



SID MEIER'S
CIVILIZATION VI



AVERTISSEMENT: Certaines personnes sont susceptible de faire une crise d'épilepsie lorsqu'elles sont exposée à de la lumière clignotante ou à des modèles de jeu vidéo.
(xbox.com/xboxone/healthandsafety)

TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1 : AU COMMENCEMENT	5
Introduction	6
À propos de ce manuel	6
La Civilo ­ pédia	7
Le didacticiel	7
Démarrer une partie	8
Le site Internet de <i>Civilization VI</i>	12
Sauvegarder et charger une partie	13
Difficulté du jeu	15
L'écran des options de jeu	16
SECTION 2 : NOTIONS DE BASE	18
Introduction	19
Structure des tours dans <i>Civilization VI</i>	19
Civilisations et dirigeant	19
La conseillère	21
L'interface	23
Commandes	24
Brouillard de guerre	25
Écrans d'info du jeu	27
Terrain	31
Ressources.....	41
Unités	49
Liste d'actions des unités	54
Mouvement	62

Combat	66
Villages tribaux et barbares.....	83
Villes	86
Nourriture, eau et croissance	97
Technologie	99
Culture	103
Bâisseurs et aménagements	106
Liste d'actions des bâtisseurs	110
Gouvernements	115
Doctrines sociales.....	116
Religion.....	117
Cités-états.....	119
Personnages illustres.....	122
Or	129
Activités	131
Merveilles	132
Diplomatie	133
Victoire et défaite	139
SECTION 3 : RÈGLES AVANCÉES	144
Combat aérien	145
Armes atomiques	148
Régiments et armées.....	149
Le mode multijoueur de <i>Civilization VI</i>	150
ASSISTANCE TECHNIQUE.....	160

SECTION 1:

AU COMMENCEMENT



INTRODUCTION

Bienvenue dans *Sid Meier's Civilization VI*! Ce jeu vous plonge au cœur de l'Histoire et vous permet de vous mesurer aux plus grands dirigeants de tous les temps au cours d'affrontements titanesques qui mettront à rude épreuve votre maîtrise de la guerre, de la diplomatie, de la technologie, de la culture et de l'économie. Dans *Civilization VI*, nombreux sont les chemins qui s'offrent à vous... mais ils sont tous plongés dans les ténèbres de l'incertitude. Parviendrez-vous à mener votre peuple jusqu'à une victoire militaire, culturelle, religieuse ou technologique... ou vous inclinerez-vous devant vos ennemis avant de tomber dans l'oubli aux côtés de votre peuple vaincu?

Ô vous, grand décisionnaire, vous seul pouvez guider votre peuple! Lui ferez-vous découvrir la splendeur d'une civilisation raffinée et parviendrez-vous à bâtir un empire qui résistera aux affres du temps?

Amusez-vous et bonne chance!

À PROPOS DE CIVILIZATION VI

Civilization VI est le sixième jeu de la série classique qui a vu le jour au début des années 90. Offrant une jouabilité d'une grande richesse et tout aussi captivante que stimulante, cette simulation vidéoludique est non seulement la plus renommée, mais également la plus ancienne au monde.

Nous sommes intimement convaincus que *Civilization VI* est le digne successeur des opus précédents et vous offrira de nouvelles manières d'interagir avec le monde qui vous entoure : Les villes qui s'étendent de part et d'autre de la carte, des chemins culturels et technologiques qui libèrent le vrai potentiel de votre empire naissant, sans oublier les dirigeants qui ne reculeront devant rien pour mener à bien leurs desseins.

À PROPOS DE CE MANUEL

Ce manuel est divisé en trois sections qui vous permettront de vous familiariser avec *Civilization VI* : « Au commencement » (la rubrique que vous lisez actuellement), « Les notions de base », où vous trouverez toutes les indications nécessaires pour commencer une partie de *Civilization VI* dans les règles de l'art (tout du moins, jusqu'à l'Ère industrielle), puis les « Règles avancées » qui regroupent tous les renseignements concernant le combat aérien, les bombes nucléaires, le mode multijoueur, les crédits, l'assistance technique ainsi que les sacro-saintes (et sempiternelles) informations relatives aux droits d'auteur.

Comme toujours, nous pensons que le meilleur moyen d'apprendre à jouer à *Civilization VI* est de jeter un coup d'œil au didacticiel accessible via le menu principal ou tout simplement de plonger dans le feu de l'action... et de jouer! Quoi qu'il en soit, si vous avez besoin qu'on éclaire votre lanterne, n'hésitez pas à vous reporter à ce manuel ou à la Civiloopédia virtuelle (voir ci-dessous). Bien entendu, rien ne vous empêche de lire ce fantastique manuel... mais sachez que vous n'y êtes absolument pas obligé pour jouer, ni même pour gagner.

LA CIVILOPÉDIA

La Civilopédia est une base de connaissances pour *Civilization VI*. Vous pouvez directement y accéder depuis l'interface du jeu en cliquant sur l'icône « ? » située dans le menu de la BARRE D'OUTILS DE DROITE accessible en appuyant sur la touche **RB**.

La Civilopedia est répartie en sujets principaux affichés sur la gauche de l'écran. Sélectionnez-en un pour accéder aux entrées de cette section, puis trouvez le sujet de votre choix.

La section Concepts de la Civilopedia comporte une version légèrement résumée de ce manuel classée en rubriques plus petites.

LE DIDACTICIEL

Le didacticiel est conçu pour vous apprendre à jouer. Lorsque vous l'aurez terminé, vous connaîtrez les notions fondamentales du jeu. Cela dit, vous pourrez toujours compter sur votre conseiller qui se fera un plaisir de vous aiguiller dans la bonne direction en cours de partie (libre à vous de configurer, depuis le menu des Options, le nombre de fois que cette éminence grise se manifestera).

ACCÉDER AU DIDACTICIEL

Une fois le logiciel installé, démarrez une partie (voir la section suivante). Sélectionnez « Didacticiel » depuis le menu principal.

Le menu suivant s'affiche :



DÉMARRER UNE PARTIE

Une fois le jeu installé, lancez-le.

Visionnez la cinématique d'ouverture (ou passez-la en appuyant sur **n'importe quel bouton**). Utilisez **L** pour accéder à l'option Solo du menu principal, puis sélectionnez pour lancer le jeu avec les valeurs par défaut. Le jeu démarrera immédiatement.

Si vous souhaitez personnaliser votre expérience, sélectionnez « Créer une partie » pour configurer la difficulté et la taille de la carte ou encore (entre autres) choisir une civilisation. Sélectionnez ensuite sur « Lancer la partie » pour démarrer une partie personnalisée.

Ces instructions vous permettront de commencer à jouer en deux temps trois mouvements. Si vous souhaitez en apprendre plus sur les options du jeu, consultez les renseignements ci-dessous.



LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal s'affiche après la cinématique d'ouverture et propose les options suivantes

SOLO

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

MULTIJOUEUR

Vous permet de choisir entre les modes Internet et Hot Seat. Reportez-vous à la section « Jeux multijoueur » des « Règles avancées ».

OPTIONS DU JEU

Sélectionnez cette option pour régler les paramètres de la jouabilité.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Sélectionnez cette option pour gérer vos packs DLC installés

DIDACTICIEL

Sélectionnez cette option pour apprendre à jouer. Nous vous présenterons chaque facette du jeu.

CRÉDITS

Sélectionnez cette option pour découvrir qui a travaillé sur *Sid Meier's Civilization VI*.



LE MENU DU MODE SOLO

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

JOUER

Sélectionnez-le pour lancer une partie avec les paramètres « par défaut ».

SCÉNARIOS

Ce bouton vous permet d'accéder à l'écran de choix du scénario, où vous pouvez sélectionner un dirigeant, une difficulté et des scénarios prédéfinis.

CRÉER UNE PARTIE

Ce bouton affiche l'écran de création d'une partie qui vous permet de choisir une civilisation, la difficulté du jeu, la taille de la carte, etc. (voir ci-dessous).



L'ÉCRAN DE CRÉATION D'UNE PARTIE

Cet écran vous permet de personnaliser votre partie en fonction de vos préférences.

CHOISIR UNE CIVILISATION

Faites défiler le menu Civilisation pour choisir un dirigeant et la civilisation qui lui est associée (ce menu affiche tous les dirigeants et civilisations disponibles ainsi que les « spécificités » du dirigeant (capacités spéciales) et les unités/bâtiments spéciaux de la civilisation). Faites défiler la liste et choisissez la civilisation que vous souhaitez bâtir et commander. À côté de l'icône « ? » au début de la liste, vous trouverez le bouton « Dirigeant aléatoire ». Touchez-le pour incarner un dirigeant aléatoire.

Une fois que vous aurez pris votre décision, accédez au menu suivant pour continuer à personnaliser le jeu.

DIFFICULTÉ

Cette option vous permet de configurer le niveau de difficulté (du plus facile (Colon) au plus difficile (Divinité)) et de modifier ainsi divers facteurs du jeu, notamment l'intelligence de vos adversaires ou encore les récompenses données par les villages tribaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Niveaux de difficulté » à la page 15.

VITESSE DE LA PARTIE

Cette option permet de déterminer le nombre de tours que nécessitent diverses tâches pour être menées à bien (par ex., construire des bâtiments, développer des technologies, etc.). Le niveau « en ligne » offre des parties éclair on ne peut plus frénétiques. « Standard » est la vitesse par défaut conseillée à tout nouveau joueur. « Épique » et « Marathon » prolongent la durée

nécessaire pour effectuer la quasi-totalité des actions. Nous encourageons les débutants à disputer auparavant plusieurs parties « Standard ».

TYPE DE CARTE

Sélectionnez cette option pour choisir parmi les différents types de cartes (aléatoires y compris). Vous trouverez ci-dessous quelques exemples des types de cartes disponibles.

CONTINENTS

Choisissez cette option pour générer un monde qui n'est pas sans rappeler le nôtre (continents de grande taille et îles plus petites).

FRACTALE

Monde imprévisible regroupant de nombreuses masses continentales de grande et de petite tailles.

MER INTÉRIEURE

Permet de créer un monde avec un gigantesque océan au milieu de la carte.

PLATEAUX D'ÎLES

Ce monde regroupe de nombreuses îles de tailles moyenne et grande, ainsi que quelques îles plus petites.

PANGÉE

Génère un monde où se trouvent un gigantesque continent et éventuellement quelques îles plus petites.

ALÉATOIRE

Monde généré aléatoirement pour celles et ceux qui aiment les surprises!

TAILLE DE LA CARTE

Une fois que vous avez le type de monde dans lequel vous souhaitez jouer, vous pouvez en sélectionner la taille via les différentes options proposées. Ce choix détermine également le nombre de civilisations et de cités-états présentes dans la partie. « Duel » est la taille la plus petite et « Immense », la plus grande.

PARAMÈTRES AVANCÉS

L'écran des paramètres avancés vous permet d'accéder à des options de personnalisation supplémentaires. Sélectionnez « Paramétrage avancé » situé en bas de l'écran « Créer une partie ».



D'ici, vous pouvez configurer le nombre de joueurs I.A., changer la vitesse du jeu, la taille de la carte, les types de victoires et bien d'autres options de dernière minute. Sélectionnez « Lancer la partie » lorsque vous avez terminé ou « Retour » pour revenir à l'écran principal de configuration.

LANCER LA PARTIE

Appuyez sur la touche **Enter** pour lancer une partie avec les paramètres que vous avez sélectionnés.

RETOUR

La touche **B** permet de retourner à l'écran « Solo » précédent.

CHARGER CONFIGURATION

Permet de charger n'importe laquelle de vos configurations sauvegardées.

SAUVEGARDER CONFIGURATION

Ici, vous pouvez sauvegarder vos configuration préférées.

LE SITE INTERNET DE CIVILIZATION VI

Le site Internet de *Civilization* est une source précieuse de renseignements : fonctions du jeu, caractéristiques, blogs des développeurs et interactions au sein de la communauté. Consultez ce site pour obtenir les dernières nouvelles sur l'univers Civilization VI, ainsi que les correctifs les plus récents et divers renseignements!

WWW.CIVILIZATION.COM

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder ou charger une partie de *Civilization VI* à tout moment pendant le jeu.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, appuyez sur la touche . Vous ouvrirez ainsi le menu du jeu. Sélectionnez ensuite « Sauvegarder partie » pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.

L'ÉCRAN DE SAUVEGARDE



Sélectionnez « Sauvegarder la partie » pour enregistrer votre partie avec l'appellation par défaut (ou attribuez-lui un nouveau nom). Après quoi, vous reprendrez la partie en cours.

CHARGER UNE PARTIE AU DÉBUT D'UNE PARTIE

Depuis le menu principal, sélectionnez « Solo », puis « Charger partie ». Vous accéderez ainsi à l'écran de chargement.

PENDANT LA PARTIE

Appuyez sur la touche , puis sélectionnez « Charger partie ».

ÉCRAN « CHARGER PARTIE »



Une fois cet écran affiché, sélectionnez le nom de la sauvegarde souhaitée, puis appuyez sur **A**. La partie sera alors chargée et vous pourrez reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez enregistré.

SAUVEGARDES SPÉCIALES

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Le jeu sauvegarde automatiquement votre progression à chaque tour (vous pouvez modifier la fréquence des sauvegardes auto depuis l'écran des options). Pour charger une sauvegarde auto, rendez-vous dans l'écran des parties sauvegardées, sélectionnez le bouton « Sauvegarde automatique », puis sélectionnez la sauvegarde auto souhaitée et sélectionnez « Charger partie ». La partie sera alors chargée et vous pourrez reprendre le jeu à l'endroit où la sauvegarde auto a été réalisée.

SAUVEGARDE RAPIDE

Vous avez accès à une autre option de chargement/sauvegarde : « Sauvegarde rapide », qui est particulièrement utile lorsque vous êtes pressé. Pour sauvegarder une partie, appuyez sur la touche **⊖**. Vous ouvrirez ainsi le menu du jeu. Sélectionnez ensuite « Sauvegarde rapide ». La partie sera enregistrée sans aucune autre intervention de votre part. Remarque : vous ne pouvez effectuer qu'une seule sauvegarde rapide à la fois. Toute sauvegarde rapide ultérieure effacera la sauvegarde rapide actuelle.

DIFFICULTÉ DU JEU

Ce choix influe grandement sur la partie (capacités de départ de vos adversaires I.A., vitesse de développement de votre civilisation, etc.).

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Il s'agit des niveaux de difficulté, du plus facile au plus difficile :

COLON

CHEF TRIBAL

SEIGNEUR

PRINCE

ROI

EMPEREUR

IMMORTEL

DIVINITÉ

EFFETS DE LA DIFFICULTÉ

«Prince» est le niveau intermédiaire : ni vous ni vos adversaires I.A. n'obtenez de bonis particuliers. Par exemple, si vous jouez à un niveau de difficulté inférieur, non seulement vous avez droit à divers avantages en matière de force de l'unité ou de niveau d'expérience, mais les barbares sont également moins agressifs et moins rusés.

Lorsque vous lancez une partie dont le niveau de difficulté est supérieur à Prince, les adversaires I.A. profitent de bonis en matière de production, de force d'unités de combat et de technologie. Ils peuvent également obtenir des technologies et des unités de départ supplémentaires, ou encore se montrer plus agressifs lors des phases initiales du jeu.

L'ÉCRAN DES OPTIONS DE JEU

L'écran des options de jeu vous permet de modifier différents paramètres. Appuyez sur les touches **LB** et **RB** pour accéder aux différents volets et modifier les options depuis cette section.



JEU

Les « Options du jeu » regroupent les éléments suivants :

Combat rapide : Cette option activera une animation rapide des combats.

Mouvement rapide : Cette option activera une animation rapide des déplacements des unités.

Fin du tour automatique : Cette option terminera automatiquement le tour lorsque vous n'aurez plus d'actions à effectuer.

Blocage du tour d'attaque à distance de la ville : active/désactive le blocage du tour pendant une attaque à distance visant une ville.

Conseiller : active/désactive les renseignements du conseiller pendant la partie.

Tours entre chaque sauvegarde auto. : Cette option permet de régler la fréquence des sauvegardes automatiques.

Nombre de sauvegardes auto. à garder : Cette option permet de configurer le nombre maximum de sauvegardes à conserver en effaçant automatiquement les plus anciennes à mesure que de nouvelles sont créées.

Heure du jour : ce curseur permet d'ajuster l'heure animée de la journée.

Cycle jour/nuit animé : Cette option permet d'activer et de désactiver le cycle jour/nuit animé.

Friction des mouvements de caméra : ce curseur permet d'ajuster les mouvements de la caméra

Vitesse du zoom : ce curseur permet d'ajuster la vitesse du zoom.

AUDIO

Cet écran vous permet de régler le volume des différents flux sonores du jeu.

Volume général : Permet de régler le volume de la musique.

Volume musique : Définit le volume de la musique de fond.

Volume effets sonores : Définit le volume des effets sonores (explosions, cris de guerre, etc.).

Volume sons ambiants : Définit le volume du fond sonore (oiseaux, vagues, etc.).

Volume des voix : Définit le niveau sonore du doublage des conseillers et des autres leaders.

INTERFACE

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

Sous-titres des cinématiques : cette coche permet d'activer/de désactiver les sous-titres.

Format de l'heure : Cette option permet de basculer entre le format 12 h/24 h.

Toujours ouvrir la file de production : Lorsque cette option est activée, le menu de production basculera par défaut sur le mode File. Ce mode vous permet de définir plusieurs ordres de construction pour une ville, ordres qui sont alors exécutés successivement.

Afficher la vidéo d'intro : lorsque cette option est activée, la cinématique d'introduction s'affichera au lancement d'une nouvelle partie.

Basculement auto des unités : lorsque cette option est activée, la prochaine unité disponible sera automatiquement sélectionnée.

Confirmations des unités : Basculer entre confirmer tous les déplacement des unités, ou seulement confirmer les attaques des unités.

Taille de la mini-carte : ce curseur permet d'ajuster la taille de la mini-carte.

Comportement Info-bulle : Changer la manière dont les infos-bulles sont activées.

Accessibilité daltoniens : Cette option active/désactive les différents modes d'accessibilité pour les daltoniens

SECTION 2:

NOTIONS DE BASE



INTRODUCTION

Cette section du mode d'emploi offre une vue d'ensemble de *Sid Meier's Civilization VI* qui vous permettra de commencer à jouer en ayant toutes les cartes en main. Lorsque vous vous sentirez prêt, jetez un coup d'œil à la section « Règles avancées » pour obtenir des renseignements sur le multijoueur, des tactiques utiles lors des phases avancées de la partie et plus encore.

N'oubliez pas non plus de consulter la Civiloopédia depuis l'interface du jeu (voir page 7 pour plus de renseignements).

STRUCTURE DES TOURS DE CIVILIZATION VI

VUE D'ENSEMBLE

Il existe deux formats de tours pour jouer à *Civilization VI*. Le jeu solo standard est au « tour par tour » (voir ci-dessous), alors que les parties multijoueur sont disputées en « tours simultanés ».

PARTIES AU TOUR PAR TOUR

Toute partie solo de *Civilization VI* est jouée au tour par tour. Quand vient votre tour de jouer, vous déplacez vos unités, vous gérez vos villes et vos ressources, etc. Chacun de vos adversaires joue ensuite son tour, après quoi c'est de nouveau à vous de jouer. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un participant remporte la victoire.

PARTIES EN TOURS SIMULTANÉS

Les parties multijoueur sont disputées « en tours simultanés ». Dans ce mode, vous et vos adversaires jouez votre tour simultanément. Tous les joueurs déplacent leurs unités, nouent des relations diplomatiques, entretiennent leurs villes, etc., et ce, en même temps. Lorsque chacun des participants a terminé de donner ses ordres, le tour prend fin et un tour suivant débute. Si vous le souhaitez, vous pouvez activer un chrono qui limite la durée du tour (c.-à-d. la durée pendant laquelle les joueurs peuvent effectuer leurs actions).

Les parties en tours simultanés, bien que pouvant s'avérer passionnantes, ne sont pas du goût de tous. Nous vous recommandons de vous entraîner en disputant des parties *Civilization VI* au tour par tour avant de vous lancer dans une partie simultanée.

CIVILISATIONS ET DIRIGEANTS

Dans *Civilization VI*, les civilisations sont uniques en leur genre : elles possèdent chacune leurs propres « caractéristiques », unités de combats et infrastructures. Le dirigeant d'une civilisation possède également une caractéristique qui lui est propre (certaines caractéristiques apparaissent dès le début d'une partie, alors que d'autres ne se dévoilent qu'à un stade avancé du jeu).

Toutes les caractéristiques d'une civilisation ou d'un dirigeant, ainsi que ses infrastructures et caractéristiques exclusives sont affichées pendant la configuration du jeu (lors du choix de la civilisation). Vous pouvez également consulter ces renseignements depuis la rubrique Civilisations de la CiviloPédia.

CARACTÉRISTIQUE D'UNE CIVILISATION

Comme expliqué ci-dessus, chaque civilisation possède une caractéristique exclusive qui lui confère un avantage spécial pendant la partie. Ces bonis sont très puissants et permettent souvent d'accéder à un type de victoire bien particulier. Par exemple, la France a droit à du tourisme supplémentaire grâce à ses Merveilles (idéal lorsque vous visez une victoire culturelle).

CARACTÉRISTIQUE DES DIRIGEANTS

Chaque civilisation possède son propre dirigeant : certaines sont limitées à un seul leader, alors que d'autre peuvent choisir parmi plusieurs dirigeants. À l'instar des civilisations, tout grand décisionnaire possède une caractéristique spéciale. Ces caractéristiques sont différentes d'une civilisation à la suivante, et propres à chaque leader, même à ceux qui appartiennent à une même civilisation.



UNITÉS EXCLUSIVES

Chaque civilisation possède une ou plusieurs « unités exclusives ». Celles-ci offrent une gamme d'effets divers (force au combat, capacités supplémentaires, etc.). Ces unités sont exclusivement disponibles dans des zones bien particulières, et certaines de ces unités, exclusives, remplacent les variantes standard d'autres civilisations. Les caractéristiques de certains leaders permettent d'accéder à des unités exclusives, en plus des unités d'une civilisation.

INSTRAStructure EXCLUSIVE

Toutes les civilisations possèdent leur propre infrastructure qui peut se présenter sous la

forme d'un bâtiment exclusif (comme le cinéma américain), un quartier unique (le carnaval brésilien) ou même des aménagements de terrain (comme le sphinx égyptien). Certaines de ces infrastructures exclusives remplacent leurs homologues standard dans le jeu (le quartier Carnaval, par exemple, remplace le quartier Loisirs), alors que d'autres infrastructures n'ont pas d'équivalents, telles que l'aménagement Sphinx.

LA CONSEILLÈRE

En tant que leader d'une puissante civilisation, vous pouvez compter sur l'aide et la guidance de votre fidèle conseillère. Elle vous indiquera les sujets qu'elle estime importants ou que vous avez peut-être oubliés.



CONTACTER LA CONSEILLÈRE :

Pendant le jeu, votre fidèle consultante apparaît dans des fenêtres pop-up. Elle vous prodigue alors des conseils en vous proposant souvent des liens vers d'autres renseignements liés à un sujet qui vous concerne. Vous pouvez suivre ces liens ou ignorer le conseiller en appuyant sur la touche **A**.



DÉSACTIVER LA CONSEILLÈRE :

Depuis l'écran des options du jeu, via le volet «Jeu», vous pouvez configurer le niveau d'aide que vous souhaitez obtenir auprès de la conseillère : Vous pouvez configurer le niveau de conseil sur « Nouveau sur cette plate-forme », « Nouveau dans Civilization », « Nouveau dans Civilization VI » ou « Désactivé ». « Nouveau sur cette plate-forme » vous donne des conseils adaptés à un joueur qui connaît déjà Civilization, mais souhaiterait obtenir des informations au sujet de la manière de jouer sur XBOX1. « Nouveau dans Civilization » donne des conseils adaptés aux nouveaux joueurs qui ne connaissent pas encore les principes fondamentaux du jeu. Avec « Habitué des jeux Civilization VI », la conseillère considère que vous avez déjà joué à un jeu de la série Civilization et ne vous parlera que des nouvelles fonctions propres à cet opus. « Désactivé » désactive les pop-ups de la conseillère.

L'INTERFACE

L'ÉCRAN PRINCIPAL

Il s'agit de l'écran où vous passerez le plus clair de votre temps. Ici, vous pouvez déplacer vos unités, participer à des combats et construire des villes.



LA CARTE PRINCIPALE

La carte principale affiche le « monde connu », c.-à-d les lieux que vous avez explorés, vos villes, le relief, les ressources et les améliorations se trouvant aux alentours, vos unités et toute terre neutre et étrangère visible.

PARCOURIR LA CARTE PRINCIPALE

Il existe plusieurs moyens pour modifier votre angle de vue sur la carte principale.

EXPLORER ET SÉLECTIONNER

Utilisez **L** pour déplacer le curseur de sélection. Utilisez **R** pour faire explorer la carte principale. Appuyez sur **R** pour positionner le curseur de sélection sur la zone dans laquelle vous vous trouvez

ZOOM AVANT ET ARRIÈRE

Utilisez les touches **LT** et **RT** pour effectuer des zooms avant et arrière.

RECENTRER

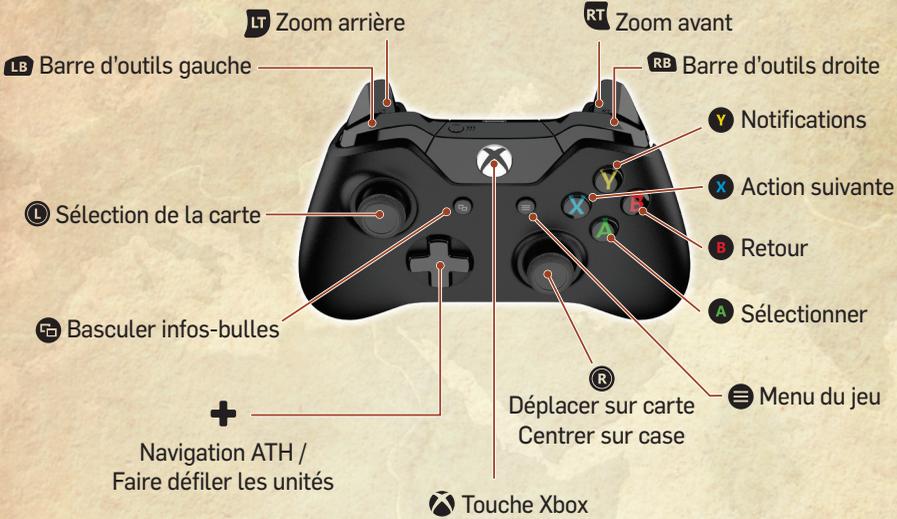
Touchez la bannière d'une ville pour centrer l'affichage.

CENTRAGE AUTOMATIQUE DES ACTIVATIONS D'UNE UNITÉ

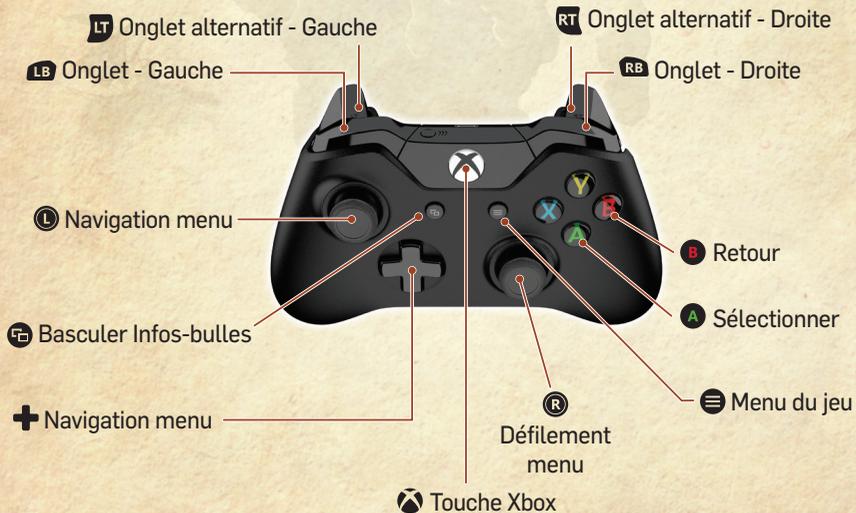
Quand une unité devient « active » pendant votre tour, cette unité s'affiche automatiquement au centre de la carte principale.

COMMANDES

COMMANDES JOUABILITÉ



COMMANDES MENU



BROUILLARD DE GUERRE

Dans *Civilization VI*, les zones inexplorées de la carte sont masquées par le « brouillard de guerre ».

Représenté par un parchemin vierge, le brouillard de guerre recouvre la quasi-totalité de la carte au début du jeu. À mesure que vos unités explorent le monde, le brouillard se lève pour révéler le relief du monde. Lorsque vous êtes passé sur une case, le brouillard de guerre en est définitivement retiré.

LES TROIS ÉTATS DU SAVOIR



VISIBLE

Si une case se trouve sur votre territoire ou dans le champ de vision d'une unité, vous pourrez voir son relief, ses aménagements, derrière quelle frontière elle est localisée, si elle fait partie d'une ville et quelle unité est positionnée dessus. Si vous possédez la technologie adéquate, vous pourrez également découvrir les ressources que son sol recèle.

