autodétruit au bout d'une ou plusieurs utilisations.



Exploration automatique : Ordonne à l'unité d'explorer les zones inconnues de la carte. L'unité poursuit son déplacement à chaque tour jusqu'à ce que vous annuliez sa mission.



Annuler : Annule le dernier ordre donné à une unité. Très utile lorsque vous donnez un ordre ou une action erronés.



Réveil : Réveille l'unité qui dort.



Supprimer : Supprimez de façon permanente l'unité active, en échange d'un peu d'or.

MOUVEMENT

Lors d'une partie de *Civilization VI*, vous passerez le plus clair de votre temps à déplacer vos unités sur la carte. Vous enverrez vos unités militaires explorer la carte ou mener une guerre contre un rival. Vos bâtisseurs rejoindront de nouvelles cases pour aménager le terrain. Vos colons rallieront des emplacements vous semblant idéaux pour fonder de nouvelles villes.

Vous trouverez ci-après les règles des déplacements d'unités terrestres et navales. Les unités aériennes suivent d'autres règles. Puisqu'elles n'apparaissent que tard dans le jeu, elles sont classées sous "Stratégie avancée".

COMMENT DÉPLACER UNE UNITÉ ?

STICK GAUCHE ET BOUTON A

Lorsqu'une unité est sélectionnée et que le bouton d'action de "Déplacement" est maintenu avec le stick gauche, vous pouvez déplacer une unité n'importe où sur la carte en sélectionnant la zone où l'envoyer, puis en appuyant sur "A".

DÉPLACEMENTS AUTORISÉS ET INTERDITS

Si le déplacement est interdit, vous ne pourrez pas le mener à bien (comme ordonner à votre unité de rejoindre une case de montagne).

Si le déplacement est autorisé, et pour peu que votre unité dispose des points de mouvement nécessaires, elle suivra votre indication. Si l'unité est à court de PM, l'ordre sera mis en file d'attente pour le tour suivant et s'effectuera automatiquement.

DÉPLACEMENTS À TOURS MULTIPLES

Si l'unité a besoin de plusieurs tours pour atteindre sa destination, elle emprunte la route la plus courte et poursuit son déplacement. Elle poursuit sa progression, chaque tour, jusqu'à atteindre la cible.

Si au cours de son déplacement, un mouvement se révèle interdit (par exemple, si elle découvre qu'une case de son itinéraire se trouve au-delà d'un océan et qu'elle n'est pas capable d'embarquer, ou si une autre unité s'est installée sur sa case de destination), l'unité s'arrête et attend de nouveaux ordres.

Vous pouvez modifier les ordres d'une unité en sélectionnant cette dernière, puis en lui donnant un autre ordre, ou en sélectionnant "Annuler l'ordre".



POINTS DE MOUVEMENT

Toute unité mobile dispose d'un certain nombre de "points de mouvement" (PM), renouvelés à chaque tour, qu'elle peut utiliser pour se déplacer. Sans PM, l'unité ne peut se déplacer et doit attendre le tour suivant (sauf certaines unités très spéciales, portées par d'autres).

La plupart des unités terrestres de début de partie possèdent 2 PM. Les unités de cavalerie et navales en comptent un peu plus.

UTILISATION DES POINTS DE MOUVEMENT

Pénétrer sur une case coûte des PM aux unités. Le type de terrain recouvrant la case détermine le coût du déplacement. En d'autres termes, quitter une case ne coûte rien : le coût est calculé en fonction de la case d'arrivée.

Voir la section "Terrain" pour plus de détails sur les coûts. En général, 1 PM pour les cases de terrain dégagé comme les prairies ou les plaines, 2 PM pour les cases de forêt et de collines. Il faut également 3 PM pour traverser un cours d'eau (s'il n'y a pas de pont).

Quand une unité a épuisé ses PM (ou si la case qu'elle tente de rejoindre en nécessite trop), elle s'arrête.

ROUTES

Les routes réduisent ou suppriment la pénalité de mouvement d'une unité en territoire allié ou neutre. Tant que l'unité se déplace sur des cases équipées d'une route, elle ne dépense qu'une fraction des PM normalement requis. Tant qu'il lui reste des PM, elle continue à avancer le long de la route.



DÉPLACEMENTS INTERDITS

Certaines cases sont inaccessibles à certaines unités. À titre d'exemple, une unité navale ne peut pas entrer sur une case de terre, et une unité terrestre ne peut pas pénétrer sur une case de montagne ou d'océan. Lorsqu'une unité ne peut pas entrer sur une case, vous ne pouvez tout simplement pas lui ordonner de le faire. Parfois, un mouvement se révèle impossible pendant le déplacement de l'unité. Dans ce cas, elle s'arrête dès qu'elle s'en rend compte et attend de nouveaux ordres.

LIMITES D'EMPILEMENT

Jusqu'à l'ère industrielle, deux unités de même type (combat, soutien, civil et marchand) ne peuvent se trouver sur une même case. Il est toutefois possible "d'empiler" deux unités différentes (combat et soutien, civil et marchand etc.).



Une unité peut "traverser" une autre unité, tant qu'elle dispose de suffisamment de PM pour terminer son déplacement sur une case qui n'est pas occupée par une unité du même type.

Lorsque vous aurez découvert le Nationalisme, vous pourrez combiner les unités. Pour plus d'informations, consultez la section Régiments et armées.

DÉPLACEMENT EN COMBAT

ORDRES D'ATTAQUE

En règle générale, lorsque vous ordonnez à une unité de se déplacer sur une case occupée par une unité ennemie, elle l'interprète comme un ordre d'attaque. Si l'unité en déplacement est une unité non combattante, elle s'arrêtera et vous demandera de nouveaux ordres.

ZONES DE CONTRÔLE

Les unités militaires possèdent toutes une "zone de contrôle" (ZDC) qui s'étend sur les cases qui les entourent. Lorsqu'une unité pénètre dans la ZDC d'une unité ennemie, elle dépense l'intégralité de ses PM. Les unités de cavalerie font exception à la règle, puisqu'elles sont assez rapides pour ne pas rester bloquées dans une ZDC.

DÉPLACEMENT EN MER

En règle générale, les unités navales obéissent aux mêmes règles de déplacement que les unités terrestres, à la différence qu'elles se déplacent sur l'eau. Les premières unités navales du jeu sont souvent limitées aux zones et villes côtières (adjacentes aux terres). Plus tard, vous développerez des unités capables d'explorer les cases d'océan pour traverser les mers. Aucune unité navale ne peut occuper une case de glace.

EMBARQUEMENT D'UNITÉS TERRESTRES

Au début du jeu, vos unités terrestres ne peuvent pas pénétrer sur les cases d'eau. Toutefois, une fois la navigation à voile découverte, les bâtisseurs pourront se déplacer sur les eaux côtières, ce qui sera ensuite le cas de toutes les unités grâce à la construction navale. Pour faire embarquer une unité, déplacez-la sur une case d'eau comme s'il s'agissait de terre. L'unité terrestre dépense tous ses points de mouvement pour embarquer (sauf avec la Norvège ou lorsque vous embarquez depuis une ville côtière ou un port).



Une fois sur l'eau, l'unité terrestre embarquée est lente et sans défense. Elle ne peut pas combattre et toute unité navale ennemie peut la détruire sans effort. Il est primordial d'adjoindre une puissante défense à vos unités navales.

Quand l'unité est adjacente à une case terrestre, vous pouvez lui ordonner de débarquer.

COMBAT

Les combats éclatent entre deux entités politiques ennemies en guerre. Le conflit peut éclater entre deux civilisations ou entre une civilisation et une cité-état. Les barbares sont en guerre perpétuelle avec les civilisations et les cités-états.

Il existe quatre formes majeures de combat : rapproché, à distance, naval et aérien. Les deux premières sont les plus courantes, dès le début du jeu. Le combat aérien n'apparaît que lorsque le vol a été découvert.

Inutile de vous soucier de son déroulement dans les premières phases. Il fait l'objet d'une section séparée de la "Stratégie avancée" (voir "Combat aérien").

DÉCLARER LA GUERRE

Il existe différents moyens de déclarer la guerre à une civilisation rivale. Autant de moyens, d'ailleurs, que vos adversaires seront en mesure d'utiliser contre vous :

DÉCLARATION DE GUERRE DE FAÇON DIPLOMATIQUE

Vous pouvez déclarer la guerre à une autre civilisation par le biais de l'écran de diplomatie (voir "Diplomatie"). Pour déclarer la guerre à une cité-état, déplacez le curseur sur la ville et appuyez sur A ou sélectionnez-la sur le menu de droite correspondant, puis sélectionnez “Déclarer la guerre”. Il existe deux types de déclarations de guerre : La "guerre surprise" et la "guerre officielle".



DÉCLARER UNE GUERRE SURPRISE

Ici, vous ne dénoncez rien, vous n'avez aucun casus belli valable. Vous voulez juste attaquer. La pénalité de bellicisme est plus élevée, puisque vous agissez en barbare. Dans les phases avancées du jeu, ce type de guerre vous causera plus de tort au niveau diplomatique que les guerres du début de partie.



DÉCLARER UNE GUERRE OFFICIELLE

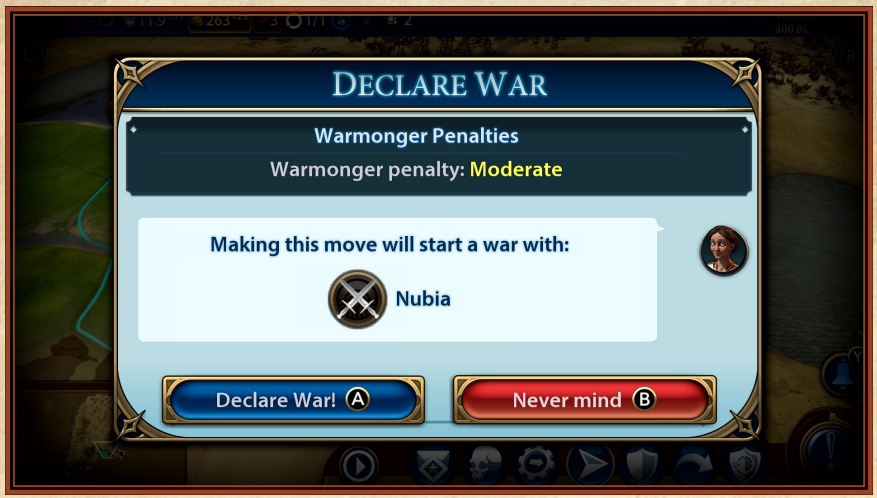
Déclarer la guerre en bonne et due forme à une autre civilisation est considéré comme plus "civilisé" par vos voisins. Vous passerez toujours pour le barbare de service, mais la pénalité ne sera pas aussi sévère.

Vous pourrez même la réduire en vous targuant d'avoir de bonnes raisons de prendre les armes. Si une civilisation vous a "causé du tort", par exemple, vous pourrez justifier un "casus belli". Les situations sont nombreuses, comme une ville convertie à la religion d'une autre, l'assistance armée à une cité-état alliée ou à un ami en état de siège.



ATTAQUER UNE AUTRE UNITÉ

Vous pouvez ordonner à l'une de vos unités d'attaquer l'unité d'une autre civilisation. Si vous n'êtes pas en guerre avec cette civilisation, une infobulle apparaîtra vous demandant de confirmer si vous désirez lui déclarer la guerre. Si vous décidez d'engager le conflit, l'attaque aura lieu et la guerre sera déclarée. En cas de refus, l'attaque sera annulée.



INTRUSION SUR LE TERRITOIRE D'UNE AUTRE CIVILISATION

Très tôt dans le jeu, les unités peuvent se déplacer librement en territoire étranger (tant que vous n'aurez pas débloqué le dogme "Premier Empire"). Entrer sur le territoire d'une autre civilisation sans avoir au préalable signé avec elle un traité de libre passage est considéré comme un acte de guerre. Une infobulle apparaîtra pour vous demander de confirmer votre déplacement.

RECEVOIR UNE DÉCLARATION DE GUERRE

Les autres civilisations peuvent vous déclarer la guerre quand bon leur semble. Vous serez alors averti par infobulle, messager ou même par le dirigeant ennemi. Voir la section Diplomatie pour plus de détails.

Les barbares sont en conflit perpétuel, ils ne vous enverront jamais de déclaration.

FIN D'UNE GUERRE

La guerre prend fin d'elle même lorsque l'un des belligérants est détruit (ayant perdu sa dernière ville) ou lorsque les combattants acceptent de mettre un terme aux hostilités par voie diplomatique. Les négociations de paix peuvent aussi bien être à votre initiative qu'à celle de votre adversaire. Voir la section Diplomatie pour plus de détails.

Il est impossible de négocier avec les barbares. Vous devrez les affronter jusqu'au dernier.

LES UNITÉS COMBATTANTES

Toute unité militaire est en mesure d'attaquer une unité ennemie. Les unités civiles (bâtisseurs, colons, personnages illustres etc.) ne peuvent lancer d'attaque. En cas d'embuscade, ces unités sont renvoyées sur leur territoire d'origine. En cas de capture, les bâtisseurs peuvent être libérés par leur propriétaire. Les unités de soutien, comme le bélier ou la tour de siège, ne peuvent initier une attaque, mais viennent assister les unités qu'elles accompagnent. Elles seront détruites en cas d'offensive ennemie. Une ville peut attaquer une unité militaire ennemie qui se trouve à sa portée et une unité peut attaquer une ville ennemie.

STATISTIQUES DE COMBAT DES UNITÉS

Les capacités au combat d'une unité militaire sont déterminées par ses statistiques de combat. Il existe cinq statistiques de combat :



PUISSANCE DE COMBAT

Toutes les unités militaires possèdent cette statistique. Les unités de combat rapproché l'utilisent lorsqu'elles attaquent et se défendent. Les unités de combat à distance s'en servent uniquement en défense.

POINTS DE VIE

La santé d'une unité est exprimée en "points de vie". En pleine santé, toutes les unités militaires en possèdent 100. Lorsqu'elles subissent des dégâts, ce chiffre diminue. S'il atteint 0, elles sont détruites. La santé se régénère hors du champ de bataille.

PUISSANCE DE COMBAT À DISTANCE
Seules les unités pouvant engager un combat à distance possèdent cette statistique.
Elle est utilisée en attaque.

PORTÉE
Seules les unités d'attaque à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la distance, en cases, à laquelle une unité militaire peut attaquer l'ennemi, du moment que la ligne de mire n'est pas obstruée.

BOMBARDEMENT
Seules les unités de siège possèdent cette statistique. Elle indique la puissance de combat lors d'une attaque de quartier. Elle est différente de la puissance de combat à distance.

COMBAT RAPPROCHÉ
Un combat rapproché s'engage lorsqu'une unité de combat rapproché (en d'autres termes, toute unité militaire ne possédant pas la capacité "Attaque à distance" ou "Bombardement") attaque une unité ou une ville ennemie. Peu importe que le défenseur possède la capacité "Attaque à distance". Pour engager un combat rapproché, seul l'attaquant ne doit pas la posséder.

PUISSANCE DE COMBAT
Lorsque deux unités engagent un combat rapproché, l'issue du combat est déterminée par leur puissance de combat. Par exemple, si une unité puissante est opposée à une unité faible, la première a de grandes chances d'infliger plus de dégâts à la seconde, voire de la détruire directement.

Cependant, de nombreux facteurs peuvent altérer la puissance de combat d'une unité lors d'un affrontement. De nombreuses unités reçoivent un "bonus défensif" qui améliore leur puissance de combat rapproché lorsqu'elles sont attaquées sur des cases de bois ou de collines (ou si elles sont fortifiées). Certaines unités obtiennent des bonus lorsqu'elles affrontent certains ennemis ; un lancier aura ainsi un bonus face aux unités montées. Les blessures subies par une unité diminuent également sa puissance de combat. (Voir la section Bonus de combat pour plus de détails).

Le tableau d'informations des combats (voir ci-dessous) vous aidera à mieux déterminer les forces relatives de deux unités de combat rapproché pendant votre tour.

COMBAT MOBILISANT PLUSIEURS UNITÉS
Les unités reçoivent un bonus d'attaque de "contournement" pour chaque unité adjacente à l'unité ennemie ciblée. Certaines promotions et doctrines sociales octroient des bonus supplémentaires aux unités attaquantes, en plus du bonus de contournement. L'efficacité de ces bonus peut être considérable lorsque suffisamment d'unités sont impliquées dans l'assaut.

APERÇU DU COMBAT

Lorsque l'une de vos unités est active, placez le curseur sur une unité ennemie afin de faire apparaître un "Aperçu du combat". Ainsi, vous pourrez estimer l'issue possible d'un affrontement entre les deux unités. Ce tableau affiche, sur la droite, la puissance de combat modifiée de votre unité et, sur la gauche, celle de son adversaire. L'encadré au centre en bas de l'écran vous annonce l'issue probable du combat, et les jauges en son centre la quantité de dégâts que subira chacun des belligérants en cas d'affrontement.



ENGAGER UN COMBAT RAPPROCHÉ

L'unité attaquante engage le combat en tentant de pénétrer sur une case où se trouve une unité ennemie. Si l'attaquant ne peut pas pénétrer sur cette case, le combat n'a pas lieu. À titre d'exemple, un lancier ne peut engager un combat rapproché contre une galère, puisqu'à moins d'être à bord d'un navire, il ne peut pas pénétrer sur les cases d'eau

Pour ordonner à une unité active d'engager un combat rapproché, appuyez sur A une fois le curseur sur la cible. Elle lancera automatiquement l'assaut.

RÉSULTATS DES COMBATS RAPPROCHÉS

À la fin d'un combat de rapproché, l'une et/ou l'autre des unités impliquées auront peut-être subi des dégâts et donc perdu des points de vie. Si les PV d'une unité sont réduits à 0, elle est détruite.

Si à la fin d'un combat rapproché l'unité en défense est détruite, l'attaquant vient se placer sur la case qu'elle occupait et capture les unités non-combattantes qui s'y trouvent. Si l'unité défensive survit, sa civilisation garde le contrôle de sa case et des unités qui l'occupent.

La plupart des unités épuisent tous leurs points de mouvement lorsqu'elles attaquent. Certaines ont toutefois la capacité de se déplacer après le combat si elles y survivent et s'il leur reste des PM.

Toute unité survivant au combat reçoit des" points d'expérience" (EXP) qui peuvent ensuite être dépensés pour acquérir des promotions.

COMBAT À DISTANCE

Certaines unités, comme les archers, préfèrent le combat à distance au combat rapproché. Ces unités ont deux avantages sur les unités de combat rapproché : premièrement, elles peuvent attaquer des unités ennemies qui ne leur sont pas adjacentes, et deuxièmement, elles ne subissent aucun dégât lorsqu'elles attaquent. Elles résistent cependant mal aux attaques rapprochées de l'ennemi.



PUISSANCE DE COMBAT À DISTANCE

Toute unité capable d'engager un combat à distance possède une puissance de combat à distance. Sa valeur est comparée à la puissance de combat de la cible pour déterminer le résultat de l'attaque.

Pour voir les effets possibles d'une attaque à distance, passez le curseur sur sa cible potentielle. L'"Aperçu du combat" apparaît, vous signalant les dégâts que subira la cible (si elle en subit) en cas d'attaque à distance de l'unité active.

PORTÉE

La statistique "Portée" d'une unité détermine la distance à laquelle elle peut atteindre une cible qu'elle attaque. Une portée de 2 signifie que la cible de l'attaque peut se situer sur une case adjacente ou à une case de distance. Une portée de 1 signifie que la cible doit être adjacente à l'attaque.

LIGNE DE MIRE
En règle générale, une unité d'attaque à distance doit pouvoir "voir" sa cible afin d'être en mesure de l'attaquer. Une unité ne voit pas sa cible si celle-ci se trouve derrière un obstacle, comme une montagne, une colline ou des bois. Une unité peut toujours voir ce qui se trouve sur une case adjacente. Il y a obstacle à sa vision seulement si sa cible est située au-delà d'une case obstruée. Les unités postées sur des collines voient au-delà des obstacles, à moins qu'il ne s'agisse à nouveau d'une forêt (tropicale ou non) ou d'une colline. Les unités aériennes ne sont pas gênées par ces données topographiques.

La plupart des unités ont une visibilité sur 2 cases.

ENGAGER UN COMBAT À DISTANCE
Quand une unité de combat à distance est active, appuyez sur A sur la cible pour lancer l'attaque. Vous pouvez aussi sélectionnez sur "Attaque à distance", puis appuyez sur A une fois le curseur sur la cible.

RÉSULTATS D'UN COMBAT À DISTANCE
À la fin d'un combat à distance, l'unité ciblée peut avoir ou non subi des dégâts, voire avoir été détruite. Souvenez-vous que lors d'un combat à distance, l'unité attaquante ne subira jamais de dégâts. Si la cible est détruite, l'attaquant n'entre pas automatiquement sur la case vacante, contrairement au combat rapproché.

Les unités d'attaque et de défense pourront bénéficier de "points d'expérience" (EXP) au terme d'un combat. Voir la section Promotions pour plus de détails.

BONUS DE COMBAT
Les unités reçoivent différents avantages pendant le combat, suivant le terrain, les fortifications et autres circonstances spéciales. Certains bonus ne s'appliquent qu'aux unités attaquantes, d'autres aux unités en défense. D'autres encore s'appliquent aux unes comme aux autres.

BONUS LIÉ AU TERRAIN
Lorsque vous attaquez un ennemi, pensez à étudier le terrain. Les unités qui se défendent obtiennent d'importants bonus lorsqu'elles se trouvent sur des cases de forêts ou de collines. Les unités de combat rapproché attaquantes sont pénalisées si elles engagent le combat face à un ennemi situé de l'autre côté d'un cours d'eau.

