SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1: POCZĄTEK 5

Civilopedia 7
Wymagania systemowe 7
Instalacja 8
Steam 9
Rozpoczynanie gry 12
Ekran tworzenia gry 14
Strona internetowa *Civilization VI* 16
Zapisywanie i wczytywanie gry 17
Trudność gry 19
Ekran ustawień gry 20

CZĘŚĆ 2: PODSTAWY 23

Struktura turowa *Civilization VI* 24
Cywilizacje i przywódcy 24
Doradca 26
Interfejs 28
Skróty klawiszowe 30
Mgła wojny 32
Ekrany informacyjne 34
Teren 37
Zasoby 48
Jednostki 56
Ruch 69
Walka 73
Barbarzyńcy i wioski plemienne 90
Miasta 93
Budowle 99
Żywność, woda i rozwój 103
Technologia 106
Kultura 110
Budowniczowie i ulepszenia 113
Ustroje 122
Doktryny społeczne 122
Religia 124
Miasta-państwa 126
Wielcy ludzie 129
Złoto 136
Udogodnienia 138
Cuda 139
Dyplomacja 140

Zwycięstwo i porażka 146

CZĘŚĆ 3: ZASADY ZAAWANSOWANE 151

Walka powietrzna 152

Broń jądrowa 155

Korpusy i armie 156

Gra wieloosobowa w *Civilization VI* 157

Modyfikacje 164

Modbuddy i narzędzie budowania świata 166

TWÓRCY GRY 167

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE 184

INDEKS 185

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA 190

CZĘŚĆ 1: POCZĄTEK

WSTĘP

Witamy w *Sid Meier's Civilization VI* – grze, w której przyjmiesz rolę największych przywódców w światowej historii i podejmiesz niekończącą się walkę na frontach wojennych, dyplomatycznych, kulturalnych i ekonomicznych. W *Civilization VI* otrzymasz do wyboru wiele dróg, jednak żadna z nich nie zapewni Ci wygranej. Czy poprowadzisz swój lud ku zwycięstwu militarnemu, kulturowemu, religijnemu lub technologicznemu, czy też zginiesz pod kołami wrogich rydwanów, zapisując się w historii zaledwie jako kolejny władca pokonanych?

Wasza wysokość, obywatele oczekują Twych rozkazów. Czy poprowadzisz ich ku wspaniałości i zbudujesz imperium, które przetrwa próbę czasu?

Dobrej zabawy i powodzenia!

O CIVILIZATION VI

Civilization VI to szósta część klasycznej serii gier, której premiera miała miejsce w roku 1991, co czyni ją najdłużej istniejącą i najlepszą z opublikowanych dotychczas komputerowych symulacji, znaną z wielopłaszczyznowej struktury oraz unikalnego, wciągającego sposobu rozgrywki.

Wierzymy, że *Civilization VI* dorówna swoim poprzedniczkom, oferując jednocześnie zupełnie nowe sposoby wciągnięcia Cię do swojego świata: rozprzestrzeniające się fizycznie na mapie miasta, aktywne badania w dziedzinach technologii i kultury ujawniające nowy potencjał Twojego imperium, a także rywalizujących przywódców, którzy będą realizować swoje własne cele oparte na cechach ich historycznych pierwowzorów.

O NINIEJSZEJ INSTRUKCJI

W instrukcji tej znajdziesz wszystkie informacje, jakich możesz potrzebować do gry w *Civilization VI*. Dokument jest podzielony na trzy sekcje: „Początek" (tę właśnie czytasz), „Podstawy" zawierające całą wiedzę niezbędną do rozpoczęcia rozgrywki *Civilization VI* (a przynajmniej do czasu nadejścia epoki przemysłowej), a także „Zasady zaawansowane", w skład których wchodzą wskazówki na temat walki powietrznej, broni atomowej, gry wieloosobowej oraz modów, a ponadto lista twórców, dane kontaktowe pomocy technicznej i najpopularniejszy element wszech czasów: informacje prawne.

Niezmiennie uważamy, że najlepszym sposobem nauki gry w tytuł z serii Civilization jest zapoznanie się z samouczkiem dostępnym z menu głównego lub po prostu rozpoczęcie rozgrywki. Gdy będziesz potrzebować wskazówek, w dowolnym momencie zajrzyj po prostu do niniejszej instrukcji lub Civilopedii dostępnej w grze. Możesz też – jeśli tylko zechcesz, rzecz jasna – przeczytać ten szczegółowy podręcznik od deski do deski, zwracamy jedynie uwagę, że nie jest to niezbędne do grania... ani nawet wygrywania.

CIVILOPEDIA

Civilopedia to wspaniałe źródło wiedzy o *Civilization VI* dostępne z poziomu rozgrywki. Aby uzyskać do niej dostęp, kliknij ikonę „?" w interfejsie gry.

Civilopedia podzielona jest na główne sekcje, z których każdą reprezentuje osobna zakładka u góry ekranu. Aby przejść do wybranej sekcji, kliknij jej zakładkę, a następnie znajdź interesujący Cię temat na liście po lewej stronie.

W sekcji „Założenia gry" znajdziesz skróconą wersję niniejszej instrukcji podzieloną na mniejsze podrozdziały.

WYMAGANIA SYSTEMOWE

MINIMALNE WYMAGANIA SYSTEMOWE:

SO: Windows 7 (64-bitowy) / 8.1 (64-bitowy) / 10 (64-bitowy)
Procesor: Intel Core i3 2,5 GHz lub AMD Phenom II 2,6 GHz albo lepszy
Pamięć: 4 GB RAM
Dysk twardy: 12 GB lub więcej
Napęd DVD-ROM: Wymagany podczas instalacji z płyty
Karta graficzna: 1 GB VRAM, zgodna z DirectX 11 (AMD 5570, NVIDIA 450 albo lepsza)

ZALECANE WYMAGANIA SYSTEMOWE:

SO: Windows 7 (64-bitowy) / 8.1 (64-bitowy) / 10 (64-bitowy)
Procesor: czwartej generacji, Intel Core i5 2,5 GHz lub AMD FX8350 4,0 GHz albo lepszy
Pamięć: 8 GB RAM
Dysk twardy: 12 GB lub więcej
Napęd DVD-ROM: Wymagany podczas instalacji z płyty
Karta graficzna: 2 GB VRAM, zgodna z DirectX 11 (AMD 7970 lub NVIDIA 770 albo lepsza)
Karta dźwiękowa: Zgodna z DirectX 9.0c

INNE WYMAGANIA:

Początkowa instalacja gry wymaga dostępu do internetu w celu autoryzacji przez Steam. Niezbędna jest też instalacja oprogramowania (dołączonego do gry), w tym klienta Steam, bibliotek Microsoft Visual C++ 2012 oraz 2015, a także Microsoft DirectX. Aktywacja wymaga połączenia z internetem oraz akceptacji warunków użytkowania umowy użytkownika Steam™.

Odwiedź stronę **www.steampowered.com/agreement**, aby poznać szczegóły.

INSTALACJA

Istnieją dwie metody instalacji *Civilization VI*, zależnie od sposobu, w jaki dokonano zakupu: instalacja cyfrowa poprzez Steam lub z płyty w przypadku posiadania wersji pudełkowej.

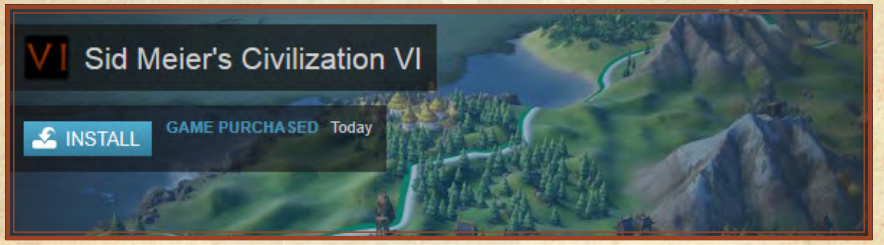
INSTALACJA WERSJI PUDEŁKOWEJ

Jeśli posiadasz fizyczną kopię *Civilization VI*, włóż płytę DVD do napędu.

Podczas instalacji pojawi się prośba o zalogowanie na istniejące konto Steam, do którego chcesz dodać grę, lub – jeśli takiego nie posiadasz – pobranie klienta Steam i stworzenie nowego konta. Usługa Steam jest darmowa i niezbędna do gry. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby ukończyć instalację.

INSTALACJA PRZEZ STEAM

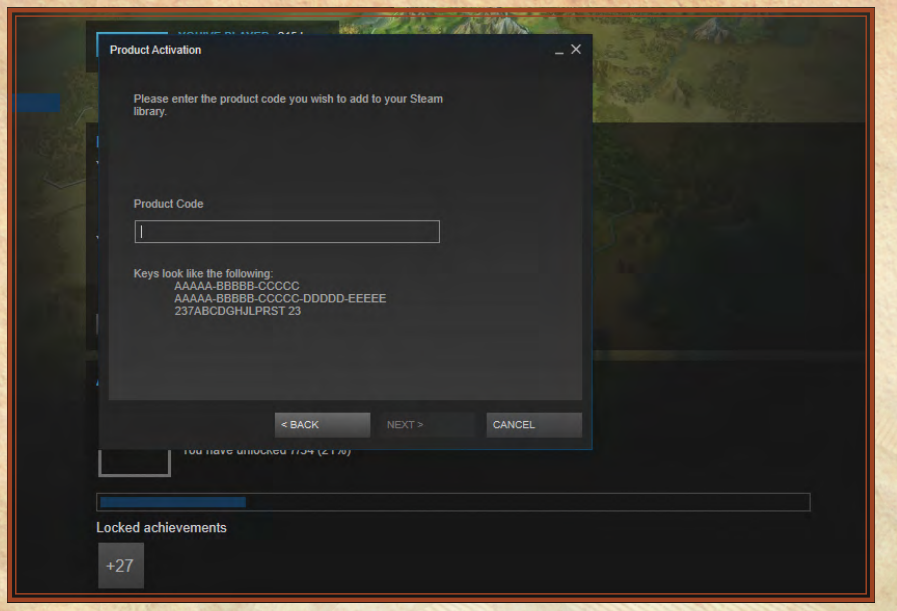
W przypadku zakupu gry poprzez sieciowy sklep Steam automatycznie pojawi się ona w Twojej Bibliotece Steam. Kliknij tytuł gry, aby wyświetlić jej stronę.



Kliknij przycisk „Instaluj” na górze strony, aby rozpocząć instalację.

W przypadku zakupu płytowej wersji *Civilization VI* również możesz dodać grę do swojego konta Steam. Otwórz menu „Gry” klienta Steam, a następnie wybierz opcję „Aktywuj produkt na Steam...” i wyraź zgodę na przedstawione warunki umowy użytkownika. Następnie wprowadź kod produktu w wyświetlonym polu i kliknij przycisk „Dalej”.

Teraz możliwe będzie pobranie i uruchomienie gry *Civilization VI* tak samo, jak gdyby dokonano zakupu bezpośrednio przez Steam.



POŁĄCZENIE Z INTERNETEM

Podczas pierwszego uruchomienia *Civilization VI* wymagane jest połączenie z internetem. Później dostęp do sieci nie będzie już konieczny, o ile nie zechcesz zagrać w trybie wieloosobowym.

Jeśli zakupisz grę poprzez Steam, połączenie z internetem będzie niezbędne do pobrania wszystkich wymaganych plików.

Choć połączenie internetowe nie jest konieczne do samej rozgrywki, potrzebne będzie także w celu pobierania oficjalnych dodatków do gry lub poszukiwania modyfikacji stworzonych przez użytkowników.

STEAM

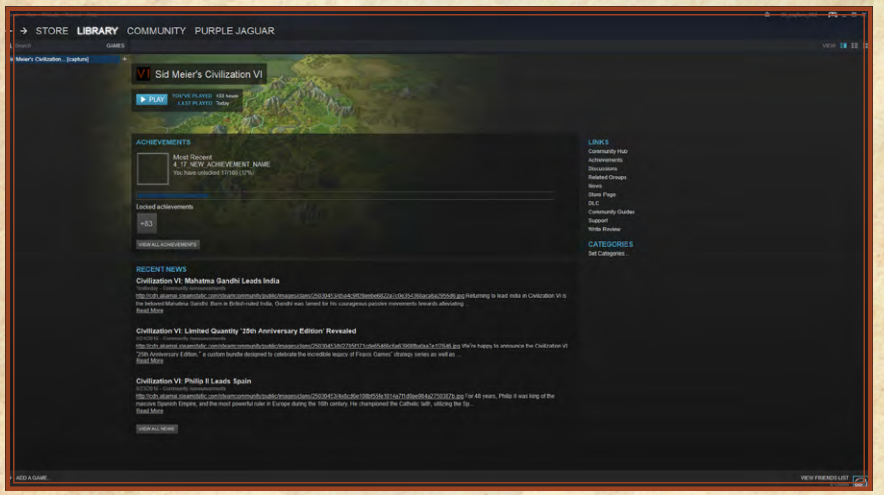
Civilization VI korzysta z usługi Steam, sieciowej platformy do obsługi i dystrybucji gier. Steam pozwala na zautomatyzowane aktualizacje, zapewnia łatwy dostęp do dodatków oraz pozwala szybko i sprawnie łączyć się ze znajomymi w grach wieloosobowych.

Klient Steam jest niezbędny do gry w *Civilization VI*, ale połączenie z internetem wymagane jest tylko przy pierwszym uruchomieniu gry. Zajrzyj do rozdziału „Instalacja” niniejszego dokumentu, aby dowiedzieć się więcej, lub odwiedź http://store.steampowered.com, aby zapoznać się z opisem usługi.

INSTALACJA
Zapoznaj się z akapitem „Instalacja poprzez Steam” niniejszego dokumentu, aby dowiedzieć się, jak zainstalować *Civilization VI* w ten sposób.

STRONA GRY
Informacje na temat *Civilization VI* na platformie Steam znajdziesz, otwierając bibliotekę gier i klikając pozycję *Sid Meier's Civilization VI* na liście aplikacji. Strona gry zawiera informacje o niej, a także odnośniki do forów internetowych i pomocy technicznej Steam (w przypadku napotkania jakichkolwiek trudności). Znajduje się tam również informacja o Twoich znajomych posiadających grę oraz wszystkie odblokowane przez Ciebie osiągnięcia.

Kliknij przycisk „Graj” na górze strony, aby uruchomić grę.



ŁATKI, AKTUALIZACJE, ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA
Steam będzie automatycznie sprawdzał dostępność aktualizacji i pobierał je, kiedy tylko się pojawią – nie musisz już polować na łatki po całym internecie! Poprzez sklep Steam możesz również zakupić oficjalne DLC do gry (zawartość do pobrania). Jak najczęściej sprawdzaj najnowsze doniesienia o dostępnych mapach, modyfikacjach, scenariuszach i innych popularnych materiałach!

NAKŁADKA
Podczas rozgrywki możesz w każdej chwili wyświetlić nakładkę Steam, wciskając kombinację klawiszy Shift+Tab.

OSIĄGNIĘCIA
W trakcie gry odblokowywać będziesz osiągnięcia: unikalne rezultaty wykonywania pewnych określonych zadań. Niektóre z nich są łatwe do zdobycia – trzeba na przykład wygrać pod przywództwem Kleopatry – inne jednak będą wymagać wielokrotnych rozgrywek, planowania i sporego wysiłku. Wszystkie dostępne do odblokowania osiągnięcia znajdziesz na stronie gry *Sid Meier's Civilization VI* w Steam.

Jeśli będziesz grać w trybie offline (bez połączenia z internetem) i spełnisz wymagania niezbędne do odblokowania osiągnięcia, gra zapisze tę informację i osiągnięcie to zostanie odblokowane po kolejnym zalogowaniu w Steam.

Pamiętaj, by zaglądać do sekcji osiągnięć w Steam jak najczęściej – wraz z premierą zawartości do pobrania na pewno pojawią się nowe!

SAMOUCZEK
Samouczek to część gry zaprojektowana specjalnie po to, by pozwolić na naukę jej zasad. Po ukończeniu samouczka będziesz wiedzieć, jak wyglądają podstawy rozgrywki, a Twój doradca posłuży wsparciem i wiedzą w dalszej części przygody z *Civilization VI*. W menu ustawień możesz dostosować częstotliwość wyświetlania jego porad.

DOSTĘP DO SAMOUCZKA
Po instalacji gry uruchom ją (zajrzyj do kolejnego rozdziału, aby dowiedzieć się, jak to zrobić) i wybierz opcję „Samouczek” z menu głównego.

Zobaczysz wtedy następujące menu:

ROZPOCZYNANIE GRY

Aby uruchomić grę, zainstaluj ją, a następnie kliknij dwukrotnie jej skrót, przejdź do folderu, w którym znajduje się plik wykonywalny (*.exe) *Civilization VI* lub znajdź jej tytuł na liście gier w Bibliotece Steam.

Po obejrzeniu animacji początkowej (lub naciśnięciu **SPACJI** w celu jej pominięcia) wybierz opcję „Gra jednoosobowa" w menu głównym, a następnie kliknij przycisk „Graj teraz", aby rozpocząć rozgrywkę z ustawieniami domyślnymi. Kiedy to zrobisz, rozpocznie się wczytywanie gry.

Jeśli wolisz spersonalizować rozgrywkę, kliknij opcję „Stwórz grę", aby określić poziom trudności, rozmiar mapy, wybrać cywilizację, którą będziesz grać, i tak dalej. Po dokonaniu wyboru kliknij przycisk „Rozpocznij grę", aby rozpocząć wczytywanie.

Powyższe kroki pozwolą Ci na rozegranie szybkiej partii. Jeśli chcesz jednak dowiedzieć się więcej na temat dostępnych ustawień gry, zajrzyj do dalszych części niniejszej instrukcji.

MENU GŁÓWNE

Menu główne to element gry pojawiający się po zakończeniu animacji początkowej. Znajdziesz w nim następujące opcje:

GRA JEDNOOSOBOWA

Kliknij ten przycisk, aby rozpocząć rozgrywkę dla jednego gracza (szczegóły poniżej).

GRA WIELOOSOBOWA

Pozwala rozpocząć rozgrywkę dla wielu graczy. Aby poznać szczegóły, zajrzyj do rozdziału o grach wieloosobowych w sekcji „Zasady zaawansowane".

ZAWARTOŚĆ DODATKOWA

Kliknij tę opcję, aby skorzystać z „moda" – zmodyfikowanej mapy *Civilization VI* stworzonej przez oficjalny zespół *Civilization VI* oraz fanów (być może nawet przez Ciebie?).

SAMOUCZEK

Wybierz samouczek, jeśli chcesz nauczyć się, jak grać. Wyjaśnimy Ci tu krok po kroku każdy aspekt rozgrywki.

BENCHMARK

Skorzystaj z niego, aby sprawdzić, jakie wyniki osiąga Twój komputer.

TWÓRCY

Kliknięcie tego przycisku pozwoli zobaczyć listę wszystkich osób zaangażowanych w tworzenie *Sid Meier's Civilization VI*.

MENU GRY JEDNOOSOBOWEJ

Ekran ten jest dostępny z menu głównego (patrz wyżej) i zapewnia dostęp do następujących opcji:

GRAJ TERAZ

Kliknij, aby rozpocząć rozgrywkę z aktualnymi ustawieniami domyślnymi. Jeśli zmienisz je podczas sesji gry, każda kolejna rozpoczęta rozgrywka będzie automatycznie startować z nowymi ustawieniami.

STWÓRZ GRĘ

Ten przycisk pozwoli wyświetlić ekran tworzenia gry, na którym można wybrać cywilizację, poziom trudności, rozmiar mapy i tym podobne. Szczegóły poniżej.

EKRAN TWORZENIA GRY

Ekran ten pozwoli Ci spersonalizować swoją rozgrywkę zgodnie z własnymi preferencjami.

WYBIERZ CYWILIZACJĘ

Rozwiń listę cywilizacji, aby wybrać przywódcę i przypisany mu kraj. Na liście tej wyświetlane są wszystkie dostępne cywilizacje, przywódcy, a także ich „cechy" (specjalne umiejętności) oraz unikalne jednostki i budowle narodu. Przewiń listę, aby wybrać lud, który chcesz rozwijać oraz prowadzić. U góry listy znajdziesz też przycisk „Losowy przywódca", który pozwoli na wybór przypadkowego lidera. Kiedy podejmiesz już decyzję, przejdź do kolejnego menu, aby kontynuować proces personalizacji.

POZIOM TRUDNOŚCI GRY

Ekran ten umożliwia ustalenie poziomu trudności rozgrywki – od najłatwiejszego, jakim jest „Osadnik", po najtrudniejszy, „Bóstwo". Poziom trudności determinuje bardzo wiele elementów gry, od umiejętności kierowanego przez SI przeciwnika po nagrody, jakie odkryjesz w starożytnych ruinach. Zajrzyj do rozdziału „Poziomy trudności" niniejszej instrukcji, aby poznać więcej szczegółów.

WYBIERZ PRĘDKOŚĆ GRY

Ustawienie to ma wpływ na liczbę tur potrzebnych do ukończenia różnego rodzaju zadań w grze, m.in. wzniesienia budowli czy zbadania technologii. Prędkość sieciowa jest przystosowana do starć online i zapewnia bardzo szybką, dynamiczną rozgrywkę. Zwykła to tempo domyślne, zalecane dla nowych graczy. Prędkości epicka i maraton wydłużają czas praktycznie każdej czynności w grze, dlatego są raczej odpowiednie dla osób, które mają już za sobą kilka gier „zwykłych".

WYBIERZ RODZAJ MAPY

Kliknij tę opcję, aby wybrać rodzaj mapy. Dostępnych jest kilka różnych typów, w tym także możliwość ustawienia losowego.

KONTYNENTY

Zupełnie jak w domu. Skorzystaj z tej opcji, aby stworzyć świat podobny do Ziemi, na powierzchni którego znajdzie się kilka dużych mas lądowych oraz mniejsze wyspy.

FRAKTAL

Ten nieprzewidywalny rozkład świata może zawierać zarówno wiele dużych, jak i małych kontynentów.

MORZE ŚRÓDLĄDOWE

Tworzy świat posiadający jeden duży ocean na środku mapy.

WYSPY TEKTONICZNE

Świat ten zawiera wiele dużego oraz średniego rozmiaru wysp, a ponadto kilka mniejszych.

PANGEA

Świat z jednym ogromnym kontynentem oraz szansą na kilka małych wysp.

MIESZANA

Coś dla fanów niespodzianek – rozkład lądów generowany w pełni losowo.

WYBIERZ ROZMIAR MAPY

Po wyborze rodzaju mapy, na jakiej chcesz grać, możesz dostosować jej wielkość. Istnieje kilka określonych rozmiarów map, a także przycisk „Losowy rozmiar mapy". Wielkość mapy będzie miała wpływ na liczbę znajdujących się na niej cywilizacji i miast-państw. Aby zobaczyć, ile zmieści ich dana mapa, przesuń kursor myszy nad opcję rozmiaru. Najmniejszą z dostępnych jest mapa pojedynkowa, największą zaś – ogromna.

USTAWIENIA ZAAWANSOWANE

Ekran ustawień zaawansowanych pozwala na dostosowanie dodatkowych opcji rozgrywki. Aby uzyskać do niego dostęp, kliknij przycisk „Ustawienia zaawansowane” u dołu ekranu tworzenia gry.

Na tym ekranie możesz dodać wybraną liczbę przeciwników sterowanych przez SI, zmienić prędkość gry, rozmiar mapy, dostosować typy zwycięstwa i wiele innych szczegółów. Kiedy skończysz, kliknij przycisk „Rozpocznij grę”, lub wybierz „Powrót”, jeśli postanowisz wrócić do głównego ekranu ustawień gry.

ROZPOCZNIJ GRĘ

Kliknij ten przycisk, aby rozpocząć grę z wybranymi ustawieniami.

POWRÓT

Ten przycisk pozwoli na powrót do poprzedniego ekranu „Gry jednoosobowej”.

PRZYWRÓĆ DOMYŚLNE

Opcja powodująca przywrócenie domyślnych wartości wszystkich parametrów.

STRONA INTERNETOWA CIVILIZATION VI

Strona internetowa Civilization to ważne źródło podpowiedzi oraz wiedzy o elementach gry. Można na niej również znaleźć blog deweloperów, nawiązać kontakt ze społecznością i dowiedzieć się więcej o modowaniu. Zaglądaj tam jak najczęściej, aby uzyskać najnowsze aktualizacje, łatki oraz wszelkie informacje ze świata *Civilization VI*.

WWW.CIVILIZATION.COM

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE GRY

Zapisać lub wczytać grę możesz w dowolnym momencie rozgrywki w *Civilization VI*.

ZAPISYWANIE GRY

Aby zapisać grę, przejdź do głównego ekranu rozgrywki i zamknij wszystkie okienka z powiadomieniami. Następnie kliknij przycisk „Menu gry” w prawym górnym rogu okna gry (lub naciśnij klawisz **ESC**), a następnie wybierz opcję „Zapisz grę”, aby stworzyć nowy plik zapisu.

EKRAN ZAPISYWANIA GRY

Kliknij opcję „Zapisz grę”, aby stworzyć plik zapisu z domyślną nazwą lub wprowadź nową. Gra zostanie zapisana i nastąpi powrót do trwającej rozgrywki.

MIEJSCE PRZECHOWYWANIA PLIKÓW ZAPISU

Pliki zapisu przechowywane są w folderze Moje dokumenty\My Games na dysku systemowym. Jeśli Twoja nazwa użytkownika brzmiałaby „JanKowalski”, Twoje pliki zapisu można byłoby znaleźć w:

\JanKowalski\Moje dokumenty\My Games*Sid Meier's Civilization VI***\Saves.**

Nie istnieje możliwość domyślnego zapisywania plików w innej lokalizacji.

WCZYTYWANIE GRY NA POCZĄTKU ROZGRYWKI

W menu głównym wybierz opcję „Gra jednoosobowa”, a następnie „Wczytaj grę”. Spowoduje to przejście do ekranu wczytywania.

W CZASIE ROZGRYWKI
Kliknij przycisk „Menu gry” w prawym górnym rogu okna gry (lub naciśnij klawisz ESC), a następnie wybierz opcję „Wczytaj grę”.

EKRAN WCZYTYWANIA GRY

Kiedy znajdziesz się na tym ekranie, kliknij nazwę pliku zapisu, który chcesz wczytać, a następnie przycisk „Wczytaj grę”. Plik zostanie wczytany, a rozgrywka będzie kontynuowana od momentu, w którym go zapisano.

SPECJALNE PLIKI ZAPISU
AUTOZAPIS
Gra jest automatycznie zapisywana co turę (częstotliwość tę możesz dostosować w menu opcji). Aby wczytać autozapis, otwórz ekran wczytywania, kliknij przycisk „Autozapis”, plik z wybraną rozgrywką, a następnie przycisk „Wczytaj grę”. Plik zostanie wczytany, a rozgrywka będzie kontynuowana od momentu, w którym go zapisano.

SZYBKI ZAPIS
Istnieje jeszcze jedna opcja wczytywania/zapisu: „Szybki zapis”, szczególnie przydatny, kiedy się spieszysz. Aby skorzystać z tej opcji, naciśnij klawisz **F5**. Gra zostanie zapisana bez konieczności wykonywania żadnych dodatkowych działań. W danym momencie może istnieć tylko jeden plik szybkiego zapisu, co oznacza, że ponowne użycie tej opcji spowoduje nadpisanie tego pliku.

Naciśnij **F6**, aby wczytać ostatni plik szybkiego zapisu.

TRUDNOŚĆ GRY

Wybrany poziom trudności gry ma wpływ na wiele elementów, takich jak początkowa siła przeciwników sterowanych przez SI, prędkość rozwoju Twojej cywilizacji i tym podobne.

POZIOMY TRUDNOŚCI
W grze dostępne są następujące poziomy trudności (w kolejności od najłatwiejszego):

OSADNIK

WÓDZ

WATAŻKA

KSIĄŻĘ

KRÓL

IMPERATOR

NIEŚMIERTELNY

BÓSTWO

EFEKTY ZWIĄZANE Z POZIOMEM TRUDNOŚCI
Standardowym poziomem trudności jest Książę. Po wybraniu go ani Ty, ani przeciwnicy SI nie otrzymacie żadnych premii. Na poziomach niższych otrzymasz premie do siły bojowej jednostek oraz doświadczenia, a barbarzyńcy będą mniej agresywni i nie tak inteligentni.

Poziomy wyższe niż „Książę” zapewniają SI rosnące premie do przychodów, siły bojowej oddziałów, a także technologii. Co więcej, przeciwnicy sterowani przez komputer mogą też otrzymywać dodatkowe jednostki i technologie początkowe oraz stosować bardziej agresywną strategię.

EKRAN USTAWIEŃ GRY

Ekran ustawień pozwoli Ci na zmianę wielu parametrów rozgrywki.
Żeby zmienić opcje w wybranej sekcji, należy kliknąć jej nazwę.

GRA

Na ekranie ustawień gry znajdują się następujące opcje:

Szybka walka: Pozwala aktywować przyspieszone animacje bojowe.

Szybki ruch: Umożliwia przyspieszenie animacji ruchu jednostek.

Automatyczny koniec tury: Zapewnia automatyczne przechodzenie do kolejnej tury rozgrywki, jeśli w aktualnej nie istnieją żadne dostępne działania.

Tuner: Pozwala włączyć lub wyłączyć wykorzystywanie FireTunera.

Samouczek: Dostosowuje liczbę wyświetlanych wskazówek doradcy.

Tury między autozapisami: Umożliwia ustalenie, jak często gra ma tworzyć plik autozapisu.

Liczba autozapisów do zachowania: Określa maksymalną liczbę plików autozapisu. W przypadku jej przekroczenia, najstarszy plik jest usuwany.

Animowana pora dnia: Włącza lub wyłącza animację pory dnia w grze.

GRAFIKA

Gra automatycznie dobierze najbardziej optymalne ustawienia graficzne po pierwszym uruchomieniu. Jeśli zechcesz je zmienić, możesz tego dokonać w tym właśnie menu.

Wybór GPU: Jeśli posiadasz wiele kart graficznych, opcja ta pozwoli Ci określić, z której z nich korzystać będzie gra.

Rozdzielczość: Wyświetla wszystkie dostępne rozdzielczości.

Gra w oknie: Pozwala na określenie, czy rozgrywka będzie toczyć się na pełnym ekranie, czy w oknie.

Wpływ na wydajność: Suwak ten umożliwia dostosowanie oczekiwanego poziomu wydajności.

Wpływ na pamięć: Kolejny suwak, dzięki któremu można ustalić oczekiwany poziom wykorzystania pamięci (im więcej, tym lepiej).

Pokaż ustawienia zaawansowane: Jesteś zaawansowanym użytkownikiem? Tutaj dostosujesz bardziej skomplikowane opcje graficzne.

DŹWIĘK

Ekran ten pozwoli Ci na ustawienie poziomu głośności różnych elementów gry.

Głośność główna: Określa poziom głośności całej gry.

Głośność muzyki: Pozwala dostosować poziom głośności muzyki w tle.

Głośność efektów dźwiękowych: Ustala poziom głośności efektów takich jak eksplozje, okrzyki bojowe itp.

Głośność dźwięków tła: Określa poziom głośności tła, m.in. ptaków, fal morskich itp.

Głośność mowy: Pozwala zmienić poziom głośności głosów doradców i przywódców.

Wycisz, gdy okno gry jest nieaktywne: Włączenie tej opcji spowoduje wyciszenie gry, kiedy jej okno nie jest aktywne.

JĘZYK

Ekran ten umożliwia Ci zmianę pisanego oraz mówionego języka gry.

Język wyświetlania: Pozwala ustalić, w jakim języku wyświetlane będą napisy, elementy menu oraz interfejsu.

Język mowy: Określa, w jakim języku mówić będą doradcy oraz przywódcy w grze.

INTERFEJS
Ten ekran pozwala przełączać się między dostępnymi trybami interfejsu i dostosowywać jego ustawienia.

Format zegara: Wybierz, czy w grze będzie używany zegar 12- czy 24-godzinny.

Rozpocznij w widoku strategicznym: Włącz tę opcję, aby rozpocząć rozgrywkę wyłącznie w widoku strategicznym. Jest ona przydatna w przypadku komputerów o niższej wydajności.

Ograniczenie ruchu myszy do okna gry: Nie pozwala na przesunięcie kursora myszy poza okno gry, kiedy jest ona uruchomiona.

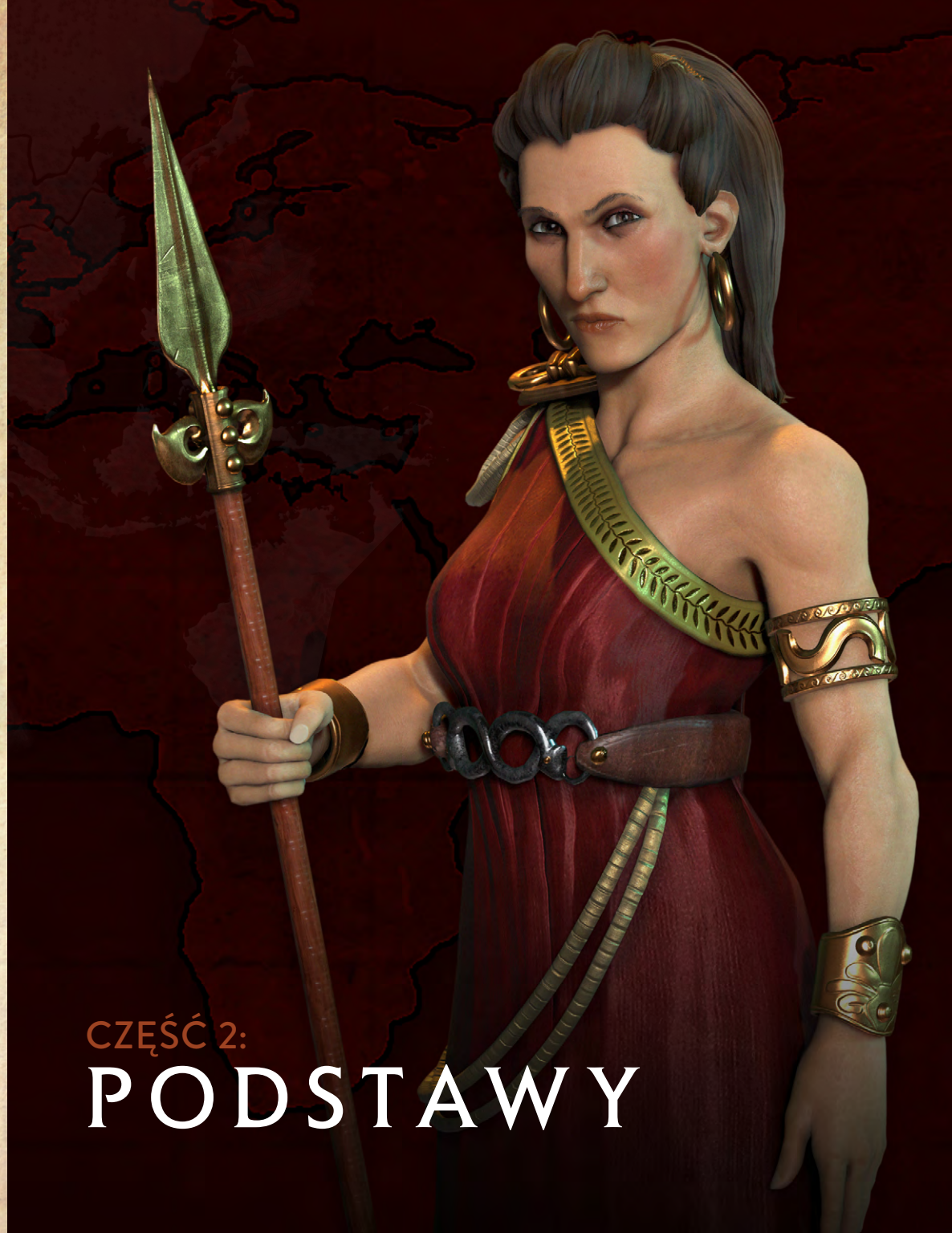
Przewijanie przy kursorze na krawędzi: Włącza lub wyłącza przewijanie mapy w kierunku krawędzi ekranu, na którą przesunięto kursor myszy.