RÉVÉLÉ

Si vous avez chassé le brouillard de guerre qui recouvrait une case, mais que celle-ci n'est plus dans le champ de vision d'une unité, la couleur de cette case sera plongée dans un « demi-brouillard » et ressemblera à une carte dessinée à la main. Le terrain, ainsi que toutes autres caractéristique dites « permanentes » qui s'y trouvaient (par ex. les villes et les aménagements) seront toujours visibles. Par contre, vous ne pourrez pas voir les unités qui sont déployées sur cette case, ni les éléments ajoutés après la perte de visibilité (comme les nouveaux aménagements et les villes récemment construites).

BROUILLARD DE GUERRE

Les cases obscurcies par le brouillard de guerre vous sont totalement inconnues. Vous ne savez rien à leur sujet : vous n'en connaissez ni le relief ni les occupants.

CE QUI EST VISIBLE

Vous pouvez voir tout élément se trouvant sur votre territoire et positionné à une case à l'extérieur de vos frontières. La plupart des unités disposent d'un champ de vision de 2 cases. Le terrain peut influencer sur la visibilité. En effet, les unités en poste derrière des collines ont leur champ de vision bloqué alors que des unités positionnées sur les collines ont une vue panoramique de la zone. Certaines promotions améliorent de 1 case le champ de vision d'une unité. En milieu ou fin de partie, vous obtiendrez également des unités navales bénéficiant d'un champ de vision optimisé.

BLOQUER LE RELIEF

Les montagnes et les merveilles naturelles sont impénétrables : il est impossible de voir au-delà (sauf si vous déployez des unités aériennes dans la zone).

Les forêts, les montagnes et les collines sont des terrains qui « limitent » le champ de vision. Les unités peuvent voir « à l'intérieur » de ces cases, mais non au-delà (à moins que l'unité ne se trouve sur une colline). Les unités positionnées sur des collines peuvent voir la région qui s'étend au-delà (à moins que la case voisine ne soit une forêt, une forêt tropicale ou une colline).

TIR INDIRECT

Certaines unités à distance peuvent tirer de manière indirecte, ce qui signifie qu'elles peuvent ouvrir le feu sur des cibles qu'elles ne voient pas, à condition que ces cibles se trouvent dans le champ de vision d'une unité alliée.



ÉCRANS D'INFO DU JEU

Civilization VI propose les écrans d'information suivants, avec résumés et analyses de votre civilisation. Les écrans sont accessibles via les boutons des menus des barres gauche et droite. Il vous suffit d'utiliser les commandes tactiles ou d'appuyer sur les bouton **LB** et **RB**.



Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs et commençons par le commencement!

BARRE D'INFORMATION

La barre d'information est une ligne bleue située en haut de l'écran. Vous y trouverez de nombreux renseignements tels que la production (Science, Culture, Foi, Or, etc.), ainsi que des informations sur les ressources que vous possédez actuellement, le nombre de tours, la date et l'heure.

BOUTON « ARBRE DES TECHNOLOGIES »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le premier bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'arbre des technologies. Il s'agit d'une « arborescence » regroupant toutes les technologies disponibles au cours du jeu. Vous pouvez également y consulter votre projet de recherche en cours et découvrir toute autre technologie à laquelle celui-ci permettra d'accéder. Reportez-vous à la section Technologie pour de plus amples renseignements.



BOUTON « ARBRE DES DOGMES »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le deuxième bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'arbre des dogmes. Il s'agit d'une « arborescence » regroupant tous les dogmes disponibles au cours du jeu. Vous pouvez également y consulter votre projet de recherche en cours et découvrir tout autre dogme auquel ces recherches permettront d'accéder. Reportez-vous à la section Dogmes pour de plus amples renseignements.



BOUTON « GOUVERNEMENT »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le troisième bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'écran « Gouvernements » depuis lequel vous pouvez consulter votre gouvernement actuel et lui assigner des politiques, ou encore choisir un nouveau gouvernement plus moderne (dès que celui-ci sera disponible). Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Gouvernements.



BOUTON « RELIGION »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le quatrième bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'écran « Religion », depuis lequel vous pouvez jeter un coup d'œil à la progression réalisée au sein de votre panthéon et de votre religion, attribuer des croyances à ces deux domaines théologiques, ou encore consulter les informations relatives aux religions qui ont déjà été fondées au cours de la partie. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Religion.

BOUTON « PERSONNAGES ILLUSTRES »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le cinquième bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'écran « Personnages illustres » depuis lequel vous pouvez découvrir tous les grands noms de l'Histoire disponibles dans le jeu, ou encore accéder à l'archive où sont regroupés tous les personnages illustres déjà « obtenus ». Une fois que vous aurez accumulé suffisamment de points de Personnages illustres dans une classe particulière (points Savant illustre via le quartier Campus, par exemple), vous pourrez vous rendre sur cet écran et « obtenir » un personnage illustre. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Personnages illustres.

BOUTON « CHEFS-D'ŒUVRE »

Au sein du menu de la barre d'outils à gauche, le sixième et dernier bouton en partant du haut du volet permet d'accéder à l'écran « Chefs-d'œuvre » depuis lequel vous pouvez accéder à tous les chefs-d'œuvre que vous avez créés (les chefs-d'œuvre artistiques, musicaux et littéraires, ainsi que les artefacts et reliques). Vous pouvez réunir plusieurs chefs-d'œuvre assortis dans

différents bâtiments pour essayer d'obtenir des bonis thématiques. Cet écran est très important pour quiconque tente de réaliser une victoire culturelle. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Chefs-d'œuvre.

MENU DIPLOMATIE

Au sein du menu de la barre d'outils à droite, un onglet comporte votre portrait, ainsi que ceux de tous les dirigeants rencontrés au fil du jeu. Sélectionner ces portraits affiche le volet d'information de ce dirigeant, à partir duquel vous pourrez accéder à des renseignements importants au sujet de ce grand décisionnaire, ainsi qu'à des options d'interaction (conclure des accords, envoyer des délégations, etc.). Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Diplomatie.

BOUTON « CLASSEMENT MONDIAL »

Situé dans le volet supérieur droit, ce bouton affiche l'écran de progression vers la victoire. Vous y découvrirez le chemin qu'il vous reste à parcourir pour remporter les différentes victoires possibles. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la rubrique consacrée aux victoires.

BOUTON « CITÉS-ÉTATS »

Deuxième bouton du menu de la barre d'outils, il vous permet de consulter et de gérer toutes les cités-états que vous avez visitées au cours de la partie, ou encore d'accéder au statut de vos suzerains (si vous êtes allié avec eux) et aux bonis générés par les émissaires. C'est également ici que vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la rubrique consacrée aux cités-états.

BOUTON DE VUE D'ENSEMBLE DE L'ESPIONNAGE

Troisième bouton du menu de la barre d'outils, il vous permet de visionner et de gérer toutes vos activités d'espionnage, vos espions et leur statut actuel. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Espionnage.

BOUTON DE VUE D'ENSEMBLE DU COMMERCE

Quatrième bouton du menu de la barre d'outils, il vous permet de visionner toutes vos routes commerciales actuelles, ainsi que l'historique de toute route commerciale d'antan. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Routes commerciales.

LISTE DES BOUTONS DE RAPPORTS

Cinquième bouton sur le menu de la barre d'outils droite. Il vous permet de consulter les rapports liés à votre empire, relatifs aux productions, ressources, état des villes et potins. Ce bouton vous permet également d'examiner les ressources stratégiques et luxueuses que d'autres civilisations possèdent.

BOUTON CIVILOPÉDIA

Sixième et dernier bouton de la barre d'outils droite, il vous permet d'ouvrir la Civilopédia qui contient des descriptions détaillées de tous les éléments du jeu.

TERRAIN

Dans *Civilization VI*, le monde est composé de « cases » hexagonales représentant divers types de reliefs et de terrains : déserts, plaines, prairies, etc. Certaines cases sont également accompagnées de « caractéristiques » telles que des forêts. Le terrain et les caractéristiques d'une case influent grandement sur le déplacement des unités et les combats.

RESSOURCES

Apparaissant dans certaines cases, les ressources génèrent de la nourriture, de la production ou de l'or, et peuvent même conférer un boni spécial à une civilisation. Certaines ressources sont visibles dès le début du jeu, alors que d'autres nécessitent l'acquisition de technologies particulières. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ressources ».

TYPES DE TERRAIN

Il existe neuf types de terrain de base dans le jeu. Cela dit, vous ne les verrez peut-être pas tous au cours d'une même partie.

EXPLICATIONS DES VALEURS DU TERRAIN :

Rendement de la ville : Quantité de nourriture, d'énergie ou de productivité qu'une ville voisine reçoit à partir d'une case de ce type (non aménagée).

Coût de déplacement : Coût, en points de mouvement (PM) pour accéder à une case de ce type.

Modificateur de combat : Modifications apportées au niveau d'attaque ou de défense d'une unité occupant une case de ce type.

COTE

Les cases de type « littoral » sont les cases d'eau peu profonde situées immédiatement à côté des terres et fournissant de la nourriture et de l'or à une ville voisine. Seules les unités navales et « embarquées » peuvent franchir une case « littorale ».

Il est impossible de construire des villes sur le littoral; seules les unités navales et « embarquées » peuvent accéder à ce type de case.



DÉSERT

Les cases « désert » offrent plusieurs possibilités. Elles peuvent fournir des avantages de religion ou de rendement, selon les quartiers et merveilles construits par la civilisation qui y est implantée. D'autres caractéristiques telles que les plaines inondables peuvent également être présentes sur des cases « Désert » et en augmenter la valeur.



PRAIRIES

Généralement, ce type de case produit plus de nourriture que n'importe quel autre terrain. Toute ville construite à proximité d'une prairie a tendance à se développer plus rapidement. Le défaut principal de cette case est l'absence de bons défensifs pour les unités exposées.



COLLINE

Comme on peut s'y attendre, les collines sont... vallonnées! Difficiles à aménager et à franchir, les collines fournissent de bons bonis défensifs et regorgent de ressources. En outre, les unités postées sur une colline peuvent voir au-delà des terrains qui limitent le champ de vision.

Les collines augmentent la productivité de toute ville à proximité et confèrent d'importants bonis pendant les combats.



MONTAGNE

Couches de terrain superposées, les montagnes sont infranchissables si vous n'utilisez pas d'unités aériennes. Ces cases fournissent de l'eau fraîche ainsi que divers autres bonis de contiguïté aux quartiers et villes.



OCÉAN

Les océans fournissent de la nourriture et de l'or à condition que la ville possède les technologies adéquates.



PLAINES

Les plaines fournissent à une ville voisine un mélange de nourriture et de production. Toute agglomération environnée de plaines se développera plus lentement qu'une ville construite à côté d'une prairie (mais s'avèrera plus productive).



NEIGE

La neige est relativement peu lucrative, et ne fournit aucune nourriture ni production aux villes voisines. Bien entendu, les cases enneigées peuvent receler une ressource utile (en plus d'un froid glacial).



TOUNDRRA

Terre semi-gelée dans les régions aux climats froids. Moins utile que les plaines et les prairies, mais légèrement plus intéressante que les déserts et la neige. Personne ne construit de ville sur des cases « toundra » à moins d'être désespérément à la recherche de ressources, de n'avoir nulle part ailleurs où aller, ou d'être à la tête d'une civilisation (telle que la Russie) qui tire avantage de ce type de case.



CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont des éléments du terrain ou de la végétation qui apparaissent sur une case, ou sur le terrain d'une case (par exemple, il peut y avoir une forêt ou un marais sur une case « prairie »). Les caractéristiques modifient la productivité d'une case et peuvent également changer le nombre de « points de mouvement » qu'une unité dépense en pénétrant sur la case en question. Les caractéristiques confèrent également des bonis ou des pénalités défensifs à une unité se trouvant sur la case.

VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES

Tout comme les terrains, les caractéristiques comportent des valeurs qui déterminent le rendement, les déplacements et les combats.

CONTAMINATION

Due aux retombées radioactives qui apparaissent après l'explosion d'une bombe nucléaire, la contamination est une « caractéristique » (ou plutôt une « anti-caractéristique ») qui réduit grandement la production d'une case, et ce, jusqu'à ce que celle-ci soit « décontaminée » par un bâtisseur.

Ainsi, il est impossible d'effectuer des réparations ou des aménagements sur une case contaminée tant qu'un bâtisseur n'a pas éliminé toutes les retombées radioactives s'y trouvant.



PLAINES INONDABLES

Les plaines inondables sont des régions basses adjacentes aux rivières et aux fleuves. Chaque année, la rivière déborde, assurant ainsi l'irrigation naturelle et enrichissant la terre de nutriments, ce qui rend les plaines inondables incroyablement fertiles et les terres arables plus productives. L'Égypte antique devait la quasi-totalité de ses richesses et de sa force aux inondations annuelles du Nil.

Les plaines inondables se trouvent seulement dans les cases Désert bordant une rivière ou un fleuve.



BOIS

Pour les peuples d'antan, les forêts étaient synonymes de ressources : du bois pour le feu, les outils et les abris, et de nombreux animaux pour se nourrir. À mesure qu'une ville se développe, il est très tentant d'abattre les forêts pour les transformer en terres agricoles, mais un leader avisé conservera toujours des zones boisées (pour optimiser la productivité et remonter le moral des populations). En outre, les unités militaires en poste dans les forêts reçoivent un important bonus défensif.



GLACE

De la glace, rien de plus, donc quasi inutile, infranchissable et ne produit rien. Conclusion : ne pas s'approcher de la glace.



FORÊT TROPICALE

Plongées dans l'obscurité et particulièrement dangereuses, les forêts tropicales représentent une incroyable source de nourriture à quiconque est capable de vivre au cœur de cet environnement périlleux. Cela dit, les forêts tropicales ne fournissent que peu de matières premières. Une civilisation en pleine croissance sera donc tentée d'en extraire le minerai ou de les transformer en terres cultivables. D'un autre côté, les unités militaires se trouvant dans des forêts tropicales reçoivent un boni défensif important. Lorsque les arbres sont abattus, les cases Forêt tropicale deviennent des plaines.



MARAIS

Bien qu'offrant une biodiversité richissime, les marais ne présentent que peu d'intérêt pour une civilisation en pleine croissance et qui a besoin de se sustenter. Il est possible de drainer les marais pour en augmenter le rendement. Notez que les unités militaires qui se trouvent dans les marais reçoivent une importante pénalité quand elles sont attaquées.



OASIS

Une oasis est une zone particulièrement luxuriante au beau milieu du désert (généralement parce qu'elle se trouve au-dessus d'une source d'eau potable). Les oasis sont des ressources extrêmement précieuses, tout particulièrement dans les régions désertiques arides où différentes tribus se sont livrées d'innombrables batailles pour s'en emparer.

Il n'est possible de trouver des oasis que dans les cases Désert.



MERVEILLES NATURELLES

Les merveilles naturelles sont d'extraordinaires créations de la nature qui nous inspirent tous. De Crater Lake à la Grande barrière de corail, ces magnificences affichent la beauté incomparable du monde qui nous entoure.

Toutes les merveilles naturelles offrent des avantages exceptionnels à votre civilisation, et certaines proposent même des effets particuliers supplémentaires (par ex. toute fortification adjacente à la Mer Morte régénèrera instantanément la santé d'une unité).

RIVIÈRES

Traditionnellement, les villes sont construites le long des rivières, et ce, pour une bonne raison. Les rivières irriguent les zones environnantes, améliorent les fermes autour de la ville et ajoutent des bonis aux quartiers commerciaux. Une rivière et l'eau fraîche qu'elle fournit peuvent s'avérer indispensables au développement d'une ville.

EMPLACEMENTS DES RIVIÈRES

Contrairement aux autres caractéristiques, les rivières coulent le long des cases plutôt qu'à travers d'elles; par conséquent, les rivières procurent leurs bienfaits aux cases/unités adjacentes, sans pour autant occuper de la place qui peut alors être utilisée pour la production.

PÉNALITÉ OFFENSIVE

En cas d'attaque depuis l'autre rive, l'unité attaquante reçoit un modificateur de -5 à sa puissance de combat.

EFFET DE DÉPLACEMENTS

Traverser une rivière coûte 3 points de mouvement (les unités peuvent se déplacer à nouveau s'il leur reste des points). Une fois qu'une route médiévale a été aménagée, la traversée d'une rivière n'engendre aucun coût supplémentaire.

RESSOURCES

Les ressources peuvent fournir de la nourriture, de la productivité ou de la culture, ainsi que des bonis spéciaux. Les richesses et la puissance de votre civilisation seront déterminées, en grande partie, par le nombre et le type de ressources que vous contrôlez. Pour exploiter une ressource, elle doit tout d'abord se trouver au sein de votre civilisation. Ensuite, il vous faudra construire les « aménagements » nécessaires dans cette case ou y fonder une ville. Par exemple, vous devez construire l'aménagement « plantation » pour obtenir les avantages que fournit la ressource « banane ».

Il existe trois types de ressources : Bonis, Stratégique et Luxe. Elles optimisent toutes les trois le rendement des villes avoisinantes (les ressources Stratégique et Luxe offrent des avantages supplémentaires loin d'être négligeables, voir ci-dessous).

Si vous n'avez pas accès à toutes les ressources au sein de votre territoire, vous pouvez obtenir celles qui vous manquent en faisant du troc avec les autres civilisations.

RESSOURCES EN PRIME

Les ressources en prime augmentent la production d'une case. Il n'est pas possible d'échanger ces ressources avec d'autres civilisations.



BANANES



CERVIDÉS



BÉTAIL



POISSON



CUIVRE



RIZ



CRABES



MOUTONS



PIERRE



BLÉ

RESSOURCES DE LUXE

Les ressources de luxe améliorent légèrement le rendement d'une case et augmentent le bonheur de votre civilisation en fournissant des activités (après aménagement). Seule une ressource de luxe offre l'accès à des activités (que se partageront quatre de vos villes les plus nécessiteuses). Par exemple, si vous possédez deux ressources Citron améliorées non loin de votre capitale, seule la première fournira des activités à votre empire. Quant à la seconde ressource Citron, vous pouvez l'échanger avec une autre civilisation soit contre une marchandise dont vous avez besoin (par ex. de l'or), soit contre une autre ressource.



CITRON



CAFÉ



CACAO



COTON



DIAMANTS



ENCENS



TEINTURES



IVOIRE



FOURRITURES



JADE



GYPSE



MARBRE



MERCURE



ARGENT



PERLES



ÉPICES



SEL



SUCRE



SOIE



THÉ



TRUFFES



BALEINES



TABAC



VIN

RESSOURCES STRATÉGIQUES

Les ressources stratégiques ne sont pas toujours visibles au début du jeu : elles peuvent nécessiter la maîtrise d'une technologie avant d'apparaître sur la carte. Par exemple, étudier le travail du bronze révélera le fer sur la carte.

Vous pouvez utiliser ces ressources stratégiques pour créer certaines unités. Lorsque vous construisez un aménagement sur une case recélant une ressource stratégique, cette case vous permettra d'accéder à cette ressource.

Pour produire une ressource stratégique dans une ville, le joueur a besoin de 2 unités de cette ressource. Si la ville possède un quartier militaire approprié (Campement pour les unités terrestres, Port pour les unités maritimes, Aérodrome pour les unités aériennes), le joueur n'a besoin que de 1 seule unité de cette ressource. Pour acheter une unité de ressource stratégique, le joueur a besoin de 2 unités de cette ressource.

Vous pouvez consulter le nombre d'unités que vous possédez pour chaque ressource stratégique. Il vous suffit de jeter un coup d'œil en haut de l'écran.



ALUMINIUM



CHEVAUX



CHARBON



FER



SALPÈTRE



URANIUM



PÉTROLE

UNITÉS

Dans *Civilization VI*, le terme « unité » se rapporte à tout élément susceptible de se déplacer sur la carte. Il en existe plusieurs types : unités militaires terrestres, unités militaires navales, unités civiles, unités de soutien, etc. Les unités militaires terrestres et navales constituent la majeure partie des unités disponibles.

CONSTRUCTION DES UNITÉS

Les unités sont construites dans les villes. À chaque unité est attribué un « coût de production » qui détermine le nombre de points de production que la ville doit dépenser pour produire cette unité. En outre, pour construire une unité, vous devez avoir acquis la technologie adéquate (par exemple, il faut maîtriser la technologie « Archerie » pour produire une unité « Archer »). La construction de certaines unités nécessite l'accès à diverses ressources (par exemple, pour produire un épéiste, il vous faudra du fer).



CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Toutes les unités possèdent trois statistiques de base : vitesse de déplacement, puissance de combat et promotions.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Les points de mouvement (PM) d'une unité déterminent le nombre de cases vides que ladite unité peut traverser. La plupart des unités de départ possèdent 2 PM. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Déplacements ».

COMBAT RAPPROCHÉ

La valeur Combat rapproché d'une unité détermine ses capacités lors d'une bataille. La puissance de combat d'une unité détermine ses capacités sur le champ de bataille. Elle est exprimée sous

forme de « Combat rapproché » ou de « Combat à distance ». Le guerrier (la première unité militaire disponible) possède une valeur « Combat rapproché » de 20.

PROMOTIONS

Tous les types d'unités militaires peuvent gagner des « promotions » par l'intermédiaire d'entraînement ou d'expérience gagnée au cours de la bataille.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES UNITÉS

De nombreuses unités possèdent des compétences spéciales qui leur confèrent un avantage particulier ou leur permettent d'effectuer des actions qui leur sont propres. Par exemple, seules les unités Colons peuvent fonder de nouvelles villes et seules les unités Archer peuvent infliger des dégâts « à distance » pour attaquer des ennemis qui ne sont pas adjacents. Consultez la Civiloédia d'une unité pour en découvrir les compétences spéciales.

UNITÉS EXCLUSIVES

Dans *Civilization VI*, chaque civilisation possède une ou plusieurs « unités exclusives » qui s'avèrent être supérieures à l'homologue standard de cette unité. La civilisation américaine, par exemple, possède un P-51 Mustang qui remplace l'unité Chasseur. La civilisation grecque possède l'unité Hoplite qui remplace l'unité Lancier.

Consultez la Civiloédia d'une civilisation pour en découvrir l'unité spéciale.

DÉPLACEMENT DES UNITÉS

En général, les unités se déplacent case par case, et chaque mouvement coûte un certain nombre de « points de mouvement ». Les unités doivent posséder le quota total de points de mouvement (PM) requis par une case pour se rendre sur cette case (à moins qu'elles n'y aient pas encore accédé pendant ce tour, auquel cas l'unité pourra toujours se déplacer d'au moins une case).

Il existe certaines restrictions : par exemple, les unités du même type ne peuvent pas « s'empiler » : deux unités militaires, tout comme deux unités civiles, ne peuvent pas terminer leur tour sur la même case (colons, bâtisseurs, personnages illustres, etc.). Il est impossible pour la plupart des unités d'accéder à tous les types de terrain. Ainsi, des unités terrestres ne peuvent pas passer par des cases de montagne et les unités navales n'ont pas la possibilité de pénétrer dans une case terrestre. Les aménagements tels que les routes sont susceptibles d'accélérer les déplacements de l'unité au sein des cases terrestres.

Vous pouvez également lier différentes classes d'unités en formation sur la même case. Par exemple : un guerrier (unité militaire terrestre) peut occuper la même case qu'un bâtisseur (unité civile) et qu'un bélier (unité de soutien).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Déplacements ».



COMBAT D'UNITÉ

Les unités militaires peuvent engager le combat contre d'autres unités ou des villes. La plupart des unités militaires sont des « unités de combat rapproché » qui ne peuvent attaquer que les unités se trouvant sur une case adjacente. Certaines d'entre elles sont des « unités à distance » qui peuvent viser des ennemis positionnés dans un périmètre de plusieurs cases.

Voir la section Combat pour plus de renseignements.

PROMOTIONS DES UNITÉS

Si une unité militaire survit à un combat, elle gagnera peut-être des points d'expérience (EXP) qui vous permettront d'acheter des « promotions » pour cette unité. Les promotions peuvent, dans certaines circonstances, améliorer les capacités de l'unité sur le champ de bataille (par ex. lors des défenses d'une case Bois) ou lui conférer d'autres avantages en combat.

UNITÉS CIVILES

Il existe plusieurs types d'unités civiles : colons, bâtisseurs, négociants, unités religieuses et personnages illustres. Si elles sont attaquées par un ennemi alors qu'elles se trouvent seules sur une case, elles seront automatiquement capturées, renvoyées en territoire allié ou détruites. Il est donc vivement conseillé de les faire escorter par une unité militaire lorsque vous les envoyez au-delà des frontières de vos villes.

UNITÉS MILITAIRES TERRESTRES

Les unités militaires sont divisées en plusieurs classes aux capacités et utilisations distinctes.

UNITÉS DE RECONNAISSANCE

Comme leur nom l'indique, les unités de reconnaissance sont utilisées pour l'exploration et la reconnaissance. Elles ont tendance à disposer d'une portée de mouvements supérieure et leurs promotions leur confèrent des capacités relatives au terrain, au champ de vision et à la furtivité. Bien que ces unités puissent attaquer, elles sont relativement faibles en combat. Parmi les unités de reconnaissance, on trouve les éclaireurs et les rangers.

UNITÉS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Les unités de combat rapproché sont des unités terrestres qui peuvent attaquer les ennemis se trouvant dans les cases terrestres adjacentes. Elles ne peuvent pas attaquer les ennemis en mer ni les ennemis à plus d'une case de distance. Parmi les unités de combat rapproché, on trouve les guerriers, les mousquetaires, l'infanterie et bien d'autres encore.

UNITÉS À DISTANCE

Les unités à distance sont des unités qui peuvent attaquer les ennemis se trouvant dans les cases adjacentes et dans les cases à un ou plusieurs espaces de distance. La distance à laquelle une unité peut attaquer est déterminée par sa statistique « Portée », alors que la puissance de son attaque à distance est indiquée par sa statistique « Combat à distance ». Notez que les unités à distance font toujours appel au combat à distance pour attaquer une autre unité, même si cette unité est adjacente. L'unité à distance utilise sa puissance de combat rapproché seulement quand elle tente de se défendre contre l'attaque d'une autre unité.

UNITÉS DE SIÈGE

Il s'agit d'unités « lourdes » à distance qui possèdent un boni particulier lorsqu'elles attaquent les villes et les quartiers. Parmi les unités de siège, on trouve les catapultes, les bombardes, l'artilleur et bien plus encore.

UNITÉS ANTI-CAVALERIE

Les unités anti-cavalerie sont les unités équipées de piques et de lances, qui bénéficient d'un boni de combat lorsqu'elles affrontent des unités de cavalerie légères et lourdes.

UNITÉS DE CAVALERIE LÉGÈRES

Les unités telles que le cavalier et la cavalerie sont considérées comme des unités de cavalerie légères. Il s'agit d'unités de flanc montées qui ignorent systématiquement les zones de contrôle et dont la vitesse de déplacement est supérieure à celle des autres unités terrestres.

UNITÉS DE CAVALERIE LOURDES

À l'instar de la cavalerie légère, il s'agit d'unités terrestres rapides qui ignorent toute zone de contrôle. Ces unités possèdent une armure supérieure à celle de la cavalerie légère. Parmi ces unités, on trouve le chevalier et le char lourd.

UNITÉS NAVALES

Les unités navales peuvent traverser les cases d'eau, mais pas les cases de terre. Selon son type et son niveau technologique, une unité navale peut être limitée aux eaux côtières ou capable de pénétrer sur les cases Océan aux eaux profondes. Il existe quatre types d'unités navales : Combat rapproché, À distance, Assaut et Transport.

COMBAT RAPPROCHÉ EN MER

Unités navales de base capables d'affronter des unités navales à distance et de transport, ou encore de capturer des villes. Des unités telles que la caravelle et la galère appartiennent à cette classe.

COMBAT À DISTANCE EN MER

Cette classe d'unités militaires navales (à laquelle appartiennent le quadrirème et le cuirassé) bénéficie d'un boni de combat contre les défenses de quartiers.

ASSAUT EN MER

Dotée de compétences furtives disponibles lors des ères modernes, ainsi que de la capacité de piller de l'or pendant les attaques, cette classe d'unités spécialisées en « assaut-éclair » regroupe le corsaire et les sous-marins.

TRANSPORT EN MER

Unité navale spéciale qui peut servir de piste d'atterrissage maritime mobile.

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes sont des unités qui, bien évidemment, se déplacent dans les airs. Elles sont particulièrement importantes pendant les stades avancés de la partie. En effet, la suprématie aérienne joue un rôle prépondérant sur le champ de bataille.

CHASSEUR

Cette unité militaire reçoit un boni contre les bombardiers.

BOMBARDIER

Faisant office d'unité de siège, cet avion se voit attribuer un boni de combat contre les défenses des villes et des quartiers, et peut « piller » les aménagements.

LISTE D' ACTIONS DES UNITÉS

Lorsqu'elle est active, une unité peut disposer d'une ou de plusieurs « actions » Sélectionnez l'icône d'action de l'unité pour lui ordonner d'exécuter cette action.

Créer la formation d'escorte : Ordonnez à 2 types d'unités de se « lier » et de se déplacer à l'unisson (militaire et civil, militaire et soutien, etc.).



