SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

SOMMARIO

CAPITOLO 1: IN PRINCIPIO 5

Introduzione 5

Informazioni su *Civilization V* 5

Informazioni su questo manuale 5

La Civilopedia 6

Iniziare una partita 7

Il sito web di *Civilization VI* 11

Caricare o salvare una partita 12

Difficoltà di gioco 14

La schermata delle opzioni 15

CAPITOLO 2: NOZIONI DI BASE 17

Introduzione 18

La struttura a turni di *Civilization VI* 18

Civiltà e leader 18

Consigliere 20

L'interfaccia 22

Nebbia di guerra 25

Schermate informative 27

Terreno 30

Risorse 41

Unità 49

Elenco di azioni delle unità 54

Movimento 62

Combattimento 66

Barbari e Villaggi tribali 83
Città 86
Cibo, acqua e crescita delle città 96
Tecnologia 99
Cultura 103
Costruttori e miglioramenti 106
Elenco delle azioni di un Costruttore 110
Forme di governo 115
Politiche 115
Religione 117
Città-stato 119
Grandi Personaggi 122
Oro 129
Attrattiva 131
Meraviglie 132
Diplomazia 133
Vittoria e sconfitta 139
CAPITOLO 3: REGOLE AVANZATE 144
Combattimento aereo 145
Armi nucleari 148
Corpi ed eserciti 149
La modalità multigiocatore di *Civilization VI* 150
RICONOSCIMENTI 154
SUPPORTO DEL PRODOTTO 170

CAPITOLO 1:

IN PRINCIPIO



INTRODUZIONE

Benvenuto in *Sid Meier's Civilization VI!* In questo gioco ti confronterai sul piano bellico, diplomatico, tecnologico, culturale ed economico con i più grandi leader della storia. In *Civilization VI* ci sono tante strade tra cui scegliere, tutte costellate di imprevisti. Riuscirai a guidare il tuo popolo a una vittoria militare, culturale, religiosa o tecnologica, oppure finirai schiacciato dalle ruote dei carri nemici e dimenticato insieme al tuo popolo sconfitto?

O grande leader, il tuo popolo confida nella tua guida! Saprai condurlo verso la grandezza e plasmare un impero in grado di superare la prova del tempo?

Buona fortuna e divertiti!

INFORMAZIONI SU CIVILIZATION VI

Civilization VI è la sesta incarnazione del classico pubblicato a partire dagli anni '90, l'ultimo capitolo della serie di simulazioni storiche per computer più longeva e più venduta al mondo, famosa per la sua profondità strategica e per la capacità di tenere i giocatori incollati allo schermo.

Confidiamo nel fatto che *Civilization VI* sia all'altezza dei suoi predecessori. Questa nuova versione offre molte novità nell'interazione con il mondo: le città ora si estendono fisicamente sulla mappa, nuovi alberi di ricerca tecnologica e culturale permettono di sbloccare tutto il potenziale del tuo impero, mentre i leader mondiali in competizione hanno obiettivi e comportamenti ispirati alle controparti storiche.

INFORMAZIONI SU QUESTO MANUALE

Qui troverai tutte le informazioni che ti servono per giocare a Civilization VI. Il manuale è suddiviso in tre capitoli: "In principio" è quello che stai leggendo adesso; "Nozioni di base" contiene tutto quello che devi sapere per iniziare una partita di *Civilization VI* e divertirti (almeno fino all'epoca industriale); "Regole avanzate" introduce il combattimento aereo, l'uso delle armi nucleari, la modalità multigiocatore, i riconoscimenti, i contatti per il supporto del prodotto e le sempre popolari informazioni sul copyright.

Come sempre riteniamo che il modo migliore per imparare a giocare a *Civilization VI* sia dare un'occhiata al tutorial accessibile dal menu principale o tuffarsi direttamente in una partita e, all'occorrenza, consultare questo manuale o la Civilopedia interna al gioco (vedi sotto). Ovviamente sei libero di leggere prima quest'ottimo documento da cima a fondo, ma in realtà non è necessario per iniziare a giocare, e neppure per vincere.

LA CIVILOPEDIA

La Civilopedia è una potente risorsa integrata all'interno di *Civilization VI*. Puoi accedervi premendo l'icona "?" situata nel menu del **PANNELLO DESTRO**, che si apre premendo il pulsante R.

La Civilopedia è divisa in varie sezioni che sono elencate in una lista nella parte sinistra dello schermo. Seleziona un argomento per accedere alle voci di quella sezione, poi cerca l'argomento specifico che ti interessa.

Il capitolo "Nozioni di base" della Civilopedia contiene una versione leggermente condensata di questo manuale, suddivisa in blocchi più piccoli.

I TUTORIAL

Il tutorial è una partita speciale progettata per insegnarti come si gioca. Dopo averlo completato avrai appreso le basi, ma il tuo perspicace consigliere sarà sempre disponibile ad aiutarti nella tua esplorazione di *Civilization VI*. È possibile controllare la frequenza con cui il consigliere appare modificando le Opzioni di gioco.

ACCEDERE AI TUTORIAL

Dopo aver installato il software, avvia una partita (v. la prossima sezione). Nel Menu principale, seleziona il Tutorial.

Apparirà il seguente menu:



INIZIARE UNA PARTITA

Dopo l'installazione puoi avviare il gioco.

Dopo aver assistito al filmato iniziale (o aver premuto **qualsiasi pulsante** per saltarlo), usa lo stick sinistro per raggiungere e selezionare il pulsante Giocatore singolo nel Menu principale, poi seleziona Gioca ora per iniziare una partita con le opzioni impostate sui valori predefiniti. La partita inizierà immediatamente.

Se preferisci personalizzare la tua esperienza, seleziona Crea partita per impostare la difficoltà di gioco, le dimensioni della mappa, scegliere la tua civiltà e così via. Poi seleziona Avvia la partita per iniziare a giocare.

In questo modo comincerai a giocare in men che non si dica. Se desideri saperne di più sulle opzioni a tua disposizione, continua a leggere.



IL MENU PRINCIPALE

Dopo il filmato iniziale appare il Menu principale, dal quale è possibile accedere alle seguenti opzioni:

GIOCATORE SINGOLO

Seleziona per impostare e avviare una partita a giocatore singolo (v. sotto).

MULTIGIOCATORE

Configura una partita multigiocatore. Consulta la sezione sulle partite in modalità multigiocatore, nel capitolo Regole avanzate.

OPZIONI DI GIOCO
Seleziona per modificare le opzioni sulle dinamiche di gioco.

CONTENUTI AGGIUNTIVI
Seleziona per gestire i pacchetti DLC installati.

TUTORIAL
Seleziona per imparare a giocare. Il tutorial ti illustrerà ogni aspetto del gioco.

RICONOSCIMENTI
Seleziona per visualizzare la lista delle persone responsabili della creazione di *Sid Meier's Civilization VI*.



LA SCHERMATA GIOCATORE SINGOLO
A questa schermata si accede dal Menu principale (v.sopra). La schermata fornisce le seguenti opzioni:

GIOCA ORA
Seleziona questo pulsante per giocare con le impostazioni predefinite correnti. Nel caso in cui tu abbia già giocato altre partite modificando le impostazioni, Selezionando questo pulsante avvierai una partita con le stesse impostazioni dell'ultima.

SCENARI
Questo pulsante aprirà la schermata Scegli lo scenario, dove potrai scegliere il leader e il livello di difficoltà all'interno di uno degli scenari predefiniti.

CREA PARTITA
Questo pulsante richiama la schermata di configurazione della partita, dove è possibile scegliere la propria civiltà, la difficoltà del gioco, le dimensioni della mappa, ecc. Per ulteriori informazioni, vedi sotto.



LA SCHERMATA CREA PARTITA

Questa schermata ti permette di modificare le impostazioni della partita secondo le tue specifiche preferenze.

SCEGLI CIVILTÀ

Scorri il menu Civiltà per scegliere un leader e la civiltà corrispondente. Il menu mostra tutti i leader e le civiltà disponibili. Inoltre riporta i "tratti distintivi" (abilità speciali) dei leader e le unità e gli edifici esclusivi delle rispettive civiltà. Scorri la lista e scegli la civiltà che desideri governare. L'icona "?" in cima alla lista ti farà scegliere un Leader casuale. Seleziona quest'opzione per impersonare un leader scelto a caso.

Una volta compiuta la tua scelta procedi al menu successivo per continuare la configurazione della partita.

SCEGLI DIFFICOLTÀ DI GIOCO

Questa opzione permette di impostare il livello di difficoltà del gioco, da Colono, il più facile, fino a Divinità, incredibilmente difficile. La difficoltà influisce su una gran varietà di aspetti, dalla capacità dell'intelligenza artificiale a ciò che è possibile ritrovare nelle Antiche rovine. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Difficoltà Di Gioco", a pag. 14.

SCEGLI VELOCITÀ DI GIOCO

Quest'opzione determina la velocità di completamento di alcune operazioni, come la costruzione degli edifici, la ricerca tecnologica e così via. Il livello Online, come dice il nome stesso, dà origine a una partita estremamente rapida, dal ritmo frenetico. Il livello Standard rappresenta il valore predefinito, che consigliamo ai giocatori meno esperti. I livelli Epico e Maratona allungano la durata di quasi tutte le azioni: ti consigliamo di provarli solo dopo aver giocato qualche partita a livello Standard.

SCEGLI TIPO DI MAPPA

Seleziona per scegliere un tipo di mappa. Sono disponibili diverse opzioni, una delle quali permette di selezionare una mappa casuale.

CONTINENTI

Ah, sembra di essere a casa! Scegli quest'opzione per creare un mondo simile alla Terra, con diversi vasti continenti e alcune isole più piccole.

FRATTALE

Questo mondo imprevedibile può avere masse di terre emerse grandi o piccole.

MARE INTERNO

Crea un mondo con un grande oceano nel centro della mappa.

PLACCHE DI ISOLE

Questo mondo contiene molte isole grandi e medie, oltre ad alcune isole piccole.

PANGEA

Verrà creato un mondo con un unico immenso continente e forse qualche isola più piccola.

CASUALE

Un mondo generato casualmente, per le persone a cui piace essere sorprese!

SCEGLI DIMENSIONI MAPPA

Una volta scelto il tipo di mondo in cui vuoi giocare, puoi impostare la sua grandezza. Ci sono diverse opzioni per le dimensioni. Le dimensioni della mappa determineranno anche il numero di civiltà e città-stato presenti nella partita. "Duello" corrisponde alle dimensioni più piccole, "Enorme" alle più grandi.

CONFIGURAZIONE AVANZATA

La schermata Configurazione avanzata offre ulteriori possibilità di personalizzazione della partita.Per accedervi, seleziona il pulsante Configurazione avanzata nella schermata di configurazione della partita.



Qui puoi determinare la quantità esatta di giocatori, comandati dal computer, contro cui desideri giocare, impostare la velocità della partita, le dimensioni della mappa, i tipi di vittoria e molti altri particolari. Quando hai finito seleziona il pulsante Avvia la partita, oppure Indietro per tornare alla schermata principale di configurazione della partita.

AVVIA LA PARTITA

Premi il pulsante + per iniziare una partita con le impostazioni selezionate.

INDIETRO

Il pulsante B ti riporta alla precedente schermata Giocatore singolo.

CARICA CONFIGURAZIONE

Quest'opzione ti permette di caricare una configurazione salvata in precedenza.

SALVA CONFIGURAZIONE

Qui puoi salvare le tue configurazioni di gioco preferite.

IL SITO WEB DI CIVILIZATION VI

Il sito web di *Civilization* è un'importante risorsa per scoprire le caratteristiche del gioco e per ottenere suggerimenti; inoltre contiene il blog degli sviluppatori, permette di interagire con la comunità e fornisce informazioni sulle mod. Visita spesso il sito per essere sempre aggiornato sulle patch e sulle ultime novità dell'universo di *Civilization VI*!

WWW.CIVILIZATION.COM

CARICARE O SALVARE UNA PARTITA

È possibile salvare o caricare una partita di *Civilization VI* in qualsiasi momento.

SALVARE UNA PARTITA

Per salvare una partita, seleziona il pulsante Menu in alto a destra nella schermata principale e poi seleziona Salva partita per creare un nuovo file di salvataggio.

LA SCHERMATA SALVA PARTITA



Seleziona Salva partita per salvare la partita con un nome predefinito oppure inserisci un nuovo nome. Una volta terminato il salvataggio tornerai alla partita in corso.

CARICARE UNA PARTITA
ALL'INIZIO DEL GIOCO

Nel menu principale seleziona Giocatore singolo e poi Carica partita. In questo modo accederai alla schermata di caricamento.

DURANTE IL GIOCO
Premi il pulsante + e seleziona Carica partita.

LA SCHERMATA CARICA PARTITA



Una volta aperta la schermata, seleziona il nome del salvataggio che desideri caricare, poi premi il pulsante A o tocca Carica partita. La partita verrà caricata e riprenderai a giocare dal momento in cui l'avevi salvata.

SALVATAGGI SPECIALI
SALVATAGGIO AUTOMATICI
Il gioco salva la partita automaticamente ogni due turni, ma è possibile alterare la frequenza dei salvataggi automatici nella schermata delle opzioni. Per caricare un salvataggio automatico, richiama la schermata di caricamento, poi seleziona il pulsante Salvataggi automatici, quindi il salvataggio desiderato e infine Carica partita. Il salvataggio automatico verrà caricato e riprenderai a giocare dal momento in cui era stato effettuato.

SALVATAGGIO RAPIDO
C'è un ulteriore sistema di salvataggio/caricamento a tua disposizione: il Salvataggio rapido, molto utile soprattutto quando hai fretta. Per salvare una partita premi il pulsante + per aprire il menu di gioco e seleziona Salvataggio rapido. In questo modo la partita verrà salvata senza che tu debba fare altro. Può esserci solo un salvataggio rapido alla volta: in altre parole, ogni nuovo salvataggio rapido sostituisce il precedente.

DIFFICOLTÀ DI GIOCO

La difficoltà della partita influisce su una serie di variabili, tra cui la potenza iniziale delle civiltà avversarie, la velocità di crescita della tua civiltà e così via.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

I livelli di difficoltà sono, dal più facile al più difficile:

COLONO

CAPITANO

CONDOTTIERO

PRINCIPE

RE

IMPERATORE

IMMORTALE

DIVINITÀ

EFFETTI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Principe rappresenta il livello di difficoltà medio, in cui né tu né gli avversari controllati dal computer ricevete particolari bonus. Ai livelli inferiore a Principe, il giocatore riceve bonus alla forza delle unità e all'esperienza ottenuta in combattimento; inoltre i barbari sono meno aggressivi e meno astuti.

Ai livelli superiori a Principe, gli avversari controllati dal computer ricevono bonus sempre maggiori a tutte le rese, alla forza delle unità e alla ricerca tecnologica. Inoltre può darsi che ricevano unità e tecnologie iniziali aggiuntive e che giochino in modo più aggressivo.

LA SCHERMATA DELLE OPZIONI DI GIOCO

La schermata delle opzioni di gioco permette di modificare una serie di parametri. Premi i pulsanti L ed R per passare da una scheda all'altra e modificare le relative impostazioni.



GIOCO

Le Opzioni di gioco comprendono:

Combattimento rapido Attiva l'animazione rapida dei combattimenti.

Movimento rapido Attiva l'animazione rapida del movimento.

Fine turno automatica: Fa terminare automaticamente il turno di gioco quando il giocatore non ha più azioni da eseguire.

Attacco a distanza delle città bloccante: Attiva/disattiva il blocco dei turni durante l'attacco a distanza di una città.

Consigliere: Attiva/disattiva le informazioni fornite dal Consigliere nel gioco.

Turni tra i salvataggi automatici: Permette di stabilire ogni quanti turni il gioco effettuerà un salvataggio automatico.

Salvataggi automatici conservati: Determina quanti salvataggi automatici distinti verranno conservati prima di iniziare a eliminare i più vecchi.

Ciclo giorno/notte: Questa barra a scorrimento regola il ciclo giorno/notte animato.

Ciclo giorno/notte animato: Attiva/disattiva il ciclo giorno/notte animato.

Inerzia movimento della visuale: Questa barra a scorrimento regola il movimento della visuale.

Velocità dello zoom: Questa barra a scorrimento regola la velocità dello zoom.

Ciclo giorno/notte: Attiva/disattiva l'animazione del ciclo giorno/notte.

AUDIO

Qui è possibile regolare il volume dei differenti elementi audio del gioco.

Volume principale: Imposta il volume dell'intero gioco.

Volume musica: Imposta il volume della musica.

Volume effetti audio: Imposta il volume degli effetti (esplosioni, grida di battaglia, ecc.).

Volume suoni ambientali: Imposta il volume dell'audio ambientale (canto degli uccelli, onde, ecc.).

Volume dialoghi: Imposta il volume delle voci del consigliere, del narratore e degli altri leader.

INTERFACCIA

Questa schermata permette di configurare diverse modalità e opzioni dell'interfaccia.

Formato orologio: Passa dal formato a 12 ore a quello a 24 e viceversa

Sottotitoli filmato: Questa casella attiverà/divattiverà i sottotitoli.

Mostra video introduttivo: Il video introduttivo verrà mostrato al lancio del gioco quando questa funzione è abilitata.

Selezione automatica unità: La prossima unità disponibile verrà selezionata automaticamente quando questa funzione è abilitata.

Dimensioni minimappa: Questa barra controlla le dimensioni della minimappa.

Ritardo suggerimenti temporanei: Questa barra controlla quanto tempo i suggerimenti temporanei rimarranno visibili.

CAPITOLO 2:

NOZIONI DI BASE



INTRODUZIONE

Questo capitolo del manuale include una panoramica di *Sid Meier's Civilization VI* e spiega tutto ciò che serve per iniziare a giocare. Quando avrai più dimestichezza col gioco, leggi il capitolo Regole avanzate, che tratta alcuni aspetti tattici relativi alle fasi finali della partita e introduce la modalità multigiocatore e altro.

Inoltre ricorda che durante il gioco è sempre disponibile la Civilopedia. Per saperne di più sulla Civilopedia v. pag. 6.

LA STRUTTURA A TURNI DI CIVILIZATION VI

PANORAMICA

Civilization VI presenta due diverse strutture a turni. Le partite a giocatore singolo utilizzano i turni normali, mentre quelle multigiocatore adottano i "turni simultanei" oppure i "turni dinamici".

PARTITE A TURNI

Le partite a giocatore singolo di *Civilization VI* sono a turni: durante il proprio turno è possibile spostare le unità, condurre trattative diplomatiche, gestire le città e così via. Alla fine del proprio turno, tocca agli avversari fare le proprie mosse. Al termine del giro, tocca di nuovo a te e così via, finché qualcuno non vince la partita.

PARTITE A TURNI SIMULTANEI/DINAMICI

Le partite multigiocatore possono essere a turni simultanei o dinamici: nel primo caso, tu e i tuoi avversari eseguirete le vostre mosse contemporaneamente e, quando tutti avranno finito, il turno simultaneo finirà e ne comincerà un altro; nel secondo caso invece, i giocatori in pace eseguiranno il loro turno tutti insieme, mentre quelli in guerra eseguiranno il loro turno uno dopo l'altro. In entrambi i casi è possibile impostare un timer di fine turno che limita il tempo a disposizione dei giocatori.

Questi tipi di partite possono essere molto divertenti, ma non sono per tutti. Ti consigliamo di fare molta pratica con le partite a turni prima di passare a quelle a turni simultanei o dinamici in *Civilization VI*.

CIVILTÀ E LEADER

Ogni civiltà presente in *Civilization VI* è unica, dotata di uno speciale tratto caratteristico, oltre a unità ed elementi infrastrutturali esclusivi. Anche i leader hanno ciascuno una caratteristica speciale: alcune di queste appaiono già nelle fasi iniziali della partita, mentre altre entrano in gioco solo più tardi.

I tratti caratteristici di civiltà e leader, le unità e gli edifici esclusivi sono tutti mostrati nella fase di configurazione della partita, quando ti viene chiesto di scegliere una civiltà. Inoltre puoi trovarli nella sezione della Civilopedia dedicata alle civiltà.

TRATTI CARATTERISTICI DELLE CIVILTÀ

Come abbiamo detto, ogni civiltà possiede un suo tratto caratteristico, che durante la partita le conferisce un vantaggio speciale. Si tratta di bonus potenti, che spesso aiutano a ottenere uno specifico tipo di vittoria. La Francia, per esempio, riceve Turismo extra per le sue Meraviglie, il che la rende molto potente quando insegue una Vittoria culturale.

TRATTI CARATTERISTICI DEI LEADER

Ogni civiltà ha un leader. Alcune civiltà hanno una sola opzione, mentre altre possono scegliere fra più leader. Come le civiltà, anche i leader hanno caratteristiche uniche. Questi tratti caratteristici sono diversi da quelli delle civiltà e specifici per ogni leader, anche all'interno della stessa civiltà.



UNITÀ ESCLUSIVE

Ciascuna civiltà possiede una o più unità esclusive: queste unità possono avere diverse capacità, come una Forza di combattimento maggiorata o altre abilità. Queste unità sono disponibili solo in certe epoche e alcune sostituiscono le unità standard disponibili per le altre civiltà. Alcuni tratti caratteristici dei leader forniscono unità esclusive aggiuntive, che si aggiungono a quelle della loro civiltà.

INFRASTRUTTURE ESCLUSIVE

Tutte le civiltà hanno elementi di infrastruttura esclusivi. Questi possono prendere la forma di edifici, come lo Studio Cinematografico americano; di distretti, come il Carnevale brasiliano; o persino di miglioramenti nelle caselle, come la Sfinge egizia. Alcuni di questi sostituiscono gli elementi standard del gioco: il distretto Carnevale, per esempio, sostituisce il Quartiere dei divertimenti. Altri elementi di infrastruttura sono totalmente esclusivi, come il miglioramento Sfinge.

IL CONSIGLIERE

In qualità di leader di una potente civiltà, disponi di un abile Consigliere che potrà aiutarti indirizzando le tue scelte. Il Consigliere richiamerà la tua attenzione su alcuni aspetti importanti, o che potresti aver dimenticato.



CONTATTARE IL CONSIGLIERE

Nel corso della partita, il Consigliere apparirà dentro a finestre a comparsa non appena riterrà di doverti avvertire di qualcosa, fornendo spesso dei collegamenti ad altre informazioni correlate. Puoi seguire questi collegamenti oppure congedare il Consigliere premendo il pulsante A o toccando lo schermo con tre dita.



DISATTIVARE IL CONSIGLIERE

Puoi scegliere quanta assistenza ricevere dal Consigliere tramite la schermata delle opzioni, nella scheda Gioco. È possibile impostare il livello di assistenza su "Nuovo su Nintendo Switch", "Nuovo a Civilization", "Nuovo a Civilization VI" o disattivarla completamente. "Nuovo su Nintendo Switch" farà sì che il Consigliere ti consideri un giocatore esperto di Civilization che desidera solo qualche istruzione su come giocare su Switch. Con "Nuovo a Civilization" il Consigliere ti considera un giocatore completamente nuovo alla serie Civilization, illustrandoti i concetti base. "Nuovo a Civilization VI" farà sì che il Consigliere ponga l'accento solo sugli aspetti originali e sulle novità introdotte in questo capitolo. Se disattivi il Consigliere non comparirà più alcuna finestra a comparsa.

L'INTERFACCIA

LA SCHERMATA PRINCIPALE

La schermata principale è quella in cui ti muoverai per la maggior parte del tempo. È da qui che sposterai le unità, scatenerai battaglie, fonderai città e così via.



LA MAPPA PRINCIPALE

La mappa principale mostra il "mondo conosciuto", ossia le aree da te esplorate, le tue città, il terreno e le risorse circostanti, i miglioramenti, le tue unità e i territori neutrali e stranieri a te visibili.

MUOVERSI NELLA MAPPA PRINCIPALE

Esistono diversi modi per cambiare il punto di vista nella mappa principale:

SPOSTAMENTO DELLA VISUALE E SELEZIONE

Usa lo stick sinistro per spostare l'evidenziatore della selezione. Usa lo stick destro per spostare la visuale sulla mappa. Premi lo stick destro per portare l'evidenziatore della selezione nella regione che stai visualizzando.

INGRANDISCI E RIDUCI

Usa i pulsanti ZL e ZR per ingrandire o ridurre la visuale.

CENTRAMENTO

Seleziona la bandiera di una città per centrare la visuale in quel punto.

CENTRAMENTO AUTOMATICO ALL'ATTIVAZIONE DELL'UNITÀ

Quando un'unità diventa "attiva" durante il tuo turno, la mappa principale viene automaticamente centrata su quell'unità.

MINIMAPPA
Seleziona un punto della minimappa per centrare la mappa principale in quel punto.

LA MINIMAPPA
La minimappa è una rappresentazione del mondo in dimensioni ridotte, ma fornisce un'utile panoramica del mondo esplorato. Come descritto sopra, puoi ri-centrare la mappa principale Selezionando un punto qualsiasi sulla minimappa.

COMANDI

Civilization VI si presta idealmente all'uso dei Controller Joy-Con™ o del Pro Controller, ma è possibile anche giocare con il touch screen.

Controlli di gioco



Controlli menu



NEBBIA DI GUERRA

In *Civilization VI* le parti ancora inesplorate del mondo sono nascoste dalla "nebbia di guerra".

La nebbia di guerra è rappresentata da una pergamena bianca che copre la maggior parte del mondo all'inizio della partita. Man mano che spingerai le tue unità sempre più lontano, la nebbia di guerra si ritirerà, rivelando le zone appena esplorate. Una volta rimossa da una casella, la nebbia di guerra non si riformerà più.

I TRE STATI DI CONOSCENZA



VISIBILE

Se una casella è visibile dal tuo territorio o da una tua unità potrai visualizzarne il terreno, i miglioramenti, se è controllata da un'altra civiltà, se fa parte di una città e se è occupata da unità. Con le limitazioni legate al tuo livello tecnologico, potrai anche vedere se contiene delle risorse.

RIVELATA

Se hai rimosso la nebbia di guerra da una casella, ma questa non rientra al momento nel tuo raggio di visibilità, la casella apparirà leggermente oscurata e avrà l'aspetto di una mappa disegnata a mano. Potrai ancora visualizzare il tipo di terreno nelle caselle, ma non potai sapere se sono occupate da unità. Potresti anche non visualizzare eventuali aggiunte apportate alla casella dopo che ne hai perso la visibilità, come nuovi miglioramenti o città.

NEBBIA DI GUERRA

Le caselle coperte dalla pergamena bianca della nebbia di guerra sono per te totalmente ignote: non ne conosci il tipo di terreno, non sai chi le occupa... insomma, non hai nessuna informazione.

VISIBILITÀ

All'interno dei tuoi confini, e una singola casella oltre, puoi sempre vedere tutto. La maggior parte delle unità vede tutto nel raggio di 2 caselle. Il terreno può bloccare la vista: le unità che si trovano dietro a montagne o altri ostacoli non possono vedere al di là di essi, a meno che non si trovino esse stesse su una collina, nel qual caso possono vedere al di là degli ostacoli. Alcune promozioni estendono di una casella il raggio di visione delle unità; inoltre alcune unità navali nelle fasi centrali e finali del gioco godono da subito di un raggio di visione più ampio.

OSTACOLI ALLA VISTA

Le montagne e le Meraviglie naturali sono impenetrabili: qualsiasi unità (salvo quelle aeree) non potrà mai vedere le caselle al di là di esse.