Voir la section Terrain pour plus de détails.

FORTS
Quand une civilisation a obtenu la technologie Ingénierie militaire, ses ingénieurs peuvent construire des aménagements fortifiés, en territoire neutre ou allié. Les forts octroient un bonus défensif conséquent aux unités qui s'y trouvent. Ils ne peuvent être érigés en territoire ennemi.

RETRANCHEMENT

De nombreuses unités peuvent "se retrancher". Elles créent des défenses temporaires sur leur position. Elles obtiennent ainsi des bonus défensifs, qui augmentent tous les 2 tours, compliquant la tâche de l'ennemi. Le retranchement reste toutefois purement défensif, si l'unité attaque ou se déplace, elle perd son bonus.

Une unité retranchée ne s'active pas automatiquement. Elle demeure inactive jusqu'à ce que vous la sélectionniez.

Les unités pouvant se retrancher

La plupart des unités de combat rapproché et de combat à distance peuvent se retrancher. Les unités non combattantes, montées, blindées, navales et aériennes n'en sont pas capables. Ces dernières ne peuvent que "Dormir", ce qui signifie qu'elles restent inactives jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou que vous les activiez manuellement. Mais dormir ne procure aucun bonus défensif.

Bonus de retranchement

La valeur du bonus de retranchement dépend du temps depuis lequel l'unité s'est retranchée. L'unité reçoit un bonus défensif qui grandit au fil des tours.

COMBAT NAVAL

Comme c'est le cas pour les unités terrestres, les unités navales peuvent être soit militaires, soit non combattantes. Les unités militaires navales répondent elles aussi aux catégories du combat rapproché ou à distance. Elles fonctionnent comme leurs homologues terrestres.



Certaines unités, qui apparaissent dans les dernières phases de jeu, méritent une attention particulière : le porte-avions, le croiseur lance-missiles et le sous-marin. Chacune de ces unités dispose de compétences propres. Le porte-avions, par exemple, peut transporter des unités aériennes, le croiseur lance-missiles est capable de tirer des armes nucléaires et le sous-marin est invisible aux unités non adjacentes.

CAPTURE DES VILLES

Les villes sont des cibles importantes qui, pour peu qu'elles soient fortifiées et défendues par d'autres unités, peuvent s'avérer extrêmement difficiles à prendre. Cela étant, y parvenir est avantageux en bien des points. Pour tout dire, la seule façon de rayer entièrement une civilisation rivale de la carte est de détruire ou de prendre toutes ses villes. Fixez-vous cet objectif, atteignez-le, et la victoire sera à vous (voir la section "Victoire").



STATISTIQUES DE LA VILLE

Puissance défensive de la garnison

Les villes possèdent une puissance de combat, au même titre que les unités. La puissance de combat d'une ville est basée sur sa taille, son emplacement (les villes situées sur une case de collines bénéficient de bonus), et la présence d'aménagements défensifs, comme des remparts.

La puissance d'une ville représente sa puissance de combat rapproché et sa puissance de combat à distance. Si lors d'une tentative d'annexion, les points de vie d'une ville peuvent diminuer, sa puissance en combat rapproché et en combat à distance ne change pas, et ce quels que soient les dégâts que les assaillants lui infligent.

Santé de la ville

À son maximum, la ville dispose de 200 points. Plus elle subit de dégâts, plus ces points diminuent. S'ils atteignent 0, une unité de combat rapproché ennemie peut s'emparer de la ville en pénétrant sur sa case. Le joueur peut dès lors choisir de la conserver ou de la détruire. Gardez à l'esprit que la destruction d'une ville ne vous attirera pas les faveurs des autres civilisations.

ASSAILLIR UNE VILLE À DISTANCE

Pour attaquer une ville, placez votre unité à distance de façon à ce que la cité soit à portée de son attaque, puis appuyez sur A une fois le curseur sur la cible. Selon la puissance de l'attaque, la ville perdra ou non des points de vie. (L'unité de combat à distance n'est pas touchée, puisqu'elle n'entre pas en contact direct avec la ville.) Notez qu'une attaque à distance ne peut pas réduire les points de vie d'une ville en dessous de 1. La ville doit alors être prise par une unité de combat rapproché.

ASSAILLIR UNE VILLE AU CORPS À CORPS

Lorsqu'une unité s'engage dans un combat rapproché avec une ville, cette dernière comme l'unité peuvent perdre des points de vie. Le nombre de points de vie restant à une ville n'influe en rien sur sa puissance défensive. Elle se protègera toujours au maximum de ses capacités de combat.

POSTER DES GARNISONS DANS VOS VILLES

Le propriétaire d'une ville peut y poster une unité militaire en "garnison" dans le but d'améliorer les défenses de la cité. Une partie de la puissance de combat de l'unité en garnison vient s'ajouter à la puissance de la ville. Lorsque la ville est attaquée, l'unité en garnison ne subit aucun dégât. Cependant, si la ville est prise, l'unité est détruite.



Une unité stationnée dans une ville peut attaquer les ennemis qui l'assiègent mais, ce faisant, la cité perd son bonus de garnison. S'il s'agit d'un combat rapproché, l'unité est susceptible de subir des dégâts.

LES VILLES TIRENT SUR LEURS ASSAILLANTS

Une fois les remparts érigés, la ville obtient une puissance de combat à distance égale à sa puissance totale avant la bataille. Elle peut attaquer n'importe quelle unité ennemie située à portée. Notez bien que la puissance d'attaque à distance de la ville ne diminue pas lorsque cette dernière subit des dégâts ; elle reste la même jusqu'à ce que la ville soit prise.

RÉPARATION DES VILLES

Les réparations s'opèrent au fil des tours, même pendant les combats, tant qu'il subsiste des lignes d'approvisionnement. Une ligne d'approvisionnement est une case adjacente à une ville que l'ennemi n'a pas encore soumise à sa zone de contrôle. Si votre ville dispose d'un rempart, passez par le menu Production pour le réparer (et seulement si vous ne subissez aucun dégât pendant 3 tours).

S'EMPARER D'UNE VILLE

Si les points de vie d'une ville atteignent "0", une unité ennemie peut y pénétrer, quel que soit le nombre d'unités présentes dans la cité. La ville est alors prise. L'attaquant a généralement le choix de détruire ou d'annexer la ville. Quel que soit son choix, la prise de la ville portera un coup terrible à la civilisation vaincue. Une exception, toutefois : les capitales. Une capitale ne peut être détruite, seulement capturée.

Voir la section Ville pour plus de détails.

ARMES DE SIÈGE

Certaines unités terrestres sont classées dans la catégorie «armes de sièges» : les catapultes, les bombardes etc. Ces unités obtiennent des bonus de combat en cas de siège. Elles sont vulnérables en combat rapproché et doivent toujours être accompagnées d'unités de corps à corps en cas d'assaut ennemi.

Les armes de siège sont importantes : il est difficile de prendre une ville sans elles !



GÉNÉRAUX ILLUSTRES

Les généraux illustres sont des "personnages illustres" versés dans l'art de la guerre. Ils fournissent des bonus de combat (en attaque comme en défense) aux unités alliées se trouvant dans un rayon d'une case. Ces unités sont non-combattantes et peuvent donc être "empilées" sur d'autres pour assurer leur protection. Si un ennemi pénètre sur une case occupée par un général illustre, ce dernier est détruit.

Un général illustre apporte un bonus +1 de déplacement et +5 de puissance de combat aux unités terrestres alliées situées dans les 2 cases alentours. Il dispose également d'une compétence à usage unique pour se "retirer". Sun Tzu créera ainsi un chef-d'œuvre littéraire intitulé "L'Art de la guerre". Une fois utilisé, le général illustre est détruit et supprimé de la partie.

Il vous faudra gagner des points de généraux illustres pour en bénéficier. La principale source de points réside dans la construction de campements, mais il existe d'autres solutions. Voir la section Personnages illustres pour plus de détails.

AMIRAUX ILLUSTRES

Les amiraux illustres sont des "personnages illustres" versés dans l'art de la guerre navale. Ils assurent des bonus de combat (en attaque comme en défense) aux unités navales alliées se trouvant dans un rayon d'une case. Ces unités sont non-combattantes et peuvent donc être "empilées" sur d'autres assurer leur protection. Si un ennemi pénètre sur une case occupée par un amiral illustre, ce dernier est détruit.

Un amiral illustre apporte un bonus +1 de déplacement et +5 de puissance de combat aux unités navales alliées situées dans les 2 cases alentours. Il dispose également d'une compétence à usage unique pour se "retirer". Thémistocle, par exemple, pourra ainsi créer une quadrirème. Une fois utilisé, l'amiral illustre est détruit et supprimé de la partie.

Il vous faudra gagner des points d'amiraux illustres pour en bénéficier. La principale source de points réside dans la construction de ports, mais il existe d'autres solutions. Voir la section Personnages illustres pour plus de détails.

DÉGÂTS EN COMBAT

À son maximum, une unité dispose de 100 points de vie (PV). Lorsqu'elle subit des dégâts en combat, elle perd une partie de ces PV. Si ces derniers tombent à zéro, l'unité est détruite.

Une unité ayant subi des dégâts est plus faible qu'une unité en pleine santé, et elle est également plus proche de la destruction. Chaque fois que c'est possible, pensez à effectuer un "roulement" d'unités blessées, pour leur permettre de se soigner avant de retourner au combat. Vous n'en aurez bien sûr pas toujours le loisir.

EFFETS DES DÉGÂTS

Une unité ayant subi des dégâts est plus faible qu'une unité en pleine santé. Une unité blessée est moins efficace à l'attaque qu'une autre en pleine santé. Moins l'unité a de PV, moins son attaque, qu'elle soit en combat rapproché ou à distance, infligera de dégâts à sa cible.

GUÉRISON

Pour guérir, une unité doit rester inactive pendant un tour. Le nombre de PV récupérés par l'unité dépend de l'endroit où elle se trouve.

Dans une ville : 20 PV par tour.
En territoire allié : 15 PV par tour.
En territoire neutre : 10 PV par tour.
En territoire ennemi : 5 PV par tour.
Certaines promotions accélèrent le taux de guérison.

GUÉRISON DES UNITÉS NAVALES

Les unités navales ne peuvent être réparées qu'en territoire allié, de 2 PV par tour.

"SE RETRANCHER JUSQU'À GUÉRISON"
Lorsqu'une unité a été blessée, le bouton "Se retrancher jusqu'à guérison" apparaît parmi les actions disponibles. Si vous le sélectionnez, l'unité se retranchera sur la case où elle se trouve et y restera jusqu'à guérison complète. Voir "Fortifications" pour plus de détails sur les bénéfices du retranchement.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET PROMOTIONS
Toute unité survivant à un affrontement remporte des points d'expérience (EXP). Quand une unité a acquis assez de points d'expérience, vous pouvez vous en servir pour obtenir des promotions. Il en existe de nombreuses dans *Civilization VI*. Chacune d'elles offre des bonus spéciaux au combat.

GAGNER DE L'EXP AU COMBAT
Une unité gagne des points d'EXP chaque fois qu'elle survit à un tour de combat. Elle n'a pas besoin de le remporter pour acquérir de l'expérience : cette dernière augmente à chaque nouveau tour, tant que l'unité est en vie.

Les unités reçoivent généralement de l'EXP quand elles affrontent un ennemi ou une ville.

Limites barbares : Lorsqu'une unité a atteint un certain niveau d'EXP, elle ne peut plus en obtenir en affrontant des barbares.

AUTRES MÉTHODES POUR OBTENIR DE L'EXP
Une unité produite dans un campement contenant une caserne (pour les unités classiques), des écuries (pour les unités de cavalerie) ou tout autre bâtiment militaire, débutera sa carrière avec un bonus d'EXP, dès sa construction terminée. Le bonus dépend du bâtiment (caserne, écuries et armureries offrent des avantages spécifiques). Certains types de gouvernements, de doctrines et d'effets spéciaux peuvent également assurer de l'EXP aux unités. Les unités de reconnaissance reçoivent de l'EXP quand elles découvrent des merveilles naturelles.

UTILISER L'EXP
Quand une unité a acquis suffisamment d'EXP pour acheter une promotion, l'option "Promouvoir l'unité" s'activera sur son panneau (s'il lui reste des points de mouvement). Si vous sélectionnez ce bouton, la liste des promotions disponibles pour cette unité apparaît. Sélectionnez une promotion pour la choisir. L'EXP est alors utilisée, et l'unité acquiert ce bonus sur-le-champ. L'action équivaut à un tour. Après deux promotions, vous pourrez renommer votre unité en sélectionnant sur "Renommer l'unité".

LISTE DES PROMOTIONS
Civilization VI propose des dizaines de promotions. Chaque classe d'unité (rapproché, cavalerie, à distance etc.) dispose d'un arbre propre. Certaines promotions requièrent l'acquisition d'autres promotions avant d'être disponibles.

Pour consulter les promotions accessibles, sélectionnez "Promouvoir l'unité".

Consultez la section Promotions de la Civilopédia pour une liste complète.

BARBARES ET VILLAGES TRIBAUX

Dans les premières phases du jeu (les 25 à 50 premiers tours), vous devrez consacrer une grande partie de votre énergie à explorer le monde. Vous tomberez alors immanquablement sur des barbares et des villages. Les villages tribaux ne présentent aucun risque. Ce n'est pas le cas des barbares.

VILLAGES TRIBAUX

Les villages tribaux sont moins évolués que certaines civilisations, mais il n'en reste pas moins amicaux. L'explorateur qui entre en contact avec eux pour la première fois peut espérer en tirer quelque avantage. Un village disparaît une fois le cadeau récupéré.



BONUS VILLAGE

Survivants

Le village envoie un bâtisseur ou un marchand dans votre ville la plus proche ou en accroît la population.

Science

Le village offre une technologie à votre civilisation (travail du bronze, maçonnerie etc.), un bonus (50 % des recherches requises pour débloquer une technologie) ou même plusieurs bonus technologiques.

Armée

Si l'explorateur est une unité militaire, elle reçoit un bonus de santé. Le village peut aussi fournir un éclaireur ou de l'EXP.

Foi
Suivant l'ère à laquelle se fait la rencontre, le village offre un bonus de foi plus ou moins important.

Trésor
Le village offre de l'or à votre civilisation !

Culture
Le village offre une relique ou un ou deux bonus de dogme (50 % des points de culture requis).

BARBARES

Les barbares sont des troupes hostiles nomades, qui détestent la civilisation et tout ce qu'elle représente. Ils attaquent vos unités, vos villes et pillent vos aménagements. Des individus tout à fait antipathiques.

Plus votre civilisation se développe, moins les barbares sont dangereux. Cependant, en début de partie, ce sont de vraies plaies pour votre expansion.

AVANT-POSTES BARBARES

Les barbares s'établissent dans des avant-postes, sur n'importe quelle case non explorée. Chaque unité barbare appartient à un campement. Détruisez-le pour endiguer la progression ennemie dans la zone.

Il en existe trois :

Naval
Un camp côtier qui produit des unités navales.

Cavalerie
Un camp situé près d'une horde de chevaux.

Unité de combat rapproché
Tous les autres camps.



RÉCOMPENSES POUR LA DESTRUCTION D'UN AVANT-POSTE

La destruction d'un avant-poste barbare vous rapporte de l'or. Vous progressez également vers la technologie du travail du bronze en accélérant la recherche. L'autre avantage, et non des moindres, est de vous débarrasser des unités barbares.

NOUVEAU POSTE-AVANCÉ

Les camps barbares peuvent apparaître sur n'importe quel territoire neutre encore inconnu de votre civilisation. Pour éviter l'apparition d'un poste-avancé à proximité de vos villes, repoussez vos frontières et placez des unités sur les collines pour couvrir le maximum de terrain.

UNITÉS BARBARES

Un avant-poste barbare peut créer la plupart des unités du jeu, du guerrier au lancier, en passant par le canon et le char. Les barbares sont capables de produire des unités du niveau des civilisations les plus avancées.

Chaque avant-poste commence par créer un éclaireur, chargé d'identifier des cibles. S'il vous repère, il rentrera à l'avant-poste pour lancer la production d'unités d'invasion. Prenez garde, ils seront bientôt à vos portes ! Si vous n'agissez pas rapidement, c'est toute une horde barbare qui traversera vos frontières pour détruire vos aménagements et conquérir votre ville.

Voilà pourquoi il est important de régulièrement passer vos campagnes en revue, afin d'y détruire la menace en gestation.

UNITÉS NAVALES BARBARES

Les camps barbares situés sur la côte peuvent produire des unités navales (d'un niveau équivalent celui d'une civilisation évoluée). Ces unités sont une menace pour vos aménagements côtiers et vos unités terrestres qui se trouvent à portée. L'ennemi peut même faire le siège d'une ville côtière. Il est donc important de maintenir une flotte permanente. La meilleure solution pour vous prémunir de ces attaques est toutefois la destruction de ces camps côtiers.

Avertissement : Si un navire barbare croise une unité embarquée, elle la détruira !

CIVILS CAPTURÉS
Si un barbare croise une unité non combattante (colon ou bâtisseur), elle la capture. Elle la conduit ensuite au camp le plus proche. Le prisonnier peut ensuite être libéré par n'importe quel joueur. Si l'une de vos unités est capturée, poursuivez l'assaillant et récupérez-la avant les autres !

LE CRÉPUSCULE DES BARBARES
Les barbares peuvent rester présents jusqu'à la fin de partie. Toutefois, à mesure que disparaissent les terres neutres, les barbares ont de moins en moins d'espace pour leurs camps.
Si le monde entier est civilisé, ils disparaissent.

VILLES

Les villes sont les pierres angulaires de votre civilisation et de son succès. Elles vous permettent de produire unités, quartiers, bâtiments, merveilles et projets. Vous y menez des recherches technologiques ou dogmatiques et y rassemblez vos richesses. La victoire nécessite des villes puissantes et bien situées.

CONSTRUCTION DES VILLES
Une ville est fondée par un colon. S'il trouve un site favorable, l'action "Fonder une ville" apparaît. Sélectionnez le bouton pour remplacer le colon par une nouvelle cité.

IMPLANTATION DES VILLES
Mieux vaut construire les villes sur des emplacements à la fois riches en ressources et permettant de générer un maximum de nourriture et de production. Dans les premières phases du jeu, il est aussi important d'établir votre ville sur une case disposant d'un accès à l'eau (rivière, côte...), élément essentiel à la croissance de votre population. Sans eau, vous condamnez votre peuple à une existence misérable et sans avenir. Les villes bâties sur des collines profitent d'un bonus défensif, les ennemis ont de ce fait plus de mal à s'en emparer.

Plus tard dans le jeu, lorsque les sites à proximité d'une source d'eau se font plus rares en raison du nombre accru de nouvelles villes, vous pouvez assurer l'approvisionnement par aqueduc (si bien sûr vous vous trouvez à 2 cases de montagnes, de rivières ou d'une oasis). L'emplacement d'une ville est donc primordial !

Notez toutefois que vous ne pouvez fonder une ville à moins de 3 cases d'une autre cité ou adjacente aux frontières d'un voisin.

BANNIÈRE DE LA VILLE

La bannière de la ville s'affiche sur la carte principale. Elle vous donne un aperçu rapide de la situation. Elle renseigne sur la puissance, les remparts, le nombre de tours avant la prochaine évolution, le type de production et la religion en place. Déplacer le curseur sur une bannière étrangère et appuyez sur A pour accéder à l'écran diplomatique.

ÉCRAN DE VILLE

Sélectionnez la bannière d'une ville pour accéder à son écran. Il vous permet de contrôler chaque ville avec précision. Il comprend les éléments suivants :



OPTIONS DE LA VILLE

En haut du panneau, vous trouverez : “Infos sur la ville”, “Acheter case”, “Gestion des citoyens”, “Acheter un élément avec de l'or”, “Acheter un élément avec de la foi” et “Changer production”.

INFOS SUR LA VILLE

Donne accès à un panneau incontournable, sur lequel vous trouverez "Citoyens", "Croissance", "Activités", "Habitations", "Bâtiments", "quartiers", "Merveille" et plus encore.

CROISSANCE POPULATION

Ce panneau vous renseigne sur votre croissance, la production de nourriture et votre consommation. Assurez-vous de bien nourrir votre peuple. En cas de pénurie, la population commencera à décliner.

ACTIVITÉS
Ce panneau vous renseigne sur le bien-être de votre population et sur la répartition des activités. Le bonheur représente la satisfaction de la population d'une ville. Il se mesure par l'adéquation des attentes et des activités. Dès que vous passez le seuil de 3 de population, vous devez assurer 1 activité pour 2 de population. Une ville satisfaite ne bénéficie d'aucun bonus. Une ville heureuse, quant à elle, reçoit un bonus de 10 % de croissance et de 5 % de production. Une ville en liesse obtient un bonus de 20 % de croissance et de 10 % de production. Le manque d'activité engendrera un mécontentement de la population, qui affectera la croissance et la production. Une ville agitée interrompt la production et des rebelles commencent à émerger.

Les activités sont multiples. Chaque ressource de luxe apporte 1 activité à une ville. Le nombre de villes affectées dépend de l'ère. L'arène, construite dans le complexe de loisirs, propose des activités à sa ville. Le zoo et le stade agissent à l'échelle régionale. Certaines merveilles sont elles aussi sources d'activités. Tout comme certaines croyances religieuses et autres doctrines.