Déplacer vers : Commandez à l'unité actuelle de se déplacer vers la case choisie.



Dormir : Commandez à l'unité de demeurer inactive jusqu'à ce que vous lui donniez d'autres ordres. Elle ne redeviendra active qu'au tour suivant et devra être choisie manuellement.



Se retrancher : L'unité demeure inactive jusqu'à ce que vous lui donniez de nouveaux ordres. L'unité reçoit une prime de défense



Se retrancher jusqu'à guérison : L'unité demeure inactive jusqu'à ce qu'elle guérisse complètement. L'unité reçoit une prime de défense et sa santé se régénère à chaque tour.



Frappe de destruction massive - arme nucléaire : Lance une arme nucléaire sur la case sélectionnée. La cible et toutes les cases se trouvant au sein de la zone de déflagration subiront des dégâts dévastateurs.



Frappe de destruction massive - arme thermonucléaire : Lance une arme thermonucléaire sur la case sélectionnée. La cible et toutes les cases se trouvant au sein de la zone de déflagration subiront des dégâts dévastateurs.



Rebassement : Ordonne à l'unité aérienne d'atterrir dans la base d'une autre ville.



Attaque à distance : Permet d'effectuer une attaque à distance sur une case choisie.



Pillage : Ordonne à l'unité de détruire l'amélioration sur la case actuelle. L'aménagement, la route ou le bâtiment doivent être réparés avant de pouvoir être réutilisés.



Fonder une ville : Ordonne à un colon de fonder une ville sur la case où il se trouve. L'unité sera perdue.



Activer un personnage illustre : Activer un personnage illustre permet d'accéder à sa capacité spéciale (qui diffère d'un personnage illustre à l'autre). Attention : cette unité d'exception disparaîtra après une ou plusieurs activations.



Exploration automatique : Ordonnez à l'unité de partir à la découverte des zones inexplorées de la carte. L'unité continuera de se déplacer à chaque tour jusqu'à ce que vous annuliez l'automatisation.



Annuler : Permet d'annuler le dernier ordre donné à l'unité. Vous trouverez cette option particulièrement utile si vous donnez par mégarde un ordre erroné.



Réveiller : Permet de réveiller l'unité endormie.



Effacer : Permet d'éliminer l'unité active (de manière permanente) et de recevoir une faible quantité d'or en retour.

Alerte : L'unité se fortifiera, mais alertera le joueur lorsqu'une unité adverse entrera dans son champ de vision

Interchanger les unités : Lorsqu'au moins deux unités occupent la même case, utilisez cette touche pour changer la sélection active. Vous pouvez également utiliser les touches directionnelles Haut et Bas.

MOUVEMENT

Dans *Civilization VI*, la majeure partie de votre temps sera consacrée à déplacer les unités partout dans le monde. Vous lancerez vos unités militaires à la découverte de territoires ou leur commanderez de combattre vos voisins. Vos bâtisseurs se déplaceront vers de nouvelles cases afin d'améliorer le terrain. Vos colons iront dans des endroits propices à la construction de nouvelles villes.

Vous trouverez ci-dessous les règles qui régissent le déplacement des unités terrestres et navales. Les unités aériennes possèdent leurs propres règles spéciales : comme les aéronefs n'apparaissent qu'à un stade avancé de la partie, rendez-vous dans la section « Stratégie avancée » pour obtenir des renseignements à leur sujet.

COMMENT ORDONNER À UNE UNITÉ DE SE DÉPLACER

Ⓛ ET ⓐ

Lorsqu'une unité est sélectionnée et que le bouton d'action « Mode Déplacer » est actionné à l'aide de Ⓛ, vous pouvez déplacer une unité n'importe où sur la carte en faisant défiler la sélection et en appuyant sur ⓐ.

MOUVEMENTS AUTORISÉS ET INTERDITS

Si l'unité ne peut pas accéder à un endroit précis, vous ne pourrez pas lui donner l'ordre de s'y rendre (par exemple, pénétrer dans une case Montagne).

Si l'unité peut accéder à l'endroit indiqué, elle s'y déplacera tant qu'il lui restera des points de mouvement. Si l'unité est à court de points de mouvement, l'ordre sera mis dans la file d'attente et automatiquement exécuté dès le prochain tour.

ORDRES DE DÉPLACEMENTS SUR PLUSIEURS TOURS

Si l'unité a besoin de plusieurs tours pour atteindre sa destination, elle choisira le parcours le plus court et entreprendra son déplacement. Elle avancera à chaque tour jusqu'à ce qu'elle atteigne l'endroit voulu.

Si'il devient impossible pour l'unité d'atteindre sa destination — disons, parce que l'exploration révèle que la case se trouve de l'autre côté de l'océan et que l'unité en mouvement ne peut embarquer ou peut-être parce qu'une autre unité s'est installée dans la case ciblée — l'unité s'arrête et demande de nouveaux ordres.

Vous pouvez changer les ordres d'une unité en tout temps en sélectionnant l'unité et en lui donnant de nouveaux ordres ou en sélectionnant le bouton d'action « Annuler les ordres »



POINTS DE MOUVEMENT

Toutes les unités mobiles possèdent un certain nombre de « Points de mouvement » (PM) qu'elles peuvent utiliser pour se déplacer à chaque tour. Une fois qu'elles ont dépensé tous leurs points, elles ne peuvent plus se déplacer avant le prochain tour (à l'exception de quelques unités très spéciales que d'autres unités transportent).

En début de partie, la plupart des unités terrestres possèdent 2 MP; la cavalerie et les unités navales en possèdent plus.

DÉPENSER LES POINTS DE DÉPLACEMENT

Les unités dépensent des PM pour accéder aux cases. Le terrain de la case dans laquelle une unité pénètre détermine le coût en PM du mouvement. En d'autres termes, quitter la case actuelle ne coûte rien ; le coût de PM est seulement déterminé à l'arrivée sur la case de destination.

Voir les règles relatives aux terrains pour en savoir plus sur les coûts de PM, mais en règle générale, l'accès au terrain ouvert comme la prairie et les plaines coûte 1 PM, et les bois et la forêt tropicale coûtent 2 PM. Traverser une rivière coûte 3 PM (sauf s'il y a un pont).

Quand l'unité a dépensé tous ses PM, ou lorsque la case dans laquelle elle va pénétrer nécessite plus de PM qu'il n'en reste à l'unité, celle-ci doit cesser de se déplacer.

ROUTES

Les routes réduisent ou suppriment les pénalités s'appliquant aux coûts de PM d'une unité dans les territoires alliés, neutres ou ennemi. Tant que l'unité se déplace d'une case comportant une route à une autre case comportant une route, l'unité dépense une simple fraction du coût normal du mouvement. Aussi longtemps que l'unité dispose de PM, elle peut continuer de se déplacer sur la route.



DÉPLACEMENTS INTERDITS

Certains types d'unités ne peuvent pas pénétrer dans certaines cases. Une unité navale ne peut pas pénétrer dans une case terrestre non urbaine, par exemple, et une unité terrestre ne peut pas pénétrer dans une case montagneuse ou une case océan. Si une unité ne peut pas accéder à une case, vous ne serez pas en mesure de lui ordonner de s'y rendre. Parfois, un déplacement est révélé comme étant interdit alors que l'unité se rend sur place. Le cas échéant, l'unité s'arrête quand elle découvre l'illégalité et attend de nouveaux ordres.

LIMITES D'EMPILAGE

Jusqu'à l'ère industrielle, une seule unité de chaque classe (militaire, soutien, civil et négoce) peut terminer son tour sur une case. Cela dit, une seule unité de combat avec une seule unité de soutien, et une seule unité civile peuvent terminer leur tour « empilées » sur la même case.



Une unité peut traverser une autre unité à condition qu'elle dispose de suffisamment de points de mouvement pour exécuter le déplacement complet et n'aboutisse pas sur une autre unité du même type.

Toutefois, une fois que vous aurez étudié le dogme Nationalisme, vous pourrez combiner des unités. Pour d'autres informations, voir la section abordant les régiments et les armées.

DÉPLACEMENTS PENDANT LE COMBAT

ORDRES D'ATTAQUE

En règle générale, si vous ordonnez à une unité de se déplacer vers un espace occupé par une unité ennemie, l'unité interprète cet ordre comme des instructions d'attaquer l'unité ennemie. Si l'unité qui se déplace est une unité civile, l'unité s'arrête et demande de nouveaux ordres.

ZONES DE CONTRÔLE

Les unités de combat installent une « Zone de contrôle » (ZDC) sur les cases qui les entourent. Quand une unité pénètre dans une case se trouvant au sein de la ZDC d'un ennemi, elle dépense tous ses PM. Les unités de cavalerie font exception à cette règle. En effet, elles sont suffisamment rapides pour échapper à la zone de contrôle.

DÉPLACEMENT NAVAL

En règle générale, les unités navales obéissent aux mêmes règles que les unités terrestres, à une exception près : elles se déplacent sur l'eau plutôt que sur terre. Les premières unités navales sont généralement limitées aux eaux côtières (adjacentes aux cases Terre) ainsi qu'aux villes se trouvant sur le littoral. Au fur et à mesure de la partie, vous produirez des unités navales qui peuvent accéder aux cases Eaux profondes et donc, explorer les océans. Les unités navales ne peuvent pas pénétrer sur les cases de glace.

EMBARQUEMENT DES UNITÉS TERRESTRES

En début de partie, vos unités terrestres ne peuvent pas traverser les cases d'eau. Cela dit, une fois que vous aurez découvert la technologie « Navigation à voile », les bâtisseurs pourront accéder aux cases « eaux côtières ». Une fois, la construction navale maîtrisée, toutes les unités pourront embarquer. Pour « embarquer » une unité, ordonnez-lui de se positionner sur l'eau comme s'il s'agissait d'une case Terre. Il faut généralement plus de points de déplacement pour embarquer une unité terrestre que pour la déplacer sur un terrain normal (sauf lorsque votre civilisation est la Norvège, ou en cas d'embarquement depuis une ville côtière ou un port).



Dans l'eau, l'unité embarquée est très lente et démunie. Elle est incapable de combattre et toute unité navale ennemie peut facilement la détruire. Il est donc capital que de puissantes unités navales escortent les unités terrestres embarquées.

Quand l'unité est adjacente à une case terrestre, vous pouvez lui ordonner de se rendre sur la terre ferme.

COMBAT

Un combat a lieu entre deux entités politiques en guerre l'une avec l'autre. Une civilisation peut être en guerre avec une autre civilisation ou avec une cité-état. Les barbares sont systématiquement en guerre avec toutes les civilisations et cités-états.

Il existe quatre types principaux d'affrontements militaires : combat rapproché, à distance, naval et aérien. Les combats rapprochés et à distance sont les plus communs, alors que les escarmouches aériennes se produisent seulement lorsqu'un participant a découvert le vol.

Comme ce type de technologie n'est accessible qu'à un stade avancé du jeu, inutile de vous

soucier de la suprématie aérienne lorsque vous commencez la partie. Une rubrique entière est consacrée aux combats aériens dans la section « Stratégie avancée » (voir « Combat aérien »).

DÉCLARER LA GUERRE

Il existe deux moyens de déclarer la guerre à une civilisation adverse (à moins que celle-ci ne prenne les devants et ne vous déclare la guerre) :

DÉCLARER LA GUERRE VIA LA DIPLOMATIE

Vous pouvez déclarer la guerre à une civilisation via le volet Diplomatie (voir cette section). Déclarez la guerre à une cité-état en mettant en surbrillance la cité-état et appuyez sur **A**, ou sélectionnez-la depuis la menu des cités-états dans le menu de droite, puis en choisissant le bouton « Déclarer la guerre ». Il existe deux types de déclarations de guerre : Une « guerre surprise » et une « guerre formelle ».



DÉCLARER UNE GUERRE SURPRISE

Déclarer une « guerre surprise » signifie que vous ne dénoncez pas la civilisation ciblée et que vous n'avez aucune raison valable d'attaquer. Les guerres surprises engendrent une plus grande pénalité de bellicisme que les guerres formelles (parce que votre comportement n'est pas civilisé). Pendant les ères modernes, les guerres surprises vous causeront plus de tort sur le front diplomatique que des conflits éclatant lors des premières phases du jeu.



DÉCLARER UNE GUERRE FORMELLE

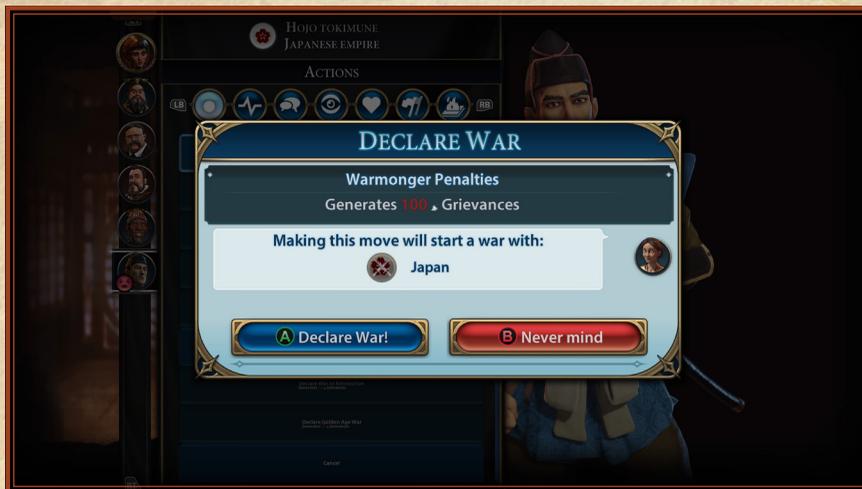
Aux yeux de vos voisins, déclarer une guerre formelle en dénonçant tout d'abord une autre civilisation est considéré plus « civilisé ». On vous considérera peut-être comme un belliciste en puissance, mais la pénalité ne sera pas aussi sévère qu'en cas de guerre surprise.

Vous pouvez réduire davantage les pénalités diplomatiques liées aux comportements belliqueux si vous avez une raison valable de partir en guerre. Par exemple, si une autre civilisation vous a causé du tort, vous pourrez évoquer un casus belli (c.-à-d. une justification pour déclarer la guerre, comme la conversion de l'une de vos villes à cause de la religion d'une autre civilisation, la protection d'une cité-état alliée attaquée ou la conquête des villes d'un allié par une autre civilisation).



ATTAQUER UNE AUTRE UNITÉ

Vous pouvez simplement ordonner à l'une de vos unités d'attaquer les unités d'une autre civilisation. Si vous n'êtes présentement pas en guerre contre la civilisation que vous attaquez, une fenêtre apparaîtra et vous demandera si vous voulez faire la guerre à cette civilisation (ou cité-état). Si vous acceptez, l'attaque aura lieu et la guerre sera déclarée. Si vous refusez, l'attaque est annulée.



PÉNÉTRER DANS LE TERRITOIRE D'UNE CIVILISATION

En début de partie, les unités peuvent se déplacer librement à travers le territoire d'une civilisation tierce jusqu'à la découverte du dogme «Premier Empire», suite à quoi, pénétrer dans le territoire d'une civilisation constitue un acte de guerre si vous ne possédez pas d'entente de «frontières ouvertes» avec cette civilisation. Une fenêtre apparaîtra alors et vous demandera de confirmer votre déplacement.

QUAND UN ENNEMI VOUS DÉCLARE LA GUERRE

Une autre civilisation ou cité-état peut vous déclarer la guerre à tout moment. En pareil cas, vous en serez informé, soit par une pop-up (ou une notification), soit par le leader adverse. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Diplomatie. Les barbares sont un peuple belligérant : vous ne recevrez donc aucune déclaration de guerre de leur part.

METTRE FIN À LA GUERRE

Toute guerre prend automatiquement fin quand un belligérant a perdu sa dernière ville ou que les différentes parties ont trouvé un terrain d'entente par l'intermédiaire de négociations diplomatiques. Vous ou votre adversaire pouvez choisir d'entamer de telles discussions. Voir la section Diplomatie pour plus de renseignements.

Il est impossible de négocier avec les barbares. Vous serez en guerre avec eux tant qu'il en restera sur la carte.

QUELLES UNITÉS PEUVENT SE BATTRE

Toutes les unités militaires peuvent attaquer une unité ennemie. Les unités civiles telles que les bâtisseurs, les colons et les personnages illustres ne peuvent pas ouvrir les hostilités. Si les personnages illustres sont attaqués alors qu'elles sont seules, elles sont renvoyées sur leur territoire d'origine. Si un bâtisseur se fait capturer, son propriétaire peut le libérer. Les unités de soutien, telles que le bélier ou la tour de siège ne peuvent pas lancer d'attaques, mais elles aideront les autres unités avec lesquelles elles sont groupées. Si des unités de ce type sont prises pour cibles alors qu'elles sont seules, elles seront détruites.

Une ville peut attaquer une unité militaire qui se trouve dans le rayon d'action des capacités d'attaque à distance de la ville, et une unité militaire peut à son tour attaquer une ville ennemie.

STATISTIQUES DES UNITÉS MILITAIRES

Les capacités d'une unité militaire sont déterminées par ses valeurs de combat. On en dénombre cinq :



PUISSANCE DE COMBAT :

Toutes les unités militaires possèdent cette statistique. Les unités de mêlée utilisent leur statistique «Combat rapproché» lorsqu'elles attaquent ou se défendent. Les unités à distance font appel à leur statistique «Combat rapproché» lorsqu'elles se défendent uniquement.

POINTS DE VIE

La santé d'une unité est mesurée en « Points de vie ». Quand leur niveau de santé est au maximum, toutes les unités de combat disposent de 100 points de vie drainés à mesure qu'elles sont endommagées. Si les points de vie d'une unité chutent à 0, l'unité est détruite. Il est possible de régénérer le niveau de santé lorsque l'unité n'est pas en combat.

PUISSANCE À DISTANCE

Seules les unités capables d'engager le combat à distance possèdent cette statistique. La puissance à distance est sollicitée lorsque l'unité attaque.

PORTÉE

Seules les unités de combat à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la distance, en termes de cases, de laquelle l'unité de combat peut attaquer l'ennemi (à condition que le champ de vision de l'unité soit dégagé).

BOMBARDE

Seules les unités de siège à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la puissance d'attaque d'une unité lorsqu'elle attaque des quartiers. Cette statistique est différente de la puissance à distance.

COMBAT RAPPROCHÉ

On appelle combat rapproché, toute bataille opposant une unité de mêlée (c.-à-d. n'importe quelle unité militaire ne possédant pas la capacité de combat à distance ou de bombardement) à une ville ou à une unité ennemie (que cette unité possède des capacités d'attaque à distance ou non; tant que l'agresseur n'est pas capable d'attaquer à distance, la bataille sera du « corps à corps »).

PUISSANCE DE COMBAT

Quand deux unités s'affrontent dans une mêlée, le résultat est déterminé par les puissances relatives des deux unités (c.-à-d. si une unité puissante affronte une unité faible, l'unité puissante infligera plus de dégâts à son ennemi, allant peut-être jusqu'à le détruire complètement).

Cependant, de nombreux facteurs peuvent influencer sur la puissance au combat d'une unité. De nombreuses unités reçoivent des « bonis défensifs » qui amélioreront leur statistique « Combat rapproché » lorsqu'elles sont attaquées sur des cases Bois ou Collines, ou si elles sont retranchées. Certaines unités ont droit à des bonis lorsqu'elles affrontent des types spécifiques d'unités : par ex, les lanciers obtiennent des bonis contre des unités montées aériennes. Il est également important de noter qu'une unité subissant des dégâts peut voir sa puissance de combat diminuée (voir la section concernant les bonis de combat pour de plus amples renseignements).

Le Tableau d'information de combat (voir ci-dessous) vous aidera à déterminer les puissances relatives de deux unités de mêlée pendant votre tour.

PLUSIEURS UNITÉS AU COMBAT

Les unités reçoivent une prime d'attaque « de contournement » de 10 % pour chaque unité adjacente à l'unité ciblée. Certaines promotions et politiques sociales confèrent à une unité qui attaque, des primes additionnelles dépassant la prime de contournement de base. Ces bonis peuvent être incroyablement puissants quand un nombre suffisant d'unités sont impliquées.

Les unités survivantes qui ont participé au combat reçoivent des « points d'expérience » (PX), qui leur permettent d'être promues.

COMBAT À DISTANCE

Quand elles attaquent, certaines unités (comme les Archers) engagent le combat à distance (plutôt que le combat rapproché). Ces unités possèdent deux nets avantages par rapport aux unités de mêlée : d'abord, elles peuvent attaquer les unités ennemies qui ne leur sont pas voisines et ensuite elles ne subissent pas de dommages lorsqu'elles attaquent. Cela dit, elles s'avèrent faibles lorsqu'elles sont prises pour cibles par des unités adjacentes spécialisées en combat rapproché.



PUISSANCE À DISTANCE

Une unité qui engage le combat à distance possède une statistique de puissance à distance. Cette valeur est comparée aux capacités de la cible afin de déterminer les conclusions de l'attaque.

Pour déterminer les effets potentiels d'une attaque à distance, positionnez le pointeur sur la cible potentielle (en ayant pris soin d'activer l'unité attaquante). L'« Aperçu du combat » apparaît pour vous montrer les pertes (le cas échéant) que la cible subira à la suite d'une attaque à distance d'une unité active.

PORTÉE

La statistique « À distance » de l'unité détermine la distance de laquelle une unité peut lancer une attaque à distance. Une distance de « 2 » signifie que la cible peut être la case voisine ou la case suivante. Une distance de « 1 » signifie que la cible doit être adjacente à l'attaquant.

CHAMP DE VISION

En règle générale, une unité à distance doit être en mesure de « voir » sa cible pour pouvoir tirer sur elle. Une unité ne peut pas voir une cible si un obstacle se trouve entre les deux (une montagne ou une colline, par exemple, ou une case Bois). Une unité peut toujours voir dans une case, même si celle-ci contient un obstacle, mais elle ne peut pas voir les éléments derrière l'obstacle dans la case. Les unités se trouvant sur une colline peuvent voir au-delà du relief qui fait obstacle, à moins que celui-ci ne soit composé de cases Collines et Bois ou Collines et Forêts tropicales. En outre, les unités aériennes peuvent voir au-delà des terrains qui limitent le champ de vision.

Le champ de vision de la plupart des unités est de 2 cases.

ENGAGER LE COMBAT À DISTANCE

Lorsqu'une unité à distance est active, mettez la cible en surbrillance et appuyez sur **A** pour lancer l'attaque. Vous pouvez également sélectionner le bouton Attaque à distance, puis appuyer sur **A** sur la cible à attaquer.

RÉSULTATS DU COMBAT À DISTANCE

À la fin du combat à distance, la cible peut n'avoir subi aucun dommage, quelques dommages, ou avoir été détruite. Rappelez-vous que l'unité attaquante ne subira jamais de dommages lors d'un combat à distance. Si la cible est détruite, l'unité attaquante n'accède pas automatiquement à la case désormais vacante (ce qui se produit généralement lors d'un combat rapproché).

Les unités attaquantes et défensives peuvent recevoir des points d'expérience (EXP) à l'issue d'un combat. Voir la section « Promotions » pour plus de renseignements.

BONIS DE COMBAT

Les unités reçoivent divers avantages durant le combat, selon le terrain qu'elles occupent, leur positionnement (si elles sont retranchées) ou d'autres circonstances spéciales. Certaines primes s'adressent seulement à une unité attaquante, certaines seulement à une unité de défense et d'autres aux deux.

BONIS DE TERRAIN

Lorsque vous attaquez l'ennemi, faites bien attention au relief. Les unités de défense obtiennent d'importantes primes quand elles occupent des cases Bois, Forêts tropicales ou Collines. Les unités de combat rapproché attaquantes sont pénalisées si elles attaquent un ennemi de l'autre côté d'une rivière.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Terrain ».

FORTS

Une fois qu'une civilisation a acquis la technologie Ingénierie militaire, les ingénieurs militaires peuvent construire l'aménagement de case Fort au sein d'un territoire allié ou neutre. Les forts confèrent un important boni défensif aux unités s'y trouvant. Remarque : il est impossible de construire un fort en territoire ennemi.

FORTIFICATION

Nombre d'unités ont la capacité de « se retrancher ». En d'autres termes, l'unité crée des ouvrages de défense dans son emplacement actuel. L'unité reçoit ainsi certaines primes de défense qui augmentent à chaque tour pendant 2 tours et la rendent beaucoup plus résistante. Cependant, tout retranchement est strictement défensif : si l'unité se déplace ou attaque, elle perd tout boni.

Lorsqu'elle est retranchée, une unité ne peut être activée. Elle reste inactive jusqu'à ce que vous l'activiez en sélectionnant l'unité.

Quelles unités peuvent se retrancher

La plupart des unités de combat rapproché et à distance peuvent se retrancher. Les unités civiles, de cavalerie, navales et aériennes ne peuvent se retrancher. Ces unités peuvent être « endormies », ce qui signifie qu'elles restent inactives jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou activées manuellement, mais qu'elles ne reçoivent pas de primes de défense.

Primes de retranchement

Le nombre de primes dépend de la durée pendant laquelle l'unité est retranchée. L'unité reçoit un petit boni défensif lors du premier tour au cours duquel elle est fortifiée et une prime plus importante lors des tours suivants.

COMBAT NAVAL

Comme les unités terrestres, il existe des unités navales militaires (combat rapproché et à distance) et civiles. La marche à suivre pour attaquer avec des unités militaires navales est la même que pour des unités terrestres.



Certaines unités navales disponibles pendant les ères modernes méritent une attention

particulière : le porte-avions, le croiseur lance-missiles et le sous-marin. En effet, chacune d'elles possède des capacités spéciales. Par exemple, le porte-avions peut transporter des unités aériennes et le sous-marin est invisible tant qu'une unité adverse n'est pas placée sur une case adjacente.

CAPTURE DES VILLES

Les villes sont de grosses et importantes cibles et, si elles sont retranchées et défendues par d'autres unités, elles peuvent être extrêmement difficiles à capturer. Cependant, ce faisant, vous ramasserez un imposant butin (en fait, la seule façon de vaincre une autre civilisation consiste à capturer ou à détruire toutes ses villes). Si vous faites subir ce traitement à suffisamment d'adversaires, vous pouvez remporter une imposante victoire (voir « Victoires »).



STATISTIQUES CAPTURE DES VILLES

Puissance défensive de la garnison

Les villes possèdent une puissance de combat, tout comme les unités. La puissance de combat de la ville dépend de la taille de la ville, de son emplacement (les villes sur les collines sont plus résistantes) et si son propriétaire y a construit des murs ou autres ouvrages de défense.

La puissance de la ville représente sa puissance de combat et sa puissance de combat à distance. Durant le combat, les points de vie de la ville peuvent diminuer en raison des attaques de l'ennemi, mais ses puissances de combat et de combat à distance restent égales à sa puissance initiale — quels que soient les dommages subis par la ville.

Santé de la ville

Une ville dont le niveau de santé est au maximum dispose de 10 points de vie. Naturellement, plus elle subit de dommages, plus ses points de vie diminuent. Si ses points de vie atteignent 0, une unité ennemie peut capturer la ville en pénétrant dans sa case. Le conquérant peut alors

choisir de conserver la ville ou de la détruire. N'oubliez pas que raser une ville sera mal vu par les autres civilisations.

ATTAQUER LES VILLES AVEC DES UNITÉS À DISTANCE

Pour cibler une ville avec une unité à distance, déplacez l'unité de sorte que la ville soit à portée de l'unité, puis mettez la ville en surbrillance, et appuyez sur **A**. Selon la force de l'attaque, les points de vie de la ville seront plus ou moins réduits (l'unité à distance n'étant pas en contact direct avec la ville, elle ne subit aucun dégât). Notez qu'une attaque à distance ne peut faire baisser les PV d'une ville sous 1 : la ville doit être capturée par une unité de mêlée.

ATTAQUER LES VILLES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Quand une unité engage un combat rapproché avec une ville, la ville peut subir des dommages et perdre des points de vie, et l'unité de mêlée peut aussi subir des dommages. Quel que soit le nombre de points de vie qu'il reste à la ville, elle se défend toujours à sa pleine puissance au combat.

UNITÉS EN GARNISON DANS LES VILLES

Le propriétaire de la ville peut mettre en « garnison » une unité militaire à l'intérieur de la ville pour accroître ses défenses. Une partie de la puissance de combat de l'unité en garnison est ajoutée à la puissance de la ville. L'unité mise en garnison ne subit aucun dommage quand la ville est attaquée ; cependant, si la ville est capturée, l'unité en garnison est détruite.



Une unité postée en ville peut attaquer les unités ennemies avoisinantes, mais en pareil cas, la ville perd son boni de garnison. S'il s'agit d'une attaque de combat rapproché, l'unité peut subir des dommages durant le combat, comme d'habitude.

TIR DES VILLES SUR LES ATTAQUANTS

Lorsqu'une ville a érigé des remparts, elle obtient une puissance à distance égale à sa pleine puissance au début du combat. Elle peut attaquer une unité ennemie à cette portée. Notez que la puissance à distance de la ville ne baisse pas à mesure que la ville subit des dommages ; elle reste égale à la puissance initiale de la ville jusqu'à ce que cette dernière soit capturée.