Boschi, foreste pluviali e colline costituiscono tutte "ostacoli alla vista". Le unità possono vedere cosa si trova in quelle caselle, ma non possono vedere al di là di esse, a meno che le unità stesse non occupino una collina. Le unità in collina vedono al di là degli ostacoli, a meno che una casella adiacente non contenga un'altra collina, un bosco o una foresta.

FUOCO INDIRETTO

Alcune unità che attaccano a distanza sono capaci di far fuoco in modo indiretto; questo significa che possono bombardare un bersaglio che non sono in grado di vedere, a patto che un'unità amica possa farlo.



SCHERMATE INFORMATIVE

Civilization VI offre una serie di schermate che contengono informazioni utili sull'andamento della partita. Le schermate sono tutte accessibili tramite i pulsanti presenti nei vassoi sinistro e destro, a cui si può accedere con un tocco o premendo i pulsanti L ed R.



Partendo dall'alto:

BARRA DELLE INFORMAZIONI

La Barra delle informazioni è la striscia blu che attraversa il margine superiore dello schermo e contiene informazioni importanti come le rese (Scienza, Cultura, Fede, Oro eccetera), le risorse attualmente in tuo possesso, il numero del turno, la data e l'ora.

PULSANTE ALBERO TECNOLOGIE

Nel vassoio sinistro, il primo pulsante in alto nel pannello apre e chiude la schermata dell'Albero Tecnologie. Questa visualizza appunto, in forma di albero, tutte le tecnologie disponibili nel gioco, oltre al progetto di ricerca attuale e alle tecnologie sbloccate da questo. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle tecnologie.



PULSANTE ALBERO PROGRESSI CIVICI

Nel vassoio sinistro, il secondo pulsante dall'alto nel pannello apre e chiude la schermata dell'Albero Progressi Civici. Questa visualizza in forma di albero tutti i Progressi civici disponibili nel gioco, oltre a quello attualmente in sviluppo e ai progressi sbloccati da esso. Per ulteriori informazioni consulta la sezione dedicata ai Progressi civici.



PULSANTE GOVERNO

Questo pulsante nel pannello in alto a sinistra, sbloccato dall'acquisizione del Progresso civico Codice di leggi, apre la schermata del governo. Questa schermata ti permette di visualizzare la tua forma di governo attuale, assegnare politiche al tuo governo e scegliere una nuova forma di governo più avanzata eventualmente disponibile. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata al governo.



PULSANTE RELIGIONE

Questo pulsante nel pannello in alto a sinistra apre la schermata della religione. Questa schermata ti permette di visualizzare i tuoi progressi attuali nel Pantheon e nella religione, assegnare Credenze al tuo Pantheon e alla tua religione e visualizzare i dettagli delle religioni già fondate nel corso della partita. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla religione.

PULSANTE GRANDI PERSONAGGI

Questo pulsante nel pannello in alto a sinistra apre la schermata dei Grandi Personaggi. Questa schermata ti permette di visualizzare tutti i Grandi Personaggi disponibili nel gioco e un archivio dei Grandi Personaggi che sono già stati ingaggiati dalle varie civiltà. Una volta accumulato un numero sufficiente di punti Grande Personaggio di un determinato tipo (punti Grande Scienziato dal distretto Campus, per esempio), potrai aprire questa schermata e ingaggiare quel Grande Personaggio. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai Grandi Personaggi.

PULSANTE CAPOLAVORI

Questo pulsante nel pannello in alto a sinistra apre la schermata dei Capolavori. Questa schermata ti permette di visualizzare e gestire tutti i Capolavori che hai creato (Artistici, Musicali e Letterari, oltre ai Manufatti e alle Reliquie). Puoi spostare i tuoi Capolavori da un edificio all'altro per cercare di ottenere bonus per il tema comune con le giuste combinazioni. Questa schermata è molto importante per chi cerca di raggiungere una Vittoria culturale. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai Capolavori.

IL NASTRO DELLA DIPLOMAZIA
Nel vassoio sinistro un pannello contiene il ritratto del tuo leader e di tutti gli altri leader che hai incontrato nel corso della partita. Selezionare un ritratto aprirà il pannello delle informazioni del leader in questione, dove potrai visualizzare importanti informazioni e avrai la possibilità di interagire in vari modi, proponendo scambi, inviando una delegazione eccetera. Per ulteriori informazioni, consulta le sezioni dedicate alla diplomazia.

PULSANTE CLASSIFICA MONDIALE
Questo pulsante nel pannello in alto a destra apre la schermata del Progresso verso la vittoria. La schermata mostra i tuoi progressi attuali verso l'acquisizione dei vari tipi di vittoria disponibili nel gioco. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla vittoria.

PULSANTE CITTÀ-STATO
Il secondo pulsante nel vassoio destro ti permette di visualizzare e gestire tutte le città-stato incontrate nel corso della partita, oltre a indicare i bonus dovuti agli Emissari e allo stato di Sovrano (se hai stretto un'alleanza). Da qui puoi anche dichiarare guerra a una città-stato. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle città-stato.

PULSANTE SPIONAGGIO
Il terzo pulsante nel vassoio destro ti permette di visualizzare e gestire tutte le tue attività di spionaggio, le tue spie e il loro stato attuale. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata allo spionaggio.

PULSANTE ROTTE COMMERCIALI
Il quarto pulsante nel vassoio destro permette di visualizzare tutte le Rotte commerciali attuali e il registro storico delle Rotte commerciali passate. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle Rotte commerciali.

TERRENO

In *Civilization VI* il mondo è composto da caselle esagonali (chiamate anche "esagoni" o semplicemente "spazi"). Le caselle possono appartenere a diverse tipologie di terreno (come deserto o pianura) e contenere "caratteristiche" come un bosco. Il tipo di terreno e le caratteristiche hanno un effetto importante sul movimento e sull'esito dei combattimenti nella casella.

RISORSE
Le risorse appaiono in alcune caselle e sono fonte di Cibo, Produzione o Oro; talvolta forniscono altri bonus speciali a una civiltà. Alcune sono visibili fin dall'inizio della partita, altre lo diventano solo quando la tua civiltà scopre le tecnologie necessarie. Per saperne di più leggi la sezione dedicata alle risorse.

TIPI DI TERRENO
Nel gioco esistono nove tipi base di terreno, anche se non tutti saranno necessariamente presenti in ogni partita.

SPIEGAZIONE DEI VALORI DEI TERRENI:

Resa per la città: Indica quanto Cibo, Oro o Produzione le città vicine possono ricavare da una casella di quel tipo priva di miglioramenti.

Costo di movimento: Il costo in punti movimento (PM) per entrare in quel tipo di casella.

Modificatori di combattimento: Indica come cambia la forza d'attacco o di difesa di un'unità che occupa una casella di quel tipo.

COSTA

Le caselle costiere sono caselle di mare adiacenti alla terra. Forniscono Cibo e Oro alle città vicine. Soltanto le unità navali e quelle terrestri "imbarcate" possono entrare nelle caselle di costa.

Sulle caselle di costa non è possibile costruire città; in questo tipo di casella possono entrare solo le unità navali o le unità imbarcate.



DESERTO

Le caselle di deserto possono tornare utili in molti modi: possono fornire bonus alla religione o alle rese, a seconda dei distretti e delle Meraviglie costruire dalla civiltà che le possiede. Alcune caratteristiche, come i Terreni allagati, possono aumentare il loro valore.



PRATERIA

In generale una casella di prateria produce più cibo di qualsiasi altro tipo di terreno. Le città costruite vicino alle praterie tendono a crescere più rapidamente di tutte le altre. Il maggior inconveniente di questa casella è che non fornisce alcun bonus alla difesa alle unità che non si sono preparate a subire un attacco.



COLLINE

Le colline sono, be', collinose. È difficile coltivarle e superarle durante il movimento, ma offrono un buon bonus alla difesa ed è possibile trovarvi molte risorse diverse. Inoltre le unità in cima a una collina possono vedere al di là degli ostacoli.

Le colline incrementano la produttività delle città vicine e forniscono importanti bonus in combattimento.



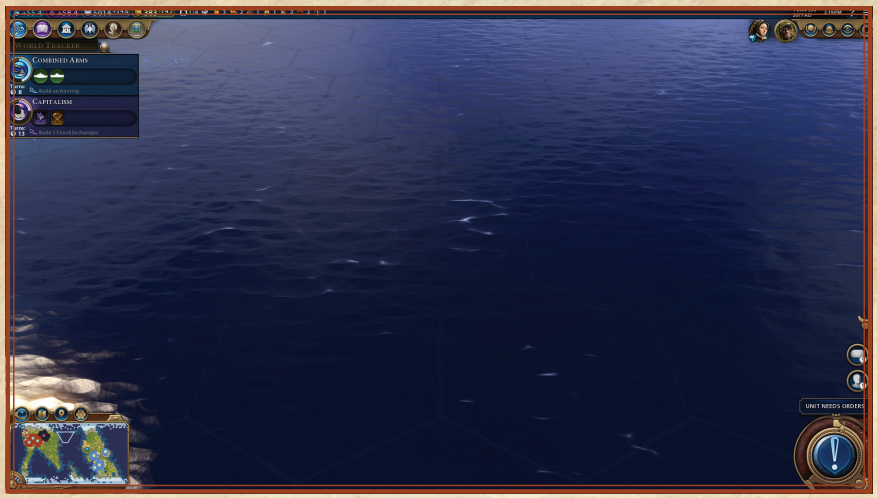
MONTAGNA

Le montagne sono alti pinnacoli di roccia, impossibili da valicare per qualsiasi unità tranne quelle volanti. Possono fornire acqua dolce o bonus per la posizione alle città e ai distretti.



OCEANO

Gli oceani sono utili solo in quanto fonti di cibo e oro per le città vicine dotate delle tecnologie necessarie per sfruttarli.



PIANURA

Le pianure forniscono alle città vicine Cibo e Produzione. Una città circondata da pianure crescerà più lentamente di una immersa tra le praterie, ma sarà molto più produttiva.



NEVE

I terreni innevati sono di per sé ben poco produttivi: alle città vicine non forniscono né cibo né produzione. Naturalmente può darsi che la casella contenga una preziosa risorsa; in caso contrario si tratta solo di un terreno freddo e desolato.



TUNDRA

La tundra è quel tipo di terreno semi-ghiacciato tipico dei climi più rigidi. Meno produttivo di pianure e praterie, è tuttavia sempre meglio della neve. Nessuno costruirebbe mai una città nella tundra, a meno che non ne desideri disperatamente le risorse o non abbia nessun altro posto dove andare. L'eccezione, naturalmente, è rappresentata da civiltà che ne traggono benefici speciali, come la Russia.



CARATTERISTICHE

Le caratteristiche sono elementi del terreno o della vegetazione presente in una casella. Così un esagono di prateria può, per esempio, contenere anche una foresta o una palude. Le caratteristiche modificano la produttività della casella e alterano la quantità di punti movimento (PM) necessari affinché le unità possano entrarvi. Le caratteristiche possono anche fornire bonus o penalità al combattimento alle unità che occupano la casella.

VALORI DELLE CARATTERISTICHE

Come i terreni, anche le caratteristiche hanno valori che determinano la resa per le città, il movimento e il combattimento.

CONTAMINAZIONE

La contaminazione nucleare è una "caratteristica" speciale che compare in una casella dopo l'uso di un ordigno atomico. Il fallout radioattivo riduce pesantemente l'utilità di una casella finché questa non viene ripulita da un Costruttore.

La contaminazione dev'essere rimossa da una casella prima di eseguire qualsiasi riparazione o di costruire un miglioramento.



TERRENI ALLAGATI

I terreni allagati sono aree pianeggianti adiacenti ai fiumi. Ogni anno il fiume straripa, fornendo alle terre circostanti un'irrigazione naturale e ricche sostanze nutrienti. Ciò rende i terreni allagati incredibilmente fertili e ne fa i terreni agricoli più produttivi del mondo. L'antico Egitto doveva gran parte della sua ricchezza e potenza allo straripamento annuale del grande fiume Nilo.

I terreni allagati si trovano solo nelle caselle di deserto adiacenti a fiumi.



BOSCO

Per gli uomini dell'antichità i boschi rappresentavano una grande fonte di ricchezza: infatti fornivano la legna da ardere e per costruire strumenti e riparo, ed erano abitati da molti animali da cui trarre sostentamento e pelli. Con la crescita delle città può sorgere la tentazione di abbatterli in favore di terreni coltivati, ma un leader saggio non se ne priverà mai del tutto, sia per ragioni di produttività, sia per rallegrare lo spirito del suo popolo. Inoltre, le unità militari stazionate in un bosco ricevono un consistente bonus difensivo.



GHIACCIO

C'è poco da dire: si tratta di una distesa di ghiaccio, quasi completamente inutile per una civiltà. Non è possibile entrarvi e non fornisce alcuna resa. Lascia perdere il ghiaccio!



FORESTA PLUVIALE

Oscure, inaccessibili e letali per gli inesperti, le foreste pluviali costituiscono invece una ricca fonte di cibo per chi possiede l'abilità e le conoscenze adatte a viverci. Tuttavia non forniscono granché in termini di materiali, tanto che una civiltà in espansione potrebbe essere tentata di sostituirle con miniere o trasformarle in campi coltivati. D'altro canto, le unità militari che vi stazionano ricevono un significativo bonus difensivo. Le foreste pluviali abbattute diventano pianure.



PALUDE

Per quanto ricche di biodiversità, le paludi non offrono molto a una civiltà affamata e in via di espansione. La resa delle caselle può essere aumentata prosciugandole o costruendo delle fattorie. È da notare che le unità militari stazionate in una palude subiscono una notevole penalità quando vengono attaccate.



OASI

Le oasi sono speciali aree rigogliose e lussureggianti all'interno di un deserto, solitamente collocate nei pressi di un'abbondante fonte d'acqua dolce. Le oasi sono risorse estremamente preziose in deserti altrimenti desolati e inospitali: innumerevoli battaglie sono state combattute da tribù che desideravano disperatamente controllarle.

Le oasi possono trovarsi solo su caselle di deserto.



MERAVIGLIE NATURALI

Le Meraviglie naturali sono gloriose creazioni della natura che ispirano e incutono soggezione a tutti. Dal Lago Crater alla Grande barriera corallina, le Meraviglie naturali sono luoghi che esaltano l'incredibile bellezza del mondo naturale.

Tutte le Meraviglie naturali forniscono benefici esclusivi alla tua civiltà. Alcune hanno anche degli effetti aggiuntivi: per esempio, fortificare un'unità accanto al Mar Morto la farà guarire all'istante da tutti i danni subiti.

FIUMI

Storicamente, le città venivano fondate lungo i fiumi... e con buona ragione. I fiumi facilitano l'irrigazione e quindi la produttività delle fattorie attorno alla città; inoltre forniscono bonus ai distretti commerciali. Grazie al suo apporto di acqua dolce, un fiume può avere un'importanza critica per la crescita di una città.

POSIZIONE DEI FIUMI

A differenza delle altre caratteristiche, i fiumi non occupano l'interno delle caselle ma scorrono lungo i loro bordi, fornendo i loro benefici a tutte le caselle e le unità adiacenti senza togliere spazio prezioso alle risorse produttive.

PENALITÀ IN ATTACCO
Quando va all'attacco attraversando un fiume, un'unità riceve una penalità di -5 alla Forza di combattimento.

EFFETTO SUL MOVIMENTO
Attraversare un fiume costa 3 punti movimento: in seguito, se hanno ancora punti, le unità possono continuare a muoversi. I costi aggiuntivi di movimento scompaiono non appena una strada medievale attraversa il fiume.

RISORSE

Le risorse sono fonti di Cibo, Produzione e Oro e possono fornire alle civiltà altri bonus speciali. La ricchezza e la potenza della tua civiltà saranno in gran parte determinate dalla quantità e dalla varietà delle risorse da essa controllate. Per sfruttare una risorsa è necessario che si trovi all'interno dei tuoi confini; inoltre nella sua casella va costruito un "miglioramento" appropriato. Così, per esempio, per sfruttare una risorsa Banane dovrai costruire una Piantagione.

Esistono tre tipi di risorse: bonus, strategiche e di lusso. Tutti e tre i tipi migliorano la resa delle caselle, avvantaggiando così le città vicine, ma le risorse strategiche e quelle di lusso apportano anche altri importanti benefici (vedi sotto).

Anche se non dovessi trovare ogni tipo di risorsa all'interno dei tuoi confini, puoi sempre scambiarne alcune con altre civiltà.

RISORSE BONUS
Le risorse bonus aumentano la resa di una casella. Le risorse bonus non possono essere scambiate con le altre civiltà.



BANANE



CERVI



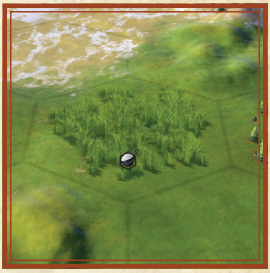
BESTIAME



PESCE



RAME



RISO



GRANCHI



PECORE



PIETRE



GRANO

RISORSE DI LUSSO

Le Risorse di lusso forniscono un piccolo bonus alle rese di una casella e, una volta migliorate, aumentano la felicità della tua civiltà fornendo Attrattiva. Solo una singola fonte di ogni specifica risorsa di lusso può fornire Attrattiva, che viene condivisa tra le quattro città nel tuo impero che ne hanno più bisogno. Per esempio, se hai due risorse di Agrumi migliorate vicino alla tua capitale, solo la prima di esse fornirà Attrattiva al tuo impero. Puoi scegliere di scambiare la seconda risorsa di Agrumi con un'altra civiltà in cambio di qualcosa che ti serve, come una somma d'Oro o un'altra risorsa.



AGRUMI



CAFFÈ



CACAO



COTONE



DIAMANTI



INCENSO



TINTURE



AVORIO



PELLICCE



GIADA



GESSO



MARMO



MERCURIO



ARGENTO



PERLE



SPEZIE



SALE



ZUCCHERO



SETA



TÈ



TARTUFI



BALENE



TABACCO



VINO

RISORSE STRATEGICHE

All'inizio del gioco non tutte le risorse strategiche sono indicate sulla mappa: alcune, infatti, per essere visibili richiedono una particolare tecnologia. La scoperta della Lavorazione del bronzo, per esempio, rivelerà la risorsa Ferro sulla mappa.

Le risorse strategiche sono necessarie per costruire alcune unità. Per ottenere l'uso di una risorsa strategica devi costruire un miglioramento nella casella che la contiene.

Per produrre in una città un'unità che richiede una risorsa strategica, un giocatore deve avere a disposizione 2 copie di tale risorsa. Se la città possiede un distretto militare appropriato (Accampamento per le unità terrestri, Porto per quelle navali, Aerodromo per le unità aeree) il requisito scende a 1 copia. Per acquistare un'unità che richiede una risorsa strategica saranno sempre necessarie due copie della risorsa.

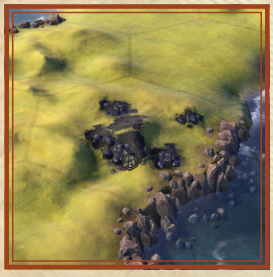
Le riserve di ciascuna risorsa strategica sono visibili nella parte superiore della schermata principale.



ALLUMINIO



CAVALLI



CARBONE



FERRO



SALNITRO



URANIO



PETROLIO

UNITÀ

In *Civilization VI*, il termine "unità" fa riferimento a qualunque cosa in grado di muoversi sulla mappa. Esistono svariate tipologie di unità: militari terrestri, militari navali, unità civili, unità di supporto e così via. La maggior parte di esse è rappresentata dalle unità militari, terrestri e navali.

COSTRUIRE UNITÀ

Le unità sono costruite nelle città. Ciascuna unità è caratterizzata da un proprio costo di produzione, che indica i punti di Produzione che una città deve spendere per produrne un esemplare. Inoltre, per poter costruire un'unità devi conoscere la tecnologia richiesta: per esempio, per costruire un Arciere occorre conoscere la tecnologia Tiro con l'arco. Alcune unità richiedono anche che la tua colonia abbia accesso a determinate risorse: per esempio, gli Spadaccini richiedono la risorsa Ferro.



CARATTERISTICHE DELLE UNITÀ

Tutte le unità hanno tre caratteristiche base (dette anche "statistiche"): velocità di movimento, forza di combattimento e promozioni.

VELOCITÀ DI MOVIMENTO

I punti movimento (PM) di un'unità indicano quante caselle di terreno aperto può attraversare in un turno. La maggior parte delle unità iniziali dispone di 2 PM. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata al movimento.

FORZA DI COMBATTIMENTO

La Forza di combattimento, che può essere in mischia o a distanza, determina la potenza di un'unità in battaglia. Il Guerriero, la prima unità di combattimento disponibile,ha una Forza in mischia pari a 6. Le unità civili, come Coloni e Costruttori, non hanno alcuna Forza di combattimento, perciò sono sconfitte automaticamente (catturate o distrutte) non appena vengono attaccate da un'unità militare.

PROMOZIONI
Le unità militari possono guadagnare delle promozioni grazie all'addestramento avanzato o all'esperienza duramente acquisita sul campo di battaglia.

ABILITÀ SPECIALI DELLE UNITÀ
Molte unità godono di abilità speciali che permettono loro di fare certe cose meglio delle altre, o di fare cose che altre unità non possono fare proprio. I Coloni, per esempio, sono le uniche unità in grado di fondare nuove città; gli Arcieri possono infliggere danni a distanza, attaccando anche le unità nemiche che non si trovano in una casella adiacente. Per conoscere le abilità speciali di tutte le unità consulta le singole voci nella Civilopedia.

UNITÀ ESCLUSIVE
Ogni civiltà di *Civilization VI* dispone di una o più "unità esclusive", in un modo o nell'altro superiori alle loro controparti ordinarie. La civiltà americana, per esempio, può contare sull'unità P-51 Mustang, che sostituisce il normale Caccia; la civiltà greca può vantare l'Oplita, che sostituisce il Lanciere.

Per scoprire le unità speciali di ciascuna nazione, consulta la Civilopedia alle voci delle singole civiltà.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ
Di solito le unità si spostano da casella a casella, pagando il costo di movimento richiesto per entrare in ciascun esagono. Un'unità deve possedere il numero di punti movimento necessari per poter entrare in una casella, a meno che in quel turno non abbia ancora mosso: in tal caso, sarà sempre in grado di muoversi di almeno un esagono.

Le unità sono soggette a limiti di "raggruppamento": due unità militari non possono terminare il turno nella stessa casella e lo stesso vale per due unità civili (Coloni, Costruttori, Grandi Personaggi eccetera). Per la maggior parte delle unità valgono anche altri limiti al movimento: le unità terrestri non possono entrare nelle caselle montuose e quelle navali non possono entrare in quelle terrestri. Le strade velocizzano gli spostamenti delle unità tra le caselle terrestri.

Tuttavia, è possibile mettere unità di classe diversa in formazione nella stessa casella. Così, per esempio, un Guerriero (unità militare terrestre) può condividere la stessa casella con un Costruttore (unità civile) e un Ariete (unità di supporto).

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata al movimento.



COMBATTIMENTO TRA LE UNITÀ

Le unità militari possono combattere contro altre unità o città. La maggior parte delle unità militari è "da mischia", in grado cioè di attaccare solo nelle caselle vicine. Altre unità militari sono invece "a distanza" e possono attaccare anche i nemici che si trovano in una casella non direttamente adiacente.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata al combattimento.

PROMOZIONI DELLE UNITÀ

Un'unità militare che sopravvive a uno scontro può guadagnare "punti esperienza" (XP), che in seguito può utilizzare per acquistare promozioni. Le promozioni possono aumentare l'abilità in combattimento dell'unità in circostanze determinate (per esempio, quando si difende in un bosco), o darle qualche altro vantaggio in combattimento.

UNITÀ NON COMBATTENTI

Esistono diversi tipi di unità civili: Coloni, Costruttori, Commercianti, unità religiose e Grandi Personaggi. Ogni tipo svolge un ruolo essenziale per il successo di una civiltà. Come suggerisce la stessa locuzione "civili", queste unità non possono combattere. Così, se sono attaccate da un'unità nemica quando si trovano da sole in una casella, sono automaticamente catturate, rimandate in territorio amico o distrutte. Per questo, di solito è una buona idea farle scortare da un'unità militare quando si avventurano al di fuori dei loro confini.

UNITÀ MILITARI TERRESTRI

Le unità militari sono suddivise in più classi, ognuna con particolari abilità e utilizzi.

UNITÀ DA RICOGNIZIONE

Le unità di ricognizione sono usate per l'esplorazione. Di solito hanno molti punti movimento e le loro promozioni tendono a potenziare la loro abilità di muoversi nei vari terreni, il raggio di visione e la furtività. Queste unità possono attaccare, ma in genere sono piuttosto deboli in combattimento. Le unità di ricognizione includono lo Scout e il Ranger.

UNITÀ DA MISCHIA

Le unità da mischia sono unità terrestri in grado di attaccare solo i nemici che si trovano in caselle adiacenti alla propria. Non possono attaccare i nemici che si trovano in acqua, né quelli che si trovano a più di una casella di distanza. Le unità da mischia comprendono il Guerriero, il Soldato con moschetto, la Fanteria e tante altre.

UNITÀ CHE ATTACCANO A DISTANZA

Le unità che attaccano a distanza possono bersagliare anche i nemici che occupano caselle non direttamente adiacenti. La distanza che queste unità possono coprire con il loro attacco è determinata dalla statistica Raggio d'attacco. La potenza dell'attacco è invece determinata dalla statistica Forza a distanza.

Quando le unità a distanza attaccano altre unità, viene preso in considerazione sempre e solo il valore della Forza a distanza: la Forza in mischia entra in gioco soltanto quando si difendono da un attacco nemico.

UNITÀ D'ASSEDIO

Queste unità "pesanti" a distanza ricevono un bonus particolare quando attaccano città e distretti. Le unità d'assedio comprendono Catapulta, Bombarda, Artiglieria e altre.

UNITÀ ANTI-CAVALLERIA

Le unità anti-cavalleria sono quelle munite di lance o picche, che ricevono sempre un bonus quando affrontano cavalleria leggera o pesante.

UNITÀ DI CAVALLERIA LEGGERA

Unità come il Guerriero a cavallo e la stessa Cavalleria sono considerate cavalleria leggera. Sono le più veloci unità terrestri del gioco, ottime per l'accerchiamento, anche perché ignorano sempre le Zone di Controllo nemiche.

UNITÀ DI CAVALLERIA PESANTE

Come la cavalleria leggera, anche queste unità sono rapide e ignorano le Zone di Controllo, ma rispetto alla controparte sono più resistenti grazie a una corazza pesante. La categoria include il Cavaliere e il Carro pesante.

UNITÀ NAVALI

Le unità navali si muovono nelle caselle acquatiche e non possono entrare in quelle terrestri. A seconda del tipo e del tuo livello tecnologico, alcune unità navali possono spostarsi solo lungo la costa, mentre altre possono entrare nelle caselle di oceano. Ci sono quattro tipi di unità navali: da mischia, a distanza, incursori e portaerei.

DA MISCHIA

Queste unità navali di base possono affrontare le altre unità e anche essere usate per catturare città. Questa classe comprende unità come la Caravella e la Galea.

A DISTANZA

Questa classe di unità navali, che include la Quadrireme e la Corazzata, riceve un bonus contro le difese dei distretti.

INCURSORI

Queste unità, perfette per attacchi rapidi e imprevedibili, sono in grado di ottenere Oro dai saccheggi e nelle epoche successive acquisiscono la capacità di rendersi invisibili. Questa classe include il Corsaro e i Sottomarini.