PRZYPISANIE KLAWISZY
Ta część ustawień pozwoli Ci zmienić przypisania klawiszy większości funkcji dostępnych w grze.

APLIKACJA
Tutaj możesz zdecydować, czy odtwarzany będzie film wprowadzający.

DOMYŚLNE
Opcja powodująca przywrócenie domyślnych wartości wszystkich parametrów.

POTWIERDŹ
Kliknij „Potwierdź”, aby zaakceptować wszystkie zmiany wprowadzone na ekranie ustawień. Zastosowanie pewnych opcji graficznych może wymagać ponownego uruchomienia gry.



CZĘŚĆ 2:
PODSTAWY

WSTĘP

Ta część instrukcji zawiera przegląd zasad *Sid Meier's Civilization VI*, oferując Ci wszystko, co potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki. Gdy już opanujesz te elementy, zajrzyj do zasad zaawansowanych, by dowiedzieć się więcej na temat późniejszych etapów gry, rozgrywki wieloosobowej i modowania.

Nie zapomnij też o dostępnej w grze Civilopedii. Informacje o niej znajdziesz na stronie 7.

STRUKTURA TUROWA CIVILIZATION VI

OGÓŁEM

Civilization VI może być rozgrywana w dwóch różnych trybach turowych. Standardowa gra jednoosobowa korzysta z klasycznego systemu turowego, a gry wieloosobowe rozgrywa się w turach jednoczesnych.

GRY Z KLASYCZNYMI TURAMI

Jednoosobowa gra w *Civilization VI* jest podzielona na tury: podczas swojej tury przemieszczasz jednostki, zajmujesz się dyplomacją, zarządzasz miastami itd. Następnie każdy przeciwnik rozgrywa swoją turę, po czym znowu nadchodzi Twoja kolej – i tak aż do czyjejś wygranej.

GRY Z TURAMI JEDNOCZESNYMI

Gra wieloosobowa jest rozgrywana w trybie „tur jednoczesnych". W takiej grze Ty i przeciwnicy rozgrywacie swoje tury jednocześnie. Każdy przemieszcza jednostki, prowadzi dyplomację, utrzymuje miasta itd. w tym samym czasie. Kiedy wszyscy już ukończą wydawanie poleceń, bieżąca tura się kończy i rozpoczyna kolejna. W tym trybie możesz również użyć licznika tur, który ogranicza dostępny graczom w każdej turze czas do wydawania poleceń.

Tury jednoczesne mogą dać wiele radości, ale nie jest to tryb dla każdego.
Zalecamy dużo praktyki w trybie tur klasycznych, zanim przejdziesz do rozgrywki podzielonej na tury jednoczesne.

CYWILIZACJE I PRZYWÓDCY

Każda cywilizacja w grze jest unikalna i posiada swoje własne „cechy", jednostki bojowe oraz elementy infrastruktury. Przywódcy cywilizacji również mają własne specjalne przymioty – niektóre dostępne są już na wczesnym etapie gry, a inne pojawiają się później.

Wszystkie cechy cywilizacji i przywódców, unikalne jednostki oraz elementy infrastruktury są wyświetlane podczas ustalania szczegółów rozgrywki przy wybieraniu cywilizacji. Możesz też przejrzeć je w sekcji „Cywilizacje" w Civilopedii.

CECHY CYWILIZACJI

Zgodnie z powyższym każda cywilizacja ma niepowtarzalną cechę, która daje jej specjalną przewagę podczas gry. Premie te są potężne i często pomagają w osiągnięciu określonego typu zwycięstwa. Na przykład cuda należące do Francji generują dodatkową turystykę, dzięki czemu cywilizacji tej łatwiej sięgnąć po zwycięstwo kulturowe.

CECHY PRZYWÓDCÓW

Na czele każdej cywilizacji stoi przywódca. Niektóre mają tylko jednego, podczas gdy inne oferują wielu liderów do wyboru. Podobnie jak w przypadku cywilizacji, każdy przywódca dysponuje wyjątkową cechą. Cechy te różnią się od cech cywilizacji i są unikalne dla każdego przywódcy – nawet w przypadku władców pochodzących z tej samej cywilizacji.

UNIKALNE JEDNOSTKI

Każda cywilizacja posiada jedną lub więcej unikalnych jednostek. Jednostki te dysponują wachlarzem różnych właściwości – od zwiększonej siły bojowej po dodatkowe umiejętności. Dostępne są wyłącznie w określonych epokach, a niektóre z nich zastępują standardowe jednostki dostępne innym cywilizacjom. Unikalne jednostki mogą też stanowić dodatkową cechę przywódcy, który w ten sposób poszerza listę jednostek dostępnych jego cywilizacji.

UNIKALNA INFRASTRUKTURA

Wszystkie cywilizacje dysponują swoją własną, unikalną infrastrukturą. Może nią być budowla, jak na przykład amerykańskie studio filmowe, dzielnica, jak brazylijska dzielnica karnawałowa, a nawet ulepszenie pola, jak egipski Sfinks. Niektóre z tych unikalnych elementów infrastruktury zastępują standardową infrastrukturę występującą w grze (na przykład dzielnica karnawałowa zastępuje dzielnicę rozrywkową), podczas gdy inne (jak na przykład Sfinks) są zupełnie unikatowe.

DORADCA

Jako dowódca potężnej cywilizacji masz u swego boku kompetentnego doradcę gotowego wspierać Cię dobrą radą. Zwróci on Twoją uwagę na sprawy jego zdaniem istotne albo na te, o których zdarzyło Ci się zapomnieć.

ZASIĘGANIE RADY DORADCY

Podczas rozgrywki doradca będzie pojawiać się w „wyskakujących" okienkach i często będzie podsyłał odnośniki do innych informacji, związanych z obecnym tematem. Możesz skorzystać z tych odnośników lub odprawić doradcę.

WYŁĄCZANIE DORADCY

Możesz określić intensywność pomocy udzielanej przez doradcę, korzystając z opcji „Doradca" dostępnej na zakładce „Gra" na ekranie „Ustawienia gry". Do wyboru masz jeden z trzech poziomów: „Pierwszy raz z Civilization", „Pierwszy raz z *Civilization VI*" i „Wyłącz".
Po ustawieniu opcji „Pierwszy raz z Civilization" doradca będzie udzielał Ci rad odpowiednich dla zupełnie nowego gracza, w których wyjaśni podstawy rozgrywki. Opcja „Pierwszy raz z *Civilization VI*" sprawi, że podpowiedzi doradcy ograniczą się do objaśnienia nowych mechanizmów rozgrywki. Wybór opcji „Wyłącz" spowoduje, że okienka doradcy nie będą się pojawiać.

INTERFEJS

EKRAN GŁÓWNY

Na ekranie głównym spędzisz najwięcej czasu. To tu przemieszczasz jednostki, toczysz bitwy i budujesz miasta.

GŁÓWNA MAPA

Główna mapa pokazuje „znany świat", czyli miejsca już przez Ciebie odwiedzone, Twoje miasta, teren, zasoby, znajdujące się na nich ulepszenia, Twoje jednostki i wszystkie neutralne i zagraniczne ziemie, które są dla Ciebie widoczne.

NAWIGACJA NA GŁÓWNEJ MAPIE

Możesz zmieniać swój punkt widzenia na mapie głównej na kilka sposobów:

PRZYBLIŻANIE I ODDALANIE

Aby przybliżać lub oddalać mapę, użyj kółka myszy.

WYŚRODKOWANIE

Kliknij sztandar miasta, by wyśrodkować na nim widok.

AUTOMATYCZNE WYŚRODKOWANIE PRZY AKTYWACJI JEDNOSTKI

Kiedy podczas Twojej tury jednostka staje się aktywna, następuje automatyczne wyśrodkowanie na niej widoku głównej mapy.

MINIMAPA

Kliknij miejsce na minimapie, by wyśrodkować na nim widok głównej mapy.

KLIKNIJ I PRZECIĄGNIJ

Kliknij i przeciągnij kursorem jakiekolwiek miejsce na mapie, by przewinąć widok.

MINIMAPA

Minimapa to o wiele mniejsze przedstawienie świata gry, które zapewnia ogląd zbadanego terenu. Jak opisano wyżej, możesz wyśrodkować widok mapy głównej na wybranym miejscu, klikając je na minimapie.

WIDOK STRATEGICZNY

Kliknięcie przycisku „Widok strategiczny" uruchomi tryb widoku strategicznego.
W widoku tym mapa i jednostki przedstawione są w uproszczony sposób, który odpowiada części graczy – sprawdź, czy i Ty do nich należysz!

MYSZ

W *Civilization VI* najlepiej grać za pomocą myszy i klawiatury. Myszy można używać na dwa sposoby:

KLIKNIĘCIE LEWYM PRZYCISKIEM otwiera menu i zatwierdza różne opcje, „aktywuje" jednostki i tak dalej.

KLIKNIĘCIE PRAWYM PRZYCISKIEM umożliwia przemieszczanie aktywnych jednostek na wybrane pole mapy.

KLAWIATURA

W *Civilization VI* zaimplementowano wiele przydatnych skrótów klawiszowych. Oto część najbardziej istotnych:

SKRÓTY KLAWISZOWE

DZIAŁANIA GLOBALNE

CZYNNOŚĆ	KLAWISZ SKRÓTU
Następne działanie	ENTER
Przełączenie siatki	G

FILTRY

Atrakcyjność	3
Kontynenty	2
Ustroje	5
Polityka	6
Religie	1
Osadnicy	4

DZIAŁANIA SIECIOWE

Pauza	P

DZIAŁANIA JEDNOSTKI

Atak	A
Automatyczna eksploracja	E
Usunięcie jednostki	DELETE
Fortyfikacja	F
Założenie miasta	B
Ruch do	M
Atak dystansowy	R
Pominięcie tury	SPACJA
Uśpienie	Z

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Otwórz Civilopedię	F9
Przełączanie ekranu miasta-państwa	F2
Przełączanie drzewa idei	C
Przełączanie ekranu wywiadu	F3
Przełączanie ekranu ustroju	F7
Przełączanie ekranu wielkich ludzi	O
Przełączanie ekranu wielkich dzieł	W
Przełączanie ekranu rankingów	F1
Przełączanie ekranu religii	L
Przełączanie drzewa technologii	T
Przełączanie ekranu szlaków handlowych	F4

MGŁA WOJNY

W *Civilization VI* miejsca na mapie, których nie udało Ci się jeszcze zbadać, spowija tzw. mgła wojny.

Mgła wojny to czarna zasłona, która na początku rozgrywki skrywa niemal całą mapę. Gdy przemieszczasz jednostki na mapie, mgła wojny cofa się, odsłaniając kolejne fragmenty świata. Gdy odsłonisz dane pole, mgła wojny już na nie nie wróci.

TRZY STOPNIE POZNANIA POLA

WIDOCZNE

Jeśli pole jest aktualnie widoczne dla Twojej jednostki lub z Twojego terytorium, widzisz znajdujący się na nim teren, wszelkie ulepszenia, zabudowania i jednostki, a także obejmujące je granice cywilizacji. Zależnie od Twojego poziomu technologicznego możesz też widzieć zasoby danego pola.

ODSŁONIĘTE

Jeśli usuniesz mgłę wojny z pola, ale w danym momencie nie jest ono dla Ciebie widoczne, pole pozostanie lekko przyciemnione, przypominając wyglądem ręcznie rysowaną mapę. Nadal możesz zobaczyć teren oraz inne stałe elementy, takie jak miasta czy ulepszenia, ale jednostek już nie. Nie zobaczysz też niczego, co trafiło na pole po utracie widoczności, np. ulepszeń czy niedawno założonych miast.

MGŁA WOJNY

Zawartość pól skrytych pod czarną zasłoną jest dla Ciebie zupełnie nieznana. Nie wiesz, jaki jest tam teren, ani kto je zajmuje – nie wiesz nic.

CO WIDAĆ

Zawsze widzisz wszystko, co dzieje się w obrębie Twoich granic, jak również na polach, które do nich przylegają. Większość jednostek widzi wszystko w promieniu dwóch pól. Teren może wpływać na widoczność – jednostki za górami i blokującymi polami nie widzą, co znajduje się za tymi przeszkodami, podczas gdy jednostki na wzgórzach widzą wszystko, co dzieje się za blokującymi polami. Niektóre awanse rozszerzają pole widzenia jednostki. Część jednostek morskich w środkowej i późnej fazie gry również ma poszerzone pole widzenia.

TEREN ZASŁANIAJĄCY

Góry i cuda natury stanowią nieprzeniknioną przeszkodę: całkowicie blokują widoczność pól znajdujących się po ich drugiej stronie wszystkim jednostkom (poza jednostkami latającymi).

Lasy, lasy deszczowe i wzgórza są terenem „blokującym". Jednostki widzą zawartość takich pól, lecz nie widzą pól, które znajdują się za nimi – o ile nie przebywają na wzgórzu. Jednostki na wzgórzach mogą obserwować pola za terenem blokującym, chyba że blokujące pole zawiera zarówno las lub las deszczowy oraz wzgórze.

OGIEŃ NIEBEZPOŚREDNI

Niektóre jednostki mają możliwość prowadzenia „ognia niebezpośredniego", co oznacza, że mogą ostrzeliwać niewidoczne dla siebie cele, o ile widzi je inna sojusznicza jednostka.

EKRANY INFORMACYJNE

W *Civilization VI* znajdziesz wymienione poniżej ekrany informacyjne. Zawierają one zestawienia i analizy informacji o Twojej cywilizacji. Ekrany te są dostępne za pośrednictwem przycisków na mapie głównej i przez skróty klawiszowe.

Zacznijmy od góry.

PASEK INFORMACYJNY

Pasek informacyjny to czarny prostokąt rozciągający się wzdłuż górnej krawędzi ekranu gry, który zawiera informacje o dochodach (nauka, kultura, złoto i tak dalej), zasobach, które w danej chwili posiadasz, odnośniki do Civilopedii i menu gry, licznik tur, datę oraz godzinę.

PRZYCISK DRZEWA TECHNOLOGII

Ten niebieski przycisk na panelu w lewej górnej części górnego ekranu otwiera ekran drzewa technologii, który zawiera „drzewo" wszystkich dostępnych w grze technologii oraz Twój bieżący projekt badawczy wraz z informacją o odblokowywanych przez niego technologiach. Zajrzyj do rozdziału o technologii, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK DRZEWA IDEI

Ten purpurowy przycisk na panelu w lewej górnej części głównego ekranu otwiera ekran drzewa idei, który zawiera „drzewo" wszystkich dostępnych w grze idei. Na ekranie tym znajduje się też informacja o idei, nad którą w danej chwili pracujesz, oraz o ideach, które ona odblokowuje. Zajrzyj do rozdziału o ideach, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK USTROJÓW

Ten przycisk na panelu w lewej górnej części głównego ekranu odblokowuje idea kodeksu prawnego, otwierając dostęp do ekranu ustrojów. Znajdziesz tam informacje o swoim aktualnym ustroju, przypiszesz do niego doktryny oraz wymienisz go na nowy, bardziej zaawansowany ustrój, gdy uzyskasz do niego dostęp.

PRZYCISK RELIGII

Ten przycisk na panelu w lewej górnej części głównego ekranu otwiera ekran religii. Znajdziesz tam informacje o swoim aktualnym panteonie i religii, przypiszesz do nich wierzenia oraz zapoznasz się ze szczegółami religii założonych przez innych graczy. Zajrzyj do rozdziału o religii, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK WIELKICH LUDZI

Ten przycisk na panelu w lewej górnej części głównego ekranu otwiera ekran wielkich ludzi. Na ekranie tym znajdziesz informacje o wszystkich wielkich ludziach dostępnych w danej chwili w grze oraz archiwum z danymi o tych, którzy zostali już pozyskani. Gdy zbierzesz wystarczającą liczbę punktów wielkich ludzi określonego typu (np. punktów wielkiego naukowca generowanych przez kampus), ekran ten pozwoli Ci pozyskać wybranego wielkiego człowieka. Zajrzyj do rozdziału o wielkich ludziach, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK WIELKICH DZIEŁ

Ten przycisk na panelu w lewej górnej części głównego ekranu otwiera ekran wielkich dzieł. Ekran ten pozwala przeglądać i zarządzać wszystkimi stworzonymi przez Ciebie wielkimi dziełami (wielkimi dziełami sztuki, muzyki i pisarstwa oraz artefaktami i relikwiami). Możesz przenosić wielkie dzieła między budowlami, by osiągnąć premie za tematyczność przyznawane za ich odpowiednie dobieranie. Ekran wielkich dzieł jest bardzo ważny, gdy dążysz do zwycięstwa kulturowego. Zajrzyj do akapitu poświęconego wielkim dziełom, by dowiedzieć się więcej.

WSTĄŻKA DYPLOMACJI

Na wstążce tej znajdziesz swój portret oraz portrety wszystkich znanych Ci przywódców. Kliknięcie portretu otwiera panel zawierający informacje o przywódcy i pozwala na podejmowanie działań, takich jak zawieranie umów czy wysyłanie delegacji. Zajrzyj do rozdziału o dyplomacji, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK RANKINGU ŚWIATOWEGO

Ten przycisk na panelu w prawej górnej części głównego ekranu otwiera ekran drogi do zwycięstwa. Znajdziesz tam informacje na temat swoich postępów na drodze do osiągnięcia różnych rodzajów zwycięstwa dostępnych w grze. Zajrzyj do rozdziału „Zwycięstwo i porażka", by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK MIAST-PAŃSTW

Ten przycisk na panelu w prawej górnej części głównego ekranu otwiera okno umożliwiające Ci przeglądanie informacji o znanych miastach-państwach oraz zarządzanie nimi. Masz tu dostęp do danych o premiach zapewnianych przez emisariuszy oraz o Twoim statusie suzerena (jeśli wśród miast-państw znajdują się Twoi sojusznicy). W oknie tym możesz też wypowiedzieć wojnę miastu-państwu. Zajrzyj do rozdziału o miastach-państwach, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK PODGLĄDU WYWIADU

Ten przycisk na panelu w prawej górnej części głównego ekranu pozwala Ci przeglądać i zarządzać aktywnością szpiegowską, szpiegami oraz ich statusem. Zajrzyj do rozdziału o szpiegostwie, by dowiedzieć się więcej.

PRZYCISK PRZEGLĄDU HANDLU

Ten przycisk na panelu w prawej górnej części głównego ekranu pozwala Ci przeglądać Twoje aktualne szlaki handlowe oraz informacje o szlakach handlowych istniejących w przeszłości. Zajrzyj do rozdziału o szlakach handlowych, by dowiedzieć się więcej.

TEREN

W *Civilization VI* świat jest zbudowany z sześciokątnych pól (czasem zwanych heksami). Pola te zawierać mogą wiele różnych rodzajów terenu, np. pustynie czy łąki. Poza tym wiele z nich może mieć dodatkowe cechy, takie jak na przykład las. Teren i cechy pola mają duży wpływ na toczone na nim walki oraz na ruch.

ZASOBY

Zasoby występują na niektórych polach i są źródłem żywności, produkcji i złota. Niektóre z nich mogą też dawać cywilizacji specjalne premie. Część zasobów jest widoczna od razu na początku rozgrywki, inne zaś wymagają opracowania określonych technologii, zanim staną się dostępne. Zajrzyj do rozdziału o zasobach, by dowiedzieć się więcej.

TYPY TERENU

W grze istnieje dziewięć podstawowych typów terenu, jednak nie oznacza to, że podczas danej rozgrywki natkniesz się na każdy z nich.

OBJAŚNIENIE WŁAŚCIWOŚCI TERENU

Dochody miasta: tyle żywności, złota lub produkcji może pozyskać pobliskie miasto z nieulepszonego pola tego typu.

Koszt ruchu: liczba punktów ruchu potrzebnych, by wejść na pole tego typu.

Modyfikator bojowy: zmiana wartości siły ataku lub obrony jednostki znajdującej się na polu tego typu.

WYBRZEŻE

Pola wybrzeża to fragmenty oceanu przylegające do lądu. Dostarczają pobliskim miastom żywność i złoto. Tylko jednostki morskie i zaokrętowane jednostki lądowe mogą wkraczać na pola tego typu.

Na polach wybrzeża nie można budować miast. Wkraczać na nie mogą tylko jednostki morskie i zaokrętowane.

PUSTYNIA

Pola pustyni mają wiele zastosowań. Mogą zapewniać dochody i korzyści religijne zależące od dzielnic i cudów wybudowanych przez posiadającą je cywilizację. Na polach pustyni występować mogą cechy takie jak równiny zalewowe, które zwiększają ich wartość.

ŁĄKI

Łąki produkują najwięcej żywności ze wszystkich rodzajów terenu. Miasta usytuowane w ich pobliżu będą rozwijały się szybciej niż te znajdujące się gdzie indziej. Główną wadą tego typu pól jest brak premii obronnych dla nieprzygotowanych jednostek.

WZGÓRZA

Wzgórza są, no cóż – wzgórzyste. Trudno na nich cokolwiek uprawiać i ciężko się po nich poruszać, ale oferują dobre premie obronne i można wśród nich znaleźć zróżnicowane zasoby. W dodatku jednostki na wzgórzach mogą obserwować obszar za polami blokującymi.

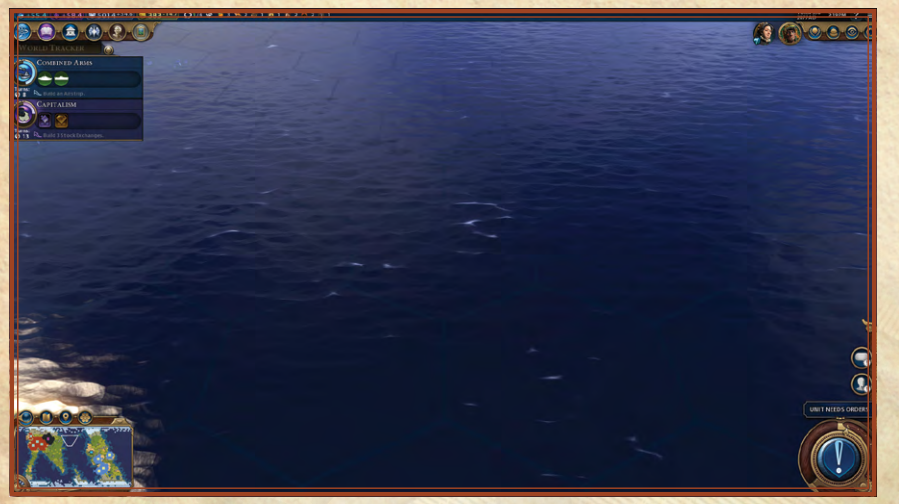
Wzgórza zwiększają produktywność pobliskich miast oraz zapewniają istotne premie bojowe.

GÓRY

Góry to strome wzniesienia terenu niedostępne dla jednostek naziemnych. Mogą stanowić źródło świeżej wody lub zapewniać dzielnicom i miastom premie za sąsiedztwo.

OCEAN

Pola z oceanem dostarczają miastom żywność i złoto, jeżeli mają one dostęp do odpowiednich technologii.



RÓWNINY

Równiny zapewniają pobliskim miastom żywność i produkcję. Miasto otoczone równinami będzie rozwijało się wolniej niż umieszczone pośród łąk, ale będzie za to o wiele bardziej produktywne.

ŚNIEG

Śnieg jest raczej nieprzydatnym terenem. Nie oferuje pobliskim miastom żywności ani korzyści produkcyjnych. Oczywiście na pokrytych śniegiem polach można znaleźć przydatne zasoby, ale ogólnie rzecz biorąc, panuje tam tylko głód i chłód.

TUNDRA

Tundra to na wpół zamarznięte ziemie, które znaleźć można w zimniejszych strefach klimatycznych świata. Jest mniej przydatna niż równiny czy łąki, ale odrobinę bardziej wartościowa od pól pokrytych śniegiem. Nikt nie buduje miast w tundrze, chyba że bardzo potrzebuje znajdujących się tam zasobów lub nie ma gdzie się podziać. Oczywiście zasada ta nie ma zastosowania, gdy tundra zapewnia cywilizacji dodatkowe korzyści, jak w przypadku Rosji.

CECHY

Cechy terenu to jego elementy i roślinność, które mogą pojawiać się na polach, np. na polu łąki mogą znajdować się lasy lub mokradła. Cechy zmieniają produktywność pola oraz mogą wpłynąć na liczbę punktów ruchu wydawanych przez jednostki, które się po nim poruszają. Mogą być też źródłem premii lub kar bojowych obejmujących jednostki zajmujące dane pole.

WŁAŚCIWOŚCI CECH

Podobnie jak teren, cechy również posiadają właściwości, które określają dochody miasta, koszt ruchu i modyfikatory bojowe jednostek.

ZANIECZYSZCZENIE

Zanieczyszczenie spowodowanie opadem radioaktywnym jest specjalną „cechą” (a raczej tragedią), która pojawia się, gdy pole doświadczy skutków użycia broni atomowej. Radioaktywny opad bardzo ogranicza możliwości produkcyjne pola, póki nie zostanie ono oczyszczone przez budowniczego.

Na zanieczyszczonym polu nie da się budować ulepszeń ani przeprowadzać napraw, póki budowniczy nie usunie z niego radioaktywnego opadu.

RÓWNINY ZALEWOWE

Równiny zalewowe to nisko położone tereny usytuowane przy rzekach. Każdego roku rzeka wylewa, zapewniając glebie naturalną irygację i nawóz, dzięki czemu równiny zalewowe są najżyźniejszymi i najbardziej produktywnymi obszarami rolnymi świata. Starożytny Egipt zawdzięczał większość swego bogactwa i potęgi corocznym wylewom potężnej rzeki Nil.

Równiny zalewowe znaleźć można tylko na pustynnych polach przyległych do rzeki.

LASY

Dla pierwszych ludzi lasy były prawdziwym skarbcem pełnym drewna na opał, narzędzi, schronienia i zwierzyny, stanowiącej źródło pożywienia i materiałów na okrycia.
Wraz z rozwojem miasta pojawia się pokusa wycięcia lasów, by zastąpić je polami, ale mądry przywódca zawsze oszczędzi część drzew, by zachować produktywność miasta i dobre samopoczucie jego mieszkańców. Poza tym jednostki bojowe stacjonujące w lasach otrzymują znaczne premie do obrony.

LÓD

Lód jak to lód – jest dla cywilizacji praktycznie bezużyteczny. Nie da się go przekroczyć i nie daje żadnych dochodów. Lepiej się do niego nie zbliżać.

LAS DESZCZOWY
Mroczne, budzące grozę i zabójcze dla niedoświadczonych – lasy deszczowe to bogate źródło pożywienia dla tych, którzy mają umiejętności i wiedzę potrzebne, by w nich przeżyć. Niestety, nie oferują one zbyt wielu materiałów, więc rozwijające się cywilizacje mogą stanąć przed pokusą wycięcia ich pod kopalnie lub pola uprawne. Z drugiej strony jednostki wojskowe stacjonujące w lesie deszczowym otrzymują znaczne premie obronne. Po wycięciu lasu deszczowego pole przekształca się w równinę.

MOKRADŁA
Choć mokradła obfitują we wszelkie formy życia, niewiele mogą zaoferować rosnącej i wygłodniałej cywilizacji. Można je osuszać lub obsiewać, by zwiększyć ich produktywność. Należy pamiętać, że przebywające na bagnach jednostki otrzymują dużą karę do obrony.

OAZA
Oaza to skrawek pustyni porośnięty wyjątkowo bujną i soczystą roślinnością, zwykle położony nad bogatym źródłem czystej wody. Stanowi bezcenne źródło bogactwa na jałowej i spalonej słońcem ziemi, o które zdesperowane pustynne plemiona toczyły niezliczone bitwy.

Oazy znaleźć można tylko na polach z pustynią.

CUDA NATURY
Cuda natury to wspaniałe i wielkie twory przyrody, które zachwycają i inspirują nas wszystkich. Od Jeziora Kraterowego po Wielką Rafę Koralową – tego typu miejsca demonstrują niezrównane piękno świata natury.

Wszystkie cuda natury zapewniają Twojej cywilizacji wyjątkowe korzyści, niektóre zaś oferują też dodatkowe efekty specjalne, np. fortyfikowanie się w sąsiedztwie Morza Martwego natychmiast przywraca jednostce pełnię zdrowia.

RZEKI
Tradycyjnie miasta budowało się nad brzegami rzek – i nie bez powodu. Rzeki zapewniają nawodnienie, poprawiając jakość gleby na okolicznych polach, a także dają premie dzielnicom biznesowym. Rzeki mogą być krytycznym czynnikiem wpływającym na rozwój miasta, ponieważ stanowią pożądane źródło słodkiej wody.

UMIEJSCOWIENIE RZEK
W odróżnieniu od innych cech terenu rzeki biegną wzdłuż brzegów pól, a nie przez ich środek. W ten sposób zapewniają korzyści znajdującym się przy nich polom i jednostkom, nie zabierając jednocześnie cennego miejsca, które można przeznaczyć na produkcję.

KARA DO ATAKU
Przy atakowaniu przez rzekę napastnik zyskuje premię -5 do siły bojowej.

WPŁYW NA RUCH
Przekroczenie rzeki kosztuje 3 punkty ruchu, a jednostki mogą kontynuować podróż, jeśli po przejściu na drugi brzeg pozostaną im jeszcze punkty ruchu. Przeprawa przez rzekę nie wiąże się z dodatkowymi kosztami, jeśli przechodzi przez nią średniowieczna droga.

ZASOBY

Zasoby są źródłami żywności, produkcji lub kultury. Mogą też zapewniać specjalne premie. Bogactwo i potęga Twojej cywilizacji zależą od liczby i rodzajów zasobów, które kontroluje. Aby czerpać korzyści z zasobów, muszą się one znajdować w obrębie Twoich granic, a na polu, na którym występują, musisz zbudować odpowiednie ulepszenie lub założyć na nim miasto – aby na przykład wykorzystać zasoby bananów, musisz wybudować plantację.

Istnieją trzy rodzaje zasobów: luksusowe, strategiczne i dodatkowe. Wszystkie trzy zwiększają zyski okolicznych miast, a strategiczne i luksusowe zapewniają dodatkowe, istotne korzyści (zobacz niżej).

Chociaż w granicach swojego imperium nie zawsze będziesz mieć dostęp do każdego typu zasobów, możesz kupować je od innych cywilizacji.

ZASOBY DODATKOWE
Zasoby dodatkowe zwiększają przychody generowane przez ich pole. Nie mogą być one obiektem wymiany z innymi cywilizacjami.

BANANANY

ZWIERZYNA

BYDŁO

RYBY

MIEDŹ

RYŻ

KRABY

OWCE

KAMIEŃ

PRZENICA

ZASOBY LUKSUSOWE

Zasoby luksusowe są źródłem niewielkiej premii do przychodów generowanych przez ich pole. Po ulepszeniu zaś zwiększają zadowolenie Twojej cywilizacji, zapewniając udogodnienia. Udogodnienia zapewnia tylko jedno źródło określonego zasobu, które jest współdzielone przez cztery najbardziej potrzebujące miasta Twojego imperium. Jeśli w pobliżu stolicy posiadasz 2 ulepszone pola z cytrusami, to tylko jedno z nich będzie zapewniało ulepszenia Twojej cywilizacji. Możesz odsprzedać drugie źródło cytrusów innej cywilizacji w zamian za złoto lub inny zasób.

CYTRUSY

KAWA

KAKAO

BAWEŁNA

DIAMENTY

KADZIDŁA

BARWNIKI

KOŚĆ SŁONIOWA

FUTRA

JADEIT

GIPS

MARMUR

RTĘĆ

SREBRO

PERŁY

PRZYPRAWY

SÓL

CUKIER

JEDWAB

HERBATA

TRUFLE

WIELORYBY

TYTOŃ

WINO

ZASOBY STRATEGICZNE

Zasoby strategiczne nie zawsze są widoczne na początku rozgrywki. By pojawiły się na mapie, potrzebna jest znajomość konkretnej technologii. Na przykład opracowanie technologii obróbki brązu spowoduje pojawienie się żelaza.

Zasoby strategiczne pozwalają budować niektóre jednostki. By zdobyć zasób strategiczny, należy wybudować ulepszenie na zawierającym go polu.

Wyprodukowanie w mieście jednostki wymagającej zasobu strategicznego wiąże się z wydaniem 2 jednostek tego zasobu. Jeśli w mieście znajduje się odpowiednia dzielnica (dzielnica wojskowa dla jednostek lądowych, dzielnica portowa dla jednostek morskich, dzielnica z aerodromem dla jednostek powietrznych), koszt ten maleje do 1 jednostki zasobu. Kupno jednostki wymagającej zasobu strategicznego to koszt 2 jednostek zasobu.

Informację o zapasach posiadanych zasobów strategicznych znajdziesz w górnej części ekranu głównego.

ALUMINUM

KONIE

WĘGIEL

ŻELAZO

SALETRA

URAN

ROPA

JEDNOSTKI

W *Civilization VI* pojęcie „jednostka” odnosi się do wszystkiego, co może poruszać się po mapie. W grze występuje wiele rodzajów jednostek – wojskowe jednostki lądowe, bojowe jednostki morskie, jednostki cywilne, jednostki wsparcia i inne. Większość to bojowe jednostki lądowe i morskie.

TWORZENIE JEDNOSTEK

Jednostki buduje się w miastach. Każda z nich ma określony „koszt produkcji” określający, ile jednostek produkcji miasto musi wydać, żeby wyprodukować tę jednostkę. Ponadto aby stworzyć jednostkę, Twoja cywilizacja musi znać niezbędną technologię (na przykład „łucznictwo”, aby stworzyć łuczników). Dodatkowo stworzenie części jednostek wymaga dostępu Twojej cywilizacji do pewnych zasobów (na przykład zbrojni wymagają żelaza).

CHARAKTERYSTYKA JEDNOSTKI

Wszystkie jednostki mają trzy podstawowe statystyki: szybkość ruchu, siłę bojową i awanse.