GUÉRIR LES DOMMAGES SUBIS PAR LES VILLES

Tant qu'elle a accès à une ligne d'approvisionnement, toute ville régénère une fraction de son niveau de vie à chaque tour, et ce, même pendant le combat. On appelle ligne d'approvisionnement toute case adjacente à la ville et ne se trouvant pas dans une zone de contrôle d'une unité ennemie. Si votre ville est équipée de remparts, vous pouvez les réparer depuis le menu Production et seulement 3 tours après n'avoir subi aucun dégât.

CAPTURER DES VILLES

Quand les points de vie d'une ville atteignent « 0 », une unité ennemie de combat rapproché peut pénétrer dans la ville, quelles que soient les unités qui s'y trouvent. Le cas échéant, la ville est capturée. L'attaquant peut généralement détruire la ville ou l'ajouter à sa colonie. Quel que soit le choix de l'attaquant, la civilisation qui perd la ville subit de lourds dommages. L'exception à cette règle est la capitale de toute civilisation. Il est impossible de détruire une capitale, seulement la capturer.

Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Ville.

ARMES DE SIÈGE

Certaines armes à distance sont classées comme « armes de siège » : catapultes, bombardes, etc. Ces unités ont accès à des bonis de combat lorsqu'elles attaquent des villes ennemies. Elles sont vulnérables aux attaques en combat rapproché et doivent être accompagnées par des unités de combat rapproché pour repousser tout assaut ennemi.

Les armes de siège sont importantes : sans elles, il est très difficile de capturer une ville bien défendue.



GÉNÉRAUX ILLUSTRES

Les généraux illustres sont des « personnages illustres ». Ils confèrent des bonis de combat (offensifs et défensifs) à toute unité alliée se trouvant à distance de deux cases de leur emplacement. Un général illustre est une unité civile. Elle peut donc être empilée avec une unité militaire qui pourra ainsi la protéger. Si une unité ennemie pénètre dans une case contenant un général illustre et attaque l'unité, le général retournera dans son territoire d'origine.

Un général illustre confère un boni de mouvement de +1 et un boni de puissance de combat de +5 à toute unité militaire terrestre alliée positionnée à distance de 2 cases du général. Cette unité possède également la capacité « Abandonner » propre à chaque général illustre et qu'il n'est possible d'utiliser qu'une seule et unique fois. Par exemple, Sun Tzu crée le chef-d'œuvre littéraire appelé « L'Art de la guerre ». Une fois utilisé, le général illustre est « consommé » et donc supprimé de la partie.

Pour obtenir ces unités d'élite, il vous faut des points de général illustre que vous obtiendrez (entre autres) en construisant des campements. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnages illustres ».

AMIRAUX ILLUSTRES

Les amiraux illustres sont des « personnages illustres » passés maîtres dans l'art de la guerre navale. Ils confèrent des bonis de combat (offensifs et défensifs) à toute unité alliée navale se trouvant à distance d'une case de leur emplacement. Un amiral illustre est une unité civile. Il peut donc être empilé avec une unité militaire qui pourra ainsi le protéger. Si une unité ennemie pénètre dans une case contenant un amiral illustre et attaque l'unité, l'amiral retournera dans son territoire d'origine.

Un amiral illustre confère un boni de mouvement de +1 et un boni de puissance de combat de +5 à toute unité militaire navale alliée positionnée à distance de 2 cases de l'amiral. Cette unité possède également la capacité « Abandonner » propre à chaque amiral illustre et qu'il n'est possible d'utiliser qu'une seule et unique fois. Par exemple, Thémistocle crée une quadrirème. Une fois utilisé, l'amiral illustre est « consommé » et donc supprimé de la partie.

Pour obtenir ces unités d'élite, il vous faut des points d'amiral illustre que vous obtiendrez (entre autres) en construisant des campements. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnages illustres ».

DÉGÂTS PENDANT LE COMBAT

Une unité dont le niveau de santé est au maximum dispose de 100 points de vie (PV). Quand une unité subit des dommages durant le combat, elle perd des PV, et si elle atteint 0 PV, elle est détruite.

Une unité ayant subi des dommages est plus faible qu'une unité saine, et plus près de la destruction. Dans la mesure du possible, on recommande de « retirer à tour de rôle » du combat les unités endommagées pour leur permettre de guérir avant de retourner au front. Ce n'est évidemment pas toujours possible ou judicieux.

EFFETS DES DOMMAGES

Une unité endommagée est moins efficace quand elle attaque qu'une unité bien rétablie. Plus l'unité est endommagée, moins ses attaques (combat rapproché ou à distance) endommageront un adversaire.

GUÉRIR LES DOMMAGES

Pour guérir les dommages, une unité doit demeurer inactive pendant au moins un tour. La quantité de dommages dont une unité guérit dépend de son emplacement.

Dans une ville : Une unité régénère 20 PV par tour.

En territoire allié : 15 PV par tour.

Neutre : 10 PV par tour.

Territoire ennemi : 5 PV par tour.

Veillez noter que certaines promotions accélèrent le taux de régénération de vie d'une unité.

GUÉRISON DES DOMMAGES INFLIGÉS AUX UNITÉS NAVALES

Les unités navales ne peuvent se soigner qu'en territoire allié.

LE BOUTON « SE RETRANCHER JUSQU'À GUÉRISON »

Si une unité est endommagée, le bouton « Se retrancher jusqu'à guérison » apparaît dans ses boutons d'action. Si vous sélectionnez ce bouton, l'unité se fortifie et demeure à son emplacement actuel jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie. Voir la section « Retranchement » pour plus de renseignements.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET PROMOTIONS

Toute unité qui survit au combat obtient des « points d'expérience » (EXP). Une fois que l'unité a acquis suffisamment d'EXP, vous pouvez les utiliser afin d'acquérir des « promotions » pour cette unité. Il existe une grande quantité de promotions, offrant toutes des avantages spécifiques au combat.

OBTENIR DE L'EXP VIA LE COMBAT

Une unité obtient de l'EXP quand elle survit à une manche de combat. Il n'est pas nécessaire que l'unité remporte le combat ou détruise l'ennemi pour obtenir de l'expérience; elle s'accumule à chaque ronde durant laquelle l'unité résiste.

Généralement, des unités reçoivent de l'EXP en affrontant une autre unité militaire ou une ville.

Limites relatives aux barbares : Une fois qu'une unité a atteint un niveau d'EXP, elle ne reçoit plus d'expérience en affrontant des barabres.

AUTRES MÉTHODES PERMETTANT D'OBTENIR DE L'EXP

Une unité créée dans un campement contenant une caserne (pour les unités standard), des écuries (pour les unités de cavalerie) ou d'autres structures militaires gagnera de l'EXP en prime lorsqu'elle survivra au combat. Le boni dépend des bâtiments construits (la caserne, les écuries et les armureries confèrent toutes des primes qui leur sont propres). Certains gouvernements, politiques et autres effets spéciaux sont également susceptibles de fournir de l'EXP aux unités. Les unités de reconnaissance reçoivent de l'EXP en découvrant des merveilles naturelles lors de leurs explorations.

DÉPENSER DE L'EXP

Lorsqu'une unité a obtenu suffisamment d'EXP pour acheter une promotion, le bouton « Promouvoir l'unité » devient actif sur le volet de l'unité (à condition qu'il reste à celle-ci suffisamment de points de mouvements). Sélectionnez ce bouton pour afficher une liste de promotions auxquelles cette unité peut prétendre. Sélectionnez une promotion afin de la choisir pour cette unité. Les points d'EXP sont dépensés et la promotion est automatiquement appliquée à l'unité (le processus prend un tour). Lorsqu'une unité est promue à deux reprises, vous pourrez lui attribuer un nom personnalisé en choisissant « Renommer l'unité » du volet de cette unité.

LISTE DES PROMOTIONS

Il existe plusieurs dizaines de promotions dans *Civilization VI*. Chaque classe d'unité (combat rapproché, cavalerie, à distance, etc.), possède son propre arbre de promotions. Certaines promotions ne sont pas disponibles tant que l'unité n'a pas acquis certaines promotions préalables.

Si une promotion est disponible, elle s'affichera lorsque vous sélectionnez «Promouvoir l'unité».

Voir la section «Promotions» de la CiviloPédia pour consulter la liste complète des promotions.

VILLAGES TRIBAUX ET BARBARES

Pendant les premières phases du jeu (environ les 25-50 premiers tours), vous vous consacrerez à l'exploration du monde, exploration au cours de laquelle vous tomberez inmanquablement sur des villages tribaux et des barbares. Les habitants des villages tribaux ne vous veulent pas de mal, alors que les barbares, si.

VILLAGES TRIBAUX

Les villages tribaux sont moins développés que les autres civilisations, mais leurs habitants n'en sont pas moins amicaux. Visiter des villages tribaux confère un avantage aléatoire à votre civilisation dès que l'unité pénètre dans leurs cases. Une fois que vous avez obtenu les cadeaux qu'il attribue, le village disparaît.



AVANTAGES DES VILLAGES

Survivants

Le village vous fournit un bâtisseur ou un négociant dans votre ville la plus proche, ou augmente la population de votre ville la plus proche.

Science

Le village fournit à votre civilisation une technologie gratuite (par exemple, Travail du bronze ou Maçonnerie), une amélioration technologique (50 % des recherches nécessaires pour obtenir une technologie), voire même plusieurs améliorations technologiques.

Militaire

Si elle est découverte par une unité militaire blessée, votre unité se voit attribuer une prime de santé. Le village peut également fournir un éclaircur ou de l'EXP à l'unité qui a fait la découverte.

Foi

En fonction de l'ère actuelle, le village fournit différentes quantités de foi (petite, moyenne ou grande).

Trésor

Le village fournit de l'or à votre civilisation!

Culture

Le village fournit une relique gratuite, ou une/deux améliorations dogmatiques (50 % de la culture nécessaire pour obtenir un dogme).

BARBARES

Les barbares sont des hordes de guerriers sans foi ni loi qui n'éprouvent que haine et mépris pour le concept de civilisation. Ils attaqueront vos unités ainsi que vos villes, et pilleront vos améliorations. Comme vous pouvez le remarquer, ils sont loin d'être amicaux...

Plus votre colonie se développe, moins les barbares vous poseront de problèmes, mais au début du jeu, ils peuvent représenter une grande menace.

AVANT-POSTES BARBARES

Les barbares ont pour origine des avant-postes qui peuvent apparaître aléatoirement sur toute case se trouvant hors du champ de vision d'une unité. Chaque unité barbare appartient à un camp bien particulier : détruisez-le et ces sauvages ne pourront plus déployer de renforts dans cette zone.

Il existe trois types de camps barbares.

Naval

Camp sur le littoral qui génère des unités navales.

Cavalerie

Camp à l'intérieur des terres non loin d'une ressource Cheval.

Combat rapproché

Tous les autres camps.



RÉCOMPENSES POUR AVOIR DÉTRUIT UN AVANT-POSTE

Une civilisation gagnera une récompense en or pour avoir rasé un camp de barbares. En outre, éliminer l'avant-poste vous permettra non seulement de progresser vers une « amélioration » (qui accélèrera l'étude de la technologie Travail du bronze), mais également (et surtout) de mettre un terme à l'invasion d'unités barbares dans la zone.

NOUVEL AVANT-POSTE

Les barbares peuvent apparaître dans toute zone neutre hors du champ de vision de l'unité ou de la ville d'une civilisation. Si vous souhaitez éviter la prolifération d'avant-postes autour de votre civilisation, agrandissez votre territoire et placez des unités sur des collines pour surveiller afin qu'un maximum de cases soient « visibles ».

UNITÉS BARBARES

Un avant-poste barbare peut créer tout type d'unité : du guerrier au char en passant par le lancier et le canon. Les barbares sont capables de déployer des unités équivalentes à celles des civilisations les plus avancées.

Chaque avant-poste génèrera tout d'abord un éclaireur qui partira à la recherche de cibles. Si celui-ci vous repère, il retournera à son avant-poste et commencera à créer des unités en vue d'une invasion ou d'un assaut. Alors, ouvrez l'œil (et le bon) et tenez-vous prêt! Si vous ne réagissez pas rapidement, une horde de barbares ne tardera pas à se réunir devant vos frontières, prêts à détruire vos aménagements ou à conquérir votre ville.

Voilà pourquoi il est important de sillonner les campagnes autour de votre civilisation pour détruire les camps avant qu'ils ne soient susceptibles de représenter une menace.

UNITÉS BARBARES NAVALES

Les camps barbares sur le littoral peuvent générer des unités navales (qui, rappelons-le, sont aussi puissantes que celles créées par une civilisation moderne). Ces unités menaceront votre littoral, ravageront vos aménagements en mer, attaqueront les malheureuses unités terrestres qui s'approcheront un peu trop près des côtes. Il est essentiel de disposer d'une flotte pour les repousser, mais le meilleur moyen d'empêcher ces attaques reste de détruire les avant-postes côtiers des environs.

Attention : Si un navire barbare tombe sur une unité embarqué, il la détruira.

CIVILS CAPTURÉS

Si des unités barbares tombent sur une unité civile (côlon ou bâtisseur), elles captureront cette unité et l'emmèneront dans leur camp le plus proche, où n'importe quel joueur pourra alors se l'approprier. Si l'une de vos unités civiles est capturée de cette manière, lancez-vous à sa poursuite et libérez-la avant que quelqu'un d'autre ne s'en charge.

LA FIN DES BARBARES

Les barbares peuvent rester dans le jeu jusqu'à la fin de la partie. Cela dit, à mesure que les diverses civilisations conquièrent différentes régions, les barbares disposent de moins en moins de terres pour leurs camps. Une fois que le monde entier est civilisé, les barbares disparaissent.

VILLES

Le succès de votre civilisation dépend en grande partie de vos villes. Elles vous permettent de créer des unités, des quartiers, des bâtiments, des merveilles et des projets, ou encore d'étudier de nouvelles technologies et des dogmes, ou de réunir des richesses. Il est impossible de remporter la victoire sans une ville puissante et placée stratégiquement.

COMMENT CONSTRUIRE DES VILLES

Les villes sont construites par les colons. Si l'un de vos colons se trouve sur un site adapté à la création d'une ville, le bouton « Fonder une ville » apparaîtra. Sélectionnez-le, et l'unité disparaîtra pour faire place à votre nouvelle ville.

OÙ CONSTRUIRE DES VILLES

Idéalement, les villes sont construites dans des zones riches en nourriture et en productions diverses, avec un accès facile aux ressources. Il est également crucial, dès le début de la partie, de construire une ville sur une case permettant d'accéder à des ressources d'eau (par ex., une case Rivière ou Littorale), primordiales pour le développement des populations. Sans eau, vous condamnez votre peuple à une existence ingrate dans une ville vouée à l'échec. En outre, les villes aménagées sur les collines gagnent une prime de défense qui les rendent plus difficiles à capturer.

Plus tard dans le jeu, lorsque les emplacements à proximité de l'eau deviennent rares en raison du nombre important de villes sur la carte, vous pouvez approvisionner une nouvelle ville en eau

à l'aide d'un aqueduc (à condition qu'il y ait des montagnes, des rivières ou une oasis dans les 2 cases de votre nouvelle ville). Choisissez judicieusement l'endroit où vous établissez votre ville!

Il existe une restriction principale : vous ne pouvez pas construire une ville à moins de 3 cases d'une autre ville.

ÉTENDARD DE LA VILLE

L'étendard apparaît sur la carte principale et fournit un aperçu des événements qui se déroulent dans votre ville (par ex. la force de la ville, la présence ou non de remparts, le nombre de tours avant toute nouvelle évolution, la production, ou encore la religion qui y est pratiquée). Si vous appuyez sur **A** tout en mettant en surbrillance l'étendard d'une ville appartenant à une autre civilisation, vous accédez à l'écran de diplomatie de cette civilisation.

L'ÉCRAN DE LA VILLE

Sélectionnez l'étendard d'une ville pour accéder à l'écran de cette ville, où vous pourrez « peaufiner » le contrôle de la ville. Vous y trouverez les éléments suivants :



BOUTON D'OPTIONS DE LA VILLE

En haut du volet inférieur droit de la ville, figurent les boutons « Rendement », « Infos sur la ville », « Acheter case », « Gestion des citoyens » et « Changer la production ».

INFOS SUR LA VILLE

Ce bouton permet d'accéder à un volet particulièrement utile qui fournit d'innombrables renseignements au sujet de votre ville, notamment les citoyens et la croissance, les activités, les habitations, les bâtiments, les quartiers, les merveilles et bien plus encore.

CROISSANCE DE LA POPULATION

Ce volet affiche la croissance de la population, la quantité de nourriture que vous allez obtenir

et la quantité que vous consommez. Veillez à ce que votre peuple soit bien nourri. Si le nombre d'habitants est supérieur aux quantités de nourriture, votre population commencera à décliner.

ACTIVITÉS

Ce volet affiche le niveau de bonheur de votre population, ainsi qu'une liste détaillée de toutes les activités. Le bonheur mesure la satisfaction de votre peuple au sein d'une même ville, satisfaction mesurée en fonction du quota d'activités disponibles. Dès que votre ville compte 3 citoyens, il vous faut 1 activité tous les 2 citoyens. Une ville simplement satisfaite ne subira aucune pénalité, mais une ville heureuse verra sa croissance augmenter de 10 % et ses rendements de 5 %. Une ville en liesse se développera 20 % plus vite, avec des rendements supérieurs de 10 %. De la même manière, si une ville ne propose pas suffisamment d'activités à ses citoyens, ils seront mécontents et elle subira des pénalités. Et si elle devient agitée, vous risquez même d'y voir apparaître des rebelles...

Les activités peuvent provenir de nombreuses sources. Chaque ressource de luxe peut fournir 1 activité à votre civilisation. Le nombre de villes profitant de ce boni dépend de l'époque relative à la ressource. L'arène, érigée dans un centre de loisirs, fournit des activités à sa ville de construction. Le zoo et le stade octroient également des activités, mais à toute une région. Certaines merveilles génèrent également des activités, de même que certaines croyances et doctrines.

HABITATIONS

Ce volet affiche le nombre d'habitants que votre ville peut accueillir. Si votre population totale s'approche trop de ce seuil, la croissance risque de connaître un fort ralentissement. Il est possible d'augmenter votre quota d'habitations à l'aide de certains bâtiments, dogmes et quartiers. En outre, les fermes, l'accès à de l'eau potable et certains personnages illustres peuvent également fournir des habitations supplémentaires.

HUMEUR DE LA VILLE

Ce volet affiche tous les quartiers, bâtiments, merveilles et comptoirs commerciaux se trouvant au sein de la ville et des territoires environnants.

RELIGION

Ce volet affiche une liste détaillée des religions pratiquées dans votre ville, notamment votre panthéon et votre religion, ainsi que toute religion « importune ».

ACHETER CASE

Active le filtre « Acheter case » qui vous permet d'acheter une case lorsque vous en avez les moyens. Sélectionnez ce bouton pour afficher le prix de la prochaine case (n'oubliez pas qu'à chaque case achetée, le prix est revu à la hausse). Les cases disponibles à la vente sont indiquées par des symboles. En outre, lorsque vous positionnerez votre curseur sur l'une de ces cases, il se changera en curseur « Acheter case ». Sélectionnez une case disponible pour l'acheter.

GESTION DES CITOYENS

Active le filtre « Gestion des citoyens » qui vous permet d'affecter les habitants de la ville à différentes cases. Voir « Citoyens au travail » pour de plus amples renseignements.

ACHETER UN ÉLÉMENT AVEC DE L'OR

Si vous possédez suffisamment d'or, vous pouvez directement acheter une unité ou un bâtiment.

CHANGER PRODUCTION

Si vous avez changé d'avis ou devez modifier la priorité de vos productions en raison d'un imprévu, il vous suffit de sélectionner l'icône de production et d'appuyer sur **A**.

RENDEMENT DE LA VILLE

Cette barre horizontale située sous les boutons des options de la ville indique la quantité de nourriture, de production, d'or, de science et de culture que la ville génère. Chacune de ces informations est représentée par un bouton radial qui vous permet d'indiquer à vos citoyens de se « concentrer » sur une production plutôt que sur une autre. Faites défiler jusqu'à un bouton radial en appuyant sur **L**, puis appuyez sur **A** pour classer par priorité, et appuyez de nouveau pour restreindre, puis appuyez une troisième fois pour revenir à la valeur par défaut.

TITRE DE LA VILLE

C'est ici qu'est affiché le nom de la ville.

STATISTIQUES DE LA VILLE

Ici, vous accéderez aux statistiques actuelles relatives à divers bâtiments, citoyens religieux, activités et habitations.

LE MENU DE PRODUCTION

Ce volet indique l'élément (unité, bâtiment, merveille ou projet) en cours de construction ainsi que le nombre de tours nécessaires pour achever les travaux. Sélectionnez l'icône de production pour ordonner à la ville pour d'interrompre la production de l'article actuel et la basculer sur un autre. Depuis le menu Production, vous pouvez également utiliser de l'or ou de la foi pour acheter des objets. Remarque : la ville n'achète pas l'élément en cours de construction. Une fois l'achat réalisé, la ville continue la construction de l'élément (à moins qu'elle ne puisse pas).

UNITÉS DANS LES VILLES

UNITÉS DE COMBAT

Une seule unité de combat de chaque type (naval, terrestre, soutien) peut occuper une ville à la fois. Cette unité militaire se met en « garnison » dans la ville et lui confère une prime de défense. D'autres unités militaires peuvent traverser la ville, mais elles ne peuvent pas y terminer leur tour (alors, si vous bâtissez une unité de combat dans une ville ayant une garnison, vous devez déplacer l'une des deux unités avant de terminer votre tour).

UNITÉS CIVILES

Une seule unité civile (bâtitteur, colon, négociant disponible ou personnage illustre) peut occuper une ville à la fois. Les autres peuvent traverser la ville mais non y terminer leur tour.

UNITÉS DE SOUTIEN

Une seule unité de soutien (bélier, tour de siège, antiaérienne, etc.) peut occuper une ville à la fois. Les autres peuvent traverser la ville mais non y terminer leur tour.

Par conséquent, une ville peut compter au maximum trois unités dans la ville à la fin d'un tour : une unité de combat, une unité de soutien et une unité civile.

CONSTRUCTION DANS LES VILLES

Vous pouvez construire des bâtiments, des merveilles ou des unités dans une ville, mais seulement un élément à la fois. Quand une construction est terminée, le message « Choisir une production » apparaît; sélectionnez-le pour accéder au menu de construction urbaine et sélectionnez l'élément suivant à construire.

MENU DE CONSTRUCTION URBAINE

Le menu de construction urbaine affiche la totalité des unités, bâtiments et merveilles que vous pouvez construire dans cette ville, à ce moment précis. À mesure que votre technologie et vos dogmes progressent, de nouveaux éléments viendront étoffer la liste, alors que ceux n'offrant plus aucun intérêt seront supprimés. Chaque entrée indique le nombre de tours nécessaires pour terminer la construction.

Si une entrée est grisée, vous ne pouvez pas actuellement construire l'élément. Mettez l'entrée en surbrillance pour voir ce qu'il vous manque.

CHANGER LA CONSTRUCTION

Pour changer ce qu'une ville construit, rendez-vous à l'écran Ville, ou en appuyant sur **A** sur l'icône de l'objet se trouvant à droite de la bannière de la ville. La production courante de l'élément original n'est pas transférée au nouvel élément; cependant, elle demeure « dans les livres » un certain temps et, si vous commandez plus tard à cette ville de reprendre la construction de l'élément original, vous continuerez à partir de là où vous vous étiez arrêté.

CONSTRUCTION DES UNITÉS

Vous pouvez bâtir le nombre d'unités voulu dans une ville (pourvu que vous disposiez des ressources nécessaires et que l'unité ne soit pas devenue périmée). Comme une ville ne peut accueillir à la fois qu'une unité de combat, une unité civile et une unité de soutien, vous serez peut-être amené à faire sortir de l'agglomération toute unité nouvellement créée, et ce, immédiatement après sa construction.

QUARTIERS ET BÂTIMENTS

Dans *Civilization VI*, les bâtiments ne sont plus entassés dans votre centre-ville, mais s'étalent

au contraire sur tout votre territoire via l'ajout de quartiers. L'importance de la carte est plus grande que jamais, puisque vous devrez désormais réfléchir avant chaque placement ! Ainsi, les campus et les lieux saints reçoivent des bonus s'ils sont situés près d'une montagne, mais seul le campus profitera également de la proximité d'une forêt tropicale.

CONSTRUIRE DES QUARTIERS

Quand une ville est prête à entreprendre une construction, le menu « Production » de la ville apparaît. Si un bâtiment peut être construit, il figurera dans ce menu. Sélectionnez le quartier pour ordonner à la ville d'en entreprendre la construction (le filtre de positionnement du quartier s'affichera). Vous aurez alors accès à une vue d'ensemble des différentes productions disponibles sur les cases autour du centre de votre ville. Vous pourrez ainsi choisir l'endroit optimal pour placer votre quartier. Ce filtre vous indiquera également les cases indisponibles. En effet, la construction de certains quartiers est inhérente à des conditions bien précises (par ex. il est impossible de construire un camp sur une case adjacente au centre de votre ville). Si vous apercevez un endroit très intéressant dans les parages, mais que vous ne le possédez pas encore, vous pouvez acheter la case depuis l'interface du filtre, puis commencer la construction du quartier.

BONIS DE PROXIMITÉ

Comme indiqué ci-dessus, chaque quartier peut recevoir des bonis de proximité en fonction de l'endroit où il est placé sur la carte.

Campus

Boni standard pour tout positionnement sur des cases adjacentes à des montagnes, et faible prime pour le positionnement à côté d'une forêt tropicale.

Lieu saint

Boni important pour un positionnement sur une case adjacente à une merveille naturelle, boni standard pour un positionnement à côté d'une montagne et boni mineur pour un positionnement à côté des bois.

Plateforme commerciale

Boni important pour tout positionnement sur des cases adjacentes à une rivière ou un port, et faible prime pour le positionnement à côté d'autres quartiers.

Place du théâtre

Boni standard pour tout positionnement sur des cases adjacentes à des merveilles, et faible prime pour le positionnement à côté d'une forêt tropicale ou d'un autre quartier.

Port

Boni standard pour tout positionnement sur des cases adjacentes à des ressources maritimes, et faible prime pour le positionnement à côté d'autres quartiers.

Zone industrielle

Boni standard pour tout positionnement sur des cases adjacentes à des merveilles, et faible prime pour le positionnement à côté d'autres quartiers.

Campement

Ne peut pas être construit sur une case adjacente au centre d'une ville ou à un autre campement.

Aqueduc

Doit être placé dans une case unique située entre le centre de la ville et une source d'eau (par ex. montagnes, rivières ou lacs). La source d'eau cible ne doit pas être contiguë au centre de la ville.

Aérodrome

Construction impossible sur une colline.

Spatioport

Construction impossible sur une colline.

BÂTIMENTS

Une fois votre quartier fin prêt, vous pouvez commencer à y construire des bâtiments via le menu « Production » (de la même manière dont vous avez aménagé votre quartier). Certains bâtiments ne peuvent être érigés que sous certaines conditions, comme la présence d'autres constructions ou la découverte d'une technologie spécifique ; si tel est le cas, ils n'apparaîtront pas dans votre menu de production.

Vous remarquerez peut-être qu'il est possible d'ériger certains bâtiments (comme le monument) avant même que vous n'ayez construit un quartier. Ces bâtiments se trouvent dans le centre de la ville.

MERVEILLES

Les merveilles sont un type d'édifice très particulier qui occupe une case tout entière et dont l'impact sur le gameplay est loin d'être insignifiant.

LE PALAIS

Le palais est un édifice spécial. 50 % bâtiment, 50 % merveille, ce bâtiment apparaît automatiquement dans la première ville que vous construisez, ce qui fait de celle-ci la capitale de votre empire. Si votre capitale est capturée, votre quartier général est automatiquement reconstruit dans une autre ville, transformant cette agglomération en nouvelle capitale. Si vous reprenez par la suite votre capitale originale, le quartier général revient à son emplacement d'origine.

Le palais procure une petite quantité de production, de science, d'énergie et de culture à votre civilisation, ainsi qu'un emplacement « Chef-d'œuvre ».

ENTRETIEN

Un coût d'entretien (au tour) est associé à la plupart des bâtiments. Vous pouvez consulter les différents coûts de maintenance via la section Bâtiments de la Civilopédia, ou depuis l'infobulle de chaque bâtiment (dans le menu de production). Il est également possible de jeter un coup d'œil aux coûts de maintenance de tous vos bâtiments en positionnant le curseur de la souris sur l'icône en or située en haut de l'écran.

EXPLOITER LA TERRE

Les villes prospèrent grâce aux terres environnantes. Leurs citoyens « exploitent » la terre et réunissent la nourriture, l'énergie, la production et la science générées par les cases. Les citoyens peuvent exploiter les ressources des cases se trouvant au sein de votre territoire, à une distance de trois cases de la ville. Une seule ville peut exploiter une case, même si celle-ci se trouve à distance de trois cases d'autres villes.

AFFECTER LES CITOYENS AUX TERRES

À mesure que votre ville prendra de l'expansion, elle affectera automatiquement ses citoyens aux terres avoisinantes. Elle cherche à procurer une quantité équilibrée de nourriture, de production et de richesse. Vous pouvez commander aux citoyens d'une ville de travailler dans d'autres cases – par exemple, si vous voulez qu'une certaine case s'emploie à générer de la richesse ou de la production. Voir ci-dessus la section relative à l'écran Ville.