PORTAEREI

Queste unità navali speciali fungono da piste d'atterraggio mobili oceaniche.

UNITÀ AEREE

Le unità aeree, come è facile immaginare, si spostano volando. Si tratta di unità particolarmente importanti nelle fasi avanzate della partita, poiché spesso nella guerra moderna è il controllo dello spazio aereo a determinare la vittoria o la sconfitta.

CACCIA

Quest'unità militare riceve un bonus contro i bombardieri.

BOMBARDIERE

Gli aerei di questa classe funzionano come unità d'assedio, ricevendo un bonus al combattimento contro le città e le difese dei distretti. Inoltre possono "saccheggiare" i miglioramenti.

ELENCO DI AZIONI DELLE UNITÀ

Un'unità attiva può avere a disposizione una o più azioni che può eseguire. Per ordinare a un'unità di compiere una determinata azione, seleziona l'icona corrispondente.

Crea formazione di scorta Ordina a due unità di tipi diversi (una militare e una civile, una militare e una di supporto, eccetera) di "collegarsi" e spostarsi come fossero una sola.



Vai a: Ordina all'unità selezionata di muoversi verso la casella selezionata.



Dormi: Ordina all'unità di restare inattiva finché non riceve nuove istruzioni dal giocatore. L'unità non diventerà attiva nei turni successivi finché non verrà selezionata manualmente.



Fortifica: L'unità rimane inattiva finché il giocatore non le dà esplicitamente un nuovo ordine. L'unità riceve un bonus difensivo.



Fortifica finché guarita: L'unità rimane inattiva finché non torna in piena salute. L'unità riceve un bonus difensivo e si cura ogni turno.



Attacco con ADM - Arma nucleare: Ordina di lanciare un attacco nucleare contro la casella selezionata. Il bersaglio e tutte le caselle circostanti all'interno del raggio dell'esplosione subiranno danni enormi.



Attacco con ADM - Arma termonucleare: Ordina di lanciare un attacco termonucleare contro la casella selezionata. Il bersaglio e tutte le caselle circostanti all'interno del raggio dell'esplosione subiranno danni enormi.



Cambia base: Ordina all'unità aerea di fare base in un'altra città.



Attacco a distanza: Ordina di compiere un attacco a distanza sulla casella selezionata.



Saccheggia: Ordina all'unità di distruggere il miglioramento, la strada o l'edificio presente nella casella. Prima di poter essere nuovamente utilizzato, l'elemento di infrastruttura dovrà essere riparato.



Fonda una città: Ordina a un Colono di fondare una nuova città nella casella attuale. Il Colono viene consumato nel processo.



Attiva Grande Personaggio: Alcuni Grandi Personaggi hanno un'abilità speciale che può essere attivata, i cui effetti cambiano a seconda dello specifico Personaggio. Quest'azione consuma il Grande Personaggio dopo uno o più utilizzi.



Esplorazione automatica: Ordina all'unità di inoltrarsi nelle regioni ancora inesplorate della mappa. L'unità continuerà a muoversi ogni turno finché non le darai un altro ordine.



Annulla: Annulla l'ultimo ordine impartito all'unità. Troverai questo comando molto utile qualora per errore avessi messo in coda un ordine indesiderato.



Svegliati: Sveglia un'unità addormentata.



Elimina unità: Elimina per sempre l'unità attiva. Riceverai in cambio un po' d'Oro.

MOVIMENTO

Nel corso di una partita a *Civilization VI*, buona parte del tempo verrà impiegata a spostare le unità per il mondo. Farai marciare le tue unità militari alla scoperta di nuovi territori o per combattere contro i tuoi vicini. I tuoi Costruttori si sposteranno da una casella all'altra per migliorare il territorio, mentre i Coloni cercheranno di trovare i punti migliori in cui fondare nuove città.

Qui trovi le regole per i movimenti delle unità terrestri e navali. Le unità aeree hanno dinamiche particolari: poiché non fanno la loro comparsa se non nelle fasi finali della partita, di esse ci occuperemo nell'ultimo capitolo, Regole avanzate.

COME ORDINARE A UN'UNITÀ DI MUOVERSI

STICK SINISTRO E PULSANTE A

Quando un'unità è selezionata e il pulsante azione della Modalità movimento è attivo, puoi ordinare a un'unità di raggiungere qualsiasi punto della mappa spostando l'evidenziatore della selezione con lo stick sinistro e premendo il pulsante A.

MOSSE VALIDE E NON VALIDE

Se quella designata non è una destinazione valida per l'unità corrente (per esempio, una casella di montagna), non potrai effettuare l'ordine.

Se la destinazione è valida l'unità si muoverà verso la sua destinazione, a patto che abbia punti movimento residui. Se l'unità ha esaurito i PM, l'ordine entrerà in una coda e sarà eseguito automaticamente nel turno successivo.

MOSSE CHE RICHIEDONO PIÙ TURNI

Se l'unità ha bisogno di più turni per raggiungere la sua destinazione, essa sceglierà la strada più breve e si metterà in marcia, continuando a spostarsi a ogni turno finché non giungerà a destinazione.

Se raggiungere la destinazione diventa impossibile nel corso del viaggio (per esempio perché si scopre che si trova al di là del mare e l'unità non può ancora imbarcarsi, o perché la casella è già occupata da altri), l'unità si fermerà e richiederà nuovi ordini.

È possibile modificare in qualsiasi momento gli ordini impartiti a un'unità selezionando l'unità stessa e impartendo un nuovo ordine o selezionando sull'azione Annulla.



PUNTI MOVIMENTO

Tutte le unità mobili dispongono di un numero limitato di "punti movimento" (PM) che possono spendere ogni turno. Una volta che questi sono stati consumati, le unità non possono muoversi fino al turno successivo (con l'eccezione di alcune rare unità speciali che possono essere trasportate da altre unità).

All'inizio della partita la maggior parte delle unità terrestri ha 2 PM; le unità a cavallo e quelle navali di più.

SPENDERE PUNTI MOVIMENTO

Le unità spendono PM entrando nelle caselle. Il costo di una mossa è determinato dal tipo di terreno in cui l'unità sta entrando. Lasciare una casella non costa mai nulla: il consumo dei PM dipende solo dalla casella in cui si sta entrando.

Per sapere nel dettaglio il costo in PM di ogni tipo di terreno, consulta la sezione dedicata. In generale, un terreno aperto come pianura o prateria costa 1 PM, mentre bosco e foresta pluviale costano 2 punti. Attraversare un fiume costa 3 PM (a meno che non ci sia un ponte).

Quando ha consumato tutti i suoi PM, o quando la casella in cui vuole entrare richiede più PM di quanti abbia a disposizione, l'unità deve fermarsi.

STRADE

Le strade riducono o eliminano i costi di movimento delle unità in territorio amico o neutrale. Un'unità che si sposta da una casella che contiene una strada a un'altra che contiene una strada spende solo una frazione del costo normale di movimento. Finché l'unità ha PM a disposizione può continuare a seguire la strada.



MOSSE NON VALIDE

Certe unità non possono entrare in determinati tipi di casella. Per esempio, le unità navali non possono entrare in caselle terrestri non occupate da città, mentre le unità terrestri non possono entrare in una casella montuosa o marina. Se un'unità non può entrare in una casella, non potrai ordinarle di farlo. Talvolta una mossa si rivela illegale solo durante il movimento dell'unità. In quel caso, non appena scoperta l'impossibilità di muoversi, l'unità si fermerà in attesa di nuovi ordini.

LIMITI DI RAGGRUPPAMENTO

Fino all'epoca industriale, alla fine di ogni turno una casella può contenere solo una singola unità per ciascuna classe (militare, di supporto, civile, commerciale). Tuttavia, una singola unità militare con un'unità di supporto può finire il turno "raggruppata" nella stessa casella con una singola unità civile.



Un'unità può attraversare una casella occupata da un'altra unità, purché disponga di sufficienti PM per completare il passaggio e non concluda lo spostamento in un'altra casella occupata da un'unità del suo stesso tipo.

L'acquisizione del Progresso civico Nazionalismo permette ai giocatori di combinare più unità identiche. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata a Corpi ed Eserciti.

MOVIMENTO DURANTE IL COMBATTIMENTO

ORDINI DI ATTACCO

In generale, se ordini a un'unità di spostarsi in una casella occupata da un nemico, quest'ultima lo interpreterà come un ordine di attacco contro l'unità nemica. Se la tua unità non è in grado di combattere, si fermerà e chiederà nuove istruzioni.

ZONE DI CONTROLLO

Le unità militari esercitano una "Zona di Controllo" (ZdC) che influenza tutte le caselle adiacenti. Di conseguenza, un'unità che si sposta accanto a un'unità nemica spende tutti i suoi punti movimento. Le unità di cavalleria fanno eccezione: sono abbastanza veloci, infatti, da evitare di venire bloccate dalla ZdC nemica.

MOVIMENTO NAVALE

In generale le unità navali seguono le stesse regole di quelle terrestri, con l'ovvia eccezione che si spostano sull'acqua. Il raggio d'azione delle prime unità navali è spesso limitato alle coste (caselle acquatiche adiacenti alla terra) e alle città costiere. A un certo punto diventa possibile costruire unità navali in grado di entrare nelle caselle di oceano ed esplorare così tutto il mondo. Le unità navali non possono entrare nelle caselle di ghiaccio.

IMBARCARE LE UNITÀ TERRESTRI

All'inizio della partita, le unità terrestri non possono entrare nelle caselle marine. Una volta scoperta la tecnologia Vela, però, i Costruttori saranno in grado di entrare nelle caselle acquatiche vicine alla costa. Una volta acquisita la tecnologia Costruzione navale, tutte le unità potranno imbarcarsi. Per far imbarcare un'unità, ordinale semplicemente di muoversi in acqua come faresti sulla terra. Imbarcarsi fa spendere a un'unità tutti i suoi punti movimento (tranne quando giochi con la Norvegia, o quando ti imbarchi da una città costiera o da un distretto Porto).



In acqua, l'unità imbarcata è lenta e indifesa: non può combattere e qualsiasi unità navale nemica è in grado di distruggerla facilmente. È quindi fondamentale proteggere le unità di terra imbarcate con una forte difesa navale.

Quando l'unità si trova adiacente a una casella terrestre, puoi ordinarle di tornare sulla terraferma.

COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene tra due entità politiche che si trovano in guerra. Una civiltà può essere in guerra con un'altra civiltà o con una città-stato. I barbari sono sempre in guerra con tutte le civiltà e tutte le città-stato.

Ci sono quattro forme di combattimento: in mischia, a distanza, navale e aereo. I primi tre tipi si verificano durante tutto l'arco della partita, mentre per il combattimento aereo si deve ovviamente aspettare la scoperta del volo.

Dato che avviene solo nell'ultima parte del gioco, quando cominci una partita non devi preoccuparti del combattimento aereo, che presentiamo separatamente in un'apposita sezione del capitolo Regole avanzate.

DICHIARARE GUERRA

Ci sono un paio di modi per formulare una dichiarazione di guerra contro un'altra civiltà... senza contare che è sempre possibile trovarsi nella parte di chi invece la riceve.

DICHIARARE GUERRA ATTRAVERSO LA DIPLOMAZIA

È possibile dichiarare guerra a un'altra civiltà attraverso il Pannello Diplomazia (v. quella sezione). Per dichiarare guerra a una città-stato basta toccare la città stessa o selezionarla nel Pannello Città-stato dentro al vassoio destro per poi selezionare il pulsante Dichiara guerra. Ci sono due tipi di dichiarazione di guerra: "a sorpresa" e "formale".



DICHIARARE UNA GUERRA A SORPRESA

Per dichiarare una guerra a sorpresa non è necessaria una precedente denuncia delle azioni dell'altra civiltà e neppure un valido pretesto: ti basta voler attaccare. Le penalità per la bellicosità sono più alte rispetto a una guerra formale, perché non è un'azione da gente civile. In epoche successive l'impatto sulla diplomazia sarà superiore rispetto alle prime fasi della partita.



DICHIARARE UNA GUERRA FORMALE

Dichiarare formalmente guerra, facendola precedere da una denuncia dell'altra civiltà, è considerato un comportamento più "civilizzato" dalle altre nazioni. Certo, subirai sempre penalità per la bellicosità, ma non saranno severe come nel caso di una guerra a sorpresa.

È possibile ridurre ulteriormente le penalità per la bellicosità adducendo pretesti plausibili per la guerra. Se un'altra civiltà ti ha fatto un torto, potrai portarlo come "casus belli", ovvero come giustificazione per la guerra. Ci sono molti casus belli: una tua città può essere stata convertita a un'altra religione, una città-stato amica può essere stata attaccata, o forse il tuo avversario ha catturato una città di una civiltà alleata.



ATTACCARE UN'ALTRA UNITÀ

Puoi semplicemente ordinare a un'unità di attaccarne un'altra che appartiene a una diversa civiltà. Se non sei già in guerra con la civiltà (o città-stato) attaccata, una finestra a comparsa ti chiederà se confermi di voler dichiarare guerra: in caso di risposta affermativa l'attacco avrà luogo e farai scoppiare il conflitto, altrimenti sarà annullato.



ENTRARE NEL TERRITORIO DI UN'ALTRA CIVILTÀ

All'inizio del gioco, fino allo sviluppo del Progresso civico Primo impero, le unità si possono muovere liberamente nei territori delle altre civiltà. In seguito, se non hai suggellato un patto che stabilisce il Diritto di passaggio con un'altra civiltà, entrare nel suo territorio costituisce un atto di aggressione. In tal caso una finestra a comparsa ti chiederà se desideri confermare la tua mossa.

RICEVERE UNA DICHIARAZIONE DI GUERRA DA UN NEMICO

In qualsiasi momento un'altra civiltà o una città-stato può dichiararti guerra. In tal caso sarai informato da una segnalazione a comparsa, o dall'altro leader. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla diplomazia.

I barbari combattono sempre con tutti, perciò da loro non riceverai mai una dichiarazione di guerra.

PORRE FINE A UNA GUERRA

Una guerra può terminare automaticamente quando uno dei contendenti è stato spazzato via, dopo aver perso l'ultima delle sue città. In alternativa, i combattenti possono accordarsi per cessare le ostilità attraverso un negoziato diplomatico. Entrambe le parti possono avviare tale negoziato. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla diplomazia.

Con i barbari è impossibile negoziare. Finché rimarranno in vita, ti faranno sempre la guerra.

QUALI UNITÀ POSSONO COMBATTERE

Qualsiasi unità militare può attaccare un'unità nemica. Le unità civili, come Costruttori, Coloni e Grandi Personaggi, non possono mai attaccare. Se vengono attaccati mentre si trovano in una casella da soli, questi ultimi sono riportati nel loro territorio di origine. Se catturati, i Costruttori possono essere liberati dal loro possessore originario. Le unità di supporto, come l'Ariete o la Torre d'assedio, non possono dare il via a un attacco, ma aiutano le altre unità con cui sono raggruppate. Se attaccate da sole, sono distrutte.

Una città può attaccare qualsiasi unità militare nemica all'interno del suo raggio di tiro. Parimenti, un'unità militare può attaccare una città nemica.

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO DELLE UNITÀ

L'abilità in battaglia di un'unità militare è determinata dai suoi valori di combattimento. Le statistiche base sono cinque:



FORZA IN MISCHIA

Tutte le unità militari hanno una Forza in mischia. Le unità da mischia la utilizzano quando attaccano o si difendono. Le unità che attaccano a distanza la usano solo quando si difendono.

PUNTI FERITA

La salute di un'unità è misurata in "punti ferita" (PF). Quando sono totalmente sane, tutte le unità militari ne hanno 100. Man mano che subisce danni, un'unità perde PF. Se i punti ferita dell'unità sono ridotti a zero, l'unità è distrutta. La salute viene recuperata quando l'unità non è impegnata in combattimento.

FORZA A DISTANZA
Solo le unità che combattono a distanza hanno questa statistica. La Forza a distanza si usa solo in attacco.

RAGGIO D'ATTACCO
Solo le unità che combattono a distanza hanno questa statistica. Il valore indica la distanza in caselle entro cui possono attaccare un'unità nemica, se la loro visuale non è bloccata.

FORZA DI BOMBARDAMENTO
Solo le unità d'assedio che combattono a distanza hanno questa statistica. Il valore, da non confondere con la Forza a distanza, viene utilizzato quando l'unità attacca i distretti cittadini.

COMBATTIMENTO IN MISCHIA
Un combattimento ravvicinato si verifica quando un'unità da mischia (qualsiasi unità militare priva di Forza a distanza) attacca un'unità nemica o una città. Non importa se il difensore è un'unità che combatte a distanza; se l'attaccante è un'unità di mischia, la battaglia sarà comunque ravvicinata.

FORZA IN MISCHIA
Quando due unità si scontrano in mischia il risultato è determinato dalla loro forza relativa: se tra le due c'è una differenza sostanziale è probabile che la più potente infligga un danno significativo all'altra, e può anche darsi che la distrugga completamente.

Tuttavia, molti fattori influenzano la forza di un'unità in battaglia. Molte unità ricevono bonus difensivi che aumentano la loro forza in mischia quando sono attaccate mentre occupano caselle di bosco o collina, o quando si sono fortificate. Alcune unità ottengono bonus specifici quando combattono contro alcune tipologie di nemici (i Lancieri contro le unità a cavallo, per esempio). Inoltre, i danni riportati da un'unità possono ridurre la sua forza di combattimento. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai bonus al combattimento.

La Tabella delle informazioni sul combattimento (v. sotto) ti aiuterà a determinare la forza relativa di due unità da mischia durante il tuo turno.

COMBATTIMENTO CON UNITÀ MULTIPLE
Le unità ricevono un bonus di "accerchiamento" all'attacco per ogni unità adiacente all'obiettivo. Alcune promozioni e politiche sociali conferiscono a un'unità attaccante altri bonus oltre a quello base. Quando è coinvolto un numero sufficiente di unità questi bonus possono diventare estremamente significativi.

ANTEPRIMA DI COMBATTIMENTO

Quando una delle tue unità è attiva, sposta il cursore su un'unità nemica e attendi un istante per far comparire l'Anteprima di combattimento e verificare il probabile esito di un'eventuale battaglia. La tabella mostra la Forza di combattimento modificata della tua unità sulla destra e quella del nemico sulla sinistra. Il box in basso riporta il probabile esito dello scontro e le barre al centro del box stesso indicano i danni subiti da ognuna delle due parti in caso di combattimento.



INIZIARE UN COMBATTIMENTO RAVVICINATO

L'unità che attacca dà il via a un combattimento in mischia cercando di spostarsi nella casella occupata dal nemico. L'attaccante non può dare inizio allo scontro se non è in grado di entrare nella casella del difensore: per esempio, un Lanciere non può attaccare in mischia una Galea, poiché non potrebbe mai entrare nell'esagono in cui si trova la nave se non dopo essersi imbarcato.

Per ordinare all'unità attiva di attaccare, seleziona il e premi A per confermare. L'unità attiva darà inizio al combattimento.

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Alla fine di un combattimento in mischia una delle due unità, o entrambe, possono aver subito danni e perso quindi "punti ferita". Quando i PF di un'unità arrivano a zero quell'unità è distrutta.

Se dopo un combattimento ravvicinato l'unità in difesa è stata distrutta e quella in attacco è sopravvissuta, quest'ultima si muoverà nell'esagono appena liberato, catturando eventuali unità civili presenti. Se sopravvive, l'unità in difesa mantiene il controllo della casella e di tutte le unità contenute in essa.

La maggior parte delle unità consumano tutti i loro punti movimento quando attaccano. Alcune, invece, hanno la capacità di muoversi dopo aver attaccato (se sopravvivono al combattimento e hanno ancora punti movimento).

Ogni unità che sopravvive a uno scontro riceve "punti esperienza" (XP), che successivamente possono essere spesi per acquistare promozioni.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Alcune unità, come gli Arcieri, attaccano a distanza anziché combattere corpo a corpo. Queste unità hanno due vantaggi rispetto a quelle da mischia: per prima cosa possono attaccare anche unità non adiacenti; in secondo luogo non subiscono mai danni quando attaccano. Tuttavia, sono piuttosto deboli quando vengono attaccate dalle unità da mischia.



FORZA A DISTANZA

Tutte le unità che attaccano a distanza hanno un valore che indica appunto la loro Forza a distanza. Questo numero è confrontato con la Forza in mischia del loro bersaglio per determinare i risultati dell'attacco.

Per valutare l'effetto di un attacco a distanza, sposta il cursore sul potenziale bersaglio con l'unità attaccante attiva: apparirà l'Anteprima di combattimento, che indicherà le eventuali perdite subite dall'obiettivo in caso di attacco.

RAGGIO D'ATTACCO

Il Raggio d'attacco indica il numero di caselle da cui un'unità può lanciare un attacco a distanza. Un raggio pari a 2 indica che il bersaglio può essere adiacente all'attaccante o trovarsi una casella più in là. Un Raggio d'attacco di 1 significa che il bersaglio dev'essere adiacente all'unità che sta attaccando.

LINEA DI VISIONE
In genere un'unità che attacca a distanza dev'essere in grado di vedere il suo bersaglio per poterlo prendere di mira. Un'unità non può vedere un bersaglio se tra i due si frappone un ostacolo, come una collina, una montagna o una casella che contiene un bosco. Un'unità può sempre vedere il contenuto di una casella, anche se contiene terreno che blocca la visione, ma non può vedere al di là di essa. Le unità in collina vedono al di là degli ostacoli, a meno che una casella adiacente non contenga essa stessa una collina, un bosco, una foresta o una montagna. Le unità volanti possono sempre vedere al di là degli ostacoli.

La maggior parte delle unità ha un raggio di visione di 2 caselle.

INIZIARE UN COMBATTIMENTO A DISTANZA
Quando l'unità che deve attaccare è attiva, seleziona il bersaglio e l'attacco avrà inizio. Alternativamente, puoi selezionare il pulsante Attacco a distanza e poi il bersaglio.

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO A DISTANZA
Alla fine di un attacco a distanza il bersaglio può essere illeso, può aver subito danni o può essere stato distrutto. Ricorda che un'unità che attacca a distanza non subirà mai danni. Se il bersaglio è distrutto, l'unità attaccante non entrerà automaticamente nella sua casella (come accade di solito nel combattimento in mischia).

In seguito al combattimento sia l'unità che attacca, sia quella che difende possono ricevere "punti esperienza" (XP). Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Promozioni.

BONUS AL COMBATTIMENTO
Le unità possono ricevere diversi vantaggi durante il combattimento, per esempio dal terreno che stanno occupando, o dal fatto di essersi fortificate, o da altre circostanze speciali. Alcuni bonus si applicano solo in attacco, altri solo in difesa, altri ancora in entrambi i casi.

BONUS DEL TERRENO
Quando affronti il nemico, considera sempre il terreno. Un'unità che si difende ottiene un bonus importante quando si trova in un bosco, in una foresta pluviale o su una collina. Le unità che combattono in mischia sono fortemente penalizzate quando attaccano attraversando un fiume.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai diversi tipi di terreno.

FORTI
Una volta che una civiltà ha acquisito la tecnologia Ingegneria militare, i suoi Ingegneri militari possono costruire dei Forti in territorio amico o neutrale. I Forti conferiscono un sostanzioso bonus difensivo alle unità che li occupano. Non è possibile costruire un Forte in territorio nemico.

FORTIFICAZIONI

Molte unità hanno la possibilità di "fortificarsi". Questo significa che l'unità costruisce strutture difensive, trincerandosi nella sua posizione attuale. L'unità ottiene un bonus difensivo che aumenta ogni turno per due turni, risultando molto più difficile da distruggere. Le fortificazioni, comunque, hanno uno scopo puramente difensivo: se l'unità si muove o attacca, ogni bonus viene perduto.

Finché è fortificata, un'unità non può attivarsi; resterà quindi inattiva finché non la attiverai di nuovo selezionandola.

Quali unità possono fortificarsi

La maggior parte delle unità che combattono in mischia o a distanza può fortificarsi. Le unità civili, quelle a cavallo o corazzate, le navi e le unità aeree non possono farlo: possono solo "addormentarsi", cioè restare inattive finché non vengono attaccate o riattivate manualmente, ma nel far questo non ricevono alcun bonus difensivo.

Bonus alla fortificazione

Il bonus dipende dal tempo passato da quando l'unità ha cominciato a fortificarsi. L'unità riceve un bonus difensivo più piccolo nel primo turno, maggiore in tutti i turni successivi.

COMBATTIMENTO NAVALE

Come a terra, anche in mare ci sono unità navali militari e civili. Anche le unità militari navali si distinguono in due classi, da mischia e a distanza. L'attacco con questi due tipi di unità navali segue le stesse regole delle loro controparti terrestri.



Alcune unità navali che entrano in gioco nelle fasi finali della partita meritano una menzione speciale: Portaerei, Incrociatori lanciamissili e Sottomarini. Nello specifico, una Portaerei può trasportare unità aeree, un Incrociatore lanciamissili può lanciare armi nucleari, un Sottomarino è invisibile alle unità che non gli sono direttamente adiacenti.

COMBATTIMENTO CITTADINO

Le città sono obiettivi importanti: se fortificate e difese da altre unità, può essere molto difficile catturarle. Chi riesce nell'impresa, comunque, può trarne grandi benefici: in effetti, l'unico modo di eliminare un'altra civiltà dal gioco consiste nel catturare o distruggere tutte le sue città. Se riuscirai a catturare tutte le città dei tuoi nemici potrai riportare una Vittoria per dominio (v. la sezione dedicata alla vittoria).



STATISTICHE PER IL COMBATTIMENTO CITTADINO

Forza difensiva della guarnigione

Le città hanno una Forza di combattimento, proprio come le unità. La Forza di combattimento di una città è basata sulle sue dimensioni, la sua posizione (le colline forniscono un bonus) e la presenza di opere difensive come le Mura.

La Forza di una città rappresenta sia la sua Forza in mischia, sia la sua Forza a distanza. Durante il combattimento i punti ferita di una città possono diminuire in seguito agli attacchi nemici, ma la sua Forza in mischia e la Forza a distanza rimangono invariate, indipendentemente dal danno subito.

Punti ferita delle città

Una città perfettamente integra ha 200 punti ferita. Man mano che subisce danni i PF si riducono. Se arrivano a zero, un'unità nemica può catturare la città semplicemente entrando nella sua casella. A questo punto, il giocatore può scegliere se annetterla o raderla al suolo. Tieni presente che distruggere una città non sarà visto di buon occhio dalle altre civiltà.

ATTACCARE LE CITTÀ CON UNITÀ A DISTANZA

Per bersagliare una città con un'unità che combatte a distanza, sposta l'unità in modo che la città ricada nel suo Raggio d'attacco e seleziona la città. A seconda della potenza dell'attacco, i punti ferita della città potranno ridursi (e l'unità attaccante non subirà mai danni). Nota che un attacco a distanza non può danneggiare ulteriormente una città a cui resta un solo punto ferita: in questo caso è necessario catturare la città con un'unità da mischia.

ATTACCARE CITTÀ CON UNITÀ DA MISCHIA

Quando un'unità da mischia attacca una città, la città può restare danneggiata, ma anche l'unità in attacco può subire danni. Una città si difende sempre con tutta la sua Forza di combattimento, anche quando le rimangono pochi punti ferita.