HABITATIONS
Ce panneau vous renseigne sur les capacités d'accueil maximales de la ville. Une cité congestionnée ne pourra plus croître. Vous avez alors plusieurs options de développement (certains bâtiments, dogmes et quartiers). Vous pouvez aussi développer ce paramètre grâce aux fermes, à l'accès à l'eau potable et à certains peuples.

HUMEUR DE LA VILLE
Ce panneau est le compte-rendu des quartiers, bâtiments, merveilles et comptoirs commerciaux d'une ville et de ses alentours.

RELIGION
Ce panneau donne une liste détaillée des religions d'une ville ainsi que des nouvelles religions qui émergent.

ACHETER CASE
Cette option vous permet d'acheter du terrain quand vous en avez les moyens. Sélectionnez ce bouton pour en connaître le prix. (Remarque : le tarif augmente à chaque nouvel achat) Les cases disponibles sont indiquées par des symboles, le curseur se changera alors en "acheter la case". Sélectionnez une case disponible pour l'acheter.

GESTION DES CITOYENS
Fait apparaître la "Gestion des citoyens", qui vous permet d'affecter vos citoyens à d'autres cases. Voir "Vos citoyens au travail" pour plus de détails.

ACHETER UN ÉLÉMENT AVEC DE L'OR

Si vous avez assez d'or, vous pouvez acheter une unité ou un bâtiment.

CHANGER PRODUCTION

Si vous changez d'avis, ou que vous avez besoin de rediriger la production, vous pouvez le faire en ouvrant le menu de Production.

PRODUCTION DE LA VILLE

Cette barre horizontale située sous les options de la ville vous renseigne sur la production de nourriture, de foi, d'or, de science et de culture. Chaque facteur est un bouton radial qui vous permet de "recentrer" vos citoyens, si vous souhaitez changer de priorité. Faites défiler sur le bouton radial en appuyant sur le stick "L", puis sur "A" pour définir une priorité. Appuyez une seconde fois pour la restreindre et une troisième fois pour rétablir les paramètres par défaut.

TITRE DE LA VILLE

Il indique le nom de la ville.

STATISTIQUES DE LA VILLE

Vous y trouverez les statistiques des bâtiments, le nombre de religieux, d'activités et la capacité d'accueil.

MENU PRODUCTION

Ceci indique l'élément (unité, construction, merveille ou projet) actuellement en cours de production, ses effets/statistiques, ainsi que le nombre de tours requis pour qu'il soit terminé. Sélectionnez l'icône Production pour ordonner à la ville de suspendre la construction de l'élément, et de passer à un autre.

ACHETER

Sélectionnez "Acheter" pour ordonner à la ville d'acheter un élément. Le menu d'achat s'affichera : sélectionnez simplement un élément pour l'acheter. Notez que la ville n'achète pas l'objet sur lequel elle est en train de travailler ; après l'achat, la ville continuera à construire cet élément (sauf si elle en est incapable). Un exemple : si une ville a lancé la production d'un archer et qu'il lui reste quatre tours avant la fin de l'opération, vous pouvez l'acheter (et l'obtenir) et accueillir le suivant dans quatre tours (à moins bien sûr que vous ne changiez de production une fois l'achat effectué).

UNITÉS DANS LES VILLES

UNITÉS MILITAIRES

Il est impossible d'occuper une ville avec deux unités militaires similaires (navales, terrestres ou de soutien). Elle est affectée à la "garnison" et assure un bonus défensif conséquent à la ville. D'autres unités militaires peuvent transiter par la ville, mais elles ne peuvent s'y arrêter. (Ainsi, si vous construisez une unité militaire dans une ville possédant une garnison, vous devrez déplacer l'une de ces deux unités à la fin du tour).

UNITÉS NON COMBATTANTES

Il ne peut y avoir qu'une unité non combattante (ouvrier, colon, marchand oisif ou personnage illustre) par ville. D'autres peuvent y transiter, mais elles ne peuvent s'y arrêter.

UNITÉS DE SOUTIEN

Il ne peut y avoir qu'une unité de soutien (bélier, tour de siège, anti-aérienne etc.) par ville. D'autres peuvent y transiter, mais elles ne peuvent s'y arrêter.

Ainsi, à la fin d'un tour, une ville ne peut abriter que 3 unités au maximum : navale, soutien et non-combattante.

CONSTRUCTION DANS LES VILLES

Vous pouvez construire des bâtiments, des merveilles ou des unités, mais jamais simultanément. Une fois votre projet terminé, un message d'alerte "CHOISIR UNE PRODUCTION" apparaît. Sélectionnez-le pour accéder au menu des constructions, puis choisissez votre nouveau projet.

MENU DES CONSTRUCTIONS

Le menu des constructions affiche les unités, bâtiments et merveilles qu'il vous est actuellement possible de construire dans la ville. Au fil des technologies et des dogmes, de nouveaux éléments s'ajoutent à la liste et remplacent les anciens. Chaque entrée indique le nombre de tours nécessaires à la construction du projet.

Si l'une des entrées est grisée, c'est qu'il vous est actuellement impossible de construire l'élément correspondant. Pour savoir ce qui vous fait défaut, mettez l'entrée en surbrillance.

CHANGER DE PROJET DE CONSTRUCTION

Si vous souhaitez changer l'élément en construction, allez sur l'écran de la ville ou sélectionnez l'icône correspondante, à droite de la bannière. La production déjà accomplie pour le projet original n'est pas transférée au nouveau projet, mais elle reste inscrite "dans vos registres". Si plus tard vous décidez de reprendre la construction de cet ancien projet, vous le ferez sur les fondations déjà posées.

PRODUIRE DES UNITÉS

Tant que vous disposez des ressources nécessaires et que l'unité souhaitée n'est pas obsolète, vous pouvez entraîner dans vos villes autant d'unités que vous le souhaitez. Comme vous ne pouvez pas avoir plus d'une unité militaire et une unité civile dans chaque ville, il se peut que vous deviez déplacer votre unité nouvellement entraînée immédiatement après sa production.

QUARTIERS ET BÂTIMENTS

Dans *Civilization VI*, les bâtiments ne sont plus cantonnés au centre-ville et peuvent s'étaler sur votre territoire en quartiers. Avec ce nouveau système de placement stratégique, la carte est plus importante que jamais. Les campus et les lieux saints reçoivent des bonus spéciaux de production s'ils sont placés au pied de montagnes (science pour le campus, foi pour le lieu saint). Seul le campus bénéficie de la proximité d'une forêt tropicale.

CONSTRUCTION DES QUARTIERS

Lorsqu'une ville est prête à construire quelque chose, le menu "Production" de la ville apparaît. Si un quartier peut être construit, il apparaîtra dans ce menu. Sélectionnez-le pour le placer et en lancer la construction. Le filtre de placement s'affichera. Vous pourrez au préalable consulter la production potentielle de chaque case autour du centre-ville, afin d'ajouter au mieux votre nouveau quartier. Le filtre de placement vous indique quelles cases ne sont pas disponibles. Certains quartiers présentent en effet des conditions spéciales (un campement ne peut par exemple par être adjacent au centre-ville). Si vous trouvez un site à votre goût, mais qu'il ne vous appartient pas, vous pouvez l'acheter depuis le menu et lancer votre construction.

BONUS DE PROXIMITÉ

Comme expliqué plus haut, chaque quartier peut bénéficier de bonus de proximité, suivant leur situation sur la carte.

Campus
Bonus standard à côté des montagnes et petit bonus à proximité d'une forêt tropicale.

Lieux saint
Gros bonus à côté d'une merveille naturelle, bonus standard à côté de montagnes et petit bonus à proximité de bois.

Plateforme commerciale
Bonus standard à côté d'un port ou d'un cours d'eau et petit bonus à proximité d'autres quartiers.

Place du théâtre
Bonus standard à côté des merveilles et petit bonus à proximité d'une forêt tropicale ou d'un autre quartier.

Port
Bonus standard à côté des ressources maritimes et petit bonus à proximité d'un autre quartier.

Zone industrielles
Bonus standard à côté des mines ou des carrières et petit bonus à proximité d'un autre quartier.

Campement
Ne peut être construit à côté du centre-ville ou d'un autre campement.

Aqueduc
Doit être placé sur une seule case, entre le centre-ville et une source d'eau (montagne, rivière ou lac). La source ne peut être adjacente au centre.

Aérodrome
Ne peut être construit sur une colline.

Spatioport
Ne peut être construit sur une colline.

BÂTIMENTS

Une fois votre quartier établi, vous pouvez commencer à ériger des bâtiments. Comme pour le quartier, passez par le menu "Production". Certains bâtiments imposent des conditions de construction (autres bâtiments, technologie ou dogme). Ils n'apparaîtront pas dans le menu de production.

Certains bâtiments ne nécessitent pas de quartier pour être construits, comme le monument par exemple. Ceux-ci sont construits dans le centre-ville.

MERVEILLES

Il s'agit d'un type spécial de bâtiment, qui remplit une case entière et influe énormément sur le jeu.

PALAIS

Le palais est un bâtiment spécial. À la fois bâtiment et merveille, il apparaît automatiquement dans la première ville que vous avez construite, ce qui fait de cette dernière la capitale de votre empire. Si votre capitale est capturée, votre palais sera automatiquement reconstruit dans une autre ville, faisant de cette dernière votre nouvelle capitale. Si vous parvenez ensuite à reconquérir votre capitale d'origine, il retrouvera ses premières fondations.

Le palais offre une production réduite, de la science, de l'or et de la culture à votre civilisation (ainsi qu'un emplacement de chef-d'œuvre).

ENTRETIEN

La plupart des bâtiments ont un coût d'entretien au tour. Allez dans la section Bâtiments de la Civilopédia pour les passer en revue (ou dans les bulles d'information du menu "Production"). Vous pouvez également placer votre curseur sur l'icône d'or, en haut de l'écran.

EXPLOITER LES TERRES ARABLES

Ce sont les terres arables qui l'environnent qui font la prospérité d'une ville. Les citoyens de cette dernière exploitent les cases de terrain afin de générer de la nourriture, des richesses, de la production et de la science. Les citoyens peuvent exploiter les cases situées au maximum à trois cases de distance de la ville. Ces cases doivent se situer à l'intérieur des frontières de votre civilisation. Une case ne peut être exploitée que par une seule ville, même si elle se situe à moins de trois cases d'une autre cité.

ASSIGNER DES CITOYENS AU TRAVAIL

À mesure que votre ville grandit, elle assigne automatiquement ses citoyens à l'exploitation des terres arables qui l'entourent. Elle tente automatiquement de trouver un équilibre entre nourriture, production et richesse. Si vous souhaitez qu'une ville se concentre, par exemple, sur la production ou la richesse, vous pouvez ordonner à ses citoyens d'exploiter d'autres cases. Consultez la section Écran de ville, ci-dessus.



AMÉLIORER LES TERRES

Si certaines cases sont naturellement fertiles (nourriture, richesse et divers facteurs), beaucoup doivent être "travaillées" pour produire davantage. Pour améliorer ces cases, vous devez produire des bâtisseurs. Vous pouvez alors lui demander de construire un aménagement (ferme, mine ou plantation) pour donner un coup de fouet à la production autour des villes. Chaque bâtisseur peut accomplir 3 actions (comme construire un aménagement). Les bâtisseurs de certaines civilisations sont plus productifs. Ceux créés par la Chine, par exemple, peuvent s'acquitter de 4 actions et contribuer directement à la production d'une merveille.

Voir la section Bâtisseurs pour plus de détails.

SPÉCIALISTES

Lorsqu'une ville est créée, tous ses citoyens exploitent les cases qui l'entourent pour générer, notamment, de la nourriture, de la production ou de l'or. Vous pouvez par la suite construire certains bâtiments et quartiers qui vous permettront de faire travailler une partie de vos citoyens en tant que spécialistes.

Exemple : le campus peut accueillir 3 bâtiments. Dans chacun d'eux, vous pouvez assigner un spécialiste "scientifique". Si vous avez bâti une bibliothèque et une université, vous pouvez placer 2 spécialistes "scientifiques". (Remarque : tous les bâtiments ne produisent pas de spécialistes ; voir la section Bâtiments de la Civilopédia.)

Il existe cinq classes de spécialistes. Le spécialiste s'adapte au bâtiment auquel il est assigné.

Artiste
Ces spécialistes produisent de la culture et sont rattachés aux bâtiments tels que les musées.

Ingénieur
Ces spécialistes augmentent la production et sont rattachés au quartier de la zone industrielle qui accueille des bâtiments tels que les ateliers et les usines.

Marchand
Ces spécialistes produisent de l'or et sont rattachés au quartier de la plateforme commerciale qui accueille des bâtiments de production de richesse tels que les marchés et les banques.

Savant
Ces spécialistes produisent de la science et sont rattachés au quartier du campus, qui accueille des bâtiments scientifiques tels que les bibliothèques et les universités.

Prêtre
Ces spécialistes génèrent de la foi et sont rattachés au quartier du lieu saint, qui accueille des bâtiments religieux tels que les autels et les temples.

EMPLOYER DES SPÉCIALISTES

Pour assigner un spécialiste, allez sur l'écran de la ville et sélectionnez "Gestion des citoyens". Sélectionnez ensuite l'icône Citoyen sur quartier pour l'ajouter. Un citoyen sera alors retiré d'une case de terrain et employé dans le quartier. Si vous sélectionnez de nouveau l'emplacement, le citoyen retournera exploiter les terres appartenant à la ville.

Consultez la section "Écran de la ville" pour plus de détails sur l'ajout de spécialistes.

EFFETS DES SPÉCIALISTES SUR LA PRODUCTION DE LA VILLE
Souvenez-vous que tout citoyen exploitant une case rapporte quelque chose à votre ville. Ce peut être de la nourriture, de la production, de l'or, de la culture ou de la science. Lorsque ce citoyen est utilisé comme spécialiste, il n'exploite plus sa case d'origine et cesse d'apporter à la ville ce qu'il produisait. Il est prudent de vérifier les ressources générées par votre ville (nourriture, or et production) après avoir créé des spécialistes, afin d'éviter toute pénurie.

CITOYEN DISPONIBLE
Un citoyen non spécialiste auquel aucune tâche n'a été assignée est "disponible". Il contribue toujours à hauteur de 1 or à la ville, mais consomme autant de nourriture que les citoyens actifs.

CAPTURE DES VILLES
Les villes peuvent être attaquées et prises par les unités ennemies. Chaque ville a une statistique de "Puissance de combat", définie par le site, sa taille, ses unités militaires en "garnison" et par ses bâtiments défensifs (remparts etc.) Plus cette valeur de défense est élevée, plus il est difficile de prendre la ville. Pour peu qu'elles soient fortifiées et défendues par d'autres unités, les villes peuvent s'avérer extrêmement difficiles à prendre.

Voir la section Combat pour plus de détails sur l'art de la guerre.

ATTAQUER UNE VILLE
Pour attaquer une ville ennemie, donnez l'ordre à une unité de combat rapproché de pénétrer sur la case de la cité. La bataille s'engagera automatiquement. L'unité comme la ville peuvent subir des dégâts. Si les points de vie de votre unité tombent à zéro, elle sera détruite. Si les points de vie de la ville tombent à zéro, votre unité s'en emparera.

ATTAQUER À L'AIDE D'UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE
Bien que vos unités de combat à distance puissent attaquer une ville et réduire ses défenses à néant, elles sont tout à fait incapables de s'en emparer. Vous devrez faire entrer une unité de combat rapproché sur la case. De la même façon, les unités navales et aériennes sont incapables de prendre une ville, mais peuvent malmener ses défenses.

Consulter les sections de combat aérien et naval pour plus de détails.

DÉFENDRE UNE VILLE
Pour améliorer les défenses d'une ville, vous disposez de plusieurs possibilités. Vous pouvez y placer une unité puissante en garnison. Une unité de combat rapproché améliorera grandement la puissance défensive de la ville, alors qu'une unité de combat à distance vous permettra de tirer sur les unités ennemies à proximité depuis l'intérieur de la ville.

Vous pouvez aussi construire des remparts pour renforcer les défenses et leur permettre de bombarder les unités ennemies. Notez que les villes bâties sur des cases de collines profitent d'un bonus défensif.

Quand bien même la paix règnerait dans votre ville, il est important de poster des unités aux alentours. Elles pourront apporter leur soutien, attaquer l'ennemi et même l'empêcher d'établir le siège, vous privant de vos lignes de ravitaillement et de vos moyens de réparation.

Voir la section Combat pour plus de détails.

CONQUÊTE D'UNE VILLE

Lorsque l'une de vos unités pénètre dans une ville ennemie, deux options s'offrent à vous : la détruire ou l'annexer à votre empire. Chaque solution a des conséquences potentielles sur vos relations avec les autres civilisations.

DÉTRUIRE LA VILLE

Lorsqu'une ville est détruite, elle disparaît. Pour toujours. Tous ses bâtiments, merveilles et citoyens sont réduits à néant. Toute satisfaisante qu'elle puisse être, la destruction d'une ville peut avoir des répercussions diplomatiques déplorables. Votre score de bellicisme triple auprès des autres.

Villes indestructibles

Vous ne pouvez détruire une ville que vous avez créée. De même, les capitales ne peuvent être rasées.

ANNEXER LA VILLE

Lorsque vous annexez une ville, cette dernière rejoint votre territoire. Vous la contrôlez alors entièrement, comme si vous l'aviez vous-même fondée. L'inconvénient d'une annexion est qu'elle gonfle votre score belliciste auprès des autres civilisations. À l'ère classique, où la guerre fait partie du quotidien, vous n'en souffrirez que peu. Mais à l'ère industrielle, l'impact devient conséquent et vous passez pour un "sauvage". Plus votre score belliciste est élevé, moins vous inspirez confiance.
Les autres civilisations pourraient même vous dénoncer ou engager des mesures militaires contre vous. Réfléchissez bien.

NOURRITURE, EAU ET DÉVELOPPEMENT

Une source stable d'eau et de nourriture est cruciale pour l'émergence d'une civilisation. Les premiers humains passaient le plus clair de leur temps à chasser et à cueillir de la nourriture pour leur famille ou leur tribu. Il ne leur restait que peu d'énergie à consacrer à d'autres activités, comme les peintures rupestres, l'élaboration d'une écriture ou la découverte des muons. Une fois qu'un surplus de nourriture et d'eau est disponible, tout le reste devient possible.

VILLES ET NOURRITURE

Une ville nécessite 2 unités de nourriture par citoyen (un autre terme pour "population") et par tour pour éviter la famine. Une ville génère de la nourriture (ainsi que de la production et de l'or) en faisant "travailler" ses citoyens sur les cases autour de la ville. La ville peut exploiter une case située à moins de trois espaces d'elle et comprise dans les limites de la civilisation, et seulement si elle n'est pas déjà exploitée par une autre ville.

Si la ville gère seule, elle assignera autant de citoyens que nécessaire pour obtenir de la nourriture. Le manque de nourriture entraîne la famine, et la ville subira alors un exode massif jusqu'à ce qu'elle retrouve un équilibre viable.

ASSIGNER MANUELLEMENT LES CITOYENS À L'EXPLOITATION DES TERRES

Vous pouvez assigner manuellement les citoyens d'une ville afin d'exploiter des cases spécifiques pour, par exemple, demander à une ville de concentrer ses efforts sur la croissance, la production ou l'or. Voir l'écran Ville pour plus de détails.

NOURRITURE ET ACTIVITÉS

Quelles que soient vos réserves de nourriture, elles ne suffisent pas à entretenir votre population. Vous devrez lui proposer suffisamment d'activités pour maintenir son niveau de bonheur et sa croissance.

OBTENIR DAVANTAGE DE NOURRITURE

Certaines cases fournissent plus de nourriture que d'autres, et des villes proches d'une ou de plusieurs de ces cases grandiront plus vite. De plus, les ouvriers peuvent "aménager" de nombreuses cases avec des fermes, augmentant ainsi le rendement en nourriture.

MEILLEURES CASES POUR LA NOURRITURE

Ressources bonus

Les cases dotées d'un "bonus" de ressources fournissent davantage de nourriture, dès lors qu'un bâtisseur construit l'aménagement approprié. Bananes, bétail, cervidés, poissons et blé. Voir la section Bâtisseurs et ressources pour plus de détails.

Cases oasis

Les oasis sont une bonne source de nourriture au beau milieu du désert.

Plaine inondable

Les plaines inondables, très fertiles, assurent de bonnes quantités de nourriture.

Prairie et forêt tropicale

Ces cases assurent aussi de bonnes réserves de nourriture.

Aménagements

Les bâtisseurs peuvent construire des fermes sur la plupart des cases pour en améliorer la production.

BÂTIMENTS, MERVEILLES ET DOCTRINES SOCIALES

Certaines merveilles et doctrines ainsi que certains bâtiments peuvent affecter la quantité de nourriture produite par une ville ou la quantité de nourriture dont elle a besoin pour remplir son "seau de croissance" (voir ci-dessous).

CROISSANCE D'UNE VILLE

À chaque tour, les citoyens d'une ville obtiennent une certaine quantité de nourriture à partir des terres qui les entourent ainsi que d'autres sources décrites ci-dessus. Les citoyens d'une ville sont prioritaires sur cette nourriture et ils consomment 2 points de nourriture pour chaque point de population. Une ville avec une population de 7 points consomme donc 14 points de nourriture par tour. Tout reste de nourriture est placé dans le "seau de croissance" de la ville.

LE SEAU DE CROISSANCE

Le seau de croissance d'une ville contient toute la nourriture excédentaire produite par la cité à chaque tour. Lorsque la quantité de nourriture atteint un certain niveau, la population de la ville (ses citoyens) augmente de 1. Le seau est ensuite vidé, puis le processus recommence. La quantité de nourriture nécessaire à la croissance augmente considérablement à mesure que la population de la ville grandit.