AMÉLIORER LES TERRES

Alors que certaines cases produisent naturellement de bonnes quantités de nourriture, d'énergie et ainsi de suite, bon nombre peuvent être « améliorées » pour produire davantage. Vous devez créer des « bâtisseurs » pour améliorer les terres. Quand vous possédez un bâtisseur, vous pouvez lui ordonner de construire des améliorations – comme des fermes, des mines ou des plantations – qui rendront les terres autour de vos villes beaucoup plus productives. Chaque bâtisseur peut exécuter 3 actions (par ex. construire un aménagement). Certaines civilisations se distinguent par des capacités spéciales qui optimisent le rendement de votre bâtisseur. À titre d'exemple, les bâtisseurs créés par la Chine possèdent 4 actions de construction et peuvent aussi contribuer

directement à la production d'une merveille.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Bâtisseurs ».

SPÉCIALISTES

Lors de la création d'une ville, tous ses citoyens (population) exploiteront les cases situées autour de la ville, générant ainsi de la nourriture, de la production, de l'or, etc. Plus tard, vous pourrez construire certains quartiers et bâtiments qui vous permettront de transformer certains de ces citoyens en spécialistes.

Par exemple, le campus peut accueillir 3 bâtiments auxquels vous pouvez affecter un total de 3 spécialistes « scientifiques » (un expert par structure). Pour résumer, si vous avez construit une bibliothèque et une université, vous pouvez y affecter 2 spécialistes « scientifiques ». Sachez toutefois que tous les bâtiments ne génèrent pas de spécialistes. Reportez-vous à la section « Bâtiments » de la Civilopédia.

Il existe cinq classes de spécialistes. Le type de spécialiste que devient un citoyen dépend du type de bâtiment auquel ledit citoyen est affecté.

Artiste

Un spécialiste artiste produit de la culture lorsqu'il est affecté à un bâtiment culturel tel que le musée.

Ingénieur

Les spécialistes « Ingénieurs » génèrent de la production et travaillent dans une zone industrielle qui recèle de la production relative aux bâtiments tels que l'atelier et l'usine.

Marchand

Les spécialistes « Marchands » produisent de l'or et sont affectés à une plateforme commerciale qui regroupe des bâtiments ayant trait aux richesses (par ex. marchés et banques).

Scientifique

Les spécialistes « scientifiques » génèrent de la science et travaillent dans un campus qui regroupe des bâtiments liés à la science (bibliothèques et universités).

Prêtre

Les spécialistes prêtres génèrent de la foi et sont assignés à un lieu saint où ont été érigées des structures liées à la foi, telles que les autels et les temples.

AFFECTER DES SPÉCIALISTES

Pour affecter un spécialiste, rendez-vous à l'écran Ville, puis sélectionnez le bouton « Gestion des citoyens ». Sélectionnez ensuite l'icône Citoyen du quartier auquel vous souhaitez affecter le spécialiste. Un citoyen exploitant la case sera congédié et affecté au bâtiment. Si vous sélectionnez une deuxième fois sur le créneau, le citoyen est congédié du bâtiment, et réaffecté à

l'exploitation de la case.

Pour de plus amples renseignements sur l'affectation des citoyens aux cases de travail et en tant que spécialistes, reportez-vous à la section Écran de la ville.

EFFETS PRODUITS SUR LA PRODUCTION DE LA VILLE LORS DE L'AFFECTATION DE SPÉCIALISTES

Rappelez-vous qu'un citoyen qui exploite une case produit une ressource pour la ville : il peut s'agir de nourriture, de production, d'énergie, de culture ou de science. Une fois que ce citoyen est affecté comme spécialiste, il n'exploite plus la case, et ce qu'il produisait est perdu. Par conséquent, on recommande de vérifier la nourriture, l'énergie et la production de votre ville quand vous créez des spécialistes pour vérifier que vous ne manquerez pas d'un élément vital.

CITOYENS OISIFS

Si un citoyen ne travaille pas dans les champs et n'est pas un spécialiste, on considère qu'il est « oisif ». Il fournit malgré tout 1 or à la ville, mais consomme autant de nourriture que des citoyens actifs.

CAPTURE DES VILLES

Les villes peuvent être attaquées et capturées par des unités ennemies. Chaque ville dispose d'une statistique « Puissance de combat » déterminée par l'emplacement et la taille de la ville, si des unités militaires sont en « garnison » dans cette ville, et si des bâtiments de défense y ont été construits. Plus la valeur défensive d'une ville est élevée, plus il est difficile de la capturer. À moins que la ville ne soit extrêmement faible ou que l'unité qui attaque ne soit extrêmement puissante, il faudra plusieurs tours pour capturer une ville.

Voir la section Combat pour plus de renseignements sur la guerre en général.

ATTAQUER UNE VILLE

Pour attaquer une ville ennemie, commandez à votre unité de combat rapproché de pénétrer dans la case de la ville. L'unité et la ville subiront alors des dommages. Si les points de vie de votre unité sont réduits à zéro, celle-ci est détruite. Si les points de vie de la ville sont réduits à zéro, votre unité capture la ville.

ATTAQUER AVEC DES UNITÉS À DISTANCE

Même si vous pouvez attaquer une ville et l'affaiblir avec des unités à distance, celles-ci ne pourront pas capturer la ville; vous devez faire pénétrer une unité de combat rapproché dans la ville pour la capturer. De même, les unités navales et aériennes ne peuvent pas capturer une ville, mais elles peuvent en anéantir les défenses.

Voir la section relative aux combats dans les airs et sur mer pour plus de renseignements.

DÉFENDRE UNE VILLE

Différentes actions vous sont proposées pour améliorer les défenses d'une ville. Vous pouvez mettre en garnison, au sein de votre ville, une unité militaire surpuissante. Celle-ci augmentera considérablement le niveau de défense d'une ville, alors qu'une unité à distance tirera sur les unités ennemies à proximité.

Vous pouvez également ériger des remparts pour améliorer les capacités défensives de la ville et lui permettre de bombarder des unités ennemies. Une ville construite sur une colline obtient également des primes de défense.

Toutefois, quelle que soit la puissance d'une ville, il est très important de posséder des unités à l'extérieur de la ville pour supporter cette dernière, pour attaquer les agresseurs et les empêcher d'encercler la ville, de couper les lignes de ravitaillement (ce qui empêchera la ville de se soigner).

Voir la section Combat pour plus de renseignements.

CONQUÊTE D'UNE VILLE

Lorsque l'une de vos unités pénètre dans une ville ennemie, deux options s'offrent à vous : la détruire ou l'annexer à votre empire. Sachez que les deux solutions auront des répercussions sur vos relations avec les autres civilisations.

DESTRUCTION D'UNE VILLE

Si vous détruisez la ville, elle disparaît... pour toujours. Tous ses bâtiments, ses merveilles et ses citoyens sont anéantis. Détruire la ville vous permettra de vous défouler, mais risquera d'entraîner des conséquences diplomatiques désastreuses. Si vous avez détruit une ville ennemie, votre pointage de belligérance sera triplé auprès des autres civilisations.

Villes indestructibles

Vous ne pouvez détruire les villes que vous avez créées. Il est également impossible pour qui que ce soit de raser les capitales.

ANNEXER LA VILLE

Si vous annexez la ville, vous l'intégrez à votre empire. Vous la contrôlerez alors complètement, comme si vous l'aviez construite vous-même. Le côté négatif d'une annexion est l'augmentation de votre pointage de belligérance auprès des autres civilisations. Par exemple, pendant l'ère classique, ce pointage ne sera que très légèrement revu à la hausse (après tout, à cette époque, la guerre faisait partie intégrante de la vie), mais en pleine ère industrielle, l'augmentation sera importante (parce que vous serez considéré comme un leader « non civilisé »). Plus votre pointage de belligérance est élevé, moins les autres civilisations vous feront confiance. Si votre pointage atteint un certain palier, les civilisations décideront peut-être de vous dénoncer ou d'entreprendre des actions militaires contre vous. Agissez donc judicieusement.

NOURRITURE, EAU ET CROISSANCE

Une grande abondance de victuailles et d'eau est nécessaire au développement de toute civilisation humaine. Chaque personne doit passer la quasi-majorité de son temps à chasser et à réunir des aliments pour elle, sa famille ou sa tribu. Il ne lui reste donc que peu de temps (et d'énergie) pour entreprendre d'autres activités, telles que les peintures murales, la création d'une langue écrite ou la découverte des muons. Une fois qu'un peuple a accès à un surplus de nourriture et d'eau, tout est possible.

VILLES ET NOURRITURE

Pour éviter la famine, une ville a besoin de 2 Nourriture par citoyen (également appelé « population ») et par tour. Une ville acquiert la nourriture (de même que la production et l'énergie) en envoyant ses citoyens « exploiter » les terres avoisinantes. La ville peut exploiter toute case se trouvant à trois espaces de la ville et à l'intérieur des frontières de la civilisation, pourvu qu'elle ne soit pas aussi exploitée par une autre ville.

Sans aucune intervention de votre part, la ville affectera autant de citoyens que nécessaire pour acquérir sa nourriture. Si la nourriture n'est pas suffisamment abondante, la ville crie famine et perd des citoyens jusqu'à ce qu'elle puisse se supporter.

AFFECTER MANUELLEMENT DES CITOYENS AUX TERRES

Vous pouvez affecter manuellement les citoyens d'une ville à des cases particulières, par exemple, pour exiger que la ville concentre ses efforts sur la croissance, la production ou l'or. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section "Écran de la ville".

NOURRITURES ET ACTIVITÉS

La nourriture permet certes de nourrir votre population et de la faire évoluer, mais il vous faut également des activités pour que votre peuple soit heureux. Dans le cas contraire, le développement de votre civilisation sera ralenti, quelle que soit la quantité de nourriture que vous fournissez.

OBTENIR PLUS DE NOURRITURE

Certaines cases procurent plus de nourriture que d'autres, et les villes à proximité d'une ou de plusieurs de ces cases croîtront plus rapidement. De plus, les bâtisseurs peuvent « aménager » de nombreuses cases avec fermes, augmentant ainsi leur production de nourriture.

MEILLEURES CASES DE NOURRITURE

Ressources en prime

Certaines cases avec des ressources « bonis » fournissent de la nourriture supplémentaire lorsque le bâtisseur construit l'aménagement approprié sur la ressource en question (par exemple, bananes, bétail, poisson et blé). Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections traitant des bâtisseurs et des ressources.

Oasis

Les oasis fournissent de grandes quantités de nourriture, surtout comparées au désert qui en est généralement l'environnement.

Plaines inondables

Les plaines inondables fournissent beaucoup de nourriture. En effet, les inondations engendrent des terres fertiles.

Prairie et forêts tropicales

Ces cases fournissent également une grande quantité de nourriture.

Aménagements

Les bâtisseurs peuvent construire des fermes sur la plupart des cases disponibles et améliorer ainsi leur production alimentaire.

BÂTIMENTS, MERVEILLES ET DOCTRINES SOCIALES

Certains bâtiments, merveilles et doctrines influent sur la quantité de nourriture qu'une ville produit ou la quantité dont elle a besoin dans ses « réserves » pour se développer (voir ci-dessous).

CROISSANCE DE LA VILLE

À chaque tour, les citoyens d'une ville amassent une certaine quantité de nourriture de ses terres avoisinantes et de diverses autres sources, comme décrit ci-dessus. Les citoyens de la ville ont, les premiers, accès à cette nourriture et consomment 2 Nourriture par point de population (par conséquent, une ville avec une population de 7 consomme 14 Nourriture par tour). La nourriture en surplus est placée dans ce qu'on appelle les « Réserves de croissance »

RESERVE DE CROISSANCE DE LA VILLE

Les réserves de croissance de la ville contiennent tout surplus de nourriture produit par une ville à chaque tour. Quand la nourriture atteint une quantité déterminée, la population (les citoyens) de la ville augmente de 1; puis les réserves de croissance de la ville sont vidées et le processus recommence. La quantité de nourriture nécessaire pour assurer la croissance de la population augmente considérablement à mesure que la ville se développe.

Le volet d'info de l'écran Ville indique le nombre de tours nécessaires avant que la ville ne se développe; et l'entrée « Nourriture » dans cette case indique la quantité de nourriture que la ville produit actuellement à chaque tour.

COLONS ET PRODUCTION ALIMENTAIRE

Il n'est possible de créer des colons que dans les villes de taille 2 ou plus. Une fois le colon disponible, la population de la ville est réduite de 1 unité.

TECHNOLOGIE

La Technologie est l'une des forces motrices de la civilisation. Ce sont les percées technologiques en agriculture et en pêche qui ont permis aux villes de croître et de prospérer. Ce sont les percées en armement et en maçonnerie qui ont permis à certaines villes de repousser les envieux barbares farouchement déterminés à voler leur nourriture et piller leurs richesses. Ce sont les percées en médecine et en hygiène qui ont permis de combattre la grande menace pour la civilisation : la maladie.

Vous acquérez la technologie en accumulant de la science, qui représente la quantité de science que votre colonie possède. À chaque tour, votre civilisation génère une certaine quantité de science qu'il est possible d'utiliser pour effectuer des recherches. L'étude de toute technologie coûte une certaine quantité de science. Plus vous générez de science à l'issue de chaque tour, moins il vous faut de temps pour maîtriser une technologie.

TECHNOLOGIE ET SCIENCE

Dans *Civilization VI*, chaque technologie acquise donne à votre colonie accès à une unité avancée, un bâtiment, une ressource ou une merveille, ou vous procure un autre avantage tangible, rendant ainsi votre civilisation beaucoup plus puissante.



Vous acquérez la technologie en accumulant de la science, qui représente la quantité de science que votre colonie possède. À chaque tour, votre civilisation reçoit un certain nombre de science dans ses réserves de science. Chaque technologie coûte une certaine quantité de science; quand vous avez accumulé suffisamment de science, vous maîtrisez la technologie. Toute nouvelle technologie drainant votre réserve de science, vous devez recommencer à accumuler de la science afin d'en économiser pour l'étude de la prochaine technologie.

D'OÙ PROVIENT LA SCIENCE ?

La science provient de vos citoyens (la population de vos villes). À chaque tour, vous obtenez un nombre de base de science correspondant à la population combinée de toutes vos villes. Plus vos villes sont peuplées, plus vous produisez de science. En plus des béciers produits par votre population de base, vous recevez 2 Science de vos palais. Vous pouvez accumuler de la science supplémentaire en construisant certains bâtiments ou merveilles, et en adoptant certains dogmes.

AUGMENTER LA SCIENCE ET ACCÉLÉRER LES RECHERCHES

Voici divers moyens d'accélérer vos recherches (ou votre acquisition de nouvelles technologies).

Villages tribaux

Certains villages tribaux vous ouvrent les portes de nouvelles technologies. Vous ne les obtiendrez pas à coup sûr, mais raison de plus pour partir à la recherche de ces villages et de les « exploiter » avant que quelqu'un d'autre ne vous coupe l'herbe sous le pied.

Commerce

Les routes commerciales peuvent produire de la science à partir de cités-états scientifiques ou d'autres villes de civilisation où des campus ont été aménagés.

Quartiers et bâtiments

Vous pouvez construire dans chaque ville un campus grâce aux bâtiments qui accroissent votre acquisition de science. La bibliothèque, par exemple, vous octroie +2 Science par tour, ainsi qu'un point de savant illustre par tour et vous permet d'affecter des spécialistes « scientifiques » (voir la section traitant des spécialistes pour obtenir de plus amples renseignements).

Merveilles

Un certain nombre de merveilles accroissent considérablement la technologie de votre civilisation. La Grande bibliothèque vous attribuera +2 Science par tour. Toutes les technologies des ères antiques et classiques recevront également une prime de frais. Voir la section « Merveilles » de la Civilopédia pour en savoir plus.

Savant illustre

Une fois que vous obtenez un savant illustre, celui-ci vous procure toutes sortes de bonis scientifiques (en fonction de sa spécialité). Par exemple, Albert Einstein donne accès à une prime pour 1 technologie aléatoire de l'ère moderne ou atomique, et octroie +4 Science à toutes vos universités.

Doctrines

Diverses doctrines vous attribueront de la science supplémentaire lorsqu'elles sont appliquées à votre gouvernement. Par exemple, la doctrine « Recherche militaire » attribue +1 Science à chaque école militaire et complexe portuaire.

CHOISIR UNE TECHNOLOGIE À ÉTUDIER

Une fois que vous avez construit votre première ville, le menu « Choisir la recherche » apparaît et vous devez sélectionner la technologie que vous souhaitez étudier. Avec le temps, vous acquerez suffisamment de Science pour maîtriser cette technologie, et le menu « Choisir la recherche » réapparaît : vous devrez alors choisir la prochaine technologie. Il existe plus de 65 technologies à étudier. Une fois que vous les maîtriserez toutes, vous pourrez commencer à effectuer des recherches sur les « technologies futures » pour améliorer votre pointage.

LE MENU DE CHOIX DES RECHERCHES

Lorsque vous devez choisir une nouvelle technologie, l'icône du menu de recherche s'affiche dans le cercle inférieur droit de l'écran. Vous appuyez alors sur **X** pour ouvrir le menu de recherche. Juste en dessous, vous remarquerez le bouton « Ouvrir l'arbre des technologies » (nous y reviendront plus tard), ainsi qu'une liste des technologies auxquelles vous avez accès. Chaque technologie affiche le nombre de tours nécessaires à son acquisition, ainsi que les icônes représentant les divers bâtiments, améliorations, merveilles et autres que ladite technologie « débloque ». Vous pouvez appuyer sur le bouton Voir après avoir sélectionné une icône ou une technologie pour obtenir plus de renseignements à son sujet.



Sélectionnez une technologie pour effectuer des recherches. Le menu de choix des recherches disparaît alors, laissant place à une grande icône dans le coin supérieur gauche de l'écran. Cette icône affiche la technologie que vous étudiez actuellement et le temps qu'il vous faudra pour la maîtriser.

CHANGER LES RECHERCHES

Vous pouvez changer à tout moment la technologie sur laquelle portent vos recherches. Pour cela, sélectionnez l'icône de technologie dans le menu de la barre d'outils à gauche après avoir ouvert le menu en appuyant sur la touche **LB**. Le menu de choix des recherches réapparaît et vous pouvez sélectionner l'une des technologies disponibles de la liste. Vous pouvez continuer d'effectuer des recherches portant sur la technologie originale plus tard au point où vous avez arrêté; la recherche antérieure n'est pas perdue.

QUELLES TECHNOLOGIES SONT DISPONIBLES

Au début de la partie, il n'est possible d'étudier que quelques rares technologies, dont l'élevage, l'astrologie, la poterie, l'exploitation minière et la navigation à voile. L'accès à toutes les autres technologies nécessite l'étude de technologies préalables. Une fois ces technologies préalables maîtrisées, les nouvelles technologies, jusqu'alors indisponibles, s'affichent dans le menu de choix des technologies.

Par exemple, l'étude des technologies Irrigation et Écriture nécessite la connaissance de la poterie. Si vous choisissez d'apprendre la poterie, cette technologie sera supprimée du menu de choix des technologies (parce que vous la connaissez) et l'irrigation ainsi que l'écriture apparaîtront.

Il existe des technologies qui requièrent la connaissance de 2 ou 3 technologies. Elles n'apparaîtront alors pas tant que vous n'aurez pas appris ces technologies préalables.

LE PUISSANT ARBRE DES TECHNOLOGIES

Pour découvrir les rouages du jeu, jetez un coup d'œil à l'incroyable arbre des technologies. Vous y découvrirez toutes les technologies disponibles ainsi que leurs relations les unes avec les autres. Sélectionnez l'une d'elles pour commencer les recherches. Si votre civilisation ne maîtrise pas les technologies préalables, elle les étudiera en premier. L'arbre des technologies déterminera le chemin le plus rapide vers la technologie demandée. Chaque technologie préalable sera alors étudiée dans l'ordre d'affichage.

Il est possible d'effectuer des recherches au sein de l'arbre de technologie à partir du menu « Choisir recherche » ou en ouvrant le menu de la barre d'outils à gauche en appuyant sur la touche **LB**, puis en appuyant sur **A** pour sélectionner l'icône de technologie.

LA VICTOIRE SCIENTIFIQUE

Une fois que vous maîtrisez suffisamment de technologies, vous pouvez construire une série de roquettes qui aboutissent à la colonisation de Mars. Si votre civilisation réalise cet exploit avant que vos concurrents ne remportent la partie, vous décrocherez une victoire scientifique.

Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la rubrique consacrée aux diverses manières de remporter la victoire dans *Civilization VI*.

CULTURE

La Culture représente l'engagement de votre civilisation envers les arts et les lettres, ainsi que son appréciation de ces disciplines (des peintures murales aux têtes Tiki). Dans ce jeu, c'est la culture qui permet de progresser à travers l'arbre des dogmes et de débloquer ainsi des gouvernements et des doctrines. C'est également le moyen de repousser vos frontières. Plus vous générez de culture, plus vous augmentez la superficie des territoires de vos villes.

En outre, la culture peut vous ouvrir la voie vers la victoire.

DOGMES ET CULTURE

Dans *Civilization VI*, chaque dogme que vous obtenez vous permet d'accéder à des doctrines ou des gouvernements, ainsi qu'à certains bâtiments, quartiers et avancées diplomatiques.



À l'instar de la science et de l'arbre des technologies, vous obtenez des dogmes en accumulant de la culture. À chaque tour, votre civilisation reçoit une certaine quantité de culture dans sa réserve. Les dogmes coûtent une certaine quantité de culture, et lorsque vous en avez accumulé suffisamment, vous débloquent un dogme en vidant votre réserve. Une fois le nouveau dogme débloquent, vous devez ensuite accumuler à nouveau de la culture pour débloquent le suivant.

D'OÙ PROVIENT LA CULTURE ?

Tout comme les autres productions, la culture provient d'une grande variété de sources :

Bâtiments et quartiers

Il existe de nombreux bâtiments et quartiers qui augmentent la production de culture d'une ville (le palais et le monument, pour ne citer qu'eux). La place du théâtre, par exemple, peut accueillir plusieurs bâtiments générant de la culture.

Merveilles

Plusieurs merveilles fourniront de la culture à votre ville.

Doctrines

Certaines doctrines augmenteront votre apport en culture (par ex. la confédération commerciale).

Compétences du dirigeant

Certains dirigeants (tels que Pierre le Grand et Gorgô) possèdent des capacités spéciales qui leur permettent de prendre une longueur d'avance en matière de culture.

Merveilles naturelles

Certaines merveilles naturelles boostent le rendement de culture.

Cités-états

Toutes les cités-états produisent de la culture lorsque vous déployez des émissaires.

Croyances

De nombreuses croyances fournissent des primes de culture.

Routes commerciales

Le commerce avec une civilisation qui possède une place du théâtre fournira de la culture.

CHOISIR UN DOGME À ÉTUDIER

Lorsque vous avez atteint un quota suffisant de culture pour terminer votre premier dogme, l'icône « Choisir dogme » s'affiche dans le cercle en bas à droite. Une fois que vous avez appuyé sur , le menu « Choisir Dogme » s'affiche. Sélectionnez ensuite le dogme que vous souhaitez étudier. Avec le temps, vous acquerrez suffisamment de culture pour apprendre ce dogme.

Le menu « Choisir un dogme » réapparaîtra alors pour que vous puissiez sélectionner votre prochain dogme. Il existe de nombreux dogmes à étudier. Si vous les gagnez tous, vous pourrez démarrer « Dogme futur » pour augmenter votre pointage.

LE MENU DU CHOIX DES DOGMES

Lorsque vous devez choisir un nouveau dogme, le menu du choix des dogmes s'affiche sur l'extrémité gauche de l'écran. Tout en haut est affiché le dogme que vous venez d'apprendre (« Code juridique » est le premier dogme disponible). Juste en dessous, vous remarquerez le bouton « Ouvrir l'arbre des dogmes » (nous y reviendrons plus tard), ainsi qu'une liste des dogmes auxquels vous avez accès. Chaque dogme affiche le nombre de tours nécessaires à son acquisition, ainsi que l'icône représentant les divers gouvernements, doctrines, bâtiments (et autres) que ledit dogme « débloque ». Vous pouvez appuyer sur la touche **ESC** après avoir sélectionné l'icône ou le dogme pour en apprendre plus à son sujet.



Sélectionnez un dogme, puis appuyez sur **A** pour effectuer des recherches dans ce domaine. Le menu du choix des dogmes disparaît alors, laissant place à une grande icône dans le coin supérieur gauche de l'écran. Cette icône affiche le dogme que vous étudiez actuellement et le temps qu'il vous faudra pour le maîtriser.

CHANGER LES RECHERCHES

Vous pouvez changer à tout moment le dogme sur lequel portent vos recherches. Pour ce faire, sélectionnez l'icône de technologie dans le menu de la barre d'outils à gauche après avoir ouvert le menu à l'aide du bouton **LB**. Le menu du choix des dogmes réapparaît et vous pouvez sélectionner l'un des dogmes disponibles de la liste. Vous pouvez continuer d'effectuer des recherches portant sur le dogme original plus tard au point où vous avez arrêté; la recherche antérieure n'est pas perdue.

QUELS DOGMES SONT DISPONIBLES

Au début de la partie, vous ne pouvez étudier qu'un seul dogme : le code juridique. L'accès à tous les autres dogmes nécessite l'étude de dogmes préalables. Une fois ces dogmes préalables maîtrisés, les nouveaux dogmes, jusqu'alors indisponibles, s'affichent dans le menu du choix des dogmes.

Par exemple, l'étude des dogmes Premier Empire et Mysticisme nécessite la connaissance du

commerce avec l'étranger. Par conséquent, si vous étudiez le commerce avec l'étranger, ce dogme disparaîtra du menu « Choisir un dogme » (vu que le connaîtrez déjà) et le premier empire, ainsi que mysticisme seront ajoutés.

Certains dogmes requièrent la connaissance de 2 ou 3 dogmes particuliers. Ils ne seront donc pas disponibles tant que vous n'aurez pas maîtrisé les dogmes prérequis.

LE PUISSANT ARBRE DES DOGMES

Pour découvrir les rouages du jeu, jetez un coup d'œil à l'incroyable arbre des dogmes. Vous y découvrirez toutes les dogmes disponibles ainsi que leurs relations les uns avec les autres. Sélectionnez l'un d'eux pour commencer les recherches. Si votre civilisation ne maîtrise pas les dogmes préalables, elle les étudiera en premier. L'arbre des dogmes déterminera le chemin le plus rapide vers le dogme demandé. Chaque dogme préalable sera alors étudié dans l'ordre d'affichage.

Pour accéder à l'arbre des dogmes, rendez-vous sur le menu de choix des dogmes ou ouvrez la barre d'outils de gauche en appuyant sur **LB**, puis appuyez sur **A** pour sélectionner l'icône des dogmes.

LA VICTOIRE CULTURELLE

Si vous voulez devenir le centre culturel du monde, cette victoire est faite pour vous ! La première civilisation qui accueille plus de touristes étrangers que de touristes internes dans chaque autre civilisation de la partie remporte une victoire culturelle.

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

Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la rubrique consacrée aux diverses manières de remporter la victoire dans *Civilization VI*.

BÂTISSEURS ET AMÉNAGEMENTS

Les bâtisseurs représentent les hommes et les femmes qui bâtissent votre empire. Ils déboisent les forêts ou des forêts tropicales et aménagent des exploitations agricoles qui nourrissent vos villes. Ils creusent les mines qui vous fournissent l'or ou le fer. Il ne s'agit certes pas d'unités militaires, mais les bâtisseurs n'en sont pas moins importants.

Les aménagements réalisés par un bâtisseur peuvent augmenter la production, l'or et la nourriture que génèrent vos cases. Ils donnent également accès à des primes spéciales rattachées à certaines ressources. Si vous n'aménagez pas votre territoire, votre civilisation risque fort de finir engloutie par un voisin mieux établi.

CRÉATION DE BÂTISSEURS

Les bâtisseurs sont créés dans les villes, tout comme les autres unités.

BÂTISSEURS AU COMBAT

Les bâtisseurs sont des unités civiles. Ils sont capturés quand une unité ennemie pénètre dans leur case, (ils guérissent comme les autres unités, mais n'acquièrent pas d'expérience ni de promotions). Un bâtisseur n'étant pas capable d'attaquer ou d'endommager des unités, il est recommandé de le jumeler avec une unité militaire lorsqu'il s'aventure dans un territoire dangereux.

VOLET D' ACTIONS DU BÂTISSEUR

Quand un bâtisseur actif se trouve dans un endroit où il peut être productif – disons construire une route, bâtir un aménagement ou dégager un terrain – le volet d'actions du bâtisseur s'affiche. Ce volet affiche toutes les actions auxquelles le bâtisseur a accès dans cette zone. Sélectionnez une action en continuant de faire défiler avec le stick **L** pour accéder aux actions suggérées et appuyez sur **A** pour ordonner au bâtisseur de commencer les travaux de construction. Toute action des bâtisseurs est réalisée instantanément, mais ils ne disposent que d'un nombre limité de charges (affiché dans le volet Action) après quoi ils disparaissent.