STANZIARE LE UNITÀ NELLE CITTÀ COME GUARNIGIONE

Il possessore di una città può stanziarvi un'unità militare come guarnigione per aumentare il suo potere difensivo. Una parte della Forza di combattimento dell'unità di guarnigione viene aggiunta alla forza della città. L'unità di guarnigione non subisce danni quando la città viene attaccata; tuttavia, in caso di cattura della città la guarnigione è automaticamente distrutta.



Un'unità di stanza in una città può attaccare le unità nemiche adiacenti, ma in questo caso la città perde il bonus per la guarnigione. Se l'attacco è in mischia, poi, l'unità corre il rischio di subire danni in combattimento come di consueto.

BOMBARDAMENTO DELLE CITTÀ CONTRO GLI ATTACCANTI

Dopo che ha costruito delle Mura una città acquisisce una Forza a distanza pari alla sua forza totale all'inizio del combattimento, con un Raggio d'attacco di 2 caselle. All'interno di tale raggio può attaccare qualsiasi unità nemica (ma se ce ne sono diverse ne può attaccare una sola). È da notare che la Forza a distanza di una città non diminuisce quando la città stessa subisce danno; al contrario rimane identica alla sua forza iniziale finché non viene catturata.

CURARE IL DANNO SUBITO DALLE CITTÀ

Una città cura una piccola quantità di danno ogni turno, anche durante il combattimento, a patto di avere una linea di approvvigionamento. In altre parole, deve esistere almeno una casella adiacente alla città che non ricade nella Zona di Controllo di un'unità nemica. Se la città possiede delle Mura, queste si possono riparare solo dal Menu di produzione, e solo dopo che sono passati 3 turni senza aver subito alcun danno.

CATTURARE CITTÀ

Quando i punti ferita di una città si riducono a zero un'unità nemica può entrarvi, indipendentemente dal fatto che possa contenere altre unità. Quando questo avviene la città è catturata. In genere l'attaccante può scegliere di distruggere la città o aggiungerla al suo impero. Qualsiasi sia la scelta, per la civiltà sconfitta è certamente un duro colpo. A questa regola fanno eccezione le capitali delle civiltà, che possono solo essere catturate, mai distrutte.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Città.

ARMI D'ASSEDIO

Alcune unità che attaccano a distanza, come Catapulte e Bombarde, sono classificate come "armi d'assedio". Questa unità ottengono un bonus quando attaccano le città nemiche. Sono estremamente vulnerabili al combattimento ravvicinato e dovrebbero essere sempre accompagnate da unità da mischia per respingere gli assalti nemici.

Le armi d'assedio sono importanti. È molto difficile catturare una città ben difesa senza di loro!



GRANDI GENERALI

I Grandi Generali sono Grandi Personaggi esperti nell'arte della guerra. I Generali forniscono un bonus sia in attacco sia in difesa a tutte le unità terrestri amiche nel raggio di una casella dalla loro posizione. Di per sé un Grande Generale non può combattere, perciò dev'essere affiancato da un'unità militare che possa proteggerlo. Un Grande Generale è rispedito alla capitale, non appena un'unità nemica entra nella casella che lo ospita.

Un Grande Generale fornisce un bonus di +1 al movimento e +5 alla Forza di combattimento a tutte le unità terrestri amiche nel raggio di 2 caselle. Inoltre ognuno di essi ha un'abilità speciale che si può usare una sola volta e che dipende dallo specifico personaggio. Per esempio, Sun Tzu può creare un Capolavoro letterario, "L'arte della guerra". Una volta utilizzata la sua abilità speciale, il Grande Generale viene rimosso dal gioco.

I Grandi Generali si ottengono accumulando i relativi punti Grande Generale. Questi punti si ottengono soprattutto costruendo distretti Accampamento, ma ci sono anche altri modi di procurarli. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Grandi Personaggi.

GRANDI AMMIRAGLI

I Grandi Ammiragli sono Grandi Personaggi esperti nell'arte della guerra navale. Gli Ammiragli forniscono un bonus sia in attacco sia in difesa a tutte le unità navali amiche nel raggio di una casella dalla loro posizione. Di per sé un Grande Ammiraglio non può combattere, perciò dev'essere affiancato da un'unità militare che possa proteggerlo. Un Grande Ammiraglio è rispedito alla capitale, non appena un'unità nemica entra nella casella che lo ospita.

Un Grande Ammiraglio fornisce un bonus di +1 al movimento e +5 alla Forza di combattimento a tutte le unità navali amiche nel raggio di 2 caselle. Inoltre ognuno di essi ha un'abilità speciale che si può usare una sola volta e che dipende dallo specifico personaggio. Per esempio, Temistocle può creare una Quadrireme. Una volta utilizzata la sua abilità speciale, il Grande Ammiraglio viene rimosso dal gioco.

I Grandi Ammiragli si ottengono accumulando i relativi punti Grande Ammiraglio. Questi punti si ottengono soprattutto costruendo Porti, ma ci sono anche altri modi di procurarli. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Grandi Personaggi.

DANNO IN COMBATTIMENTO

Un'unità completamente sana ha 100 "punti ferita" (PF). Man mano che subisce danni l'unità perde PF. Se arriva a 0 PF, è distrutta.

Un'unità che ha subito danni è più debole rispetto a una sana, ed è più facile distruggerla. Quando possibile, è un'ottima idea far "ruotare" le unità ferite, allontanandole dalla battaglia e sostituendole con altre in modo che abbiano il tempo di guarire prima di rigettarsi nella mischia. Naturalmente non è detto che questo si possa sempre fare.

EFFETTI DEL DANNO

Un'unità danneggiata è meno efficace in attacco rispetto a un'unità perfettamente integra. Più l'unità è danneggiata, minori saranno i danni (in mischia o a distanza) che potrà infliggere al nemico.

CURARE IL DANNO

Per riparare i danni subiti le unità devono restare inattive per un turno. La quantità di punti ferita recuperati dipende dal luogo in cui si trova l'unità.

In una città: l'unità cura 20 PF per turno.
In territorio amico: 15 PF per turno.
In territorio neutrale: 10 PF per turno.
In territorio nemico: 5 PF per turno.
Nota che alcune promozioni possono accelerare la velocità di guarigione.

CURARE IL DANNO DELLE UNITÀ NAVALI

Le unità navali non possono curare i danni subiti a meno che non si trovino in territorio amico, nel qual caso recuperano 2 PF al turno.

IL PULSANTE FORTIFICA FINCHÉ GUARITA

Se un'unità è danneggiata, nei suoi pulsanti d'azione compare l'opzione Fortifica finché guarita. Selezionando quel pulsante l'unità si fortificherà nella posizione attuale e vi resterà finché non sarà completamente guarita. Leggi la sezione Fortificazioni per i dettagli sui bonus difensivi apportati.

PUNTI ESPERIENZA E PROMOZIONI

Un'unità che sopravvive a un combattimento guadagna punti esperienza (XP). Una volta che ne ha accumulati abbastanza, potrai spenderli per acquistare promozioni per quell'unità. *Civilization VI* include una grande varietà di promozioni diverse: ognuna di esse conferisce a un'unità vantaggi speciali in battaglia.

OTTENERE XP IN COMBATTIMENTO

Un'unità guadagna XP ogni volta che sopravvive a un round di combattimento. L'unità non deve necessariamente vincere lo scontro o distruggere il nemico per ottenere esperienza.

In generale le unità ricevono XP quando sono coinvolte in un combattimento contro altre unità militari, e analogamente quando combattono contro le città.

Limitazione contro i barbari: Quando un'unità ha raggiunto un certo livello di XP, non ottiene ulteriore esperienza per il combattimento contro i barbari.

ALTRI METODI PER OTTENERE XP

Un'unità costruita in un distretto Accampamento che contiene una Caserma (per le unità standard), una Scuderia (per le unità di cavalleria) o altri edifici militari disporrà fin da subito di una certa quantità di XP (il numero preciso dipende dallo specifico edificio: Caserme, Scuderie e Armerie forniscono bonus diversi). Inoltre alcune forme di governo, alcune politiche sociali e altri effetti possono far guadagnare XP alle unità. Le unità da ricognizione ricevono XP anche quando durante l'esplorazione scoprono una Meraviglia naturale.

SPENDERE XP

Quando un'unità ha accumulato abbastanza XP per acquistare una promozione, sul suo pannello si attiva il pulsante Promuovi unità (è necessario però che l'unità abbia ancora punti movimento a disposizione). Selezionando tale pulsante verrà visualizzata una lista delle promozioni disponibili. Per sceglierne una è sufficiente selezionarla: gli XP saranno consumati e l'unità acquisirà la promozione immediatamente. Quest'operazione richiede un turno. Dopo due promozioni, avrai la possibilità di assegnare un nome personalizzato all'unità selezionando il pulsante Dai un nome all'unità.

ELENCO DELLE PROMOZIONI

In *Civilization VI* ci sono decine di promozioni diverse. Ogni classe di unità (da mischia, cavalleria, a distanza, eccetera) ha un albero di promozioni dedicato. Alcune promozioni, per essere disponibili, richiedono che l'unità abbia già acquisito altre promozioni specifiche.

Se un'unità ha una promozione disponibile, essa apparirà nella lista quando selezionerai il pulsante Promuovi unità.

Per un elenco completo di tutte le promozioni consulta la sezione apposita della Civilopedia.

BARBARI E VILLAGGI TRIBALI

Nelle prime fasi di gioco, diciamo i primi 25-50 turni, gran parte dei tuoi sforzi dovrebbero essere rivolti all'esplorazione del mondo. Nel corso dell'esplorazione incontrerai quasi certamente Villaggi tribali e barbari. I primi sono una cosa positiva, i secondi no.

VILLAGGI TRIBALI

I Villaggi tribali sono meno civilizzati delle altre nazioni, ma sono amichevoli. Ogni Villaggio fornisce un beneficio casuale alla prima civiltà che entra nella sua casella, dopodiché scompare dal gioco.



BENEFICI DEI VILLAGGI

Sopravvissuti

Il Villaggio fornisce un Costruttore o un Commerciante nella città più vicina, oppure incrementa la sua popolazione.

Scienza

Il Villaggio fornisce una tecnologia gratuita alla tua civiltà (per esempio la Lavorazione del bronzo o la Muratura), un impulso tecnologico (50% della ricerca necessaria per ottenere una tecnologia) o persino più impulsi tecnologici.

Militare

Se il Villaggio è stato scoperto da un'unità militare ferita, questa riceve un bonus alla salute. Il Villaggio può anche fornire uno Scout gratuito o una quantità di XP all'unità in questione.

Fede
A seconda dell'epoca, il Villaggio fornisce una quantità piccola, media o grande di Fede.

Tesoro
Il Villaggio regala dell'Oro alla tua civiltà!

Cultura
Il villaggio fornisce una Reliquia gratuita oppure uno o due impulsi civici (50% della Cultura necessaria per ottenere un Progresso civico).

BARBARI

I barbari sono bande nomadi di canaglie che odiano la civiltà e tutto ciò che ne deriva. Essi attaccano le tue unità e città e saccheggiano i tuoi miglioramenti. Non sono affatto simpatici.

Man mano che la tua civiltà cresce, i barbari diventano sempre meno minacciosi, ma nelle prime fasi di gioco possono costituire un problema serio.

AVAMPOSTI BARBARICI

I barbari provengono da "avamposti" che possono apparire casualmente in una qualsiasi casella non visibile alla tue unità. Ogni unità di barbari appartiene a un particolare avamposto; distruggendolo porrai fine alla generazione di barbari in quella regione.

Ci sono tre tipi di avamposti barbarici:

Navale
Situato sulla costa, genera unità navali.

Cavalleria
Compare nell'entroterra, vicino a una risorsa Cavalli.

Mischia
Tutti gli altri.



RICOMPENSA PER LA DISTRUZIONE DI UN AVAMPOSTO

In seguito alla distruzione di un Avamposto barbarico riceverai una ricompensa in Oro e un "impulso" verso la tecnologia Lavorazione del bronzo, che ti renderà più facile acquisirla. E poi naturalmente c'è il beneficio principale, e cioè il fatto che non sarai più tormentato da bande di saccheggiatori.

NUOVI AVAMPOSTI

Gli Avamposti barbarici possono comparire in qualsiasi casella neutrale posta al di fuori del raggio di visione delle città e delle unità. Se vuoi impedire la comparsa di Avamposti barbarici vicino ai tuoi confini, espandi la tua civiltà e colloca unità sulle colline in modo da tenere sotto controllo quanto più territorio possibile.

UNITÀ BARBARICHE

Gli Avamposti barbarici possono creare quasi ogni tipo di unità presente nel gioco, dai Guerrieri ai Lancieri, dai Cannoni ai Carri armati. Specificatamente, possono creare unità equivalenti a quelle delle civiltà più avanzate.

Ogni Avamposto genera per prima cosa uno Scout, che andrà alla ricerca di bersagli. Se vieni avvistato da uno Scout barbaro, questi tornerà al suo Avamposto e comincerà a costruire unità per un'invasione o un'incursione. Fa' attenzione: il prossimo bersaglio sarà la tua civiltà! Se non ti muovi in fretta, presto vedrai un gruppo di barbari ai tuoi confini, pronti a distruggere i tuoi miglioramenti o a conquistare le tue città.

Per questo motivo è importante esplorare periodicamente i territori appena oltre i tuoi confini, distruggendo gli Avamposti prima che diventino una minaccia.

UNITÀ NAVALI BARBARICHE

Gli Avamposti barbarici sulla costa possono creare unità navali (anche queste equivalenti a quelle prodotte dalle civiltà più potenti nella partita).

Queste unità minacceranno le tue coste, distruggeranno i miglioramenti marini e attaccheranno le sfortunate unità terrestri che si avvicinano troppo alla riva, arrivando addirittura ad assediare le tue città! È importante creare e mantenere una flotta in grado di contrastarle, ma il modo migliore per fermare i loro attacchi consiste nel distruggere gli Avamposti costieri.

Attenzione: un'unità navale barbara che dovesse imbattersi in unità imbarcate, le distruggerà!

UNITÀ CIVILI CATTURATE

I barbari catturano tutte le unità non combattenti (Coloni e Costruttori) che incontrano. In questo caso conducono l'unità catturata nel loro accampamento più vicino, da cui potrà essere recuperata da qualsiasi giocatore. Se una delle tue unità civili dovesse essere catturata, assicurati di inseguirla e recuperarla prima che lo faccia qualcun altro!

LA FINE DEI BARBARI

I barbari possono sopravvivere fino alla fine della partita. Tuttavia, man mano che gli imperi acquisiscono nuovi territori, le possibilità che appaia un nuovo Avamposto barbarico si riducono sempre di più. Nel momento in cui l'intero mondo sarà civilizzato i barbari scompariranno.

CITTÀ

Le città sono vitali per il successo di una civiltà: è grazie a loro che puoi costruire unità, distretti, edifici, Meraviglie e progetti. Inoltre consentono di ricercare nuove tecnologie e Progressi civici e di accumulare ricchezza. È impossibile vincere se non si dispone di città potenti, dislocate in luoghi strategici.

COME COSTRUIRE LE CITTÀ

Le città sono fondate dai Coloni. Se un Colono si trova in un punto in cui è possibile costruire una città, apparirà il pulsante dell'azione Fonda città. Seleziona tale pulsante e il Colono sparirà per essere rimpiazzato da una città nuova di zecca.

DOVE COSTRUIRE LE CITTÀ

Le città devono essere fondate in luoghi con grande disponibilità di Cibo, Produzione e risorse. All'inizio della partita ha un'importanza critica costruire le città in una posizione che ha facile accesso all'acqua, per esempio su un fiume o in un esagono costiero. Senz'acqua, il tuo popolo sarà condannato a condurre una dura vita in un piccolo insediamento. Le città costruite in collina guadagnano un bonus difensivo che le rende più difficili da conquistare.

Più avanti nel corso del gioco, quando le posizioni vicine all'acqua cominceranno a scarseggiare per il gran numero di città sulla mappa, potrai fornire acqua a una nuova città costruendo un distretto Acquedotto, a patto che ci sia una montagna, un fiume o un'oasi entro due caselle. Scegli con cura la posizione delle tue città!

La restrizione principale è questa: non è possibile costruire una città a una distanza inferiore di 3 caselle da un'altra, o in una casella direttamente adiacente ai confini di un'altra civiltà.

IL BANNER DELLA CITTÀ

Il banner della città compare nella mappa principale e fornisce molte informazioni utili in formato compatto. Tra le altre cose indica la forza della città, se possiede mura, quanti turni mancano prima che la sua popolazione cresca, cosa sta producendo e quale religione segue. selezionare banner di una città che appartiene a un'altra civiltà aprirà la schermata della diplomazia.

LA SCHERMATA DELLA CITTÀ

Seleziona il banner di una città per aprire la sua schermata. Qui potrai controllare con precisione ogni aspetto della sua gestione. La schermata contiene i seguenti elementi:



PULSANTI PER LE OPZIONI DELLA CITTÀ

La parte superiore del pannello include pulsanti per le seguenti azioni: Dettagli della città, Acquista casella, Gestione cittadini, Acquista oggetti in cambio d'Oro, Acquista oggetti in cambio di Fede e Cambia Produzione.

DETTAGLI DELLA CITTÀ

Questo pannello incredibilmente utile fornisce tutti i dettagli della città, inclusa la crescita della popolazione, l'Attrattiva, le Abitazioni, gli edifici, i distretti, le Meraviglie e altro ancora.

CRESCITA DELLA POPOLAZIONE

Questo pannello mostra la crescita della popolazione cittadina, con le entrate e il consumo di Cibo. Assicurati sempre che la tua gente sia ben nutrita: se il numero dei cittadini supera le entrate di Cibo, la popolazione comincerà a declinare.

ATTRATTIVA
Questo pannello visualizza il livello di soddisfazione dei tuoi cittadini e i dettagli dell'Attrattiva cittadina. La Felicità misura la soddisfazione dei tuoi cittadini in una singola città e dipende dal fatto che la sua popolazione abbia accesso a una quantità di Attrattiva sufficiente. Serve 1 Attrattiva ogni 2 cittadini, a partire da una popolazione di 3. Una città Contenta non avrà alcun modificatore, mentre se è Felice godrà di un bonus del 10% alla crescita e del 5% delle rese. Una città Beata avrà la crescita incrementata del 20% e le rese del 10%. Parimenti, una quantità di Attrattiva troppo bassa creerà malcontento fra i cittadini, al che la crescita e le rese subiranno un modificatore negativo. Quando la città diventerà Irrequieta, la sua crescita si arresterà completamente e potrebbero formarsi spontaneamente delle unità di partigiani ribelli.

L'Attrattiva proviene da tante fonti diverse. Ogni risorsa di lusso può dare 1 Attrattiva a una città: il numero di città a cui fornisce questo bonus dipende dall'epoca della risorsa. L'Arena, nel Quartiere dei divertimenti, aumenta l'Attrattiva nella città in cui è costruita. Anche lo Zoo e lo Stadio forniscono Attrattiva, ma su base regionale. Esistono poi delle Meraviglie che danno Attrattiva. Infine, alcune Credenze religiose e politiche di governo forniscono Attrattiva.

ABITAZIONI
Questo pannello mostra la popolazione che tua città può supportare. Se la popolazione si avvicina troppo al limite, la crescita può rallentare considerevolmente. Puoi ottenere Abitazioni aggiuntive da molte fonti, come edifici, Progressi civici e distretti. Inoltre è possibile aumentare le Abitazioni attraverso le fattorie, aumentando l'accesso all'acqua dolce e con alcuni Grandi Personaggi.

ANALISI DELLA CITTÀ
Questo pannello mostra i distretti, gli edifici, le Meraviglie e le Basi commerciali presenti nella città e nel territorio circostante.

RELIGIONE
Questo pannello riporta una lista dettagliata delle religioni presenti nella città, incluso il tuo Pantheon e la tua religione, oltre a eventuali "intrusi" dall'esterno.

ACQUISTA CASELLE
Attiva/disattiva la lente Acquista casella, che ti permette di acquistare una casella (se puoi permettertelo). Seleziona questo pulsante per sapere quanto costerà la casella successiva (ricorda che il prezzo delle caselle sale a ogni acquisto). Per acquistare una casella disponibile basta selezionarla.

GESTIONE CITTADINI
Attiva la lente Gestione cittadini, che ti permette di assegnare i cittadini alle varie caselle. Per ulteriori dettagli leggi la sezione I tuoi cittadini al lavoro, qui sotto.

ACQUISTA UN OGGETTO IN CAMBIO D'ORO
Se hai abbastanza Oro, puoi acquistare direttamente un'unità o un edificio.

ACQUISTA UN OGGETTO IN CAMBIO DI FEDE
Se hai cambiato idea o vuoi modificare la coda di produzione perché la situazione è cambiata, puoi farlo selezionando il pulsante Produzione.

CAMBIA PRODUZIONE
Se hai una nuova idea, o vuoi modificare la coda di produzione perché la situazione è cambiata, puoi farlo selezionando il pulsante Cambia Produzione, oppure direttamente sul pulsante "In produzione..." sulla bandiera della città.

RESE DELLA CITTÀ
La barra orizzontale subito sotto i pulsanti delle opzioni della città mostra le entrate cittadine di Cibo, Produzione, Fede, Oro, Scienza e Cultura. Ognuna di queste voci è un pulsante radiale che permette di "concentrare" i tuoi cittadini su tale resa nel caso tu voglia prediligerla rispetto alle altre. Scorri fino a un pulsante con lo stick sinistro e premi A una volta per esprimere una priorità, premi ancora per limitarla e premi una terza volta per tornare ai valori predefiniti.

TITOLO DELLA CITTÀ
Il titolo riporta il nome della città.

STATISTICHE DELLA CITTÀ
Mostra le statistiche attuali: numero di edifici, numero di cittadini religiosi, Attrattiva e Abitazioni.

IL MENU DI PRODUZIONE
Questo menu mostra l'oggetto (unità, edificio, Meraviglia, progetto) attualmente in produzione, insieme al numero di turni necessari per il suo completamento. Seleziona l'icona Produzione per ordinare alla città di interrompere la produzione in corso e passare a produrre qualcos'altro.

ACQUISTA
Seleziona Acquista per ordinare alla città di acquistare un elemento. Apparirà il menu di acquisto: seleziona l'elemento desiderato per acquistarlo. Nota che la città non sta necessariamente acquistando l'oggetto che sta costruendo in quel momento: dopo l'acquisto la costruzione proseguirà normalmente (a meno che ciò non risulti impossibile). Così, per esempio, se una città stava costruendo un Arciere e mancavano 4 turni al suo completamento e tu acquisti un Arciere, da una parte riceverai subito l'Arciere acquistato, dall'altra, dopo 4 turni, riceverai quello che avevi ordinato di costruire (a meno che, naturalmente, tu non decida di cambiare produzione dopo l'acquisto).

UNITÀ NELLE CITTÀ

UNITÀ MILITARI

Una città può essere occupata da una sola unità militare alla volta per ciascun tipo (terrestre, navale, di supporto). In questo caso si dice che l'unità serve da guarnigione e la città riceve un importante bonus difensivo. Altre unità militari amiche possono attraversare la città, ma non possono terminarvi il turno: questo significa che quando costruisci un'unità militare in una città che ha già una guarnigione, prima della fine del tuo turno dovrai spostare fuori una delle due unità.

UNITÀ CIVILI

Una città può essere occupata da una sola unità civile alla volta (Costruttore, Colono, Commerciante non assegnato a una Rotta o Grande personaggio). Altre unità civili amiche possono attraversare la città, ma non possono terminarvi il turno.

UNITÀ DI SUPPORTO

Una città può essere occupata da una sola unità di supporto alla volta (Ariete, Torre d'assedio, Antiaerea eccetera). Altre unità di supporto amiche possono attraversare la città, ma non possono terminarvi il turno.

In definitiva, alla fine di un turno una città può contenere al massimo tre unità: una militare, una di supporto e una civile.

COSTRUZIONE NELLE CITTÀ

In una città è possibile costruire edifici, Meraviglie o unità, ma solo una cosa per volta. Quando una costruzione è completata compare il messaggio di avviso SCEGLI LA PRODUZIONE: selezionalo per accedere al menu di costruzione e scegliere l'oggetto successivo da costruire.

IL MENU DI PRODUZIONE

Il Menu di produzione visualizza tutte le unità, gli edifici e le Meraviglie che si possono costruire in una città in un dato momento. Man mano che la tua tecnologia si sviluppa e acquisisci Progressi civici, nuove voci saranno aggiunte alla lista, mentre quelle obsolete spariranno. Ogni voce indica quanti turni saranno necessari per completare la produzione.

Se una voce è grigia significa che la costruzione al momento non è possibile. In tal caso puoi evidenziarla per vedere quali requisiti devono essere soddisfatti.

MODIFICARE LA PRODUZIONE

Se vuoi cambiare l'oggetto in costruzione in una città, puoi farlo nella Schermata della città o selezionando l'icona' dell'oggetto nella parte destra della sua bandiera. La Produzione già spesa per l'oggetto originale non si applica a quella nuova; tuttavia rimane "in memoria". Questo significa che è possibile recuperarla quando si ordina alla città di ricominciare la produzione originale, che riprenderà da dove si era interrotta.

COSTRUIRE UNITÀ

In una città è possibile costruire un numero illimitato di unità, finché sono disponibili le risorse necessarie e le unità stesse non sono obsolete. Dal momento che una città può contenere solo un'unità militare, una civile e una di supporto, spesso è necessario spostare fuori le unità appena costruite.

DISTRETTI ED EDIFICI

In *Civilization VI* gli edifici non sono più ammassati nel centro cittadino, ma si estendono sul territorio con i loro distretti. La mappa è più importante che mai, dal momento che il gioco richiede di prendere decisioni importanti sul piazzamento strategico di molti elementi. Per esempio, i Campus e i Luoghi Santi ricevono bonus speciali alle rese se si trovano vicino a una montagna (Scienza nel primo caso, Fede nel secondo), ma solo i Campus traggono beneficio anche dalle foreste pluviali.

COSTRUIRE DISTRETTI

Quando una città è pronta per costruire qualcosa, appare il Menu di produzione. I distretti disponibili per la costruzione appaiono anch'essi in questo menu. Seleziona un distretto per ordinare alla città di cominciare a costruirlo: così facendo si aprirà la lente utilizzata per il suo piazzamento. Il sistema visualizzerà le differenti rese disponibili nelle caselle che circondano il Centro cittadino per facilitare la tua scelta sul posizionamento del distretto. La lente ti mostrerà anche quali caselle non sono disponibili, dato che alcuni distretti hanno dei requisiti ben precisi (per esempio, è impossibile costruire un Accampamento adiacente a un Centro cittadino). Se vedi una posizione ideale nelle vicinanze, ma non possiedi ancora quella casella, puoi acquistarla dall'interno della lente stessa e cominciare la costruzione del distretto.

BONUS PER LA POSIZIONE

Come abbiamo detto, ogni distretto può ricevere dei bonus a seconda di come viene piazzato sulla mappa.

Campus

Bonus standard per ogni montagna adiacente; bonus minore per ogni casella di foresta pluviale adiacente.

Luogo Santo

Grande bonus per ogni Meraviglia naturale adiacente; bonus standard per ogni casella adiacente di montagna; bonus minore per ogni casella di bosco adiacente.

Snodo commerciale

Bonus standard per ogni fiume o Porto adiacente; bonus minore per il piazzamento accanto ad altri distretti.

Piazza del Teatro

Bonus standard per ogni Meraviglia adiacente; bonus minore per ogni casella di foresta pluviale e ogni altro distretto adiacente.