SZYBKOŚĆ RUCHU

Punkty ruchu jednostki określają, ile wolnych pól może pokonać. Większość dostępnych na początku gry jednostek ma 2 punkty ruchu. Przejdź do akapitu poświęconego ruchowi, by dowiedzieć się więcej.

SIŁA ATAKU W ZWARCIU

Siła ataku w zwarciu określa skuteczność jednostki w walce. Siła bojowa to siła ataku w zwarciu albo siła ataku dystansowego. Wojownicy, pierwsza dostępne jednostka bojowa ma siłę ataku w zwarciu wynoszącą 20.

Jednostki niebojowe, takie jak osadnicy albo budowniczowie, mają siłę ataku w zwarciu równą 0 (zero), więc gdy zaatakuje je jednostka wojskowa, zostają pokonane (pojmane albo zniszczone).

AWANSE

Jednostka wojskowa może otrzymywać awanse dzięki dodatkowemu szkoleniu albo doświadczeniu zdobytemu podczas walki.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI JEDNOSTEK

Wiele jednostek ma zdolności specjalne dające im wyjątkowe atuty. Niektóre mogą robić coś, czego nie potrafią inne. Na przykład tylko osadnicy mogą zakładać nowe miasta. Łucznicy mogą zadawać obrażenia przez ostrzał – atakować jednostki znajdujące się dalej niż na sąsiednim polu. Specjalne zdolności opisano w rozdziale Civilopedii poświęconym zdolnościom specjalnym.

UNIKATOWE JEDNOSTKI

Każda cywilizacja w *Civilization VI* ma jedną lub więcej specjalnych jednostek unikatowych, które są pod pewnym względem lepsze od standardowych wersji tych jednostek. Cywilizacja amerykańska ma na przykład jednostkę P-51 Mustang, zastępującą myśliwce. Cywilizacja grecka ma hoplitów, zastępujących włóczników.

W Civilopedii, w opisie danej cywilizacji, znajdziesz jej jednostkę specjalną.

RUCH JEDNOSTEK

Ogólnie rzecz biorąc, jednostki poruszają się z pola na pole, płacąc koszt ruchu za wejście na nowe pole. Jednostka musi posiadać pełną liczbę punktów ruchu potrzebnych do wejścia na dane pole, zanim przemieści się na nie, chyba że jeszcze nie poruszała się w danej turze. W takim wypadku jednostka zawsze może poruszyć się o co najmniej jedno pole.

Gromadzenie jednostek na jednym polu podlega ograniczeniom – dwie lądowe jednostki bojowe tej samej klasy nie mogą zakończyć tury na tym samym polu, podobnie jak dwie jednostki cywilne (osadnicy, budowniczowie, wielcy ludzie itp.). Na większość jednostek nałożone są ograniczenia ruchu – jednostki lądowe nie mogą wchodzić na pola gór, a jednostki morskie na ląd. Drogi przyspieszają ruch jednostek po lądzie.

Możesz też tworzyć na tym samym polu formacje złożone z różnych klas jednostek. Na przykład wojownicy (lądowa jednostka bojowa) mogą zajmować to samo pole, co budowniczowie (jednostka cywilna) i taran (jednostka wsparcia).

Szczegóły znajdziesz w rozdziale poświęconym ruchowi.

WALKA JEDNOSTEK

Jednostki wojskowe mogą walczyć z innymi jednostkami lub miastami. Większość jednostek wojskowych to jednostki walczące w zwarciu, co oznacza, że mogą atakować tylko przeciwników na sąsiednich polach. Inne jednostki wojskowe to jednostki dystansowe – mogą atakować jednostki oddalone o jedno lub więcej pól.

Szczegóły znajdziesz w rozdziale poświęconym walce.

AWANSE JEDNOSTKI

Jeżeli jednostka wojskowa przetrwa walkę, może otrzymać punkty doświadczenia, za które kupisz awanse dla tej jednostki. Awanse mogą zwiększyć skuteczność bojową jednostki w określonych okolicznościach (na przykład podczas obrony w lesie) albo dać jej inną przewagę w bitwie.

JEDNOSTKI CYWILNE

Istnieją różne rodzaje jednostek cywilnych: osadnicy, budowniczowie, kupcy, jednostki religijne i wielcy ludzie. Każda ma wyjątkowe znaczenie dla sukcesu cywilizacji. Jednostki cywilne nie mogą walczyć. Jeśli są same i zostaną zaatakowane przez wroga, zostaną automatycznie pojmane, odesłane na sojusznicze terytorium albo zniszczone. Dlatego na czas wypraw poza obszar miasta warto eskortować je przy pomocy jednostek wojskowych.

BOJOWE JEDNOSTKI LĄDOWE

Jednostki bojowe są podzielone na kilka klas posiadających różne zdolności i zastosowania.

JEDNOSTKI ROZPOZNAWCZE

Jednostki rozpoznawcze służą do eksploracji i zwiadu. Zwykle mają większy zasięg ruchu, a ich awanse dają im zdolności związane z terenem, widzeniem i ukrywaniem się.
Te jednostki mogą atakować, ale w walce są słabsze. Jednostki rozpoznawcze to między innymi zwiadowcy i rangerzy.

JEDNOSTKI WALCZĄCE W ZWARCIU

Jednostki walczące w zwarciu to jednostki lądowe, które mogą atakować przeciwnika znajdującego się na sąsiednim polu lądu. Nie mogą atakować wrogów na morzu i oddalonych o więcej niż jedno pole. Jednostki walczące w zwarciu to między innymi wojownicy, arkebuzerzy i piechota.

JEDNOSTKI DYSTANSOWE

Jednostki dystansowe to jednostki, które mogą atakować wrogów oddalonych o jedno albo więcej pól. Odległość, z jakiej może zaatakować jednostka, wyraża cecha „zasięg", a siła ataku dystansowego to „siła ostrzału".

Pamiętaj, że jednostki dystansowe zawsze atakują wroga, używając siły ostrzału, nawet jeśli przeciwnik znajduje się na sąsiednim polu. Jednostka dystansowa używa siły walki w zwarciu, kiedy odpiera atak innej jednostki.

JEDNOSTKI OBLĘŻNICZE

Są to „ciężkie" jednostki dystansowe, które otrzymują specjalną premię, gdy atakują miasta i dzielnice. Jednostki oblężnicze to między innymi katapulty, bombardy, artyleria i inne.

JEDNOSTKI ZWALCZANIA KAWALERII

Jednostki zwalczania kawalerii posługują się pikami i włóczniami, które zawsze zapewniają premię bojową w walce przeciwko jednostkom lekkiej i ciężkiej kawalerii.

JEDNOSTKI LEKKIEJ KAWALERII

Takie jednostki jak konnica i kawaleria to jednostki lekkie. Są to najszybsze jednostki lądowe w grze, które zawsze ignorują strefy kontroli.

JEDNOSTKI CIĘŻKIEJ KAWALERII

Podobnie jak lekka kawaleria, są to szybkie jednostki lądowe ignorujące strefy kontroli. Mają one lepsze opancerzenie niż lekka kawaleria. Do tej kategorii należą rycerze i ciężkie rydwany.

JEDNOSTKI MORSKIE

Jednostki morskie mogą poruszać się po polach z wodą i nie mogą wchodzić na pola lądu. W zależności od rodzaju i rozwoju technologicznego jednostka morska może wypływać na pola otwartego oceanu lub żeglować wyłącznie po wodach wybrzeża. Istnieją cztery rodzaje jednostek morskich: walczące w zwarciu, dystansowe, łupieżcy i lotniskowce.

WALKA FLOTY W ZWARCIU

To podstawowe jednostki morskie, które mogą walczyć z morskimi jednostkami dystansowymi i lotniskowcami albo zdobywać miasta. Do tej klasy należą takie jednostki jak karawela i galera.

WALKA DYSTANSOWA

Te dystansowe jednostki morskie otrzymują premię bojową podczas atakowania obrony dzielnicy. Do tej klasy jednostek należy kwadryrema i pancernik.

MORSKI ŁUPIEŻCA

Dzięki technologii stealth w późniejszych epokach i możliwości zdobywania złota podczas ataków, jest to doskonała jednostka do najazdów. Do tej klasy należą kaper i okręt podwodny.

LOTNISKOWIEC

To specjalna jednostka morska działająca jako ruchomy pas startowy na oceanie.

JEDNOSTKI POWIETRZNE

Jednostki powietrzne to jednostki, które oczywiście poruszają się w powietrzu. Są niezwykle ważne w późniejszym etapie gry, kiedy kontrolowanie przestworzy często decyduje o zwycięstwie lub porażce.

MYŚLIWCE

Ta jednostka bojowa otrzymuje premię w walce z bombowcami.

BOMBOWIEC

Ta klasa samolotów działa jak jednostka oblężnicza, otrzymuje premię bojową podczas atakowania miast i obrony dzielnic, może też plądrować ulepszenia.

LISTA AKCJI JEDNOSTEK

Kiedy jednostka jest aktywna, może wykonać jedną lub więcej akcji. Kliknij ikonę akcji jednostki, żeby rozkazać wykonanie tej akcji.

Stwórz szyk eskortowy: Wydaj 2 różnym jednostkom rozkaz połączenia się i jednoczesnego poruszania się (wojskowa i cywilna, wojskowa i wsparcie, itp.).

Ruch do: Wydaj jednostce rozkaz ruchu na wybrane pole.

Uśpienie: Wydaj jednostce rozkaz braku aktywności do czasu wydania kolejnego rozkazu. Pozostanie ona nieaktywna w następnej turze i musi zostać wybrana ręcznie.

Fortyfikacja: Jednostka pozostaje nieaktywna do czasu wydania jej nowego rozkazu. Otrzymuje ona premię do obrony.

Fortyfikuj do uzdrowienia: Jednostka pozostaje nieaktywna do czasu odzyskania pełni sił. Otrzymuje ona premię do obrony i leczy się co turę.

Atak bronią masowego rażenia – broń jądrowa: Jednostka atakuje wskazane pole bronią jądrową. Cel i wszystkie sąsiednie pola w obszarze rażenia broni otrzymają olbrzymie uszkodzenia.

Atak bronią masowego rażenia – broń termojądrowa: Jednostka atakuje wskazane pole bronią termojądrową. Cel i wszystkie sąsiednie pola w obszarze rażenia broni otrzymają olbrzymie uszkodzenia.

Zmiana bazy: Wydaj jednostce powietrznej rozkaz zmiany bazy.

Atak dystansowy: Wydaj rozkaz ataku nuklearnego na wybrane pole.

Plądrowanie: Wydaj rozkaz zniszczenia ulepszenia na polu zajmowanym przez tę jednostkę. Ulepszenie, drogę albo budowlę trzeba będzie naprawić przed ponownym wykorzystaniem.

Załóż miasto: Wydaj osadnikom rozkaz założenia nowego miasta na zajmowanym przez nich polu. Spowoduje to poświęcenie osadników.

Aktywacja wielkiego człowieka: Aktywacja określonych wielkich ludzi uruchamia zdolność specjalną (każdy wielki człowiek posiada inną). Po wykonaniu tej akcji wielki człowiek znika..

Automatyczna eksploracja: Wydaj rozkaz eksploracji zakrytych obszarów mapy. Jednostka będzie kontynuować ruch w każdej turze, dopóki nie anulujesz rozkazu.

Anuluj: Anulowanie ostatniego zadania przypisanego do danej jednostki. Polecenie to jest przydatne, gdy przydzielony zostanie błędny rozkaz albo akcja.

Przebudzenie: Obudzenie śpiącej jednostki.

Usuń: Trwałe usunięcie aktywnej jednostki i pobranie w zamian niewielkiej ilości złota.

RUCH

Grając w *Civilization VI*, poświęcisz wiele czasu na poruszanie Twoich jednostek po mapie świata. Wymaszerujesz jednostkami wojskowymi, by odkrywać nowe obszary mapy lub walczyć z sąsiadami. Twoi budowniczowie ruszą, by ulepszać teren. Osadnicy zaś przemieszczą się, by odnaleźć odpowiednie miejsce na budowę nowego miasta.

Poniżej znajdziesz zasady poruszania jednostkami lądowymi i morskimi. Jednostki powietrzne kierują się własnymi zasadami, a jako że pojawiają się w późniejszej fazie gry, zostaną opisane w dziale „Strategia zaawansowana".

JEDNOSTKA – ROZKAZ RUCHU

KLIKNIJ PPM

Kiedy jednostka jest aktywna, możesz kliknąć PPM w dowolnym miejscu mapy, aby wydać jej rozkaz ruchu w to miejsce.

TRYB RUCHU

Po wybraniu jednostki możesz również kliknąć przycisk „tryb ruchu" w panelu jednostki, a następnie wybrać LPM interesujące Cię pole.

DOZWOLONE I NIEDOZWOLONE RUCHY

Jeżeli jednostka nie może gdzieś wejść, nie będzie możliwe wydanie jej rozkazu ruchu (na przykład przy próbie wejścia na pole z górami).

Jeżeli miejsce jest dostępne, jednostka przeniesie się na wskazane pole, pod warunkiem, że ma wystarczającą liczbę punktów ruchu. Rozkaz zostanie zapisany na następną turę, wtedy jednostka przemieści się automatycznie.

ROZKAZ RUCHU WIELOTUROWEGO

Jeśli jednostka potrzebuje więcej niż jednej tury, aby dotrzeć do celu, wybierze ona najkrótszą trasę i będzie nią podążać. Ruch będzie się odbywał co turę do momentu, kiedy cel zostanie osiągnięty.

Jeśli jednostka nie będzie w stanie dotrzeć na wyznaczone pole (np. natrafi na ocean lub inną jednostkę, która zablokuje jej drogę), zatrzyma się i będzie oczekiwała nowych rozkazów.

Rozkaz jednostki można zmienić w dowolnym momencie, klikając ją i wydając jej nowy rozkaz lub wybierając opcję „anuluj rozkaz".

PUNKTY RUCHU

Każda ruchoma jednostka posiada pewien zasób punktów ruchu (PR), które może wykorzystać na poruszanie się w każdej turze. Po wykorzystaniu wszystkich PR jednostka musi poczekać do następnej tury, zanim będzie mogła ponownie się poruszyć (nie dotyczy to kilku jednostek specjalnych, które są transportowane przez inne jednostki).

Większość jednostek lądowych, do jakich dostajesz dostęp na początku gry, posiada po 2 PR. Jednostki morskie i konne mają ich więcej.

WYDAWANIE PUNKTÓW RUCHU

Jednostki zużywają PR, by przemieszczać się na inne pola. Koszt ruchu określany jest na podstawie pola, na które wchodzi oddział. Innymi słowy, opuszczenie obecnego pola nic nie kosztuje. Ilość zużytych PR zależy od pola, na które wchodzi jednostka.

Szczegółowe informacje o kosztach PR znajdują się w zasadach dotyczących terenu. Zwykle wejście na otwarty teren, taki jak łąki i równiny, kosztuje 1 PR, a wejście do lasu i lasu deszczowego 2 PR. Sforsowanie rzeki zabiera 3 PR (chyba, że jest tam most).

Gdy jednostka zużyje wszystkie PR albo pole, na które wchodzi wymaga wydania więcej PR, niż zostało jednostce, musi ona przerwać ruch.

DROGI

Drogi pozwalają jednostce zmniejszyć albo zniwelować karę ruchu po własnym lub neutralnym terytorium. Dopóki jednostka porusza się z pola, na którym znajduje się droga, na inne pole, na którym również znajduje się droga, ruch będzie kosztował mniej. Jednostka może poruszać się po drodze do czasu wykorzystania wszystkich punktów ruchu.

NIEDOZWOLONE RUCHY

Niektóre jednostki nie mogą wejść na pewne pola. Jednostki morskie nie mogą wejść na pole lądu, na którym nie ma miasta, natomiast jednostka lądowa nie może poruszać się po polach górskich czy oceanicznych. Jeśli jednostka nie jest przystosowana do poruszania się po danym polu, nie zmusisz jej do wejścia na nie. Czasem w trakcie eksploracji mapy jednostki natrafiają na pola, na które nie mogą wejść. W takim wypadku zatrzymują się one i oczekują na nowe rozkazy.

ZASADY GROMADZENIA JEDNOSTEK

Aż do epoki przemysłowej tylko jeden rodzaj klasy jednostki (bojowa, wsparcie, cywilna i handlowa) może zakończyć ruch na danym polu. Jednak może znaleźć się na nim jednostka bojowa z jednostką wsparcia i jedna jednostka cywilna.

Jednostka może przejść przez pole, na którym znajduje się inna jednostka, o ile ma wystarczającą liczbę punktów ruchu, by przejść dalej i nie skończyć na polu, gdzie znajduje się jednostka tego samego rodzaju.

Jednak po opracowaniu idei nacjonalizmu można łączyć jednostki.
Więcej informacji znajduje się w rozdziale „Korpusy i armie".

RUCH W CZASIE WALKI

ROZKAZ ATAKU

Generalnie rzecz ujmując, kiedy rozkażesz jednostce przesunąć się na pole okupowane przez wroga, ona zinterpretuje to jako rozkaz do ataku. Jeśli przesuniesz tam jednostkę cywilną, zatrzyma się i poprosi o nowe rozkazy.

STREFA KONTROLI

Jednostki wojskowe tworzą strefy kontroli na i wokół pól, na których się znajdują. Kiedy jednostka przesuwa się na pole w strefie kontroli przeciwnika, traci wszystkie punkty ruchu. Jednostki kawalerii są wyjątkiem, ponieważ ich szybkość pozwala im uniknąć zatrzymania w strefie kontroli.

RUCH PO MORZU

Generalnie rzecz biorąc, jednostki morskie podlegają tym samym zasadom, co jednostki naziemne, poza tym, że poruszają się po wodzie, a nie po lądzie. Jednostki morskie dostępne na początku gry ograniczone są zwykle do poruszania się po wodach przybrzeżnych (położonych obok pól lądowych) oraz przybrzeżnych miastach. Z czasem ich zasięg wzrośnie i będą w stanie wypływać na pola oceaniczne, a tym samym badać morza. Jednostki morskie nie mogą wpływać na pola skute lodem.

OKRĘTOWANIE JEDNOSTEK LĄDOWYCH

Na początku gry Twoje jednostki lądowe nie będą mogły poruszać się po wodzie. Kiedy jednak poznasz technologię żeglugi, budowniczowie będą mogli wkraczać na wodne pola przybrzeżne. Później, gdy opracujesz szkutnictwo, okrętować będą się mogły wszystkie jednostki. Aby zaokrętować jednostkę, przesuń ją na wodę, tak jak robisz to na lądzie. Jednostka lądowa zużywa wszystkie punkty ruchu na okrętowanie (nie dotyczy to jednostek norweskich oraz okrętowania z przybrzeżnego miasta albo z dzielnicy portowej).

Na wodzie zaokrętowana jednostka jest bardzo powolna i bezbronna. Nie może walczyć, a wrogi okręt może ją z łatwością zniszczyć. Zaokrętowanym jednostkom lądowym musi towarzyszyć silna eskorta morska.

Kiedy jednostka znajdzie się obok pola lądu, możesz rozkazać jej zejście na suchy ląd.

WALKA

Do walki dochodzi, gdy na tym samym polu spotkają się jednostki cywilizacji będących w stanie wojny. Cywilizacja może prowadzić wojnę z inną cywilizacją, miastem-państwem lub barbarzyńcami, którzy są w stanie permanentnej wojny ze wszystkimi cywilizacjami i miastami-państwami.

Istnieją cztery podstawowe rodzaje starć: walka w zwarciu, dystansowa, morska i powietrzna. Pierwsze dwie mają miejsce przez większość rozgrywki, a do walk powietrznych dochodzi, gdy ktoś odkryje lot.

Dzieje się to na późniejszym etapie gry, więc na początku nie musisz wiedzieć, w jaki sposób rozgrywane są walki powietrzne. Omówiono je osobno w sekcji „Strategia zaawansowana" (patrz rozdział „Walka powietrzna").

WYPOWIADANIE WOJNY

Wojna może zostać wypowiedziana innej cywilizacji na kilka różnych sposobów. Może ona również zostać wypowiedziana Tobie.

DEKLARACJA WOJNY (DYPLOMACJA)

Wojna może zostać wypowiedziana za pomocą panelu dyplomacji. Możesz wypowiedzieć wojnę miastu-państwu, klikając je albo wybierając z panelu miasta-państwa i wybierając opcję „Wypowiedz wojnę". Istnieją dwa rodzaje wypowiedzenia wojny: „wojna z zaskoczenia" i „wojna formalna".

WYPOWIEDZENIE WOJNY Z ZASKOCZENIA

Wypowiedzenie „wojny z zaskoczenia" oznacza, że nie potępiasz ani nie masz podstaw do takiego działania, po prostu chcesz zaatakować. Z wojnami z zaskoczenia wiążą się większe kary za wojowniczość niż w przypadku wojen formalnych, ponieważ jest to działanie niecywilizowane. Wojny z zaskoczenia w późniejszych epokach przynoszą gorsze skutki dyplomatyczne niż na początku rozgrywki.

WYPOWIEDZENIE WOJNY FORMALNEJ

Wypowiedzenie wojny formalnej poprzez wcześniejsze potępienie innej cywilizacji jest uważane za bardziej „cywilizowane” w oczach Twoich sąsiadów. Mogą nadal uznać Cię za wojowniczego, ale kara będzie mniejsza niż w przypadku wojny z zaskoczenia.

Możesz dodatkowo zmniejszyć kary dyplomatyczne za wojowniczość, jeśli masz powód do wypowiedzenia wojny. Na przykład jeśli inna cywilizacja uchybiła Ci, uważa się, że masz casus belli, czyli podstawy do wojny. Istnieje wiele elementów z tym związanych, niektóre z nich to nawracanie Twoich miast na religię innej cywilizacji, obrona miasta-państwa albo przyjaciela, którego miasta zostały zdobyte.

ATAKOWANIE INNEJ JEDNOSTKI

Jeżeli chcesz wywołać wojnę, wystarczy wydać rozkaz zaatakowania wrogiej jednostki. Pojawi się okno z pytaniem, czy chcesz wypowiedzieć wojnę danej cywilizacji lub miastu-państwu. Jeśli potwierdzisz, nastąpi atak i wypowiedzenie wojny. Jeśli zaprzeczysz – rozkaz zostanie odwołany.

WKRACZANIE NA OBCE TERYTORIUM

Na początku gry jednostki mogą swobodnie przemieszczać się po terytorium innej cywilizacji, dopóki nie zostanie odblokowana idea „wczesne imperium”. Gdy to się stanie, każde wkroczenie na terytorium innej cywilizacji, z którą nie masz porozumienia o otwartych granicach, traktowane jest jako wypowiedzenie wojny. Gdy spróbujesz wprowadzić jednostkę na terytorium innej cywilizacji, pojawi się monit z pytaniem o wypowiedzenie wojny.

OTRZYMANIE WYPOWIEDZENIA WOJNY OD WROGA

Inna cywilizacja lub miasto-państwo może w każdej chwili wypowiedzieć Ci wojnę. Jeśli tak się stanie, wyświetli się wiadomość albo poinformuje Cię o tym ich przywódca. Szczegóły znajdziesz w rozdziale „Dyplomacja”.

Barbarzyńcy są zawsze z Tobą w stanie wojny, więc nigdy nie otrzymasz od nich jej wypowiedzenia.

KOŃCZENIE WOJNY

Wojna kończy się automatycznie, gdy jedna ze stron straci wszystkie swoje miasta. Strony mogą też porozumieć się kanałami dyplomatycznymi i podpisać zawieszenie broni. Rozmowy mogą zostać zainicjowane przez każdą z walczących stron. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w rozdziale „Dyplomacja”.

Nie można negocjować z barbarzyńcami. Będziesz z nimi w stanie wojny, dopóki będą istnieli.

KTÓRE JEDNOSTKI MOGĄ WALCZYĆ

Starcie może zostać zainicjowane jedynie przez jednostki wojskowe. Jednostki cywilne, takie jak budowniczowie, osadnicy i wielcy ludzie, nie mogą atakować. Jeżeli zostaną zaatakowane, wracają na własne terytorium. Pojmanych budowniczych może uwolnić ich oryginalny właściciel. Jednostki wsparcia, takie jak tara albo wieża oblężnicza, nie mogą atakować, za to pomagają innym jednostkom, z którymi tworzą grupę. Jeżeli wróg zaatakuje je, gdy działają same, zostaną zniszczone. Ataki inicjować może też miasto, o ile w jego zasięgu rażenia znajdzie się wroga jednostka. Z kolei jednostka bojowa może uderzyć na wrogie miasto.

Miasto może inicjować ataki, o ile w jego zasięgu rażenia znajdzie się wroga jednostka, a jednostka bojowa może uderzyć na wrogie miasto.

ATRYBUTY BOJOWE JEDNOSTKI

Jednostka bojowa dysponuje następującymi atrybutami:

SIŁA BOJOWA

Atrybut ten posiada każda jednostka bojowa. Definiuje ona jej siłę ataku w zwarciu podczas ataku i obrony. Jednostki dystansowe korzystają z tego atrybutu tylko podczas obrony.

PUNKTY ŻYWOTNOŚCI

Zdrowie jednostki mierzone jest w punktach żywotności. W pełni zdrowa jednostka bojowa ma 100 PŻ. W miarę jak ponosi straty w boju, traci PŻ. Gdy ich liczba spadnie do 0, jednostka ulega zniszczeniu. Poza walką zdrowie można odzyskiwać.

SIŁA OSTRZAŁU

Atrybutem tym dysponują wyłącznie jednostki dystansowe. Wykorzystuje się go podczas ataku.

ZASIĘG

Atrybutem tym dysponują wyłącznie jednostki dystansowe. Określa on, jak bardzo oddalone cele może atakować jednostka pod warunkiem, że jej pole widzenia nie jest zablokowane.

BOMBARDOWANIE

Atrybutem tym dysponują wyłącznie dystansowe jednostki oblężnicze. Jest to siła bojowa jednostki podczas atakowania dzielnic. To inny atrybut niż siła ostrzału.

WALKA W ZWARCIU

Do walki w zwarciu dochodzi, gdy jednostka dysponująca możliwością walki w zwarciu wchodzi na pole zajmowane przez agresora. Nie ma wtedy znaczenia, czy atakowana jednostka dysponuje możliwością prowadzenia walki na dystans. Starcie i tak rozegra się w zwarciu.

SIŁA BOJOWA

Wynik starcia określany jest na podstawie siły bojowej obu jednostek. Jeżeli np. silna jednostka atakuje słabą, prawdopodobnie zada jej znaczne obrażenia, sama otrzymując niewielkie. Wysoce prawdopodobne jest też, iż słaba jednostka zostanie zniszczona.

Na wynik walki wpływa jednak dużo innych czynników. Istnieje np. wiele jednostek, które otrzymują premię obronną, która zwiększa ich siłę bojową w zwarciu gdy zostaną zaatakowane na polu określonego rodzaju. Inne jednostki otrzymują premię do walki ze specyficznymi rodzajami jednostek (np. włócznicy dysponują premią do ataku przeciwko jednostkom konnym). Na siłę bojową wpływają też obrażenia jednostki (przejdź do akapitu poświęconego premiom bojowym, by dowiedzieć się więcej).

Przed rozpoczęciem walki warto jest skorzystać z poniższej tabeli obrazującej prawdopodobny wynik starcia. Pozwala ona ocenić siłę bojową obu jednostek.

WALKA WIELU JEDNOSTEK

Za każdą jednostkę sojuszniczą sąsiadującą z wrogiem jednostki otrzymują premie za oskrzydlenie. Mogą też otrzymywać dodatkowe premie bojowe po wykupieniu różnego rodzaju awansów lub w wyniku działania niektórych doktryn. Należy pamiętać, że premie bojowe w znacznym stopniu zwiększają siłę bojową jednostek.

PODGLĄD WALKI

Aby sprawdzić przewidywany wynik starcia, wybierz jednostkę, którą chcesz przeprowadzić atak, a następnie przesuń kursor nad jednostkę wroga. Pojawi się podgląd walki z informacjami o szacowanym wyniku starcia. Po prawej stronie wyświetlana jest siła bojowa Twojej jednostki, a po lewej jednostki wroga. Pole w dolnej części ekranu zawiera informację o przewidywanym wyniku starcia. Paski w środkowej części ekranu zawierają informacje o tym, ile PŻ stracą prawdopodobnie obie jednostki.

INICJOWANIE WALKI W ZWARCIU

Aby zainicjować walkę w zwarciu, agresor musi wejść na pole, które zajmuje obrońca. Do starcia w zwarciu nie dojdzie, jeśli obrońca znajduje się na polu, do którego nie jest w stanie dotrzeć agresor. Na przykład włócznicy nie mogą walczyć w zwarciu z galerą, ponieważ nie mogą wejść na to pole, chyba że są zaokrętowani. Aby rozkazać aktywnej jednostce zaatakowanie wroga, należy kliknąć go PPM. Aktywna jednostka zainicjuje walkę.

WYNIK WALKI W ZWARCIU

Po zakończeniu walki w zwarciu jedna albo obie jednostki mogą odnieść obrażenia i stracić punkty żywotności. Jeżeli PŻ jakiejś jednostki spadną do 0, ulegnie ona zniszczeniu. Jeżeli jednostka broniąca się została zniszczona w zwarciu, a agresor przetrwał, jednostka atakująca wchodzi na pole obrońcy i przejmuje wszystkie znajdujące się tam jednostki cywilne. Jeżeli broniąca się jednostka przetrwa, zachowa kontrolę nad polem i innymi znajdującymi się tam jednostkami.

Atak pochłania wszystkie punkty ruchu większości jednostek. Jednak niektóre mogą poruszyć się po walce, jeżeli przetrwają starcie i mają jeszcze wolne punkty ruchu.

Wszystkie jednostki, które przetrwały walkę, otrzymują punkty doświadczenia (PD). Można je wydać na awanse.

WALKA DYSTANSOWA

Niektóre jednostki (np. łucznicy i katapulty) mogą atakować cele na odległość. Walka dystansowa ma dwie duże zalety wobec walki w zwarciu. Po pierwsze, umożliwia zaatakowanie wroga, który jest dalej niż pole obok. Po drugie, jednostka atakująca nie otrzymuje żadnych obrażeń. Jednak jest ona bardzo podatna na zniszczenie przez sąsiadujące jednostki walczące w zwarciu.

SIŁA OSTRZAŁU

Każda jednostka, która dysponuje możliwością ataku na dystans, posiada atrybut siły ataku dystansowego. Jest on porównywany z siłą bojową celu, by określić rezultat ataku.

Aby sprawdzić przewidywany wynik walki dystansowej, naprowadź kursor na potencjalny cel. Pojawi się podgląd walki, pokazujący straty, jakie poniesie cel w wyniku ostrzelania przez aktywną jednostkę.

ZASIĘG

Atrybut zasięgu określa, jak bardzo oddalone cele jest w stanie zaatakować jednostka. Wartość 2 oznacza, że dana jednostka może zaatakować cel, który znajduje się o 2 pola od niej. Zasięg 1 oznaczałby, że cel musi sąsiadować z atakującym.

POLE WIDZENIA
Ogólnie rzecz biorąc, jednostka dystansowa może atakować tylko tych wrogów, których „widzi". Jednostka nie jest w stanie zobaczyć wroga, który znajduje się za polem z górami, lasem lub wzgórzami. Jednostka zawsze widzi pole, nawet jeżeli znajduje się na nim blokujący teren, ale nie widzi obiektów znajdujących się za przeszkodą terenową. Jednostki na wzgórzach widzą ponad przeszkodami, chyba że są to jednocześnie wzgórza i las (zwykły lub deszczowy). Lotnictwo zawsze widzi ponad przeszkodami terenowymi.

Pole widzenia większości jednostek rozciąga się na 2 pola.

INICJOWANIE WALKI DYSTANSOWEJ
Gdy jednostka dystansowa jest aktywna, kliknij cel PPM, żeby rozpocząć atak. Możesz też kliknąć „atak dystansowy", a następnie wskazać LPM cel ataku.

WYNIK WALKI DYSTANSOWEJ
Atak dystansowy może zakończyć się w jeden z następujących sposobów: jednostka może nie otrzymać obrażeń, jednostka może otrzymać obrażenia, jednostka może ulec zniszczeniu. Pamiętaj, że jednostka nigdy nie otrzymuje żadnych obrażeń, gdy przeprowadza atak dystansowy. Warto również wiedzieć, że w przypadku zniszczenia celu jednostka dystansowa nigdy nie wchodzi na pole zajmowane przez wroga.

W wyniku starcia zarówno agresor, jak i broniący się otrzymują punkty doświadczenia (PD). Przejdź do akapitu poświęconego awansom.

PREMIE BOJOWE
W trakcie walki jednostki otrzymują wiele różnych premii. Wynikają one z rodzaju zajmowanego terenu, umocnień oraz szeregu innych uwarunkowań. Niektóre premie przyznawane są wyłącznie jednostkom atakującym lub broniącym się.

PREMIE TERENOWE
Podczas atakowania wroga musisz brać po uwagę teren. Jednostki broniące się otrzymują premie do obrony, jeżeli znajdują się na polach z lasem, lasem deszczowym lub wzgórzami. Jednostki atakujące w zwarciu otrzymują karę w trakcie ataku przez rzekę.

Szczegóły znajdziesz w rozdziale poświęconym terenowi.

FORTY
Po wynalezieniu technologii „inżynieria wojskowa" saperzy są w stanie budować forty. Forty mogą zostać wzniesione na sojuszniczym lub neutralnym terytorium. Umieszczenie jednostki w forcie zapewnia jej dużą premię do obrony. Fortów nie można budować na terytorium wroga.

FORTYFIKACJA
Wiele jednostek dysponuje zdolnością „fortyfikuj". Powoduje ona stworzenie przez jednostkę umocnień w jej aktualnej lokacji. Jednostka zyskuje rosnące co 2 tury premie do obrony, dzięki

czemu zniszczenie oddziału staje się trudniejsze. Należy jednak pamiętać, że fortyfikacja wspomaga wyłącznie obronę. Gdy jednostka zaatakuje lub zmieni pozycję, efekt fortyfikacji zostanie zniesiony.

Warto mieć też na uwadze, że ufortyfikowana jednostka staje się trwale nieaktywna i w razie potrzeby musi zostać aktywowana kliknięciem.

Jednostki z fortyfikacją
Zdolność do fortyfikacji dostępna jest dla większości jednostek walczących w zwarciu i na dystans. Z fortyfikacji nie mogą korzystać jednostki cywilne, konne, opancerzone i lotnicze. Mogą one jedynie przejść w stan uśpienia, nie otrzymają jednak wtedy żadnej premii do obrony.

Premie za fortyfikację
Wielkość premii do obrony, która przyznawana jest ufortyfikowanej jednostce, zależy od czasu ufortyfikowania. W trakcie pierwszej tury jednostka otrzymuje mniejszą premię do obrony, a większą podczas kolejnych tur.

WALKA MORSKA
Podobnie jak w przypadku jednostek lądowych, istnieją bojowe i niebojowe jednostki morskie. Wojskowe jednostki morskie mogą walczyć w zwarciu albo z dystansu. Ataki jednostek morskich tych rodzajów działają tak samo, jak w przypadku jednostek lądowych.