Le panneau d'informations sur l'écran de ville indique le nombre de tours restants avant qu'elle ne grandisse, et l'entrée "Nourriture" sur ce même écran indique la quantité de nourriture produite à chaque tour par cette ville.

COLONS ET PRODUCTION DE NOURRITURE

Les colons peuvent être formés dans des villes de taille 2 ou supérieure. Une fois créé, la population de la ville est réduite de 1.

TECHNOLOGIE

La technologie est l'une des principales forces motrices de notre civilisation. Les avancées technologiques en matière d'agriculture et de pêche ont permis aux cités de grandir et de prospérer. Ces découvertes dans l'armement et la maçonnerie ont permis aux villes de repousser les barbares, venus piller la nourriture et les richesses. Les avancées dans la médecine et l'hygiène publique ont affaibli l'autre grand fléau de la civilisation : la maladie.

Pour découvrir de nouvelles technologies, vous devrez accumuler de la "science". À chaque tour, votre civilisation en produit. Utilisez-la pour la recherche. Chaque technologie nécessite un certain niveau scientifique. Plus vous en générez par tour, plus vous réduirez le temps nécessaire à vos chercheurs pour faire de nouvelles découvertes.

TECHNOLOGIE ET SCIENCE

Dans *Civilization VI*, chaque technologie acquise donne accès à une unité, un bâtiment, une ressource ou une merveille avancés, parmi d'autres avantages de taille.



Pour découvrir de nouvelles technologies, vous devrez accumuler de la "science". À chaque tour, votre civilisation obtient un certain nombre de points qui sont ajoutés à votre réserve de science. Chaque technologie coûte un certain nombre de points de science pour être apprise ; lorsque vous en avez accumulé suffisamment, vous obtenez la technologie. Vous devez alors reprendre le travail et accumuler de nouveaux points de science.

D'OÙ VIENT LA SCIENCE ?

Elle est générée par vos citoyens (la population de vos villes). Chaque tour, vous générez un nombre de points égal à la population totale de toutes vos villes. Plus vos villes sont peuplées, plus vous générez de science. En plus des points générés par votre population de base, votre palais vous en procure 2. Vous pouvez aussi construire certaines merveilles et certains bâtiments spécifiques ou adopter de nouvelles doctrines.

AUGMENTER LA SCIENCE ET ACCÉLÉRER LA RECHERCHE

Voilà quelques moyens pour accélérer vos recherches (ou vos acquisitions de technologies).

Villages tribaux
Vous y trouverez parfois de nouvelles technologies. Cela reste aléatoire, mais voilà une autre bonne raison de les découvrir avant les autres.

Commerce
Les routes commerciales peuvent générer de la science, quand elles mènent à des cités-états ou des villes dotées d'un campus.

Quartiers et bâtiments
Vous pouvez construire un campus dans chaque ville, avec des bâtiments propices au développement scientifique. La bibliothèque, par exemple, vous rapporte +2 points de science par tour, un point de scientifique illustre par tour et vous permet d'assigner des spécialistes (voir la section Spécialistes pour plus d'informations).

Construction de merveilles
Certaines merveilles amélioreront grandement la technologie de votre colonie. La Grande Bibliothèque rapporte +2 points de science par tour, plus quelques bonus sur toutes les technologies de l'ère antique et de l'ère classique. Voir la section "Merveilles" de la Civilopédia pour plus de détails.

Savant illustre
Un savant illustre, une fois acquis, peut procurer toutes sortes de bonus, suivant son nom. Albert Einstein, par exemple, rapporte un bonus de 1 technologie de l'ère moderne ou atomique et +4 points de science à toutes les universités.

Doctrines
Certaines doctrines gouvernementales génèrent aussi de la science. La recherche militaire, par exemple, rapporte +1 point de science à chaque académie militaire et chaque complexe portuaire.

CHOISIR UNE TECHNOLOGIE À RECHERCHER

Après avoir fondé votre première ville, le menu "Choisir une technologie" apparaît et vous devez sélectionner quelle technologie vous souhaitez étudier. Lorsque vous aurez obtenu le niveau requis pour l'apprendre, le menu "Choisir une technologie" apparaîtra à nouveau. Vous devrez alors sélectionner une nouvelle technologie. Il en existe plus de 65. Si vous les obtenez toutes, vous pouvez passer aux "technologies futures" pour améliorer votre score.

LE MENU DE RECHERCHE DE TECHNOLOGIE

Lorsque vous devez choisir une technologie, l'icône de Recherche de technologie apparaît dans le cercle en bas à droite de l'écran. Appuyez ensuite sur X pour ouvrir de menu de Recherche de technologie. Vous trouverez en-dessous le bouton "Ouvrir l'arbre des technologies" (que nous détaillerons plus tard), puis une liste des technologies disponibles à votre niveau. Chaque technologie indique le nombre de tours nécessaires à son obtention, ainsi que des icônes représentant les différents bâtiments, aménagements, merveilles et ainsi de suite que cette technologie permet de "débloquer". Sélectionnez une icône ou une technologie, puis appuyez sur le bouton "-" pour en apprendre plus à son sujet.



Sélectionnez une technologie pour choisir de l'étudier. Le menu "Choisir une technologie" apparaîtra, accompagné d'une grande icône, en haut à gauche, qui vous indiquera celle que vous étudiez actuellement (et la durée des recherches).

CHANGER DE RECHERCHE

Vous pouvez modifier la technologie en cours de recherche à tout moment. Pour ce faire, sélectionnez l'icône technologique dans le menu de gauche après avoir appuyé sur le bouton L pour l'ouvrir. Le menu de choix des technologies apparaîtra, et vous pourrez choisir toute technologie disponible. Vous pourrez reprendre les recherches en cours où vous les avez interrompues (vous ne perdrez pas le bénéfice des tours consacrés à ces études).

LES TECHNOLOGIES DISPONIBLES

Au début du jeu, seules quelques technologies sont disponibles, comme l'élevage, l'astrologie, la poterie, l'exploitation minière et la pêche. Toutes les autres nécessitent au moins une technologie préalable pour être recherchées. Le moment venu, elles apparaîtront dans le menu de choix des technologies.

L'irrigation et l'écriture, par exemple, requièrent des connaissances en poterie. Si vous choisissez d'apprendre cette dernière, elle disparaîtra du choix des technologies (puisque vous la connaissez) et l'irrigation fera son apparition avec l'écriture.

Certaines technologies nécessitent la connaissance de 2 ou 3 domaines préalables. Elles n'apparaîtront que lorsque vous aurez atteint ce niveau.

LE GRAND ARBRE DES TECHNOLOGIES

Pour en comprendre le fonctionnement dans le jeu, étudiez l'arbre des technologies. Il vous indique les technologies disponibles et la façon dont elles interagissent. sélectionnez l'une d'elles pour ordonner à votre civilisation de la rechercher (si vous n'avez pas acquis les connaissances préalables, vous devrez prendre les choses à la base.) L'arbre vous donne la voie la plus rapide pour atteindre la technologie que vous souhaitez obtenir.

Vous le trouverez dans le menu Choix des technologies ou en ouvrant le menu de gauche en appuyant sur le bouton "L", puis sur "A" pour sélectionner la technologie.

VICTOIRE SCIENTIFIQUE

Lorsque vous aurez atteint le niveau scientifique requis, vous pourrez commencer à envoyer des fusées vers Mars, pour y établir une colonie. Si vous y parvenez avant toutes les autres civilisations, vous obtiendrez une victoire scientifique.

Consultez la section Victoire pour plus de détails sur les différentes victoires de *Civilization VI*.

CULTURE

La culture est un indice reflétant le rapport que votre civilisation entretient avec les arts et les lettres, des peintures rupestres aux sculptures tikis. Dans le jeu, la culture est représentée par la progression sur l'arbre des dogmes, qui débloque des doctrines et des gouvernements. Il s'agit également de la façon dont vous agrandissez vos territoires. Plus vous générez de culture, plus vite vous repoussez vos frontières.

Plus important encore, la culture est une autre forme de victoire.

DOGMES ET CULTURE

Dans *Civilization VI*, chaque dogme acquis donne accès à des doctrines et des gouvernements nouveaux, ainsi qu'à certains bâtiments, quartiers et aménagements diplomatiques.



Comme avec la science et l'arbre des technologies, c'est par la culture que vous obtiendrez des dogmes. À chaque tour, votre civilisation obtient un certain nombre de points qui sont ajoutés à votre réserve de culture. Chaque dogme coûte un certain nombre de points de culture pour être appris. Lorsque vous en avez accumulé suffisamment, vous obtenez le dogme. Lorsque vous obtenez ce nouveau dogme, votre réserve de culture se vide et vous recommencez à accumuler des points pour la suite.

D'OÙ VIENT LA CULTURE ?

Comme les autres productions, les sources de la culture sont multiples :

Bâtiments et quartiers
En plus du palais et du monument, beaucoup d'autres bâtiments et quartiers peuvent produire de la culture. La place du théâtre, par exemple, peut accueillir plusieurs bâtiments culturels.

Construction de merveilles
Plusieurs merveilles sont source de culture pour votre ville.

Doctrines
Certaines doctrines favorisent la culture, comme la confédération commerciale.

Compétences du dirigeant
Certains dirigeants ont des compétences spéciales qui leur permettent de progresser plus rapidement sur le chemin de la culture, comme Pierre le Grand ou Gorgo.

Merveilles naturelles
Plusieurs merveilles naturelles produisent de la culture.

Cités-états
Tous les cités-états culturelles vous rapporteront de la culture si vous leur envoyez des émissaires.

Croyances
De nombreuses croyances favorisent la culture.

Routes commerciales
Commercez avec une civilisation dotée d'une place du théâtre pour profiter de sa culture.

CHOISIR UN DOGME À RECHERCHER

Lorsque vous avez atteint le niveau de culture requis pour votre premier dogme, le menu “Choisir un dogme” apparaît dans le cercle en bas à droite. Appuyez sur “X” pour ouvrir ce menu. Vous aurez bientôt assez de culture pour apprendre le dogme et en sélectionner un nouveau dans le menu qui apparaîtra. Il existe de nombreux dogmes. Si vous les obtenez tous, vous pouvez rechercher la mondialisation et les réseaux sociaux pour améliorer votre score.

MENU DES DOGMES

Lorsque vous devez choisir un dogme, le menu correspondant apparaît à gauche de l'écran. En haut, celui que vous venez d'apprendre ("Code juridique" est le premier de la liste). Vous trouverez en-dessous le bouton "Ouvrir l'arbre des dogmes" (que nous détaillerons plus tard), puis une liste des dogmes disponibles à votre niveau. Chaque dogme indique le nombre de tours nécessaires à son obtention, ainsi que les icônes représentant les gouvernements, doctrines, bâtiments etc. que le dogme permet de "débloquer". Sélectionnez une icône ou un dogme, puis appuyez sur le bouton "-" pour en apprendre plus à son sujet.



Sélectionnez un dogme pour choisir de l'étudier. Le menu "Choisir un dogme" disparaîtra, remplacé par une grande icône, en haut à gauche, qui vous indiquera celui que vous étudiez actuellement (et la durée des recherches).

CHANGER DE RECHERCHE

Vous pouvez modifier le dogme en cours de recherche à tout moment. Pour ce faire, sélectionnez l'icône dogme dans le menu de gauche après avoir appuyé sur le bouton L pour l'ouvrir. Le menu de choix des dogmes apparaîtra, et vous pourrez choisir l'un de ceux disponibles. Vous pourrez reprendre les recherches en cours où vous les avez interrompues (vous ne perdrez pas le bénéfice des tours consacrés à ces études).

LES DOGMES DISPONIBLES

Au début du jeu, il n'en existe qu'un, le code juridique. Tous les autres nécessitent au moins un dogme préalable pour être recherchés. Le moment venu, ils apparaîtront dans le menu de choix des dogmes.

Premier empire et mysticisme, par exemple, requièrent des connaissances en commerce avec l'étranger. Si vous l'étudiez, il disparaîtra de l'arbre (puisque vous le connaissez) et sera remplacé par premier empire et mysticisme.

Certains dogmes requièrent 2 ou 3 dogmes préalables. Ils n'apparaîtront que lorsque vous aurez le niveau.

LE GRAND ARBRE DES DOGMES
Pour en comprendre le fonctionnement dans le jeu, étudiez l'arbre des dogmes. Il vous indique les dogmes disponibles et la façon dont ils interagissent. Sélectionnez l'un d'eux pour ordonner à votre civilisation de le rechercher (si vous n'avez pas acquis les connaissances préalables, vous devrez prendre les choses à la base). L'arbre vous donne la voie la plus rapide pour atteindre le dogme que vous souhaitez obtenir.

Vous le trouverez dans le menu Choix des dogmes ou en ouvrant le menu de gauche en appuyant sur le bouton “L”, puis sur “A” pour sélectionner le dogme.

VICTOIRE CULTURELLE
Si vous rêvez de devenir l'épicentre de la culture mondiale, cette victoire est pour vous. La première civilisation dont le nombre de touristes étrangers dépasse celui des touristes internes de tous les autres joueurs décroche la victoire culturelle.

Le tourisme est généré par les routes commerciales, les gouvernements communs (ou opposés) de fin de partie, le libre passage, les chefs-d'œuvre et reliques exposés par votre civilisation, les lieux saints, les parcs nationaux, les artefacts et les merveilles.

Consultez la section Victoire pour plus de détails sur les différentes victoires de *Civilization VI*.

BÂTISSEURS ET AMÉLIORATIONS

Les bâtisseurs représentent les femmes et les hommes qui construisent votre empire. Ils défrichent les bois et les forêts tropicales et construisent les fermes qui nourrissent vos villes. Ils creusent les mines qui vous fournissent en or ou en fer. S'ils ne sont pas combattants, ils n'en restent pas moins importants.

Les aménagements qu'ils développent améliorent la production des cases, ainsi que l'or et la nourriture générés. Ils donnent également accès aux bonus spéciaux accordés par certaines ressources. Si vous n'aménagez pas votre territoire, votre civilisation se fera très probablement renverser par des adversaires plus avancés.

CRÉER DES BÂTISSEURS
Comme les autres unités, les bâtisseurs sont produits dans les villes.

LES BÂTISSEURS AU COMBAT
Ces unités sont non-combattantes. L’ennemi les capture s’il entre sur leur case (ils guérissent, au même titre que les autres unités, mais ils ne gagnent ni expérience ni promotion). Les bâtisseurs ne peuvent ni attaquer ni blesser les autres unités. Pensez à "empiler" un combattant avec cette unité lorsque vous êtes en territoire hostile.

PANNEAU D'ACTION DES BÂTISSEURS

Lorsqu'un bâtisseur actif se trouve à un endroit où il peut faire quelque chose (comme mettre en place un aménagement ou dégager le terrain), le panneau d'actions des bâtisseurs est visible. Il vous indique toutes les tâches disponibles sur le site. Pour que le bâtisseur commence les travaux, sélectionnez l'un des ordres en les faisant défiler avec le Stick "R", puis appuyez sur "A". Ces tâches s'effectuent immédiatement, mais chaque unité ne peut supporter qu'un nombre limité de travaux (voir le panneau d'actions) avant de disparaître.

DÉGAGER LE TERRAIN

Lorsque leur civilisation a acquis la technologie de l'exploitation minière, les bâtisseurs peuvent défricher des cases boisées. Avec le travail du bronze, ils sont capables d'abattre des forêts tropicales. Avec l'irrigation, ils drainent les marais.

Remarque : le défrichage des cases donne accès aux ressources à proximité des villes, mais il est parfois sage de conserver quelques zones naturelles. Voir Terrain pour plus de détails.

CONSTRUIRE DES ROUTES

Les bâtisseurs **ne peuvent pas** construire de routes. Il vous faut des marchands, qui établissent des routes commerciales entre les villes ou par l'ingénieur militaire, plus tard dans le jeu. Les routes peuvent traverser n'importe quelle zone, à l'exception des montagnes, des merveilles naturelles, de la glace et de l'eau (océan, lac ou côte). Les routes peuvent être construites sur des cases disposant de ressources et/ou ayant été aménagées. Elles fonctionnent en lien avec les aménagements en place, les merveilles etc.

Voir la section Routes pour plus de détails.

CONSTRUIRE DES AMÉNAGEMENTS

Lorsqu'une civilisation a acquis la technologie appropriée, ses bâtisseurs peuvent construire des aménagements.

OÙ CONSTRUIRE UN AMÉNAGEMENT ?

Chaque aménagement ne peut être construit que sur des cases spécifiques. Par exemple, les fermes ne peuvent pas être construites sur de la glace, ni les mines sur des ressources de bétail. Le panneau d'action des bâtisseurs indique les aménagements disponibles au niveau technologique actuel et adaptés à la case sur laquelle se trouve l'unité.

Piste d'atterrissage

Cet aménagement moderne peut être construit sur une case sans colline, une fois le vol découvert. Seul l'ingénieur militaire peut effectuer cet aménagement, qui produit deux espaces pour appareils.

Camp
Cet aménagement nécessite la technologie de l'élevage. Il peut être construit sur des ressources de cervidés, de fourrures, d'ivoire ou de truffes, afin d'améliorer la production d'or de la case.

Ferme
La ferme est l'aménagement le plus courant et le plus précoce du jeu. Chaque civilisation la connaît. Cet aménagement peut être construit sur des plaines ou des prairies, sur des ressources de riz ou de blé.

Bateaux de pêche
Une fois la navigation à voile découverte, vous pouvez construire des bateaux de pêche sur les ressources de baleines, de poissons, de crabes et de perles.

Fort
Le fort est un aménagement spécial, construit par des ingénieurs militaires ou des légions romaines et débloqué après la découverte du travail du fer. Il protège les unités militaires qui tentent de repousser l'ennemi depuis son enceinte. Il ne peut être construit qu'en territoire allié ou neutre, sur n'importe quelle ressource et n'importe quel terrain. Il détruit toutefois tout aménagement préalable sur la case. Le fort est détruit quand une unité ennemie y pénètre ou si une autre civilisation prend possession de la zone.

Scierie
La scierie améliore de +1 la production de bois des cases boisées, sans détruire la ressource. Construisez-la à côté d'une rivière pour obtenir un bonus supplémentaire de +1. Cet aménagement nécessite la technologie mécanique.

Mine
Pour construire une mine, votre civilisation doit acquérir la technologie de l'exploitation minière. Elle sert à augmenter la production de plusieurs cases et peut être construite sur des collines, des ressources minérales de luxe ou des ressources stratégiques.

Puits de pétrole et plateforme offshore
Ces aménagements modernes améliorent la production de pétrole d'une case de +2.

Pâturage
Cet aménagement requiert l'élevage et peut être construit sur des ressources de bétail, de chevaux et de moutons pour augmenter la production d'une case de +1.

Plantation
Découvrez l'irrigation pour construire cet aménagement sur des ressources de bananes, citron, cacao, café, coton, teintures, encens, soie, épices, sucre, thé, tabac et vin et profiter d'un bonus de +1 d'or.

Carrière
Une fois l'exploitation minière découverte, construisez une mine sur des ressources de gypse, de marbre ou de pierre pour augmenter la production de +1.

Station balnéaire
La station balnéaire peut être construite sur une prairie, une plaine ou un désert (sans colline), dès que vous avez obtenu la technologie de la radio. Elle doit se trouver sur la côte, avec un attrait d'au moins 4. Sa production d'or et de tourisme est égale à son attrait.

PILLER LES ROUTES ET LES AMÉNAGEMENTS

Certaines unités ennemies peuvent "piller" les routes, les bâtiments et les aménagements, les rendant temporairement inutilisables : plus de ressources, plus de déplacements bonus, et ainsi de suite. Une unité peut même piller ses propres routes (pour empêcher une autre civilisation d'en profiter).

RÉCOMPENSES DE PILLAGE

Un unité qui pille un aménagement peut en tirer un bonus, suivant le butin. Les récompenses dépendent de la vitesse du jeu et de l'ère.

RÉPARER LES ROUTES ET LES AMÉNAGEMENTS

Un bâtisseur peut réparer une route ou un aménagement. L'opération prend un tour, mais n'entre pas dans la liste des "tâches".

LISTE DES ACTIONS D'UN BÂTISSEUR



Construisez une ferme : Construisez une ferme sur la case actuelle. Ces aménagements améliorent la production de nourriture. Certaines ressources, comme le blé, ne peuvent être obtenues qu'une fois l'aménagement construit.



Construisez une mine : Construisez une mine sur la case actuelle pour améliorer sa production. Certaines ressources, comme les diamants, ne sont accessibles qu'avec une mine.



Construisez une scierie : Construisez une scierie sur une case dotée d'un bois.
Cet aménagement augmente la production.



Construisez un pâturage : Construisez un pâturage sur des ressources de chevaux, de bétail etc.



Construisez un camp : Construisez un camp pour accéder à des ressources telles que fourrures et cervidés.



Construisez une plantation : Construisez une plantation sur la case actuelle. Cet aménagement est nécessaire pour accéder aux ressources de luxe.



Construisez une carrière : Construisez une carrière sur la case actuelle. Cet aménagement est nécessaire pour accéder aux ressources de marbre.



Construisez un puits de pétrole : Construisez cet aménagement sur la case pour accéder à la ressource de pétrole qui s'y trouve.



Défrichez la forêt tropicale : Ordonnez au bâtisseur de défricher sa case. Vous perdrez les avantages liés à la forêt tropicale.



Défrichez les bois : Ordonnez au bâtisseur de défricher sa case. Vous perdrez les avantages liés aux bois.



Drainez les marais : Ordonnez au bâtisseur de drainer sa case.