Porto
Bonus standard per il piazzamento accanto a risorse marine; bonus minore per ogni altro distretto adiacente.

Zona industriale
Bonus standard per il piazzamento accanto a miniere e cave; bonus minore per ogni altro distretto adiacente.

Accampamento
Non può essere adiacente a un altro Accampamento o al Centro cittadino.

Acquedotto
Dev'essere piazzato in una singola casella situata tra il Centro cittadino e una fonte d'acqua dolce (montagna, fiume o lago). La fonte d'acqua in questione non può essere adiacente al Centro cittadino.

Aerodromo
Non si può costruire in collina.

Spazioporto
Non si può costruire in collina.

EDIFICI

Quando un distretto è completato, si può cominciare a popolarlo di edifici. La costruzione di questi ultimi può essere ordinata attraverso il Menu di produzione, proprio come i distretti. Alcuni edifici hanno dei prerequisiti, come la costruzione di altri edifici o l'acquisizione di una specifica tecnologia o Progresso civico; questi non saranno visibili nel Menu di produzione.

Nota che alcuni edifici, come il Monumento, sono già disponibili anche quando non possiedi alcun distretto. Tali edifici si trovano nel Centro cittadino.

MERAVIGLIE

Le Meraviglie sono edifici speciali che occupano un'intera casella e hanno un impatto significativo sul gioco.

IL PALAZZO

Il Palazzo è un edificio speciale. In parte edificio, in parte Meraviglia, il Palazzo appare automaticamente nella prima città da te fondata, designandola come capitale del tuo impero. Se la tua capitale viene conquistata, il Palazzo viene automaticamente ricostruito in un'altra città, facendo di questa la nuova capitale. Se in futuro dovessi riconquistare la tua vecchia capitale, il Palazzo tornerà nella sua posizione originale.

Il Palazzo fornisce alla civiltà un piccolo contributo di Produzione, Scienza, Oro e Cultura, oltre a un singolo slot per Capolavori.

MANUTENZIONE

La maggior parte degli edifici ha un costo di manutenzione che dev'essere speso ogni turno per mantenerli in buono stato. I vari costi sono riportati nella sezione Edifici della Civilopedia, oppure puoi guardare il suggerimento temporaneo di ogni edificio nel Menu di produzione. Un altro metodo rapido consiste nel selezionare l'icona dell'Oro, proprio in cima allo schermo: così facendo otterrai la lista dei costi di manutenzione di tutti i tuoi edifici.

SFRUTTARE LA TERRA

Le città prosperano grazie al territorio che le circonda. I cittadini sfruttano la terra, estraendo dalle caselle Cibo, ricchezza, Produzione e Scienza. I cittadini possono lavorare solo nelle caselle che si trovano all'interno dei confini della civiltà e a una distanza massima di tre caselle dalla città. In ogni caso, una casella che si trova nel raggio d'azione di due o più città può essere sfruttata da una sola di esse.

ASSEGNARE I CITTADINI NELLE CASELLE

Man mano che una città cresce i cittadini saranno automaticamente assegnati a lavorare nelle caselle circostanti. L'obiettivo è ottenere un bilancio equilibrato di Cibo, Produzione e ricchezza. È possibile ordinare ai cittadini di lavorare in caselle specifiche, per esempio per massimizzare l'Oro o la Produzione. Per ulteriori dettagli leggi la sezione La schermata della città, qui sopra.



MIGLIORARE IL TERRITORIO

Alcune caselle forniscono naturalmente una buona quantità di Cibo, ricchezza e via dicendo, ma ce ne sono molte che possono essere "migliorate" per offrire una rendita ancora maggiore. Per far questo è necessario creare un Costruttore e ordinargli di creare miglioramenti come fattorie, miniere, piantagioni e così via, rendendo il territorio vicino alle città enormemente più produttivo. Ogni Costruttore può eseguire 3 azioni (che includono la costruzione di un miglioramento). Alcune civiltà hanno abilità speciali che permettono ai Costruttori di eseguire più azioni: quelli cinesi, per esempio, ne possono eseguire 4, e possono anche contribuire alla costruzione di una Meraviglia fornendo direttamente Produzione.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai Costruttori.

SPECIALISTI

Una volta fondata una città, tutti i suoi cittadini (la sua popolazione) saranno inizialmente impiegati nelle caselle intorno a essa per fornire Cibo, Produzione, Oro, ecc. In seguito potrai costruire distretti ed edifici che permettono di assegnare alcuni cittadini al lavoro in qualità di Specialisti.

Il Campus, per esempio, può contenere 3 edifici, e puoi assegnare uno specialista "Scienziato" a ciascuno di essi. Così, se hai costruito una Biblioteca e un'Università, potrai assegnare due specialisti Scienziati. Nota che non tutti gli edifici possono ospitare specialisti: per i dettagli, consulta la sezione Edifici nella Civilopedia.

Ci sono quattro diverse classi di specialisti. Ogni cittadino assume il tipo corrispondente all'edificio a cui viene assegnato come specialista.

Artista

Gli specialisti Artisti producono Cultura e sono assegnati a edifici di interesse culturale come i Musei.

Ingegnere

Gli specialisti Ingegneri aumentano la Produzione e sono assegnati ai distretti Zona industriale che contengono edifici legati alla produttività, come Botteghe e Fabbriche.

Mercante

Gli specialisti Mercanti rendono Oro e sono assegnati ai distretti Snodo commerciale che contengono edifici legati alla ricchezza, come Mercati e Banche.

Scienziato

Gli specialisti Scienziati generano Scienza e sono assegnati ai distretti Campus che contengono edifici legati alla ricerca, come Biblioteche e Università.

Prete

Gli specialisti Preti generano Fede e sono assegnati ai distretti Luogo Santo che contengono edifici legati alla religione, come Santuari e Templi.

ASSEGNARE GLI SPECIALISTI

Per assegnare uno specialista, apri la Schermata della città e seleziona il pulsante Gestione cittadini.
Poi seleziona l'icona del cittadino in un distretto per assegnarvi uno specialista. Un cittadino sarà rimosso da una casella nel territorio e assegnato a lavorare nel distretto. Se selezioni ancora la stessa posizione il cittadino
sarà rimosso dall'edificio e riassegnato al lavoro nei campi.

Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei cittadini nelle caselle o come specialisti, consulta la sezione dedicata alla Schermata della città.

EFFETTI DELL'ASSEGNAZIONE DEGLI SPECIALISTI SULLE ENTRATE DI UNA CITTÀ

Ricorda che i cittadini al lavoro nelle caselle contribuiscono alle entrate della città in termini di Cibo, Produzione, Oro, Cultura o Scienza. Quando diventa uno specialista, un cittadino interrompe la sua occupazione precedente e non sfrutta più il territorio intorno alla città. Di conseguenza, dopo aver creato uno specialista è una buona idea verificare la generazione di Cibo, Oro e Produzione della città per assicurarsi che non ci siano improvvise carenze.

CITTADINI DISOCCUPATI

Un cittadino che non lavora nelle caselle intorno alla città e non è uno specialista è "disoccupato". I disoccupati forniscono comunque 1 Oro ciascuno alla città, ma consumano Cibo tanto quanto gli altri.

COMBATTIMENTO CITTADINO

Le città possono essere attaccate e catturate dalle unità nemiche. Ogni città ha un "Forza di combattimento" determinata dalla sua posizione, dalle sue dimensioni, dall'eventuale presenza di una guarnigione e dalla costruzione di edifici difensivi come le Mura. Più alto è il valore difensivo di una città, più è difficile conquistarla. A meno che la città non sia molto debole o l'unità che la sta attaccando estremamente potente, probabilmente ci vorranno diversi turni per conquistarla.

Per maggiori dettagli sugli aspetti bellici del gioco, consulta la sezione Combattimento.

ATTACCARE UNA CITTÀ

Per attaccare una città nemica devi ordinare a un'unità da mischia di entrare nella sua casella. Si verificherà un round di combattimento, durante il quale sia la tua unità sia la città possono subire danni. Se i punti ferita della tua unità sono ridotti a zero, sarà distrutta; se i punti ferita della città sono ridotti a zero, la tua unità la conquisterà.

ATTACCARE CON UNITÀ A DISTANZA

È possibile indebolire le difese di una città con unità che attaccano a distanza, ma non è possibile conquistarla; per questo è necessario occuparla con un'unità da mischia. Analogamente, le unità aeree e quelle navali non possono conquistare una città, per quanto possano ridurne a zero le difese.

Per maggiori dettagli, consulta le sezioni dedicate al combattimento aereo e marino.

DIFENDERE UNA CITTÀ

Ci sono molti modi di migliorare la difesa di una città. È possibile stanziarvi una forte unità militare come guarnigione: un'unità da mischia aumenterà significativamente la sua forza difensiva, mentre un'unità che attacca a distanza potrà tirare sui nemici vicini.

Inoltre è possibile costruire Mura, che aumentano la forza della città e le permettono di bombardare i nemici. Inoltre una città costruita in collina riceve un bonus difensivo.

In ogni caso, non importa quanto potente sia una città; è sempre necessario supportarla con unità al suo esterno per indebolire gli attaccanti e impedire loro di circondarla. In questo caso infatti la sua linea di approvvigionamento risulterebbe interrotta e la città non potrebbe più riparare i danni subiti.

Per maggiori dettagli, consulta la sezione Combattimento.

CONQUISTARE UNA CITTÀ

Quando una tua unità entra in una città nemica hai due possibilità: distruggerla oppure annetterla, facendola diventare parte del tuo impero. Entrambe le scelte hanno importanti conseguenze nelle relazioni con le altre civiltà.

DISTRUGGERE LA CITTÀ

Una volta distrutta, una città scompare. Per sempre. Tutti i suoi edifici, le Meraviglie e i cittadini non esistono più. Sebbene questo possa dare un certo gusto, le conseguenze diplomatiche sono gravi: se radi al suolo una città, la tua bellicosità nei confronti della altre civiltà sarà triplicata.

Città indistruttibili

Non puoi distruggere una città che hai fondato tu stesso. Inoltre, non è possibile distruggere la capitale di una civiltà.

ANNETTERE LA CITTÀ

Se annetti la città, questa diventerà parte del tuo impero. Così facendo ne otterrai il completo controllo, proprio come se l'avessi fondata tu stesso. L'unico aspetto negativo di un'annessione è l'effetto della tua bellicosità nei rapporti con le altre civiltà. In epoca classica le conseguenze non sono gravi, perché la guerra fa parte della vita, ma a partire dall'epoca industriale diventano significative, perché non ci si può comportare in modo così "poco civilizzato". Al crescere della tua bellicosità le altre civiltà non si fideranno più di te; se il punteggio aumenta troppo, potrebbero denunciarti o arrivare addirittura a intraprendere azioni militari contro di te, perciò considera bene le tue decisioni!

CIBO, ACQUA E CRESCITA DELLE CITTÀ

L'abbondanza di cibo e acqua è il fattore più importante nell'ascesa di una civiltà umana. Se gli uomini sono costretti a impiegare praticamente ogni momento di veglia per cacciare o raccogliere il cibo per se stessi e le loro famiglie o tribù, rimane loro poco tempo da dedicare ad altre attività (come i dipinti rupestri, per esempio, o la creazione della scrittura, o la scoperta dei muoni). Ma se vi è cibo e acqua in abbondanza, allora tutto diventa possibile.

CITTÀ E CIBO

Una città richiede ogni turno 2 unità di Cibo per ogni cittadino per evitare di patire la fame. Una città ottiene Cibo (oltre che Produzione e Oro) assegnando i suoi cittadini al lavoro nel territorio che la circonda. La città può sfruttare qualsiasi casella in un raggio di tre spazi, a patto che questa ricada all'interno dei confini della sua civiltà e che non sia già sfruttata da un'altra città.

Se il giocatore non interviene la città assegnerà automaticamente i cittadini necessari alla produzione di Cibo. Se non riesce a produrne abbastanza comincerà a soffrire la fame, perdendo cittadini finché la situazione non si stabilizzerà.

ASSEGNARE MANUALMENTE I CITTADINI AL LAVORO NELLE CASELLE

È possibile assegnare manualmente i cittadini affinché lavorino in caselle specifiche: puoi anche far sì che la città si concentri per esempio sulla crescita, sulla Produzione o sull'Oro. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla Schermata della città.

CIBO E ATTRATTIVA

Il Cibo sostiene i tuoi cittadini e li fa crescere, ma se non li renderai anche felici fornendo loro una quantità sufficiente di Attrattiva, la crescita sarà rallentata, indipendentemente dal surplus di cibo a loro disposizione.

PROCURARSI PIÙ CIBO

Alcune caselle forniscono più Cibo di altre: le città fondate vicino a una o più di esse cresceranno più velocemente. Inoltre i Costruttori possono "migliorare" molte caselle costruendovi fattorie e aumentando così la loro resa agricola.

CASELLE MIGLIORI PER IL CIBO

Risorse bonus

Le caselle che contengono risorse bonus forniscono molto cibo dopo che vi avrai costruito il miglioramento appropriato. Queste risorse includono: banane, bestiame, cervi, pesce e grano. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai Costruttori e quella dedicata alle Risorse.

Caselle Oasi

Le Oasi forniscono moltissimo Cibo, soprattutto in confronto al deserto in cui solitamente si trovano.

Terreni allagati

I terreni allagati forniscono moltissimo cibo, perché le alluvioni periodiche rendono il terreno fertile.

Praterie e foreste pluviali

Anche queste caselle forniscono una buona quantità di Cibo.

Miglioramenti

I Costruttori possono realizzare fattorie nella maggior parte delle caselle per aumentare la produzione di Cibo.

EDIFICI, MERAVIGLIE E POLITICHE

Alcuni edifici, Meraviglie e politiche di governo influenzano la quantità di Cibo prodotto da una città o la dimensione che la sua scorta deve raggiungere perché la popolazione cresca (v. sotto).

CRESCITA DELLA CITTÀ

Ogni turno la popolazione di una città raccoglie una certa quantità di Cibo sfruttando le caselle che la circondano e varie altre fonti, come abbiamo descritto. I cittadini ne consumano immediatamente 2 unità per ogni punto di popolazione (quindi una città che ha popolazione 7 consumerà 14 unità di Cibo per turno). Quello che avanza viene immagazzinato nella "scorta per la crescita" della città.

LA SCORTA DI CIBO PER LA CRESCITA DI UNA CITTÀ

La scorta per la crescita di una città raccoglie tutto il surplus di Cibo prodotto ogni turno. Quando la quantità di Cibo accumulato raggiunge un livello specificato, la popolazione della città (cioè il numero dei cittadini) aumenta di 1; a questo punto la scorta si svuota e il processo ricomincia daccapo. La quantità di Cibo necessaria perché la popolazione cresca aumenta significativamente con le dimensioni della città.

Il pannello Dettagli della città, all'interno della Schermata della città, indica precisamente quanti turni mancano prima che la popolazione cresca; la voce Cibo nello stesso box indica la quantità di Cibo prodotta ogni turno.

COLONI E PRODUZIONE DI CIBO

I Coloni possono essere costruiti solo nelle città di dimensioni pari a 2 o superiori. Al loro completamento, la popolazione della città sarà ridotta di 1.

TECNOLOGIA

La tecnologia è uno dei motori della civiltà. Sono stati i progressi tecnologici nel campo dell'agricoltura e della pesca a permettere alle città di crescere e prosperare. Sono stati i progressi tecnologici negli armamenti e nelle costruzioni a permettere a certe città di respingere i barbari invidiosi che volevano depredarle e saccheggiarle. Sono stati i progressi tecnologici nel campo della medicina e dell'igiene a permettere di lottare contro l'altra grave minaccia per una civiltà: le malattie.

La tecnologia si acquisisce accumulando Scienza, un valore che rappresenta la quantità di conoscenze possedute da una civiltà. Ogni turno ciascuna civiltà riceve una determinata quantità di Scienza utilizzata per la ricerca. Ogni tecnologia ha un certo costo espresso in Scienza; più ricerca produrrai ogni turno, più breve sarà il tempo necessario per acquisire una nuova tecnologia.

TECNOLOGIA E SCIENZA

In *Civilization VI*, ogni tecnologia acquisita dà alla tua civiltà accesso a nuove unità, nuovi edifici, nuove risorse e/o nuove Meraviglie, oppure a qualche altro beneficio tangibile. Ogni nuova tecnologia rende la tua civiltà un po' più potente.



La tecnologia si acquisisce accumulando Scienza, un valore che rappresenta la quantità di conoscenze possedute da una civiltà. Ogni turno ciascuna civiltà riceve una determinata quantità di Scienza utilizzata per la ricerca. Ogni tecnologia ha un certo costo espresso in Scienza; quando ne avrai acquisito una quantità sufficiente, la nuova tecnologia sarà tua. A questo punto la riserva di Scienza verrà svuotata e dovrai ricominciare ad accumularla per sbloccare la tecnologia successiva.

DA DOVE PROVIENE LA SCIENZA?

La Scienza è prodotta dai tuoi cittadini (la popolazione delle tue città). Ogni turno ottieni una quantità base di Scienza pari alla popolazione combinata di tutte le tue città. Più grandi sono le tue città, maggiore sarà la quantità di Scienza generata. Inoltre guadagnerai 2 Scienza per il tuo palazzo. È possibile aumentare le entrate di Scienza costruendo determinati edifici o Meraviglie e adottando certe politiche di governo.

AUMENTARE LA SCIENZA E ACCELERARE LA RICERCA

Ecco alcuni modi per accelerare la ricerca (ossia l'acquisizione di nuove tecnologie).

Villaggi tribali

Alcuni Villaggi tribali ti doneranno una nuova tecnologia. Non sempre questo avviene, ma è uno dei tanti buoni motivi per cui conviene sempre cercarli e visitarli prima che lo faccia qualcun altro.

Commercio

Le Rotte commerciali possono fornire Scienza quando portano a città-stato scientifiche, o a città di altre civiltà dotate di un distretto Campus.

Distretti ed edifici

È possibile costruire in ogni città un distretto Campus con edifici che incrementano l'acquisizione di Scienza. La Biblioteca, per esempio, fornisce +2 Scienza e un punto Grande Scienziato per turno e permette l'assegnazione di uno specialista Scienziato. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata agli specialisti.

Meraviglie

Alcune Meraviglie possono contribuire grandemente allo sviluppo tecnologico della tua civiltà. La Grande Biblioteca, per esempio, fornisce +2 Scienza ogni turno e impulsi tecnologici gratuiti per tutte le tecnologie di epoca antica e classica. Per ulteriori informazioni consulta la sezione della Civilopedia dedicata alle Meraviglie.

Grandi Scienziati

Un Grande Scienziato può fornire una varietà di bonus scientifici diversi, a seconda del personaggio. Albert Einstein, per esempio, produce un impulso tecnologico per una tecnologia casuale di epoca moderna o atomica e fornisce +4 Scienza a tutte le tue Università.

Politiche

Varie politiche di governo presenti nel gioco potranno fornirti Scienza aggiuntiva. Per esempio, la politica Ricerca militare fornisce +1 Scienza per ogni Accademia militare e ogni Porto internazionale.

SCEGLIERE LA TECNOLOGIA DA ACQUISIRE

Fondata la tua prima città, apparirà il menu Scegli la ricerca, dove potrai selezionare una tecnologia da acquisire. Trascorso qualche turno, e accumulata una quantità sufficiente di Scienza, potrai acquisire quella tecnologia. A quel punto il menu Scegli la ricerca apparirà di nuovo, chiedendoti di scegliere la tecnologia successiva. Nel gioco esistono oltre 65 tecnologie. Acquisendole tutte, potrai avviare il progetto Tecnologia futura, che incrementa il tuo punteggio finale.

IL MENU SCEGLI LA RICERCA

Quando avrai fondato la tua prima città, nel cerchio in basso a destra sullo schermo apparirà l'icona del Selettore Ricerca. A questo punto puoi premere X per aprire il menu del Selettore Ricerca. Nella parte alta del menu è mostrata la tecnologia appena acquisita. Sotto c'è il pulsante Apri l'Albero Tecnologie (ne riparleremo in seguito) e più sotto ancora l'elenco delle tecnologie disponibili in quel dato momento. Insieme a ciascuna tecnologia sono indicati il numero di turni necessari per acquisirla e gli edifici, i miglioramenti, le Meraviglie, ecc. che quella tecnologia "sbloccherà" (ovvero consentirà di costruire). Premi il pulsante - dopo aver selezionato un'icona o una tecnologia per ottenere maggiori informazioni su di essa.



Per scegliere una tecnologia basta selezionarla. Il menu Scegli ricerca si chiuderà e una grande icona comparirà nell'angolo in alto a sinistra dello schermo per indicare la tecnologia che stai studiando e il tempo necessario per completarla.

CAMBIARE LA TECNOLOGIA RICERCATA

È possibile cambiare in qualsiasi momento l'oggetto della tua ricerca. Per farlo, seleziona l'icona della tecnologia nel Vassoio sinistro dopo aver aperto quel menu premendo il pulsante L. Riapparirà il menu Scegli la ricerca, dove potrai selezionare una tecnologia diversa tra quelle disponibili. In seguito potrai sempre riprendere la ricerca sospesa dal punto in cui l'avevi lasciata: i progressi fatti in tal senso non andranno mai perduti.

QUALI TECNOLOGIE SONO DISPONIBILI

All'inizio del gioco è possibile effettuare la ricerca solo di un numero limitato di tecnologie come Allevamento di animali, Astrologia, Ceramica, Estrazione mineraria e Vela. Tutte le altre tecnologie presenti nel gioco richiedono dei prerequisiti tecnologici; in altre parole, non possono essere scoperte se prima non sono state acquisite altre tecnologie specificate.

Per esempio, le tecnologie Irrigazione e Scrittura richiedono la conoscenza della Ceramica. Se sceglierai di ricercare la Ceramica, quindi, al momento della sua acquisizione essa verrà rimossa dal menu Scegli la ricerca, mentre si renderanno disponibili le tecnologie Irrigazione e Scrittura.

Alcune tecnologie richiedono la conoscenza non di una, ma di due o tre tecnologie: queste non saranno disponibili se prima non avrai scoperto tutte le tecnologie propedeutiche.

IL POTENTE ALBERO DELLE TECNOLOGIE

Per vedere come tutto questo funziona nel gioco, esamina il fantastico Albero delle tecnologie, che riporta tutte le tecnologie con le loro dipendenze. Seleziona una tecnologia per ordinare di acquisirla: se la tua civiltà non conosce le eventuali tecnologie indicate come prerequisito, studierà e acquisirà anch'esse. L'Albero delle tecnologie calcola automaticamente la via più veloce per arrivare alla tecnologia richiesta, e naturalmente i precursori necessari saranno acquisiti nell'ordine mostrato.

Puoi accedere all'Albero delle tecnologie dal menu Scegli la ricerca o aprendo il vassoio sinistro con il pulsante L per poi selezionare l'icona della tecnologia e premere A.

LA VITTORIA SCIENTIFICA

Dopo aver scoperto un numero sufficiente di tecnologie, potrai costruire una serie di razzi per stabilire una colonia su Marte. Se riuscirai a farlo prima che un'altra civiltà vinca la partita in altro modo, otterrai una Vittoria tecnologica.

Consulta la sezione Vittoria per ulteriori informazioni sui vari modi di vincere una partita di *Civilization VI*.

CULTURA

La Cultura misura la dedizione e l'apprezzamento della tua civiltà nei confronti delle arti e delle scienze umanistiche: comprende tutto, dai dipinti rupestri alle statue Tiki. In questo gioco la Cultura permette di avanzare lungo l'Albero dei Progressi civici, sbloccando nuove politiche e nuove forme di governo. Inoltre è grazie a essa che il territorio delle tue città si espande: più Cultura generi, più velocemente si espanderanno i tuoi confini.

La cosa più importante, forse, è che la Cultura rappresenta un altro possibile cammino verso la vittoria.

PROGRESSI CIVICI E CULTURA

In *Civilization VI*, ogni Progresso civico acquisito ti dà accesso a politiche o forme di governo, oltre a edifici, distretti e attività diplomatiche.



L'acquisizione dei Progressi civici passa attraverso l'accumulo di Cultura. Ogni turno la tua civiltà riceve una quantità di Cultura, che viene aggiunta a un totale. Ogni Progresso civico costa una certa quantità di Cultura; quando ne hai accumulata abbastanza, acquisisci il Progresso civico. A questo punto il conteggio della Cultura viene azzerato e il processo ricomincia daccapo per il Progresso civico successivo.

DA DOVE PROVIENE LA CULTURA?

Come le altre rese, anche la Cultura proviene da molte diverse fonti:

Edifici e distretti
A partire dal Palazzo e dal Monumento, molti edifici e distretti possono aumentare la produzione culturale di una città. Il distretto Piazza del Teatro, per esempio, può ospitare diversi edifici che generano Cultura.

Meraviglie
Diverse Meraviglie possono fornire Cultura alle tue città.

Politiche
Alcune politiche, come la Confederazione commerciale, aumenteranno la Cultura della tua civiltà.

Abilità dei leader
Alcuni leader, come Pietro il Grande o Gorgo, hanno abilità speciali che permettono loro di accumulare cultura più rapidamente di altri.

Meraviglie naturali
Diverse Meraviglie naturali forniscono una resa culturale.

Città-stato
Tutti le città-stato acculturate forniscono Cultura quando invii loro i tuoi Emissari.

Credenze
Molte Credenze incrementano la Cultura accumulata.

Rotte commerciali
Commerciare con una civiltà che possiede una Piazza del Teatro fornirà Cultura.

SCEGLIERE IL PROGRESSO CIVICO DA ACQUISIRE

Quando avrai accumulato abbastanza Cultura da scegliere il tuo primo Progresso civico, nel cerchio in basso a destra apparirà l'icona Scegli Progresso Civico. Premendo X aprirai il menu Scegli Progresso Civico. A questo punto dovrai selezionare il Progresso che intendi studiare successivamente. Trascorso qualche turno, e accumulata una quantità sufficiente di Cultura, acquisirai anche quello. A quel punto il menu Scegli Progresso Civico apparirà di nuovo, chiedendoti di fare una nuova scelta. Nel gioco esistono molti Progressi civici: sbloccandoli tutti potrai avviare lo studio di Globalizzazione e social media, che incrementerà il tuo punteggio finale.

IL MENU SCEGLI PROGRESSO CIVICO

Ogni volta che devi scegliere un Progresso civico da acquisire, sul lato sinistro dello schermo apparirà il menu Scegli Progresso Civico. Nella parte alta del menu è mostrato il progresso appena acquisito (il primo disponibile è "Codice di leggi"). Sotto c'è il pulsante Apri l'Albero Progressi Civici (ne riparleremo in seguito) e più sotto ancora l'elenco dei Progressi disponibili in quel dato momento. Insieme a ciascun Progresso sono indicati il numero di turni necessari per acquisirlo e gli edifici, le politiche, le forme di governo, ecc. che quel Progresso "sbloccherà" (ovvero consentirà di ottenere). Premi il pulsante - dopo aver selezionato un'icona o un Progresso per ottenere maggiori informazioni.



Per scegliere un Progresso, selezionalo. Il menu Scegli Progresso Civico si chiuderà e una grande icona comparirà nell'angolo in alto a sinistra dello schermo per indicare il Progresso che stai studiando e il tempo necessario per acquisirlo.