Niektóre jednostki morskie z późniejszych epok zasługują na szczególną uwagę: lotniskowiec, krążownik rakietowy i okręty podwodne. Każdy z nich ma zdolności specjalne. Na przykład, lotniskowiec może przewozić jednostki powietrzne, krążownik rakietowy może wystrzeliwać broń jądrową, a okręt podwodny jest niewidoczny dla jednostek, które z nim nie sąsiadują.

ZDOBYWANIE MIAST

Miasta to wielkie i ważne cele. Są ufortyfikowane i bronione przez inne jednostki. Czyni je to trudnymi do przejęcia. Ich zdobycie zapewnia jednak duże profity i stanowi potężny cios dla atakowanej cywilizacji. Należy też pamiętać, iż cywilizację można wykluczyć z gry wyłącznie poprzez przejęcie lub zniszczenie wszystkich jej miast (więcej w rozdziale „Zwycięstwo i porażka").

ZDOLNOŚCI BOJOWE MIAST

Siła obronna garnizonu

Miasta mają siłę bojową, tak samo jak jednostki. Siła bojowa miasta zależy od jego wielkości, położenia (te na wzgórzach otrzymują dodatkowe premie) i od tego, czy właściciel zbudował umocnienia obronne, na przykład mury.

Potencjał bojowy miasta dzieli się na siłę bojową i siłę ostrzału. Podczas walki miasto może tracić punkty żywotności (liczba ta określa, ile punktów obrażeń może przyjąć miasto, nim upadnie). Należy pamiętać, że siła bojowa miasta pozostaje niezmienna niezależnie od liczby PŻ.

Zdrowie miasta

W pełni zdrowe miasto ma 200 punktów żywotności. W miarę jak odnosi obrażenia, ich liczba zaczyna spadać. Gdy osiągnie 0, wroga jednostka walcząca w zwarciu może zdobyć miasto, wchodząc na jego pole. W tym momencie gracz może zachować miasto lub je zniszczyć. Pamiętaj, że inne cywilizacje patrzą nieprzychylnie na niszczenie miast.

ATAKOWANIE MIAST Z DYSTANSU

Aby zaatakować miasto z dystansu, umieść jednostkę w odległości, która umożliwi jej zaatakowanie miasta. Następnie kliknij miasto PPM. W zależności od siły ostrzału jednostki miasto straci część swoich PŻ (jednostka strzelająca nie zostanie uszkodzona, ponieważ nie ma bezpośredniego kontaktu z miastem). Należy pamiętać, że atak dystansowy jest w stanie zredukować PŻ miasta do 1 punktu. Aby przejąć miasto, należy zaatakować je w zwarciu.

ATAKOWANIE MIAST W ZWARCIU

Gdy jednostka zaatakuje miasto w zwarciu, obrażenia może otrzymać zarówno ona, jak i miasto. Należy pamiętać, że nawet w przypadku posiadania zaledwie kilku PŻ miasto broni się z pełną siłą bojową.

GARNIZONOWANIE JEDNOSTEK

Właściciel miasta może „zgarnizonować" jednostkę wojskową w mieście, żeby wzmocnić jego obronę. Część siły bojowej jednostki dodaje się do siły miasta. Jednostka garnizonowa nie odnosi obrażeń, gdy miasto zostanie zaatakowane, ale w przypadku jego zdobycia jednostka ulega zniszczeniu.

Jednostki znajdujące się w garnizonie miejskim mają możliwość atakowania pobliskich wrogów. Tracą jednak wynikającą z tego premię, a jeżeli atakują w zwarciu, mogą także otrzymać obrażenia, jak w normalnej walce.

OSTRZAŁ Z GARNIZONU MIEJSKIEGO

Gdy w mieście zbudowano mury, zyskuje ono atrybut „siła ostrzału”. Jest on równy początkowej liczbie PŻ miasta. Z atrybutu tego korzysta garnizon miejski, który może w ciągu tury ostrzelać jedną jednostkę. Należy pamiętać, że siła rażenia jest stała i nie ulega zmniejszeniu, nawet jeżeli punkty PŻ miasta ulegną redukcji.

LECZENIE OBRAŻEŃ ZADANYCH MIASTOM

Miasto odzyskuje co turę część punktów życia, nawet podczas walki, pod warunkiem, że posiada linię zaopatrzeniową. Linia zaopatrzeniowa to dowolne pole sąsiadujące z miastem, nie znajdujące się w strefie kontroli jednostki wroga. Jeżeli Twoje miasto ma mury, możesz je naprawiać, używając menu produkcji, ale tylko w sytuacji, gdy przez 3 tury miasto nie otrzymało obrażeń.

PRZEJMOWANIE MIAST

Miasto może zostać zdobyte poprzez atak w zwarciu, gdy jego PŻ spadną do zera. Zdobyte miasto może zostać zniszczone, uczynione marionetką lub włączone do imperium. Niezależnie od wybranej akcji cywilizacja, która traci miasto, otrzymuje duży cios. Wyjątkiem od tej zasady jest stolica każdej cywilizacji, nie można jej zniszczyć, a tylko zdobyć.

Szczegóły znajdziesz w rozdziale poświęconym miastom.

BROŃ OBLĘŻNICZA

Niektóre jednostki dystansowe sklasyfikowane są jako „broń oblężnicza”. Należą do nich katapulty, bombardy itd. Jednostki te otrzymują premię bojową przeciwko wrogim miastom. Są przy tym podatne na ataki w zwarciu i powinny być chronione przed wrogimi jednostkami.

Broń oblężnicza jest bardzo ważna, bez niej trudno zdobyć dobrze bronione miasto!

WIELCY GENERAŁOWIE

Wielcy generałowie to „wielcy ludzie” biegli w zakresie sztuki wojennej. Zapewniają premie do ataku i obrony każdej jednostce, która znajduje się nie dalej niż jedno pole od ich lokalizacji. Należy pamiętać, że wielki generał nie jest jednostką bojową i powinien być chroniony. Gdy wroga jednostka wejdzie na pole zajmowane przez wielkiego generała, zostanie on zabity.

Wielki generał daje premię +1 do ruchu i +5 do siły bojowej wszystkim sojuszniczym jednostkom lądowym znajdujących się w promieniu 2 pól od niego. Posiada on też dodatkową jednorazową zdolność „wycofania się”, unikalną dla każdego wielkiego generała. Na przykład Sun Zi tworzy wielkie dzieło literackie pod tytułem „Sztuka wojny”. Po użyciu tej zdolności wielki generał zostaje usunięty z gry.

Wielkich generałów zdobywa się, gromadząc punkty wielkiego generała. Otrzymuje się je głównie dzięki budowie dzielnic wojskowych, ale można je zdobyć także innymi sposobami. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Wielcy ludzie”.

WIELCY ADMIRAŁOWIE

Wielcy admirałowie to wielcy ludzie biegli w zakresie morskiej sztuki wojennej. Zapewniają premie do ataku i obrony każdej jednostce morskiej, która znajduje się nie dalej niż jedno pole od ich lokalizacji. Należy pamiętać, że wielki admirał nie jest jednostką bojową i powinien być chroniony. Gdy wroga jednostka wejdzie na pole zajmowane przez wielkiego admirała, zostanie on zabity.

Wielki admirał daje premię +1 ruchu i +5 siły bojowej wszystkim sojuszniczym bojowym jednostkom morskim znajdującym się w promieniu 2 pól od niego. Posiada on też dodatkową jednorazową zdolność „wycofania się", unikalną dla każdego wielkiego admirała. Na przykład Temistokles tworzy kwadryremy. Po użyciu tej zdolności wielki admirał zostaje usunięty z gry.

Wielkich admirałów zdobywa się, gromadząc punkty wielkiego admirała. Otrzymuje się je głównie dzięki budowie dzielnic portowych, ale można je zdobyć także innymi sposobami. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Wielcy ludzie".

OBRAŻENIA PODCZAS WALKI

W pełni zdrowa jednostka ma 100 punktów żywotności (PŻ). Gdy poniesie straty podczas walki, traci punkty, gdy zaś ich liczba spadnie do zera, ulega zniszczeniu.

Warto pamiętać, że wraz z otrzymywanymi obrażeniami jednostki są coraz słabsze. Warto więc organizować ofensywy w oparciu o strategię, która umożliwi płynną wymianę osłabionych jednostek na świeże. Oczywiście nie zawsze jest to możliwe.

EFEKTY OBRAŻEŃ

Uszkodzona jednostka atakuje mniej skutecznie niż w pełni zdrowa. Im większe obrażenia odniosła jednostka, tym mniejsze szkody jej atak (dystansowy albo w zwarciu) wyrządzi wrogowi. Możesz zobaczyć te efekty w panelu podglądu walki, gdy wybierzesz swoją jednostkę i naprowadzisz kursor nad oddział wroga.

LECZENIE OBRAŻEŃ

Aby wyleczyć jednostkę, należy uczynić ją nieaktywną przynajmniej na jedną turę. Tempo leczenia jednostki zależne jest od miejsca, w którym się ona znajduje.

W mieście: Jednostka odzyskuje 20 PŻ na turę.
Na sojuszniczym terytorium: 15 PŻ na turę.
Na neutralnym terytorium: 10 PŻ na turę.
Na wrogim terytorium: 5 PŻ na turę.

Pamiętaj, że niektóre awanse przyspieszają leczenie jednostki.

LECZENIE OBRAŻEŃ NA MORZU

Jednostki morskie mogą regenerować obrażenia wyłącznie na sojuszniczym terytorium. Odbywa się to w tempie 2 PŻ na turę.

„FORTYFIKUJ DO UZDROWIENIA"

Gdy jednostka poniesie straty, w jej panelu akcji pojawi się przycisk „Fortyfikuj do uzdrowienia". Po jego kliknięciu jednostka pozostanie w obecnym miejscu aż do pełnego wyleczenia. Przejdź do akapitu poświęconego fortyfikacji, by dowiedzieć się więcej na temat korzyści płynących z fortyfikowania jednostek.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA I AWANSE

Punkty doświadczenia (PD) przyznawane są za przetrwane bitwy. Gdy jednostka zgromadzi odpowiednio dużo punktów doświadczenia, można kupić za nie awans. W grze występuje wiele różnych awansów, a każdy z nich daje jednostce przewagę w walce.

ZDOBYWANIE PD W WALCE

Jednostka zdobywa doświadczenie, gdy przetrwa rundę walki. Nie musi wygrać starcia ani zniszczyć wroga, żeby otrzymać PD, są one przyznawane za każdą rundę, którą przeżyje jednostka.

Zwykle jednostki otrzymują PD za starcia z innymi jednostkami wojskowymi, a także za walkę z miastami. Ograniczenie barbarzyńców: Kiedy jednostka osiągnie określony poziom doświadczenia, nie będzie mogła zdobywać PD za walkę z barbarzyńcami.

INNE METODY ZDOBYWANIA PD

Jednostka stworzona w dzielnicy wojskowej, w której znajdują się koszary (dla zwykłych jednostek), stajnie (dla jednostek kawalerii) albo inne budowle wojskowe, rozpocznie grę z dodatkowymi PD. Premia ta zależy od tego, jakie budowle zbudowano (koszary, stajnie i zbrojownie dają osobne premie). Ponadto niektóre ustroje, doktryny i inne efekty specjalne mogą dać jednostkom PD. Jednostki rozpoznawcze otrzymują PD za odkrywanie cudów natury podczas eksploracji.

WYDATKOWANIE PD

Gdy jednostka zgromadzi odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, możliwy jest zakup awansu przez wejście do panelu jednostki (jeśli jednostka ma jeszcze dostępne punkty ruchu) i wybranie przycisku „Awans". Po kliknięciu przycisku pojawi się okno z listą dostępnych awansów. Spowoduje to zmniejszenie liczby PD danej jednostki. Trwa to turę. Kiedy jednostka otrzyma dwa awanse, można nadać jej nazwę, klikając przycisk „Nazwanie jednostki" w panelu jednostki.

LISTA AWANSÓW

W *Civilization VI* dostępne są dziesiątki awansów. Każda klasa jednostek (walcząca w zwarciu, kawaleria, dystansowa itp.) ma własne drzewo awansów. Część awansów staje się dostępna dopiero po zdobyciu innych.

Jeżeli jakiś awans jest dostępny dla jednostki, będzie on widoczny na liście po kliknięciu przycisku „Awans".

W dziale Civilopedii poświęconemu awansom znajdziesz listę wszystkich.

BARBARZYŃCY I WIOSKI PLEMIENNE

W trakcie wczesnego stadium rozgrywki, powiedzmy pierwszych 25–50 tur, należy skupić się głównie na eksploracji świata. Twoi odkrywcy zapewne natkną się na wioski plemienne i barbarzyńców. Wioski plemienne są dobre, barbarzyńcy – nie.

WIOSKI PLEMIENNE

Wioski plemienne są mniej zaawansowane od innych cywilizacji, ale mimo wszystko przyjazne. Ich odwiedzanie przynosi losową korzyść stronie, której jednostka jako pierwsza wejdzie na ich pole. Po przekazaniu darów wioska znika.

KORZYŚCI Z WIOSKI

Potomkowie
Wioska daje Ci budowniczych albo handlarzy w Twoim najbliższym mieście albo zwiększa populację Twojego najbliższego miasta.

Nauka
Wioska daje Twojej cywilizacji darmową technologię (na przykład obróbkę brązu albo murarstwo), premię technologiczną (50% badań potrzebnych do wynalezienia technologii) albo nawet kilka premii technologicznych.

Wojsko
Twoja ranna jednostka otrzymuje premię do zdrowia, jeśli odkryje wioskę. Możesz otrzymać też darmowych zwiadowców albo PD dla jednostki w wiosce.

Wiara
W zależności od epoki wioska daje małą, średnią albo dużą ilość wiary.

Skarb
W wiosce można znaleźć zapasy złota!

Kultura
Wioska daje darmową relikwię albo jedną czy dwie darmowe premie do idei (50% kultury potrzebnej do odkrycia jakiejś idei).

BARBARZYŃCY

Barbarzyńcy to wędrowne bandy złoczyńców, które nienawidzą wszystkiego, co cywilizowane. Atakują Twoje jednostki i miasta oraz łupią ulepszenia. Bardzo niemili goście.

Wraz z rozwojem Twojej cywilizacji maleje zagrożenie ze strony barbarzyńców, lecz na początku gry stanowią oni spory problem.

OBOZY BARBARZYŃCÓW

Barbarzyńcy pochodzą z „obozów" mogących pojawiać się na losowych polach, których nie widzi żadna jednostka. Każda jednostka barbarzyńców ma własny obóz, którego zniszczenie uniemożliwi pojawianie się barbarzyńców na tym obszarze.

Istnieją 3 rodzaje obozów barbarzyńców:

Morskie
Obóz na wybrzeżu, w którym pojawiają się jednostki morskie.

Kawaleria
Obóz lądowy w pobliżu zasobów koni.

Walka w zwarciu
Pozostałe obozy.

NAGRODY ZA ZNISZCZENIE OBOZU

Za zniszczenie obozu barbarzyńców cywilizacja otrzymuje złoto. Ponadto usunięcie obozu przyspieszy Twoje prace nad wynalezieniem technologii obróbki brązu. Kolejną korzyścią jest uniemożliwienie powstawania kolejnych jednostek barbarzyńców, co w gruncie rzeczy stanowi nagrodę główną.

NOWE OBOZY

Obozy barbarzyńców mogą powstawać na dowolnym terenie neutralnym, niewidocznym dla miast lub jednostek cywilizacji. Jeżeli nie chcesz, aby barbarzyńcy pojawiali się na Twoim terytorium, powiększ je i rozmieść jednostki na wzgórzach, aby obserwowały jak największe połacie terenu.

JEDNOSTKI BARBARZYŃCÓW

Obozy barbarzyńców mogą tworzyć praktycznie każdą z jednostek występujących w grze – od wojowników i włóczników po działa i czołgi. Barbarzyńcy mogą wytwarzać jednostki dorównujące większości rozwiniętych cywilizacji.

Każdy obóz tworzy najpierw zwiadowcę, który wyszukuje cel. Jeśli spotkasz go na mapie, wróci on do bazy i rozpocznie budowę jednostek, które przeprowadzą kolejną inwazję lub napad. Uważaj, bo celem jesteś Ty. Jeśli nie będziesz działać szybko, wkrótce zobaczysz w pobliżu swoich granic grupę barbarzyńców gotowych do zniszczenia Twoich ulepszeń lub podbicia Twojego miasta.

Właśnie dlatego ważne jest, by co jakiś czas sprawdzać tereny wokół swojej cywilizacji i niszczyć obozy, nim zaczną stanowić zagrożenie.

BARBARZYŃSKIE JEDNOSTKI MORSKIE

Obozy barbarzyńców położone nad brzegiem morza mogą tworzyć jednostki morskie (na poziomie zaawansowanej cywilizacji). Będą one nękać Twoje wybrzeża, niszczyć wodne

ulepszenia i atakować jednostki naziemne, które niefortunnie zanadto zbliżą się do brzegu, mogą nawet oblegać Twoje nadmorskie miasta. Ważne jest, by utrzymywać marynarkę zdolną odeprzeć ich ataki. Najlepiej jednak powstrzymać ich u źródła, niszcząc pobliskie obozy.

Uwaga: Jeżeli barbarzyński okręt natknie się na zaokrętowaną jednostkę, zostanie ona zniszczona!

POJMANI CYWILE

Jeżeli jednostka barbarzyńców natknie się na jednostkę cywilną, tj. osadników lub budowniczych, barbarzyńcy biorą ją do niewoli. Przetransportują ją do swojego najbliższego obozu, gdzie każda cywilizacja będzie mogła ją odbić. Jeżeli któryś z Twoich cywilów zostanie w ten sposób złapany, koniecznie przyjdź mu z odsieczą, zanim zrobi to ktoś inny!

KONIEC BARBARZYŃCÓW

Barbarzyńcy mogą być obecni w grze do samego jej końca. Jednakże wraz z rozrostem terytorium cywilizacji dla barbarzyńców będzie zostawać coraz mniej wolnych terenów. Jeżeli cały świat zostanie ucywilizowany, barbarzyńcy znikną zupełnie.

MIASTA

Miasta to kluczowa część sukcesu Twojej cywilizacji. Pozwalają Ci budować jednostki, dzielnice, budowle, cuda i projekty. Dzięki nim możesz odkrywać nowe technologie oraz idee i gromadzić bogactwo. Zwycięstwo bez potężnych, dobrze rozlokowanych miast jest niemożliwe.

JAK BUDOWAĆ MIASTA

Miasta są budowane przez osadników. Jeżeli osadnicy staną na polu, na którym można założyć miasto, pojawi się przycisk „Załóż miasto”. Kliknij go, a jednostka osadników zniknie zastąpiona nowym osiedlem.

GDZIE BUDOWAĆ MIASTA

Miasta powinno się budować w miejscach obfitujących w żywność i zdolności produkcyjne, posiadających dostęp do zasobów. Na początku gry bardzo ważne jest zbudowanie miasta na polu z dostępem do wody, na przykład z rzeką lub na polu nadmorskim, gdyż źródła wody są bardzo ważne dla rozwoju populacji. Bez wody Twoi ludzie będą skazani na trudne życie w małym mieście. Miasta zakładane na wzgórzach dostają premię do obronności, przez co wrogom trudniej jest je zająć.

W późniejszym etapie gry, gdy ze względu na liczbę miast zaczyna brakować miejsc pod budowę w pobliżu wody, możesz zapewnić ją nowemu miastu, budując dzielnicę z akweduktem, pod warunkiem, że w promieniu 2 pól od nowego miasta znajdują się góry, rzeki albo oazy. Rozważnie wybieraj miejsca budowy miast!

Istnieje jedno ważne ograniczenie: nie możesz zbudować miasta w promieniu 3 pól od innego miasta albo w sąsiedztwie granicy miasta innej cywilizacji.

SZTANDAR MIASTA
Sztandar miasta jest widoczny na mapie głównej. To użyteczny skrót informacji o mieście, pokazuje on siłę miasta, czy ma ono mury, liczbę tur do powiększenia, produkcję, a także wyznawaną religię. Jeżeli klikniesz sztandar miasta innej cywilizacji, zostaniesz przeniesiony do jej ekranu dyplomacji.

EKRAN MIASTA
Kliknij sztandar miasta, aby przejść do ekranu miasta. Pozwala Ci on na sprawowanie osobistej kontroli nad każdym miastem. Na ekranie miasta znajdują się następujące elementy:

PRZYCISKI OPCJI MIASTA
W prawej dolnej części panelu miasta znajdują się u góry opcje „szczegóły miasta”, „kup pole”, „zarządzaj obywatelami”, „kup obiekt za złoto”, „kup obiekt za wiarę” i „zmień produkcję”.

SZCZEGÓŁY MIASTA
Ta opcja włącza bardzo pomocy panel pokazujący informacje o wszystkim, co znajduje się w Twoim mieście, w tym o mieszkańcach, rozwoju, udogodnieniach, obszarach mieszkalnych, dzielnicach, cudach itd.

PRZYROST OBYWATELI
Ten panel pokazuje przyrost Twojej populacji, ilość zbieranej żywności i jej zużycie. Dbaj o to, żeby Twoi mieszkańcy byli najedzeni. Jeżeli masz więcej ludzi niż żywności, Twoja populacja zacznie się kurczyć.

UDOGODNIENIA
Ten panel pokazuje zadowolenie Twojej populacji, a także listę udogodnień. Zadowolenie stanowi miarę usatysfakcjonowania mieszkańców. Określa się je poprzez sprawdzenie, czy populacja miasta posiada tyle udogodnień, ilu oczekuje. Każdych 2 obywateli przy populacji powyżej 3 potrzebuje 1 udogodnienia. Zadowolone miasto nie otrzymuje żadnego modyfikatora, ale szczęśliwe będzie rosnąć o 10% szybciej i wygeneruje o 5% przychodów więcej. Co więcej, miasto w zachwycie wykaże wzrost zwiększony o 20%, zaś poziom przychodów wzrośnie o 10%. Niedostatek udogodnień sprawi natomiast, że ludność będzie niezadowolona, a rozwój i produktywność miasta spadną. W przypadku zadowolenia na poziomie „niepokój” może się okazać, że w mieście działają zbuntowani partyzanci.

Udogodnienia mogą pochodzić z wielu źródeł. Każdy zasób luksusowy zapewnia miastu 1 udogodnienie. Liczba miejscowości, których dotyczy ta premia za 1 zasób, zależna jest od epoki. Udogodnienia swojemu miastu zapewnia budowana w dzielnicy rozrywkowej arena. Zoo i stadion robią to na skalę regionalną. Udogodnienia zapewniają również niektóre cuda. Co więcej, można zdobyć je też dzięki pewnym wierzeniom religijnym i doktrynom społecznym.

OBSZARY MIESZKALNE
Ten panel pokazuje, jak dużą populację może utrzymać miasto. Jeżeli populacja urośnie blisko limitu obszarów mieszkalnych, przyrost może drastycznie zwolnić. Możesz zyskać kolejne obszary mieszkalne z różnych źródeł, na przykład z budowli, idei i dzielnic. Ponadto obszary mieszkalne otrzymasz dzięki farmom, dostępowi do słodkiej wody i dzięki niektórym wielkim ludziom.

SZCZEGÓŁY MIASTA
Ten panel pokazuje wszystkie dzielnice, budowle, cuda i punkty handlowe znajdujące się w mieście i na otaczających je terenach.

RELIGIA
Ten panel pokazuje szczegółową listę religii istniejących w Twoim mieście, w tym Twój panteon i religię, a także „religię-intruza”.

KUP POLE
Opcja zakupu pola pozwala Ci nabyć pole, jeśli Cię na to stać. Kliknij ten przycisk, żeby zobaczyć, ile będzie kosztowało następne pole. (Pamiętaj, że cena rośnie po każdym zakupie). Na polach, które są na sprzedaż, widnieją symbole, a kursor zmienia wygląd. Kliknij dostępne pole, żeby je kupić.

ZARZĄDZAJ OBYWATELAMI
Opcja zarządzania obywatelami pozwala Ci przenosić mieszkańców na inne pola. Szczegóły znajdziesz w dziale „Praca Twoich obywateli”.

KUP OBIEKT ZA ZŁOTO
Jeśli posiadasz wystarczającą ilość złota, przycisk ten spowoduje natychmiastowy zakup jednostki lub budowli.

KUP OBIEKT ZA WIARĘ
Niektóre wierzenia religijne pozwalają Ci kupować obiekty za wiarę. Na przykład edukacja jezuicka pozwala Ci kupić kampus albo dzielnicę kulturalną za wiarę.

ZMIEŃ PRODUKCJĘ
Jeżeli się rozmyślisz albo musisz przestawić produkcję ze względu na zmianę sytuacji, możesz to zrobić za pomocą przycisku „zmień produkcję". Możesz też kliknąć przycisk „Produkuje" bezpośrednio na sztandarze miasta.

DOCHODY MIASTA
Ten poziomy pasek tuż pod przyciskami opcji miasta pokazuje, ile żywności, produkcji, wiary, złota, nauki i kultury wytwarza Twoje miasto. Każdy z tych elementów ma swój przycisk umożliwiający Twoim obywatelom skoncentrowanie się na wytwarzaniu danego elementu. Kliknij przycisk raz, żeby nadać priorytet, kliknij ponownie, aby ograniczyć. Trzecie kliknięcie przywróci ustawienie domyślne.

NAZWA MIASTA
Po lewej i prawej stronie sztandaru znajdują się strzałki. Kliknij je, żeby zamknąć ekran tego miasta i przenieść się do kolejnego. Dzięki tym strzałkom możesz obejrzeć swoje wszystkie miasta.

STATYSTYKI MIASTA
Pokazuje aktualne statystyki, takie jak liczba budowli, religijnych mieszkańców, udogodnień i pojemność obszarów mieszkalnych.

MENU PRODUKCJI
Pokazuje obiekt (jednostkę, budowlę, cud albo projekt), który jest właśnie tworzony, a także jego efekty/statystyki i liczbę tur potrzebną do zakończenia budowy. Kliknij „zmień produkcję", żeby nakazać miastu przerwanie produkcji aktualnego obiektu i zmienić go na inny.

ZAKUP
Kliknij „Kup", żeby nakazać miastu kupienie jakiegoś obiektu. Pojawi się menu zakupów: kliknij obiekt, żeby go nabyć. Pamiętaj, że miasto nie kupi obiektu, nad którym właśnie pracuje, a po zakupie miasto będzie kontynuować prace nad obiektem (chyba, że nie może tego zrobić). Na przykład, jeśli miasto tworzy łuczników, a do zakończenia pracy zostały 4 tury, a Ty postanowisz kupić kolejnych łuczników, natychmiast otrzymasz zakupioną jednostkę, a ta tworzona pojawi się 4 tury później (chyba że zmienisz produkcję po zakupieniu pierwszych łuczników).

JEDNOSTKI W MIASTACH

JEDNOSTKI BOJOWE
W mieście może się znajdować tylko jedna jednostka bojowa danego rodzaju (morska, lądowa lub wsparcia). Oddział ten stanowi wówczas miejski garnizon i przyczynia się znacznie do wzrostu obronności metropolii. Kolejne jednostki wojskowe mogą przechodzić przez miasto, lecz nie mogą kończyć tury na jego terenie. Jeżeli więc wyszkolisz w mieście z garnizonem nowy oddział, musisz wyprowadzić z miasta którąś z jednostek przed końcem tury.

JEDNOSTKI CYWILNE
Tylko jedna jednostka cywilna (budowniczowie, osadnicy, nieprzydzielony handlarz lub wielki człowiek) może w danej chwili przebywać na polu miasta. Inne jednostki mogą przechodzić przez miasta, lecz nie wolno im kończyć w nim tury.

JEDNOSTKI WSPARCIA
Tylko jedna jednostka wsparcia (taran, wieża oblężnicza, działa przeciwlotnicze itd.) może w danej chwili przebywać na polu miasta. Inne jednostki mogą przechodzić przez miasta, lecz nie wolno im kończyć w nim tury.

W związku z tym pod koniec tury w mieście mogą w jednej chwili przebywać najwyżej 3 jednostki: jedna jednostka bojowa, jedna wsparcia i jedna cywilna.

BUDOWA W MIASTACH
W mieście mogą powstawać budowle, cuda i jednostki. Prace mogą przebiegać tylko nad jedną rzeczą naraz. Gdy konstrukcja zostanie ukończona, pojawi się komunikat „WYBIERZ PRODUKCJĘ". Kliknij go, aby przejść do menu budowy i wybrać następny projekt.

MENU BUDOWY
W miejskim menu budowy widoczne są wszystkie jednostki, budowle i cuda, które można w danej chwili skonstruować. Wraz z rozwojem technologii i idei w menu będą się pojawiać nowe pozycje. Każdy wpis informuje Cię, ile tur zajmie zakończenie projektu.

Jeżeli któraś pozycja jest zaznaczona na szaro, oznacza to, że obecnie nie możesz zlecić tego projektu. Najedź kursorem na ten obiekt, aby zobaczyć, jakich wymagań nie spełniasz.

ZMIANA PRODUKCJI
Jeśli chcesz zmienić to, co miasto w danej chwili buduje, możesz tego dokonać z poziomu ekranu miasta albo klikając ikonę obiektu po prawej stronie sztandaru miasta. Punkty produkcji wydane na pierwotny obiekt nie przechodzą na nowy, aczkolwiek zostają w księgach rachunkowych i jeśli w przyszłości wznowisz prace nad poprzednią rzeczą, będziesz w stanie kontynuować prace od miejsca, w którym zostały przerwane.

TWORZENIE JEDNOSTEK
W mieście możesz szkolić dowolną liczbę jednostek (o ile posiadasz odpowiednie zasoby,

a jednostka nie stała się przestarzała). Jako że w mieście może stacjonować tylko jedna jednostka bojowa, jedna wsparcia i jedna cywilna, może się okazać, że nowo powstały oddział należy od razu wyprowadzić z metropolii.

BUDOWLE I DZIELNICE

W *Civilization VI* budowle nie tkwią tylko w centrum miasta, ale mogą pojawiać się na Twoim terytorium w jako część dzielnic. Mapa jest ważniejsza niż kiedykolwiek, ponieważ musisz dokonywać ważnych wyborów dotyczących rozmieszczenia strategicznego. Kampusy i dzielnice świątynne otrzymują specjalne premie do wydajności, jeżeli znajdują się blisko gór (nauka w przypadku kampusu i wiara w przypadku dzielnicy świątynnej), ale tylko ta pierwsza czerpie korzyści z lasu deszczowego.

BUDOWA DZIELNIC

Gdy miasto jest gotowe do budowy nowego obiektu, pojawi się menu produkcji. Jeśli możliwe jest zbudowanie dzielnicy, będzie ona widoczna w tym menu. Kliknij jej nazwę, by nakazać miastu rozpoczęcie budowy – pojawi się wówczas filtr umieszczania dzielnicy. Będziesz mieć tu do dyspozycji przegląd dochodów, jakie przyniesie ona na poszczególnych polach wokół centrum miasta, dzięki czemu będziesz w stanie podjąć lepszą decyzję co do jej położenia. Filtr pokaże również pola niedostępne – niektóre dzielnice wymagają bardzo konkretnych warunków budowy (dzielnicy wojskowej nie można na przykład zbudować w bezpośrednim sąsiedztwie centrum miasta). Jeżeli w pobliżu zobaczysz świetną lokalizację, której jeszcze nie posiadasz, możesz kupić to pole, a następnie rozpocząć budowę dzielnicy.

PREMIA ZA SĄSIEDZTWO

Jak wspomniano wyżej, każda dzielnica może otrzymać premię za sąsiedztwo, zależnie od tego, gdzie na mapie się znajduje.

Kampus
Standardowa premia za położenie w sąsiedztwie gór i niewielka premia za sąsiedztwo lasu deszczowego.

Dzielnica świątynna
Duża premia za położenie w sąsiedztwie cudu natury, standardowa premia za lokalizację obok gór i niewielka premia za sąsiedztwo lasu.

Dzielnica biznesowa
Duża premia za położenie w sąsiedztwie rzeki albo dzielnicy portowej i niewielka premia za sąsiedztwo innych dzielnic.

Dzielnica kulturalna
Standardowa premia za położenie w sąsiedztwie cudów i niewielka premia za sąsiedztwo lasu deszczowego.

Dzielnica portowa
Standardowa premia za położenie w sąsiedztwie zasobów morskich i niewielka premia za sąsiedztwo innych dzielnic.

Dzielnica przemysłowa
Standardowa premia za położenie w sąsiedztwie kopalń i kamieniołomów i niewielka premia za sąsiedztwo innych dzielnic.

Dzielnica wojskowa
Nie można jej zbudować w sąsiedztwie centrum miasta lub innej dzielnicy wojskowej.

Dzielnica z akweduktem
Musi znaleźć się na jednym polu pomiędzy centrum miasta i źródłem wody, którym mogą być góry, rzeki i jeziora. Wybrane źródło wody nie może stykać się z centrum miasta.

Dzielnica z aerodromem
Nie można zbudować na wzgórzu.

Port kosmiczny
Nie można zbudować na wzgórzu.

BUDOWLE

Gdy dzielnica już powstanie, możesz rozpocząć wznoszenie w niej budowli, wykorzystując w tym celu – podobnie jak w przypadku samej dzielnicy – menu produkcji. Stworzenie niektórych budowli wiąże się z wymaganiami, takimi jak istnienie innych budowli lub posiadanie odpowiednich technologii bądź idei – jeśli ich nie spełnisz, budowle nie będą dostępne w menu produkcji.

Niektóre konstrukcje, jak na przykład pomnik, można wznieść przed zbudowaniem jakichkolwiek dzielnic. Stawiane są one w centrum miasta.

CUDA

Cuda to specjalny rodzaj budowli zajmującej całe pole i mającej znaczący wpływ na rozgrywkę.

PAŁAC

Pałac to specjalny budynek będący po części zwykłą budowlą, a po części cudem. Pojawia się automatycznie w pierwszym założonym mieście, czyniąc z niego stolicę Twojego imperium. Jeśli Twoja stolica zostanie przejęta, pałac zostanie odbudowany w innym należącym do Ciebie mieście, czyniąc go tym samym nową stolicą. Jeśli odzyskasz poprzednią stolicę, pałac wróci na swoje pierwotne miejsce.

Pałac zapewnia Twojej cywilizacji niewielką ilość produkcji, nauki, złota i kultury, a także jedno miejsce na wielkie dzieło.

KOSZT UTRZYMANIA

Utrzymanie większości budowli w doskonałym stanie wiąże się z koniecznością ponoszenia kosztów, które w każdej turze obciążają Twój budżet. Informacje na temat wysokości tych opłat znajdziesz w sekcji Civilopedii poświęconej budowlom lub w podpowiedzi budowli w menu produkcyjnym. Całkowity koszt utrzymania wszystkich posiadanych przez Ciebie budowli poznasz, umieszczając kursor myszy na ikonie złota przy górnej krawędzi ekranu.