Réparez : Réparez les dommages causés par les pillages. L'aménagement et les ressources de la case ne seront accessibles qu'au terme des réparations.



Supprimer : Supprimez de façon permanente l'unité active, en échange d'un peu d'or.

LISTE DES ACTIONS DE L'INGÉNIEUR MILITAIRE



Construisez une route : Construisez une route sur la case actuelle. Ces aménagements peuvent être installés sur toutes les cases praticables.



Construisez une piste d'atterrissage : Construisez une piste d'atterrissage pour accueillir des appareils.



Construisez un fort : Construisez un fort pour améliorer les défenses.

GOUVERNEMENTS

Les gouvernements vous permettent d'adapter votre civilisation à votre style de jeu. Ils proposent différentes combinaisons de doctrines et offrent une sélection de bonus distincts. Par exemple, les doctrines militaires sociales sont associées aux emplacements militaires, et il en va de même pour les emplacements économiques et diplomatiques. Enfin, certains gouvernements proposent des jokers, qui permettent d'utiliser des doctrines joker ou n'importe quel type de doctrines.

Les gouvernements disponibles, débloqués sur l'arbre des dogmes, changent au fil de votre progression. En début de partie, votre gouvernement n'offre que quelques emplacements. Dans les ères plus avancées, d'autres combinaisons seront possibles. Les gouvernements proposent en outre leurs propres bonus : une théocratie, par exemple, vous permet d'acheter des unités terrestres avec la foi accumulée et garantit des prix réduits sur les achats pieux.

Ils offrent également la transmission des bonus quand ils restent en place plusieurs tours dans votre empire. Si vous avez par exemple abandonné depuis longtemps la théocratie, vous bénéficiez toujours de bonus de foi, suivant la durée d'activité de ce gouvernement dans l'histoire de votre empire.

Vous pouvez en changer à tout moment, mais n'oubliez pas qu'un gouvernement est gratuit dans le tour au cours duquel vous avez débloqué un dogme. À tout autre moment, vous devrez débourser de l'or. Si vous décidez de rétablir un gouvernement précédemment installé, votre ville connaîtra l'anarchie. Elle perdra sa production et ses bonus de gouvernement pendant plusieurs tours.

Le gouvernement que vous mettez en place modifie le nombre d'emplacements de doctrines disponibles. Voir ci-dessous pour plus de détails.

DOCTRINE SOCIALE

Elles représentent votre vision du gouvernement. Serez-vous un dirigeant autoritaire qui sacrifie la liberté à la discipline et à la production ? Déciderez-vous de développer l'armée ou vous concentrerez-vous sur l'expansion culturelle et celle de vos frontières ? Préférerez-vous la monarchie à la démocratie ?

Les doctrines ont des effets tangibles sur le gameplay. Certaines augmentent la production des villes, d'autres génèrent plus de richesses, quand d'autres encore favorisent une armée plus efficace. Aucune notion de bien ou de mal dans ce jeu : une doctrine peut être plus adaptée à une situation donnée ou à votre style qu'une autre. Testez-les et jugez par vous-même. Il existe 4 types de doctrines, chacune correspondant à un emplacement dans votre gouvernement. Appliquez-les pour bénéficier de leurs bonus et améliorez votre statut.

OBTENIR DES DOCTRINES

Vous devrez d'abord atteindre un niveau de culture suffisant pour débloquer votre premier gouvernement et adopter vos doctrines. Vous y accèderez en progressant dans l'arbre des dogmes, tout en changeant de gouvernement pour combiner les doctrines adaptées à votre style.

Quand vous débloquez un gouvernement ou une doctrine dans l'arbre des dogmes, vous pourrez y apporter des modifications gratuites. Elles sont payantes en toute autre situation.

TYPES DE DOCTRINES

Il existe 4 types de doctrines à explorer, suivant le gouvernement. Ils doivent être appliqués à l'emplacement correspondant dans le gouvernement (le joker accueille n'importe quelle doctrine).

Militaires : Ces doctrines sont conseillées aux joueurs souhaitant développer leur puissance militaire sur terre et sur mer.

Économiques : Ces doctrines peuvent être utiles pour améliorer toutes sortes de rendements, soit en augmentant les bonus de proximité, soit en réduisant les coûts.

Diplomatiques : Conseillées aux joueurs souhaitant établir des relations avec les autres civilisations, ces doctrines peuvent renforcer les liens avec les cités-états ou optimiser les opérations d'espionnage.

Joker : Ces doctrines accélèrent l'apparition de personnages illustres et offrent divers autres bonus.

RELIGION

La religion fait son retour dans *Civilization VI*. Bien que semblable aux systèmes des versions précédentes du jeu, cette vision de la religion met l'accent sur vos choix. Avec la victoire religieuse et le combat théologique, vous disposez désormais de nouveaux outils pour propager vos croyances aux autres villes et civilisations.

ACCUMULER DE LA FOI

La foi est la monnaie religieuse. Il existe plusieurs façons d'en obtenir :

Compétences de civilisation et de dirigeant : Certaines civilisations et quelques dirigeants possèdent des compétences susceptibles de vous rapporter de la foi, quand d'autres ne le peuvent pas.

Doctrines sociales : Certaines doctrines peuvent générer de grosses quantités de foi.

Cités-états : Faites alliance avec des cités-états religieuses pour accumuler de la foi plus rapidement.

Le monde : Certains villages tribaux offrent des bonus de foi lorsque vous les visitez, tout comme les merveilles naturelles.

Bâtiments : Le lieu saint et les bâtiments religieux (autels et temples) sont tout indiqués pour augmenter la foi.

PANTHÉONS

Après avoir accumulé suffisamment de foi, vous aurez la possibilité de fonder un panthéon, l'étape précédant la fondation de votre religion à proprement parler. Quel panthéon choisir ? Cela dépend de vos objectifs à court et moyen terme. Mais quand vous l'aurez obtenu, vous ne serez plus qu'à quelques prières d'établir votre religion.

PROPHÈTES ILLUSTRES

Dans *Civilization VI*, vous pourrez fonder votre religion lorsque vous aurez gagné (ou acheté) un prophète illustre. Les bâtiments religieux cumulent les points nécessaires à l'apparition de cette unité spéciale dans votre civilisation. Dès qu'un prophète illustre a été gagné, envoyez-le sur votre lieu saint et fondez votre religion. Vous pouvez aussi les obtenir à Stonehenge.

FONDER VOTRE RELIGION

Une fois votre religion fondée, vous devrez en choisir le nom et l'icône. Vous pouvez opter pour des croyances historiques ou créer les vôtres !

Toute religion nouvelle se base sur deux croyances : celle des adeptes et l'une des trois nouvelles croyances que vous pouvez adapter à votre style. Quand votre religion sera en place, toutes vos villes dotées de lieux saints se convertiront automatiquement.
Les futurs lieux saints feront de même.

Remarque : Il existe un maximum de 7 religions dans une partie. Fondez rapidement la vôtre pour ne pas être pris au dépourvu !

UNITÉS RELIGIEUSES

Il existe trois types d'unités religieuses "combattantes" : Missionnaires, apôtres et inquisiteurs. Vous pouvez acheter des unités religieuses avec des points de foi. Elles adopteront la religion de la ville où elles ont vu le jour.

Les missionnaires peuvent être créés dans n'importe quelle ville dotée d'un autel. Ils sont capables de répandre vos croyances dans les cases adjacentes.

Les apôtres ont besoin d'un temple et sont plus puissants que les missionnaires. Leur talent accru du prosélytisme leur permet de supplanter la religion d'une autre ville ! Les apôtres possèdent un attribut spécial qui les rend particulièrement efficaces dans une ère donnée (charges accrues, aptitudes à la médecine etc.). Ils peuvent aussi initier un combat théologique contre des missionnaires ou des apôtres ennemis. Cette forme de combat est idéale pour se prémunir contre les croyances étrangères qui tentent de se répandre.

Les inquisiteurs sont des unités spéciales, experts en défense contre d'autres religions. Pour les obtenir, ordonnez à un apôtre de lancer une inquisition.

CITÉS-ÉTATS

Les cités-états sont les plus petites entités politiques de *Civilization VI*. Elles n'entrent pas en compétition avec vous et ne peuvent remporter la partie, mais peuvent jouer un rôle important dans votre victoire (ou votre défaite). Il existe plusieurs façons de traiter avec elles. Vous pouvez devenir leur allié et bénéficier d'un certain nombre d'avantages ; les ignorer et vous concentrer sur des ennemis plus importants ; les conquérir et les piller. À vous de choisir.



TYPES DE CITÉS-ÉTATS

Il existe six catégories de cités-états. Chacune propose ses propres avantages si vous devenez alliés ou amis.

COMMERCIALE

Une cité-état commerciale peut fournir de l'or à votre civilisation.

RELIGIEUSES

Une cité-état religieuse peut fournir de la foi à votre civilisation.

MILITARISTES

Une cité-état militariste peut contribuer à la production de votre armée.

SCIENTIFIQUES

Une cité-état scientifique peut fournir de la science à votre civilisation.

CULTURELLES

Une cité-état culturelle peut améliorer la culture de votre civilisation.

INDUSTRIELLES

Une cité-état industrielle peut contribuer à la production de votre civilisation.

COMMUNICATION AVEC LES CITÉS-ÉTATS

Avant de communiquer avec une cité-état, vous devez la trouver. Quand une de vos unités en découvre une, cette dernière vous renseignera sur sa catégorie (ci-dessus) et vous offrira bien souvent un cadeau. (Une autre bonne raison d'explorer le vaste monde !)

Les présentations faites, la cité-état vous proposera parfois des "quêtes" (ci-dessous). Si vous souhaitez la contacter, sélectionnez la ville ou allez sur le panneau diplomatique.

ÉMISSAIRES

Les bonus que vous gagnez grâce à une cité-état dépendent du nombre d'émissaires que vous y avez envoyés.

Lorsque vous aurez débloqué les émissaires, vous pourrez choisir la ville où vous souhaitez les dépêcher.
Si vous en avez plusieurs, répartissez-les comme bon vous semble. Vous pouvez même envoyer un émissaire dans une cité-état avec laquelle vous êtes en guerre (à moins d'être à l'origine du conflit), dans l'espoir de faire pencher la balance diplomatique en votre faveur.

Les émissaires restent en poste, à moins que vous ne déclariez la guerre à la cité-état (ils seront alors supprimés). Tous les joueurs peuvent les voir, pensez bien aux répercussions diplomatiques.

Les bonus dépendent du nombre d'émissaires, non des autres civilisations présentent diplomatiquement. Les cités-états de même type partagent les mêmes bonus. Ceux-ci se cumulent. Un joueur qui place plusieurs émissaires dans une cité-état bénéficie d'autant de bonus.

Il existe trois façons d'obtenir des émissaires :

Dogmes
Certains dogmes, en particulier ceux situés sur les branches "secondaires" de l'arbre, rapportent un émissaire dès leur obtention. Les dogmes avancés génèrent plus d'émissaires.

Quêtes
Les cités-états proposent parfois des quêtes qui vous permettent d'obtenir des émissaires. La récompense dépend du type de quête et de la progression. Les quêtes ne sont attribuées qu'à un joueur (qui doit compter au moins un émissaire en poste). Le type de quête dépend de la cité-état.

Gouvernements
Les gouvernements (et certaines doctrines) produisent des "points d'influence" destinés à acheter des émissaires, une fois le niveau requis atteint.

NIVEAUX D'INFLUENCE

GUERRE
Si vous êtes en conflit avec une cité-état, votre influence reste négative et vous ne recevrez aucun cadeau. Un traité de paix reste toutefois possible, tant que le suzerain de la cité-état n'est pas en guerre contre vous.

NEUTRALITÉ
La cité-état n'a adopté aucune position définitive vis-à-vis de vous. Vous pouvez accepter des quêtes et envoyer des émissaires (ou lui déclarer la guerre).

SUZERAINETÉ
La civilisation qui place le plus de gages sur une cité-état (au moins 3) en devient le suzerain. Il ne peut y en avoir qu'un. Si personne ne place de gage, la cité-état n'a pas de suzerain. Un suzerain profite de plusieurs avantages :

Bonus unique de cité-état. Un bonus puissant qu'aucune autre cité-état ne propose (exemple : Jérusalem fait office de deuxième lieu saint pour votre religion).

Allégeance diplomatique. La cité-état adoptera automatiquement le même statut diplomatique que son suzerain en cas de guerre ou de paix.

Levée de troupes. Le suzerain peut offrir de l'or à la cité-état pour prendre le contrôle temporaire de ses unités militaires sur la carte.

Les cités-états ont une autonomie limitée. Les cités-états ont une autonomie limitée. Elles ne peuvent déclarer la guerre qu'indirectement à une autre civilisation (par l'entremise de son suzerain).

GUERRE DES CITÉS-ÉTATS
Vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état à n'importe quel moment. Pour ce faire, allez sur le panneau diplomatique ou ordonnez à l'une de vos unités d'attaquer. C'est également sur ce panneau (ou en Sélectionnant la ville) que vous pourrez proposer un traité de paix.

PERSONNAGES ILLUSTRES

Les personnages illustres sont des artistes, des marchands, des ingénieurs, des scientifiques ou des guerriers capables, à eux seuls, d'infléchir le cours d'une civilisation. Dans *Civilization VI*, il s'agit d'individus à l'influence historique.

Il en existe plusieurs types, parmi lesquels : les artistes (écrivains, musiciens etc.), les ingénieurs, les marchands, les scientifiques, les prophètes, les amiraux et les généraux.



PRODUCTION DES PERSONNAGES ILLUSTRES

Pour les obtenir, vous devrez gagner un type de points approprié. Seules les civilisations peuvent les accueillir (ni troupe barbare ni cité-état). Contrairement au système de *Civilization V*, les personnages illustres sont visibles par tous les joueurs, qui peuvent se les disputer.

Chaque type de personnage illustre nécessite une course aux points spécifique. Ceux d'un scientifique ne contribuent pas au score d'un artiste etc.

Le nombre de points nécessaires dépend de l'ère du personnage illustre. Un scientifique de la renaissance coûtera bien moins qu'un homologue de l'ère moderne. Ces points proviennent de sources très variées :

Quartiers
Chaque quartier (et les bâtiments qui s'y trouvent) produit des points pour le type de personnage illustre associé. Une source lente, mais régulière.

Projets urbains
Il s'agit d'une approche active, pour l'obtention d'un personnage illustre spécifique face à d'autres joueurs. Pour chaque type de personnage, une ville et son quartier associé ont accès à un projet spécial (dans la file d'attente de production). Par exemple, quand un prophète illustre est disponible, les villes dotées d'un lieu saint peuvent sélectionner "Prières au lieu saint - 5 tours" dans leur file de production. Choisissez l'un de ces projets pour voir tomber une pluie de points illustres lors qu'il est achevé. Ces projets sont également productifs pendant leur élaboration et peuvent être répétés.

Autres bonus
Vous pouvez aussi gagner des points avec les doctrines, les merveilles, les compétences uniques de civilisation etc.

UTILISATION DES PERSONNAGES ILLUSTRES

Chaque personnage illustre affecte différemment son environnement, suivant ses traits historiques. La plupart de ces effets sont fortement liés à leur ère ; leur impact est moindre à d'autres époques. Ils se regroupent en deux catégories :

Effet passif
Les effets de naissance sont immédiats dès que les personnages illustres apparaissent sur la carte et n'ont pas besoin d'être activés. Ils sont le plus souvent liés aux généraux et amiraux illustres (ex. : +5 puissance de combat pour les unités situées dans un rayon de 2 cases.

Retraite
L'effet d'action doit être activé par le personnage illustre, lors d'une "charge" en un lieu précis. Leur nombre, le type de lieu et l'effet activé dépendent du personnage. La plupart des individus ont 1 charge qu'ils ne peuvent activer que dans un Retraite correspondant à son type (ex. : un scientifique dispose de 1 charge et doit l'utiliser sur le campus). Comme les autres unités de même type, le personnage disparaît une fois ses charges épuisées.

Remarque : Les prophètes peuvent seulement créer une religion.

GÉNÉRAUX ET AMIRAUX ILLUSTRES





Leur principal effet est de fournir des bonus aux unités militaires à proximité sur le champ de bataille. Il s'agit d'un effet par défaut. Quels qu'ils soient, généraux et amiraux apportent tous +1 déplacement et +5 puissance de combat aux unités terrestres et navales (respectivement), sur un rayon de 2 cases.

Ils disposent aussi d'une action qui fournit un bonus unique à leur histoire.

Remarque : L'utilisation de la compétence unique des généraux et amiraux illustres implique leur retraite.

ARTISTES ILLUSTRES



Les artistes, écrivains et musiciens illustres sont des personnages spéciaux. Ils produisent des chefs-d'œuvre (tableaux ou sculptures) qui attireront les touristes.

Pour en savoir plus sur leur conservation et le tourisme, consultez la section "Victoire culturelle" du manuel.

PROPHÈTES ILLUSTRES



Les prophètes illustres forment une catégorie spéciale de personnages illustres, limités au départ du jeu. Ils vous aideront à fonder une religion. Ils ne possèdent pas d'effets individuels.

Une fois acquis, envoyez un prophète sur votre lieu saint pour fonder votre culte. Pour plus de détails, consultez la section "Religion" de ce manuel.

Les prophètes illustres disparaissent à partir de l'ère industrielle.

INGÉNIEURS ILLUSTRES



Les ingénieurs illustres se concentrent sur les bâtiments, la production et les merveilles en particulier. Nombre d'entre eux vous aideront à bâtir votre merveille plus rapidement, déclenchant parfois un effet secondaire. D'autres utilisent des charges pour produire des bâtiments dans les quartiers parfois au-dessus du niveau technologique en cours.

MARCHANDS ILLUSTRES



Les marchands illustres offrent des effets variés, le plus souvent liés à l'or, aux routes commerciales ou aux cités-états.

SAVANTS ILLUSTRES



Les savants illustres offrent des effets variés, le plus souvent liés à l'accès aux bonus technologiques ou autres aménagements scientifiques. Ces bonus ne se cumulent pas à ceux obtenus en cours de partie classique. Vous ne pouvez ainsi obtenir un bonus de 50 % sur une technologie par un scientifique illustre, puis y ajouter le bonus classique pour en compléter la recherche.

DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES ILLUSTRES

Ils se déplacent comme les autres unités. Ils ne se battent pas et ne peuvent partager la case d'un bâtisseur ou d'un colon. Ils peuvent toutefois le faire avec une unité militaire. Si un ennemi pénètre sur sa case, le personnage illustre est immédiatement renvoyé sur le territoire de l'utilisateur (l'ennemi ne peut capturer et assimiler un personnage illustre).

OR

Ah, l'or ! Le moteur des civilisations. Si on dit souvent que l'argent ne fait pas le bonheur, il permet tout de même d'acheter des sous-marins équipés de torpilles nucléaires, et si ça, ça ne vous donne pas le sourire, alors qu'est-ce qu'il nous reste ?

OÙ TROUVER DE L'OR

L'or provient de sources très variées. La plupart du temps, cependant, vous en obtenez en exploitant les cases qui environnent vos villes.

TYPES DE TERRAIN

Ces cases produisent de l'or si vos citoyens les exploitent.

- Cases côtières
- Certaines merveilles naturelles
- Oasis

AMÉNAGEMENTS

Certains aménagements produisent de l'or quand ils sont exploités :

- Camps
- Plantations
- Stations balnéaires

COMPTOIRS COMMERCIAUX

Les comptoirs commerciaux bordent les routes commerciales, dans les villes. Ils assurent un revenu en or aux deux villes en contact.

QUARTIERS ET BÂTIMENTS

De nombreux quartiers et bâtiments augmentent la production d'or d'une ville, en particulier la plateforme commerciale et ses bâtiments.

CONSTRUCTION DE MERVEILLES

Certaines merveilles fournissent ou améliorent la production d'or d'une ville, comme le grand phare ou Big Ben.

ROUTES COMMERCIALES

Une route commerciale vers une autre ville rapporte de l'or. Les cités dotées de ports et de plateformes commerciales en bénéficient encore davantage.

CAMPS BARBARES

Vous gagnez de l'or chaque fois que vous détruisez un camp barbare.

VILLAGES TRIBAUX

Certains villages vous offrent de l'or quand vous les découvrez.

CITÉS-ÉTATS
Suivant son type, une cité-état alliée peut vous donner de l'or.
(Voir la section Cités-états pour plus de détails.)

PILLER LES AMÉNAGEMENTS ENNEMIS
Piller les aménagements et les quartiers ennemis vous rapporte une petite quantité d'or.

DIPLOMATIE
En négociant avec une autre civilisation, vous pouvez recevoir de l'or
(un montant défini sur plusieurs tours).

UTILISER L'OR
Il existe plusieurs façons d'en gagner. Mais aussi plusieurs façons de le dépenser :

COÛT D'ENTRETIEN - UNITÉS ET BÂTIMENTS
Les unités et les bâtiments ont un coût d'entretien en or qui doit être réglé chaque tour.
Pour connaître leur coût d'entretien respectif, consultez l'entrée correspondante. (Notez que ces coûts d'entretien varient en fonction du niveau de vitesse auquel vous jouez).

ACHETER DES CASES
Vous pouvez agrandir le territoire d'une civilisation en achetant des cases à l'unité. Allez sur l'écran de la ville et sélectionnez “Acheter une case”. La carte affichera toutes les cases disponibles à la vente. Sélectionnez la case pour l'acquérir contre la somme d'or nécessaire. Vous pourrez aussi acheter une case lorsque vous choisirez un site pour votre quartier.