CAMBIARE LA TECNOLOGIA RICERCATA

È possibile cambiare in qualsiasi momento l'oggetto della tuo studio. Per farlo, seleziona l'icona dei Progressi civici nel vassoio sinistro dopo aver aperto quel menu premendo il pulsante L. Il menu Scegli Progresso Civico riapparirà e potrai selezionare una voce diversa tra quelle disponibili. In seguito potrai sempre riprendere la ricerca del Progresso dal punto in cui l'avevi lasciato in sospeso: i progressi fatti in tal senso non andranno mai perduti.

QUALI PROGRESSI CIVICI SONO DISPONIBILI

All'inizio del gioco, è possibile studiare un solo Progresso civico, il Codice di leggi: tutti gli altri hanno uno o più Progressi come precondizione, che devono essere acquisiti prima che tu possa studiarli. Quando avrai imparato tutti i Progressi necessari, quelli appena sbloccati compariranno nel menu.

Per esempio, i Progressi Primo Impero e Misticismo richiedono la conoscenza del Commercio Internazionale. Se sceglierai di studiare il Commercio Internazionale, quindi, al momento della sua acquisizione esso verrà rimosso dal menu Scegli Progresso Civico, mentre si renderanno disponibili i Progressi Primo Impero e Misticismo.

Alcuni Progressi richiedono la conoscenza non di uno, ma di due o tre altri Progressi: questi non saranno disponibili se prima non avrai scoperto tutti i Progressi propedeutici.

IL POSSENTE ALBERO DEI PROGRESSI CIVICI

Per vedere come tutto questo funziona nel gioco, esamina il fantastico Albero Progressi Civici, che riporta tutti i Progressi Civici e spiega come si intrecciano tra di loro. Puoi selezionare un Progresso Civico per ordinare alla tua civiltà di acquisirlo: se la tua civiltà non conosce gli eventuali Progressi Civici indicati come prerequisiti, studierà e acquisirà anch'essi. L'Albero Progressi Civici calcola automaticamente la via più veloce per arrivare al Progresso Civico richiesto, e naturalmente i precursori necessari saranno acquisiti nell'ordine mostrato.

Puoi accedere all'Albero dei Progressi Civici dal menu Scegli Progresso Civico o aprendo il vassoio sinistro con il pulsante L per poi selezionare l'icona dei Progressi e premere il pulsante A..

LA VITTORIA CULTURALE

Se punti a diventare l'epicentro culturale del mondo, questo è il tipo di vittoria per te. La Vittoria culturale va alla prima civiltà che possiede un numero totale di Turisti stranieri che supera il numero di Turisti interni di ogni altra civiltà in gioco.

Il Turismo è generato dalle Rotte commerciali, da alcuni governi condivisi (o in conflitto) disponibili verso la fine della partita, dal Diritto di Passaggio, dai Capolavori ospitati dalla tua civiltà, dalle Reliquie ospitate dalla tua civiltà, dai Luoghi Santi, dai Parchi nazionali, dai Manufatti e dalle Meraviglie.

Consulta la sezione sulla vittoria per ulteriori informazioni sui vari modi di vincere una partita di *Civilization VI*.

COSTRUTTORI E MIGLIORAMENTI

I Costruttori rappresentano gli uomini e le donne che costruiscono il tuo impero con il loro sudore. Sono loro a disboscare i boschi e le foreste e a costruire le fattorie che nutrono la tua città. Sempre loro scavano le miniere che ti forniscono prezioso oro e utile ferro. Sebbene non siano unità militari, i Costruttori sono fondamentali.

I miglioramenti aumentano la Produzione, l'Oro e/o il Cibo ottenuti dalle caselle; inoltre permettono di ottenere i bonus speciali forniti da alcune risorse specifiche. Se non sviluppi il tuo territorio, la tua civiltà verrà quasi certamente travolta dalle altre.

CREARE COSTRUTTORI

I Costruttori sono addestrati nelle città, proprio come tutte le altre unità.

I COSTRUTTORI E IL COMBATTIMENTO

I Costruttori sono unità civili. Quando un'unità militare nemica entra nella loro casella vengono immediatamente catturati. Se feriti possono curarsi come le altre unità, ma non ricevono esperienza né possono acquisire promozioni. I Costruttori non possono attaccare né danneggiare in alcun modo le altre unità, perciò se si trovano in territorio pericoloso è una buona idea raggruppare un'unità militare nella loro stessa casella per proteggerli.

IL PANNELLO DELLE AZIONI DEI COSTRUTTORI

Quando un Costruttore attivo si trova in una casella in cui può fare qualcosa, per esempio costruire un miglioramento o disboscare, apparirà il Pannello delle azioni. Questo pannello mostra tutte le possibili azioni che un Costruttore può intraprendere nella posizione attuale. Seleziona un'azione usando lo stick destro per scorrere la lista e, una volta raggiunta la voce desiderata, premi il pulsante A per ordinare all'unità di mettersi al lavoro. Le azioni sono istantanee, ma ogni Costruttore ha solo un certo numero di "cariche" (indicate sul Pannello) prima di uscire dal gioco.

DISBOSCARE IL TERRENO

Dopo che la loro civiltà ha acquisito la tecnologia Estrazione mineraria, i Costruttori possono disboscare le caselle che contengono un bosco. Quando la civiltà ha appreso la Lavorazione del bronzo, possono eliminare le foreste pluviali. Infine, quando la civiltà ha acquisito la tecnologia Irrigazione, i Costruttori possono prosciugare le paludi.

Ricorda che, se da un lato disboscare le caselle per accedere alle risorse vicino a una città può sembrare una tattica proficua, anche mantenere integro il territorio presenta alcuni vantaggi. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata ai terreni.

COSTRUIRE STRADE

I Costruttori **non possono** costruire strade. Le strade sono costruite dai Commercianti durante il loro tragitto lungo le Rotte commerciali che collegano due città o, più avanti nel gioco, dagli Ingegneri militari. Possono attraversare qualsiasi tipo di terreno e di caratteristica, tranne le montagne, le Meraviglie naturali, il ghiaccio e ovviamente l'acqua (coste, laghi e oceani). Inoltre possono attraversare senza problemi caselle che contengono risorse e/o miglioramenti.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle strade.

COSTRUIRE MIGLIORAMENTI

Una volta che una civiltà ha sviluppato la tecnologia appropriata i suoi Lavoratori possono costruire miglioramenti.

DOVE SI PUÒ COSTRUIRE UN MIGLIORAMENTO

I miglioramenti si possono costruire solo in determinate caselle: per esempio, è impossibile costruire una fattoria sul ghiaccio, o una miniera su una risorsa Bestiame. Il Pannello delle azioni dei Costruttori visualizza solo i miglioramenti che sono appropriati per la casella occupata dall'unità attiva e che hanno come requisito una tecnologia già acquisita dalla tua civiltà.

Pista d'atterraggio

Questo miglioramento moderno può essere costruito in qualsiasi casella non collinosa dopo la scoperta del Volo. Solo gli Ingegneri militari possono costruire le Piste d'atterraggio, che forniscono due slot per aerei.

Campo
Il miglioramento Campo richiede l'Allevamento di animali; è possibile costruire un Campo su una risorsa Cervi, Pellicce, Avorio,o Tartufi per aumentare la resa in Oro della casella.

Fattoria
La Fattoria è il primo miglioramento disponibile e quello più comunemente costruito. Quando inizia il gioco tutte le civiltà sono in grado di realizzarne una. Le Fattorie si possono costruire in pianura o prateria o sopra una risorsa Riso o Grano.

Pescherecci
La scoperta della tecnologia Vela sblocca la costruzione di Pescherecci sulle risorse Balene, Pesce, Granchi e Perle.

Forti
Il Forte è un miglioramento speciale che può essere costruito dagli Ingegneri militari o dalle Legioni romane dopo la scoperta della Lavorazione del ferro. Un Forte protegge le unità militari racchiuse al suo interno. Si può costruire solo in caselle amiche o neutrali, sopra qualsiasi terreno o risorsa. Tuttavia, se nella casella è già presente un altro miglioramento questo sarà rimosso. Il Forte è distrutto quando un'unità ostile entra nella casella o quando la casella entra a far parte del territorio di un'altra civiltà.

Segheria
Le Segherie aumentano la resa di un bosco di 1 Produzione senza distruggere il bosco stesso. Se la Segheria è accanto a un fiume, la resa sarà ulteriormente aumentata di 1 Produzione. Questo miglioramento è sbloccato dalla tecnologia Meccanica.

Miniera
Le Miniere si possono costruire solo dopo che la civiltà ha acquisito la tecnologia Estrazione mineraria. Aumentano la Produzione di molte caselle. Si possono costruire in collina o su una varietà di risorse metalliche strategiche o di lusso.

Pozzi petroliferi e Piattaforme petrolifere
I Pozzi e le Piattaforme petrolifere sono miglioramenti moderni che vanno costruiti su una risorsa Petrolio e aumentano la resa della casella di 2 Produzione.

Pascolo
Sbloccato dall'Allevamento di animali, questo miglioramento si può costruire su una risorsa Bestiame, Cavalli o Pecore per aumentare la resa della casella di 1 Produzione.

Piantagione
Questo miglioramento è sbloccato dall'Irrigazione e si può costruire su Banane, Agrumi, Cacao, Caffè, Cotone, Tinture, Incenso, Seta, Spezie, Zucchero, Tè, Tabacco e Vino per aumentare la resa della casella di 1 Oro.

Cava
Dopo aver scoperto l'Estrazione mineraria si può costruire una Miniera su una risorsa Gesso, Marmo o Pietra per aumentare la resa della casella di 1 Produzione.

Villaggio vacanze
Dopo la scoperta della Radio diventa possibile costruire un Villaggio vacanze in una casella di prateria, pianura o deserto in cui non è presente una collina. La casella dev'essere sulla costa e avere un Appeal pari a 2 o superiore. I Villaggi vacanze forniscono Oro e Turismo pari al loro Appeal.

SACCHEGGIARE STRADE E MIGLIORAMENTI
Le unità nemiche possono "saccheggiare" strade e miglioramenti, rendendoli temporaneamente inservibili: niente risorse, niente bonus al movimento e così via. Un'unità può addirittura saccheggiare i miglioramenti della sua stessa civiltà, tipicamente per negare il loro uso a un nemico.

BOTTINO DI UN SACCHEGGIO
Un'unità che saccheggia un miglioramento può ottenere un "bottino" che varia a seconda del tipo di miglioramento, della velocità della partita e dell'epoca.

RIPARARE STRADE E MIGLIORAMENTI
Un Costruttore può riparare strade e miglioramenti saccheggiati. L'azione richiede un turno, ma non consuma alcuna "carica" del Costruttore.

ELENCO DELLE AZIONI DI UN COSTRUTTORE



Costruisci Fattoria: Costruisce un miglioramento Fattoria nella casella attuale. Le Fattorie incrementano la produzione di Cibo della casella. Alcune risorse, come il Grano, possono essere sfruttate solo da una Fattoria.



Costruisci Miniera: Costruisce un miglioramento Miniera nella casella attuale per aumentare la sua Produzione. Alcune risorse, come Ferro o Diamanti, possono essere sfruttate solo da una Miniera.



Costruisci Segheria: Costruisce un miglioramento Fattoria nella casella attuale che contiene un bosco. Le Segherie aumentano la Produzione.



Costruisci Pascolo: Costruisce un Pascolo nella casella attuale che contiene una risorsa come Cavalli o Bestiame.



Costruisci Campo: Costruisce un Campo nella casella attuale che contiene una risorsa come Pellicce o Cervi.



Costruisci Piantagione: Costruisce una Piantagione nella casella attuale. Le Piantagioni sono necessarie per accedere a molte risorse di lusso.



Costruisci Cava: Costruisce una Cava nella casella attuale. Le risorse di Marmo possono essere sfruttate solo da una Cava.



Costruisci Pozzo petrolifero: Costruisce un Pozzo petrolifero nella casella attuale (terrestre) per accedere alla risorsa Petrolio presente.



Rimuovi foresta pluviale: Ordina al Costruttore di eliminare la caratteristica foresta pluviale dalla casella, rimuovendo anche tutti benefici apportati da essa.



Rimuovi bosco: Ordina al Costruttore di eliminare la caratteristica bosco dalla casella, rimuovendo anche tutti benefici apportati da esso.



Rimuovi palude: Ordina al Costruttore di prosciugare la casella, eliminando la palude.



Ripara: Ripara i danni causati dal saccheggio della casella. I miglioramenti e le risorse della casella non possono essere sfruttati fino a riparazione avvenuta.



Elimina: Elimina per sempre l'unità attiva. Riceverai in cambio un po' d'Oro.

ELENCO DELLE AZIONI DI UN INGEGNERE MILITARE



Costruisci strada: Costruisce un miglioramento strada nella casella attuale. È possibile costruire una strada in qualsiasi casella terrestre accessibile.



Costruisci Pista d'atterraggio Costruisce un miglioramento Pista d'atterraggio. Fornisce slot per aerei.



Costruisci Forte: Costruisce un miglioramento Forte. Aumenta la forza difensiva in combattimento.

FORME DI GOVERNO

Le forme di governo ti permettono di personalizzare la tua civiltà e adattarla al tuo stile di gioco. Ogni forma di governo offre varie combinazioni di slot che possono contenere diversi tipi di politiche, ognuna delle quali fornisce bonus specifici. Uno slot militare, per esempio, può contenere politiche di ambito militare, ma ci sono anche slot economici e diplomatici. Inoltre alcuni governi offrono slot jolly, che possono contenere politiche jolly o qualsiasi altro tipo di politica.

Le forme di governo disponibili sono sbloccate attraverso l'Albero dei Progressi civici, il che significa che cambieranno nel corso della partita. All'inizio avrai a disposizione un semplice governo con un piccolo numero di slot. Nelle epoche successive, tuttavia, verranno sbloccati più slot in combinazioni diverse. Oltre a questo, ogni governo offre bonus speciali: la Teocrazia, per esempio, ti permette di acquistare unità terrestri in cambio di Fede e offre uno sconto su tutti gli acquisti eseguiti in cambio di Fede.

Infine, tutti i governi offrono i cosiddetti bonus Eredità di governo, basati sulla durata di quel tipo di governo nel tuo impero. Per esempio, una volta che avrai abbandonato la forma di governo Teocrazia, riceverai comunque un bonus Eredità di governo sotto forma di sconto agli acquisti eseguiti in cambio di Fede. L'ammontare dello sconto dipenderà dalla durata di quel tipo di governo nella storia del tuo impero.

Puoi cambiare forma di governo in qualsiasi momento, senza pagare nulla se in quello stesso turno hai sbloccato un nuovo progresso civico. In qualsiasi altro turno dovrai pagare un costo in Oro. Se sceglierai di tornare a un governo che hai già adottato in passato, subirai un periodo di Anarchia, che ti farà perdere tutte le rese e i bonus di governo per un certo numero di turni.

La forma di governo prescelta determina il numero di slot disponibili per inserirvi politiche. Per ulteriori informazioni, leggi qui sotto.

POLITICHE SOCIALI

Le politiche rappresentano il modo in cui hai deciso di governare il tuo popolo. Sarai un despota autoritario, pronto a sacrificare la libertà in cambio della disciplina e di una maggior produttività? Organizzerai la tua civiltà in modo che abbia un esercito potente o concentrerai al massimo gli sforzi sull'espansione della cultura e dei confini? Vuoi governare la tua civiltà in regime di monarchia o di democrazia?

Le Politiche Sociali hanno un effetto concreto sul gioco. Alcune aumentano la Produzione nelle tue città, altre generano ricchezza, altre ancora aumentano l'efficienza del tuo esercito. Non ci sono politiche giuste o sbagliate: in determinate circostanze una può essere preferibile a un'altra, o adattarsi meglio al tuo stile personale di gioco. Provale tutte e decidi tu.

Ci sono 4 tipi di politiche, ognuno dei quali può essere inserito nello slot corrispondente di un dato governo. Attivare le singole politiche ti fornirà i benefici descritti.

ACQUISIRE NUOVE POLITICHE SOCIALI

Puoi scegliere di adottare una Politica Sociale dopo aver accumulato una quantità di Cultura sufficiente a sbloccare il tuo primo governo. Altre Politiche Sociali saranno sbloccate dal tuo progresso nell'Albero dei Progressi civici. Cambiare forma di governo ti permetterà di attivare diverse combinazioni di politiche in base al tuo stile di gioco.

Ogni volta che sbloccherai un governo o una politica nell'Albero dei Progressi civici, avrai l'opportunità di cambiare gratuitamente la forma di governo o le politiche attivate. Nel caso generale, tale modifica comporterà un certo costo.

TIPI DI POLITICHE SOCIALI

Esistono 4 diversi tipi di politiche tra cui scegliere, ciascuno espressione di un modo diverso di intendere l'arte del governo. Ogni tipo di politica può essere inserito solo in uno slot corrispondente nel governo, ma uno "slot jolly" può contenere qualsiasi tipo di politica.

Militari: Queste politiche sono ideali per i giocatori che vogliono un esercito e una marina forti.

Economiche: Queste politiche sono utili per incrementare le rese di ogni tipo, aumentando i bonus per la posizione dei distretti o riducendo i costi.

Diplomatiche: Queste politiche si adattano ai giocatori fortemente interessati alla costruzione di relazioni salde, e possono aiutare a rafforzare i legami con le città-stato o a migliorare l'efficienza delle operazioni di spionaggio.

Grandi Personaggi: Queste politiche accelerano l'acquisizione dei Grandi Personaggi.

RELIGIONE

La religione fa il suo ritorno in *Civilization VI*. Sebbene le dinamiche di gioco siano simili a quelle presenti in alcuni dei precedenti titoli della serie, ora le tue scelte riguardanti la religione avranno un impatto più decisivo che mai sullo sviluppo della tua civiltà. Con l'introduzione della nuova Vittoria religiosa e dei combattimenti teologici, avrai a disposizione una serie di strumenti nuovi e divertenti per diffondere le tue credenze nelle città e nelle civiltà straniere.

ACCUMULARE FEDE

La Fede, che si può considerare la "valuta" della religione, si può ottenere in molti modi:

Abilità delle civiltà e dei leader: Alcune civiltà e alcuni leader hanno abilità speciali che permettono loro di ottenere Fede da fonti che normalmente non fornirebbero tale resa.

Politiche sociali: Certe politiche, una volta inserite in uno slot, consentono di ottenere Fede ogni turno.

Città-stato: Stringere relazioni con città-stato religiose ti permetterà di accumulare Fede più rapidamente.

Il mondo: Alcuni Villaggi tribali regalano una certa quantità di Fede quando sono visitati, mentre le Meraviglie naturali possono fornire una resa di Fede.

Edifici: Il distretto Luogo Santo e gli edifici religiosi (come Santuari e Templi) sono scelte naturali per incrementare le proprie entrate di Fede.

PANTHEON

Quando avrai accumulato una quantità sufficiente di Fede ti verrà chiesto di fondare un Pantheon, precursore di una religione pienamente sviluppata. Scegliere quale Pantheon fondare dipende dagli obiettivi a breve e lungo termine della tua civiltà. Un Pantheon rappresenta il primo passo verso l'istituzione di una religione propria.

GRANDI PROFETI

In *Civilization VI* puoi fondare la tua religione una volta che hai acquisito (o acquistato) un Grande Profeta. Gli edifici religiosi ti permettono di accumulare punti Grande Profeta, necessari per portare quest'unità speciale nella tua civiltà. Dopo aver acquisito un Grande Profeta, invialo nel tuo Luogo Santo e potrai istituire la tua religione. È anche possibile ottenere Grandi Profeti attraverso Stonehenge.

ISTITUIRE LA TUA RELIGIONE

Dopo aver istituito la tua religione, ti verrà chiesto di scegliere un nome e un'icona per rappresentare le tue credenze. Puoi scegliere una religione storica o crearne una personalizzata!

Una nuova religione è formata da due credenze: una Credenza dei Seguaci e una credenza di un altro tipo, scelto fra tre possibili, che può essere personalizzata per adattarsi al tuo stile di gioco. Una volta istituita la religione, tutte le tue città dotate di un Luogo Santo si convertiranno automaticamente a essa. Anche i Luoghi Santi che costruirai successivamente adotteranno immediatamente la tua religione.

Nota: In una partita standard potranno essere create solo 7 religioni. Istituisci la tua il più presto possibile o la tua civiltà potrebbe essere tagliata fuori!

UNITÀ RELIGIOSE

Ci sono tre tipi di unità religiose "da combattimento": Missionari, Apostoli e Inquisitori. Le unità religiose si possono acquistare in tutte le tue città in cambio di Fede e adottano la religione di maggioranza della città in cui sono costruite.

I Missionari si possono acquistare in qualsiasi città che abbia un Santuario e hanno l'abilità di diffondere la tua religione in qualsiasi Centro cittadino a loro adiacente.

Gli Apostoli si possono acquistare in qualsiasi città che abbia un Tempio e sono più potenti dei Missionari. Oltre a diffondere la loro religione in più città (e rimuovere le altre nel contempo!) gli Apostoli possono eseguire diverse altre azioni esclusive: ciascuno di essi possiede un'abilità specifica, come un numero maggiore di "cariche" o la capacità di guarire le altre unità. Inoltre gli Apostoli possono dare il via a un combattimento teologico contro i Missionari e gli Apostoli avversari. Il combattimento teologico è il modo migliore di difendersi dall'espansione delle altre religioni sulla mappa.

Gli Inquisitori sono unità speciali, ottime per difendersi dall'infiltrazione di altre religioni nel tuo territorio. Si possono ottenere dopo aver lanciato un'Inquisizione con un Apostolo.

CITTÀ-STATO

Le città-stato sono le entità politiche più piccole di *Civilization VI*. Non possono vincere la partita (in questo senso, quindi, non sono in competizione con te), però possono rappresentare un grande aiuto o un grande impedimento. Per trattare con le città-stato ci sono varie opzioni: puoi fartele amiche e ottenere così una serie di importanti benefici, ignorarle e concentrarti su nemici più grandi e minacciosi, oppure conquistarle e annetterle al tuo impero. La scelta è tua.



TIPI DI CITTÀ-STATO

Ci sono sei diversi tipi di città-stato: ognuna può fornirti differenti vantaggi se riesci a fartela amica o alleata.

MERCANTILE

Una città-stato mercantile può fornire Oro alla tua civiltà.

RELIGIOSA

Una città-stato religiosa può fornire Fede alla tua civiltà.

MILITARISTA

Una città-stato militaristica può fornire Produzione al tuo esercito.

SCIENTIFICA

Una città-stato scientifica può fornire Scienza alla tua civiltà.

ACCULTURATA

Una città-stato acculturata può fornirti Cultura extra.

INDUSTRIALE

Una città-stato industriale può fornire Produzione alla tua civiltà.

COMUNICARE CON LE CITTÀ-STATO

Per comunicare con una città-stato, devi anzitutto trovarla. Quando una delle tue unità incontra una città-stato, questa ti dirà a che categoria appartiene (vedi sopra) e spesso ti offrirà anche un dono (un altro buon motivo per esplorare il mondo!)

Dopo il primo incontro, la città-stato potrebbe contattarti di tanto in tanto per chiederti di compiere delle "missioni". Se vuoi contattarla tu, puoi selezionarla oppure accedervi tramite il Pannello della diplomazia.

EMISSARI

I bonus ottenuti da una città-stato dipendono dal numero di Emissari che vi hai inviato.

Quando otterrai un Emissario, dovrai decidere in quale città-stato inviarlo. Se hai più Emissari, puoi dividerli tra le varie città-stato come preferisci. Puoi anche inviare Emissari presso una città-stato con cui sei in guerra (a meno che non sia stato tu stesso a dichiararla), con il potenziale effetto di farle cambiare schieramento nel bel mezzo del conflitto.

Dichiarare direttamente guerra a una città-stato elimina tutti i tuoi Emissari in quella città. A parte questo, gli Emissari inviati in una città-stato vi rimangono indefinitamente. Gli Emissari presenti in una città-stato sono visibili a tutti i giocatori, e il loro invio può avere conseguenze diplomatiche.

I bonus ottenuti sono basati sul numero di Emissari presenti, indipendentemente dall'eventuale presenza di Emissari di altre civiltà. Le città-stato dello stesso tipo condividono tutte gli stessi bonus. I bonus sono cumulativi, quindi se un giocatore invia sempre più Emissari nella stessa città-stato, i nuovi bonus si sommano a quelli già ottenuti.

Ci sono tre modi di ottenere Emissari:

Progressi civici

Alcuni Progressi civici, in particolare quelli che non si trovano sul "cammino principale" dell'albero, forniscono un Emissario non appena vengono acquisiti. Quelli che si ottengono nelle fasi finali della partita potrebbero fornirne più d'uno.

Missioni

Le città-stato possono chiedere l'esecuzione di missioni che ti permettono di ottenere Emissari gratuiti presso di loro. Il numero di Emissari ottenuti come ricompensa dipende dal tipo di missione e dal grado di avanzamento nella partita. Le missioni sono sempre assegnate a giocatori singoli, e solo a quelli che hanno già almeno un Emissario nella città. Il tipo della città-stato influisce sulla tipologia di missione che verrà richiesta con maggior probabilità.

Forme di governo
Alcune forme di governo e politiche forniscono "punti Influenza" che, una volta raggiunta una certa soglia, permettono di guadagnare Emissari.

LIVELLI DI INFLUENZA

GUERRA
Se sei in guerra con una città-stato la tua Influenza nei suoi confronti resterà negativa e puoi star certo che non ti farà mai un regalo. Tuttavia, una città-stato accetterà sempre una proposta di pace, a meno che tu non sia in guerra con il suo Sovrano.

NEUTRALE
La città-stato non ti ama né ti odia particolarmente. Puoi eseguire missioni per ricevere e inviare Emissari, oppure muoverle guerra.

SOVRANO
La civiltà con il maggior numero di Emissari in una città-stato, se questi sono almeno 3, viene considerata Sovrana di quella città-stato. Ogni città-stato può avere al più un Sovrano; non sono ammesse situazioni di parità. Se nessuno ha Emissari in una città-stato, questa non ha alcun Sovrano. Il Sovrano ottiene molti benefici importanti:

Bonus esclusivo della città-stato. Questo è un potente bonus che nessun'altra città-stato è in grado di fornire (per esempio, Gerusalemme funziona come una seconda Città Santa della tua religione).

Allineamento diplomatico. La città-stato seguirà automaticamente il suo Sovrano in guerra e in pace, assumendo il suo stesso stato diplomatico nei confronti degli altri giocatori.

Leva militare. Il Sovrano può pagare alla città-stato una somma d'Oro per prendere temporaneamente il controllo di tutte le sue unità militari sulla mappa.

Autonomia limitata delle città-stato. Le città-stato hanno un'autonomia limitata: non possono dichiarare guerra a una civiltà se non indirettamente, quando lo fa il loro Sovrano, però possono dichiarare guerra a un'altra città-stato. Il Sovrano non è mai obbligato a seguire una città-stato in guerra e in pace.

GUERRA ALLE CITTÀ-STATO
Puoi dichiarare guerra a una città-stato in qualsiasi momento. Per farlo puoi usare il Pannello della diplomazia, oppure ordinare semplicemente a una delle tue unità di attaccare la città-stato o una delle sue unità. Per un'offerta di pace puoi selezionare città-stato sulla mappa o sul Pannello della diplomazia.

GRANDI PERSONAGGI

I Grandi Personaggi sono gli artisti, i mercanti, gli ingegneri, gli scienziati e i guerrieri che, da soli, sono in grado di modificare il corso della storia di una civiltà. In *Civilization VI*, ogni Grande Personaggio è un individuo dotato di un nome preciso e di un effetto basato sulle caratteristiche della corrispondente figura storica.