DÉGAGER LE TERRAIN

Une fois qu'une civilisation a étudié la technologie Exploitation minière, ses bâtisseurs peuvent obtenir du bois en exploitant les cases. Après avoir appris le travail du bronze, ils peuvent éliminer les forêts tropicales. Quand ils ont maîtrisé l'irrigation, ils peuvent drainer les marais.

N'oubliez pas : bien que dégager une zone pour accéder à des ressources non loin d'une ville puisse s'avérer être une tactique lucrative, conserver un terrain naturel n'est pas dénué d'intérêt. Voir Terrain pour de plus amples renseignements.

AMÉNAGER DES ROUTES

Les bâtisseurs **ne peuvent pas** aménager de routes. Seuls les négociants peuvent s'en charger (afin d'établir des routes commerciales entre les villes), ou les ingénieurs militaires, mais à un stade plus avancé de la partie. Il est possible d'ouvrir des routes sur n'importe quel terrain et quelles que soient les caractéristiques de la case, hormis les montagnes, les merveilles naturelles, la glace et l'eau (case Océan, Lac ou Côte). Vous pouvez également aménager des routes sur des cases recelant des ressources et/ou des aménagements. Les routes fonctionneront conjointement avec les aménagements, Merveilles (etc.) déjà sur place.

Voir la section sur les routes pour plus de renseignements.

CONSTRUIRE DES AMÉNAGEMENTS

Quand une civilisation a appris la technologie appropriée, ses bâtisseurs peuvent construire des aménagements.

OUÛ CONSTRUIRE LES AMÉNAGEMENTS

Il n'est possible de construire les aménagements que dans certains endroits bien précis. Par exemple, les exploitations agricoles ne peuvent être construites sur la glace et les mines ne peuvent être creusées sur les ressources de bétail. Le volet d'actions des bâtisseurs affiche seulement les aménagements pour lesquels votre civilisation possède la technologie et qui conviennent à la case que le bâtisseur actif occupe.

Piste d'atterrissage

Après avoir étudié l'aviation, il est possible de construire cet aménagement moderne sur n'importe quelle case sans collines. Seuls les ingénieurs militaires peuvent construire des pistes d'atterrissage, qui produisent deux emplacements pour avions.

Camp

L'aménagement « Camp » nécessite l'élevage et peut être construit sur les ressources Cervidés, Fourrures, Ivoire ou Truffes afin d'améliorer la production d'or de cette case.

Ferme

Il s'agit de l'aménagement le plus rapide et le plus courant. Toutes les civilisations, même les moins développées, peuvent le construire. Les aménagements « Ferme » peuvent être construits dans les plaines et sur les prairies, ou sur des cases Riz ou Blé.

Bateaux de pêche

Après avoir étudié la navigation à voile, vous pouvez construire des bateaux de pêche sur les cases Baleines, Poisson, Crabes et Perles.

Fort

Le fort est construit par les ingénieurs militaires ou les légions romaines, et accessible via le travail du fer. Cet aménagement spécial offre une protection aux unités militaires lorsqu'elles combattent depuis le fort. Il n'est possible d'ériger un fort que sur une case alliée ou neutre, et ce, quel que soit le terrain ou la ressource. Cela dit, construire un fort sur un autre aménagement détruira celui-ci. Le fort est automatiquement démoli lorsqu'une unité non alliée pénètre dans la case où il est construit ou si cette case devient la possession d'une autre civilisation.

Scierie

Les scieries augmentent de 1 la production d'une case Bois, et ce, sans détruire la caractéristique Bois. Construire une scierie à côté d'une rivière augmentera de 1 production le rendement de la case. Cet aménagement est débloquenté par la technologie Mécanique.

Mine

La Mine est disponible lorsque votre civilisation a étudié la technologie Exploitation minière. Cet aménagement permet d'augmenter la production de nombreuses cases et peut être construit sur des collines ou des ressources Stratégique et Luxe.

Puits de pétrole et plateforme offshore

Les puits de pétrole et les plateformes offshore sont des aménagements modernes qu'il est possible de construire sur les cases Pétrole afin d'en augmenter le rendement de 2 Production.

Pâturage

Débloqué par l'élevage, cet aménagement peut être construit sur des cases Bétail, Chevaux et Moutons afin d'augmenter le rendement de 1 Production.

Plantation

Cet aménagement est débloqué par l'irrigation et peut être construit sur les cases Bananes, Citron, Cacao, Café, Coton, Teintures, Encens, Soie, Épices, Sucre, Thé, Tabac et Vin pour améliorer le rendement de 1 Or.

Carrière

Après avoir étudié l'exploitation minière, vous pouvez construire une carrière sur une case Gypse, Marbre ou Pierre afin d'augmenter de 1 Production le rendement de la case.

Station balnéaire

La station balnéaire peut être construite sur des cases Prairies, Plaines ou Désert (sans colline) dès que la technologie Radio aura été étudiée. Cet aménagement doit se trouver sur une côte et posséder un attrait d'au moins 4. La station fournit de l'or et du tourisme équivalant à son attrait.

PILLAGE DE ROUTES ET D'AMÉNAGEMENTS

Les unités ennemies peuvent « piller » les routes, les bâtiments ainsi que les aménagements, et les rendre temporairement inutilisables (aucune ressource, aucune prime de mouvement et ainsi de suite). Une unité peut même piller les routes de sa propre civilisation (généralement pour empêcher une autre civilisation d'en utiliser les avantages).

PILLER LES RÉCOMPENSES

Une unité qui pille un aménagement peut recevoir une prime de « pillage » qui dépend des éléments pillés. Les récompenses sont adaptées en fonction de la vitesse de la partie et de l'époque.

RÉPARER DES ROUTES ET DES AMÉNAGEMENTS

Un bâtisseur peut réparer une route ou un aménagement pillés. Les travaux durent un tour, mais ne consomment aucune « charge » du bâtisseur.

LISTE D' ACTIONS DES BÂTISSEURS



Construire ferme : Construire une ferme sur la case actuelle. Cet aménagement augmente la production de nourriture de la case. Certaines ressources, comme le blé, ne sont pas accessibles tant que vous n'avez pas construit une ferme dessus.



Construire mine : Construisez une mine sur la case actuelle pour améliorer la production de celle-ci. Certaines ressources, comme le fer ou les diamants, ne sont pas accessibles tant que vous n'avez pas construit une mine dessus.



Construire scierie : Construisez une scierie sur une case dont le terrain est « Bois ». Cet aménagement fournit de la production supplémentaire.



Construire pâturage : Construisez un pâturage sur la case occupée pour obtenir des ressources telles que des chevaux ou du bétail.



Construire campement : Construisez un campement sur la case occupée pour accéder à des ressources telles que Cervidés et Fourrures.



Construire plantation: Construisez une plantation sur la case où vous vous trouvez. Cet aménagement est nécessaire pour accéder à de nombreuses ressources de luxe.



Construire carrière : Construisez une carrière sur la case où vous vous trouvez. Vous avez besoin de cet aménagement pour accéder à la ressource Marbre.



Construire puits de pétrole : Construisez un puits de pétrole sur la case terre où vous vous trouvez. Cet aménagement vous permettra d'accéder à la ressource Pétrole qui s'y trouve.



Supprimer forêt tropicale : Ordonnez au bâtisseur de dégager la forêt tropicale sur la case où il se trouve. Tous les avantages fournis par cette caractéristique seront perdus.



Supprimer bois : Ordonnez au bâtisseur de dégager les bois sur la case où il se trouve. Tous les avantages fournis par cette caractéristique seront perdus.



Supprimer marais : Ordonnez au bâtisseur de supprimer les marais sur la case sélectionnée.



Réparer : Réparez tout dégât causé par le pillage d'unités. L'aménagement, ainsi que toute ressource se trouvant sur cette case sont inutilisables tant que les réparations ne sont pas terminées.



Effacer : Permet d'éliminer l'unité active (de manière permanente) et de recevoir une faible quantité d'or en retour.

LISTE D' ACTIONS DES INGÉNIEURS MILITAIRES



Construire route : Aménagez une route sur la case actuelle (possible sur toute case Terre franchissable).



Construire une piste d'atterrissage : Construisez un aménagement « Piste d'atterrissage » afin de fournir des emplacements pour avions.



Construire fort : Construisez un aménagement « Fort » pour fournir des défenses de combat.

GOUVERNEMENTS

Les gouvernements vous permettent de personnaliser votre civilisation en fonction du style selon lequel vous jouez. Ils offrent différentes combinaisons d'emplacements pouvant accueillir divers types de doctrines sociales et proposer des bonis distincts. Les emplacements militaires permettent d'entreposer des doctrines sociales, tout comme les emplacements économiques et diplomatiques. Enfin, certains gouvernements proposent des emplacements aléatoires qui peuvent accueillir des doctrines aléatoires ou tout autre type de doctrine.

Les différents gouvernements seront débloqués via l'arbre des dogmes et changeront à mesure que vous progresserez à travers les époques. Au début, vous n'avez accès qu'à un gouvernement « simple » disposant seulement de quelques emplacements. À mesure que vous atteindrez des époques plus modernes, davantage d'emplacements dans différentes combinaisons seront débloqués. En outre, les gouvernements possèdent leurs propres bonis : par exemple, lorsqu'il est actif, le gouvernement Théocratie permet non seulement d'acheter des unités terrestres à l'aide de la foi accumulée, mais également d'accéder à une réduction sur les achats à base de foi.

En outre, tous les gouvernements proposent des bonis transmis qui sont débloqués lorsqu'un type de gouvernement est actif au sein de votre empire depuis un certain nombre de tours. Par exemple, bien qu'il se soit passé beaucoup de temps depuis que votre gouvernement n'est plus de type « Théocratie », vous recevez un boni transmis de réduction de « Foi » en fonction de la durée pendant laquelle ce gouvernement était en vigueur au cours de l'Histoire de votre empire.

Vous pouvez changer de gouvernement à tout moment (moyennant des frais à payer en pièces d'or), mais ce changement est gratuit lors du tour pendant lequel vous avez débloqué une doctrine. Si vous choisissez de revenir à un gouvernement précédent, votre ville sombrera dans l'anarchie et perdra tout boni de production/rendement et gouvernement pendant un certain nombre de tours.

Le gouvernement que vous établissez influe sur le nombre d'emplacements de doctrines sociales auquel vous avez accès. Reportez-vous ci-dessous pour obtenir des renseignements supplémentaires!

DOCTRINES SOCIALES

Les doctrines sociales représentent la manière dont vous choisissez de gouverner votre peuple. Serez-vous un souverain autoritaire qui sacrifiera la liberté au profit de la discipline et d'une productivité améliorée ? La place de l'armée au sein de votre civilisation sera-t-elle prépondérante, ou favoriserez-vous la culture et l'élargissement des frontières ? Voulez-vous que votre civilisation soit une monarchie ou une démocratie ?

Les doctrines sociales influent de manière concrète sur le gameplay. Certaines augmentent la production de vos villes alors que d'autres génèrent des richesses ou établissent une présence militaire plus conséquente. Aucune doctrine n'est bonne ou mauvaise, leur intérêt dépendra uniquement des circonstances ou de votre style de jeu. Faites-en l'expérience par vous-même!

Il existe quatre types de doctrines, chacune pouvant être placée dans l'emplacement correspondant d'un gouvernement. L'adoption de ces doctrines individuelles octroie les avantages indiqués et améliore votre jeu.

OBTENIR DES DOCTRINES SOCIALES

Vous pouvez choisir d'adopter des doctrines sociales lorsque vous avez obtenu suffisamment de points de culture pour débloquer votre premier gouvernement. Les doctrines se débloquent à mesure que vous progressez dans l'arbre des dogmes, et un changement de gouvernement vous permettra de choisir une nouvelle combinaison de doctrines en fonction de l'évolution de la partie et de votre style de jeu.

Dès qu'un nouveau gouvernement ou une nouvelle doctrine se débloquent dans l'arbre des dogmes, vous pouvez modifier gratuitement vos emplacements ou changer de gouvernement. En toute autre circonstance, ces modifications auront un coût.

TYPES DE DOCTRINES SOCIALES

Il existe 4 types de doctrines à découvrir, chacune correspondant à un modèle de gouvernement. Tous les types de doctrines doivent être assignés à un emplacement vide de même type dans le gouvernement, mais un emplacement « aléatoire » peut recevoir n'importe quelle doctrine.

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

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

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

Jokers : ces doctrines accélèrent l'apparition de personnages illustres et d'autres bonis.

RELIGION

La religion est de retour dans *Civilization VI*. Bien que le nouveau système de religion soit similaire à ceux des précédents jeux de la série, vos choix en matière de religion influenceront sur le déroulement de la partie plus que jamais ! Avec la victoire religieuse et le combat théologique, vous disposez désormais de nouveaux outils pour propager vos croyances aux autres villes et civilisations.

ACCUMULER DE LA FOI

La foi est la monnaie de la religion et peut être acquise de différentes manières :

Compétences des dirigeants et des civilisations : Certains dirigeants et civilisations possèdent des compétences spéciales qui vous permettent de gagner de la Foi auprès de sources qui, autrement, ne généreraient pas cette production.

Doctrines sociales : L'adoption de ces doctrines peut générer des revenus passifs de foi.

Cités-états : S'associer à des cités-États religieuses vous permettra d'accumuler de la foi plus rapidement.

Le monde : Certains villages tribaux octroient des bonis de foi lorsque vous les explorez. En outre, les merveilles naturelles également peuvent générer de la foi.

Bâtiments : Le lieu saint et les bâtiments religieux (tels que les autels et les temples) sont des choix naturels pour augmenter vos revenus de foi.

PANTHÉONS

Une fois que vous aurez accumulé suffisamment de foi, vous serez invité à bâtir un panthéon, prélude aux religions à part entière que vous pourrez fonder ultérieurement. Le choix du panthéon dépend de vos objectifs à court et à long termes. Après avoir gagné un panthéon, vous serez en bonne voie pour établir votre religion.

PROPHÈTES ILLUSTRES

Dans *Civilization VI*, vous pouvez fonder votre religion lorsque vous avez recruté (ou acheté) un prophète illustre. Les bâtiments religieux génèrent les points de prophètes illustres nécessaires à l'apparition de cette unité spéciale au sein de votre civilisation. Une fois votre prophète illustre choisi, envoyez-le dans votre lieu saint et fondez-y votre religion. Vous pouvez également obtenir un prophète illustre via Stonehenge.

FONDER VOTRE RELIGION

Une fois votre religion fondée, il vous sera demandé de lui choisir un nom et une icône. Vous

pouvez choisir une religion historique, ou créer la vôtre !

Une religion fraîchement établie se limite à deux croyances : la croyance des fidèles, et une croyance additionnelle à choisir parmi trois en fonction de votre style de jeu. Cela fait, toutes vos villes disposant d'un lieu saint se convertissent automatiquement à votre religion, et tous les lieux saints à venir l'adopteront immédiatement. Une fois votre religion fondée, toutes vos villes possédant des lieux saints seront automatiquement converties à cette religion.

Tout lieu saint ultérieur adoptera automatiquement votre religion.

Remarque : Il est possible de créer un maximum de 7 religions au cours de n'importe quelle partie. Alors, essayez d'en obtenir une dès que possible.

UNITÉS RELIGIEUSES

Il existe trois types d'unités « militaires » religieuses : Les missionnaires, les apôtres et les inquisiteurs. Les unités religieuses peuvent être achetées par votre ville avec de la foi, et elles adoptent la religion dominante de leur ville de formation.

Les missionnaires peuvent être achetés avec de la foi dans n'importe quelle ville abritant un autel et une religion dominante, et ils peuvent propager votre religion dans n'importe quel centre-ville adjacent.

Plus fort que le missionnaire, l'apôtre peut être créé dans toute ville où se trouve un temple. En plus de pouvoir répandre votre religion dans d'autres villes (et d'en profiter ainsi pour neutraliser une partie de la religion d'un autre joueur), les apôtres possèdent une compétence spéciale qui les rend particulièrement puissants dans un domaine bien précis (par ex. disposer d'un nombre supérieur de charges ou posséder des compétences médicales). En outre, les apôtres peuvent démarrer un combat théologique contre des apôtres ou des missionnaires ennemis. Le combat théologique est le meilleur moyen de vous défendre contre d'autres religions.

Les inquisiteurs sont des unités spéciales pouvant vous protéger des autres religions sur votre territoire. Vous pouvez gagner ces unités après avoir choisi de lancer une inquisition avec un apôtre.

CITÉS-ÉTATS

Dans *Civilization VI*, les cités-états sont les plus petites entités politiques du jeu. Elles ne peuvent pas gagner la partie et ne luttent pas pour la victoire, mais peuvent vous aider ou vous ralentir. Plusieurs choix s'offrent à vous : vous pouvez lier des relations amicales et profiter de certains avantages, les ignorer pour vous concentrer sur des ennemis plus dangereux, ou les conquérir et vous en emparer. Le choix vous appartient.



TYPES DE CITÉS-ÉTATS

Il existe six types de cités-états, proposant chacun ses propres avantages si vous devenez alliés ou amis.

COMMERCE

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

RELIGIEUSE

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

MILITARISTE

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

SCIENTIFIQUE

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

CULTURELLE

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

INDUSTRIELLE

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

COMMUNICATION AVEC LES CITÉS-ÉTATS

Pour communiquer avec une cité-état, vous devez tout d'abord la localiser. Si l'une de vos unités tombe sur une cité-état, celle-ci vous donnera son type (voir ci-dessus). Vous pourrez alors communiquer avec elle, voire même recevoir un cadeau (voilà une autre bonne raison d'explorer le monde).

Après cette première rencontre, une cité-état peut vous contacter de temps en temps pour vous confier une «quête». Pour contacter une cité-état rencontrée, sélectionnez directement la ville ou passez par le panneau Diplomatie.

ÉMISSAIRES

Les bonus octroyés par une cité-état dépendent du nombre d'émissaires que vous y avez déployés.

Lorsque vous obtenez des émissaires, un message vous demande vers quelle cité-état vous souhaitez les envoyer.

Si vous avez plusieurs émissaires, vous pouvez les envoyer dans plusieurs cités-états. Vous pouvez même choisir d'envoyer des émissaires dans une cité-état qui est en guerre avec vous (à moins que ce ne soit vous qui ayez ouvert les hostilités) et modifier l'allégeance de cette cité-état en plein milieu du conflit.

Déclarer directement la guerre à une cité-état supprime tous les émissaires qui s'y trouvaient. Autrement, ceux-ci s'y établissent définitivement. Les émissaires se trouvant dans une cité-état sont visibles par tous les joueurs. Les déployer dans une cité-état peut donc avoir des conséquences diplomatiques.

Les bonis gagnés dépendent du nombre d'émissaires que vous avez déployés, et ce, quelle que soit la nationalité des autres émissaires se trouvant sur place. Les cités-états du même type partagent les mêmes bonis (qui sont cumulatifs; un joueur qui déploie plusieurs émissaires dans une même cité-état verra les nouveaux bonis s'empiler avec les anciens).

Il existe trois façons de recruter des émissaires :

Dogmes

Certains dogmes, surtout ceux ne se trouvant pas sur le «chemin principal» de l'arbre, attribuent un émissaire dès qu'ils ont été étudiés. Les dogmes débloqués à des stades plus avancés de la partie permettent d'obtenir plusieurs émissaires.

Quêtes

Une cité-état peut proposer des quêtes qui vous permettent de recruter des émissaires gratuits auprès de ladite cité-état. Le nombre d'émissaires qui vous est affecté dépend du type de quête et de votre progression au sein de la partie. Les quêtes sont toujours attribuées aux joueurs individuels, et exclusivement à ceux qui ont déjà déployé au moins un émissaire. Le type de cité-état détermine les quêtes susceptibles de vous être confiées.

Gouvernements

Les gouvernements, ainsi que certaines doctrines au sein d'un gouvernement, génèrent des « points d'influence » qui attribuent des émissaires à « dépenser » lorsqu'un seuil est atteint.

NIVEAUX D'INFLUENCE

GUERRE

Lorsque vous êtes en guerre avec une cité-état, votre influence reste négative et cette cité-état ne vous offrira bien sûr aucun cadeau. Cela dit, une cité-état acceptera toujours un traité de paix tant que son suzerain n'est pas en guerre avec vous.

NEUTRE

La cité-état éprouve de l'indifférence à votre égard. Vous pouvez soit accomplir des quêtes pour recevoir et déployer des émissaires, soit aller en guerre.

SUZERAIN

La civilisation qui possède le plus de jetons sur une cité-état (au minimum 3 jetons) est considérée comme le suzerain de cette cité-état. Il ne peut y avoir qu'un seul et unique suzerain; les liens ne sont pas autorisés. Si personne ne possède de jetons sur une cité-état, celle-ci ne possède aucun suzerain. Le suzerain a accès à différents avantages très intéressants :

Prime unique de cité-état. Il s'agit d'un boni important qu'aucune autre cité-état ne peut fournir (Jérusalem, par exemple, devient une deuxième ville sainte pour votre religion).

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

Lever de troupes. Le suzerain peut verser une quantité d'or à la cité-état pour obtenir temporairement le contrôle des unités militaires de celle-ci.

L'autonomie des cités-états est limitée. Il leur est impossible de déclarer la guerre à une civilisation (sauf si elles passent par un suzerain).

GUERRE DES CITÉS-ÉTATS

Vous pouvez déclarer à tout moment la guerre à une cité-état, soit en accédant au panneau Diplomatique, soit en ordonnant à l'une de vos unités d'attaquer l'unité ou la ville d'une cité-état. Vous pouvez proposer à une cité-état de faire la paix, soit en passant par le panneau Diplomatique, soit en appuyant **A** sur la ville.

PERSONNAGES ILLUSTRES

Les personnages illustres sont des artistes, marchands, ingénieurs, savants, généraux ou amiraux pouvant à eux seuls inverser le destin d'une civilisation. Dans *Civilization VI*, chaque personnage illustre est un personnage ayant réellement existé, dont les effets sont basés sur l'influence historique.

Il en existe sept types : artistes (ou écrivains ou musiciens), ingénieurs, marchands, savants, prophètes, amiraux et généraux.



CRÉATION DE PERSONNAGES ILLUSTRES

Il est possible de recruter des personnages illustres en marquant suffisamment de points du bon type. En outre, seules les civilisations peuvent recruter des personnages illustres (et non les barbares ou les cités-états). Contrairement au système de *Civilization V*, les personnages illustres sont « globaux » : tous les joueurs peuvent les voir et s'affronter pour les obtenir.

Chaque type de personnage illustre possède ses propres points avec suivi distinct. Les points de savants illustres ne comptent pas comme points d'artistes illustres, et ainsi de suite.

Le nombre de points nécessaires pour recruter un personnage illustre dépend de l'époque de celui-ci. Un savant illustre de l'ère de la renaissance coûtera moins de points que son homologue d'une époque moderne. Ces points proviennent d'une grande variété de sources :

Quartiers

Chaque quartier et les bâtiments qu'il contient rapportent des points de personnages illustres de même type, lentement, mais régulièrement.

Projets de ville

Il s'agit d'une approche directe pour les joueurs qui souhaitent recruter un personnage illustre bien particulier et couper l'herbe sous le pied des concurrents. Pour chaque type de personnages illustres, toute ville et son quartier associé ont accès à un projet spécial dans la file d'attente de production. Par exemple, lorsqu'un personnage illustre est disponible, les villes possédant des lieux saints choisissent « Prières au lieu saint – 5 tours » dans leur file d'attente de production. Choisir l'un de ces projets augmente grandement les points de personnages illustres pour ce type, une fois le projet terminé. Lorsqu'ils sont en cours, ces projets fournissent également des productions qui peuvent être répétées plusieurs fois.

Autres bonis

Il est également possible de générer des points via les doctrines politiques, les merveilles, les compétences propres aux civilisations, etc.

UTILISATION DES PERSONNAGES ILLUSTRES

Chaque personnage illustre offre un effet différent inspiré par l'histoire. La plupart de ces effets sont fortement liés à une ère spécifique, et leur utilisation en dehors de ces ères sera moins bénéfique. Les effets sont classés en deux catégories :

Effets passifs

Les effets passifs sont immédiats dès que les personnages illustres apparaissent sur la carte et n'ont pas besoin d'être activés. Ils sont le plus souvent liés aux généraux et amiraux illustres (par ex. +5 en force de combat pour les unités se trouvant dans un rayon de 2 cases d'un général).

Effets d'action

Un effet d'action doit être activé par le personnage illustre en utilisant une « charge » à un endroit bien particulier. Le nombre de charges, le type de lieux nécessaire et l'effet activé diffèrent en fonction du personnage. La plupart ne disposent que d'une seule charge et doivent être activés dans un quartier du type correspondant; les savants illustres, par exemple, n'ont qu'une seule charge et doivent nécessairement s'en servir sur un campus. Comme les autres unités fonctionnant avec des charges, le personnage illustre disparaît une fois toutes ses charges utilisées.

Remarque : Les prophètes ne proposent pas un effet différent (ils ne peuvent que créer une religion).

GÉNÉRAUX ET AMIRAUX ILLUSTRES



L'effet principal des généraux et des amiraux illustres consiste à conférer des bonis aux unités militaires se trouvant non loin d'eux sur le champ de bataille. Les généraux et amiraux ont cet effet par défaut. Quel que soit le personnage illustre, tous les généraux et amiraux fournissent respectivement +5 Mouvement et 5 Force de combat à toutes les unités militaires terrestres et navales se trouvant dans un rayon de 2 cases.

Ils proposent également une action qui confère un boni unique propre à l'histoire du personnage.

Remarque : La compétence boni unique des généraux et amiraux est utilisée en supprimant l'unité.

ARTISTES ILLUSTRÉS



Les artistes, musiciens et écrivains illustres sont des personnages spéciaux qui produisent des chefs-d'œuvre (peintures ou sculptures) que vous pouvez exposer dans votre civilisation pour attirer des touristes.

Pour plus de renseignements sur l'entreposage des chefs-d'œuvre, voir la section « Victoire culturelle » de ce manuel.

PROPHÈTES ILLUSTRES



Les prophètes illustres représentent un type spécial de personnages illustres limités dès le début du jeu et utilisés pour fonder une religion. Les prophètes illustres n'ont pas d'effets qui leur sont propres.

Une fois que vous avez recruté un prophète illustre, déployez-le sur votre lieu saint pour fonder votre religion. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section Religion.

Les prophètes illustres ne sont plus disponibles au début du jeu lors de l'ère industrielle ou plus tard.

INGÉNIEURS ILLUSTRES



Les ingénieurs illustres se concentrent principalement sur les bâtiments, la production et surtout les merveilles. De nombreux ingénieurs participeront à la construction d'une merveille et accéléreront ainsi les travaux, déclenchant même parfois un effet annexe. D'autres ingénieurs utilisent des charges pour produire des bâtiments dans des quartiers, bâtiments potentiellement supérieurs au niveau de technologie disponible.

MARCHANDS ILLUSTRES



Les marchands illustres confèrent différents effets, mais la plupart sont liés de près ou de loin à l'or, aux routes commerciales ou aux cités-états.

SAVANTS ILLUSTRES



Les savants illustres confèrent une grande variété d'effets, mais nombre de ceux-ci consistent à déclencher des améliorations technologiques qui permettent ainsi d'accélérer les progrès scientifiques. Ces améliorations ne s'empilent pas avec celles que le jeu génère normalement. Par exemple, vous ne pouvez pas obtenir auprès d'un savant scientifique une amélioration à -50 % pour une technologie, puis l'améliorer à l'aide de son déclencheur normal pour en terminer l'étude.

DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES ILLUSTRES

Les personnages illustres peuvent se déplacer sur la carte comme toute autre unité. Si les unités civiles, comme les personnages illustres, les bâtisseurs ou les colons, ne peuvent pas être regroupées entre elles sur une même case, elles peuvent cependant l'être avec une unité militaire. Un personnage illustre ne pouvant pas être capturé, si jamais une unité ennemie venait à pénétrer sur sa case, il serait automatiquement détruit.

OR

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

OÙ OBTENIR DE L'OR

L'or provient de diverses sources. Vous en obtiendrez la majeure partie en exploitant les cases situées autour de votre ville, mais il existe d'autres possibilités.

TYPES DE TERRAINS

Ces cases fournissent de l'or lorsque vos citoyens les exploitent :

- Côte
- Certaines merveilles naturelles
- Oasis

AMÉNAGEMENTS

Certains aménagements génèrent de l'or lorsque vous les exploitez, par exemple :

- Camps
- Plantations
- Stations balnéaires

COMPTOIRS COMMERCIAUX

Les comptoirs commerciaux sont établis dans des villes équipées d'itinéraires commerciaux. En plus d'agrandir la portée des itinéraires commerciaux, les comptoirs commerciaux fournissent également de l'or pour tout itinéraire commerciale qui les traverse.

QUARTIERS ET BÂTIMENTS

De nombreux quartiers et bâtiments augmentent la production d'or, tout particulièrement la plateforme commerciale et les bâtiments qu'elle abrite.

MERVEILLES

Certaines merveilles (par ex. le grand phare ou Big Ben) fournissent de l'énergie ou en augmentent la production.

ROUTES COMMERCIALES

Créer une route commerciale avec n'importe quelle ville générera de l'or (dont les quantités seront revues à la hausse s'il s'agit d'une ville où se trouvent un port et une plateforme commerciale).