EKSPLOATACJA PÓL

Miasta rozwijają się dzięki otaczającym je ziemiom. Ich obywatele „eksploatują" ten obszar, generując żywność, złoto, produkcję i naukę. Mogą oni pracować na terenach oddalonych o maksymalnie 3 pola od miasta w granicach Twojej cywilizacji. Każde pole może być eksploatowane wyłącznie przez jedno miasto, nawet jeśli znajduje się w odległości do trzech pól od kilku miast.

PRZYDZIELANIE OBYWATELI DO PRACY NA POLACH

W miarę rozwoju miasta obywatele są automatycznie przydzielani do pracy na otaczających go polach. Gra stara się zapewnić mniej więcej po równo żywności, produkcji i złota, możesz jednak nakazać obywatelom pracę na innych polach – jeśli na przykład chcesz, by dane miasto skupiło się na generowaniu złota lub produkcji. Więcej szczegółów znajdziesz wyżej, w akapicie poświęconemu ekranowi miasta.

ULEPSZANIE PÓL

Choć niektóre pola same z siebie są dobrym źródłem korzyści takich jak żywność czy złoto, wiele z nich można dodatkowo ulepszyć, by przynosiły jeszcze większy przychód. Ulepszaniem terenu zajmują się budowniczowie. Gdy już stworzysz budowniczego, możesz mu nakazać konstruowanie ulepszeń takich jak farmy, kopalnie czy plantacje, dzięki którym pola wokół miasta staną się o wiele bardziej produktywne. Każdy budowniczy może wykonać 3 akcje budowy (np. ulepszenia). Niektóre cywilizacje posiadają specjalne umiejętności, które zwiększają liczbę tych akcji, np. budowniczowie Chin mogą wykonać 4 akcje budowy oraz są w stanie wykorzystać swój potencjał, by pokryć część kosztów budowy cudu.

Przejdź do akapitu o budowniczych, by dowiedzieć się więcej.

SPECJALIŚCI

Po założeniu miasta wszyscy jego obywatele (populacja) zaczynają pracować na otaczających go polach, generując żywność, produkcję, złoto itd. Po wybudowaniu dzielnic i budowli możesz kierować do nich część mieszkańców miasta, by pracowali tam jako specjaliści.

Na przykład kampus pozwala wznieść 3 budowle i do każdej z nich można przydzielić jednego specjalistę – naukowca. Jeśli w kampusie zbudujesz bibliotekę i uniwersytet, uzyskasz możliwość przydzielenia 2 naukowców. (Zauważ, że nie wszystkie budowle pozwalają na zatrudnienie specjalistów. By uzyskać więcej informacji na ten temat, zajrzyj do sekcji poświęconej budowlom w Civilopedii).

Istnieją cztery klasy specjalistów. Typ specjalisty, jakim staje się obywatel, zależy od rodzaju budowli, do której zostanie przypisany.

Artysta
Wytwarzają kulturę i są przypisywani do budowli związanych z kulturą, takich jak np. muzea.

Inżynier
Inżynierowie wytwarzają produkcję i są przypisywani do dzielnic przemysłowych zawierających budowle związane z przemysłem, takie jak np. warsztaty i fabryki.

Kupiec
Kupcy wytwarzają złoto i są przypisywani do dzielnic biznesowych zawierających budowle związane z finansami, takie jak np. targowiska i banki.

Naukowiec
Naukowcy wytwarzają naukę i są przypisywani do kampusów zawierających budowle związane z nauką, np. biblioteki i uniwersytety.

Kapłan
Kapłani wytwarzają wiarę i są przypisywani do dzielnic świątynnych zawierających budowle związane z religią, np. kaplice i świątynie.

PRZYDZIELANIE SPECJALISTÓW

Aby przydzielić specjalistę, przejdź na ekran miasta i kliknij przycisk „Zarządzaj obywatelami". Następnie kliknij ikonę obywatela dzielnicy, by dodać specjalistę. Obywatel zostanie wycofany z pracy na polu i skierowany do pracy w dzielnicy. Powtórne kliknięcie tej pozycji spowoduje usunięcie obywatela z budowli i wysłanie go do pracy na polach.

Przejdź do akapitu dotyczącego ekranu miasta, by dowiedzieć się więcej na temat wyznaczania obywateli do pracy na polach i w dzielnicach.

WPŁYW PRZYDZIELANIA SPECJALISTÓW NA PRODUKTYWNOŚĆ MIASTA
Pamiętaj, że obywatel pracujący na jednym z pól generuje coś dla miasta – żywność, produkcję, złoto, kulturę lub naukę. Gdy zostaje specjalistą, przestaje pracować na polu i miasto utraci generowany przez niego przychód. Z tego właśnie powodu dobrą praktyką po przydzieleniu specjalisty jest monitorowanie pozyskiwanej żywności, złota i produkcji, by upewnić się, że stać Cię na związaną z tą decyzją utratę przychodów.

BEZROBOTNI OBYWATELE
Obywatele niewyznaczeni do pracy na polach czy jako specjaliści w dzielnicach są bezrobotni. Choć przynoszą miastu +1 do złota, potrzebują tyle samo żywności, co pracujący obywatele.

WALKA W MIEŚCIE
Miasta mogą być atakowane i zdobywane przez jednostki wroga. Każde z nich posiada atrybut zwany siłą bojową, określany na podstawie lokalizacji miasta, jego wielkości, stacjonujących w nim jednostek i budowli obronnych, takich jak mury. Im wyższa wartość siły bojowej miasta, tym trudniej je zdobyć. O ile miasto nie jest wyjątkowo słabe lub atakująca je jednostka nie jest bardzo silna, potrzeba wielu tur, by je zdobyć.

Zajrzyj do rozdziału „Walka", by uzyskać więcej informacji o działaniach wojennych.

ATAKOWANIE MIASTA
By zaatakować miasto, rozkaż swojej jednostce walczącej w zwarciu wkroczyć na jego pole. Rozpocznie to walkę między wybraną jednostką a miastem, podczas której obie strony mogą odnieść obrażenia. Jeśli liczba punktów żywotności Twojej jednostki spadnie do zera, zostanie ona zniszczona. Jeśli liczba punktów żywotności miasta spadnie do zera, Twoja jednostka je zdobędzie.

ATAK JEDNOSTKAMI DYSTANSOWYMI
Choć możesz atakować i nękać miasto ostrzałem jednostek dystansowych, nie są one w stanie go zdobyć. W tym celu musisz wkroczyć do niego jednostką walczącą w zwarciu. Jednostki morskie i powietrzne również nie mogą zdobywać miast, choć są w stanie wyeliminować ich obronę.

Zapoznaj się z akapitami poświęconymi walce powietrznej i morskiej, by dowiedzieć się więcej.

OBRONA MIASTA
Jest wiele sposobów na zwiększenie potencjału obronnego miasta. Możesz na przykład „zgarnizonować" w nim silną jednostkę. Jednostka walcząca w zwarciu mocno zwiększy siłę obronną miasta, a jednostka dystansowa będzie mogła prowadzić ostrzał pobliskich jednostek wroga.

Możesz też wybudować mury, które zwiększą siłę miasta i pozwolą mu bombardować jednostki przeciwnika. Umieszczenie miasta na wzgórzu również zwiększa jego zdolności obronne.

Jednak niezależnie od tego, jak potężne jest miasto, w jego pobliżu powinny znajdować się dodatkowe jednostki bojowe. Ich zadaniem jest wspieranie miasta, atakowanie jednostek wroga i uniemożliwienie im okrążenia go, ponieważ okrążone miasto traci zdolność do leczenia.

Przejdź do akapitu poświęconego walce, by uzyskać więcej informacji.

PODBÓJ MIASTA
Gdy Twoja jednostka wkracza do wrogiego miasta, masz dwie możliwości: zniszczyć je lub zaanektować i uczynić częścią swojego imperium. Pamiętaj o tym, że z obie możliwości mogą wpłynąć na Twoje stosunki z innymi cywilizacjami.

NISZCZENIE MIASTA
Zniszczenie miasta usuwa je z gry. Na dobre. Wszystkie jego budowle, cuda oraz cała populacja przepadają. Zniszczenie miasta może poprawić Ci samopoczucie, lecz towarzyszą temu poważne konsekwencje dyplomatyczne. Zburzenie miasta sprawia, że Twoja kara za wojowniczość zostaje potrojona.

Niezniszczalne miasta
Nie możesz zniszczyć miasta założonego przez siebie. Poza tym nikt nie może zniszczyć stolicy innej cywilizacji ani miasta-państwa.

ANEKTOWANIE MIASTA
Jeśli anektujesz miasto, staje się ono częścią Twojego imperium. Masz nad nim pełną kontrolę, zupełnie jak nad miastami założonymi przez siebie. Wadą takiego rozwiązania jest zwiększenie Twojej kary za wojowniczość. W epoce klasycznej kara ta zwiększana jest nieznacznie, ponieważ w tych czasach wojna stanowiła część codziennego życia, za to w epoce przemysłowej wzrost kary jest większy, bo Twoje postępowanie jest postrzegane jako „niecywilizowane". Im wyższa kara za wojowniczość, tym mniejszym zaufaniem darzą Cię inne cywilizacje. Jeśli kara za wojowniczość osiągnie krytyczną wartość, Twoje imperium może zostać potępione, a nawet zaatakowane, więc dobrze przemyśl swoją decyzję.

ŻYWNOŚĆ, WODA I ROZWÓJ

Dostatek żywności i wody jest niezwykle ważnym czynnikiem w rozwoju cywilizacji. Pierwsi ludzie poświęcali niemal każdą chwilę na zdobywanie żywności dla siebie, swoich rodzin lub plemion – nie pozostawało im zbyt wiele czasu czy energii na ozdabianie jaskiń malunkami, wynajdowanie pisma czy odkrywanie mionów. Jednak wystarczy zapewnić ludziom nadwyżkę wody i żywności, a wszystko staje się możliwe.

MIASTA I ŻYWNOŚĆ
Miasto w każdej turze potrzebuje 2 jednostek żywności na obywatela, by jego populacji nie groził głód. Miasto pozyskuje żywność (oraz produkcję i złoto) poprzez przydzielanie obywateli do pracy na otaczających je polach. Miasto może korzystać z każdego terytorium, które znajduje się w obrębie trzech pól od jego centrum na terytorium danej cywilizacji i nie jest zajęte przez inne miasto.

Pozostawione samo sobie miasto wyznaczy zadanie zdobywania żywności tylu obywatelom, by zaspokoić swoje zapotrzebowanie. Jeśli żywności jest zbyt mało, populacja zaczyna głodować i kurczyć się aż do chwili, gdy miasto znowu jest w stanie się wyżywić.

RĘCZNE PRZYDZIELANIE OBYWATELI DO PRACY NA POLACH

Możesz samodzielnie przypisać obywateli miasta do pracy na konkretnych polach, dzięki czemu jesteś w stanie zmusić miasto do skoncentrowania wysiłków na żywności, by zwiększyć jego populację, lub na produkcji czy złocie. Przejdź do akapitu dotyczącego ekranu miasta, by dowiedzieć się więcej.

ŻYWNOŚĆ I UDOGODNIENIA

Żywność sprawia, że Twoi obywatele są najedzeni, a ich populacja się powiększa. Niestety, bez zapewniających zadowolenie udogodnień wzrost populacji będzie spowolniony bez względu na ilość dostarczanej żywności.

SKĄD BRAĆ WIĘCEJ ŻYWNOŚCI

Niektóre pola zapewniają więcej żywności niż pozostałe, więc miasta położone w ich pobliżu rozwijają się szybciej. Poza tym budowniczowie są w stanie ulepszać wiele typów pól za pomocą farm, które zwiększają ilość generowanej żywności.

NAJLEPSZE POLA Z ŻYWNOŚCIĄ

Zasoby dodatkowe
Pola z zasobami dodatkowymi dostarczają mnóstwo żywności, gdy budowniczy zbuduje na nich odpowiednie ulepszenie. Do zasobów tych należą banany, bydło, zwierzyna, ryby i pszenica. Zapoznaj się z akapitami poświęconymi budowniczym i zasobom, by uzyskać więcej informacji.

Oazy
Oazy to bogate źródła żywności, zwłaszcza w porównaniu z pustynią, na której się zazwyczaj znajdują.

Równiny zalewowe
Równiny zalewowe zapewniają mnóstwo żywności dzięki żyznym glebom nawożonym okresowymi powodziami.

Łąki i lasy deszczowe
Pola te także stanowią dobre źródło żywności.

Ulepszenia
Budowniczowie są w stanie zbudować farmy na niemal każdym występującym w grze typie pola, zwiększając w ten sposób ilość generowanej przez nie żywności.

BUDOWLE, CUDA I DOKTRYNY SPOŁECZNE

Niektóre budowle, cuda i doktryny wpływają na ilość żywności produkowanej przez miasto lub na ilość żywności, którą należy zgromadzić w jego „wiadrze miejskiego wzrostu", by doszło do rozrostu (zobacz niżej).

ROZROST MIASTA

W każdej turze mieszkańcy miasta gromadzą pewną ilość żywności z otaczających je terenów lub innych, opisanych wyżej źródeł. Mieszkańcy miasta mają pierwszeństwo w kolejce do tej żywności i wykorzystują 2 jednostki na każdy punkt populacji (więc miasto o wielkości 7 zużyje w każdej turze 14 jednostek żywności).

Wszelkie nadwyżki trafiają do tzw. „wiadra miejskiego wzrostu".

„WIADRO MIEJSKIEGO WZROSTU"

Wiadro miejskiego wzrostu zawiera nadwyżkę żywności produkowanej w każdej turze przez miasto. Gdy zapasy żywności osiągną pewien określony poziom, populacja miasta zwiększa się o 1. Wiadro zostaje wtedy opróżnione i cały proces rozpoczyna się od nowa. Ilość żywności potrzebnej do rozrostu miasta ulega znacznemu zwiększeniu w miarę wzrostu jego populacji.

Panel szczegółów miasta na ekranie miasta zawiera informację o liczbie tur pozostałych do rozrostu miasta. Pozycja „Żywność" na tym panelu wskazuje ile żywności w danej chwili produkuje miasto w każdej turze.

OSADNICY A PRODUKCJA ŻYWNOŚCI

Osadników produkować można tylko w miastach o rozmiarze 2 lub większym. Wraz z ukończeniem produkcji, populacja miasta zmniejsza się o 1.

TECHNOLOGIA

Technologia jest jednym z kół zamachowych cywilizacji. To postępy technologiczne w rolnictwie i rybołówstwie pozwoliły miastom wzrastać i rozkwitać. To postępy technologiczne w dziedzinie zbrojeń i budownictwa pozwoliły miastom stawić czoła zawistnym barbarzyńcom, gotowym kraść i plądrować. To postępy technologiczne w medycynie i w dziedzinie systemów sanitarnych powstrzymały kolejnego wielkiego wroga cywilizacji – epidemie.

Technologie zdobywasz, gromadząc naukę, która reprezentuje zaawansowanie naukowe Twojej cywilizacji. W każdej turze Twoja cywilizacja generuje pewną ilość nauki, którą możesz wykorzystać do prowadzenia badań naukowych. Opracowanie każdej technologii kosztuje określoną ilość nauki. Im więcej nauki generujesz w każdej turze, tym krócej trwa prowadzenie badań nad technologiami.

TECHNOLOGIA I NAUKA

W *Civilization VI* każda pozyskana technologia daje dostęp do zaawansowanej jednostki, budowli, zasobu lub cudu, a także zapewnia inne konkretne korzyści, dzięki czemu Twoja cywilizacja staje się o wiele potężniejsza.

Technologie zdobywasz, gromadząc naukę, która reprezentuje zaawansowanie naukowe Twojej cywilizacji. W każdej turze Twoja cywilizacja generuje pewną ilość nauki, która jest dodawana do ogólnej puli. Opracowanie technologii kosztuje określoną ilość nauki.
Gdy zgromadzisz wymaganą ilość nauki, zdobywasz wybraną technologię.
Wraz ze zdobyciem nowej technologii następuje opróżnienie puli nauki Twojej cywilizacji, więc aby opracować kolejną technologię, musisz rozpocząć gromadzenie nauki od nowa.

SKĄD SIĘ BIERZE NAUKA?

Głównym źródłem nauki są Twoi obywatele (populacja Twoich miast). Co turę zyskujesz stałą jej ilość równą łącznej populacji wszystkich należących do Ciebie miast. Im większe miasta, tym więcej generowanej nauki. Poza nauką zdobywaną dzięki populacji otrzymujesz 3 punkty, które generuje Twój pałac. Możesz zdobyć dodatkową naukę, wznosząc odpowiednie budowle i cuda lub wprowadzając pewne doktryny.

PRZYŚPIESZENIE GENEROWANIA NAUKI I PROWADZENIA BADAŃ

Poniżej znajdziesz sposoby przyśpieszenia prowadzenia badań (lub zdobywania technologii).

Wioski plemienne

Niektóre wioski plemienne dadzą Ci nową technologię. Nie jest to nic pewnego, ale to jeszcze jeden dobry powód, by odszukać je przed innymi graczami.

Handel

Szlaki handlowe mogą być źródłem nauki, jeśli prowadzą do naukowych miast-państw lub do miast innych cywilizacji, w których znajdują się kampusy.

Dzielnice i budowle

W każdym mieście możesz wznieść kampus, a w nim budowle, które zwiększają ilość pozyskiwanej nauki. Przykładem takiej budowli jest biblioteka, która zapewnia +2 nauki i jeden punkt wielkiego naukowca na turę oraz pozwala na zatrudnienie naukowca (przejdź do akapitów poświęconych specjalistom, by dowiedzieć się o nich więcej).

Cuda

Wiele cudów przyśpieszy rozwój naukowy Twojej cywilizacji. Wielka Biblioteka daje +2 do nauki na turę oraz darmowe przyśpieszenie wszystkich technologii starożytności i epoki klasycznej. Zajrzyj do sekcji o cudach w Civilopedii, by dowiedzieć się więcej.

Wielki naukowiec

Pozyskany wielki naukowiec może zaoferować wiele różnych premii naukowych – wszystko zależy od tego, którego z nich zdobędziesz. Na przykład Albert Einstein zapewnia przyśpieszenie jednej losowej technologii epoki współczesnej lub epoki atomu oraz daje +4 nauki za każdy należący do Ciebie uniwersytet.

Doktryny

Wiele doktryn dostępnych w grze daje dodatkową naukę, gdy przypiszesz je do swojego ustroju. Na przykład doktryna badań wojskowych daje +1 nauki za każdą akademię wojskową i port morski.

WYBÓR TECHNOLOGII DO BADAŃ

Po zbudowaniu pierwszego miasta pojawi się menu wyboru celu badań, w którym musisz wybrać interesującą Cię technologię. Z czasem zdobędziesz dość nauki, by opracować tę technologię, i menu wyboru celu badań pojawi się ponownie, zmuszając Cię do wyboru kolejnej technologii. Jest ponad 65 technologii, które możesz zbadać – po zdobyciu wszystkich możesz rozpocząć zgłębianie „technologii przyszłości", które zwiększają Twój wynik punktowy.

MENU WYBORU BADAŃ

Gdy musisz wybrać nową technologię, przy lewej krawędzi ekranu pojawia się menu wyboru badań. Na jego szczycie wyświetlona jest technologia, którą właśnie udało Ci się poznać. Pod spodem znajduje się przycisk „Otwórz drzewo technologii" (więcej o nim poniżej), a jeszcze niżej lista aktualnie dostępnych technologii. Każdej z nich towarzyszy liczba tur potrzebnych do jej poznania, jak również ikony różnych budowli, ulepszeń, cudów itp., które zostaną udostępnione wraz z opracowaniem technologii. Możesz przesunąć kursor myszy nad ikonę lub technologię, by dowiedzieć się o niej więcej.

Kliknij technologię, by zacząć ją badać. Menu wyboru celu badań zniknie, a w górnym lewym rogu ekranu pojawi się się duża ikona reprezentująca aktualny obiekt badań i czas pozostały do ich ukończenia.

ZMIANA CELU BADAŃ

W każdym momencie możesz zmienić technologię, nad którą prowadzisz badania. Aby to zrobić, kliknij ikonę aktualnie opracowywanej technologii w lewym górnym rogu ekranu. Ponownie pojawi się menu wyboru celu badań, w którym możesz wybrać dowolną z dostępnych technologii. Później możesz wrócić do badań nad poprzednią technologią – nauka i tury, które na nią przeznaczono, nie przepadają.

KTÓRE TECHNOLOGIE SĄ DOSTĘPNE

Na początku rozgrywki dostępnych jest tylko kilka technologii, takich jak hodowla zwierząt, astrologia, garncarstwo, górnictwo i żegluga. Każda z pozostałych będzie dostępna dopiero po wynalezieniu jednej lub większej liczby innych technologii. Gdy poznasz już wymagane technologie, nowo dostępne pojawią się w menu wyboru celu badań.

Na przykład rozpoczęcie badań nad irygacją i pismem wymaga znajomości garncarstwa. Gdy opanujesz technologię garncarstwa, zniknie ona z menu wyboru celu badań (ponieważ już ją znasz), a dodane zostaną irygacja i pismo.

Niektóre technologie wymagają znajomości 2 lub 3 innych technologii. Pojawią się one na liście dopiero po wynalezieniu wszystkich wymaganych technologii.

POTĘŻNE DRZEWO TECHNOLOGII

Dzięki wspaniałemu drzewu technologii możesz zobaczyć, jak działają ważne elementy gry. Widać w nim wszystkie dostępne technologie, pokazane są też zależności między nimi. Możesz kliknąć jakąś technologię, aby Twoja cywilizacja rozpoczęła jej badanie – jeśli nie posiadasz wymaganych przez nią technologii, zostaną one wynalezione w pierwszej kolejności. Drzewo technologii wyznaczy najszybszą drogę do wskazanej technologii, a badania nad niezbędnymi prekursorami będą prowadzone w kolejności, w jakiej są wyświetlane.

Do drzewa technologii można dostać się za pośrednictwem menu wyboru celu badań lub wciskając klawisz **T**.

ZWYCIĘSTWO NAUKOWE

Gdy opracujesz wystarczającą liczbę technologii, uzyskasz możliwość skonstruowania serii rakiet kosmicznych, których kulminacją będzie kolonia na Marsie. Jeśli uda Ci się tego dokonać, nim któraś z pozostałych cywilizacji osiągnie którekolwiek ze zwycięstw, zdobędziesz zwycięstwo naukowe.

Zajrzyj do rozdziału „Zwycięstwo i porażka", by dowiedzieć się więcej o różnych ścieżkach prowadzących do zwycięstwa w *Civilization VI*.

KULTURA

Kultura jest miarą oddania Twojej cywilizacji wszelkim dziedzinom sztuki i humanizmu – poczynając od malunków naskalnych po głowy Tiki. W grze kultura pozwala na poruszanie się po drzewie idei i odblokowywanie nowych doktryn i ustrojów.
Za jej pomocą poszerzasz też granice swego imperium. Im więcej generujesz kultury, tym szybciej powiększa się Twoje terytorium.

Co zaś najważniejsze, pozwala ona również osiągnąć jeden z rodzajów zwycięstwa.

IDEE I KULTURA

W *Civilization VI* każda idea, którą zdobędziesz, zapewnia Twojej cywilizacji dostęp do doktryn lub ustrojów, a także nowych budowli, dzielnic i elementów dyplomacji.

Podobnie jak w przypadku drzewa technologii i nauki, idee zdobywasz, gromadząc kulturę. W każdej turze Twoja cywilizacja zdobywa pewną jej ilość, która dodawana jest do ogólnej puli. Idee mają też swój koszt w kulturze. Gdy zbierzesz jej odpowiednio dużo, odblokowujesz wybraną ideę. Pula ulega wówczas opróżnieniu i zaczynasz gromadzić kulturę od nowa.

SKĄD BIERZE SIĘ KULTURA?

Podobnie jak inne przychody, kultura również może pochodzić z wielu różnych źródeł:

Budowle i dzielnice
Pałac i pomnik to tylko początek listy różnych budowli i dzielnic, które zwiększają ilość kultury zyskiwanej przez miasta. Na przykład w dzielnicy kulturalnej można wznieść wiele budowli generujących kulturę.

Cuda
Wiele cudów zapewnia kulturę Twoim miastom.

Doktryny
Niektóre doktryny, jak na przykład konfederacja handlowa, zwiększają ilość pozyskiwanej kultury.

Umiejętności przywódcy
Niektórzy przywódcy, jak na przykład Piotr Wielki czy Gorgo, dysponują specjalnymi umiejętnościami, które pozwalają im na szybszy start w wyścigu do zwycięstwa kulturowego.

Cuda natury
Kilka cudów natury zapewnia kulturę.

Miasta-państwa
Wszystkie kulturowe miasta-państwa zapewniają kulturę, gdy wyśle się do nich emisariuszy.

Wierzenia
Wiele wierzeń zwiększa ilość pozyskiwanej kultury.

Szlaki handlowe
Wymiana handlowa z cywilizacją, która posiada dzielnicę kulturalną, daje kulturę.

WYBÓR IDEI DO BADAŃ

Gdy zgromadzisz wystarczającą ilość kultury, by ukończyć badania nad swoją pierwszą ideą, pojawi się menu wyboru idei. Musisz wybrać tę, nad którą chcesz prowadzić badania. W końcu zgromadzisz dość kultury, by poznać tę ideę, i menu wyboru pojawi się ponownie, a Ty kolejny raz staniesz przed koniecznością wskazania idei, którą chcesz zgłębić. W grze występuje wiele idei – gdy poznasz je wszystkie, uzyskasz możliwość zajęcia się globalizacją i mediami społecznościowymi, których odkrycie zwiększy Twój wynik punktowy.

MENU WYBORU IDEI

Gdy musisz wybrać nową ideę, przy lewej krawędzi ekranu pojawia się menu wyboru idei. Na jego szczycie wyświetlona jest idea, którą właśnie udało Ci się poznać (pierwszą dostępną ideą jest kodeks prawny). Pod spodem znajduje się przycisk „Otwórz drzewo idei" (więcej o nim poniżej), a jeszcze niżej lista aktualnie dostępnych idei. Każdej z nich towarzyszy liczba tur potrzebnych do jej poznania, jak również ikony różnych ustrojów, doktryn, budowli itp., które zostaną udostępnione wraz z opracowaniem idei. Możesz przesunąć kursor myszy nad ikonę lub ideę, by dowiedzieć się o niej więcej.

Kliknij ideę, by zacząć nad nią badania. Menu wyboru idei zniknie, a w górnym lewym rogu ekranu pojawi się się duża ikona reprezentująca aktualnie zgłębianą ideę i czas pozostały do jej ukończenia.

ZMIANA ZGŁĘBIANEJ IDEI

W każdym momencie możesz zmienić ideę, nad którą prowadzisz badania. Aby to zrobić, kliknij ikonę aktualnie opracowywanej idei w lewym górnym rogu ekranu. Ponownie pojawi się menu wyboru idei, w którym możesz wybrać dowolną z dostępnych idei. Później możesz wrócić do badań nad poprzednią ideą – kultura i tury, które na nią przeznaczono, nie przepadają.

KTÓRE IDEE SĄ DOSTĘPNE

Na początku rozgrywki dostępna jest tylko jedna idea. Każda z pozostałych będzie dostępna dopiero po wynalezieniu jednej lub większej liczby innych. Gdy poznasz już wymagane idee, nowo dostępne pojawią się w menu wyboru celu badań.

Na przykład idee wczesnego imperium i mistycyzmu wymagają znajomości handlu zagranicznego. Jeśli poznasz ideę handlu zagranicznego, zostanie ona usunięta z menu wyboru idei (ponieważ już ją znasz), a dodane zostaną idee wczesnego imperium i mistycyzmu.

Niektóre idee wymagają wcześniejszej znajomości 2 lub 3 idei. Nie pojawią się one w menu wyboru, póki nie spełnisz ich wymagań.

POTĘŻNE DRZEWO IDEI

Dzięki wspaniałemu drzewu idei możesz zobaczyć, jak działają ważne elementy gry. Widać w nim wszystkie występujące w grze idee. Pokazane są też zależności między nimi. Możesz kliknąć jedną z nich, by Twoja cywilizacja rozpoczęła nad nią badania – jeśli nie posiadasz wymaganych przez nią idei, zostaną one opracowane w pierwszej kolejności. Drzewo idei wyznaczy najszybszą drogę do wskazanej idei, zaś badania nad niezbędnymi prekursorami będą prowadzone w kolejności ich wyświetlania.

Do drzewa idei można dostać się za pośrednictwem menu wyboru idei lub wciskając klawisz **C**.

ZWYCIĘSTWO KULTUROWE

Jeśli chcesz uczynić swoją cywilizację kulturalnym centrum świata, ten rodzaj zwycięstwa jest właśnie dla Ciebie. Pierwsza cywilizacja, która będzie mieć więcej turystów zagranicznych niż liczba turystów krajowych każdej z pozostałych, osiągnie zwycięstwo kulturowe.

Turystyka jest generowana przez szlaki handlowe, wspólne (lub konfliktujące) ustroje późnych faz gry, otwarte granice, wielkie dzieła oraz relikwie znajdujące się w posiadaniu Twojej cywilizacji, dzielnice świątynne, parki narodowe, artefakty i cuda.

Zajrzyj do rozdziału „Zwycięstwo i porażka", by dowiedzieć się więcej o różnych ścieżkach prowadzących do zwycięstwa w *Civilization VI*.

BUDOWNICZOWIE I ULEPSZENIA

Budowniczowie to kobiety i mężczyźni, którzy wznoszą Twoje imperium. Karczują lasy i dżungle, by zbudować na ich miejscu farmy zapewniające żywność Twoim miastom. Drążą kopalnie, z których wydobywane jest cenne złoto i wytrzymałe żelazo. Choć nie mają wartości bojowej, są niezastąpieni.

Ulepszenia budowniczych mogą zwiększyć ilość produkcji, złota i żywności dostarczanych z należących do Ciebie pól. Zapewniają też dostęp do specjalnych premii oferowanych przez niektóre zasoby. Jeśli zaniedbasz ulepszanie swojego terytorium, Twoje imperium niemal na pewno padnie ofiarą lepiej zorganizowanych cywilizacji.

TWORZENIE BUDOWNICZYCH

Budowniczowie są tworzeni w miastach tak jak pozostałe jednostki.

BUDOWNICZOWIE A WALKA

Budowniczowie są jednostkami cywilnymi. Gdy wroga jednostka wkroczy na ich pole, zostają przejęci (nie zdobywają wtedy doświadczenia ani awansów). Nie mogą zaatakować czy też zranić innych jednostek, więc dobrym pomysłem jest zapewnienie im eskorty jednostek bojowych, gdy przebywają na niebezpiecznym obszarze.

PANEL AKCJI BUDOWNICZEGO

Gdy aktywny budowniczy znajdzie się w miejscu, w którym może czegoś dokonać – na przykład zbudować ulepszenie czy oczyścić teren – pojawia panel akcji budowniczego. Są na nim pokazane wszystkie dostępne w danym miejscu możliwości działania. Kliknij wybraną akcję, by nakazać budowniczemu rozpoczęcie pracy. Efekt widoczny jest natychmiast, jednak każdy budowniczy dysponuje ograniczonym potencjałem budowlanym (wyświetlanym w panelu akcji) – po jego wykorzystaniu opuszcza grę.

OCZYSZCZANIE TERENU

Opracowanie technologii górnictwa pozwala budowniczym usuwać las. Po zdobyciu technologii obróbki brązu budowniczowie mogą usuwać las deszczowy. Gdy opanujesz irygację, budowniczowie będą też w stanie osuszać mokradła.

Pamiętaj, że choć oczyszczanie pól wokół miast w celu uzyskania dostępu do zasobów może być opłacalne, to pozostawienie części terenu w jego pierwotnej postaci również może się wiązać z pewnymi korzyściami. Przejdź do rozdziału poświęconego terenom, by dowiedzieć się więcej.

BUDOWA DRÓG

Budowniczowie nie tworzą dróg. Drogi budowane są przez kupców w celu stworzenia szlaków handlowych łączących miasta lub inżynierów wojskowych w późniejszej fazie gry. Mogą być budowane praktycznie wszędzie oprócz gór, cudów natury, lodu i wody (pól z oceanem, jeziorem i wybrzeżem). Drogi można budować na polach z zasobami i usprawnieniami. Współdziałają z istniejącymi ulepszeniami, cudami itd.

Przejdź do akapitu poświęconego drogom, by uzyskać więcej informacji na ich temat.

TWORZENIE ULEPSZEŃ

Gdy cywilizacja pozna odpowiednie technologie, budowniczowie mogą budować ulepszenia.

GDZIE MOŻNA BUDOWAĆ ULEPSZENIA

Ulepszenia można tworzyć tylko na odpowiednich polach. Nie zbudujesz na przykład farmy na lodzie ani nie otworzysz kopalni na polu z bydłem. Panel akcji budowniczych wyświetla tylko te ulepszenia, których technologię opracowała już Twoja cywilizacja i które można usytuować na polu zajmowanym w danej chwili przez budowniczego.

Lądowisko
To nowoczesne ulepszenie można umieścić na każdym polu bez wzgórz po opracowaniu technologii lotu. Lądowisko wybudować mogą wyłącznie inżynierowie wojskowi. Zapewnia dwa miejsca na samoloty.

Obóz
Obozy wymagają opracowania technologii hodowli zwierząt. Można je budować na polach ze zwierzyną, futrami, kością słoniową i truflami, by zwiększyć generowaną przez nie ilość złota.

Farma
Farmy to najwcześniej dostępne i najczęściej budowane ulepszenie. Wszystkie cywilizacje rozpoczynają grę ze znajomością rolnictwa. Farmy można umieszczać na równinach i łąkach lub na polach z ryżem czy pszenicą.

Łodzie rybackie
Po opracowaniu technologii żeglugi łodzie rybackie mogą być umieszczane na polach z wielorybami, rybami, krabami i perłami.

Fort
Fort jest specjalnym ulepszeniem wznoszonym przez inżynierów wojskowych po opracowaniu taktyki oblężniczej lub (jako fort rzymski) przez rzymskie legiony po odkryciu technologii obróbki żelaza. Zapewnia ochronę jednostkom bojowym walczącym zza jego murów. Można go umieszczać tylko na przyjaznym lub neutralnym polu. Może stanąć na dowolnym zasobie lub typie terenu, ale postawienie go na innym ulepszeniu usuwa je. Fort zostaje zniszczony, gdy wroga jednostka wkroczy do niego lub gdy teren przejmie inna cywilizacja.

Tartak
Tartaki zwiększają potencjał produkcyjny pól z lasem o 1, nie niszcząc przy tym lasu. Wybudowanie tartaku w sąsiedztwie rzeki zwiększa produkcję o kolejny punkt. Dostęp do tego ulepszenia odblokowuje się po opracowaniu mechaniki.

Kopalnia
Możliwość budowania kopalni uzyskasz po opracowaniu technologii górnictwa. Kopalnie wykorzystywane są do zwiększania dochodów płynących z wielu rodzajów pól. Można je umieszczać na wzgórzach lub polach z mineralnymi zasobami luksusowymi i zasobami strategicznymi.