Ci sono molti tipi di Grandi Personaggi, tra cui Grandi Artisti (o Scrittori o Musicisti), Grandi Ingegneri, Grandi Mercanti, Grandi Scienziati, Grandi Profeti, Grandi Ammiragli e Grandi Generali.



OTTENERE GRANDI PERSONAGGI

Per ottenere un Grande Personaggio occorre generare una quantità sufficiente del tipo di punti corrispondente. Solo le civiltà possono farlo (non i barbari o le città-stato). A differenza di *Civilization V*, i Grandi Personaggi sono globali: ognuno di essi è visibile a tutti i giocatori, e questi competono apertamente tra di loro per accaparrarseli.

Ciascun tipo di Grande Personaggio ha un punteggio distinto, calcolato separatamente: così, i punti Grande Scienziato non possono essere usati per un Grande Artista e così via.

Il numero di punti necessari per ottenere un particolare Grande Personaggio dipende dalla sua epoca; un grande Scienziato di epoca rinascimentale costerà molto meno della sua controparte di epoca moderna. I punti si possono ottenere in molti modi:

Distretti

Ogni distretto, e gli edifici a esso associati, forniscono punti per ottenere il tipo corrispondente di Grande Personaggio. Questa è una fonte di punti lenta ma costante.

Progetti cittadini
Questo è un approccio attivo che permette ai giocatori che vogliono un particolare Grande Personaggio di battere sul tempo i potenziali avversari. Per ogni tipo di Grande Personaggio disponibile, ogni città che possiede il corrispondente distretto ha accesso a un progetto speciale nella sua coda di produzione. Quando è disponibile un Grande Profeta, per esempio, le città che dispongono di un distretto Luogo Santo possono scegliere "Preghiere nel Luogo Santo - 5 Turni". Questi progetti, che si possono ripetere quante volte si vuole, una volta completati aumentano drasticamente la quantità di punti Grande Personaggio del tipo corrispondente. Inoltre forniscono una resa anche durante il loro svolgimento.

Altri bonus
È possibile ottenere punti anche attraverso politiche di governo, Meraviglie, abilità esclusive delle civiltà, eccetera.

USARE I GRANDI PERSONAGGI
Ogni Grande Personaggio ha effetti diversi, ispirati alle figure storiche. La maggior parte degli effetti è strettamente legata a una particolare epoca di gioco, e non offre molti vantaggi al di fuori di essa. Gli effetti si dividono in due grandi categorie:

Effetti della nascita
L'Effetto della nascita si verifica non appena un Grande Personaggio compare sulla mappa (non deve cioè essere attivato esplicitamente). Questi effetti riguardano per lo più Generali e Ammiragli. Così avremo, per esempio, "+5 alla Forza di combattimento delle unità in un raggio di 2 caselle" da un Generale.

Effetti dell'azione
L'Effetto dell'azione di un Grande Personaggio dev'essere attivato consumando una "carica" quando il personaggio si trova in una determinata posizione. Il numero di cariche, la particolare posizione e l'effetto variano da un personaggio all'altro. Nella maggior parte dei casi i personaggi hanno una sola carica e devono essere attivati in un distretto che corrisponde al loro tipo (così, per esempio, quasi tutti i Grandi Scienziati hanno 1 carica che può essere usata in un Campus). Come le altre unità dotate di cariche, il personaggio sparirà quando queste saranno consumate.

Nota: I Grandi Profeti non hanno effetti distinti: ognuno di essi può solo creare una religione.

GRANDI GENERALI E GRANDI AMMIRAGLI





L'effetto principale di Generali e Ammiragli, sempre attivo, è fornire un bonus alle unità militari vicine sul campo di battaglia. Indipendentemente dal particolare personaggio, tutti i Generali e gli Ammiragli forniscono (rispettivamente alle unità terrestri e navali) +1 al movimento e +5 alla Forza di combattimento in un raggio di 2 caselle.

Inoltre ciascuno dispone di un'azione che fornisce un bonus esclusivo, che dipende dalle imprese storiche del personaggio.

Nota: Utilizzare l'abilità esclusiva di Grandi Generali e Grandi Ammiragli rimuove il personaggio dal gioco.

GRANDI ARTISTI



Grandi Artisti, Grandi Scrittori e Grandi Musicisti sono personaggi speciali in grado di produrre Capolavori che puoi utilizzare per attirare turisti nella tua civiltà.

Per saperne di più sull'uso dei Capolavori e sul Turismo, consulta la sezione dedicata alla Vittoria culturale.

GRANDI PROFETI



I Grandi Profeti sono un tipo speciale di Grandi Personaggi il cui numero in una partita è limitato. Non hanno effetti personalizzati e vengono utilizzati per fondare una religione.

Dopo aver acquisito un Grande Profeta, invialo nel tuo Luogo Santo e potrai istituire la tua religione. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Religione.

Quando la partita inizia in epoca industriale o successiva i Grandi Profeti non sono più disponibili.

GRANDI INGEGNERI



I Grandi Ingegneri si occupano di edifici, produzione e specialmente di Meraviglie. Molti Ingegneri renderanno la costruzione di una Meraviglia molto più rapida del normale, spesso attivando anche un effetto benefico secondario. Altri Ingegneri usano le loro "cariche" per costruire edifici nei distretti, talvolta anticipando un livello tecnologico disponibile solo in epoche successive.

GRANDI MERCANTI



I Grandi Mercanti hanno molti effetti diversi, per lo più legati all'Oro, alla Rotte commerciali o alle città-stato.



I Grandi Scienziati hanno molti effetti diversi, nella maggior parte dei casi legati all'attivazione di impulsi tecnologici o comunque alla velocizzazione della ricerca scientifica. Questi impulsi tecnologici non si sommano a quelli ottenuti normalmente nel gioco. Questo significa che non è possibile, per esempio, ottenere un impulso da un Grande Scienziato per il 50% del costo di una tecnologia e poi utilizzare un altro impulso ottenuto nel gioco per completarla.

MUOVERE I GRANDI PERSONAGGI

I Grandi Personaggi possono spostarsi sulla mappa come qualsiasi altra unità. Sono unità civili, il che significa che non possono fermarsi su una casella già occupata da unità dello stesso tipo (Coloni, Costruttori), ma possono fermarsi su una casella occupata da un'unità militare. Se un'unità nemica entra in una casella che contiene un Grande Personaggio, questo sarà automaticamente riportato in territorio amico (il nemico non può catturarlo).

ORO

Ah, l'Oro! L'Oro è la linfa vitale di ogni civiltà. Può anche darsi che "il denaro non possa comprare l'amore", ma può comprare un sottomarino armato di missili nucleari, che non è poco.

COME OTTENERE ORO

L'Oro si può ricavare da tante fonti diverse. La maggior parte dell'Oro proviene dalle caselle sfruttate intorno alle tue città, ma vi sono altri modi per ottenerlo.

TIPI DI TERRENO

Le seguenti caselle forniscono Oro quando sfruttate:

- Costa
- Alcune Meraviglie naturali
- Oasi

MIGLIORAMENTI

Alcuni miglioramenti forniscono Oro quando sono sfruttati:

- Campi
- Piantagioni
- Villaggi vacanze

BASI COMMERCIALI

Le Basi commerciali costruite nelle città collegate da Rotte commerciali forniscono un bonus in Oro sia alla città che possiede la base, sia a quella che la ospita.

DISTRETTI ED EDIFICI

Molti distretti ed edifici incrementano le entrate d'Oro di una città, soprattutto lo Snodo commerciale e gli edifici in esso contenuti.

MERAVIGLIE

Alcune Meraviglie, come il Grande Faro e il Big Ben, aumentano le entrate in Oro di una città.

ROTTE COMMERCIALI

Creare una Rotta commerciale verso qualsiasi città rende Oro; le città con Porti o Snodi commerciali ne forniranno ancora di più.

AVAMPOSTI BARBARICI

Ogni volta che disperdi un Avamposto barbarico guadagnerai un po' d'Oro.

VILLAGGI TRIBALI

Alcuni Villaggi tribali ti offriranno in regalo dell'Oro quando li visiterai.

CITTÀ-STATO
Se fai amicizia con una città-stato, questa potrebbe fornirti dell'Oro. Per ulteriori dettagli, consulta la sezione dedicata alle città-stato.

SACCHEGGIARE I MIGLIORAMENTI NEMICI
Riceverai un modesto quantitativo d'Oro anche saccheggiando alcuni miglioramenti o distretti nemici.

DIPLOMAZIA
Puoi ricevere dell'Oro (una somma versata una tantum o a rate per un certo numero di turni) anche nel corso delle negoziazioni con le altre civiltà.

SPENDERE ORO
Esistono molti modi di guadagnare Oro. Parimenti, ci sono anche molti modi di spenderlo:

MANTENIMENTO DI EDIFICI E UNITÀ
Le unità e gli edifici presentano dei costi di mantenimento che vanno pagati ogni turno. Per conoscerne l'ammontare esatto, consulta le voci relative ai singoli edifici e alle singole unità (nota che i costi variano con la velocità della partita).

ACQUISTARE CASELLE
Puoi espandere i tuoi confini anche acquistando singole caselle. Per farlo vai nella Schermata della città e seleziona il pulsante Acquista una casella. Sulla mappa saranno visualizzati tutti gli esagoni disponibili per l'acquisto. Seleziona quello che desideri per acquistarlo, pagandone il relativo prezzo. Avrai l'opzione di acquistare una casella anche durante il piazzamento di un distretto.

ACQUISTARE UNITÀ, EDIFICI E MERAVIGLIE
Puoi spendere il tuo Oro anche per acquistare unità o edifici nelle città. Seleziona Acquista e poi l'oggetto desiderato (se te lo puoi permettere!). Il costo sarà prelevato dalla tua riserva d'Oro e l'oggetto sarà immediatamente costruito.

AGGIORNARE LE UNITÀ OBSOLETE
Nel corso della partita acquisisci nuove tecnologie che ti permettono di creare unità militari superiori a quelle che potevi addestrare in precedenza. Quando questo accade avrai l'opzione di "aggiornare" le vecchie unità, trasformandole nelle versioni più moderne e potenti. Così, per esempio, una volta appreso il Tiro con l'arco potrai aggiornare i tuoi Frombolieri trasformandoli in Arcieri. Ogni aggiornamento costa una certa quantità d'Oro,che varia a seconda della potenza dell'unità aggiornata.

Per poter essere aggiornata, l'unità deve trovarsi nel tuo territorio. Quando una delle tue unità può essere aggiornata, nel suo elenco di azioni comparirà il pulsante Aggiorna.

DIPLOMAZIA
Puoi offrire Oro alle altre civiltà per tanti motivi: per ottenere risorse, o magari per convincerle a firmare la pace. L'Oro è utilissimo nei negoziati.

L'Oro può essere offerto o ricevuto in due modalità: una tantum o a rate.

Pagamento unico
Un Pagamento unico è proprio quello che il termine lascia intendere. Versi o ricevi una somma in un'unica soluzione.

Per turno
È possibile anche negoziare uno scambio che si svolge lungo un certo arco di tempo (di solito 30 turni). Per esempio, potresti proporre a un'altra civiltà di versarle 5 Oro ogni turno per 30 turni. Accordi di questo tipo vengono annullati nel momento in cui due civiltà entrano in guerra fra loro.

PERDERE UNA CITTÀ
Se una civiltà o una città-stato conquista una tua città, si prenderà un po' del tuo Oro (oltre alla città).

BANCAROTTA
Se le tue casse sono vuote e hai un bilancio negativo, comincerai a subire una penalità di -1 alla tua Attrattiva per ogni 10 Oro sotto lo zero. Inoltre, a -10 Oro un'unità sarà automaticamente congedata, a -20 Oro ne saranno congedate due, e così via.

ATTRATTIVA

L'Attrattiva è una specie di valuta per la felicità: più ne hai, più i tuoi cittadini saranno contenti. Inoltre, con più Attrattiva la tua popolazione crescerà più rapidamente e anche le rese miglioreranno. Di converso, una città infelice non crescerà quasi, e l'impatto sulle rese sarà decisamente negativo.

L'Attrattiva è sempre calcolata città per città: man mano che la tua popolazione cresce, assicurati che lo faccia anche l'Attrattiva!

FONTI POSITIVE DI ATTRATTIVA
Risorse di lusso Ogni risorsa di lusso può fornire fino a 4 Attrattiva al tuo impero, distribuita (1 per città) alle 4 città che ne hanno più bisogno. La distribuzione avviene automaticamente, a patto che la risorsa di lusso sia migliorata (con una Piantagione costruita su una risorsa Spezie, per esempio)

Divertimenti: Il primo edificio del Quartiere dei divertimenti, l'Arena, aumenta l'Attrattiva nella città in cui è costruito. I due edifici successivi, Zoo e Stadio, forniscono Attrattiva a tutti i Centri cittadini nel raggio di 6 caselle. Esistono poi due Meraviglie, Colosseo ed Estadio do Maracanã, che forniscono Attrattiva a tutto il tuo impero.

Religione: Alcune Credenze religiose possono aumentare l'Attrattiva.

Progressi civici: Alcune politiche, una volta inserite in uno slot di governo, avranno un effetto positivo sulla tua Attrattiva.

FONTI NEGATIVE DI ATTRATTIVA

Stanchezza di guerra: Combattere molte guerre, specialmente nelle epoche più recenti, ti farà accumulare stanchezza di guerra. L'effetto sarà esacerbato dalla perdita di unità in battaglia.

Bancarotta: Non avere abbastanza Oro per coprire tutte le tue spese abbasserà l'Attrattiva in tutte le tue città (oltre a forzare il congedo di alcune unità militari).

MERAVIGLIE

Le Meraviglie sono edifici, invenzioni o concetti straordinari, che hanno resistito alla prova del tempo e cambiato il mondo per sempre. Per costruire una Meraviglia occorrono tempo ed energia, ma una volta completata fornirà alla tua civiltà molti benefici.

COSTRUIRE MERAVIGLIE

Le Meraviglie sono uniche: nel corso della partita possono essere costruite una volta sola. Per esempio, chiunque costruisca il Grande Faro per primo è anche l'unico a poterlo costruire. Le Meraviglie di solito sono molto costose, ma possono influire in modo determinante sulla partita.

EFFETTI DELLE MERAVIGLIE

Le Meraviglie possono produrre una gran varietà di effetti. Una può incrementare notevolmente la produttività di una città, un'altra fornire una tecnologia gratuita. Una terza può dare ai tuoi Costruttori cariche extra e una quarta può aumentare significativamente le tue entrate d'Oro.

Per ulteriori informazioni consulta le voci delle singole Meraviglie nella Civilopedia.

CONQUISTARE LE MERAVIGLIE

Quando conquisti una città, conquisti anche tutte le Grandi Meraviglie che contiene.

PROGETTI

I Progetti sono un tipo speciale di costruzioni, simili alle Meraviglie, che hanno delle funzioni particolari diverse dagli altri edifici. Alcuni Progetti possono essere realizzati solo una volta da ciascuna civiltà, come il Manhattan Project, altri possono essere costruiti più volte (come nel caso delle Borse di studio per il Campus).

A differenza delle Meraviglie, che forniscono alla tua civiltà dei bonus immediati al loro completamento, i Progetti sbloccano altre caratteristiche o unità nel gioco (come l'abilità di realizzare armi atomiche) o sono componenti necessari per raggiungere un certo tipo di vittoria. Per ulteriori dettagli consulta le sezioni sulle Vittorie culturale e scientifica.

Inoltre, al contrario di qualsiasi altra produzione cittadina, i Progetti non possono essere acquistati o accelerati.

DIPLOMAZIA

La diplomazia è molto importante in *Civilization VI*. Il mondo è vasto e pieno di altre civiltà i cui leader sono astuti e determinati quanto te. Alcuni sono onesti; altri delle canaglie. Ad alcuni piace andare in guerra; altri preferiscono la pace. Tutti, però, vogliono vincere.

Puoi ottenere molto con la diplomazia. Puoi farti degli alleati e isolare i nemici, stringere patti offensivi o difensivi, aumentare il tuo livello tecnologico lanciando progetti di ricerca condivisi. Puoi porre fine a una guerra che non sta andando per il meglio, ingannare i creduloni e tiranneggiare i timidi.

Il mondo là fuori è grande e cattivo: se attaccherai automaticamente chiunque incontri, non durerai a lungo. Qualche volta parlare è davvero meglio che combattere.

CHI PUÒ CONDURRE LA DIPLOMAZIA

Puoi parlare con il leader di un'altra civiltà in qualsiasi momento dopo aver stabilito relazioni diplomatiche, il che accade automaticamente quando una tua unità o città s'imbatte in una città o unità dell'altra civiltà (in effetti, la possibilità di stabilire relazioni diplomatiche è uno dei principali motivi per cui devi esplorare il mondo).

Una volta stabilite relazioni diplomatiche, anche le altre civiltà possono tentare di avviare delle negoziazioni con te.

AVVIARE UN CONTATTO DIPLOMATICO

Dopo che hai incontrato un'altra civiltà, per avviare un contatto seleziona il ritratto del leader sul nastro della diplomazia, nella parte alta dello schermo. Il leader apparirà insieme alle varie opzioni diplomatiche, informazioni sullo stato delle vostre relazioni, il tuo livello di Visibilità diplomatica, le agende dell'altro leader, il gossip e altro. Se vuoi passare a un altro leader, ti basta selezionare un altro ritratto sul nastro della diplomazia, nella parte sinistra della schermata appena aperta.

Se vuoi parlare con una città-stato, seleziona l'apposito pulsante nel menu in alto a sinistra sullo schermo: così facendo verrà visualizzata la lista completa di tutte le città-stato che hai incontrato.

DIPLOMAZIA CON LE ALTRE CIVILTÀ

Quando ti siedi a negoziare con un'altra civiltà, hai a disposizione diverse opzioni a seconda delle vostre relazioni correnti.



DICHIARA UNA GUERRA A SORPRESA

Seleziona questo pulsante per dichiarare guerra a questa civiltà senza alcun preavviso. Quest'opzione avrà l'impatto più negativo di tutti sull'opinione che le altre civiltà hanno di te (bellicosità).

DICHIARA UNA GUERRA FORMALE

Seleziona questo pulsante per dichiarare una guerra formale. Quest'opzione richiede che tu abbia precedentemente denunciato l'altra civiltà e ha un impatto meno negativo sulla tua bellicosità. Alcune circostanze possono ridurre o eliminare l'impatto negativo, per esempio se stai difendendo un alleato o attaccando una civiltà che cerca di eliminare la tua religione dalle tue stesse città.

FAI LA PACE

Se sei in guerra con quella civiltà, puoi negoziare la pace.

FAI UNO SCAMBIO

Puoi negoziare un accordo commerciale con una civiltà. Selezionando questo pulsante si aprirà la schermata degli scambi, da cui potrai fare uno scambio, avanzare una pretesa o fare addirittura un regalo.

DENUNCIA
Se un'altra civiltà ti ha irritato, o ti stai preparando a dichiarare una guerra formale, puoi denunciarla selezionando questo pulsante.

INVIA DELEGAZIONE
Seleziona questo pulsante per inviare una delegazione a un'altra civiltà. Se questa viene accettata, la tua Visibilità diplomatica (livello di accesso alle informazioni) aumenterà.

DICHIARA AMICIZIA
Seleziona questo pulsante per chiedere di formulare una dichiarazione di amicizia. Se l'altra civiltà accetta, le vostre relazioni miglioreranno: questo è anche il primo passo verso un'alleanza. Inoltre, avere relazioni positive ti permetterà di ottenere termini migliori se vorrai negoziare un eventuale scambio commerciale.

PROPONI UN'ALLEANZA
Seleziona questo pulsante per proporre un'alleanza. Questo sbloccherà la capacità di proporre patti difensivi e guerre congiunte.

PROPONI PATTO DIFENSIVO
Seleziona questo pulsante per proporre un patto difensivo. Se uno dei due membri sarà attaccato, l'altro dichiarerà a sua volta guerra contro l'aggressore. Richiede un'alleanza.

PROPONI GUERRA CONGIUNTA
Seleziona questo pulsante per proporre una guerra congiunta. Se la proposta è accettata, il giocatore e l'altra civiltà dichiareranno guerra a un nemico comune. Richiede un'alleanza.

DISCUSSIONE
Questo pulsante permette di discutere con l'altra colonia su tutta una serie di argomenti. In base alle circostanze potrai scegliere tra le opzioni seguenti: la risposta del leader dipenderà dai suoi rapporti con te e dai suoi interessi in gioco.

• Chiedi al leader di cooperare.

• Chiedi al leader di cooperare contro un'altra civiltà.

• Chiedi al leader di andare in guerra contro un'altra civiltà.

• Chiedi al leader di non costruire altre città vicino ai tuoi confini.

ESCI
Seleziona per uscire dalle trattative diplomatiche con il leader.

LA SCHERMATA DEGLI SCAMBI

La Schermata degli scambi ti permette di scambiare risorse o siglare accordi di altra natura. Molte delle opzioni richiedono di aver prima scoperto determinate tecnologie. Se non puoi scambiare un oggetto, questo non sarà incluso nella lista delle possibilità per lo scambio. Seleziona una voce per saperne di più.



La Schermata degli scambi è divisa in due sezioni. Gli oggetti che appartengono alla tua civiltà sono a sinistra, quelli del tuo interlocutore a destra.

Seleziona gli oggetti dalla tua parte per offrirli al tuo partner commerciale; seleziona i suoi per specificare che cosa vuoi in cambio. Per esempio, potresti offrire al leader avversario il Diritto di passaggio (concedi alle sue unità di entrare nel tuo territorio) in cambio del Diritto di passaggio (chiedi che le tue unità possano entrare nel suo territorio).

Tuttavia, non è detto che gli scambi siano equivalenti: puoi chiedere il Diritto di passaggio offrendo in cambio Oro o anche nulla. Se l'altra civiltà accetta, vedrai comparire un pulsante verde "Accetta scambio". Se l'altra civiltà rifiuta (il pulsante non compare), puoi selezionare il pulsante "Rendi lo scambio più equo" per chiedere al tuo interlocutore cosa vuole (ma considera che talvolta l'IA non cederà mai un determinato oggetto, indipendentemente dalla bontà della tua offerta).

Talvolta sarà l'altro leader a proporti un affare. In quel caso puoi accettare, rifiutare o fare una controproposta.

Seleziona il pulsante **Lascia perdere** per chiudere questa schermata.

ACCORDO PER IL DIRITTO DI PASSAGGIO

All'inizio della partita, i confini delle civiltà sono aperti per chiunque Una volta scoperto il Progresso civico Primo impero, i confini si chiuderanno, e sarà necessario stipulare un patto per ottenere il Diritto di Passaggio (le città-stato non possono farlo). Finché l'accordo è in vigore, le unità dell'altra civiltà possono entrare nel tuo territorio senza scatenare automaticamente una guerra.Se l'accordo è bilaterale, le unità di ciascuna delle due civiltà potranno entrare liberamente nel territorio dell'altra. Il Diritto di Passaggio, comunque, non è sempre mutuo: è perfettamente possibile che una civiltà lo accordi a un'altra senza riceverlo a sua volta.

Il Diritto di passaggio dura 30 turni. Alla sua scadenza, l'accordo dev'essere rinegoziato o decadrà. Le unità straniere presenti nel territorio alla scadenza del Diritto di passaggio sono automaticamente espulse.

PATTO DIFENSIVO

Una volta scoperto il Progresso civico Mobilitazione diventa possibile negoziare un Patto difensivo. I Patti difensivi sono sempre bilaterali: se uno dei due firmatari viene attaccato, l'altro si ritrova automaticamente in guerra con l'aggressore. Non è però obbligatorio rimanere in guerra con la terza civiltà.

Un Patto difensivo dura 30 turni. Alla sua scadenza, l'accordo dev'essere rinegoziato o decadrà. Il Patto è annullato se uno dei due firmatari dichiara guerra a chiunque.

ACCORDI DI RICERCA

Una volta scoperta la tecnologia Teoria scientifica, puoi negoziare Accordi di ricerca con le altre civiltà che conoscono la Teoria scientifica. Un Accordo di ricerca costa Oro a entrambe le parti (se non possiedi la somma richiesta, non puoi stringere l'accordo). Per la sua durata, entrambe le civiltà ricevono un bonus alla ricerca scientifica.

Un Accordo di ricerca dura 30 turni. Se vuoi estenderne la durata per altri 30 turni, dovrai firmare un nuovo accordo e pagare altro Oro.

CESSIONE DI CITTÀ

È possibile trasferire il controllo di una città a un'altra civiltà. Normalmente questo non accade a meno che un giocatore non si trovi in circostanze terribili o in cambio di ricompense favolose. Non è mai possibile scambiare la propria capitale.

La cessione di una città non è permanente: il possessore originario potrà sempre richiederla indietro all'interno di uno scambio successivo.

ALTRI GIOCATORI

Puoi chiedere al tuo interlocutore di interagire con altre civiltà note a entrambi: puoi addirittura chiedergli di dichiarare guerra a un altro giocatore.

RISORSE
Con le altre civiltà puoi anche scambiare risorse strategiche o di lusso. La civiltà che riceve la risorsa ne ottiene tutti i benefici per la durata dell'accordo (30 turni).

NEGOZIARE CON LE CITTÀ-STATO
Le città-stato sono soggetti molto più semplici delle civiltà, perciò le possibilità sul tavolo negoziale sono limitate. Normalmente è possibile inviare un Emissario, eseguire una Leva militare (se sei Sovrano della città), dichiarare guerra o chiedere la pace. A volte saranno le città stesse a offrirti delle missioni. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle città-stato.

DICHIARARE GUERRA
Puoi dichiarare guerra a una città-stato o a un'altra civiltà tramite il Pannello della diplomazia o semplicemente attaccando una loro unità. In alternativa, puoi entrare nel loro territorio senza aver prima ottenuto il Diritto di Passaggio.

Anche loro possono dichiararti guerra nello stesso modo.

BELLICOSITÀ
Se un giocatore non gestisce accuratamente i propri conflitti, le altre civiltà lo considereranno bellicoso.

NEGOZIARE LA PACE
Quando sei in guerra, puoi offrire un accordo di pace attraverso il Pannello della diplomazia. Il tuo avversario potrebbe anche rifiutarsi di riceverti, nel qual caso si continuerà a combattere.

Se invece vieni ricevuto, le città-stato accetteranno sempre un accordo di pace.

Se l'avversario è un'altra civiltà, la pace dev'essere negoziata tramite la schermata degli scambi. A seconda delle circostanze, in cambio della pace una nazione potrebbe offrire all'altra Oro, accordi, città e/o altre risorse.

Anche il tuo avversario può prendere l'iniziativa e farti una proposta di pace. In genere è una buona idea considerare almeno quello che intende offrirti prima di decidere la risposta.

Nota: non si può proporre la pace finché non sono passati almeno 10 turni dall'inizio di una guerra. Inoltre, una volta fatta la pace, non si può dichiarare guerra alla stessa civiltà per altri 10 turni.

VITTORIA E SCONFITTA

Esistono molti modi per vincere in *Civilization VI*. Puoi vincere con il predominio scientifico, diventando la prima civiltà a stabilire una colonia sul pianeta Marte. Puoi sovrastare le altre civiltà con la tua superiorità culturale, o diffondere le tue credenze in ogni civiltà finché la tua religione diventa dominante in tutto il pianeta. Oppure puoi adottare l'approccio, sempre popolare, "schiaccia i tuoi nemici sotto le ruote del carro da guerra" e riportare una possente Vittoria per dominio. In ogni caso, vince la civiltà che per prima soddisfa tutti i requisiti per un tipo di vittoria.