ACHETER DES UNITÉS, DES BÂTIMENTS OU DES MERVEILLES
Vous pouvez effectivement utiliser de l'or pour acheter des unités, des bâtiments ou des merveilles dans une ville. Sélectionnez un élément (si vous en avez les moyens !), il sera immédiatement construit et l'or déduit de votre réserve.

AMÉLIORER LES UNITÉS OBSOLÈTES
Au fil du temps, vous découvrirez de nouvelles technologies, qui vous permettront de créer des unités militaires plus performantes. Vous aurez alors le choix "d'améliorer" vos anciennes unités, qui suivront la marche du temps. (Vous pourrez, par exemple, transformer un frondeur en archer dès que vous aurez découvert le tir à l'arc.) Chaque amélioration demande de l'or (plus est elle puissante, plus elle coûte).

Une unité doit en outre se trouver sur votre territoire pour être améliorée. Lorsqu'une amélioration est disponible, le bouton "Améliorer" apparaît sur sa liste d'actions.

DIPLOMATIE
Vous pouvez échanger de l'or avec d'autres civilisations pour diverses raisons ; afin d'acquérir des ressources ou d'obtenir la signature d'un traité de paix. L'or est extrêmement utile lors des négociations.

Il existe deux façons d'échanger de l'or : sous forme de commission immédiate ou par tour.

Commission immédiate
Une commission immédiate est une somme d'or que vous recevez ou offrez en une seule fois. Rien de plus !

Par tour
Il vous est possible de négocier un échange qui s'étalera sur plusieurs tours (habituellement 30). Par exemple, vous pouvez proposer à une civilisation de lui verser 5 unités d'or par tour pendant 30 tours. Ce type d'accord devient caduc si les deux civilisations se déclarent la guerre.

PERDRE UNE VILLE
Si une civilisation ou une cité-état capture l'une de vos villes, en plus de prendre la cité, elle pille également une partie de votre or.

BANQUEROUTE
Si vos coffres sont vides et que votre budget passe dans le rouge, vous subissez une pénalité de -1 sur vos activités, par tranche de 10 unités d'or en déficit. Ces 10 unités d'or dans le rouge entraîneront aussi la perte d'une unité sur le terrain (de 2 pour -20 etc.)

ACTIVITÉS

Les activités sont un peu la monnaie du bonheur. Plus elles sont nombreuses, plus vos citoyens sont satisfaits. Votre population s'agrandira et produira davantage. De même, une ville mécontente ne progressera pas et votre production en souffrira.

Les activités sont définies au niveau d'une ville. À mesure que croît votre population, vous devrez lui en assurer suffisamment.

SOURCES D'ACTIVITÉS POSITIVES
Ressources de luxe : Chaque ressource de luxe peut contribuer à hauteur de 4 activités pour votre empire (1 par ville), dans les 4 cités qui en ont le plus besoin. La distribution est automatique, aussi longtemps que la ressource est disponible (un aménagement de plantation construit sur des épices, par exemple).

Loisirs : L'arène, première construite dans le complexe de loisirs, propose des activités à sa ville. Les deux bâtiments suivants (zoo et stade) offrent des activités au niveau régional, à tous les centres-villes situés dans un rayon de 6 cases. Deux merveilles (Colisée et Estadio do Maracena) assurent des activités à toutes les villes de l'empire.

Religion : Certaines croyances peuvent améliorer les activités.

Dogmes : Certains dogmes ont un effet positif sur les activités, une fois intégrés à votre gouvernement.

SOURCES D'ACTIVITÉS NÉGATIVES

Usure de la guerre : L'enchaînement des conflits (en particulier dans les ères plus tardives) entraînent une usure. La perte d'unités aggrave encore cet effet.

Banqueroute : Le manque d'or pour couvrir les dépenses par tour entraînera des activités négatives dans toutes vos villes (forçant certaines unités militaires à déserter).

CONSTRUCTION DE MERVEILLES

Il s'agit des bâtiments, des inventions et des concepts les plus spectaculaires ayant survécu à l'épreuve du temps et changé la face du monde. Elles requièrent du temps, de l'énergie et beaucoup d'efforts, mais une fois construites, leurs bénéfices sont énormes.

CONSTRUCTION DE MERVEILLES

Les merveilles sont uniques : on ne peut en construire qu'une de chaque type au cours d'une partie. Exemple : la civilisation qui terminera le Grand phare avant les autres sera la seule à l'avoir. Les merveilles sont aussi très chères et très puissantes.

EFFETS DES MERVEILLES

Les merveilles offrent un large spectre d'effets. Certaines peuvent augmenter de manière significative la productivité d'une ville, tandis que d'autres vous donneront accès à une nouvelle technologie. D'autres encore permettront à vos bâtisseurs de gérer plus de tâches ou de remplir vos coffres d'or.

Consultez la section "Merveilles" de la Civilopédia.

PRENDRE DES MERVEILLES

La prise d'une ville vous donne la clef de toutes ses merveilles.

PROJETS

Les projets s'apparentent aux merveilles en ceci qu'ils ont une fonction différente des autres bâtiments. Certains ne peuvent être développés qu'une fois, comme le projet Manhattan, quand d'autres ne présentent aucune limite, comme les subventions pour le campus.

Contrairement aux merveilles, qui accordent un bonus immédiat dès leur achèvement, les projets vous aident à débloquer d'autres unités ou fonctionnalités (comme l'armement nucléaire) et peuvent entrer dans les conditions d'une victoire. Voir les sections "Victoire culturelle" et "Victoire scientifique" pour plus de détails.

Contrairement aux éléments de production classiques, les projets ne peuvent être achetés ou accélérés.

DIPLOMATIE

La diplomatie est un élément important de *Civilization VI*. Le monde est vaste et peuplé d'autres civilisations, dont les dirigeants sont tout aussi habiles et déterminés que vous. Certains sont honnêtes, d'autres des menteurs invétérés. Certains sont belliqueux, d'autres pacifistes. Tous, cependant, ont un point commun : ils veulent gagner.

Vous accomplirez de grandes choses grâce à la diplomatie... signatures de traités d'alliance, mise au ban d'un ennemi etc. Vous pouvez passer des pactes défensifs et offensifs ou favoriser votre avance technologique grâce à des recherches coopératives. Vous pouvez mettre un terme à un conflit mal engagé, jouer la carte du bluff ou intimider les plus craintifs.

Le monde est vaste et impitoyable, vous ne survivrez pas longtemps si vous vous contentez d'attaquer tout ce qui bouge. Il vaut parfois mieux faire une pause et discuter.

QUI GÈRE LA DIPLOMATIE ?

Vous pourrez discuter avec un autre dirigeant dès que vous aurez établi des relations diplomatiques. L'opération est automatique, dès lors que l'une de vos villes ou de vos unités rencontre un autre camp. (Il s'agit même du moteur de l'exploration du monde).

Notez que toute civilisation avec laquelle vous avez établi des relations diplomatiques peut entrer en contact avec vous de la même façon.

ENGAGER UN ENTRETIEN DIPLOMATIQUE

Les présentations faites, sélectionnez le portrait du dirigeant, sur le ruban diplomatique dans la barre de droite. Votre homologue apparaîtra, avec les options diplomatiques, le détail de vos relations actuelles, le niveau de visibilité, ses objectifs, les rumeurs etc. Pour consulter un autre dirigeant, sélectionnez un autre portrait, sur la gauche de l'écran diplomatique.

Pour discuter avec une cité-état, ouvrez le menu correspondant, dans la barre de droite.
Vous obtiendrez ainsi une liste complète des cités-états rencontrées.

DIPLOMATIE AVEC LES CIVILISATIONS

Lorsque vous engagez des relations diplomatiques, plusieurs options s'offriront à vous, suivant votre situation :



DÉCLARER LA GUERRE (SURPRISE)

Pour déclarer la guerre à une autre civilisation, sélectionnez cette option. Vous attaquerez sans sommation. Cette option a un effet déplorable sur l'opinion qu'auront les autres civilisations de vous (score de belliciste).

DÉCLARER LA GUERRE (OFFICIELLE)

Pour déclarer une guerre en bonne et due forme à une autre civilisation, sélectionnez ce bouton. Vous devrez toutefois dénoncer la civilisation en question. L'effet négatif est moins prononcé sur votre score belliciste. Certaines circonstances peuvent même l'annuler : défense d'un allié ou protection de votre religion dans vos villes.

NÉGOCIER LA PAIX

Vous pouvez négocier un traité de paix avec toute civilisation contre laquelle vous êtes actuellement en guerre.

COMMERCER

Vous pouvez négocier des accords commerciaux avec d'autres civilisations. Sélectionnez cette option pour ouvrir l'écran d'échange. Vous pourrez alors échanger, faire une requête ou choisir d'envoyer un cadeau.

DÉNONCER
Si vous comptez déclarer une guerre officielle à une civilisation qui vous pose problème, sélectionnez cette option.

ENVOYER UNE DÉLÉGATION
Sélectionnez cette option pour envoyer une délégation à une autre civilisation. En cas d'accord, votre niveau de visibilité augmentera (niveau d'accès).

DÉCLARATION D'AMITIÉ
Sélectionnez cette option pour proposer une déclaration d'amitié. En cas d'accord, vos relations en seront améliorées et vous avancerez un peu plus vers un traité d'alliance. Des relations positives favorisent également vos échanges commerciaux.

PROPOSER UNE ALLIANCE
Sélectionnez cette option pour proposer une alliance. Une fois l'alliance signée, vous débloquerez les pactes de défense et les guerres communes.

PROPOSER UN PACTE DE DÉFENSE
Sélectionnez cette option pour proposer un pacte de défense. En cas d'attaque d'un côté ou de l'autre, une déclaration de guerre est automatiquement envoyée à l'agresseur. Nécessite une alliance.

PROPOSER UNE GUERRE COMMUNE
Sélectionnez cette option pour proposer une guerre commune. En cas d'accord, les deux parties déclarent une guerre à un ennemi commun. Nécessite une alliance.

DISCUTER
Ce bouton vous permet d'aborder les sujets de discorde potentiels entre vous et ce dirigeant. Selon la situation, les sujets suivant pourront être abordés :

- Demander au dirigeant de cesser de vous espionner.
- Demander au dirigeant de ne pas convertir vos villes à sa religion
- Demander au dirigeant de ne pas déterrer d'artefacts sur votre sol.
- Demander au dirigeant de ne plus fonder de villes près de vos frontières.

QUITTER
Pour mettre fin à l'entretien diplomatique.

L'ÉCRAN D'ÉCHANGE

L'écran d'échange vous permet d'échanger certains biens ou de signer divers types d'accords. Certaines options requièrent des technologies ou des dogmes préalables. Si un bien ne peut être échangé, il n'apparaît pas dans la liste.



L'écran d'échange est divisé verticalement en deux parties. Les réserves de votre civilisation s'affichent à gauche. Celles de l'interlocuteur sont à droite. Pour afficher vos ressources disponibles, appuyez sur le bouton “L”. Pour afficher les ressources disponibles des autres civilisations, appuyez sur le bouton “R”.

Sélectionnez les biens que vous souhaitez échanger, puis ceux que vous souhaitez recevoir en retour. Vous pouvez, par exemple, offrir un "traité de libre passage" (la permission pour les unités de l'autre dirigeant d'entrer sur votre territoire) contre ce même accord (la permission pour vos unités d'entrer sur le territoire de l'autre dirigeant).

L'échange n'a cependant pas à être équitable. Par exemple, vous pouvez demander un accord de libre passage contre de l'or... ou contre rien du tout. Si l'autre accepte, le bouton "Accepter l'échange" apparaît. Si l'autre refuse (le bouton n'apparaît pas), vous pouvez Sélectionner "rendez cet accord plus équitable" pour lui demander ce qu'il veut. (Il pourra arriver à l'IA de refuser l'échange d'une de ses possessions, et ce, quelle que soit votre proposition.)

Parfois, l'offre viendra de l'autre dirigeant. Vous pouvez l'accepter, proposer une contre-offre ou la refuser purement et simplement.

Pour quitter l’écran d’échange, sélectionnez le bouton **En fait, non.**

ACCORD DE LIBRE PASSAGE

Au début du jeu, toutes les civilisations ouvrent leurs frontières, par défaut. Une fois le dogme "premier empire" débloqué, vos frontières se ferment et vous pouvez passer un accord avec votre voisin. (Les cités-états ne peuvent pas le faire.) Lorsqu'un tel accord est en vigueur, les unités de l'autre civilisation peuvent entrer sur votre territoire sans que cela soit synonyme de déclaration de guerre. Si l'accord est mutuel, chaque camp peut traverser les terres de l'autre. Cette réciprocité n'est toutefois pas obligatoire : une civilisation peut ouvrir ses frontières sans que son interlocuteur suive son exemple.

Cet accord dure 30 tours. Au-delà, il doit être renégocié ou annulé. Les unités étrangères toujours présentes au terme de l'accord sont automatiquement expulsées.

PACTE DE DÉFENSE

Une fois le dogme mobilisation acquis, vous pouvez engager un pacte de défense. Il est toujours mutuel. Si l'un des signataires d'un pacte de défense est attaqué, son cosignataire déclare automatiquement la guerre à l'assaillant. Vous n'avez aucune obligation de rester en guerre avec l'assaillant.

Un pacte de défense dure 30 tours. Il doit alors être renégocié ou abandonné. Le pacte de défense est annulé si l'un des cosignataires déclare la guerre à quelqu'un.

ACCORD DE RECHERCHE

Une fois la technologie de théorie scientifique acquise, vous pouvez engager un accord de recherche avec une autre civilisation (aussi dotée de cette technologie). Cet accord coûte de l'or à chaque partie (sans or, pas d'accord). Pour la durée de l'accord, chaque civilisation obtient un bonus de recherche.

Il dure 30 tours. Pour le reconduire, vous devrez débourser de l'or.

ÉCHANGE DE VILLES

Il peut arriver que deux civilisations s'échangent une ville. En règle générale, elles ne céderont des villes que si elles sont prises à la gorge ou contre un dédommagement colossal. Notez que votre capitale ne pourra en aucun cas faire l'objet d'un échange.

Tout échange est réversible. Un parti peut en demander la rétrocession.

AUTRES JOUEURS

Vous pouvez demander à l'un de vos partenaires commerciaux d'interagir avec une civilisation que vous connaissez tous deux. Vous pouvez aussi lui demander de déclarer la guerre avec vous.

RESSOURCES
Les ressources stratégiques et de luxe peuvent faire l'objet d'échanges entre civilisations. L'autre civilisation bénéficie de tous les avantages conférés par la ressource pendant toute la durée de l'échange (30 tours).

NÉGOCIER AVEC LES CITÉS-ÉTATS

Les négociations avec les cités-états sont bien moins compliquées qu'avec d'autres civilisations, les options étant moins nombreuses. En général, vous pouvez envoyer des émissaires, lever des troupes (si vous êtes leur suzerain), déclarer la guerre ou proposer un traité de paix. Elles vous proposeront parfois des quêtes. Voir la section Cités-états pour plus de détails.

DÉCLARER LA GUERRE

Pour déclarer la guerre à une cité-état ou à une civilisation, allez sur l'écran de diplomatie ou contentez-vous d'attaquer l'un de ses unités. Vous pouvez aussi pénétrer sur son territoire sans accord de libre passage.

Elle pourra en faire de même avec vous.

BELLICISME

Une civilisation peut passer pour belliciste auprès des autres si elle gère mal ses guerres.

NÉGOCIER LA PAIX

Une fois en guerre, vous pouvez proposer une négociation de paix sur l'écran de diplomatie. L'adversaire peut refuser. La guerre se poursuit.

Si elle accepte la négociation, une cité-état le fera sans condition.

Si vous êtes face à une civilisation, vous pourrez en fixer le prix à la table des négociations. Suivant les situations, un camp pourra proposer de l'or, des traités, des villes et/ou des ressources en échange de la paix.

Remarque : votre adversaire peut lui aussi vous proposer la paix. Il est conseillé de regarder ce qu'il est prêt à vous offrir avant de lui répondre.

Remarque : Vous ne pouvez proposer un traité de paix qu'après au moins 10 tours de conflit. Une fois la paix signée, vous devrez attendre 10 autres tours avant de pouvoir déclarer la guerre à la même civilisation.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Dans *Civilization VI*, nombreux sont les chemins qui mènent à la victoire. Vous pouvez obtenir une victoire scientifique si vous établissez la première colonie sur Mars. Vous pouvez écraser les autres civilisations avec votre supériorité culturelle ou en imposant votre religion au monde entier. Vous pouvez aussi opter pour le célèbre "j'écraserai mes ennemis sous les roues de mon char" et remporter une victoire militaire. Quelle que soit la voie, le premier à en atteindre tous les objectifs gagne.

Pensez à garder un œil sur les progrès de vos adversaires. Il n'est rien de plus frustrant que de s'apprêter à prendre la dernière cité d'un adversaire et de se voir coiffé au poteau par le décollage de sa navette spatiale, gage d'une victoire scientifique.



LES CITÉS-ÉTATS FACE À LA VICTOIRE

Les cités-états ne peuvent pas gagner, dans *Civilization VI*. Seules les grandes civilisations peuvent le faire.

POUR PERDRE

Dans *Civilization VI*, vous pouvez perdre de trois façons.

EN PERDANT VOTRE DERNIÈRE VILLE

Si vous perdez votre dernière ville, que ce soit face à une civilisation ou à une cité-état en colère, la défaite est assurée. C'est assez humiliant, faites en sorte que cela ne vous arrive pas. Si toutefois cette triste fin devait survenir, dites-vous que vous ne serez pas la première civilisation à être rayée de la carte et oubliée dans l'abîme du temps.

SI UNE AUTRE CIVILISATION GAGNE
Si une autre civilisation remporte l'une des victoires décrites ci-dessous, l'aventure se termine pour vous. Vous étiez à deux doigts de gagner ? Dommage. Premier arrivé, premier couronné.

EN FÊTANT LE NOUVEL AN 2050
Si personne n'a été déclaré vainqueur en 2050, la partie se termine automatiquement. Le vainqueur est alors déclaré aux points (voir ci-dessous).

POUR GAGNER
Dans *Civilization VI*, nombreux sont les chemins qui mènent à la victoire.

VICTOIRE MILITAIRE
Par conséquent, si vous capturez toutes les capitales adverses et parvenez à conserver la vôtre, vous remportez la partie.

Si vous avez perdu votre capitale d'origine, mais que vous possédez tout de même d'autres villes, vous pouvez encore remporter un autre type de victoire : culturelle, scientifique ou religieuse. Vous ne pourrez prétendre à une victoire de conquête que si vous reprenez votre capitale (empêchant par la même occasion une autre civilisation de gagner).

Détruire une capitale d'origine
Pour faire simple, c'est impossible. Il est totalement impossible de détruire une capitale d'origine. Elle peut être capturée, mais jamais détruite. Une bombe atomique pourrait en réduire la population à 1 unité, mais la ville resterait debout. Résignez-vous et passez votre chemin. (Souvenez-vous tout de même que vous pouvez éliminer une autre civilisation en détruisant ou en prenant toutes ses autres villes ; vous pouvez donc rayer vos adversaires de la planète, même si vous ne pouvez pas réduire leur capitale à néant !)

Capitale actuelle et capitale d'origine
Si votre capitale d'origine est capturée, l'une de vos autres villes sera automatiquement désignée comme capitale de substitution. Cette ville fonctionne en tout point comme votre précédente capitale, sauf qu'elle peut être détruite et ne compte pas dans la détermination d'une victoire militaire.

Si vous parvenez à reprendre votre capitale d'origine, elle retrouvera automatiquement son statut de première ville au sein de votre civilisation.

VICTOIRE SCIENTIFIQUE
Pour obtenir une victoire scientifique, soyez le premier à établir une colonie sur Mars. Une fois la course à l'espace lancée et le premier satellite envoyé, tous sauront qui tente sa chance. Les joueurs reçoivent des bonus à chaque étape de l'aventure.

Les étapes suivantes doivent être accomplies dans l'ordre :

Lancement d'un satellite dans l'espace
Comme Sputnik en 1957, vous pouvez construire et lancer un satellite après avoir découvert la fusée et avoir établi un spatioport. Une fois le projet de lancement du satellite terminé, vous pouvez procéder au lancement : vous aurez alors une visibilité totale de la carte.

Envoyer un/une spationaute sur la lune
Comme pour la mission Apollo 11 en 1969, vous pouvez poser le pied sur la lune. Vous devrez d'abord acquérir la technologie satellite et construire votre engin dans une ville à proximité d'un spatioport. Débutez le projet "Envoyer un/une spationaute sur la lune" pour commencer cette mission. Une fois la fusée lancée, votre niveau culturel fera un bond.

Établir une colonie sur Mars
Science-fiction, vous dites ? Peut-être... mais dans le jeu, vous pouvez être le premier à établir une colonie sur Mars. Après avoir découvert la robotique, la fission nucléaire et la nanotechnologie, vous pourrez construire les modules de réacteur, d'habitation et hydroponique dans n'importe quelle ville possédant un spatioport Et si vous possédez plusieurs spatioports, vous pourrez même les construire en parallèle !

Une fois chaque module lancé, vous gagnez la partie !

VICTOIRE CULTURELLE
Si vous rêvez de devenir l'épicentre de la culture mondiale, cette victoire est pour vous. La première civilisation dont le nombre de touristes étrangers dépasse celui des touristes internes de tous les autres joueurs décroche la victoire culturelle.

Touristes internes et étrangers

Les touristes sont les visiteurs venus d'autres civilisations, mais aussi ceux de vos citoyens qui préfèrent découvrir leur empire que celui du voisin.