Szyb naftowy i morska platforma wiertnicza
Szyby naftowe i morskie platformy wiertnicze to nowoczesne ulepszenia pól z ropą, które zwiększają ich potencjał produkcyjny o 2.

Pastwisko
Ulepszenie odblokowywane dzięki opracowaniu technologii hodowli zwierząt. Można je budować na polach z bydłem, końmi i owcami, by zwiększyć ich potencjał produkcyjny o 1.

Plantacja
Ulepszenie to odblokowywane jest dzięki technologii irygacji. Można je budować na polach z bananami, cytrusami, kakao, kawą, bawełną, barwnikami, kadzidłem, jedwabiem, przyprawami, cukrem, herbatą, tytoniem i winem, by zwiększyć ich potencjał produkcyjny o 1.

Kamieniołom
Po opracowaniu technologii górnictwa możesz budować kamieniołomy na polach z zasobami gipsu lub kamieni, by zwiększyć ich potencjał produkcyjny o 1.

Nadmorski kurort
Nadmorski kurort można budować na łąkach, równinach i pustyniach, na których nie ma wzgórz, po opracowaniu technologii radia. Muszą to być pola wybrzeża o atrakcyjności 2 lub większej. Pola z kurortami zapewniają złoto i turystykę równą ich atrakcyjności.

PLĄDROWANIE DRÓG I ULEPSZEŃ

Niektóre jednostki mogą plądrować drogi, budowle i ulepszenia, czyniąc je chwilowo bezużytecznymi – nie dostarczają zasobów, nie zapewniają premii do ruchu itd. Jednostka może nawet splądrować drogi należące do własnej cywilizacji (zwykle po to, by nie mogła z nich korzystać inna cywilizacja).

NAGRODY ZA PLĄDROWANIE

Jednostka plądrująca ulepszenie może uzyskać łupy, których rodzaj zależy od typu zaatakowanego ulepszenia. Wielkość korzyści z plądrowania zależy od szybkości gry oraz epoki.

NAPRAWA DRÓG I ULEPSZEŃ

Budowniczy jest w stanie naprawić splądrowaną drogę lub ulepszenie.
Naprawa trwa jedną turę i nie zmniejsza potencjału budowlanego jednostki.

LISTA AKCJI BUDOWNICZEGO

Budowa farmy: Tworzy farmę ulepszającą aktualne pole. Farmy zwiększają produkcję żywności pola. Niektóre zasoby, jak pszenica, wykorzystać można tylko za pośrednictwem farm.

Budowa kopalni: Tworzy na aktualnym polu kopalnię, by zwiększyć jego produkcję. Niektóre zasoby, jak żelazo czy diamenty, wydobyć można wyłącznie przy użyciu kopalni.

Budowa tartaku: Tworzy tartak na aktualnym polu z lasem. Tartaki zapewniają dodatkową produkcję.

Budowa pastwiska: Tworzy na zajmowanym polu pastwisko, które daje dostęp do zasobów takich jak konie i bydło.

Budowa obozu: Tworzy na zajmowanym polu obóz, który daje dostęp do zasobów takich jak futra i zwierzyna.

Budowa plantacji: Tworzy na aktualnym polu plantację. Plantacje są konieczne, by uzyskać dostęp do wielu zasobów luksusowych.

Budowa kamieniołomu: Tworzy na aktualnym polu kamieniołom. Kamieniołom wymagany jest, by uzyskać dostęp do zasobów marmuru.

Budowa szybu naftowego: Tworzy na aktualnym polu szyb naftowy, konieczny, by uzyskać dostęp do zasobów ropy.

Usunięcie lasu deszczowego: Wydaje polecenie budowniczemu, by usunął las deszczowy z pola, na którym się właśnie znajduje. Wraz z lasem deszczowym przepadają wszystkie zapewniane przez niego korzyści.

Usunięcie lasu: Wydaje polecenie budowniczemu, by usunął las z pola, na którym się właśnie znajduje. Wraz z lasem przepadają wszystkie zapewniane przez niego korzyści.

Usunięcie mokradeł: Wydaje polecenie budowniczemu, by osuszył mokradła na polu, które zajmuje.

Naprawa: Naprawia wszystkie szkody spowodowane przez plądrującą jednostkę. Ulepszenia i zasoby na splądrowanym polu są niedostępne do chwili ich naprawienia.

Usunięcie jednostki: Nieodwracalnie usuwa aktywną jednostkę i daje w zamian niewielką ilość złota.

LISTA AKCJI INŻYNIERA WOJSKOWEGO

Budowa drogi: Tworzy na aktualnym polu drogę. Drogi można budować na każdym polu umożliwiającym ruch.

Budowa lądowiska: Tworzy lądowisko, które zapewnia miejsca na samoloty.

Budowa fortu: Tworzy fort, który zapewnia ochronę podczas walki.

USTROJE

Ustroje pozwalają Ci dostosować wybraną cywilizację do swojego stylu gry, oferując różne kombinacje miejsc na wiele typów doktryn społecznych, a także unikalne premie. Doktrynę danego rodzaju (militarną, ekonomiczną czy dyplomatyczną) można umieścić wyłącznie w przeznaczonym na nią miejscu. Zasada ta nie obowiązuje jedynie w przypadku miejsc na dziką kartę, w których mogą znaleźć się doktryny dowolnego typu, np. związane z wielkimi ludźmi.

Ustroje odblokowywane są przy pomocy drzewa idei i będą ulegać zmianie wraz z upływem czasu. Początkowo dysponujesz prostym ustrojem z niewielką liczbą miejsc, w późniejszych epokach odblokowane zostaną jednak kolejne miejsca i różne ich kombinacje. Co więcej, każdy z ustrojów posiada też własną specjalną premię: aktywna teokracja pozwala na przykład kupować jednostki lądowe za zebraną wiarę i obniża koszt zakupów, które wymagają wydania tego zasobu.

Wszystkie ustroje posiadają także premię za spuściznę odblokowywaną, kiedy pozostają aktywne w Twoim imperium przez określoną liczbę tur. Jeśli na przykład w państwie panował niegdyś ustrój teokratyczny, otrzymasz premię za spuściznę w postaci obniżki kosztu zakupów za wiarę w wysokości zależnej od tego, jak długo ta forma rządów była aktywna.

Zmiany ustroju możesz dokonać w każdej chwili, wymaga to jednak zapłacenia odpowiedniego kosztu w złocie. Działanie to jest darmowe tylko w tej samej turze, w której odblokowano ideę. Jeśli natomiast w ramach takiej zmiany postanowisz powrócić do ustroju, który obowiązywał już kiedyś w Twojej cywilizacji, w mieście zapanuje anarchia, co oznacza utratę przychodów i premii ustrojowych na pewną liczbę tur.

Wybrany ustrój ma wpływ na liczbę dostępnych miejsc na doktryny społeczne.
Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, zajrzyj do kolejnego rozdziału.

DOKTRYNY SPOŁECZNE

Doktryny społeczne odzwierciedlają sposób, w jaki rządzisz swoimi ludźmi. Będziesz autorytarnym władcą, który poświęci wolność obywateli, aby uzyskać wzrost produktywności? Zorganizujesz swoją cywilizację tak, by dysponowała silną armią? A może skupisz wysiłki na rozwoju kultury i poszerzaniu granic? Podążysz ścieżką monarchii czy demokracji?

Doktryny społeczne mają ważny wpływ na rozgrywkę. Niektóre zwiększają wydajność produkcyjną miast, inne zwiększają dochody, a jeszcze inne wspierają rozwój potęgi wojskowej. Nie istnieje jedna słuszna ścieżka, a wyboru należy dokonywać zależnie od panujących okoliczności lub osobistych preferencji. Wypróbuj różne możliwości i znajdź ulubione rozwiązania.

Istnieją 4 rodzaje doktryn. Każdą z nich można umieścić w odpowiadającym jej miejscu danego ustroju. Zapewnia to wspomniane wcześniej korzyści i usprawni Twoją grę.

ZDOBYWANIE DOKTRYN SPOŁECZNYCH

Doktryny społeczne możesz zacząć przyjmować, gdy zdobędziesz dość kultury, aby odblokować swój pierwszy ustrój. One same odblokowywane będą w miarę postępów na drzewie idei, zaś zmiana ustroju pozwoli Ci na tworzenie różnych ich kombinacji, dopasowując je do Twojego stylu gry.

Za każdym razem, gdy odblokujesz na drzewie idei nowy ustrój lub doktrynę, będziesz mieć możliwość darmowej zmiany miejsc lub panującego aktualnie ustroju. W innym wypadku, aby czegoś takiego dokonać, trzeba będzie ponieść koszty.

TYPY DOKTRYN SPOŁECZNYCH

Istnieją 4 różne typy doktryn, z których każdy związany jest z innym rodzajem ustroju. Doktryny należy umieszczać w ustroju w wolnym miejscu odpowiadającym typowi doktryny. Miejsce na dziką kartę może zająć doktryna dowolnego rodzaju.

Wojskowe: Te doktryny najlepiej przysłużą się graczom, którzy pragną mieć silne wojska lądowe i morskie.

Gospodarcze: Doktryny tego rodzaju przydają się do zwiększenia wszelakich przychodów, czy to przez podwyższanie dzielnicowych premii za sąsiedztwo, czy też redukcję kosztów utrzymania.

Dyplomatyczne: Doktryny przydatne dla graczy pragnących budować silne relacje. Pomagają wzmacniać więzi z miastami-państwami lub zwiększają skuteczność operacji szpiegowskich.

Dzika karta: Tego typu doktryny przyspieszają otrzymywanie wielkich ludzi.

RELIGIA

W *Civilization VI* po raz kolejny pojawiła się religia. Choć ogólne założenia jej systemu są podobne do tych z poprzednich części serii, tym razem od wyborów religijnych zależeć będzie jeszcze więcej. Dzięki wprowadzeniu do rozgrywki zupełnie nowego zwycięstwa religijnego oraz walki teologicznej masz do dyspozycji nowe, ekscytujące narzędzia służące rozprzestrzenianiu swoich wierzeń na inne miasta oraz cywilizacje.

GROMADZENIE WIARY

Wiara jest w grze walutą religijną i można ją zdobywać na wiele różnych sposobów. Pomagają w tym m.in.:

Umiejętności przywódców i cywilizacji: Pewni przywódcy oraz cywilizacje posiadają specjalne zdolności zapewniające przychód wiary ze źródeł, które standardowo go nie zapewniają.

Doktryny społeczne: Wybór określonych doktryn może być źródłem pasywnego przychodu wiary.

Miasta-państwa: Współpraca z religijnymi miastami-państwami pozwoli gromadzić wiarę szybciej.

Świat: Niektóre wioski plemienne zapewniają jednorazowe premie wiary po zbadaniu, natomiast cuda natury mogą zapewniać stałe przychody tego zasobu.

Budowle: Tworzenie dzielnic świątynnych oraz budowli religijnych (takich jak kaplice czy świątynie) to oczywisty sposób na zwiększenie przyrostu wiary.

PANTEONY

Po zgromadzeniu odpowiedniej ilości wiary staniesz przed możliwością założenia panteonu, czyli prekursora religii, którą będzie można stworzyć w dalszej części rozgrywki. Wybór panteonu zależy od krótko- oraz długoterminowych celów Twojej cywilizacji i stanowi pierwszy krok w kierunku założenia religii.

WIELCY PROROCY

W *Civilization VI* założenie religii staje się możliwe po zdobyciu (lub zakupieniu) wielkiego proroka. Budowle religijne będą gromadziły punkty wielkiego proroka niezbędne do nabycia tej unikalnej jednostki, a kiedy wejdziesz już w jej posiadanie, kolejnym krokiem będzie wysłanie jej do swojej dzielnicy świątynnej i założenie religii. Wielkiego proroka można również zdobyć dzięki Stonehenge.

ZAKŁADANIE RELIGII

Po założeniu religii staniesz przed możliwością wyboru jej nazwy oraz symbolizującej ją ikony. Możesz wybrać jedną z wiar historycznych lub stworzyć własną!

Na nowo stworzoną religię składały się będą dwa wierzenia: wierzenie wyznawców oraz jedno z trzech wierzeń dodatkowych, które możesz dopasować do swojego stylu gry. Gdy już założysz religię, wszystkie należące do Ciebie miasta z dzielnicami świątynnymi zostaną na nią nawrócone.

Wszystkie zbudowane później dzielnice świątynne również automatycznie przyjmą Twoją religię.

Uwaga: W grze może powstać maksymalnie 7 religii. Postaraj się założyć własną, nim będzie za późno!

JEDNOSTKI RELIGIJNE

Istnieją trzy „bojowe" jednostki religijne: misjonarze, apostołowie oraz inkwizytorzy. Zakupisz je w miastach, wykorzystując w tym celu wiarę, i przyjmą one religię panującą w mieście, w którym zostały zwerbowane.

Misjonarzy można zatrudniać w dowolnym mieście z kaplicą. Posiadają oni zdolność szerzenia Twojej religii w centrum miasta, w którego sąsiedztwie się znajdują.

Apostołów można zatrudniać w każdym mieście ze świątynią i są oni silniejsi niż misjonarze. Poza tym, że mogą szerzyć Twoją religię w większej liczbie miast (a przy okazji usuwać religie innych graczy!), każdy z nich dysponuje wyjątkową cechą, która czyni go w pewnym zakresie naprawdę potężnym – mogą to być na przykład umiejętności lecznicze lub większa liczba punktów potencjału szerzenia religii. Co więcej, apostołowie mogą toczyć z wrogimi misjonarzami i apostołami walki teologiczne, które stanowią najlepszą metodę obrony przed graczami pragnącymi szerzyć na mapie własną religię.

Inkwizytorzy to jednostki specjalne, które doskonale nadają się do obrony własnego terytorium przed innymi religiami. Zdobywa się ich po rozpoczęciu inkwizycji przy użyciu jednostki apostoła.

MIASTA-PAŃSTWA

Miasta-państwa w *Civilization VI* to pomniejsze byty polityczne, które nie są w stanie wygrać gry, ponieważ z Tobą nie konkurują, lecz mogą Ci znacznie pomóc albo utrudnić drogę do zwycięstwa. Istnieje kilka dostępnych sposobów interakcji z nimi: z miastem-państwem możesz się na przykład zaprzyjaźnić i zyskać w ten sposób szereg korzyści. Możesz je zignorować, by skupić się na większych i ważniejszych przeciwnikach. Możesz je też podbić i ograbić. Wybór należy do Ciebie.

RODZAJE MIAST-PAŃSTW

Istnieje sześć różnych rodzajów miast-państw. Zaprzyjaźnienie lub sprzymierzenie się z każdym z nich zapewnia odmienne korzyści.

HANDLOWE

Handlowe miasto-państwo daje Twojej cywilizacji złoto.

RELIGIJNE

Religijne miasto-państwo zapewnia cywilizacji wiarę.

MILITARNE

Militarne miasto-państwo dostarcza produkcji dla Twojej armii.

NAUKOWE

Naukowe miasto-państwo daje Twojej cywilizacji naukę.

KULTUROWE

Kulturowe miasto-państwo może pomóc w rozwoju Twojej kultury.

PRZEMYSŁOWE

Przemysłowe miasto-państwo zapewnia produkcję.

KONTAKT Z MIASTAMI-PAŃSTWAMI

Aby skontaktować się z miastem-państwem, musisz je najpierw znaleźć. Gdy któraś z Twoich jednostek się na nie natknie, otrzymasz informację na temat tego, do jakiego rodzaju należy miejscowość (szczegóły wyżej), a często także podarunek (co stanowi mocny argument przemawiający za eksploracją świata!).

Po spotkaniu miasta-państwa możliwe stanie się wykonywanie dla niego misji (szczegóły poniżej). Jeżeli postanowisz skontaktować się z miastem-państwem, kliknij je lub skorzystaj z panelu dyplomacji.

EMISARIUSZE

Premie, jakie zdobywasz od miasta-państwa, zależą od liczby wysłanych do niego emisariuszy.

Po otrzymaniu emisariusza możesz zdecydować, do którego miasta-państwa chcesz go wysłać. Gdy masz wielu emisariuszy, możesz dzielić ich między miastami według uznania. Co więcej, możesz nawet wysłać ich do miasta-państwa, z którym prowadzisz wojnę (o ile nie została ona wypowiedziana przez Ciebie), zmieniając jego nastawienie w trakcie konfliktu.

Bezpośrednie wypowiedzenie wojny miastu-państwu usuwa z niego wszystkich Twoich emisariuszy. W innym wypadku pozostają oni tam na stałe. Emisariusze w miastach-państwach widoczni są dla wszystkich graczy, a umieszczanie ich tam może mieć swoje konsekwencje dyplomatyczne.

Otrzymywane premie zależą od liczby posiadanych w mieście emisariuszy – nie mają na nie wpływu przebywający tam wysłannicy innych cywilizacji. Wszystkie miasta-państwa danego typu zapewniają takie same premie. Ulegają one też kumulacji, więc jeśli gracz będzie umieszczał w mieście-państwie jednego emisariusza za drugim, premia będzie dodawana do dotychczasowych.

Zdobywanie emisariuszy możliwe jest na trzy sposoby:

Idee

Opracowanie niektórych idei – szczególnie tych znajdujących się poza „głównym nurtem" – zapewnia otrzymanie emisariusza. Idee z późniejszych etapów gry mogą przyznawać nawet kilku.

Zadania

Miasta-państwa mogą oferować zadania zapewniające w nagrodę darmowych emisariuszy na swoim terenie. Liczba jednostek zależy od rodzaju zadania (na który wpływ ma typ miasta-państwa) oraz postępów w grze. Misje takie są zawsze przypisywanie do pojedynczych graczy, i to wyłącznie takich, którzy posiadają już co najmniej jednego emisariusza w danej miejscowości.

USTROJE
Ustroje oraz niektóre doktryny powodują przyznawanie „punktów wpływu”, których określona liczba zapewnia otrzymanie emisariusza.

POZIOMY WPŁYWÓW

WOJNA
Gdy toczysz wojnę z miastem-państwem, niczego od niego nie otrzymasz, a Twoje wpływy pozostaną na ujemnym poziomie. Jeśli jednak nie jesteś w stanie konfliktu z jego suzerenem, w każdej chwili przyjmie ono od Ciebie propozycję pokoju.

NEUTRALNOŚĆ
Miasto-państwo nie żywi w Twoim kierunku żadnych znaczących uczuć. Możesz wykonywać zadania, aby otrzymywać i wysyłać do niego emisariuszy, lub możesz wypowiedzieć mu wojnę.

SUZEREN
Cywilizacja z największą liczbą żetonów wpływu w mieście-państwie (minimum 3) uważana jest za jego suzerena. Może istnieć on tylko jeden, remisy są niedozwolone. Jeśli nikt nie ma żetonów w mieście-państwie, nikt nie jest też suzerenem. Status ten zapewnia graczowi liczne korzyści, takie jak:

Unikalna premia miasta-państwa: Potężna premia, jakiej nie zapewnia żadne inne miasto-państwo (np. Jerozolima funkcjonuje jako drugie święte miasto dla Twojej religii).

Przynależność dyplomatyczna: Miasto-państwo będzie automatycznie wypowiadać wojny i zawierać pokój, powielając działania swojego suzerena.

Pobór wojskowy: Suzeren może zaoferować miastu-państwu określoną sumę złota w zamian za objęcie na pewien czas kontroli nad jego jednostkami wojskowymi na mapie.

Ograniczona autonomia miast-państw: Miasta-państwa nie mogą podejmować pewnych decyzji, na przykład wypowiadać wojny cywilizacji (poza wojną rozpoczętą przez suzerena). Potrafią inicjować konflikty z innymi miastami-państwami, ale ich suzeren nie jest w takiej sytuacji zobowiązany iść w ich ślady.

WOJNA Z MIASTEM-PAŃSTWEM
Wojnę miastu-państwu możesz wypowiedzieć w dowolnej chwili. Aby to zrobić, otwórz panel dyplomacji lub wydaj swojej jednostce rozkaz ataku na oddział miasta albo nawet samą miejscowość. Traktat pokojowy również możesz zaoferować z poziomu panelu dyplomacji lub klikając miasto.

WIELCY LUDZIE

Wielcy ludzie to artyści, kupcy, inżynierowie, naukowcy lub wojownicy, którzy potrafią samodzielnie odmienić losy cywilizacji. W *Civilization VI* każdy wielki człowiek to indywidualność z własnym nazwiskiem i efektem bazującym na jego historycznych dokonaniach.

Istnieje wiele rodzajów wielkich ludzi, m.in. wielcy artyści (lub pisarze albo muzycy), wielcy inżynierowie, wielcy kupcy, wielcy naukowcy, wielcy prorocy, wielcy admirałowie i wielcy generałowie.

TWORZENIE WIELKICH LUDZI
Wielkich ludzi mogą otrzymywać jedynie cywilizacje (nie mają do tego prawa barbarzyńcy czy miasta-państwa) i są oni przyznawani po zdobyciu określonej liczby odpowiedniego typu punktów. W przeciwieństwie do systemu znanego z Civilization V wielcy ludzie są teraz widoczni dla wszystkich graczy i można o nich otwarcie konkurować.

Punkty każdego typu wielkiego człowieka są naliczane osobno. Na przykład punkty wielkiego naukowca nie mają wpływu na postępy w kierunku uzyskania wielkiego artysty.

Liczba punktów niezbędnych do otrzymania określonego wielkiego człowieka zależy od epoki, z której on pochodzi. Wielki naukowiec z czasów renesansu będzie kosztował znacznie mniej niż pochodzący ze współczesności. Punkty można zdobywać z rozmaitych źródeł.

DZIELNICE
Każda dzielnica i znajdujące się w niej budowle zapewniają punkty powiązanego z nimi wielkiego człowieka. To powolne, lecz stałe źródło punktów.

Projekty miejskie
To aktywny sposób pozyskiwania punktów idealny dla graczy, którzy chcą uzyskać określonego wielkiego człowieka, wyprzedzając konkurencję. Każde miasto z dzielnicą odpowiadającą danemu typowi wielkiego człowieka uzyskuje dostęp do specjalnego projektu: na przykład kiedy pojawia się wielki prorok, miasta z dzielnicą świątynną mogą wybrać tworzenie projektu zwanego „Modlitwy w świętym miejscu – 5 tur". Ukończenie takiego projektu znacznie zwiększa liczbę punktów wielkiego człowieka, a także zapewnia inne dodatkowe przychody. Projekty można realizować wielokrotnie.

Inne premie
Punkty mogą być generowane również dzięki doktrynom, cudom, unikalnym zdolnościom cywilizacji i tym podobnym.

KORZYSTANIE Z WIELKICH LUDZI

Każdy wielki człowiek wywiera inny, inspirowany historią efekt. Większość z tych efektów wiąże się silnie z konkretną epoką w grze i nie działają one tak dobrze w innych okresach. Można je podzielić na dwie szerokie kategorie:

Efekty narodzin
Efekt narodzin występuje w chwili pojawienia się wielkiego człowieka na mapie i nie trzeba go aktywować. Zazwyczaj obecny jest on w przypadku generałów i admirałów (np. premia +5 do siły bojowej jednostek znajdujących się w zasięgu 2 pól od generała).

Efekty działania
Efekt działania musi zostać aktywowany poprzez wykorzystanie „potencjału" wielkiego człowieka w odpowiednim miejscu. Liczba użyć, typ lokalizacji i aktywowany efekt są zależne od konkretnej osobistości. Większości z nich można użyć tylko raz i to w dzielnicy odpowiedniego typu (np. większość wielkich naukowców ma 1 punkt potencjału i musi go wykorzystać w kampusie). Podobnie jak inne jednostki z określoną liczbą użyć, wielki człowiek znika po wykorzystaniu całego potencjału.

Uwaga: Prorocy mogą jedynie założyć religię, nie posiadają żadnych dodatkowych efektów.

WIELCY GENERAŁOWIE I ADMIRAŁOWIE

Głównym zadaniem wielkich generałów oraz admirałów jest zapewnienie premii jednostkom wojskowym znajdującym się w ich pobliżu na polu bitwy. Jest to ich efekt podstawowy, dostępny niezależnie od tego, kim jest dana osobistość – wszyscy zapewniają +1 punkt ruchu i +5 do siły bojowej lądowym lub morskim jednostkom wojskowym (odpowiednio generałowie lub admirałowie) w zasięgu 2 pól.

Ponadto dysponują oni też akcją zapewniającą unikalną premię opartą na ich historycznych dokonaniach.

Uwaga: Dodatkową unikalną umiejętność wielkich generałów oraz admirałów można wykorzystać poprzez zakończenie ich kariery.

WIELCY ARTYŚCI

Wielcy artyści, muzycy oraz pisarze to specjalne osobistości tworzące wielkie dzieła – obrazy czy rzeźby – które możesz wystawiać w swoim kraju, aby przyciągnąć turystów.

Aby dowiedzieć się więcej na temat turystyki oraz przechowywania wielkich dzieł, przeczytaj akapit poświęcony zwycięstwu kulturowemu w rozdziale „Kultura” niniejszej instrukcji.

WIELCY PROROCY

Wielcy prorocy to specjalny rodzaj wielkich ludzi. Od początku rozgrywki dostępni są w ograniczonym zakresie. Wykorzystuje się ich do zakładania religii.
Nie posiadają indywidualnych efektów.

Kiedy zdobędziesz wielkiego proroka, nakaż mu udanie się do dzielnicy świątynnej i założenie religii. Dodatkowych informacji szukaj w rozdziale „Religia”.

Wielcy prorocy nie są dostępni, jeśli zaczynasz rozgrywkę w epoce przemysłowej lub późniejszej.

WIELCY INŻYNIEROWIE

Wielcy inżynierowie odpowiedzialni są głównie za budowle, produkcję i – przede wszystkim – cuda. Wielu z nich pomoże stworzyć te ostatnie o wiele szybciej niż standardowo, czasem aktywując też drugi efek specjalny. Inni inżynierowie będą używać potencjału do wznoszenia w dzielnicach budowli wyższego poziomu niż ten wynikający z aktualnych postępów technologicznych.

WIELCY KUPCY

Wielcy kupcy dysponują szeroką gamą efektów, z których większość związana jest jednak ze złotem, szlakami handlowymi lub miastami-państwami.

WIELCY NAUKOWCY

Wielcy naukowcy, choć wyposażeni w różne umiejętności, skupiają się głównie na aktywowaniu przyspieszeń technologii lub innej pomocy w rozwoju naukowym. Wspomniane przyspieszenia nie kumulują się z tymi otrzymywanymi w ramach standardowej rozgrywki, co oznacza, że nie możesz na przykład wykorzystać wielkiego naukowca, aby przyspieszyć technologię o 50%, a następnie skorzystać ze zwykłej premii i zakończyć w ten sposób badań.

PORUSZANIE SIĘ WIELKICH LUDZI

Wielcy ludzie mogą poruszać się po planszy tak samo, jak każda jednostka.
Nie są oddziałami wojskowymi, co oznacza, że nie mogą stać na tym samym polu, co inne jednostki cywilne (robotnicy, osadnicy), lecz mogą je dzielić z jedną jednostką wojskową.
Jeśli wrogi oddział wkracza na pole zajmowane przez wielkiego człowieka, zostaje on automatycznie oddalony na terytorium właściciela (przeciwnik nie może przejąć wielkiego człowieka).

ZŁOTO

Ach, złoto! Złoto daje cywilizacji życie. Może to i prawda, że nie da się za nie kupić miłości, ale za to można nabyć okręt podwodny pełen pocisków atomowych, a to całkiem niezła rzecz.

SKĄD WZIĄĆ ZŁOTO?

Złoto można pozyskać z wielu różnych źródeł. Przeważnie będzie ono pochodzić z pól znajdujących się wokół miasta. Dostępne są też i inne źródła.

RODZAJE TERENU

Oto pola, które zapewniają dochód w złocie:

- **pola wybrzeża,**
- **niektóre cuda natury,**
- **oaza.**

ULEPSZENIA

Niektóre ulepszenia zapewniają dochód w złocie, na przykład:

- **obozy,**
- **plantacje,**
- **nadmorskie kurorty.**

PUNKTY HANDLOWE

Punkty handlowe buduje się na szlakach handlowych. Przynoszą one złoto miastu, do którego należy punkt handlowy, a także miastu gospodarzowi.

BUDOWLE I DZIELNICE

Wiele dzielnic i budowli zwiększa przychody w złocie dla miasta, w szczególności dzielnica biznesowa i znajdujące się w niej budowle.

CUDA

Niektóre cuda dają albo zwiększają przychody w złocie dla miasta, na przykład Latarnia z Faros albo Big Ben.

SZLAKI HANDLOWE

Stworzenie szlaku handlowego do dowolnego miasta zapewni przychód w złocie, a miasta z dzielnicą portową i biznesową przyniosą go jeszcze więcej.

OBOZOWISKA BARBARZYŃCÓW

Otrzymujesz złoto za każdym razem, gdy zniszczysz obóz barbarzyńców.

WIOSKI PLEMIENNE

Eksplorując niektóre wioski plemienne, możesz otrzymać złoto.

MIASTA-PAŃSTWA

Miasto-państwo może przekazać Ci złoto, jeśli nawiążesz z nim przyjazne stosunki. Zależy to od jego typu. (Przejdź do akapitu poświęconego miastom-państwom, by dowiedzieć się więcej na ten temat).

PLĄDROWANIE WROGICH ULEPSZEŃ

Plądrowanie niektórych wrogich ulepszeń i dzielnic dostarcza umiarkowanej ilości złota.

DYPLOMACJA

Możesz negocjować otrzymanie złota od innej cywilizacji (określonej kwoty albo pewnej sumy przez uzgodnioną liczbę tur).

WYDAWANIE ZŁOTA

Jest wiele sposobów zarabiania złota, a także mnóstwo miejsc, w których można je wydać:

UTRZYMANIE JEDNOSTEK I BUDOWLI

Utrzymanie każdej jednostki pociąga za sobą koszt opłacany co turę. Aby zapoznać się z kosztami utrzymania konkretnej budowli lub jednostki, należy zapoznać się z jej charakterystyką. Warto mieć na uwadze, że koszty utrzymania różnią się w zależności od wybranej prędkości gry.

KUPNO PÓL

Złoto może zostać użyte do zakupu poszczególnych pól na mapie, co prowadzi do poszerzenia granic cywilizacji. Aby kupić pole, należy przejść do ekranu miasta i kliknąć przycisk „Kup pole". Na mapie pojawią się wszystkie pola, które mogą zostać kupione. Po kliknięciu wybranego pola ze skarbca pobrana zostanie ilość złota odpowiadająca cenie pola. Wybierając miejsce na umieszczenie dzielnicy, masz także możliwość zakupu pola.

KUPNO JEDNOSTEK, BUDOWLI I CUDÓW

Możesz wydawać złoto, żeby kupować jednostki albo budowle w mieście. Jeśli posiadasz odpowiednią ilość złota, kliknij odpowiedni obiekt. Zostanie on od razu stworzony w mieście, a odpowiednia kwota zniknie ze skarbca.

ULEPSZANIE JEDNOSTEK

W miarę upływu czasu będziesz odkrywać nowe technologie, które pozwolą Ci tworzyć lepsze jednostki wojskowe. Gdy tak się stanie, otrzymasz możliwość przekształcenia starszego odpowiednika jednostki we współczesną wersję. Na przykład z chwilą wynalezienia łucznictwa możesz przekształcać procarzy w łuczników. Ulepszenie jednostki pociąga za sobą wydatek w złocie. Im potężniejsze ulepszenie, tym wyższa jego cena.

Jednostki ulepszać możesz tylko na własnym terenie. Kiedy ulepszenie stanie się dostępne dla jednostki, na liście jej akcji pojawi się odpowiedni przycisk.

DYPLOMACJA
Złoto może zostać wymienione na wiele różnego rodzaju dóbr. Można wykorzystać je do zawarcia pokoju z inną cywilizacją. Ma ono dużą siłę przebicia podczas negocjacji.

Złoto można przekazywać na dwa sposoby: jednorazową wpłatą lub wypłacając co turę określoną kwotę.

Jednorazowa kwota
Forma „jednorazowej kwoty" oznacza, że złoto przekazywane jest jednorazowo i w określonej ilości.

Na turę
Złoto może zostać przekazane również w formie stałego trybutu wypłacanego przez określoną liczbę tur (przeważnie 30). Przykładowo możesz zgodzić się wypłacać 5 sztuk złota co turę przez 30 tur w zamian za utrzymanie pokoju. Umowy tego typu tracą ważność, jeżeli cywilizacje rozpoczną wojnę.

UTRATA MIASTA
Jeżeli jakaś cywilizacja lub miasto-państwo zdoła zdobyć jedno z twoich miast, zabiorą też z Twego skarbca trochę złota.

BANKRUCTWO
Jeśli nie masz złota w skarbcu i nadal tracisz pieniądze, zaczniesz otrzymywać karę w wysokości -1 do liczby udogodnień za każde 10 sztuk złota poniżej 0. Dodatkowo za każde -10 sztuk złota rozwiązana zostanie jedna jednostka (-20 sztuk to dwie i tak dalej).

UDOGODNIENIA

Udogodnienia można nazwać walutą zadowolenia – im lepsze masz udogodnienia, tym bardziej zadowoleni są Twoi obywatele. Ponadto im więcej masz udogodnień, tym szybciej będzie przybywać obywateli i będziesz osiągać większe przychody. Oczywiście niezadowolone miasto przestanie się rozwijać i spadną jego dochody.

Udogodnienia są zawsze widoczne z poziomu miast, a gdy Twoja populacja powiększa się, musisz zadbać też o rozwój udogodnień.

POZYTYWNE ŹRÓDŁA UDOGODNIEŃ
Zasoby luksusowe: Każdy zasób luksusowy zapewnia do 4 udogodnień 4 miastom Twojego imperium, które potrzebują ich najbardziej (1 na miasto). Dystrybucja następuje automatycznie, gdy tylko zasób luksusowy zostaje ulepszony (na przykład plantacja ulepsza pole z przyprawami).

Rozrywka: Pierwsza budowla w dzielnicy rozrywkowej (arena) zapewnia lokalnemu miastu udogodnienia. Kolejne dwie budowle (zoo i stadion) dają udogodnienia regionalne wszystkim centrom miast w promieniu 6 pól. Dwa cuda (Koloseum i Stadion Maracanã) przynoszą udogodnienia wszystkim miastom w imperium gracza.

Religia: Niektóre wierzenie religijne mogą zwiększać ilość udogodnień.

Idee: Niektóre doktryny mają pozytywny wpływ na Twoje udogodnienia, gdy są umieszczone w twoim ustroju.

NEGATYWNE ŹRÓDŁA UDOGODNIEŃ
Zmęczenie wojną: Toczenie wielu wojen (szczególnie w późniejszych epokach) powoduje zmęczenie wojną. Utrata jednostek dodatkowo wzmacnia ten efekt.

Bankructwo: Jeżeli zabraknie Ci złota na pokrycie wydatków w turze, wpłynie to negatywnie na udogodnienia we wszystkich miastach (spowoduje to też rozwiązanie niektórych jednostek wojskowych).