È importante, mentre si procede per la propria strada, tenere d'occhio anche i progressi delle altre civiltà. Non c'è nulla di più irritante che essere sul punto di conquistare l'ultima capitale superstite del nemico, solo per assistere al suo completamento della colonia marziana e a una inaspettata Vittoria scientifica da parte sua.



CITTÀ-STATO E VITTORIA

In *Civilization VI* le città-stato non possono mai vincere una partita.Solo le civiltà competono per la vittoria.

COME PERDERE

In *Civilization VI* ci sono tre diversi cammini verso il fallimento:

PERDERE LA PROPRIA ULTIMA CITTÀ

Se anche la tua ultima città cade nelle mani di un'altra civiltà, o di un'infuriata città-stato, la tua sconfitta è immediata. È piuttosto imbarazzante, perciò non lasciare che accada, ma se avviene, consolati pensando che la tua non è certo la prima civiltà a essere spazzata via dalla mappa e presto dimenticata.

VITTORIA DI UN'ALTRA CIVILTÀ

Se un'altra civiltà raggiunge una delle vittorie illustrate sotto, la partita finisce e tu hai perso. Non importa se anche tu eri a un passo dal farcela: vince chi soddisfa per primo i requisiti di vittoria, gli altri sono tutti sconfitti.

ARRIVA IL 2050

Se si arriva all'anno 2050 senza che nessuno abbia conseguito una delle vittorie illustrate sotto, la partita finisce automaticamente e vince la civiltà col punteggio più alto (vedi sotto).

COME VINCERE

In *Civilization VI* ci sono diversi possibili cammini verso la vittoria:

VITTORIA PER DOMINIO

Se conquisti le capitali di tutte le altre civiltà mantenendo il controllo della tua, hai vinto.

Se hai perso la tua capitale originale, ma possiedi ancora altre città, puoi comunque riportare un altro tipo di vittoria: culturale, scientifica o religiosa. Tuttavia, non potrai vincere per dominio finché non avrai riconquistato la tua capitale originale (nota che questa vale anche per le altre civiltà).

Distruggere una capitale originale

In poche parole: non si può. Le capitali non possono mai essere rimosse dalla mappa. Possono essere soltanto conquistate, mai distrutte. Se anche provassi a sganciarci sopra una bomba atomica, al massimo potresti ridurne la popolazione a 1, ma una capitale non verrà distrutta. Fattene una ragione e vai per la tua strada. Ricorda che puoi eliminare le altre civiltà distruggendo oppure conquistando tutte le loro città, quindi puoi spazzare via i tuoi nemici dalla faccia della Terra anche senza radere al suolo la loro capitale...

Capitale attuale e capitale originale:

Se la tua capitale originale viene catturata, un'altra delle tue città sarà automaticamente proclamata capitale. Quella città funzionerà sotto tutti gli aspetti come la capitale originale, tranne che per il fatto che può essere distrutta e che non conta ai fini di una Vittoria per dominio.

Se mai dovessi riconquistare la tua capitale originale, essa riassumerebbe subito il suo ruolo di guida della tua civiltà.

VITTORIA SCIENTIFICA

La Vittoria scientifica va al primo giocatore che stabilisce una colonia sul pianeta Marte. Una volta che la Corsa allo spazio è partita e qualcuno ha lanciato il primo satellite, tutti i giocatori sapranno chi sta tentando questa vittoria. I giocatori ricevono dei bonus quando raggiungono le tappe intermedie nel cammino verso la vittoria.

I seguenti passi devono essere completati nell'ordine:

Lanciare un satellite nello spazio
Ricordando lo Sputnik nel 1957, devi costruire un satellite e lanciarlo nello spazio dopo aver ricercato la Missilistica e aver costruito uno Spazioporto. Una volta completato il progetto Lancia un satellite, il tuo satellite sarà in orbita e otterrai la visibilità dell'intera mappa.

Portare un essere umano sulla Luna
Come la missione Apollo 11 nel 1969, dovrai mandare un uomo sulla Luna. Questo progetto è sbloccato dalla scoperta della tecnologia Satelliti e può essere costruito in qualsiasi città dotata di uno Spazioporto. Per cominciare questa missione scegli di costruire il progetto Atterraggio sulla Luna. Dopo il lancio del razzo sarai immediatamente ricompensato con una quantità forfettaria di Cultura.

Stabilire una colonia marziana
Per ora è fantascienza, forse... ma in questo gioco puoi essere il primo a mandare il tuo popolo su Marte. Dopo aver ricercato le tecnologie Robotica, Fissione nucleare e Nanotecnologia dovrai costruire i progetti reattore, modulo abitativo e modulo idroponico in qualsiasi città dotata di uno Spazioporto. Nota che possedere più di uno Spazioporto ti permetterà di portare avanti la costruzione in parallelo!

Lanciare ogni pezzo ti farà vincere la partita!

VITTORIA CULTURALE
Se punti a diventare l'epicentro culturale del mondo, questo è il tipo di vittoria per te. La Vittoria culturale va alla prima civiltà che possiede un numero totale di Turisti stranieri che supera il numero di Turisti interni di ogni altra civiltà in gioco.

Turisti e Turisti interni

I Turisti sono persone che vengono a visitare il tuo paese da un'altra civiltà, tuttavia la tua civiltà ha anche un certo numero di Turisti interni che preferiscono restare all'interno dei confini piuttosto che andare in altri paesi.

Generare Turismo
Ci sono diversi modi di attirare Turisti nella tua civiltà:
- Rotte commerciali
- Governi condivisi (o in conflitto) disponibili verso la fine della partita
- Diritto di Passaggio
- Capolavori ospitati dalla tua civiltà.
- Città Sante e Reliquie ospitate dalla tua civiltà attireranno i Turisti che seguono la tua religione. Nota che una volta che le civiltà raggiungeranno il progresso civico Illuminismo, il Turismo diretto verso Reliquie e Luoghi Santi subirà una diminuzione.
- Parchi nazionali nel tuo territorio (più alto è l'Appeal, maggiore sarà il Turismo)
- Trovare ed esporre Manufatti nella tua civiltà.

• Impulsi al Turismo
  - I Capolavori Letterari raddoppiano l'apporto di Turismo dopo l'invenzione della Tipografia; i Capolavori Musicali triplicano l'apporto di Turismo se la politica Trasmissioni satellitari è attiva.
  - Tutte le rese di Turismo raddoppiano dopo la scoperta della tecnologia Computer.

VITTORIA RELIGIOSA

Per ottenere una Vittoria religiosa in *Civilization VI*, la tua religione deve diventare predominante in tutte le civiltà. Ogni religione si diffonde da sola per semplice vicinanza agli altri giocatori, ma per avere chance di vittoria devi puntare su Missionari, Apostoli e Inquisitori.

Utilizzando strategicamente le unità religiose e accumulando molta Fede avrai una buona possibilità di vincere una partita di *Civilization VI* con la tua religione!

LA FINE DEI TEMPI

Se nessuno riesce a vincere prima, la partita termina comunque l'ultimo giorno dell'anno 2050. A questo punto viene calcolato il punteggio di tutte le civiltà sopravvissute e proclamato un vincitore. È possibile continuare a giocare dopo questo punto, ma la vittoria non sarà più in questione.

IL TUO PUNTEGGIO

In molte partite di *Civilization VI* , uno dei giocatori riuscirà a ottenere una delle varie vittorie possibili. Tuttavia, se nessuno ottiene una di queste vittorie prima della fine dell'anno 2050, il vincitore sarà determinato dal "punteggio" della civiltà sopravvissute.

Se invece qualcuno vince prima del 2050, il suo punteggio servirà a determinare la sua posizione in classifica nella "Hall of Fame". Ecco come viene calcolato il punteggio.

ELIMINAZIONE

Se la tua civiltà viene eliminata, il tuo punteggio sarà pari a zero (siamo spiacenti).

VITTORIA PRIMA DEL TEMPO

Se vinci prima del 2050, riceverai un "moltiplicatore del punteggio". Prima vinci, meglio è.

DIMENSIONI DELLA MAPPA E DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

Le dimensioni della mappa determinano il punteggio che ogni civiltà riceve per il numero di caselle, di città e di cittadini. La difficoltà prescelta determina il valore globale di tutti gli aspetti del gioco: più è alta, maggiore sarà il valore di tutte le cose. In altre parole, vincere in modo schiacciante al livello più facile probabilmente darà meno punti rispetto a una vittoria di misura al livello più difficile.

IL TUO PUNTEGGIO ATTUALE

È possibile visualizzare il punteggio di tutte le civiltà nel Pannello della diplomazia. Premendo il pulsante "-" sul tuo punteggio puoi scoprire quanto contribuiscono le singole voci.



Nota che i punti non sono permanenti: nel corso della partita possono essere acquisiti ma anche persi. Se per esempio costruisci una Meraviglia, otterrai molti punti; se però quella città dovesse essere conquistata, i punti passeranno al tuo nemico.

CAPITOLO 3:

REGOLE AVANZATE



COMBATTIMENTO AEREO

Le unità aeree sono diventate una parte essenziale delle forze armate di tutto il mondo, a partire dal loro utilizzo per la ricognizione all'inizio del XX secolo per arrivare verso la fine del millennio, attraverso una rapida evoluzione, ai bombardieri strategici e alla dottrina della superiorità aerea.

Le forze aeree sono molto importanti anche per vincere in *Civilization VI*.



UNITÀ AEREE

Ci sono tre categorie principali di unità aeree: ricognitori di supporto, caccia e bombardieri strategici. Queste unità possono essere costruite, dopo aver ottenuto le tecnologie richieste come prerequisito, in qualsiasi città possieda un Aerodromo.

SUPPORTO E RICOGNIZIONE

All'inizio dell'epoca moderna, la scoperta del volo permise la creazione dei primi palloni da osservazione, che permettono di guardare più lontano e aumentare così il raggio efficace dell'artiglieria. Qualsiasi unità di artiglieria nella stessa casella di un Pallone da osservazione guadagna +1 al Raggio di tiro. Chi vuole condurre un attacco troverà utile sfruttare questi palloni per attaccare unità e città da una distanza "sicura", mentre chi si difende le vorrà possedere per la stessa ragione. Un pallone da osservazione si può distruggere solo eliminando l'unità con un attacco in mischia o attraverso un attacco aereo.

CACCIA
I Caccia e i Jet da combattimento possono intercettare gli attacchi nemici e affrontare gli altri aerei in duello.

BOMBARDIERI STRATEGICI
Bombardieri e Bombardieri Jet non possono affrontare il nemico in duello, ma possono effettuare attacchi aerei, devastando il terreno sotto di loro.

BASI AEREE
Le unità aeree non si spostano sulla mappa come quelle terrestri o marine. Al contrario, devono sempre avere una base da qualche parte. Un Centro cittadino può sempre ospitare una singola unità aerea, ma costruire un Aerodromo, una Pista d'atterraggio o una Portaerei può aumentare gli slot disponibili. Un Aerodromo può contenere fino a 8 slot e una Pista d'atterraggio 3, mentre una Portaerei inizia con 6 slot ma ne può guadagnare altri attraverso le promozioni.

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO
Tutte le unità aeree hanno due statistiche: Combattimento, A distanza (per i Caccia), o Bombardamento (per i Bombardieri).

COMBATTIMENTO
Usata per valutare il combattimento tra due unità aeree: puoi considerarla abilità in duello.

A DISTANZA
Usata per valutare il combattimento tra l'unità aerea e un'unità di terra o un distretto. Puoi considerarla alla stregua di un mitragliamento. Questa statistica subisce le stesse penalità delle unità terrestri contro le difese dei distretti.

BOMBARDAMENTO
Usata per valutare il combattimento tra l'unità aerea e un'unità di terra o un distretto. Puoi considerarla alla stregua di un bombardamento a tappeto. Questa statistica subisce le stesse penalità delle unità da bombardamento terrestri contro le altre unità.

PATTUGLIAMENTO
Un Caccia può essere inviato da una base amica in una casella all'interno del suo raggio di movimento. Una volta dislocato, l'apparecchio continuerà a volare in cerchio intorno all'area definita dal suo raggio di intercettazione (1 casella). In questo modo lo stato di un Caccia in modalità Pattugliamento sarà chiaro sia per il giocatore in attacco, sia per quello in difesa.

Lo stato di Pattugliamento è continuativo, un po' come l'azione Fortifica delle unità. Una volta che un aereo è stato inviato in Pattugliamento, continuerà a farlo finché non riceverà nuovi ordini o non sarà distrutto.

Durante il Pattugliamento, l'apparecchio continuerà a intercettare i nemici e a difendersi dagli attacchi.

In qualsiasi momento durante il suo turno, i Caccia di un giocatore possono tornare alla base (ovvero, tornare a stazionare in una base aerea amica) per curare i danni subiti. Gli aerei stazionati in una base non possono intercettare gli attacchi aerei nemici.

Gli aerei possono curarsi alla fine del turno quando sono stazionati in un Centro cittadino, Aerodromo, Pista d'atterraggio o Portaerei solo se non sono stati coinvolti in un combattimento (in attacco o in difesa) nello stesso turno. Le riparazioni sono più veloci nei distretti Aerodromo, meno nelle Piste d'atterraggio e sulle Portaerei. Questi valori possono aumentare attraverso le promozioni e/o le politiche.

ATTACCHI AEREI

I Bombardieri pesanti non possono andare di pattuglia: restano "stazionati" in una base aerea amica, da cui partono per eseguire attacchi.

A differenza dei Caccia, i Bombardieri non partecipano a duelli aerei, ma si dirigono direttamente verso il bersaglio. Tuttavia, se l'obiettivo è difeso da Caccia o unità anti-aeree, il combattimento dev'essere risolto prima che il Bombardiere lo raggiunga (in altre parole, deve sopravvivere all'attacco dei caccia e della contraerea). Dopo la risoluzione del combattimento e il calcolo dei danni subiti il Bombardiere può riprendere l'attacco contro il distretto o l'unità nella casella bersaglio.

I Bombardieri possono "saccheggiare" edifici nei distretti e miglioramenti cittadini con un attacco diretto. Quest'effetto è identico a quello del saccheggio da parte di un'unità di terra, con la differenza che il giocatore che attacca non ottiene alcun beneficio (bottino). Affinché il saccheggio abbia luogo, l'unità aerea attaccante deve trovarsi almeno al 50% della salute.

INTERCETTAZIONI

I Caccia e i Jet da combattimento possono ricevere l'ordine di "intercettare" gli attacchi aerei nemici (l'artiglieria antiaerea e i SAM mobili lo fanno automaticamente, senza bisogno di ricevere un ordine esplicito). Se un'unità aerea cerca di attaccare un bersaglio che si trova nel raggio d'azione di un'unità che può intercettare, quest'ultima farà fuoco sull'unità attaccante e la danneggerà. In seguito l'attacco aereo avrà luogo comunque, a meno che l'unità attaccante non sia stata distrutta nell'intercettazione.

Solo una singola unità può intercettare un attacco aereo e, dopo averlo fatto, quell'unità non può più intercettare nello stesso turno (ma alcune promozioni possono rilassare questi vincoli). Quindi, se ti aspetti che una casella sia destinata a essere l'obiettivo di più attacchi aerei, faresti bene a dislocare diversi caccia e unità antiaeree tutt'intorno.

ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA

Le armi di distruzione di massa (nucleari o termonucleari) si usano una volta sola: possono compiere un'unica missione di attacco aereo contro un bersaglio, conclusa la quale, che riesca o meno, sono distrutte.

ARMI NUCLEARI

Le armi nucleari sono estremamente potenti, in grado di distruggere quasi tutto e inquinare il mare e la terra. Per questo motivo dovrebbero essere utilizzate solo come risorsa estrema, o se sei assolutamente sicuro di essere l'unico a possederle, perché una volta avviato un conflitto nucleare, il mondo intero può diventare un posto poco piacevole.

Come disse qualcuno: "Una sola bomba nucleare può rovinarti l'intera giornata".

COSTRUZIONE E USO

Ci sono 2 categorie di armi atomiche: Dispositivi nucleari e Dispositivi termonucleari. I Dispositivi nucleari possono essere creati in qualsiasi città, a patto che la tecnologia richiesta sia stata scoperta, che sia disponibile dell'Uranio e che sia stato completato uno dei due progetti Operazione Ivy o Manhattan Project.

Non c'è limite al numero di Dispositivi che un giocatore può costruire, ma si tratta di oggetti costosi da produrre, e anche i costi di manutenzione sono molto alti. Una volta creato, un Dispositivo nucleare viene aggiunto all'inventario del giocatore e può essere utilizzato da tutte le unità o miglioramenti in grado di lanciarlo sulla mappa, tra cui Bombardieri, Sottomarini nucleari. Se per esempio hai posizionato un Sottomarino nucleare vicino alla costa di una nazione nemica, puoi lanciarle contro tanti Missili nucleari (1 per turno) quanti Dispositivi nucleari hai nell'inventario.

USO

Quando un'arma atomica esplode, nelle caselle all'interno del raggio dell'esplosione accadono molte cose. I cittadini "al lavoro" nelle caselle coinvolte sono eliminati, le unità presenti distrutte e tutti i miglioramenti devastati (come se fossero stati saccheggiati). Anche i distretti e gli edifici nelle caselle colpite risultano come fossero saccheggiati e devono essere riparati prima di essere usati ancora. Infine, le caselle coinvolte sono tutte contaminate dal fallout radioattivo.

DISPOSITIVI NUCLEARI

La Bomba atomica è la prima arma nucleare disponibile nel gioco. È un'unità molto potente e in grado di alterare gli equilibri mondiali molto rapidamente. Il raggio dell'esplosione di un Dispositivo nucleare è 1 casella in ogni direzione oltre alla casella colpita. Tutte le unità coinvolte saranno danneggiate o distrutte, le Meraviglie, i miglioramenti e i distretti saranno saccheggiati e, se colpite, le città perderanno popolazione.

Un Dispositivo nucleare, come l'attacco di un'unità a distanza, non può mai distruggere una città. Non importa quante volte una città viene colpita da ordigni nucleari: non sarà mai distrutta completamente.

Come abbiamo detto, i Dispositivi nucleari possono essere lanciati in molti modi diversi.

DISPOSITIVI TERMONUCLEARI

Il Dispositivo termonucleare, la seconda arma nucleare disponibile nel gioco, è ancora più potente del predecessore. Il raggio dell'esplosione di un Dispositivo termonucleare è 2 caselle in ogni direzione oltre alla casella colpita. Tutte le unità coinvolte saranno danneggiate o distrutte, le Meraviglie, i miglioramenti e i distretti saranno saccheggiati e, se colpite, le città perderanno popolazione.

Un Dispositivo termonucleare, come l'attacco di un'unità a distanza, non può mai distruggere una città. Non importa quante volte una città viene colpita da ordigni nucleari: non sarà mai distrutta completamente.

Come abbiamo detto, i Dispositivi termonucleari possono essere lanciati in molti modi diversi.

CONTAMINAZIONE

Dopo un attacco nucleare, il fallout radioattivo contamina ogni casella colpita dall'esplosione. Tutte le unità che finiscono il turno in una casella contaminata subiscono 50 danni per turno. La Produzione non può essere applicata a nulla di ciò che è contenuto nelle caselle contaminate: per esempio, è impossibile riparare edifici e distretti. Una casella contaminata non può essere sfruttata finché il timer della contaminazione non si esaurisce o la casella viene "ripulita".

La contaminazione nucleare può essere "ripulita" dalle caselle da un'unità Costruttore. Le unità Costruttore che concludono il loro turno all'interno delle caselle contaminate subiranno meno danni se sono in grado di ripulirle. Tutte le caselle non coinvolte direttamente nell'esplosione nucleare continueranno a funzionare normalmente e a contribuire alle entrate della città.

CORPI ED ESERCITI

Percorrere in profondità l'Albero dei Progressi civici può sbloccare delle opzioni che resteranno precluse ai giocatori più orientati alla tecnologia A partire dall'epoca industriale, l'acquisizione del Progresso civico Nazionalismo permette ai giocatori di sbloccare la capacità di combinare più unità militari dello stesso tipo in una singola unità più forte. Due unità militari dello stesso tipo si possono combinare per creare un Corpo, che aggiunge +10 alla Forza di combattimento base. Dopo aver scoperto la tecnologia Mobilitazione, tre unità dello stesso tipo potranno essere combinate in un Esercito, ottenendo +7 alla Forza di combattimento base.

Una volta formati, Corpi ed Eserciti non si possono più dividere nelle unità singole originali. Quando si creano formazioni di questo tipo, l'esperienza e le promozioni dell'unità più esperta sono conservate, perciò è utile combinare unità di novellini con unità più esperte. Anche le unità navali possono essere combinate in Flotte e Armate.

LA MODALITÀ MULTIGIOCATORE DI CIVILIZATION VI

Le partite multigiocatore ti permettono di confrontarti direttamente contro altri giocatori, anziché avversari controllati dal computer. Alle partite multigiocatore si accede dal menu principale. È possibile giocare con gli amici su rete locale (LAN, da Local Area Network) ma anche con giocatori da tutto il mondo.

MENU MULTIGIOCATORE

Nel menu principale, seleziona il pulsante Multigiocatore per accedere alla schermata delle opzioni per le partite multigiocatore.



PARTITE LOCALI

Nella schermata Multigiocatore, seleziona l'opzione Partita su rete locale per cercare le partite disponibili sulla LAN (Local Area Network). Il browser mostrerà l'elenco delle partite locali disponibili: seleziona una di esse per unirti. Se non viene visualizzata nessuna partita (o comunque nessuna che ti interessi), puoi selezionare Ospita partita e crearne una tu. In qualsiasi momento puoi selezionare il pulsante Aggiorna per aggiornare l'elenco delle partite disponibili.



Scegliendo di ospitare una partita accederai alla schermata di configurazione della partita multigiocatore, dove potrai scegliere il tuo leader, il tipo e le dimensioni della mappa e la velocità del gioco. Potrai anche caricare una partita multigiocatore precedentemente salvata (v. sotto) o tornare al browser per ricontrollare l'elenco delle partite disponibili. Quando sei soddisfatto delle tue scelte, seleziona Avvia la partita.

Da qui si accede alla stanza d'allestimento, dove puoi vedere i leader scelti dagli altri giocatori e quali giocatori sono pronti. Una civiltà controllata dal computer sarà identificata con il nome "IA", mentre i giocatori umani saranno indicati con il loro nickname Nintendo.



Se due o più giocatori scelgono la stessa civiltà e lo stesso leader, il gioco utilizzerà colori diversi per ciascuno, in modo da evitare possibili confusioni. In questo modo, due o più giocatori (o persino tutti) possono giocare con la stessa civiltà o lo stesso leader.

Quando tutti i giocatori hanno selezionato Pronto, l'host può a sua volta selezionare Avvia partita per dare inizio alla sfida.



OSPITARE, SALVARE E CARICARE PARTITE

Quando ospiti una partita puoi salvare i tuoi progressi per riprendere la partita successivamente. Questa funzione è particolarmente utile nel caso di partite lunghe, che possono durare più di un giorno. Per visualizzare l'elenco delle partite salvate, seleziona il pulsante Carica partita nella schermata di configurazione della partita multigiocatore.



Se, per un qualsiasi motivo, durante una partita multigiocatore la tua connessione dovesse interrompersi, il sistema proverà a riconnetterti automaticamente. Se, per un qualsiasi motivo, l'host della partita si disconnette, il gioco cercherà di trasferire le prerogative dell'host a un altro giocatore.

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

ASSISTENZA TECNICA

Visita l'indirizzo **HTTP://SUPPORT.2K.COM** per gli ultimi aggiornamenti sul supporto e l'assistenza tecnica per *Civilization VI*, inclusa la soluzione ai messaggi di errore più comuni, per informazioni sugli account my2K e per cambiare il tuo profilo my2K.

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

Effetti visivi realizzati con Fork Particle



Utilizza Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization V include i seguenti componenti open source, liberamente distribuiti in base alla licenza MIT:

Lua - Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML - Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Qualsiasi persona ottenga una copia di questo software e dei file di documentazione associati (il "Software") ha il permesso di utilizzarlo gratuitamente senza restrizioni. La licenza include, ma non è limitata a, il diritto di copiare, modificare, includere in altri progetti, pubblicare, distribuire, concedere in licenza e/o vendere copie del Software, e di permettere alle persone a cui viene fornito il Software di fare lo stesso, alle seguenti condizioni:

la nota di copyright qui sopra e questa nota di permesso dovrà essere inclusa in tutte le copie o porzioni significative del Software.

Il Software è fornito così com'è, senza alcuna garanzia esplicita o sottintesa: questa condizione include ma non si limita alle garanzie di commerciabilità, all'idoneità per un particolare scopo e all'assenza di violazioni di diritti. In nessun caso gli autori o i detentori del copyright potranno essere ritenuti responsabili per danni e altri inconvenienti sopravvenuti durante lo svolgimento di un contratto o in altre situazioni collegate all'utilizzo del Software o a qualsiasi altra attività riguardante il Software stesso.

I marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Nintendo Switch è un marchio commerciale di Nintendo. © 1991-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. Sviluppato da Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ e i rispettivi logo sono marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. ©2018 Aspyr è un marchio commerciale registrato di Aspyr Media, Inc. e il logo con la stella di Aspyr è un marchio commerciale di Aspyr Media. Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2018 RAD Game Tools Inc. Utilizza Granny Animation. Copyright © 1999-2018 RAD Game Tools Inc. Utilizza Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Tutti i diritti riservati. Fork Copyright © 2018 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilizza Havok®. © Copyright 1999-2018 Havok.com, Inc. (e suoi licenziatari). Tutti i diritti riservati. Visita www.havok.com per ulteriori dettagli. Copyright © 1994-2018 Lua.org, PUC-Rio. I contenuti di questo videogioco sono puramente fittizi e non intendono rappresentare o descrivere alcun evento, persona o entità reali.

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

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

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

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

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

LICENZA

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

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

CONDIZIONI DELLA LICENZA

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

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

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

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

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

esulano dal ragionevole controllo della Società o in caso di violazione da parte dell'utente dei termini di un accordo o di una politica che regolamentano l'utilizzo del Software, ivi inclusi il presente Accordo e la Politica sulla privacy e i Termini di servizio del Licenziante.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, inclusi, a mero titolo esemplificativo, mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, personaggi, oggetti o video di partite giocate. In cambio dell'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse al copyright, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi.

Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla risoluzione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

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

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

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo a VC e VG e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

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

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

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

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

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

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

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

GARANZIA

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

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

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

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

RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE NEI CONFRONTI DEL LICENZIANTE

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

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

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

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

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi VC e VG a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai

medesimi dati di prima, ivi inclusi VC e VG associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene eliminato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, tutta la VC e i VG a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi VC e VG associati al suo Account utente, e dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

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

RIMEDI EQUITATIVI

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

TASSE E SPESE

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

TERMINI DI SERVIZIO

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

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso. Tuttavia, se l'utente risiede in uno degli stati membri dell'UE, beneficerà di ogni disposizione inderogabile contenuta nelle normative a protezione dei consumatori applicabili nel paese di residenza e potrà avviare o far trasferire i procedimenti giudiziari relativi al presente Accordo nelle corti dello stato membro dell'UE in cui risiede.

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

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