Générer du tourisme
Vous pouvez les attirer de plusieurs façons :
- Routes commerciales
- Gouvernements partagés (ou en conflit) tardifs
- Libre passage
- Chefs-d'œuvre conservés par votre civilisation
- Les villes saintes et les reliques conservées chez vous attireront les fidèles de votre religion. Remarque : quand une civilisation atteint le dogme mouvement des lumières, son tourisme vers les reliques et les lieux saints chute.
- Parcs nationaux (plus ils sont attractifs, plus les touristes viennent).
- Découverte et conservation d'artefacts de votre civilisation

• Bonus de tourisme
  - Les chefs-d'œuvre littéraires doublent le tourisme une fois l'imprimerie inventée. Les chefs-d'œuvre musicaux le triplent si la doctrine de diffusion satellite est activée.
  - Les productions de tourisme sont doublées quand vous obtenez la technologie informatique.
  - Les musées thématiques vous octroieront également un bonus de culture

VICTOIRE RELIGIEUSE

Pour obtenir une victoire religieuse dans *Civilization VI*, vous devez faire de votre culte la croyance prédominante de chaque civilisation. Il vous suffit de vous installer à proximité d'autres joueurs pour propager votre religion. Mais pour l'imposer au monde, vous aurez besoin de missionnaires, d'apôtres et d'inquisiteurs.

Par l'utilisation stratégique de vos unités religieuses et l'accumulation de points de foi, vous vous engagerez résolument sur la voie de la victoire dans *Civilization VI* !

LA FIN DES TEMPS

Si personne ne parvient à s'imposer avant l'année 2050, la partie se termine automatiquement. Le score de chaque civilisation est alors annoncé et un vainqueur est désigné. Si vous le souhaitez, vous pourrez continuer la partie après ce point, mais vous n'aurez plus aucun moyen de la remporter.

VOTRE SCORE

Dans la plupart des parties de *Civilization VI* , l'un des joueurs gagnera en remportant l'une des 4 victoires possibles. Cependant, si aucun joueur n'y parvient avant l'année 2050, les "scores" des civilisations survivantes viendront déterminer le gagnant.

Si un joueur remporte l'une de ces victoires avant 2050, son score détermine son classement dans le Panthéon. Vous trouverez ci-dessous des indications sur le calcul des scores :

ÉLIMINATION

Si votre civilisation est détruite, votre score est de 0. (Désolé.)

TEMPS RESTANT

Si vous obtenez une victoire avant 2050, vous recevez un "multiplicateur de score". Plus tôt vous l'obtenez, plus il est important.

TAILLE DE LA CARTE ET DIFFICULTÉS

La taille de la carte utilisée lors de la partie détermine le nombre de points qu'une civilisation obtient pour chaque case, ville ou citoyen en sa possession. La difficulté du jeu détermine la valeur de ces points : plus elle est élevée, plus chaque élément vous rapporte de points. (en d'autres termes, remporter une victoire écrasante à un niveau de difficulté peu élevé vous rapportera moins de points qu'une victoire in extremis au niveau le plus élevé).

VOTRE SCORE ACTUEL

Les scores sont indiqués sur l'écran de diplomatie. Si vous appuyez sur le bouton “-”, vous verrez d’où proviennent vos points.



Notez que le score n'est pas permanent : au fil du jeu, vous pouvez perdre des points autant qu'en gagner. Par exemple, construire une merveille vous rapporte des points, mais si un rival s'empare de la ville où elle se trouve, il s'empare également des points octroyés par la merveille.

SECTION 3 :

RÈGLES AVANCÉES



COMBAT AÉRIEN

Les unités aériennes sont un élément essentiel des forces armées dans le monde, des opérations de reconnaissance au début du XXe siècle aux bombardements stratégiques et aux combats aériens des dernières années.

Elles le sont tout autant dans *Civilization VI*.



UNITÉS AÉRIENNES

Il existe trois grandes classes d'unités aériennes dans *Civilization VI* : reconnaissance, chasseurs et bombardiers stratégiques. N'importe quelle ville dotée d'un aérodrome et des technologies requises peut en fabriquer.

RECONNAISSANCE

À l'aube de l'ère moderne, la découverte du vol permit l'élaboration de ballons d'observation, qui étendirent la visibilité et l'efficacité de l'artillerie. Toute unité d'artillerie placée sur la case d'un ballon d'observation bénéficie d'un bonus de +1 de portée d'attaque. Un agresseur s'en servira pour attaquer les unités et les villes en "toute sécurité". Les défenseurs les trouveront bénéfiques pour les mêmes raisons. Seule une unité de combat rapprochée ou l'aviation peuvent les détruire.

CHASSEURS
Les chasseurs et les chasseurs à réaction peuvent intercepter les attaques et engager d'autres appareils en vol.

BOMBARDIERS STRATÉGIQUES
Les bombardiers et les bombardiers à réaction n'engagent pas le combat aérien, mais se chargent de frapper et de pilonner les installations au sol.

BASES AÉRIENNES
Les unités aériennes ne se déplacent pas comme les unités terrestres ou navales. Elles doivent être "basées" quelque part. Une ville peut en accueillir une, mais il vous faudra un aérodrome, une piste d'atterrissage ou un porte-avions pour augmenter le nombre d'emplacements. Un aérodrome peut accueillir jusqu'à 8 emplacements (6 pour une piste d'atterrissage). Le porte-avions de base en compte 2, mais il peut bénéficier de promotions.

STATISTIQUES DE COMBAT
Les unités aériennes sont définies par deux statistiques : combat, à distance (chasseur) ou bombardement (bombardier).

COMBAT
Sert à évaluer le combat de deux unités aériennes. Il s'agit en quelque sorte d'une statistique "d'interception".

À DISTANCE
Sert à évaluer le combat entre une unité aérienne et une unité terrestre (ou un quartier). Il s'agit en quelque sorte d'une statistique "air-sol". Cette statistique subit les mêmes pénalités qu'une unité terrestre à distance face aux défenses d'un quartier.

BOMBARDEMENT
Sert à évaluer le combat entre une unité aérienne et un quartier (ou une unité terrestre). Il s'agit en quelque sorte d'une statistique "tapis de bombes". Cette statistique subit les mêmes pénalités qu'une unité terrestre de bombardement face aux défenses d'un quartier.

PATROUILLES
Vous pouvez déployer un chasseur sur une case à portée, depuis une base aérienne alliée. Une fois en vol, le chasseur dessine des cercles sur son rayon d'action (1 case). L'attaquant et le défenseur verront alors que l'appareil est en patrouille.

Ce statut est continu et fait office d'opération de "retranchement". L'appareil poursuivra sa mission jusqu'à nouvel ordre.

En patrouille, un appareil intercepte les intrus et défend son territoire contre plusieurs cibles.

À n'importe quel moment du tour, le chasseur peut "rentrer à la base" (stationner sur une base alliée) pour subir des réparations. Il ne pourra alors intercepter les intrus.

Un avion ne peut être réparé qu'à la fin du tour, une fois stationné dans le centre-ville, l'aérodrome, la piste d'atterrissage ou le porte-avions, s'il n'a pas été engagé dans un combat (offensif ou défensif). Les réparations sont plus rapides sur un aérodrome que sur une piste d'atterrissage ou un porte-avions. Ces valeurs peuvent être améliorées par des promotions et/ou des doctrines.

FRAPPES AÉRIENNES

Un bombardier lourd ne peut effectuer de patrouille. Il est considéré comme "stationné" sur une base alliée, d'où il peut lancer des attaques.

Contrairement au chasseur, il n'engage pas de combats aériens, mais se contente d'attaquer directement sa cible. Si des chasseurs ou des unités antiaériennes défendent la cible, le combat doit être engagé avant le bombardement (en d'autres termes, le bombardier doit survivre aux chasseurs et aux unités au sol). Une fois le problème réglé avec l'envoi d'unités aériennes, le bombardier reprend sa mission sur le quartier ou l'unité de la case visée.

Il peut "pilonner" les bâtiments d'un quartier et les aménagements d'une ville. L'effet est similaire à celui d'une unité au sol, à ceci près : il n'obtient aucune récompense matérielle. Pour que l'opération fonctionne, l'unité aérienne doit disposer d'au moins 50% de santé.

INTERCEPTIONS

Les chasseurs et chasseurs à réaction peuvent "intercepter" les attaques aériennes ennemies (les canons antiaériens et les missiles SAM mobiles n'ont pas besoin d'un ordre spécifique et le font automatiquement). Si une unité aérienne attaque une cible à portée d'une unité d'interception, celle-ci tirera en lui infligeant des dégâts. Si l'attaquant n'est pas tué par l'intercepteur, son attaque aérienne se poursuit.

Les interceptions ne peuvent être effectuées que par une seule unité, qui ne pourra plus intercepter d'ennemis pendant le tour de jeu. Si vous prévoyez plusieurs attaques aériennes sur une cible, pensez à empiler plusieurs chasseurs et canons antiaériens sur et autour de la case.

ARME DE DESTRUCTION MASSIVE

Les armes de destruction massive (nucléaires ou thermonucléaires) ne sont lancées qu'une fois. Une unique mission aérienne frappe la cible (qui sera détruite ou non).

ARMES ATOMIQUES

Les armes nucléaires sont extrêmement puissantes. Destructions matérielles, empoisonnement des sols et de la mer... Elles ne doivent être utilisées qu'en dernier recours (ou si vous êtes certain d'être le seul à en avoir), car une fois la guerre déclarée... le monde entier peut rapidement devenir un véritable enfer.

Comme l'a un jour déclaré quelqu'un : "Une bombe nucléaire, ça peut vraiment vous pourrir une journée."

CONSTRUCTION ET LARGAGE

Il existe deux catégories d'armes atomiques : nucléaire et thermonucléaire. Les bombes nucléaires peuvent être développées dans une ville, pour peu qu'elle dispose de la technologie, d'une source d'uranium et qu'elle ait terminé le projet Manhattan ou l'opération Ivy.

Vous pouvez en construire autant que vous le souhaitez, mais leur coût de production et d'entretien est très élevé. Une fois terminée, l'arme nucléaire intègre l'inventaire du joueur et peut être déployée par n'importe quelle unité ou aménagement capable de le faire. Il s'agit des bombardiers et des sous-marins nucléaires. Si vous positionnez, par exemple, un sous-marin nucléaire près des côtes ennemies, vous pourrez lui envoyer un missile (1 par tour).

UTILISATION

Les conséquences sont multiples sur les cases touchées. Les citoyens qui "travaillaient" sur zone sont éliminés, les unités sont détruites et les aménagements sont pillés. Tout comme les quartiers et les bâtiments, qui doivent être réparés pour reprendre leurs fonctions. Toutes les cases affectées sont contaminées par les retombées radioactives.

BOMBES A

La première arme nucléaire disponible dans le jeu. Très puissance, elle est capable de changer l'équilibre mondial de façon durable. La zone affectée est d'une case dans chaque direction. Les unités prises dans l'explosion sont touchées ou détruites. Les merveilles, les aménagements et les quartiers sont pillés et les villes perdent une partie de leur population.

Comme les unités à distance, la bombe A ne peut totalement détruire une ville. Peu importe le nombre de frappes, la cité ne sera pas rasée.

Comme précisé ci-dessus, vous disposez de plusieurs méthodes de largage.

BOMBES H

Deuxième arme nucléaire disponible, elle est encore plus puissante que la bombe A. La zone affectée est de 2 cases dans chaque direction. Les unités prises dans l'explosion sont touchées ou détruites. Les merveilles, les aménagements et les quartiers sont pillés et les villes perdent une partie de leur population.

Comme les unités à distance, la bombe H ne peut totalement détruire une ville. Peu importe le nombre de frappes, la cité ne sera pas rasée.

Comme précisé ci-dessus, vous disposez de plusieurs méthodes de largage.

CONTAMINATION

Les retombées radioactives d'une frappe nucléaire affectent toutes les cases touchées. Une unité qui termine son tour sur une case contaminée subit 50 points de dégâts par tour. La production y est impossible et les aménagements ne peuvent être réparés. Une ville doit attendre la fin de la contamination ou "nettoyer" la case pour en reprendre l'exploitation.

Cette opération est effectuée par les bâtisseurs. Ces unités subiront alors moins de dommages s'ils terminent le tour sur une zone radioactive. Les cases ayant échappé à l'explosion nucléaire pourront continuer de fonctionner normalement.

RÉGIMENTS ET ARMÉES

Si vous explorez bien l'arbre des doctrines, vous accèderez à des options qu'un fanatique de la technologie ne verra jamais. À partir de l'ère industrielle, une fois la doctrine nationalisme acquise, vous pourrez combiner vos unités militaires de même type en une unité plus puissante. Deux unités militaires de même type peuvent ainsi donner naissance à un régiment, qui bénéficie d'un bonus de +10 en puissance de combat. Lorsque vous aurez obtenu la mobilisation, trois unités de même type pourront former une armée et bénéficier d'un bonus de +7 en puissance de combat.

Une fois le régiment et l'armée constitués, les unités ne peuvent plus être séparées. L'expérience et les promotions de l'unité la plus expérimentée sont conservées dans la formation. Pensez dès lors à combiner de jeunes recrues avec des vétérans. Les unités navales peuvent également former des flottes et des armadas.

MULTIJOUEUR *CIVILIZATION VI*

Le multijoueur vous permet de mettre vos compétences à l'épreuve contre de vrais adversaires humains, plutôt que contre l'IA. Vous pouvez accéder aux parties multijoueur à partir du menu principal et jouer avec des amis en réseau local.

MENU MULTIJOUEUR

Dans le menu principal, sélectionnez Multijoueur pour afficher l'écran des options des parties multijoueur.



PARTIES EN RÉSEAU LOCAL

Depuis cet écran, sélectionnez Réseau local pour afficher les parties disponibles en réseau local. La navigateur affichera une liste des parties disponibles localement : sélectionnez la partie de votre choix pour la rejoindre. Si aucune partie n'apparaît (ou si aucune ne vous intéresse), vous pouvez sélectionner "Héberger une partie" pour créer la vôtre. Sélectionnez "Actualiser" pour rafraîchir la liste des parties disponibles.



Si vous choisissez d'héberger une partie, vous serez dirigé vers l'écran de configuration d'une partie multijoueur. Vous pouvez alors choisir le dirigeant, le type et la taille de carte et sélectionner vos paramètres de jeu. Vous pouvez également charger une partie multijoueur sauvegardée (plus de détails ci-après) ou retourner au navigateur pour afficher de nouveau la liste des parties disponibles. Sélectionnez "Lancer la partie" une fois vos sélections effectuées.

Vous entrez ensuite dans la salle d'attente, où vous pouvez voir quels dirigeants les autres joueurs ont choisi et ceux qui sont prêts. Les joueurs IA portent l'indication "IA" tandis que les joueurs humains sont reconnaissables à leur surnom Nintendo.



Si deux joueurs ou plus tentent de sélectionner le même dirigeant d'une civilisation, la couleur de l'une des équipes en question sera modifiée pour éviter toute confusion. Deux joueurs (ou même tous) peuvent ainsi adopter le même dirigeant.

Lorsque tous les joueurs ont sélectionné "Prêt", l'hôte peut sélectionner "Lancer partie" pour commencer à jouer.



HÉBERGER, SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Quand vous hébergez une partie, il est possible de sauvegarder votre progression pour la charger ultérieurement. Très utile pour les parties les plus longues et qui s'étalent sur plus d'une journée. Depuis l'écran "Configurer une partie multijoueur", sélectionnez "Charger une partie" pour afficher la liste de vos sauvegardes.



Si pour quelque raison que ce soit, vous venez à être déconnecté en cours de partie multijoueur, le système tentera de vous reconnecter automatiquement. Si l'hôte quitte la partie (pour quelque raison que ce soit), le jeu tentera de migrer les commandes d'hôte vers un autre joueur.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

TEAM LEADERSHIP

Lead Designer
Ed Beach

Lead Engineer
Ken Grey

Art Director
Brian Busatti

Senior Producer
Dennis Shirk

DESIGN TEAM

Lead Designer
Ed Beach

Designer/Programmers
Matthew Beach
Brian Feldges
Andrew Garrett
Anton Strenger

Lead AI Engineer
Andrew Garrett

PRODUCTION TEAM

Senior Producer
Dennis Shirk

Associate Producer
Sarah Darney

Additional Production
Amy Pickens, Technical Animation Group
Stuart Zissu, Systems and IHV Support

Writers
Alexander Horn
Rex Martin

Additional Writing
Peter Murray
Scott Wittbecker
Maurice Suckling

PROGRAMMING TEAM

Lead Engineer
Ken Grey

Gameplay Engineers
Eric Jordan
Adam Sherburne
Scott Spanburg

Additional Gameplay Engineers
Jeff Hiebert, Ghostpunch
Olex Lozitskiy, Ghostpunch

Lead Systems Engineer
Greg Osefo

Systems Engineers
Ian Schmidt
Adam Sherburne

Lead Graphics Engineer
Josh Barczak

Graphics Engineers
Navjot Garg
Arthur Gould
Kevin Jones
John Kloetzli
Theodore Maselko
David Raabe
Jeremy Shopf
Kiran Sudhakara
Marek Vojtko

Lead Database/Modding Engineer
Shaun Seckman

Lead Interface Engineer
Tronster

Interface Engineers
Sam Batista
Whitney Bell
Joe Cortese

Additional Interface Engineers
Keaton Vanaukan, Ghostpunch

Lead Multiplayer Engineer
Bradley Olson

Multiplayer Engineers
Todd Smith

Lead Tools Engineer
Brian Whitman

Tools Engineers
David Gurley

Additional UI and Gameplay Support
Blind Squirrel Games
Chris Wade – Gameplay Engineer
Leo Simkin – Gameplay Engineer
David Baker – Executive Producer
Amanda Khoury – Associate Producer

ART TEAM

Art Director
Brian Busatti

Lead Interface Designer
Whitney Bell

Interface Designers
David Cory

Interface Artists
Rob Sugama

Lead Animator
Hector Antunez

Animators
Rachel Anchors
Aaron Andersen
Grant Chang
Lou Ferina
Alex Kim
Greg Marlow
Dennis Moellers
Daniel Perry
David Senita
Justin Thomas
Bryan Twomey

Additional Animators
Jason Johnson

Technical Animation Group
Brian Evans
John Stewart

Lead Character Modeler
Matthew Kean

Lead Unit Modeling
David Jones

Character and Unit Modelers
John Fitzgerald
Ryan Jackson
David Jones
Michael Unkrich

Additional Unit Modelers
Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private Limited

Lead Environment Artist
Jason Johnson

Environment Artists
Clark Coots

Lead Structure Modeler
Matthew Quickel

Structure Modelers
Jerome Atherholt
Michael Bates
Todd Bergantz
Andrew Clark
Clark Coots
Tommy Cox
Alex Llivicura
Matt MacAuliffe
Rambo Siu

Additional Structure Modelers
John Dunford

Lead Visual Effects Artist
Troy Adam

Visual Effects Artists
Michael Bazzell
Rick Menkhaus

Additional Visual Effects Artists
Todd Bilger

Lead Concept Artist
Sang Han

Concept Artists
Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

Additional Concept Artists
Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

AUDIO

Lead Audio Designer
Roland Rizzo

Associate Lead Audio Designer
Griffin Cohen

Sound Designers
Griffin Cohen
Dan Costello
Roland Rizzo
Christopher D'Ambrosio
Dan Price

In-Game Music
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

Opening Cinematic and Main Menu Music
Christopher Tin

End Game Cinematic Music
Geoff Knorr
Christopher Tin

Additional Electronics and Arrangements
Phill Boucher

Audio Programmer
Ian Schmidt

PERFORMERS

PRAGUE FILMHARMONIC ORCHESTRA

Orchestra conducted by
Andy Brick

Concertmistress
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir

Choir Conductor
Marek Vorlícek

Orchestra and Choir Recording Engineer
Jan Holzner

Orchestra Contractor
Petr Pycha

Orchestra Librarian
Tomás Kirschner

Orchestrator
Geoff Knorr
Orchestral Parts

Preparation
Chris Whittaker
Orchestra Recorded at Smecky Music Studios

Bass Viol, Vielle, Kemençe Deepak Ram, Bansuri
Niccolo Seligmann

Guzheng
Bing Xia

Oud, Ney, Kawala
Chakib Hilali

Qanun
Kylie Hilali

Banjo
Brad Kolodner

Fiddle
Patrick McAvinue

Cavaquinho
Kahil Nayton

7-string guitar
Cesar Garabini

Norwegian Bukkehorn
Sissel Morken Gullord

Balalaika
Andrei Saveliev

Sitar
Mathew Poovan

Tabla
Souvik Ghosh

Mandolin
Chris Reber

Dobro
Dave Hadley

Classical Guitar
Benjamin Beirs

Duduk, Hotchiku, Recorder, Bombarde, Pivava, Tenor Pivana, Schwegel, Occorsoflute, Kaval, Ciaramella, Bass Recorder, Bena, Erdklangfloete, Ocarina, Floyera, Doucaine, Tin Whistle
Sandro Freidrich

Shakuhachi
Ronnie Nyogetsu Reishin Seldin

South American Flutes
Roland Rizzo

9-String Golden Lyre of Erato
Geoff Knorr

Norwegian Bukkenhorn Recording Engineer
Jon Anders Narum

KONGOLESE INSTRUMENTAL RECORDING BY REGULUS SOUND PRODUCTIONS (PTY) LTD – SOUTH AFRICA

Producer, Recording Engineer, double bass, nyunganyunga, mbira
Caleb Vaughn-Jones