CUDA

Cuda to spektakularne budowle, wynalazki oraz pomysły, które wytrzymały próbę czasu i na zawsze zmieniły świat. Tworzenie cudów wymaga czasu, energii oraz wysiłku, jednak gdy praca nad nimi dobiegnie już końca, zapewnią cywilizacji wiele korzyści.

BUDOWA CUDÓW
Cuda są unikalne: W czasie gry może powstać tylko jeden egzemplarz każdego z nich. Na przykład cywilizacja, która jako pierwsza ukończy Latarnię z Faros, będzie jedyną, która może ją zbudować. Cuda zwykle są bardzo potężne i drogie.

EFEKTY CUDÓW
Cud może mieć różne działanie. Jeden może zwiększyć produktywność miasta, a inny dać Ci darmową technologię. Trzeci może zwiększyć potencjał budowniczych, a kolejny znacznie zwiększyć przychody złota.

Więcej informacji znajdziesz w sekcji Civilopedii poświęconej cudom.

PRZEJMOWANIE CUDÓW
Jeżeli zdobędziesz miasto, przejmiesz też wszystkie znajdujące się w nim cuda świata.

PROJEKTY
Projekty to specjalne budowle przypominające cuda ze względu na szczególne funkcje, które spełniają w przeciwieństwie do innych budowli. Niektóre projekty dana cywilizacja może budować tylko raz, na przykład Projekt Manhattan, a inne kilka razy w ciągu gry (granty badawcze kampusu).

W przeciwieństwie do cudów, które dają Twojej cywilizacji premie tuż po zakończeniu budowy, projekty umożliwiają odblokowanie innych elementów lub jednostek w grze (na przykład możliwość produkcji broni jądrowej). Czasem też są niezbędnymi komponentami zwycięstwa. Przejdź do akapitów poświęconych zwycięstwom kulturowemu i naukowemu, by dowiedzieć się więcej na ten temat.

Ponadto w przeciwieństwie do innych elementów wytwarzanych w mieście, projektów nie można kupować ani przyspieszać.

DYPLOMACJA

Dyplomacja pełni istotną funkcję w *Civilization VI*. Świat jest olbrzymi i pełen innych cywilizacji, których przywódcy są równie przebiegli i zdeterminowani jak Ty. Niektórzy są szczerzy, inni kłamią. Jedni są wojowniczy, inni wolą pokój. Ale wszyscy chcą wygrać.

Dzięki dyplomacji można wiele osiągnąć. Umożliwia ona zdobywanie sojuszników, izolowanie wrogów, tworzenie sojuszy obronnych i ofensywnych. Można też dzięki niej wspólnie z innymi rozwijać technologie, kończyć idące nie po Twojej myśli konflikty, oszukiwać naiwniaków i zastraszać słabszych.

Nie przetrwasz długo w wielkim i okrutnym świecie, jeśli będziesz automatycznie atakować każdego, kogo spotkasz. Czasami naprawdę lepiej jest rozmawiać niż walczyć.

STRONY DIALOGU DYPLOMATYCZNEGO

Dialog dyplomatyczny możesz prowadzić z miastem-państwem lub przywódcą innej cywilizacji w każdej chwili po nawiązaniu kontaktu dyplomatycznego. Kontakt nawiązywany jest automatycznie w momencie napotkania miasta lub jednostki należącej do danej cywilizacji. Oczywiście do prowadzenia dialogu niezbędna jest wola obu stron.

Warto pamiętać, że po nawiązaniu kontaktu dyplomatycznego inne cywilizacje oraz miasta-państwa mogą same kontaktować się z Twoim imperium.

INICJOWANIE DIALOGU DYPLOMATYCZNEGO

Żeby rozpocząć rozmowy dyplomatyczne, gdy spotkasz inną cywilizację, kliknij portret dowolnego przywódcy na wstążce dyplomacji znajdującej się pośrodku górnej części ekranu. Pojawi się wybrany przywódca oraz dostępne opcje dyplomatyczne, informacja o aktualnych relacjach, poziom widoczności dyplomatycznej, jego cele, plotki i inne informacje. Jeżeli zechcesz wybrać innego przywódcę, możesz to zrobić, klikając inny portret na wstążce dyplomacji widocznej po lewej stronie ekranu dyplomacji.

Jeśli zechcesz rozmawiać z miastem-państwem, możesz to zrobić, klikając sztandar miasta-państwa i przenosząc się w ten sposób bezpośrednio do panelu miasta-państwa. Możesz też kliknąć przycisk menu miasta-państwa w prawej górnej części ekranu, żeby wyświetlić pełną listę wszystkich napotkanych przez Ciebie miast-państw.

DYPLOMACJA W PRAKTYCE

Gdy rozpoczynasz z cywilizacją rozmowy dyplomatyczne, będziesz mieć do wyboru kilka opcji zależnych od obecnych relacji.

WYPOWIEDZWOJNĘ (WOJNA Z ZASKOCZENIA)

Kliknij ten przycisk, żeby wypowiedzieć wojnę wybranej cywilizacji. Ta opcja może posłużyć do wypowiedzenia wojny bez ostrzeżenia. Będzie ona miała najbardziej negatywny wpływ na opinię innych cywilizacji o Tobie (współczynnik wojowniczości).

WYPOWIEDZ WOJNĘ (WOJNA FORMALNA)

Kliknij ten przycisk, żeby wypowiedzieć wojnę formalną. Ta opcja wymaga potępienia innej cywilizacji, zanim wypowiesz jej wojnę. Będzie ona miała mniejszy wpływ na Twój współczynnik wojowniczości u innych cywilizacji. Dodatkowe okoliczności mogą całkowicie anulować ujemny wskaźnik, na przykład: obrona sojusznika albo atak na cywilizację, która próbuje zmienić religię w twoich miastach.

ZAWRZYJ POKÓJ

Gdy Twoja cywilizacja znajduje się w stanie wojny z inną cywilizacją, możesz negocjować z nią warunki zawarcia pokoju.

PROPOZYCJE

Każda cywilizacja może zawierać umowy handlowe. Odbywa się to za pomocą ekranu handlu. Tutaj możesz handlować, zgłaszać zapotrzebowanie, a nawet przekazać prezent.

POTĘP
Jeżeli nie podobają Ci się działania innej cywilizacji albo szykujesz się do wypowiedzenia jej wojny formalnej, możesz ją potępić, klikając odpowiedni przycisk.

WYŚLIJ DELEGACJĘ
Kliknij ten przycisk, żeby wysłać delegację do innej cywilizacji. Jeżeli ją przyjmą, zostanie zwiększona Twoja widoczność dyplomatyczna (poziom dostępu).

ZADEKLARUJ PRZYJAŹŃ
Kliknij ten przycisk, żeby poprosić o zawarcie deklaracji przyjaźni. Jeśli druga strona zgodzi się, wasze relacje ulegną poprawie, a to kolejny krok ku sojuszowi. Ponadto dobre relacje zapewnią Ci lepsze warunki podczas negocjowania umów.

ZAPROPONUJ SOJUSZU
Kliknij ten przycisk, żeby zaproponować sojusz. Po jego zawarciu zostanie odblokowana możliwość zaproponowania paktów obronnych i wspólnych wojen.

ZAPROPONUJ PAKT OBRONNY
Kliknij ten przycisk, żeby zaproponować pakt obronny. Jeżeli jedna ze stron zostanie zaatakowana, spowoduje to automatyczne wypowiedzenie wojny przeciwko agresorowi. Wymaga sojuszu.

ZAPROPONUJ WSPÓLNĄ WOJNĘ
Kliknij ten przycisk, żeby zaproponować wspólną wojnę. Jeżeli się zgodzą, gracz i druga cywilizacja wypowiedzą wojnę wspólnemu wrogowi. Wymaga sojuszu.

DYSKUSJA
Ten przycisk umożliwia prowadzenie dialogu dyplomatycznego z innymi cywilizacjami. W zależności od konkretnej sytuacji możesz za jego pomocą wysyłać różne prośby. Odpowiedź na nie zależy od relacji między waszymi cywilizacjami i od potencjalnych korzyści, jakie wynikają dla drugiej strony. Możesz prosić między innymi o:

- podpisanie deklaracji o przyjaźni,
- współpracę przeciwko innej cywilizacji,
- wypowiedzenie wojny innej cywilizacji,
- nieosiedlanie się w pobliżu Twojego terytorium.

WYJDŹ
Aby opuścić ekran dyplomacji, naciśnij ten przycisk.

EKRAN HANDLU
Ekran handlu umożliwia Ci wymianę towarów albo zawieranie innych układów. Wiele opcji wymaga uprzedniej znajomości określonych technologii albo idei. Jeżeli nie możesz czegoś wymienić, nie znajdzie się to na liście elementów dostępnych do handlu. Naprowadź kursor na linię, żeby uzyskać więcej informacji.

Ekran handlu jest podzielony na dwie strony. Zapasy Twojej cywilizacji znajdują się po lewej stronie, a innej cywilizacji po drugiej.

Klikaj elementy po Twojej stronie ekranu, żeby zaproponować je partnerowi handlowemu. Klikaj towary po jego stronie, żeby określić, co chcesz w zamian. Na przykład możesz zaproponować mu „otwarte granice” (zezwolenia na wejście jego jednostek na twoje terytorium) w zamian za „otwarte granice” (zezwolenie na wejście Twoich jednostek na jego terytorium).

Jednak wymiana nie musi być równa: na przykład możesz poprosić o „otwarte granice” w zamian za złoto albo za nic. Jeżeli druga cywilizacja się zgodzi, pojawi się zielony przycisk „Zaakceptuj wymianę”. Jeśli propozycja zostanie odrzucona (przycisk nie pojawi się), możesz kliknąć „Uczyń tę umowę bardziej wyrównaną”, żeby dowiedzieć się, czego oczekuje druga strona. (Uwaga: czasami SI nigdy nie odda wybranego towaru, niezależnie od twojej oferty).

Czasami inny przywódca złoży Ci propozycję. Możesz ją zaakceptować, złożyć kontrpropozycję albo odrzucić.

Kliknij przycisk **Nieważne**, żeby opuścić ten ekran.

UMOWA O OTWARCIU GRANIC
Na początku gry wszystkie cywilizacje mają otwarte granice. Gdy twoja cywilizacja wynajdzie ideę wczesnego imperium, twoje granice zostaną zamknięte, a Ty uzyskasz możliwość zawarcia umowy o otwarciu granic z inną cywilizacją (miasta-państwa nie mogą zawierać tego typu umów). Po podpisaniu umowy o otwartych granicach wojska cywilizacji, z którą podpiszesz traktat, będą mogły maszerować przez twoje terytorium bez wszczynania wojny. Traktat ten jest wzajemny, dzięki czemu twoje wojska również będą mogły poruszać się po terytorium cywilizacji, z którą podpisano traktat.

Umowa o otwartych granicach obowiązuje przez 30 tur. Po upływie tego czasu musi zostać renegocjowana lub wygaśnie. Wszystkie obce jednostki znajdujące się na terytorium w chwili wygaśnięcia otwartych granic zostaną automatycznie wydalone.

PAKT OBRONNY
Po wynalezieniu idei mobilizacji możliwe staje się podpisywanie paktów obronnych. Są one podpisywane przez dwie cywilizacje. Zobowiązują one obie strony do wzajemnej pomocy w przypadku wrogiego ataku. Nie musisz kontynuować wojny z trzecią stroną.

Pakt obronny obowiązuje przez co najmniej 30 tur. Po upływie tego czasu pakt przestaje obowiązywać aż do momentu renegocjacji. Ulega on też samoistnemu rozwiązaniu, gdy któraś ze stron zaatakuje jakąkolwiek inną cywilizację.

UMOWY NAUKOWE
Po wynalezieniu technologii teorii naukowej możliwe staje się podpisanie umowy naukowej z inną cywilizacją, która także posiada tę technologię. Umowa ta pociąga za sobą wydatki w złocie (w przypadku braku funduszy nie zostanie ona zrealizowana). Na czas trwania umowy każda cywilizacja otrzymuje premię do prowadzonych przez nią badań.

Umowa naukowa obowiązuje przez 30 tur. Musisz zawrzeć nową umowę (i zapłacić dodatkowe złoto), jeśli chcesz przedłużyć ją o kolejnych 30 tur.

HANDEL MIASTAMI
Czasami dwie cywilizacje mogą dokonać transakcji obejmującej miasto. Jest to rzadko spotykane i zazwyczaj pociąga za sobą ogromne ilości złota. Nie możesz tylko sprzedać swojej stolicy.

Sprzedaż miast nie jest trwała. Po sprzedaniu miasta użytkownik może zwrócić się o jego zwrot w późniejszych umowach handlowych.

INNI GRACZE
Możesz poprosić swojego partnera handlowego o interakcję z innymi cywilizacjami, znanymi obu waszym imperiom. Możesz też poprosić go o wypowiedzenie wojny innemu graczowi.

ZASOBY
Istnieje możliwość wymiany handlowej zasobów strategicznych i luksusowych. Druga cywilizacja otrzymuje przez 30 tur wszystkie korzyści związane z tym zasobem.

NEGOCJACJE Z MIASTAMI-PAŃSTWAMI
Negocjacje z miastami-państwami są o wiele mnie skomplikowane niż w przypadku cywilizacji, ponieważ dostępna jest ograniczona ilość opcji. Możesz wysyłać do nich emisariuszy, zaciągać ich wojska (jeśli jesteś ich suzerenem), wypowiadać im wojnę albo proponować pokój. Czasami miasta-państwa będą proponować Ci zadania. Przejdź do rozdziału poświęconego miastom-państwom, by uzyskać więcej informacji na ten temat.

WYPOWIADANIE WOJNY
Wojna może zostać wypowiedziana przez panel dyplomacji, przez panel miasta-państwa lub poprzez zaatakowanie innej cywilizacji. Wojna zostanie też wypowiedziana, gdy twoje jednostki wkroczą na terytorium innej cywilizacji bez obowiązującego traktatu o otwartych granicach.

Pamiętaj, że oponenci mogą wypowiedzieć Ci wojnę w ten sam sposób.

WOJOWNICZOŚĆ
Inne cywilizacje uznają gracza za wojowniczego, jeśli nie prowadzi on wojen w rozsądny sposób.

NEGOCJOWANIE POKOJU
Pokój może zostać wynegocjowany za pomocą panelu dyplomacji. Oczywiście oponent może odrzucić propozycję, czego efektem będzie kontynuacja wojny.

Wyjątkiem są tu miasta-państwa, które zawsze przyjmują propozycje zawarcia pokoju.

Jeżeli Twój przeciwnik zechce negocjować warunki pokoju, możesz zażądać bądź zaoferować mu różnego rodzaju korzyści za zaniechanie działań wojennych. Może to być złoto, traktaty, miasta lub zasoby.

Należy pamiętać, że przeciwnik również może zaproponować zawieszenie broni. Warto przynajmniej rzucić okiem na jego ofertę przed podjęciem ostatecznej decyzji.

Uwaga: Pokój możesz zaproponować nie wcześniej niż 10 tur od rozpoczęcia wojny. Ponadto po zawarciu pokoju nie możesz wypowiedzieć wojny tej samej cywilizacji przez 10 kolejnych tur.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

W *Civilization VI* istnieje wiele dróg do zwycięstwa. Możesz wygrać przez dominację naukową, zostając pierwszą cywilizacją, która założy kolonię na Marsie. Możesz pokonać inne cywilizacje dzięki przewadze kulturowej lub szerząc swoje wierzenia religijne we wszystkich cywilizacjach, aż twoja religia stanie się dominującą religią świata. Możesz też wykorzystać nieśmiertelną taktykę „zgniecenia wrogów pod kołami swego rydwanu" i zwyciężyć poprzez dominację. Wygra cywilizacja, która jako pierwsza spełni warunki zwycięstwa.

Kiedy rozwijasz własną cywilizację, musisz obserwować postępy przeciwników na drodze do zwycięstwa. Nic bardziej nie irytuje, niż bycie o krok od zdobycia stolicy ostatniego z przeciwników i widok startującego z niej statku kosmicznego niosącego mu zwycięstwo naukowe.

MIASTA-PAŃSTWA I ZWYCIĘSTWO

Miasta-państwa nie mogą wygrać gry *Civilization VI*. Mogą to zrobić tylko wielkie cywilizacje.

JAK PRZEGRAĆ?

W *Civilization VI* można przegrać na trzy sposoby:

UTRATA OSTATNIEGO MIASTA

Jeżeli stracisz ostatnie miasto na rzecz innej cywilizacji lub rozjuszonego miasta-państwa, natychmiast przegrasz. To trochę wstyd, więc oby Ci się to nie przytrafiło. Jeśli jednak do tego dojdzie, wiedz, że nie tylko Twoja cywilizacja zniknęła z mapy i została zapomniana.

ZWYCIĘSTWO INNEJ CYWILIZACJI

Jeżeli inna cywilizacja osiągnie jedno z poniżej opisanych zwycięstw, gra się kończy: przegrasz. Nieważne, jak niewiele zabrakło Ci do zwycięstwa – kto pierwszy, ten lepszy, a reszta przegrywa.

NASTANIE ROKU 2050

Jeśli w roku 2050 jeszcze nikt nie osiągnie jednego z poniższych zwycięstw, gra zakończy się automatycznie i wygra cywilizacja z największym wynikiem (patrz niżej).

JAK WYGRAĆ

W *Civilization VI* można wygrać na kilka sposobów:

ZWYCIĘSTWO PRZEZ DOMINACJĘ

Jeżeli zdobędziesz stolice wszystkich pozostałych cywilizacji i utrzymasz swoją, odniesiesz zwycięstwo.

Jeśli utraciłeś swoją pierwotną stolicę, ale nadal posiadasz inne miasta, możesz osiągnąć inne rodzaje zwycięstw: kulturowe, naukowe lub dyplomatyczne. Nie dokonasz jednak podboju świata, o ile nie podbijesz ponownie swojej dawnej stolicy. W ten sposób udaremnisz też innemu graczowi zwycięstwo przez dominację.

Zniszczenie oryginalnej stolicy

Mówiąc wprost: Tego nie można zrobić. Stolicy nie da się w żaden sposób zniszczyć. Można ją zdobyć, ale nie zniszczyć. Zrzucenie bomby atomowej co najwyżej zmniejszy populację do 1, ale miasto nie zginie. Pogódź się z tym. Pamiętaj jednak, że możesz wyeliminować inną cywilizację, niszcząc lub zdobywając jej wszystkie miasta, więc możesz zmieść przeciwników z mapy, mimo że nie da się zmieść ich stolicy z powierzchni ziemi...

Obecna stolica i oryginalna stolica

Jeżeli Twoja oryginalna stolica zostanie zdobyta, jedno z Twoich miast automatycznie przejmie jej rolę. Będzie funkcjonowało jak oryginalna stolica, tyle tylko, że może zostać zniszczone i nie liczy się do zwycięstwa przez podbój.

Jeżeli kiedykolwiek odzyskasz swoją oryginalną stolicę, ponownie stanie się ona ośrodkiem rządów Twojej cywilizacji.

ZWYCIĘSTWO NAUKOWE

Zwycięstwo naukowe osiągane jest przez pierwszego gracza, który stworzy kolonię na Marsie. Gdy rozpocznie się wyścig kosmiczny i ktoś wystrzeli swojego pierwszego satelitę, wszyscy gracze będą wiedzieć, kto dąży do tego rodzaju zwycięstwa. Gracze otrzymują premie za każde istotne dokonanie na drodze do sukcesu.

Niezbędne jest wykonanie w kolejności następujących kroków:

Wystrzelenie w kosmos satelity
Podobnie jak w przypadku Sputnika z 1957 roku możesz po opracowaniu techniki rakietowej i wzniesieniu portu kosmicznego zbudować satelitę, by wystrzelić go w kosmos. Po ukończeniu projektu „satelita Ziemi" Twoje dzieło zostanie umieszczone na orbicie, dzięki czemu odsłoni się cała mapa.

Wysłanie misji załogowej na Księżyc
Możesz na podobnej zasadzie, jak w przypadku misji Apollo 11 z 1969 roku, wysłać człowieka na Księżyc. Staje się to możliwe po opracowaniu technologii satelitów, zrealizować ten projekt można zaś w dowolnym mieście z portem kosmicznym. By rozpocząć tę misję, w menu produkcji wybierz projekt „wystrzelenie lądownika księżycowego". Po wystrzeleniu rakiety natychmiast otrzymasz dużą ilość kultury.

Założenie kolonii na Marsie
Choć w rzeczywistości jest to na razie motyw rodem z filmów science fiction, w grze możesz wysłać pierwszych w historii ludzi na Marsa. Po opracowaniu robotyki, technologii rozszczepienia jądra atomu oraz nanotechnologii będziesz mieć możliwość budowy reaktora kolonii marsjańskiej, modułu hydroponicznego i modułu mieszkalnego w dowolnym mieście z portem kosmicznym. Zwróć uwagę, że jeśli masz więcej portów kosmicznych, możesz realizować te projekty jednocześnie!

Po wystrzeleniu wszystkich tych części zwyciężysz!

ZWYCIĘSTWO KULTUROWE
Jeśli chcesz uczynić swoją cywilizację kulturalnym centrum świata, ten rodzaj zwycięstwa jest właśnie dla Ciebie. Pierwsza cywilizacja, która będzie mieć więcej turystów zagranicznych niż turystów krajowych każdej z pozostałych, osiągnie zwycięstwo kulturowe.

Turyści krajowi i zagraniczni
Turyści to obywatele innych cywilizacji odwiedzający Twój kraj. Ponadto istnieje pewna pula turystów krajowych, którzy wolą zwiedzać ojczyznę, niż poznawać inne cywilizacje.

Wytwarzanie turystyki
Twoja cywilizacja może przyciągać turystów na kilka sposobów. Są to:

- szlaki handlowe,
- wspólne (lub przeciwne) ustroje w późniejszym etapie gry,
- otwarte granice,
- wielkie dzieła posiadane przez Twoją cywilizację.
- Święte miasta i relikwie posiadane przez Twoją cywilizację będą przyciągać turystów wyznających Twoją religię. Pamiętaj, że kiedy cywilizacje poznają ideę oświecenia, spadnie liczba ich turystów odwiedzających święte miejsca i relikwie.

- Parki narodowe na Twoim terytorium (im wyższa atrakcyjność, tym więcej turystów),
- znajdowanie i przechowywanie artefaktów przez twoją cywilizację,
- wspieranie turystyki:
  - Wielkie dzieła literackie podwajają generowaną przez nie turystykę, gdy zostanie wynaleziony druk. Natomiast wielkie dzieła muzyczne przynoszą trzykrotnie więcej turystyki po wprowadzeniu doktryny transmisji satelitarnych.
  - Wynalezienie technologii komputerowej podwaja ilość całej wytwarzanej turystyki.

ZWYCIĘSTWO RELIGIJNE
Aby osiągnąć zwycięstwo religijne, musisz uczynić swoją religię dominującą u każdej cywilizacji w grze. Choć Twoja wiara będzie szerzyć się po prostu dzięki osiedlaniu się w pobliżu innych graczy, to Twoi misjonarze, apostołowie i inkwizytorzy dadzą Ci największą szansę zwycięstwa.

Dzięki strategicznemu korzystaniu z jednostek religijnych i zgromadzeniu dużej ilości wiary znajdziesz się na dobrej drodze do odniesienia zwycięstwa religijnego w *Civilization VI*.

KONIEC CZASU
Jeżeli nikt nie osiągnie zwycięstwa, gra kończy się automatycznie ostatniego dnia roku 2050. Zostanie obliczony wynik wszystkich cywilizacji, które przetrwały do tego momentu i w ten sposób wyłoni się zwycięzca. Możesz kontynuować grę, ale zwycięstwo nie będzie już jej elementem.

TWÓJ WYNIK
Wiele rozgrywek w *Civilization VI* kończy się, gdy ktoś z graczy osiąga jeden z możliwych rodzajów zwycięstwa. Jednak jeśli żaden z graczy nie osiągnie żadnego z nich przed upływem roku 2050, zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie wyniku cywilizacji (jego cywilizacja musi istnieć).

A jeśli ktoś wygra przed upływem roku 2050, uzyskana punktacja wyznaczy miejsce pozostałych na ekranie „Sali chwały". Oto jak punktacja jest obliczana.

ELIMINACJA
Jeśli zostaniesz wyeliminowany z gry, Twoja punktacja spadnie do zera.

CZAS DO ZWYCIĘSTWA

Jeśli osiągniesz zwycięstwo przed rokiem 2050, otrzymasz „mnożnik punktacji”. Im wcześniejsze zwycięstwo, tym lepiej.

ROZMIAR MAPY I TRUDNOŚĆ GRY

Rozmiar mapy, na której toczy się rozgrywka, wpływa na wynik uzyskiwany przez każdą z cywilizacji za ilość pól, liczbę miast i rozmiar populacji. Wybrany poziom trudności gry ogólnie wpływa na wszystkie otrzymywane punkty: im wyższy, tym cenniejsze wszystko się staje (innymi słowy, druzgocące zwycięstwo osiągnięte na najłatwiejszym poziomie będzie prawdopodobnie warte mniej punktów niż zaledwie marginalne zwycięstwo na poziomie najtrudniejszym).

AKTUALNA PUNKTACJA

Aktualną punktację każdego z graczy możesz sprawdzić w panelu dyplomacji. Jeśli przytrzymasz kursor nad swoim wynikiem, zobaczysz, skąd biorą się Twoje punkty.

Pamiętaj, że wynik nie jest stały – może rosnąć i maleć w trakcie gry. Jeśli wybudujesz cud świata, otrzymasz za niego punkty, lecz jeśli inny gracz zdobędzie miasto, w którym cud się znajduje, to przejmie on również związane z nim punkty.

CZĘŚĆ 3:

ZASADY ZAAWANSOWANE

WALKA POWIETRZNA

Na początku XX wieku wykorzystywano je do rekonesansu. W drugiej połowie stulecia do strategicznych bombardowań i walki o panowanie w przestworzach. Jednostki powietrzne szybko stały się niezbędnym elementem sił wojskowych na całym świecie.

Nie inaczej jest w *Civilization VI*, gdzie potęga w tej kwestii zdecydowanie pomaga w osiągnięciu zwycięstwa.

JEDNOSTKI POWIETRZNE

W *Civilization VI* istnieją cztery główne rodzaje jednostek powietrznych: wsparcia zwiadowczego, myśliwce i bombowce strategiczne. Można je produkować po odkryciu wymaganych technologii w dowolnym mieście z aerodromem.

JEDNOSTKI WSPARCIA ZWIADOWCZEGO

W początkowej fazie epoki współczesnej, po odkryciu technologii lotu, dostępne stają się balony obserwacyjne zwiększające zasięg widzenia, a przez to także efektywny zasięg Twojej artylerii. Wszystkie jednostki artyleryjskie znajdujące się na sąsiednim lub tym samym polu, co balon obserwacyjny, uzyskują premię +1 do zasięgu ataku, czyni to go zatem jednostką przydatną zarówno dla agresorów, jak i obrońców – jedni i drudzy skorzystają na możliwości ataku jednostek oraz miast z „bezpiecznej" odległości. Balony obserwacyjne mogą zostać zniszczone jedynie przy pomocy ataku w zwarciu lub jednostki powietrznej.

MYŚLIWCE

Myśliwce i myśliwce odrzutowe mogą przechwytywać wrogie ataki oraz brać udział w walkach kołowych z innymi samolotami.

BOMBOWCE STRATEGICZNE

Bombowce i bombowce odrzutowe nie biorą udziału w walkach kołowych, ale potrafią dokonywać ataków z powietrza, siejąc zniszczenie na obszarze pod sobą.

BAZY LOTNICZE

Jednostki powietrzne nie przemieszczają się po mapie tak samo jak lądowe czy morskie – muszą posiadać miejsce, w którym będą stacjonować. W centrum miasta zawsze zmieści się jedna taka jednostka, lecz zbudowanie aerodromu, lądowiska lub lotniskowca może zwiększyć liczbę przeznaczonych na nie miejsc. Aerodrom może posiadać do 8 miejsc, lądowisko 6, zaś lotniskowiec rozpoczyna z 2, lecz może ich zdobyć więcej dzięki awansom.

STATYSTYKI BOJOWE

Wszystkie jednostki powietrzne posiadają dwie kategorie statystyk: siłę bojową oraz siłę ataku dystansowego (w przypadku myśliwców) lub bombardowania (w przypadku bombowców).

SIŁA BOJOWA

Statystyka wykorzystywana w celu obliczenia wyniku walki między dwiema jednostkami powietrznymi – w skrócie statystyka walki kołowej.

SIŁA ATAKU DYSTANSOWEGO

Używa się jej do określenia efektu walki jednostki powietrznej z jednostką lądową lub dzielnicą. Inaczej statystyka nalotu. Ulega obniżeniu w przypadku atakowania umocnień dzielnic (taką samą karę otrzymują lądowe jednostki dystansowe).

SIŁA BOMBARDOWANIA

Pozwala przewidzieć wynik walki jednostki powietrznej z jednostką lądową lub dzielnicą; w skrócie – statystyka nalotu dywanowego. Ulega obniżeniu w przypadku atakowania jednostek lądowych (taką samą karę otrzymują lądowe jednostki bombardujące).

PATROLE

Myśliwce można rozmieścić na odpowiednim polu znajdującym się w zasięgu ich ruchu od sojuszniczej bazy lotniczej. Po rozstawieniu samoloty rozpoczną latanie wokół przestrzeni (o promieniu 1 pola), w której będą przechwytywać przeciwnika. Powinno to ułatwić zarówno atakującemu, jak i obrońcy rozpoznanie statusu patrolujących myśliwców.

Stan patrolowania jest trwały, podobnie jak operacja fortyfikacji jednostki. Gdy nakażesz samolotom patrolowanie, będą to robić, póki nie otrzymają innego rozkazu lub nie ulegną zniszczeniu.

Myśliwce podczas patrolu będą stale przechwytywać agresorów i bronić się przed nimi.

W każdym momencie tury gracza myśliwcom można nakazać powrót do bazy (stacji w przyjaznej bazie lotniczej) w celu wyleczenia jednostki. Samoloty stacjonujące w bazie nie przechwytują atakujących przeciwników.

Jednostki powietrzne mogą leczyć się na koniec tury, ale tylko jeśli znajdują się w centrum miasta, na aerodromie, lądowisku lub lotniskowcu i nie brały udziału w walce (czy to ataku, czy obronie). Leczenie trwa najkrócej w dzielnicy z aerodromem, na lotniskowcach i lądowiskach jest zaś nieco wolniejsze. Wartości te można zwiększyć za pomocą awansów lub doktryn.

NALOTY

Jednostki ciężkich bombowców nie mają możliwości patrolowania – zamiast tego „stacjonują" w przyjaznej bazie lotniczej i mogą stamtąd wyruszać do ataku.

W przeciwieństwie do myśliwców bombowce nie biorą też udziału w walce kołowej, lecz dokonują bezpośrednich ataków. Jeśli jednak cel posiada obronę (myśliwce lub jednostki przeciwlotnicze), walka musi zakończyć się, zanim bombowiec dotrze do miejsca przeznaczenia – innymi słowy musi on przetrwać ataki wrogich jednostek. Kiedy tak się stanie, statek wraca do bombardowania jednostki lub dzielnicy na docelowym polu.

Bombowce mogą „plądrować" budowle w dzielnicach oraz ulepszenia, bezpośrednio je atakując. Skutek jest taki sam, jak przy plądrowaniu przez jednostki lądowe, z jednym wyjątkiem – atakująca jednostka powietrzna nie ma żadnych korzyści z plądrowania. Aby doprowadzić do splądrowania, atakująca jednostka musi też mieć co najmniej 50% zdrowia.

PRZECHWYTYWANIE

Myśliwce i myśliwce odrzutowe są w stanie „przechwycić" wrogi atak z powietrza (artyleria przeciwlotnicza i wyrzutnie SAM przechwytują lotnictwo automatycznie, nie trzeba ich wysyłać ze specjalną misją). Jeśli jednostka latająca spróbuje wykonać nalot na cel leżący w zasięgu jednostki przechwytującej, ta otworzy ogień do napastnika i uszkodzi go. Jeżeli jednak samolot nie zostanie zniszczony przez wojska przechwytujące, nalot zostanie przeprowadzony.

Tylko jedna jednostka może przechwytywać nalot, a gdy już tego dokona, nie może czynić tego dłużej w tej samej turze (choć niektóre awanse mogą to zmienić). Jeśli więc spodziewasz się kilku ataków z powietrza, rozważ wysłanie w okolice celu kilku jednostek myśliwskich lub przeciwlotniczych.

BMR

Broń masowego rażenia (jądrowa bądź termojądrowa) to broń jednorazowa. Atak za jej pomocą polega na wykonaniu jednego zrzutu ładunku na cel, po którym bez względu na wynik broń ulega zniszczeniu.

BROŃ JĄDROWA

Broń jądrowa to niezwykle potężny oręż potrafiący wysadzać w powietrze ogromne obszary, zatruwając przy tym zarówno ląd, jak i wody. Należy jej używać tylko w ostateczności lub gdy jest się pewnym, że nikt inny jej nie posiada, ponieważ kiedy zostanie rozpoczęta globalna wojna atomowa, świat zmieni się w wyjątkowo nieprzyjemne miejsce.

Jak ktoś to kiedyś ujął: „Jedna atomówka może zrujnować człowiekowi cały dzień".

TWORZENIE I DOSTARCZANIE NA MIEJSCE

Istnieją dwa rodzaje broni atomowej: jądrowa oraz termojądrowa. Ta pierwsza może zostać stworzona w dowolnym mieście po zbadaniu wymaganej technologii, jeśli tylko dostępny jest uran i ukończono tworzenie Projektu Manhattan lub Operacji Bluszcz.

Nie istnieje limit głowic, jakie można zbudować, są one jednak drogie, a ich utrzymanie – bardzo kosztowne. Zbudowana broń jądrowa zostaje dodana do ekwipunku gracza i może zostać później użyta przez dowolną jednostkę lub ulepszenie zdolne do wykorzystania jej na mapie. Należą do nich atomowy okręt podwodny, bombowiec i silos atomowy. Jeśli na przykład umieścisz ten pierwszy w pobliżu wybrzeża przeciwnika, możesz wystrzelić w jego kierunku tyle głowic jądrowych, ile tylko posiadasz (po jednej na turę).

UŻYWANIE

Gdy broń jądrowa zostanie zdetonowana, na polach w jej zasięgu dzieje się szereg rzeczy. Obywatele tam pracujący zostają wyeliminowani, stacjonujące jednostki ulegają zniszczeniu, wszystkie ulepszenia zaś – splądrowaniu. Dzielnice i budowle na dotkniętych eksplozją polach również ulegają splądrowaniu i wymagają naprawy. Wszystkie zaatakowane pola zostają także zanieczyszczone opadem radioaktywnym.