CAMPLEMENTS BARBARES

Vous gagnerez de l'énergie chaque fois que vous éliminerez un campement barbare

VILLAGES TRIBAUX

Certains villages tribaux offrent de l'or lorsqu'ils sont découverts.

CITÉS-ÉTATS

Selon son type, la cité-état vous donnera peut-être de l'or à un stade ultérieur si vous vous alliez à elle (voir la section sur les cités-états pour plus de renseignements).

PILLAGE DES AMÉNAGEMENTS DE L'ENNEMI

Piller les aménagements des ennemis vous octroiera une faible quantité d'or.

DIPLOMATIE

Vous pouvez gagner de l'or (une somme globale ou une quantité à chaque tour pendant 30 tours) en négociant avec une autre civilisation.

DÉPENSER DE L'OR

Il existe de nombreuses manières de gagner de l'or... et tout autant d'endroits où le dépenser :

ENTRETIEN DES BÂTIMENTS ET DES UNITÉS

À toute unité ou tout bâtiment est attribué un « coût d'entretien » qui doit être payé à chaque tour. Voir les renseignements individuels sur les unités et les bâtiments pour connaître les sommes spécifiques d'or (remarque : Ces coûts d'entretien diffèrent selon le type d'unité).

ACHETER DES CASES

Vous pouvez agrandir le territoire de votre civilisation en achetant des cases individuelles. Accédez à l'écran de la ville, puis cliquez sur « Acheter une case ». La carte affichera toutes les cases disponibles à l'achat. Cliquez sur la case pour l'acheter en dépensant la quantité d'or requise. Lorsque vous choisirez un endroit où placer un quartier, vous aurez également la possibilité d'acheter une case.

ACHETER DES UNITÉS, DES BÂTIMENTS OU DES MERVEILLES

Vous pouvez dépenser de l'or pour acheter des unités ou des bâtiments dans une ville. Cliquez sur un élément (si vous avez les moyens de l'acheter) pour qu'il soit immédiatement construit dans la ville et que la quantité d'or soit déduite de votre trésorerie.

AMÉLIORER UNE UNITÉ OBSOLÈTE

Au fil du temps, vous apprendrez de nouvelles technologies qui vous permettront de créer de meilleures unités militaires. Vous aurez alors la possibilité de faire évoluer vos vieilles unités afin de les transformer en modèles plus récents et plus puissants (par exemple, une fois que vous aurez appris l'archerie, vous pourrez transformer vos frondeurs en archers). Chaque amélioration coûte de l'or, et bien entendu, plus elles sont puissantes, plus elles sont onéreuses.

Une unité doit se trouver au sein de son territoire afin d'être améliorée. Lorsqu'une amélioration est disponible pour une unité, le bouton « Améliorer » s'affiche dans la liste d'actions de l'unité.

DIPLOMATIE

Vous pouvez troquer de l'or avec d'autres civilisations pour diverses raisons (afin d'obtenir des ressources, pour inciter/contraindre l'autre civilisation à faire la paix avec vous). L'or est extrêmement utile lors des négociations.

Il existe deux moyens d'échanger de l'or : quantité globale ou quantité par tour.

Quantité globale

Une « quantité globale » est un échange unique. Vous cédez ou recevez une quantité donnée d'or, à l'issue de laquelle la transaction est clôturée.

Par tour

Vous pouvez également négocier un échange qui a lieu sur plusieurs tours (généralement 30). Par exemple, rien ne vous empêche d'accepter de payer une civilisation 5 Or par tour pendant 30 tours. Ces accords sont nuls et nonavenus si les deux civilisations se déclarent la guerre.

PERDRE UNE VILLE

Si une civilisation avec laquelle vous êtes en guerre capture l'une de vos villes, elle s'emparera d'une partie de votre or (ainsi que de votre ville).

BANQUEROUTE

Si vos caisses sont vides et que votre budget entraîne un solde négatif, les activités de vos villes subiront une pénalité de -1 toutes les 10 Or négatifs. Si vous atteignez -10 Or, l'une de vos unités sera dissoute ; descendez encore à -20 Or, et ce seront deux unités, et ainsi de suite.

ACTIVITÉS

Les activités ressemblent en tout point à une monnaie pour le bonheur : plus vos activités sont élevées, plus vos citoyens sont heureux. En outre, plus vous possédez d'activités, plus votre population se développera et meilleures seront vos productions. Bien sûr, une ville mécontente ne se développera guère et influencera négativement vos productions.

Les activités sont toujours suivies ville par ville et, à mesure que votre population évolue, vous devez veiller à ce que vos activités évoluent également.

SOURCES D'ACTIVITÉS POSITIVES

Ressource de luxe : Chaque ressource de luxe peut générer jusqu'à 4 activités (1 par ville) et les implanter dans les 4 villes qui en ont le plus besoin. La distribution est effectuée automatiquement, à condition que des aménagements soient construits pour la ressource Luxe (par ex. une plantation aménagée sur des épices).

Loisirs : Le premier bâtiment du complexe de loisirs (arène) fournit des activités à sa ville de construction. Les deux premiers bâtiments (zoo et stade) fournissent des activités à tous les

centres-villes dans un rayon de 6 cases. Deux merveilles (colisée et Estadio do Maracena) fournissent des activités à toutes les villes de l'empire du joueur.

Religion : Certaines croyances religieuses peuvent augmenter les activités.

Dogmes : Certains dogmes sociaux auront un effet positif sur vos activités lorsqu'elles sont placées dans un emplacement au sein de gouvernements.

SOURCES D'ACTIVITÉS NÉGATIVES

Usure de la guerre : Participer à de nombreuses guerres (surtout dans les ères modernes) déclenchera l'usure de guerre. Perdre des unités intensifie cet effet.

Banqueroute : Ne pas posséder l'or suffisant pour couvrir vos dépenses lors d'un tour engendrera des activités négatives dans toutes vos villes (et contraindra certaines de vos unités militaires à se dissoudre).

MERVEILLES

Les merveilles sont des bâtiments, inventions et concepts spectaculaires ayant résisté à l'épreuve du temps et modifié le cours de l'histoire. La construction d'une merveille requiert du temps, de l'énergie et de nombreux efforts, mais une fois celle-ci achevée, elle offrira de nombreux avantages à votre civilisation.

CONSTRUCTION DE MERVEILLES

Les merveilles sont uniques en leur genre. Il n'est possible d'en construire qu'une seule de chaque type au cours de la partie (par exemple, la civilisation qui termine le grand phare en premier sera la seule à pouvoir le construire. Les merveilles ont tendance à être extrêmement puissantes, mais particulièrement onéreuses).

EFFETS DE MERVEILLES

Une merveille peut produire une grande variété d'effets (par ex. : augmenter la productivité d'une ville, vous octroyer une technologie gratuite, fournir des charges supplémentaires à vos bâtisseurs ou encore booster vos revenus en or).

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Merveilles » de la Civilopédia.

CAPTURER DES MERVEILLES

Si vous capturez une ville, vous vous emparez de toutes les merveilles qui y ont été construites.

PROJETS

Les projets représentent un type d'édifice très spécial qui, à l'instar des Merveilles et contrairement à d'autres bâtiments, propose des fonctions spéciales. Certains d'entre eux ne peuvent être construits qu'une fois par civilisation (par ex. le Projet Manhattan) ou plusieurs

fois au cours de la partie (comme les subventions pour le campus).

Contrairement aux merveilles qui, une fois construites, confèrent des bonis immédiats à votre civilisation, les projets permettent d'accéder à d'autres fonctions et unités au sein du jeu (par ex. la capacité de mettre au point un arsenal atomique) ou à des éléments indispensables pour remporter une victoire. Pour de plus amples renseignements, voir les sections relatives aux victoires culturelles et scientifiques. Contrairement aux autres éléments de production dans une ville, il est impossible d'acheter ou d'accélérer des projets.

DIPLOMATIE

Dans *Civilization VI*, la diplomatie est cruciale. Ce monde est immense et truffé de civilisations dont les leaders sont tout aussi astucieux et déterminés que vous. Certains sont honnêtes, d'autres sont menteurs. Certains aiment la guerre et d'autres préfèrent la paix. Mais tous veulent gagner.

Vous pouvez accomplir de grandes choses grâce à la diplomatie (par ex. forger des alliances ou isoler vos ennemis). Vous pouvez créer des pactes de défense et d'attaque, ou encore améliorer votre avancée technologique grâce aux recherches coopératives. Vous pouvez mettre fin à des guerres qui entravent la progression de votre colonie, faire croire monts et merveilles aux plus crédules ou intimider les plus timorés.

Ce monde est truffé de dangers et vous ne ferez pas de vieux os si vous attaquez chaque personne dont vous croisez le chemin. Parfois, il est préférable de discuter plutôt que de combattre.

QUI PEUT PRATIQUER LA DIPLOMATIE

Vous pouvez parler au dirigeant d'une autre civilisation, et ce, à tout moment à condition d'avoir établi des relations diplomatiques avec lui (ce processus s'effectue automatiquement lorsque l'une de vos villes ou unités rencontre une ville ou unité appartenant à une autre civilisation). En fait, le désir d'établir des relations technologiques est l'une des forces motrices de l'exploration.

Remarquez qu'une civilisation peut également tenter de négocier avec vous (une fois que vous aurez établi des relations diplomatiques avec elle).

COMMENCER LES POURPARLERS DIPLOMATIQUES

Une fois que vous avez rencontré une autre civilisation, pour démarrer la diplomatie, sélectionnez le portrait d'un autre dirigeant sur le ruban diplomatique de la barre d'état droite. Le dirigeant apparaîtra, affichant diverses options diplomatiques possibles, des renseignements au sujet de votre relation actuelle, le niveau de visibilité diplomatique, ses intentions, des commérages, et bien plus encore. Si vous voulez passer à un autre dirigeant, il vous suffit de la sélectionner depuis le ruban diplomatique dans la barre d'outils droite.

Si vous souhaitez vous adresser à une cité-état, il vous suffit d'ouvrir le menu des cités-états dans la barre d'outils droite. Vous verrez alors la liste complète des cités-états que vous

connaissez

DIPLOMATIE AVEC LES CIVILISATIONS

Lorsque vous engagez une action diplomatique avec une autre civilisation, vous disposez de plusieurs options en fonction du statut que vous entretenez.



DÉCLARER LA GUERRE (GUERRE SURPRISE)

Sélectionnez ce bouton pour déclarer la guerre à la civilisation. Cette option vous permet de déclarer la guerre sans avertissement, mais influe très négativement sur l'opinion que les autres civilisations ont de vous (pointage de bellicisme).

DÉCLARER LA GUERRE (GUERRE FORMELLE)

Sélectionnez ce bouton pour déclarer une guerre formelle à la civilisation. Cette option vous oblige à dénoncer la civilisation adverse avant de déclarer la guerre. Cette option influe modérément sur votre pointage de bellicisme. Certaines circonstances supplémentaires (défense d'un allié, attaquer une civilisation qui essaye de neutraliser votre religion dans vos propres villes) peuvent éliminer toute influence négative sur ce pointage.

NÉGOCIER LA PAIX

Si vous êtes en guerre avec la civilisation, vous pouvez négocier un accord de paix.

ACCORD

Vous pouvez négocier un accord commercial avec la civilisation. Sélectionnez ce bouton pour faire apparaître l'écran de commerce. D'ici, vous pouvez faire du troc, effectuer des demandes ou même offrir un cadeau.

DÉNONCER

Si vous n'êtes pas satisfait des actions d'une autre civilisation ou si vous vous préparez à déclarer une guerre formelle, vous pouvez dénoncer cette civilisation en appuyant  sur ce bouton.

ENVOYER UNE DÉLÉGATION

Sélectionnez ce bouton pour envoyer une délégation dans une autre civilisation. Si celle-ci accepte, votre visibilité diplomatique sera revue à la hausse (niveau d'accès).

DÉCLARATION D'AMITIÉ

Sélectionnez ce bouton pour demander à faire une déclaration d'amitié. Si l'autre civilisation accepte, vos relations s'amélioreront et vous serez en bonne voie pour former une alliance. En outre, une relation positive vous permettra de jouir de meilleures conditions lors des négociations d'un accord.

PROPOSER UNE ALLIANCE

Sélectionnez ce bouton pour proposer une alliance. Une fois qu'une alliance est conclue, vous pouvez proposer des pactes de défense.

PROPOSER UN PACTE DE DÉFENSE

Sélectionnez ce bouton pour proposer un pacte défensif. Si l'une ou l'autre civilisation du pacte est attaquée, la guerre sera automatiquement déclarée contre l'agresseur.

PROPOSER UNE GUERRE COMMUNE

Sélectionnez ce bouton pour proposer une guerre commune. Si l'autre civilisation accepte, le joueur et cette civilisation déclareront la guerre contre un ennemi commun. Nécessite une alliance.

DISCUTER

Ce bouton permet d'entreprendre des pourparlers sur les désaccords possibles entre vous et le dirigeant. Selon les circonstances, vous pouvez faire ce qui suit :

- Demander que le dirigeant arrête de vous espionner.
- Demander que le dirigeant arrête de convertir vos ville à sa religion.
- Demander que le dirigeant arrête de déterrer des artefacts ensevelis dans vos terres
- Demander au dirigeant de ne pas bâtir de nouvelles villes près de vous.

QUITTER

Appuyez sur ce bouton pour mettre fin aux pourparlers avec le leader.

L'ÉCRAN COMMERCE

L'écran Commerce permet d'échanger des articles ou de conclure tout autre genre de traité. Avant de pouvoir être utilisées, de nombreuses options nécessitent l'étude de certaines technologies ou doctrines. Si vous ne pouvez pas offrir un article, celui-ci ne figurera pas dans la liste des objets à échanger.



L'écran Commerce est divisé en deux panneaux. Les réserves de votre civilisation se trouvent à gauche et celles de l'autre civilisation, à droite. Pour ouvrir les ressources commerciales qui sont à votre disposition, appuyez sur la touche **LB**. Pour accéder aux ressources des autres civilisation, appuyez sur la touche **RB**.

Sélectionnez les articles de votre côté pour les offrir à votre partenaire commercial; sélectionnez les articles de son côté pour indiquer ce que vous voulez en retour. Vous pourriez par exemple offrir d'ouvrir vos frontières (autorisation donnée à ses unités de pénétrer sur votre territoire - « Libre passage ») en retour de l'ouverture de ses frontières (autorisation donnée à vos unités de pénétrer sur son territoire « Libre passage »).

Cependant, il n'est pas nécessaire que les échanges soient égaux : vous pouvez, par exemple, demander à l'autre d'ouvrir ses frontières en retour d'une quantité d'or, ou rien du tout. Si l'autre civilisation accepte, un bouton « Accepter échange » vert s'affiche. Si l'autre civilisation rejette votre proposition (le bouton ne s'affiche pas), vous pouvez sélectionner « Rendez cet accord plus équitable » pour demander ce que le leader veut en échange (Remarque : il pourra arriver que l'IA ne veuille pas céder un article particulier, quelle que soit votre offre).

Parfois, l'autre leader vous soumettra une offre. Vous pouvez accepter l'offre ou faire une contre-offre ou refuser complètement de transiger.

Sélectionnez le bouton **En fait, non** pour quitter l'écran.

ACCORD DE LIBRE PASSAGE

Au début de la partie, le libre passage est activé par défaut, et ce, pour toutes les civilisations. Une fois que vous aurez débloqué le dogme « Premiers empires », vos frontières seront fermées et vous pourrez conclure un accord de libre passage avec une autre civilisation (les cités-états ne peuvent pas ratifier d'accords de libre passage). Pendant qu'une entente de frontières ouvertes est en vigueur, les unités de l'autre civilisation peuvent pénétrer sur votre territoire sans automatiquement déclencher la guerre. Si l'entente est mutuelle, les unités de l'une ou l'autre civilisation peuvent pénétrer librement sur le territoire de l'autre. Cependant, il n'est pas nécessaire que l'entente soit mutuelle : une civilisation peut accorder le droit de passage à une autre sans automatiquement l'obtenir en retour.

Un accord de libre passage dure pendant 30 tours. Lorsque 30 tours se seront écoulés, l'accord doit être négocié ou il deviendra caduc. Toute unité étrangère se trouvant dans votre territoire lorsque l'accord de libre passage arrive à terme est automatiquement expulsée.

PACTE DE DÉFENSE

Une fois que vous avez acquis le dogme Mobilisation, vous pouvez conclure un pacte de défense (les pactes de défense sont toujours mutuels). Si l'un des signataires du pacte de défense est attaqué, l'autre partenaire entre automatiquement en guerre avec l'agresseur. Vous n'êtes toutefois pas obligé de rester en guerre avec la tierce partie.

Un pacte de défense dure 30 tours. Lorsque cette durée s'est écoulée, le pacte devient caduc (à moins d'être renégocié). Le pacte de défense est rendu nul et non avenue si l'un des participants déclare la guerre à qui que ce soit.

ACCORDS DE RECHERCHE

Une fois que vous avez acquis la technologie Théorie scientifique, vous pouvez conclure un accord de recherche avec une autre civilisation qui a également étudié la technologie Théorie scientifique. Un accord de recherche coûte de l'or aux deux parties (si vous ne possédez pas la somme nécessaire, vous ne pouvez pas conclure d'accord). Pendant toute la durée de l'accord, chaque civilisation obtient une prime pour ses recherches.

L'accord de recherche dure 30 tours. Vous devez conclure un nouvel accord (et payer tout montant supplémentaire) si vous souhaitez le prolonger de 30 tours.

ÉCHANGER DES VILLES

Parfois, deux civilisations peuvent échanger une ville. En règle générale, les civilisations n'échangent pas de villes à moins d'être en sérieuse difficulté, ou en échange d'énormes sommes. Vous ne pouvez pas échanger votre capitale.

Les échanges de villes sont permanents. Une fois que la ville est cédée, il est impossible de la récupérer lors de trocs futurs.

AUTRES JOUEURS

Vous pouvez demander à votre partenaire commercial d'interagir avec d'autres civilisations que vous connaissez tous les deux. Vous pouvez également lui demander de déclarer la guerre à un autre joueur.

RESSOURCES

Il est possible d'échanger des ressources Stratégique et Luxe entre civilisations. La civilisation qui reçoit obtient tous les avantages de la ressource pendant la durée de l'échange (30 tours).

NÉGOCIER AVEC LES CITÉS-ÉTATS

Les négociations avec les cités-états sont considérablement moins compliquées qu'avec les civilisations. En effet, le nombre d'options est largement inférieur. Généralement, vous pouvez déployer des émissaires, lever des troupes (si vous en êtes le suzerain), déclarer la guerre ou proposer la paix. Parfois, la cité-état vous proposera des quêtes. Voir la section sur les cités-états pour plus de renseignements.

DÉCLARER LA GUERRE

Vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état ou à une autre civilisation via le volet Diplomatie ou Cité-État, ou encore en attaquant simplement l'une de ses unités. Il est également possible de déclarer la guerre à une civilisation en pénétrant dans son territoire sans avoir conclu d'accord de libre passage.

N'oubliez pas, vos adversaires peuvent également vous déclarer la guerre de la même manière.

BELLICISME

Les autres civilisations considèrent qu'un joueur est belliqueux s'il ne gère pas ses guerres correctement.

NÉGOCIER LA PAIX

Lorsque vous êtes en guerre, vous pouvez proposer de négocier la paix via l'onglet Diplomatie. Votre adversaire peut refuser toute négociation, auquel cas la guerre continue.

Si elle accepte de négocier, une cité-état entérinera toujours une proposition de paix, et ce, sans condition préalable.

Si votre adversaire est une civilisation qui accepte de discuter d'une paix éventuelle, vous pouvez négocier le traité de paix sur la table des négociations. En fonction des circonstances, l'une ou l'autre partie est susceptible de céder à l'adversaire, de l'or, des villes et/ou des ressources en échange de la paix.

Remarque : votre adversaire peut également vous inviter à négocier la paix. Il est conseillé de jeter un coup d'œil à sa proposition avant de prendre une décision, quelle qu'elle soit.

Remarque : Vous ne pouvez pas proposer un traité de paix pendant les 10 tours qui suivent le début des hostilités. Une fois la paix rétablie, vous ne pouvez pas déclarer de nouveau la guerre à la même civilisation pendant 10 tours supplémentaires.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Plusieurs chemins mènent à la victoire dans *Civilization VI*. Vous pouvez gagner grâce à la science en devenant la première civilisation à établir une colonie sur Mars. Vous pouvez «écraser» les autres civilisations grâce à votre supériorité culturelle, ou en imposant vos croyances religieuses au sein de chaque civilisation, et ce, jusqu'à ce que votre religion soit la plus répandue au monde. Sinon, vous pouvez faire appel à une tactique qui a fait ses preuves : écraser les ennemis sous les roues de vos chars et remporter une victoire militaire. La première civilisation qui remplit en premier les différentes conditions de victoire est déclarée gagnante.

Il est important de ne jamais perdre de vue la progression de vos adversaires vers la victoire. Rien n'est plus énervant que d'être à deux doigts de capturer la dernière capitale de votre ultime ennemi lorsqu'il termine in extremis sa navette spatiale et remporte par la même occasion une victoire scientifique.



CITÉS-ÉTATS ET VICTOIRE

Seules les civilisations majeures, et non les cités-états, peuvent remporter une partie de *Civilization VI*.

COMMENT PERDRE

Nombreux sont les chemins qui mènent à la défaite dans *Civilization VI* :

PERDRE VOTRE DERNIÈRE VILLE

Si une autre civilisation ou une cité-état adverse capture votre dernière ville, vous perdez automatiquement. Mieux vaut éviter ce type de défaite gênante... mais si ça vous arrive, sachez que vous n'êtes pas la première civilisation à être éradiquée et à tomber dans l'oubli.

UNE AUTRE CIVILISATION REMPORTE LA VICTOIRE

Si une autre civilisation remporte l'une des victoires expliquées ci-dessus, la partie prendra fin et vous aurez perdu, et ce, même si vous étiez à deux doigts de remplir les conditions de votre propre victoire.

ANNÉE 2050

Si l'année 2050 arrive et que personne n'a remporté l'une des victoires ci-dessus, la partie prend fin automatiquement et la civilisation dont le pointage est le plus élevé est déclarée gagnante (voir ci-dessous).

COMMENT GAGNER

Plusieurs chemins mènent à la victoire dans *Civilization VI* :

VICTOIRE MILITAIRE

Si vous capturez toutes les capitales des autres civilisations et conservez la vôtre, vous remportez la victoire.

Si vous avez perdu votre capitale d'origine, mais qu'il vous reste d'autres villes, vous pouvez encore remporter une victoire scientifique, culturelle ou religieuse. Toutefois, vous ne pourrez plus remporter de victoire militaire, à moins de reprendre votre capitale perdue (ce qui empêchera l'adversaire de remporter une victoire militaire).

Détruire une capitale originale.

C'est impossible. Tout à fait impossible. Une capitale ne peut être détruite d'aucune façon. Vous pouvez la capturer, mais pas la détruire. Au pire, larguer une bombe nucléaire sur la ville réduira sa population à 1 (mais la ville ne sera pas détruite). Ce sont les règles, vous n'avez pas le choix. N'oubliez pas que vous pouvez sortir une autre civilisation de la partie en détruisant ou en capturant toutes ses villes. Ainsi, il vous est tout à fait possible de rayer vos adversaires de la carte même si vous ne pouvez anéantir leur capitale.

Capitale actuelle contre capitale originale

Si votre capitale originale a été capturée, une autre de vos villes devient automatiquement votre capitale de remplacement. Cette ville fonctionne exactement comme l'originale, à l'exception qu'elle peut être rasée, et que sa destruction ne comptera pas comme une victoire militaire.

Si vous vous réappropriiez votre capitale d'origine, elle reprendra sa fonction de capitale dans votre colonie.

VICTOIRE SCIENTIFIQUE

Le premier joueur qui établit une colonie sur Mars remporte une victoire scientifique. Une fois la course à l'espace commencée et dès qu'un joueur a lancé son premier satellite, tous les joueurs sauront qui tente de remporter cette victoire. Les joueurs reçoivent des bonus pour chaque étape menant à la victoire menée à bien, et chacune de ces étapes doit être achevées dans l'ordre :

Lancement d'un satellite dans l'espace

Tout comme le Spoutnik en 1957, vous pouvez construire un satellite et le lancer dans l'espace après avoir étudié les fusées et construit un spatioport. Une fois le projet du satellite achevé, celui-ci sera lancé et vous pourrez voir la totalité de la carte.

Envoyer un homme sur la lune

À l'instar de la mission Apollo 11 en 1969, vous enverrez un homme sur la lune. Cette possibilité sera débloquée après avoir découvert les satellites, qui pourront ensuite être construits dans n'importe quelle ville possédant un spatioport. Construisez le projet « Envoyer un homme sur la Lune », et une fois la fusée lancée, vous recevrez immédiatement une coquette quantité de culture.

Établir une colonie sur Mars

C'est peut-être encore de la science-fiction, mais vous pouvez désormais être le premier ou la première à envoyer des hommes sur Mars. Après avoir découvert la robotique, la fission nucléaire et la nanotechnologie, vous pourrez construire les modules de réacteur, d'habitation et hydroponiques dans n'importe quelle ville possédant un spatioport. Et si vous possédez plusieurs spatioports, vous pourrez même les construire en parallèle !

Une fois chaque module lancé, vous gagnez la partie.

VICTOIRE CULTURELLE

Si vous voulez devenir le centre culturel du monde, cette victoire est faite pour vous ! La première civilisation qui accueille plus de touristes étrangers que de touristes internes dans chaque autre civilisation de la partie remporte une victoire culturelle.

Touristes et touristes internes

Les touristes sont des étrangers visitant votre civilisation. Cela dit, votre propre civilisation possède également des touristes qui préfèrent rester au sein de leur civilisation plutôt que d'en découvrir d'autres.

Générer du tourisme

Il existe plusieurs manières d'attirer des touristes dans votre civilisation :

- Routes commerciales
- Gouvernements partagés (ou conflictuels) en fin de partie
- Libre passage
- Chefs-d'œuvre hébergés dans votre civilisation.
- Les reliques et les villes saintes de votre civilisation attirent les touristes vers votre religion.

Remarque : une fois que des civilisations ont découvert le dogme Lumière, le tourisme que généraient les reliques et les lieux saints sera revu à la baisse.

- Parcs nationaux sur votre territoire (plus l'attrait est élevé, plus le tourisme est important)
- Trouver des artefacts et les héberger dans votre civilisation.

• Amplificateurs de tourisme

- Les chefs-d'œuvre littéraires doublent le tourisme dès l'invention de l'imprimerie, et les chefs-d'œuvre musicaux triplent le tourisme si la doctrine Diffusions satellites est active.
- Tout le rendement touristique est doublé lorsque la technologie Informatique a été étudiée.
- Les musées à thème fournissent également une prime de culture.

VICTOIRE RELIGIEUSE

Pour remporter une victoire religieuse dans *Civilization VI*, votre religion doit devenir la religion dominante de toutes les autres grandes civilisations de la carte. Si votre religion se propage passivement en vous installant près des autres joueurs, ce sont vos missionnaires, vos apôtres et vos inquisiteurs qui vous donneront une véritable chance de remporter la partie.

Dans *Civilization VI*, une utilisation stratégique d'unités religieuses et une forte accumulation de Foi vous permettront de mettre toutes les chances de votre côté pour remporter une victoire religieuse.

LA FIN DES TEMPS

Si personne n'a remporté la victoire avant le dernier jour de l'année 2050, le jeu prendra fin automatiquement. Les pointages de tous les survivants seront totalisés et un vainqueur sera déclaré. Vous pourrez continuer à jouer, mais la victoire ne sera plus un objectif.

VOTRE POINTAGE

Dans une partie de *Civilization VI*, l'un des joueurs gagnera en remportant l'une des six victoires possibles. Toutefois, si personne n'y parvient avant l'année 2050, le vainqueur sera déterminé en fonction du « pointage » des colonies survivantes.

Si quelqu'un gagne, le pointage de cette personne déterminera son classement au sein du Panthéon. Voici comment les scores sont calculés :

ÉLIMINATION.

Si vous êtes éliminé du jeu, votre pointage est de zéro (désolé).

DURÉE AVANT LA VICTOIRE

Si vous remportez la victoire avant 2050, vous recevez un multiplicateur de pointage. Plus vous gagnez rapidement, mieux c'est.

TAILLE DE LA CARTE ET DIFFICULTÉ DU JEU

La taille de la carte sur laquelle vous jouez déterminera le nombre de points que chaque colonie obtient par case, par ville et par habitant. La difficulté du jeu influe sur la valeur générale des points : plus la difficulté est élevée, plus la valeur de chaque élément est importante (en d'autres mots, remporter une victoire écrasante en mode facile nécessitera probablement moins de points que gagner in extremis au niveau le plus élevé).

VOTRE POINTAGE ACTUEL

Vous pouvez accéder au volet Diplomatie pour consulter le pointage actuel de chaque joueur. Si vous appuyez sur la touche , vous découvrirez l'origine de vos points.



Remarque : les pointages ne sont pas définitifs, ils fluctuent au cours de la partie. Construire une merveille vous rapportera des points, mais si un autre leader capture la ville dans laquelle cet édifice prestigieux se trouve, c'est ce leader qui récupérera les points.