Production assistant, African instruments
Simphiwe Funde

Production assistant and language transcriber
Brent Kennedy

Guitar
Joe Van Der Linden

Vocals and Kongolese music researcher
Massi Bambino

Vocals and Kongolese music researcher
Sebastian Sala

Recording Engineer
Candice Bowkers

ADDITIONAL VOCALS
African vocals
Kyle du Preez

Mixing and Mastering
Geoff Knorr

CINEMATIC AND MAIN MENU SCORE
Main Menu
"Sogno di Volare (The Dream of Flight)"

Opening Movie
"A New Course"

Composed by
Christopher Tin

Lyrics by Leonardo da Vinci, adapted by Chiara Cortez

PERFORMED BY CAPPELLA SF
Music Director
Ragnar Bohlin

ORCHESTRA: MACEDONIAN SYMPHONIC ORCHESTRA
F.A.M.E.'S. Project - Skopje

Conductor
Oleg Kondratenko

Recording Engineer
Giorgi Hristovski

Pro Tools Operator
Atanas Babaleski

Stage Manager
Riste Trajkovski

Mixed by Leslie Ann Jones at Skywalker Sound

Assistant Mix Engineer
Dann Thompson

Pro Tools Editor
Andre Zweers

Additional Arrangements by Alex Williamson

Additional Orchestrations by Jerome Leroy

Special Thanks

Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording Arts and Sciences

Actors
Narrator/Father
Sean Bean

Advisor/Daughter
Natasha Loring

Teddy Roosevelt
Richard Tatum

Queen Victoria
Lucy Briggs Owen

Pericles
Konstantinos Stelloudis

Hōjō Tokimune
Yoshi Ando

Hardrada
Atli Rafn Sigurdsson

Frederick Barbarossa
Bert Coll

Qin Shi Huang
Junchao Hunag

Saladin
Alhan Gharam

Cleopatra
Nirvana Hisham

Gilgamesh

Jorge Badillo Galvan

Mvemba a Nzinga
Mamengi Alfredo Lombisi

Gorgo
Angeliki Dimitrakopoulou

Gandhi
Pawan Shukla

Montezuma
Irwin Daayan
Rosenthal Sarli

Philip II
Anton Carmano Vega

Trajan
Gianmarco Ceconi

Catherine de Medici
Lara Valentina Parmiani

Peter the Great
Mikhail Danilyuk

Tomyris
Alina Irbekov Berezova

Pedro II
Renato Belschansky

SIGNAL SPACE

Creative Director
Jose Aguirre

Researcher
Inga Knoth

Audio Editor

Valentino Lercher

Audio Editor
Matthew Knutson

Project Manager
Christopher Fox

SOLID AIR

VO EDITORS

Transatlantic Audio
Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery
M.P.S.E
Stephen Selvaggio

QUALITY ASSURANCE

QA Supervisor
Timothy McCracken

QA Lead
Carl Harrison

Testers
Daron Carlock
Steffen Drees
Carlton Harrison
Jen Kraft
Dominic "Bull" Mancuso
Kelsey Orem

Additional Testing
Albert Briggs
Bennett Kauffman
Santiago Loane
Joseph Walker
Chloe Wright

Testing Interns

Steven Eisner
James Hopkins
Sam McNear

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer
Clint McCaul

Senior Network Programmer
Michael Springer

Senior Online Services Engineer
Robert Dye

FIRAXIS MANAGEMENT

CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

Director of Software Development
Steve Meyer

Director of Gameplay Development
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

Human Resources Director
Shawn Kohn

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

IT Technicians
Matt Baros
David McFall

Special Projects
Susan Meier

Special Thanks
Joanne Miller
Beth Petrovich

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Sam "SamBC" Barnett-Cormack
David "Browd" Brown
Gloria "Nolan" Carson
Sean "Gorbles" Hickman
MadDjinn
Adam "Pouakai" Partridge
Anthony "Ztaesek" Seekatz
Stephen "WarningU2" Warner
Frithjof Nikolai Wilborn
Onno "donald23" Zaal

CINEMATICS

CINEMATIC PRODUCTION SERVICES PLASTIC WAX PTY LTD

Creative Leads
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Production Management
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

Lead Modeler
Dean Wood

Modelling
Ben Mikhaiel
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng Modeller
Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

Lead Animator
Wes Adams

Animators and Rigging
Mitch Coote
Damian Paon
Cam Ralph
Tom Janson
Gareth Rhodes
Zarvan Kotwal
Phil Hook
Sina Azad

Lead Lighter
Ben Malter

Lighting and Rendering
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Lead VFX TD
Sidney Cheng

VFX
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Lead Compositor
Daniel Loui

Compositors
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES SECTION STUDIOS

Production
Justin Yun
Kami Talebi

Concept
Gabriel Yeganyan
Cuba Lee
Brian Kim
Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

Animation
Cameron Mott
Judson Morgan

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES APPLIED CINEMATICS

Mike O'Rourke
Jason Flynn

VENDOR SUPPORT

AMD
Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

NVIDIA
Timofey Cheblokov
Alex Dunn
Amanpreet Grewal

INTEL
Raja Bala
Chris Seitz

QUIXEL
Teddy Bergsman
Eric Ramberg

WWISE
Martin Dufour
Adrien Lavoie

FORK

Noor Khawaja

VALVE
Justin York

PRODUCTION BABIES
Alan
Dominic
Eleanor
Graham
Gwendolyn and MacArthur
Ian
Leah
Luca
Owen
Owen

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

PUBLISHED BY 2K

2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President
David Ismailer

Chief Operating Officer
Phil Dixon

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development
John Chowanec

Sr. Director of Product Development
Melissa Miller

Senior Producer
Kirsten Kennedy

Associate Producer
Casey Coleman

Assistant Producer
Kelsey Mabbott

Digital Release Manager
Tom Drake

Associate Release Manager
Myles Murphy

Sr. Director, Business Development
Tim Holman

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Design Director
Francois Giuntini

Director of Creative Services
Rob Clarke

Sr. Director, Creative Production
Jack Scalici

Sr. Director of Story and Creative Development
Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
William Gale

Outsourcing Coordinator
Cathy MacPherson

Media Producer
Mike Read

Capture Team Lead
Luke McCarthy

Sr. Capture Specialist
Dana Koerlin

Lead User Researcher
Gina Smith

User Research Manager
Francesca Reyes

Sr. User Researcher
Michael DeFreest

User Research Coordinator
Julian O'Neal

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Operations Manager
Peter Driscoll

Senior Technical Product Manager
Jason Johnson

Associate Technical Product Manager
Greg Vargas

Director of Engineering
Adam Lupinacci

Technical Director
Tim Haynes

Online Technical Director
Louis Ewens

Technical Art Director
Jonathan Tilden

Principal Technical Artist
Kris DeMartini

Principal Software Engineer
Mitchell Fisher

Software Engineers
Jason Howard
Harry Hsiao

Associate Software Engineer
Labhesh Deshpande

2K CORE TECH - ONLINE ENGINEERING

Sr. Software Engineer
Scott Barrett

Sr. Server Engineer
Kritika Kaul

Dev Ops Engineer
Tim Lynch

Software Engineer
Taylor Owen-Milner

Jr. Software Engineers
Alec Brownlie
James Dryden

Associate Software Engineers
Shweta Moholkar
Vivian Zou

Software Engineer Intern
Pengcheng Pan

QA Manager
Casey DeWitt

QA Associate Lead
William Youney

QA Testers
Mackenzie Hume
Keith Vedol
Jordan Youney

2K MARKETING

SVP, Head of Global Marketing
Melissa Bell

VP, Marketing
Matt Gorman

Director, Marketing
Matt Knoles

Brand Manager
Benji Han

Director of Marketing, North America
Kelly Miller

Marketing Manager
Jonathan Goodwin

Director of Digital Marketing
Adam Krause

Digital Marketing Technology Manager
Brian Kim

Sr. Communications Manager
Richie Churchill

Content Manager
Jason Babler

Social Video Producer
Anthony Snyder

Community and Social Media Manager
David Hinkle

Creative Director, Marketing
Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Project Manager
Heidi Oas

Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Production Designer
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Graphic Designer
Chris Cratty

Director, Video Production
Kenny Crosbie

Associate Video Production Manager
Nick Pylvanainen

Sr. Video Editor & Motion Graphics Designer
Michael Regelean

Video Editor & Motion Graphics Designer
Camille Galejs

Video Editors
Dom Hassett

Video Editor/Capture Specialist
Shane McDonald

Jr. Video Editor/Capture Specialist
Evan Falco

Sr. Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Web Developer
Gryphon Myers

Web Developer
Charles Park

Sr. Web Producer
Tiffany Nelson

Director, Channel Marketing
Anna Nguyen

Channel Marketing Manager
Marc McCurdy

Channel Project Manager
Dustin Choe

Partner Marketing Specialist
Kelsie Lahti

Events Manager
David Iskra

Event Tech Manager
Mario Higareda

Director, Customer Service
Ima Somers

Sr. Manager, Customer Service
David Eggers

Manager, Customer Service
Crystal Pittman

Knowledge Base Coordinator
Mike Thompson

Associate Supervisor, Customer Service
Alicia Nielsen

Sr. Customer Service Associates
Dominic Hurton
Ryosuke Kurosawa

Customer Service Associates
Reginald Clark
Annastasia Larsen
Chad Morton
Liana Piedra
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Ciera Scott
Landen Scott
Leo Shaverdian

Sr. Director, Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Sr. Manager, Partnerships & Licensing
Greg Brownstein

Manager, Music Partnerships & Licensing
David Kelley

Manager, First Party Partnerships
Matthew Freedman

Associate Manager, Partnerships & Licensing
Ashley Landry

Sr. Coordinator, Partnerships & Licensing
Megan Reyes

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Director & Counsel
Aaron Epstein
Justyn Sanderford

VP, Publishing Operations
Steve Lux

Director of Operations
Dorian Rehfield

Sr. Paralegal, Immigration & Employment
Karla Duarte

Paralegal
Xenia Mul

2K ANALYTICS

Sr. Director, Analytics and Data Science
Mehmet Turan

Data Scientist
Mo Lin

Manager, Game Analytics
Kyle Bishop

Director of Monetization
Dennis Ceccarelli

Sr. User Research Analyst
David Rees

Data Analytics Engineer
Alvin Li

Data Scientist
Robin Luo

Strategy Analyst
Benjamin Simonett

2K ADMINISTRATION

Administrative Services Manager
Ariel Owens-Barham

Sr. Administrative Assistant
Megan Grunenwald-Rohr

Executive Assistant
Nicole Hillenbrand

Administrative Assistants
Jessica Hurst
Trey Mosteller

2K FINANCE

Head of Finance
David Boutry

Sr. Director of Finance
Barry Charleton

Financial Planning & Analysis Manager
Mary Bolanos

Sr. Accountant
Rajesh Joseph

Finance Coordinator
Juan Chavez

Finance Analyst
Gaurav Singh

Finance Assistant
Alexander Raney

2K HUMAN RESOURCES

VP Global HR
Gail Hamrick

Director, Human Resources
Tony MacNeill

Human Resources Manager
Christina Vu

Human Resources Generalist
Daniella Gutierrez

Human Resources Coordinator
Kate Stricker

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. Manager, Online Operations
Scott Darone

Sr. NOC Manager
Vaclav Dolezal

Systems Engineering Director
Jon Heysek

IT Director, Novato
Bob Jones

Technical Director
Russ Mains

Network Engineers
Don Claybrook
Fernando Ramirez

Sr. Systems Engineer
Petr Fiala

Systems Engineers
Michal Bernat
Joseph Davila
Manish Patel
Peter Pribylinec
Radek Trojan

Helpdesk Supervisor
Scott Alexander

IT Supervisor
Tareq Abbassi

Systems Administrators
Davis Krieghoff
Filip Safar
Joseph Thompson

Jr. Systems Administrators
Razmik Abrahamian
Brandon McMurray
Christopher Smith
Jan Zahradnik

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance & Submissions
Alex Plachowski

2K VEGAS QUALITY ASSURANCE

QA Director
Scott Sanford

QA Test Manager
Doug Rothman

QA Test Lead
Steven Johnson

QA Testers
Ian Bennett
Tyler Ford
Kristian Garcia
Marisa Ghilarducci
Jerico Javier
Christian Ramos

Support QA Leads
Nathan Bell
Jordan Wineinger
Ashley Fountaine

Support QA Associate Leads
Hugo Dominguez
Ezra Paredes

Support Sr. QA Testers
Robert Klempner
Bryan Fritz
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little

Support QA Testers
Julian Molina

IT Manager
Chris Jones

2K Las Vegas IT
Travis Allen
Cameron Steed

Special Thanks
Alexandria Belk
David Barksdale
Joe Bettis
Leslie Cullum
Jeremy Ford
Candace Javellonar
Josh Lagerson
Rachel McGrew
Louis Napolitano
Jeremy Richards
Michael Weber

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP Publishing, Operations
Murray Pannell

Sr. Director, International Marketing and Communications
Jon Rooke

Head of International Brand
David Halse

Jr. International Brand Manager
Maria-Pia Raggio

Head of International Communications
Wouter van Vugt

Sr. International Communications Manager
Roisin Doyle

International Community & Social Manager
Arthur Tolmie

Head of International Territory & Export Marketing
Warner Guinée

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

Director of Creative Services and Localisation
Nathalie Mathews

Localisation Project Manager
Cara Lacey

Localisation and Creative Services Assistant
Matt Lamplugh

Sr. Manager, Design
Tom Baker

Graphic Designer
James Quinlan

Video Content Editor
Barney Austin

EXTERNAL LOCALISATION TEAMS

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS
Adam Perry
Agnès Rosique
Alison Gram
Anne Speth
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Callum Cuming
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin

François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Javier Sastre
Jean Paul Hardy
Julien Brossat
Margaux Duval
Matt Gardner
Maria Martinez
Mikey Foley
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Shelly van Seventer
Simon Turner
Stefan Eder
Yoona Kim
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead
Oscar Pereira

Localisation QA Project Lead
Adriana Cervantes

Localisation QA Leads
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

Localisation QA Associate Lead
Manuel Aguayo

Senior Localisation QA Technicians
Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

Localisation QA Technicians
Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Hannah Carrillo
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Marcus Focht
Melissa Roth
Mirko Barbesino
Natsue Bun
Nicolas Bonin
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Yury Fesechka

2K ASIA TEAM

Asia General Manager
Jason Wong

Asia Marketing Directors
Diana Tan
Tracy Chua

Asia Sr. Marketing Manager
Daniel Tan

Japan Marketing Manager
Kyoko Fuke

China Marketing Manager
Leo Li

Asia Associate Marketing Manager
Rohan Ishwarlal

Asia Product Executive
Wayne Ng

Japan Marketing Assistant
David Anderson

Korea Marketing Assistant
Park Sangmin

Sr. Localization Manager
Yosuke Yano

Localization Coordinators
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun

QA Manager
Stephen Manners

QA Lead
Qi Ke Lei

Sr. QA Testers
Xin De Hua
Hu Die
Bai Gui Long

QA Testers
Zhang Biao
Jiang Meng Chuan

Wu Di
Yang Hui
Yang Wen Jing
Li Si Lei
Lan Shi Bo
Wan Yue

2K China IT
Zhao Hong Wei
Wang Peng
Hu Xiang
Zheng Xing

Special Thanks
Li Hua
Su Wan Qing
Xie Ya Xi
Shao Bang Zhu

Localisation QA Manager
Du Jing

Lead Localisation QA Testers
Zhu Jian
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

Senior Localisation QA Testers
Kan Liang
Cho Hyunmin
Hu Meng MengTang Shu
Jin Xiong Jie
Bai Xue

Localisation QA Testers
Wang Ce
Zhao Jin Yi
Li Ling Li
Tan Liu Yang
Zhao Yu

Junior Localisation QA Testers
Xu Le Le
Tian Qi Feng
Yang Pei Xi
Jiang Xiang Yuan
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Li Zong Yu

Very Special Thanks
Strauss Zelnick

SPECIAL THANKS
Pete Anderson
Chris Bigelow
Siobhan Boes
Nicholas Bublitz
Chris Burton
David Cox
Marquis Danner
Hank Diamond
Daniel Einzig
Dan Emerson
Christopher Fiumano
Greg Gibson
Steve Glickstein
Lainie Goldstein
Ross Graber

Brooke Grabrian
Kristle Hill
Jordan Katz
Jenn Kolbe
Alan Lewis
Katie Nelson
Pedram Rahbari
Betsy Ross
Karl Slatoff
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Take-Two Legal Team
Take-Two Sales Team
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Clifford Lim

ASPYR MEDIA

President
Michael Rogers

Executive Vice President
Ted Staloch

Director of Production
Dave Prout

DEVELOPMENT TEAM

Technical Director
Jez Sherlock

Software Engineers
Alex Ni
Alex Talbot
Andy Molloy
Dave Idemoto
Gary Talent
John Butler
Ken Cobb
Sugu Lee
Thomas Klovert
Tim McDaniel
Tom Oliphant

UI/UX Design Lead
Maggie Duvall

PRODUCTION SERVICES TEAM

Director of Support Services
Andrew Brazell

Production Services Manager
Jacky Coiro

Senior Project Lead
Ryan Stocks
James Vicari

Project Lead
Matt Krous
Marshall Peterson

Assistant Project Lead
Geoff Hills
Nathan Rodriguez

Core Quality Assurance Testers
Mark Montry
Robert Bass

Quality Assurance Testers
Diego Alcocer
Kenneth Justice
Brandon Ortiz
Jacqueline Rocha
Jeremy Scheihing
Joseph Cowan
Kat White
Kevin Ramos
Scott Brunelle
Dillon Pierce
Ethan Corpus
Joseph Nixon

Certification Team
Rockie Knittel

Compatibility Lead
Clement Yeung

Assistant Compatibility Lead
Collin Post

Compatibility Core Tester
Jordan Barrera

PUBLISHING & MARKETING TEAM

Vice President of Publishing
Elizabeth Howard

Senior Product and Sales Manager
Michael Blair

Product Strategist
Kellen Kincaid

Producer
Jonathan Woo

Art Director
Devin Cox

Junior Designer
Lee Bolton

Video and Motion Graphics Editor
Philip Hagen

Community Manager
Chris Bashaar

Community Specialist
Lucy Fernandez

Web Developer
Micah Frazier
Stephen Hughes

IT TEAM

IT Manager
Daniel Hagen

IT Help Desk
Tyler Kloss

Special Thanks
Anabel Balderas
Roxie Garza
Lauren Salinas
Kirsten Hagen

Agencies
Access Brand Communications
Hamagami/Carroll, Inc.
Liquid Advertising

SERVICE TECHNIQUE

Allez sur **HTTP://SUPPORT.2K.COM** pour consulter les mises à jour d'aide de *Civilization VI*. Vous y trouverez des réponses aux messages d'erreur les plus fréquents, des informations sur les comptes my2k et les modifications de votre profil my2k.

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

VFX par Fork Particle



Utilise Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 by RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI contient les éléments open source suivant, totalement gratuits conformément à la licence MIT, comme suit :

Lua Copyright (C) 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Il est permis, gratuitement, à toute personne obtenant un exemplaire de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (le "Logiciel") de distribuer le Logiciel sans restriction, comprenant sans limitation les droits d'utiliser, copier, modifier, fusionner, publier, distribuer, accorder une sous-licence et/ou de vendre des exemplaires du Logiciel, ainsi que de permettre aux personnes dont le Logiciel est fourni de le faire, suivant les conditions suivantes :

L'avis de copyright ci-dessus et cette autorisation doivent être inclus avec tous les exemplaires de ce Logiciel ou les parties importantes de ce Logiciel.

Le logiciel est fourni "EN L'ÉTAT", sans aucune garantie, expresse ou implicite, comprenant mais ne se limitant pas aux garanties de valeur commerciale, de compatibilité à un objectif précis et de non-violation du droit. En aucun cas les auteurs ou les détenteurs du copyright ne peuvent être tenus responsables des réclamations, dommages ou autres responsabilités, en acte, par contrat, acte délictuel ou autre, découlant de ou en lien avec le Logiciel ou autres transaction en lien avec le Logiciel.

Toutes les marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Nintendo Switch est une marque commerciale de Nintendo. © 1991-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. ©2018 Aspyr est une marque déposée d'Aspyr Media, Inc. et le logo étoile d'Aspyr est une marque commerciale d'Aspyr Media. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2018 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Granny Animation. Copyright © 1999-2018 par RAD Game Tools Inc. Alimenté par Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Fork Copyright © 2018 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilise Havok®. © Copyright 1999-2018 Havok.com, Inc. (et ses concédants de licence). Tous droits réservés. Veuillez consulter www.havok.com pour plus de détails. Copyright © 1994-2018 Lua.org, PUC-Rio. Le contenu de ce jeu vidéo est fictionnel et n'a pas pour but de représenter ou de dépeindre la réalité des événements, des personnes ou des entités présentes dans le cadre historique du jeu.

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'"Accord") peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE "LOGICIEL" INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVERTURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE", "NOUS", "NOTRE" OU "NOS") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire, altérer, modifier ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conserves par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basées sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comprenant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION À INTERNET : Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires suivantes s'appliquent.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme "Magasin de logiciels"). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support ou, pour nos produits Social Point, sur www.socialpoint.es/community/#support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie Virtuelle et/ou les Biens Virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pour toutes les pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous

certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur www.take2games.com/privacy, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice ou déclaration orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de Licence garantisse que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE

Dans les limites imposées par la loi, vous acceptez d'être responsable envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents pour tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT; DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE SA PART ; IL N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES NON PRÉVISIBLES.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique restreint". L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumis aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute

facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. Cependant, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficierez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourrez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT : TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.