SECTION 3:

RÈGLES AVANCÉES

COMBAT AÉRIEN

Les unités aériennes sont devenues un élément essentiel des forces militaires. Débutant par de simples missions de reconnaissance au début du XXe siècle, elles permettent aujourd'hui d'affirmer votre suprématie aérienne grâce à des bombardements et des assauts stratégiques.

Ainsi, dans *Civilization VI*, la maîtrise des cieux contribue à la victoire.



UNITÉS AÉRIENNES

Dans *Civilization VI*, il existe quatre types d'unités aériennes : reconnaissance, soutien, chasseurs et bombardiers stratégiques. Elles peuvent être construites dans toutes les villes disposant d'un aérodrome, et à condition d'avoir découvert toutes les technologies requises.

RECONNAISSANCE DE SOUTIEN

Au début de l'ère moderne, il est possible d'obtenir des ballons d'observation après avoir étudié le vol. Vous pourrez ainsi augmenter votre champ de vision et augmenter la portée de votre artillerie. Toute unité d'artillerie se trouvant dans la même case ou adjacente à un ballon d'observation gagne +1 en portée d'attaque. Les agresseurs essaieront de s'emparer de ces ballons d'observations pour attaquer des unités et des villes sans s'en approcher. Les défenseurs voudront ces unités pour la même raison. Le seul moyen de détruire des ballons d'observation est en combat rapproché ou à l'aide d'un avion.

CHASSEURS

Les chasseurs et chasseurs à réaction peuvent « intercepter » les attaques aériennes ennemies et participer à des combats aériens avec d'autres aéronefs.

BOMBARDIERS STRATÉGIQUES

Les bombardiers et les bombardiers aériens ne peuvent pas participer à des combats aériens, mais il leur est possible de lancer des assauts aériens pour piller le sol des cases visées.

BASES AÉRIENNES

Les unités aériennes ne se déplacent pas comme les unités navales ou terrestres : elles doivent être « basées ». Chaque ville peut accueillir au moins un appareil, mais vous pouvez augmenter ce chiffre en construisant des aérodromes (jusqu'à 8 appareils), des pistes d'atterrissage (6 appareils) et des porte-avions (2 et plus avec des promotions).

STATISTIQUES DE COMBAT

Toutes les unités aériennes possèdent trois statistiques : combat, à distance (chasseur) ou bombarde (bombardier).

COMBAT

Permet d'évaluer le combat entre deux unités aériennes. Voyez cette valeur comme une statistique de « duel aérien ».

COMBAT À DISTANCE

Permet d'évaluer le combat entre une unité aérienne et une unité terrestre ou un quartier. Considérez cette valeur comme une statistique de « combat au sol ». Cette statistique souffre de la même pénalité que les unités terrestres à distance contre les défenses de quartiers.

BOMBARDE

Permet d'évaluer le combat entre une unité aérienne et une unité terrestre ou un quartier. Voyez cette valeur comme une statistique de « tapis de bombes ». Cette statistique souffre de la même pénalité que les unités de bombardement terrestres contre les unités terrestres.

PATROUILLES

Les chasseurs peuvent être déployés depuis une base alliée, sur une case valide située dans leur rayon de déplacement. Une fois déployé, le chasseur commencera à tourner dans sa zone d'interception (1 case). Les attaquants et les défenseurs verront ainsi plus facilement que le chasseur est en patrouille.

La patrouille se poursuit en continu, un peu à l'image du retranchement. Lorsqu'un avion part en patrouille, il ne l'interrompt que s'il reçoit un nouvel ordre ou s'il est détruit.

En patrouillant, il interceptera les appareils ennemis et se défendra.

À tout moment pendant un tour de jeu, un chasseur peut « Rentrer à la base » pour y être réparé.

Les avions stationnés sur une base aérienne n'interceptent pas les appareils ennemis hostiles.

Les avions sont réparés à la fin du tour uniquement, et ce, lorsqu'ils sont stationnés au centre d'une ville, dans un aérodrome, sur une piste d'atterrissage, ou un porte-avions et qu'ils n'ont pas participé à un combat (soit offensif soit défensif). Les réparations sont plus rapides dans un aérodrome, et plus lentes sur les pistes d'atterrissage ou les porte-avions, mais ces facteurs peuvent être améliorés grâce à des promotions et/ou certaines doctrines.

FRAPPES AÉRIENNES

Les bombardiers lourds ne peuvent pas effectuer de patrouilles, mais sont stationnés dans une base alliée, depuis laquelle ils peuvent attaquer.

Contrairement aux chasseurs, les bombardiers évitent les combats aériens, mais volent droit vers leur cible. Toutefois, si des chasseurs ou des unités antiaériennes protègent la cible, le combat doit être « résolu » avant que le bombardier ne puisse atteindre la cible (en d'autres termes, le bombardier doit éliminer tout chasseur ou toute unité antiaérienne s'y trouvant, le cas échéant). Une fois le combat avec les unités aériennes terminés, et les dégâts appliqués, l'attaque du bombardier reprend contre le quartier ou l'unité se trouvant dans la case ciblée.

Les bombardiers peuvent piller les bâtiments et les aménagements en les attaquant directement. Le résultat est le même que pour un pillage terrestre, à un détail près : l'unité aérienne ne tire pas de bénéfices du pillage (contrairement aux unités terrestres). Pour que le pillage réussisse, l'unité aérienne doit posséder au moins 50 % de ses PV.

INTERCEPTIONS

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

Les interceptions ne peuvent être effectuées que par une seule unité, qui ne pourra plus intercepter d'ennemis pendant le tour de jeu. Si vous vous attendez à plusieurs attaques aériennes sur une cible, il serait judicieux d'empiler plusieurs avions de chasses et d'unités antiaériennes sur la cible ou autour de celle-ci.

ARMES DE DESTRUCTION MASSIVE

Les armes de destruction massive (nucléaires ou bombes H) sont des dispositifs à usage unique. Elles accomplissent une mission unique de frappe aérienne contre une cible, et que l'attaque ait été réussie ou pas, elles disparaissent.

ARMES ATOMIQUES

Les armes atomiques sont extrêmement puissantes. Elles détruisent tout dans leur sillage et empoisonnent la terre et la mer. Il est conseillé de ne les utiliser qu'en cas de dernier recours (ou si vous avez l'absolue certitude d'être le seul joueur à en posséder une, sinon vous vous exposez à une guerre de surenchère qui pourrait rapidement transformer le monde en un gigantesque terrain vague).

Un jour, quelqu'un a dit à juste titre : « Une seule et unique bombe nucléaire suffit à mettre votre journée en l'air ».

FABRICATION ET DÉPLOIEMENT

Il existe deux catégories d'armes atomiques : la bombe A et la bombe H. Les bombes A peuvent être fabriquées dans n'importe quelle ville, à condition d'avoir découvert la technologie requise, de posséder de l'uranium, et que le projet Manhattan ou l'opération Ivy ait été mené à bien.

Le nombre de bombes pouvant être construites par un joueur est illimité, mais elles coûtent cher et leur coût d'entretien est très élevé. Lorsqu'une bombe est fabriquée, elle est ajoutée à l'inventaire du joueur et peut être utilisée par n'importe quel unité ou aménagement capable de la déployer sur la carte : bombardiers et sous-marins nucléaires. Par exemple, si vous positionnez un sous-marin nucléaire au large des côtes ennemies, vous pouvez lancer autant de missiles nucléaires à votre adversaire (1 par tour) que votre inventaire le permet.

UTILISATION

L'explosion d'une bombe atomique aura un certain nombre de répercussions dans les cases environnantes. Les citoyens qui les exploitent sont tués, au même titre que les unités qui les occupent, et les aménagements, quartiers et bâtiments sont pillés et devront être réparés pour fonctionner à nouveau. Enfin, les cases touchées sont contaminées par les retombées radioactives.

BOMBES A

Première arme nucléaire disponible dans le jeu. Extrêmement puissante, elle peut changer l'équilibre du pouvoir. Son rayon d'action est de 1 case dans toute direction au-delà de la zone de largage. Les unités soufflées par la déflagration seront endommagées ou détruites. Les merveilles, les aménagements et les quartiers seront pillés, et les villes perdront leur population en tout ou partie.

À l'instar des unités à distance, une bombe nucléaire ne peut pas détruire une ville dans sa totalité. Quel que soit le nombre de fois qu'une ville est frappée par une bombe A, elle ne sera pas détruite.

Il existe plusieurs moyens de larguer une bombe nucléaire (voir ci-dessus).

BOMBES H

Deuxième type d'arme nucléaire disponible dans le jeu, la bombe H est encore plus puissante. Le rayon d'action est de 2 cases dans toute direction au-delà de la zone de largage. Les unités soufflées par la déflagration seront endommagées ou détruites. Les merveilles, les aménagements et les quartiers seront pillés, et les villes perdront une partie de leur population.

À l'instar des unités à distance, une bombe H ne peut pas détruire une ville dans sa totalité. Quel que soit le nombre de fois qu'une ville est frappée par une bombe nucléaire, elle ne sera pas détruite.

Il existe plusieurs moyens de larguer une bombe H (voir ci-dessus).

CONTAMINATION

Après une attaque nucléaire, les retombées radioactives contaminent toutes les cases touchées par l'explosion. Les unités qui terminent leur tour sur l'une de ces cases contaminées perdent 50 PV à chaque tour, et la production ne peut pas être utilisée sur leur contenu, notamment pour la réparation des bâtiments et des quartiers. Pour être à nouveau exploitables par la ville, les cases contaminées doivent être nettoyées, soit par une unité, soit avec le temps.

La contamination radioactive peut être « nettoyée » par les bâtisseurs, ce qui consomme une de leurs charges. Les unités capables de décontaminer subiront moins de dégâts si elles finissent leur tour sur une case contaminée. Toutes les cases qui n'ont pas été touchées directement par l'explosion nucléaire fonctionneront normalement et contribueront au rendement de la ville.

RÉGIMENTS ET ARMÉES

Les rameaux avancés de l'arbre des dogmes vous permettent d'accéder à des options hors de la portée d'un joueur se concentrant exclusivement sur la technologie. À partir de l'ère industrielle et après avoir découvert le dogme du nationalisme, vous pourrez regrouper plusieurs unités militaires de même type en une seule unité plus puissante. Deux unités militaires de même type peuvent former un régiment, ce qui augmente leur puissance de combat de base de 10 points. Après avoir étudié Mobilisation, vous pourrez combiner trois unités du même type pour former une armée qui conférera +7 à la force de combat de base de ces unités.

Une fois réunies dans un régiment ou une armée, les unités ne peuvent plus être séparées, et l'expérience et les promotions de l'unité la plus expérimentée étant préservées, il vaut mieux penser à regrouper de nouvelles recrues avec des vétérans. Les unités militaires navales peuvent elles aussi être regroupées en flottes ou en armadas.

LE MODE MULTIJOUEUR DE CIVILISATION VI

Les parties multijoueur vous permettent de mesurer vos aptitudes directement à celles d'autres joueurs, plutôt que contre l'I.A. Il est possible d'accéder aux parties multijoueur depuis le menu principal et d'y jouer via Internet ou localement en mode Hot Seat.

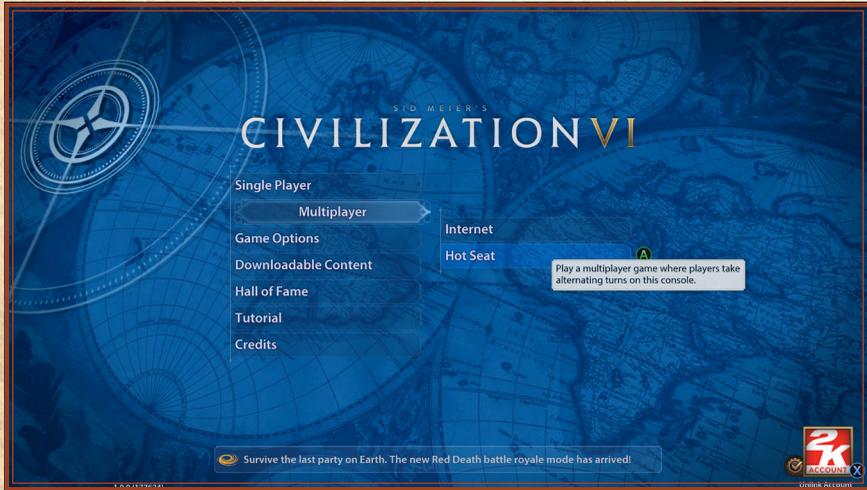
MENU MULTIJOUEUR

Dans le menu principal, sélectionnez le bouton « Multijoueur » pour accéder à l'écran des options de parties multijoueur.



PARTIES EN HOT SEAT

Sélectionnez l'option de jeu Hot Seat pour créer une partie local en Hot Seat. Ce type de partie est disputée avec une seule manette que les joueurs se passent à tour de rôle. Après la sélection, vous accédez directement à l'écran de configuration de la partie (plus de renseignements ci-dessous).



PARTIES INTERNET

Sélectionnez Internet pour ouvrir le menu des partie Internet. Une liste de ces matchs s'affiche alors. Sélectionnez celui que vous souhaitez rejoindre. Si aucun ne vous intéresse, vous pouvez sélectionner Créer partie pour héberger votre propre match. Vous accéderez alors à l'écran de configuration (plus de renseignements ci-dessous). Sélectionnez Rafraîchir à tout moment pour actualiser la liste des parties disponibles.



CONFIGURATION DE LA PARTIE

Lorsque vous choisissez de lancer une partie en Hot Seat, vous accédez immédiatement à l'écran de configuration de la partie. À partir d'ici, vous pouvez paramétrer toutes les options, telles que le type de carte, la vitesse, le nombre de cités-états, l'activation ou la désactivation des conditions de victoire, etc. Vous pouvez également charger une partie multijoueur préalablement sauvegardée (plus de renseignements à ce sujet ci-dessous). Sélectionnez « Confirmer paramètres » lorsque vous avez finalisé vos sélections.

Vous accéderez alors à la salle de préparation où vous verrez les dirigeants que les différents participants ont choisis, et quels joueurs sont prêts. Un joueur I.A. sera appelé « Ordinateur », alors qu'un joueur humain sera représenté par le nom qu'il a choisi.

Une fois que tous les joueurs ont indiqué qu'ils étaient prêts, l'hôte peut lancer le jeu.



VFX Powered by Fork Particle



Utilise Granny Animation. Copyright (C) 1999-2019 par RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI inclut les éléments “open source” suivants, dont la distribution est gratuite, dans le cadre de la licence MIT (voir ci-dessous) :

Lua Copyright (C) 1994–2019 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006–2019 Marcin Kalicinski.

Le présent document confère gratuitement à toute personne obtenant un exemplaire de ce logiciel et de ses fichiers de documentation (le « Logiciel ») l’autorisation de se servir du Logiciel, et ce, sans restriction aucune, comprenant, sans toutefois s’y limiter, les droits d’utiliser, de copier, de modifier, de fusionner, de publier, de distribuer, de sous-licencier et/ou de vendre des exemplaires du Logiciel, et à toute personne à laquelle le Logiciel est fourni d’en faire de même, à condition de respecter les clauses suivantes :

L’avis de copyright ci-dessus et cet avis d’autorisation seront inclus dans tout exemplaire et toute partie importante du Logiciel.

Le logiciel est fourni « tel quel », sans garantie de quelque nature que ce soit, expresse ou tacite, y compris, de manière non exhaustive, les garanties de qualité marchande, d’adéquation à un usage particulier et de non-atteinte aux droits. En aucun cas, les auteurs ou détenteurs des droits d’auteur ne peuvent être tenus responsables en cas de dommages ou de toute autre responsabilité, à l’occasion d’une action de contrat, d’acte délictuel ou autre, lié de quelque nature que ce soit, au logiciel, à son utilisation ou à toute autre opération au sein du logiciel.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier’s Civilization VI, Sid Meier’s Civilization, Civilization, Civ et leurs logos respectifs sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. ©2019 Aspyr est une marque déposée de Aspyr Media, Inc., et le logo d’étoile Aspyr est une marque commerciale de Aspyr Media. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2019 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Granny Animation. Copyright © 1999-2019 par RAD Game Tools Inc.

Technologie de Wwise © 2006-2019 Audiokinetic Inc . Tous droits réservés. Fork Copyright © 2019 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilise Havok®. ©Copyright 1999 – 2019 Havok.com, Inc. (et ses bailleurs de licence). Tous droits réservés. Voir www.havok.com pour plus de renseignements. Lua Copyright © 1994-2019 Lua.org, PUC-Rio. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leur propriétaires respectifs. Le contenu de ce jeu vidéo est une œuvre de fiction et ne représente ni ne décrit des événements, périodes, lieux, personnes ou entités réels dans le contexte historique du jeu.



GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'« Accord ») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVRETURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE », « NOUS », « NOTRE » OU « NOS ») AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

CET ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR CONTIENT UN ARBITRAGE INDIVIDUEL ET UNE DISPOSITION DE RENONCIATION D'ACTION COLLECTIVE DANS LA SECTION « ARBITRAGE INDIVIDUEL » QUI INFLUE SUR VOS DROITS DANS LE CADRE DE CET ACCORD CONCERNANT TOUT LITIGE (TEL QUE DÉFINI CI-DESSOUS ENTRE VOUS ET LA COMPAGNIE, ET EXIGE QUE VOUS ET LA COMPAGNIE SOYEZ EN LIGNE AU TRIBUNAL. VOUS AVEZ LE DROIT DE REFSER DE RESPECTER LA SECTION ARBITRAGE INDIVIDUEL, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSOUS.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

POUR CONCLURE CET ACCORD DE LICENCE, VOUS DEVEZ AVOIR L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE DANS VOTRE PAYS DE RÉSIDENCE. VOUS ÊTES LÉGALEMENT ET FINANCIÈREMENT RESPONSABLE DE TOUTES VOS ACTIONS LORSQUE VOUS UTILISEZ OU ACCÉDEZ À NOTRE LOGICIEL, Y COMPRIS LES ACTIONS DE TOUTE PERSONNE QUE VOUS AUTORISEZ À ACCÉDER À VOTRE COMPTE. VOUS AFFIRMEZ AVOIR ATTEINT L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, COMPRENDRE ET ACCEPTER CET ACCORD (Y COMPRIS SES CLAUSES DE RÉSOLUTION DES LITIGES). SI VOUS N'AVEZ PAS L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, L'UN DE VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR LÉGAL DOIT VALIDER CET ACCORD.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire, altérer, modifier ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis et dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Utiliser le Logiciel en rapport avec un accord avec d'autres individus pour parier de l'argent ou d'autres objets de valeur ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou sur un téléchargeur par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux écrits basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comprenant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou pré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE. Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composante du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou

d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR: Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION A INTERNET: Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTE(S) UTILISATEUR(S): Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, (« Compte tiers »), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés (« Compte utilisateur ») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires suivantes s'appliquent.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS: Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour l'utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel (« Biens virtuels »). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur à l'intérieur, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuelsendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS: Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle achetée sera créditée sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être créditée sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE: Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous ne puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS: La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels ne doivent jamais être utilisés en rapport avec d'autres individus pour parler de l'argent ou d'autres objets de valeur. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE: La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT: Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de régler, réduire, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS: Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (« Transactions non autorisées ») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous niveaux, pour toutes les pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de toute acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU: La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclut entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur www.take2games.com/privacy, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice ou déclaration orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et n'est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de licence garantit que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE

Dans les limites imposées par la loi, vous acceptez d'être responsable envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents pour tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE SA PART ; IL N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES NON PRÉVISIBLES.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contrat/ l'Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'il s'agit d'être inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

ARBITRAGE INDIVIDUEL - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE SECTION. IL EST POSSIBLE QU'IL MODIFIE VOS DROITS DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE, Y COMPRIS VOTRE DROIT D'INTENTER UN PROCÈS.

- 1 Cette section arbitrage individuel ne s'applique que dans la mesure où elle n'entre pas en contradiction avec une interdiction dans les lois de votre pays de résidence.
- 2 Vous et la Compagnie acceptez que tout litige, toute réclamation ou contestation concernant tout produit ou service de la Compagnie (un « Litige »), qu'il ait pour origine un contrat, règlement, une régulation, ordonnance, un préjudice (y compris une fraude, une représentation frauduleuse, une incitation frauduleuse ou une négligence), ou toute autre théorie juridique ou d'équité, à l'exception des questions listées dans le paragraphe Exclusions d'arbitrage ci-dessous, et incluant expressément la validité, l'opposabilité ou la portée de cette section 'ARBITRAGE INDIVIDUEL' (à l'exception de l'opposabilité de la clause Renonciation d'action collective ci-dessous) sera réglé par arbitrage contraignant, comme décrit ci-dessous, et non au tribunal. Le terme « Litige » est utilisé au sens le plus large et inclut, par exemple, toutes les questions pouvant surgir dans le cadre de cet Accord, la politique de confidentialité, les conditions d'utilisation ou tout autre accord avec la Compagnie. Vous comprenez qu'il n'y a ni juge ni jury lors d'un arbitrage et que l'examen par un tribunal d'une sentence arbitrale est limité.
- 3 Exclusions d'arbitrage. Vous et la Compagnie acceptez que toute réclamation déposée par vous ou la Compagnie individuellement dans une cour des petites créances n'est pas sujette aux clauses d'arbitrage contenues dans cette section. En outre, vous ou la Compagnie aurez le droit d'obtenir une injonction contre vous dans un tribunal afin de préserver le statu quo pendant un arbitrage.
- 4 Renonciation d'action collective. LES PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ACCORD AURONT LIEU UNIQUEMENT DE FAÇON INDIVIDUELLE. Ni vous ni la Compagnie n'aurez le droit de rejoindre ou de regrouper des litiges initiés par ou contre d'autres individus ou entités, ni d'arbitrer tout litige à titre de représentant, y compris, mais sans s'y limiter, en tant que membre représentant d'un groupe ou à titre de procureur général privé, en lien avec tout litige. De plus, sauf en cas d'accord entre vous et la Compagnie, l'arbitre ne pourra pas rassembler les réclamations de plus d'une personne. L'arbitre peut fournir des mesures réparatoires ou des réparations individuelles permises par la loi applicable, mais dans les limites autorisées par la loi applicable, aucune réparation contre la Compagnie en faveur d'une personne tierce.
- 5 Droit de refuser de respecter l'arbitrage individuel. SI VOUS SOUHAITEZ REFUSER L'ARBITRAGE INDIVIDUEL, VOUS DEVEZ NOUS EN INFORMER PAR ÉCRIT MOINS DE 30 JOURS APRÈS LA DATE À LAQUELLE VOUS ACCEPTÉZ CET ACCORD, À MOINS QU'UNE PÉRIODE PLUS LONGUE NE SOIT REQUISE PAR LA LOI APPLICABLE. Vous devez envoyer votre courrier à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. Votre courrier doit comporter (1) votre nom complet, (2) votre adresse postale, (3) votre identifiant en ligne de Social Club, si vous en avez un et (4) une déclaration claire indiquant que vous ne souhaitez pas résoudre d'éventuels litiges avec la Compagnie par le biais d'un arbitrage. Vous êtes responsable de vous assurer que la Compagnie a reçu votre avis et souhaitez peut-être ainsi l'envoyer de manière à obtenir un reçu écrit.
- 6 Avis de différé. En cas de litige avec la Compagnie, vous devez envoyer un courrier écrit à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, afin de donner l'opportunité à la Compagnie de résoudre ce litige officieusement, par le biais de négociations. Un avis doit être fourni moins de deux (2) ans après la naissance du litige, mais en aucun cas après la date à laquelle l'ouverture d'une procédure judiciaire aurait été interdite dans le cadre du droit de prescription applicable. L'incapacité à fournir un avis en temps opportun annule toute revendication. En cas de litige entre la Compagnie et vous, la Compagnie vous enverra un avis à l'adresse dont elle dispose, si possible. La Compagnie et vous acceptez de négocier ce litige de bonne foi pendant au moins 30 jours après l'envoi de l'avis de litige. Si le litige n'est pas résolu dans les 30 jours après réception de l'avis de litige, vous ou la Compagnie pourrez effectuer une demande d'arbitrage telle que la décrit cette section.
- 7 Règles d'arbitrage et procédures. L'arbitrage est soumis à la loi sur l'arbitrage fédéral américaine (U.S. Federal Arbitration Act) et doit être effectué par les Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (« JAMS ») conformément aux règles d'arbitrage simplifiées des JAMS (JAMS Streamlined Arbitration Rules) et aux procédures en vigueur au 1er juillet 2014 (les « Règles JAMS »), telles qu'elles ont été modifiées par cet accord. Les Règles JAMS, y compris les instructions pour initier un arbitrage, sont disponibles sur leur site à l'adresse <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Compagnie s'acquittera ses frais d'arbitrage ainsi que l'exigent les Règles JAMS et, si vous êtes en mesure de prouver que les frais d'arbitrage seront prohibitifs en regard des frais de litige, la Compagnie s'acquittera d'une partie de vos frais de demande d'arbitrage et de vos frais d'audience tels que l'arbitre le jugera nécessaire pour que l'arbitrage ne s'avère pas excessivement coûteux en regard du coût du litige. Chaque partie devra s'acquitter de ses propres honoraires de services juridiques à moins que la ou les demande(s) ne permettent à la partie ayant eu gain de cause de voir ses honoraires de services juridiques réglés, auquel cas l'arbitre décidera qui doit s'acquitter de ces honoraires tels que requis par la loi applicable.
- 8 Lieu de l'arbitrage. Si une audition en personne est exigée dans le cadre des Règles JAMS, vous pouvez décider que cette audition se déroule dans l'État de New York, New York ou dans votre état de résidence aux États-Unis.
- 9 Décision de l'arbitre. Toute décision ou sentence de l'arbitre sera irrévocable et s'imposera aux parties. Sauf en cas d'accord préalable, toute décision ou sentence constitue une base en droit et en fait pour ladite sentence. L'arbitre ne pourra attribuer que les remèdes juridiques et financiers demandés par les parties et que l'arbitre jugea relevant de preuves crédibles. Toute décision ou sentence pourra être appliquée comme jugement final par tout tribunal compétent. Si l'une des parties ne parvient pas à faire appel de la validité d'une sentence, cette partie devra s'acquitter des frais et des honoraires de services juridiques associés à cet appel de l'autre partie.

- 10 Maintien en vigueur. Cette section Arbitrage individuel survit à toute résiliation de cet Accord ou à la prestation de services par la Compagnie à votre intention.
- 11 Capacité à modifier les clauses et conditions inapplicables. Bien que la Compagnie puisse mettre à jour son Contrat de Licence Utilisateur Final, sa Politique de Confidentialité, ses Conditions générales ou tout autre accord à son entière discrétion, la Compagnie n'a pas le droit de modifier cet Accord d'arbitrage ni les règles spécifiées dans le présent accord dans le cadre de tout litige une fois la procédure entamée.
- 12 Dissociabilité. Si une partie de cette disposition d'arbitrage est jugée non valide, inexécutable ou illégale, le reste de cette provision d'arbitrage restera en vigueur et sera interprété comme si la partie non valide, inexécutable ou illégale n'en avait pas fait partie. La seule exception à cette clause est la disposition de renonciation des droits d'action collective. Si l'interdiction s'appliquant à la procédure d'arbitrage sur une base de classe s'avère être non valide, inexécutable ou illégale, la totalité de l'accord d'arbitrage sera nulle et non avenue et le litige sera traité au tribunal dans le respect des lois et procédures applicables sur le recours collectif. Si, pour quelque raison que ce soit, une réclamation est traitée dans un tribunal et non par un arbitrage, le litige sera présenté exclusivement à des tribunaux d'état ou fédéraux dans l'État de New York, New York. Les procès intentés dans un tribunal d'État peuvent être transférés vers un tribunal fédéral par l'une des parties si la loi le permet.

LOI APPLICABLE

Le présent Accord est conclu dans l'État de New York, par le droit duquel il sera régi et en fonction du droit duquel il sera interprété, sans tenir compte de ses choix de règles de droit. La Société et vous vous soumettez à la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux sis dans le quartier de Manhattan de la ville de New York, dans l'État de New York, et rejetez toute objection, eu égard à ces tribunaux, quant aux inconvénients que pourraient représenter le choix de la juridiction ou le lieu du procès. Ce paragraphe sera interprété au sens le plus général qui soit dans la limite des lois

applicables. Par exemple, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficiez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourrez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident. Toute violation de ce Code de conduite constituera une défense positive (égale ou d'équité) contre toute réclamation que vous pourriez porter contre la Compagnie en lien avec les Services en ligne. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. La Compagnie a le droit de porter plainte contre vous en cas de violation de cet Accord de licence utilisateur, les conditions d'utilisation, la Politique de confidentialité ou toute autre condition liée à ses logiciels et services, que ce soit pour infraction au contrat, violation des droits ou d'un statut fédéral ou d'état.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT :

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036.

SOUTIEN AU PRODUIT :

Rendez-vous sur [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com) afin d'obtenir les derniers renseignements sur l'aide et l'assistance pour *Civilization VI*, dont la solution pour les messages d'erreur les plus communs, ou encore pour accéder à des informations sur les comptes My2K, ou pour changer de compte 2K.