BROŃ JĄDROWA

Pierwsza broń jądrowa dostępna w grze jest potężnym narzędziem mogącym błyskawicznie zmienić równowagę sił na świecie, a jej zasięg rażenia wynosi 1 pole od miejsca uderzenia (w każdym kierunku). Jednostki znajdujące się na tym obszarze zostaną uszkodzone bądź zniszczone, cuda, ulepszenia i dzielnice – splądrowane, natomiast miasta stracą obywateli.

Podobnie jak w przypadku jednostek dystansowych, broń jądrowa nie może całkowicie zniszczyć miasta, bez względu na liczbę zużytych głowic.

Broń jądrową można dostarczyć na miejsce ataku na różne sposoby, jak wspomniano wyżej.

BROŃ TERMOJĄDROWA

Drugi rodzaj broni atomowej dostępnej w grze, broń termojądrowa, jest jeszcze potężniejszy niż jego poprzedniczka. Zasięg rażenia broni termojądrowej wynosi 2 pola od miejsca uderzenia w każdym kierunku. Jednostki znajdujące się na tym obszarze zostaną uszkodzone bądź zniszczone, cuda, ulepszenia i dzielnice – splądrowane, natomiast miasta stracą obywateli.

Podobnie jak w przypadku jednostek dystansowych, broń termojądrowa nie może całkowicie zniszczyć miasta bez względu na liczbę zużytych głowic.

Broń termojądrową można dostarczyć na miejsce ataku na różne sposoby, jak wspomniano wyżej.

ZANIECZYSZCZENIE

Po ataku jądrowym wszystkie pola, na których nastąpiła eksplozja, zostaną zanieczyszczone opadem radioaktywnym. Jednostki, które zakończą ruch na zanieczyszczonym polu, otrzymują w każdej turze 50 pkt. obrażeń. Na polach dotkniętych opadem nie można stosować produkcji, a więc niemożliwa jest też naprawa budowli i dzielnic. Zanieczyszczone pola nie mogą być eksploatowane przez miasto, póki nie upłynie czas zanieczyszczenia lub nie zostaną one „oczyszczone".

Opad radioaktywny może zostać usunięty z dotkniętych nim pól przez jednostki budowniczych. Budowniczy zdolni do oczyszczania takich pól otrzymują mniej obrażeń, jeśli kończą na nich turę. Wszelkie pola, których nie dotknęła eksplozja, będą funkcjonować normalnie i generować przychody dla miasta.

KORPUSY I ARMIE

Jeśli uda Ci się dotrzeć w dalsze obszary drzewa idei, uzyskasz dostęp do pewnych opcji, które pozostaną poza zasięgiem graczy skupionych na rozwoju technologicznym. Od nastania epoki przemysłowej, po opracowaniu idei nacjonalizmu zostanie Ci udostępniona możliwość łączenia jednostek wojskowych tego samego typu w pojedynczy, silniejszy oddział. Dwie jednostki będą mogły stworzyć korpus, co zapewni im premię +10 do podstawowej siły bojowej, a po poznaniu mobilizacji trzy jednostki tego samego typu będzie można połączyć w armię, co zapewni im premię +7 do podstawowej siły bojowej.

Po stworzeniu korpusu lub armii nie można ich rozbić z powrotem na pojedyncze jednostki, zachowane zostają jednak doświadczenie i awanse najbardziej zaprawionego w bojach oddziału, warto więc łączyć żółtodziobów z bardziej doświadczonymi wojownikami. Jednostki morskie można natomiast łączyć we floty i armady.

GRA WIELOOSOBOWA W CIVILIZATION VI

Rozgrywki wieloosobowe pozwalają Ci przetestować swoje umiejętności w starciach z innymi użytkownikami, nie tylko SI. Dostęp do nich uzyskasz z menu głównego, rozgrywać natomiast można je przez LAN (sieć lokalną) ze znajomymi bądź też przez internet z użytkownikami na całym świecie.

MENU GRY WIELOOSOBOWEJ

Wybierz opcję „Gra wieloosobowa" w menu głównym, aby przejść do ekranu ustawień rozgrywki wieloosobowej.

GRY W SIECI LOKALNEJ

Kliknij opcję „Sieć lokalna”, aby sprawdzić gry dostępne w swojej lokalnej sieci (LAN). Aby dołączyć do wybranej rozgrywki, po prostu kliknij ją na liście gier. Jeśli nie widzisz tam żadnych dostępnych rozgrywek (lub żadnych, które byłyby dla Ciebie interesujące), możesz kliknąć przycisk „Stwórz grę” i rozpocząć własną. Jeśli chcesz odświeżyć listę dostępnych gier, kliknij przycisk „Odśwież”.

Kiedy postanowisz stworzyć własną rozgrywkę, otworzy się ekran ustawień gry wieloosobowej, na którym będzie można dokonać wyboru przywódcy, ustalić rodzaj i rozmiar mapy, a także zdecydować o tempie rozgrywki. W tym miejscu możesz też wczytać zapisaną wcześniej grę wieloosobową (szczegóły znajdziesz w dalszej części instrukcji) lub wrócić do poprzedniego ekranu, aby ponownie sprawdzić listę dostępnych gier. Kiedy dokonasz już wszystkich wyborów, kliknij przycisk „Rozpocznij grę”.

Gra przeniesie Cię wtedy do pokoju ustawień, w którym widoczny będzie status gotowości graczy oraz wybrani przez nich przywódcy. Gracze sterowani przez komputer będą widoczni na liście jako „SI”, natomiast jako nazwy ludzkich przeciwników wyświetlą się ich pseudonimy Steam.

Jeśli dwóch lub więcej użytkowników spróbuje wybrać tę samą cywilizację bądź przywódcę, gra zmieni ich kolor w celu uniknięcia możliwych nieporozumień. Dzięki takiemu rozwiązaniu dwóch lub więcej graczy (a nawet wszyscy) mogą dokonać wyboru tej samej cywilizacji lub przywódcy.

Kiedy wszyscy gracze określą swój status jako „W gotowości”, gospodarz będzie mógł kliknąć przycisk rozpoczęcia gry.

GRY INTERNETOWE / POPRZEZ STEAM

Internetowe gry wieloosobowe rozgrywane są poprzez usługę Steam przy użyciu konta, które zostało wykorzystane podczas instalacji gry.

PRZEGLĄDANIE GIER

Istnieje zarówno możliwość tworzenia własnych gier internetowych, jak i dołączania do tych stworzonych przez innych użytkowników. W pierwszym przypadku po ustawieniu wszystkich opcji rozgrywki i wybraniu jej rodzaju Steam spróbuje bezpośrednio połączyć Cię z innymi użytkownikami poszukującymi gry.

Jeśli chcesz dołączyć do rozgrywki stworzonej przez innych, skorzystaj z przeglądarki gier internetowych.

LISTA ZNAJOMYCH

Po stworzeniu internetowej gry wieloosobowej możesz skorzystać ze swojej listy znajomych Steam. Będąc w pokoju ustawień, wybierz znajomego z listy rozwijanej i zaproś go bezpośrednio do stworzonej rozgrywki. Zaproszenie zostanie dostarczone poprzez nakładkę Steam.

CZAT

Z innymi graczami możesz komunikować się zarówno podczas tworzenia, jak i rozgrywania sesji wieloosobowej. Aby to zrobić, kiedy przebywasz w pokoju ustawień, wpisz wiadomość w oknie czatu znajdującym się u dołu ekranu.

W czasie rozgrywki możesz wysyłać wiadomości do wszystkich graczy lub jednego wybranego poprzez rozmowy prywatne, handel i sojusze. Aby wyświetlić panel czatu w grze, kliknij przycisk otwierania czatu w prawym rogu interfejsu użytkownika.

Kiedy skończysz rozmowę, możesz kliknąć przycisk zamknięcia czatu, aby ukryć panel.

Rozmowy głosowe (VoIP) możliwe są dzięki nakładce Steam i pozwalają komunikować się z graczami bezpośrednio przy użyciu mikrofonu.

TWORZENIE, ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE GIER

Kiedy stworzysz grę wieloosobową, możliwe jest zapisanie jej i późniejsze wczytanie. Opcja ta szczególnie przydaje się w przypadku bardzo długich rozgrywek, które mogą trwać dłużej niż dobę. Kliknij przycisk „Wczytaj grę” w menu ustawień gry wieloosobowej, aby przejrzeć listę zapisanych rozgrywek.

Jeśli z jakiegoś powodu podczas rozgrywki wieloosobowej nastąpi utrata połączenia, system spróbuje automatycznie je odnowić. Jeśli natomiast gospodarz opuści rozgrywkę, gra przeniesie jego prawa na innego użytkownika.

MODYFIKACJE

Civilization VI od samego początku projektowana była z myślą o moderach, co czyni ją najłatwiej i najgłębiej edytowalną ze wszystkich części serii. Nawet jeśli nie interesuje Cię (przynajmniej na razie) tworzenie modyfikacji, możesz szybko przeglądać, pobierać oraz instalować mody stworzone przez innych graczy – wszystko z poziomu klienta gry.

Aby przejść do ekranu modyfikacji, kliknij przycisk „Zawartość dodatkowa” w menu głównym i zaakceptuj warunki umowy użytkownika. Tu możesz rozpocząć rozgrywkę, korzystając z domyślnie zainstalowanych modyfikacji (więcej szczegółów w dalszej części), lub przeglądać nowe dostępne mody.

PRZEGLĄDANIE, POBIERANIE I OCENY

Kliknij przycisk „Zawartość dodatkowa”, aby wyświetlić przeglądarkę modyfikacji. Na liście tej zobaczysz wszystkie pobrane i zainstalowane wcześniej mody wraz z informacją o ich bieżącej aktywności. Kliknij „Włącz modyfikację”, aby włączyć lub wyłączyć pobranego moda. Pamiętaj też, że w danym momencie aktywna może być więcej niż jedna modyfikacja!

Kiedy klikniesz przycisk „Przeglądaj warsztat”, wyświetlona zostanie nakładka Steam, z poziomu której możesz wyszukiwać modyfikacje oraz sortować je według kategorii, daty przesłania, liczby pobrań lub oceny użytkowników.

Kliknij modyfikację, aby wyświetlić więcej szczegółów na jej temat, zobaczyć zrzuty ekranu bądź ją pobrać. Pobieranie modów przez przeglądarkę jest darmowe i całkowicie anonimowe.

Kiedy rozegrasz już sesję z wykorzystaniem modyfikacji, możesz ją ocenić, aby więcej osób wiedziało, że warto rzucić na nią okiem. Aby to zrobić, po prostu kliknij przycisk „Polub to" na jej stronie. Ocenianie modyfikacji jest również darmowe i nie wymaga podawania żadnych danych konta.

XML

Najłatwiejszym sposobem na rozpoczęcie tworzenia modyfikacji jest skorzystanie z plików XML gry („Extensive Markup Language"), które można zmieniać za pomocą dowolnego edytora tekstowego. Jeśli tylko potrafisz pisać, możesz działać! Pliki te zawierają wszelkie detale rozgrywek, od dialogów handlowych Gilgamesza po informacje o tym, jak daleko może poruszyć się jednostka łuczników w jednej turze, i możesz dostosować w nich zarówno podstawowe elementy, np. siłę bojową jednostek wojowników, jak i tworzyć całe nowe cywilizacje oraz przywódców.

MODBUDDY I NARZĘDZIE BUDOWANIA ŚWIATA

Wkrótce po premierze gry udostępnione zostaną oficjalne narzędzia moderskie *Civilization VI*: ModBuddy oraz narzędzie budowania świata (World Builder). Ich pakiet pozwoli Ci na tworzenie własnych map oraz scenariuszy, dostosowywanie zachowania SI i wreszcie publikowanie całych stworzonych modyfikacji, by inni mogli też się nimi cieszyć. Zajrzyj na oficjalną stronę *Civilization VI* lub stronę gry na Steam, aby dowiedzieć się więcej i poznać najnowsze aktualizacje.

ModBuddy i World Builder będą dostępne do pobrania poprzez usługę Steam.

Aby to zrobić, przejdź do sekcji „Narzędzia" w Bibliotece Steam.

TWÓRCY GRY

FIRAXIS GAMES

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

TEAM LEADERSHIP

Lead Designer
Ed Beach

Lead Engineer
Ken Grey

Art Director
Brian Busatti

Senior Producer
Dennis Shirk

DESIGN TEAM

Lead Designer
Ed Beach

Designer/Programmers
Matthew Beach
Brian Feldges
Andrew Garrett
Anton Strenger

Lead AI Engineer
Andrew Garrett

PRODUCTION TEAM

Senior Producer
Dennis Shirk

Associate Producer
Sarah Darney

Additional Production

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

Writers
Alexander Horn
Rex Martin

Additional Writing
Peter Murray
Scott Wittbecker
Maurice Suckling

PROGRAMMING TEAM

Lead Engineer
Ken Grey

Gameplay Engineers
Eric Jordan
Adam Sherburne
Scott Spanburg

Additional Gameplay Engineers
Jeff Hiebert, Ghostpunch
Olex Lozitskiy, Ghostpunch

Lead Systems Engineer
Greg Osefo

Systems Engineers
Ian Schmidt
Adam Sherburne

Lead Graphics Engineer
Josh Barczak

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

Lead Database/Modding Engineer
Shaun Seckman

Lead Interface Engineer
Tronster

Interface Engineers
Sam Batista
Whitney Bell
Joe Cortese

Additional Interface Engineers
Keaton Vanaukan, Ghostpunch

Lead Multiplayer Engineer
Bradley Olson

Multiplayer Engineers
Todd Smith

Lead Tools Engineer
Brian Whitman

Tools Engineers
David Gurley

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

ART TEAM

Art Director
Brian Busatti

Lead Interface Designer
Whitney Bell

Interface Designers
David Cory

Interface Artists
Rob Sugama

LEAD ANIMATOR

Hector Antunez

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

Additional Animators
Jason Johnson

Technical Animation Group
Brian Evans
John Stewart

Lead Character Modeler
Matthew Kean

Lead Unit Modeling
David Jones

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

Additional Unit Modelers
Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private Limited

Lead Environment Artist
Jason Johnson

Environment Artists
Clark Coots

Lead Structure Modeler
Matthew Quickel

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

Additional Structure Modelers
John Dunford

Lead Visual Effects Artist
Troy Adam

Visual Effects Artists
Michael Bazzell
Rick Menkhaus

Additional Visual Effects Artists
Todd Bilger

Lead Concept Artist
Sang Han

Concept Artists
Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

Additional Concept Artists
Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

AUDIO

Lead Audio Designer
Roland Rizzo

Associate Lead Audio Designer
Griffin Cohen

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

In-Game Music
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

Opening Cinematic and Main Menu Music
Christopher Tin

End Game Cinematic Music
Geoff Knorr
Christopher Tin

Additional Electronics and Arrangements
Phill Boucher

Audio Programmer
Ian Schmidt

PERFORMERS

PRAGUE FILMHARMONIC ORCHESTRA
Orchestra conducted by
Andy Brick
Concertmistress
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir
Choir Conductor
Marek Vorlícek
Orchestra and Choir Recording Engineer
Jan Holzner
Orchestra Contractor
Petr Pycha
Orchestra Librarian
Tomás Kirschner
Orchestrator
Geoff Knorr
Orchestral Parts Preparation
Chris Whittaker
Orchestra Recorded at Smecky Music Studios
Bass Viol, Vielle, Kemençe
Deepak Ram, Bansuri
Niccolo Seligmann
Guzheng
Bing Xia
Oud, Ney, Kawala
Chakib Hilali
Qanun
Kylie Hilali
Banjo
Brad Kolodner
Fiddle
Patrick McAvinue
Cavaquinho
Kahil Nayton
7-string guitar
Cesar Garabini
Norwegian Bukkehorn
Sissel Morken Gullord
Balalaika
Andrei Saveliev
Sitar
Mathew Poovan
Tabla
Souvik Ghosh
Mandolin
Chris Reber
Dobro
Dave Hadley
Classical Guitar
Benjamin Beirs
Duduk, Hotchiku, Recorder, Bombarde, Pivava, Tenor Pivana, Schwegel, Occorsoflute, Kaval, Ciaramella, Bass Recorder, Bena, Erdklangfloete, Ocarina, Floyera, Doucaine, Tin Whistle
Sandro Freidrich
Shakuhachi
Ronnie Nyogetsu Reishin Seldin
South American Flutes
Roland Rizzo
9-String Golden Lyre of Erato
Geoff Knorr
Norwegian Bukkenhorn Recording Engineer
Jon Anders Narum

KONGOLESE INSTRUMENTAL RECORDING BY REGULUS SOUND PRODUCTIONS (PTY) LTD – SOUTH AFRICA
Producer, Recording Engineer, double bass, nyunganyunga, mbira
Caleb Vaughn-Jones

Production assistant, African instruments
Simphiwe Funde

Production assistant and language transcriber
Brent Kennedy

Guitar
Joe Van Der Linden

Vocals and Kongolese music researcher
Massi Bambino

Vocals and Kongolese music researcher
Sebastian Sala

Recording Engineer
Candice Bowkers

ADDITIONAL VOCALS

African vocals
Kyle du Preez

Mixing and Mastering
Geoff Knorr

CINEMATIC AND MAIN MENU SCORE

Main Menu
"Sogno di Volare (The Dream of Flight)"

Opening Movie
"A New Course"

Composed by
Christopher Tin

Lyrics by Leonardo da Vinci, adapted by Chiara Cortez

PERFORMED BY CAPPELLA SF

Music Director
Ragnar Bohlin

ORCHESTRA: MACEDONIAN SYMPHONIC ORCHESTRA

F.A.M.E.'S. Project - Skopje

Conductor
Oleg Kondratenko

Recording Engineer
Giorgi Hristovski

Pro Tools Operator
Atanas Babaleski

Stage Manager
Riste Trajkovski

Mixed by Leslie Ann Jones at Skywalker Sound

Assistant Mix Engineer
Dann Thompson

Pro Tools Editor
Andre Zweers

Additional Arrangements by Alex Williamson

Additional Orchestrations by Jerome Leroy

Special Thanks
Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording Arts and Sciences

Actors

Narrator/Father
Sean Bean

Advisor/Daughter
Natasha Loring

Teddy Roosevelt
Richard Tatum

Queen Victoria
Lucy Briggs Owen

Pericles
Konstantinos Stelloudis

Hōjō Tokimune
Yoshi Ando

Hardrada
Atli Rafn Sigurdsson

Frederick Barbarossa
Bert Coll

Qin Shi Huang
Junchao Hunag

Saladin
Alhan Gharam

Cleopatra
Nirvana Hisham

Gilgamesh
Jorge Badillo Galvan

Mvemba a Nzinga
Mamengi Alfredo Lombisi

Gorgo
Angeliki Dimitrakopoulou

Gandhi
Pawan Shukla

Montezuma
Irwin Daayan
Rosenthal Sarli

Philip II
Anton Carmano Vega

Trajan
Gianmarco Ceconi

Catherine de Medici
Lara Valentina Parmiani

Peter the Great
Mikhail Danilyuk

Tomyris
Alina Irbekov Berezova

Pedro II
Renato Belschansky

SIGNAL SPACE

Creative Director
Jose Aguirre

Researcher
Inga Knoth

Audio Editor
Valentino Lercher

Audio Editor
Matthew Knutson

Project Manager
Christopher Fox

SOLID AIR VO EDITORS

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

QUALITY ASSURANCE

QA Supervisor
Timothy McCracken

QA Lead
Carl Harrison

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

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

Testing Interns
Steven Eisner
James Hopkins
Sam McNear

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer
Clint McCaul

Senior Network Programmer
Michael Springer

Senior Online Services Engineer
Robert Dye

FIRAXIS MANAGEMENT

CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

Director of Software Development
Steve Meyer

Director of Gameplay Development
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

Human Resources Director
Shawn Kohn

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

IT Technicians
Matt Baros
David McFall

Special Projects
Susan Meier

Special Thanks
Joanne Miller
Beth Petrovich

FRANKENSTEIN TEST GROUP

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

CINEMATICS

CINEMATIC PRODUCTION SERVICES

PLASTIC WAX PTY LTD

Creative Leads
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Production Management
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

Lead Modeler
Dean Wood

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

Lead Animator
Wes Adams

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

Lead Lighter
Ben Malter

Lighting and Rendering
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Lead VFX TD
Sidney Cheng

VFX
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Lead Compositor
Daniel Loui

Compositors
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES

SECTION STUDIOS

Production
Justin Yun
Kami Talebi

Concept
Gabriel Yeganyan
Cuba Lee
Brian Kim

Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

Animation
Cameron Mott
Judson Morgan

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES

APPLIED CINEMATICS

Mike O'Rourke
Jason Flynn

VENDOR SUPPORT

AMD
Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

NVIDIA
Timofey Cheblokov
Alex Dunn
Amanpreet Grewal

INTEL
Raja Bala
Chris Seitz

QUIXEL
Teddy Bergsman
Eric Ramberg

WWISE
Martin Dufour
Adrien Lavoie

FORK
Noor Khawaja

VALVE
Justin York

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

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

PUBLISHED BY 2K

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

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development
John Chowanec

Director of Product Development
Melissa Miller

Sr. Producer
Garrett Bittner

Producer
Joe Faulstick

Associate Producers
Andrew Dutra
Meghan Lee

Production Assistants
Ross Marabella
Shelby Martin

Digital Release Manager
Tom Drake

Digital Release Assistant
Myles Murphy

Additional Production Support
Tiffany Nagano

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Design Directors
Jonathan Pelling
Francois Giuntini

Art Director
Robert Clarke

Sr. Director, Creative Production
Jack Scalici

Director, Creative Production
Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
William Gale

Creative Production Assistants
Cathy Neeley
Megan Rohr

Media Producer
Mike Read

Developer Support Team – Visual Effects Lead
Stephen Babb

Developer Support Team – Animation Lead
PJ Leffelman

Developer Support Team – Modeling Lead
Peter Turner

Gameplay Capture Lead
Homer Rabara

Gameplay Capture Team
Luke McCarthy
Dana Koerlin

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Sr. Market Researcher
David Rees

User Testing Manager
Francesca Reyes

User Researcher
Jonathan Bonillas

User Test Assistant
Julian O'Neal

Motion Capture Supervisor
David Washburn

Motion Capture Stage Manager
Anthony Tominia

Motion Capture Stage Technicians
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

Motion Capture Production Manager
Charles Ghislandi

Motion Capture Specialists
Ryan Girard
Michelle Hill
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Jeremy Wages

Motion Capture Pipeline Engineer
Charles "Auggie" Harris III

Motion Capture Media Supervisor
J. Mateo Baker

Motion Capture Audio Assistant
Andrew Hanson

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Director of Engineering
David R. Sullivan

Operations Manager, Core Tech
Peter Driscoll

Sr. Online Architect
Louis Ewens

Lead Technical Artist
Jonathan Tilden

Principal Technical Artist
Kris DeMartini

Senior Software Engineer
Mitchell Fisher

Software Engineer
Jack Lui
Jason Howard

MY2K TEAM

Lead Software Engineer
Adam Lupinacci

Producer
Jason Johnson

Jr. Technical Producer
Nick Silva

Sr. Software Engineers
Alberto Covarrubias
Dale Russell
Robin Lavallee
Sky Schulz
Scott Barrett

Sr. Dev Ops Engineer
Matthew Rich

Jr. Engineers
Sourav Dey
Taylor Owen-Millner

QA Manager
Ian Moore

Sr. QA Tester
Greg Vargas

QA Testers
Mackenzie Hume
Parisa Mirshah

2K MARKETING

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

VP, International Marketing
Matthias Wehner

Director of Marketing, North America
Kelly Miller

Director, Marketing
Matt Knoles

Product Manager
Jenny Tam

VP of Communications, The Americas
Ryan Jones

Sr. Communications Manager
Richie Churchill

Communications Coordinator
Erica Hebert

Sr. Manager, Community Content
Darren Gladstone

Community and Social Media Managers
David Hinkle

Community Associate
Joseph Bustos

International Project Manager
Ben Kvalo

Creative Director, Marketing
Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Marketing Production Assistant
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Project Manager
Heidi Oas

Director, Video Production
Kenny Crosbie

Video Editor & Motion Graphics Designers
Michael Regelean
Eric Neff

Video Editor
Peter Koeppen

Associate Video Editors
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Web Director
Nate Schaumberg

Sr. Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Web Developer
Alex Beuscher

Web Developer
Gryphon Meyers

Web Producer
Tiffany Nelson

Channel Marketing Managers
Anna Nguyen
Marc McCurdy

Partner Marketing Specialist
Kelsie Lahti

Sr. Director of Events
Lesley Zinn Abarcar

Events Manager
David Iskra

Event Tech Manager
Mario Higareda

Director, Customer Service
Ima Somers

Customer Service Manager
David Eggers

Knowledge Base Coordinator
Mike Thompson

Customer Service Coordinator
Jamie Neves

Customer Service Lead
Crystal Pittman

Senior Customer Service Associates
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

Director, Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Partnerships & Licensing Manager
Ryan Ayalde
Greg Brownstein

Partnership & Licensing Associate Manager
Ashley Landry

Marketing Project Specialist
Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Counsels
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, Publishing Operations
Steve Lux

Director of Label Operations
Rachel DiPaola

Director of Operations
Dorian Rehfield

Director of Analytics
Mehmet Turan

Sr. Data Analyst
Adam Dobrin

Sr. Analysts
Tuomo Nikulainen
Kyle Bishop

Partner Marketing Manager
Dawn Earp

Licensing & Operations Specialist
Xenia Mul

Operations Coordinator
Aaron Hiscox

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. IT Manager
Bob Jones

Sr. Network Manager
Russell Mains

Sr. Systems Engineer
Jon Heysek

Security Systems Engineer
Lee Ryan

Network Engineer
Don Claybrook

Systems Administrator
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT Analyst
Michael Caccia

2K ONLINE OPERATIONS

Director, Online Operations
Tim Holman

Mobile Marketing Manager
David Hoffman

Associate Mobile Marketing Manager
Ramon Aranda

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance & Submissions
Alex Plachowski

Test Manager
Doug Rothman

Submission Manager
Scott Sanford

Project Lead
Jason Kolesa

Support Leads
Chris Adams
Nathan Bell

Senior Testers
Joshua Vance
Kayla Mager
Raynard Moreno
Brian Reiss
Jake Merryman
Keith Rische

Testers
Anthony Garland
Alex Buckner
Brandon Peterson
Bryan Fritz
Bryant Leos
Bryce Fernandez
Demetri Ghaeni
Douglas Huth
Douglas Reilly
Ian Bennett
James Schindler
Jason Smith
Jorge Segarra
Kelsey Sissons
Kiwawn Pearson
Kristian Garcia
Kyle Lucero
Mason Gagliardo
Matthew Finck
Michael Galo
Miguel Garcia
Monique Davis
Natasha Francois
Nicholas Giebel
Preston Chapin-Soriano
Richard Pugh
Robert Bryant
Sampson Brier
Shaylea Gallagher
Steven Danner
Summer Breeze
Tiffany Chung
Todd White
Vanessa Derhousoff
Victoria Cormier
Wenceslao Concina
Zachary Little

IT Manager
Chris Jones

2K Las Vegas IT
Kris Jolly
Juan Corral
Cameron Steed
Travis Allen

Special Thanks
Alexandria Belk
Ashley Fountaine
Candice Javellonar
David Barksdale
Ian Moore
Jazmine Sarmiento
Jeremy Ford
Jeremy Richards
Joe Bettis
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel McGrew

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP Publishing, Operations
Murray Pannell

Director, International Marketing and Communications
Jon Rooke

Head of International Product Marketing
David Halse

Senior International Communications Manager
Wouter van Vugt

International Territory Manager
Warner Guinée

2K International Community & Social Manager
Melaine Brou

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producers
Sajjad Majid

Head of Creative Services and Localisation
Nathalie Mathews

Lead Project Manager
Emma Lepeut

Sr. Design Manager
Tom Baker

External Localization Teams
Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

QLOC S.A.

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localization QA Manager
Jose Minana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localization QA Senior Lead
Oscar Pereira

Localization QA Project Lead
Jose Olivares

Localization QA Leads
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Florian Genthon

Associate Localization Lead
Cristina La Mura

Senior Localization QA Technicians
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

Localization QA Technicians
Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Yury Fesechka

Design Team
James Quinlan

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA TEAM

Asia General Manager
Jason Wong

Asia Marketing Director
Diana Tan

Sr. Marketing Manager
Jason Dou

Asia Marketing Manager
Daniel Tan

Japan Marketing Manager
Maho Sawashima

Korea Marketing Manager
Dina Chung

Sr. Product Executive
Rohan Ishwarlal

Product Executive
Sharon Lim

Sr. Localization Manager
Yosuke Yano

Localization Coordinator
Pierre Guijarro

Localization Assistant
Yusaku Minamisawa

External Localization Teams
entalize co., ltd.
GlobalWay Co., Ltd.
Jiali Flourishing Age Cultural Communication Co., Ltd.
VGLOC Localization Studios Co., Ltd.

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyoung

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun

Localization QA Manager
Du Jing

Civilization VI **Localization**
QA lead
Shigekazu Tsuuchi

Localization QA leads
Chu Jin Dan
Zhu Jian

Senior QA Testers
Cho Hyunmin
Kan Liang
Qin Qi

QA Testers
Bai Xue
Hu Meng Meng
Jin Xiong Jie
Tan Liu Yang
Tang Shu
Wang Ce
Zhao Yu
Zhou Qian Yu
Zou Zhuo Ke
Liu Kun Peng

Junior QA Testers
Chen Xue Mei
Li Ling Li
Mao Ling Jie
Tang Dan Ru
Xiao Yi
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Pan Zhi Xiong

IT Engineers
Hu Xiang
Zhao Hong Wei

FOX SOUND STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Sean Roberts
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli

Agencies (In alphabetical order):
Access Communications
Freddie Georges Production Group
Kathy Lee-Fung
MODCo Media

EXTERNAL VENDORS AND CONTRACTORS

Music Composition
Geoff Knorr

Additional Music Composition
Christopher Tin

Timothy Michael Wynn
Phill Boucher

Original Score Recording
FILMharmonic Orchestra of Prague

Conductor and Music Director
Andy Brick

Cinematic Sound Design
Source Sound, Inc.

Supervising Sound Designer & Mix
Charles Deenen

Sound Designers
Matt Cavanaugh
Brent Burge
Braden Parkes

Voiceover Cast
Narrator
Sean Bean

Advisor
Natasha Loring

Hojo Tokimune
Yoshi Ando

Pedro II
Renato Belschansky

Tomyris
Alina Irbekov Berezova

Trajan
Gianmarco Ceconi

Frederick Barbarossa
Bert Coll

Peter the Great
Mikhail Danilyuk

Gorgo
Angeliki Dimitrakopoulou

Gilgamesh
Jorge Badillo Galvan

Saladin
Alhan Gharam

Cleopatra
Nirvana Hisham

Qin Shi Huang
Junchao Hunag

Mvemba a Nzinga
Mamengi Alfredo Lombisi

Queen Victoria
Lucy Briggs Owen

Catherine de Medici
Lara Valentina Parmiani

Montezuma
Irwin Daayan Rosenthal Sarli

Gandhi
Pawan Shukla

Hardrada
Atli Rafn Sigurdsson

Pericles
Konstantinos Stelloudis

Theodore Roosevelt
Richard Tatum

Philip II
Anton Carmano Vega

French Cast

Narrator
Philippe Catoire

Advisor
Caroline Victoria

German Cast

Narrator
Achim Barrenstein

Advisor
Karoline Mask von Oppen

Italian Cast

Narrator
Giorgio Bonino

Advisor
Katia Sorrentino

Spanish Cast

Narrator
Alfonso Laguna

Advisor
Beatriz Berciano

Polish Cast

Narrator
Przemysław Walich

Advisor
Joanna Matuszak

Russian Cast

Narrator
Andrey Lysenko
(Андрей Лысенко)

Advisor
Alina Milosh
(Алина Милош)

Japanese Cast

Narrator
Kenichi Suzumura

Advisor
Nao Toyama

Korean Cast

Narrator
Shin Han

Advisor
Yoon Seon Lim

Simplified Chinese Cast

Narrator
Zhang Lei

Advisor
Yang Yi Fang

Traditional Chinese Cast

Narrator
Fang Rong Feng

Advisor
Qi Qi

VOICEOVER RECORDING STUDIOS

LIME STUDIOS

Dialog Recordist
Tom Paolantonio

Producer
Susie Boyajan

ORCHARD RECORDING STUDIOS, SOMERSET UK

Engineers
Mark Bowyer
James Wilkes
Charlotte Worthy-Jarvis

SIDE UK

Production Manager
Emily Munster

Sound Engineer
Ant Hales

ADDITIONAL VOICEOVER CASTING AND RECORDING

SIGNAL SPACE

Creative Director
Jose Aguirre

Researcher
Inga Knoth

Audio Editors
Valentino Lercher
Matthew Knutson

Project Manager
Christopher Fox

Voiceover Directors
JB Blanc
Chad Rocco

Dialogue Editors
Transatlantic Audio/Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery, M.P.S.E.
Stephen Selvaggio

Additional Writing
Maurice Suckling

CINEMATIC PRODUCTION SERVICES

PLASTIC WAX PTY LTD

Creative Leads
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Production Management
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

Lead Modeler
Dean Wood

Modelling
Ben Mikhaiel
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng

Modellers
Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

Lead Animator
Wes Adams

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

Lead Lighter
Ben Malter

Lighting and Rendering
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Lead VFX TD
Sidney Cheng

VFX
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Lead Compositor
Daniel Loui

Compositors
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

Additional Cinematic Production Services
Section Studios
Production
Justin Yun
Kami Talebi

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

Animation
Cameron Mott
Judson Morgan

Applied Cinematics
Mike O'Rourke
Jason Flynn

3D Art Assets
Gameshastra Solutions
Private Limited

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera (lub konsoli, jeśli problem dotyczy gry na konsolę) i problemu, który wystąpił.

DANE KONTAKTOWE:

Centrum Obsługi Klienta, Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa

Telefon: (22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 10-16). E-mail: serwis@cenega.com

INDEKS

A
Atak 30, 63, 64, 65, 80, 82, 154

B
Badania 6, 109, 111, 112, 113
Barbarzyńcy 19, 90, 92, 93, 129
Broń jądrowa 63, 155
Budowle 14, 89, 93, 95, 97, 98, 99, 101, 103, 105, 107, 116, 129, 134, 136, 137, 139, 154, 155
Budowniczowie 57, 58, 69, 73, 78, 97, 100, 101, 104, 114

C
Cechy 14, 24, 37, 39, 43
Civilopedia 2, 7
Cud 96, 150
Cuda natury 33, 47, 124, 136
Cywilizacje 14, 25, 46, 84, 100, 103, 115, 124, 129, 138, 140, 144, 145, 146, 148, 166

D
Doradcy 20, 21, 27
Drogi 37, 116, 121
Dyplomacja 74, 137, 138, 140, 141

E
Ekran miasta 94, 101

G
Granice 32, 110, 113, 143, 144, 148
Gra wieloosobowa 12, 24, 157
Gromadzenie jednostek 57

H
Handel 107, 144, 162

I
Instalacja 7, 8, 9, 10
Interfejs 21, 22, 28, 31, 162

J
Jednostka 28, 33, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 69, 70, 71, 72, 73, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 97, 98, 102, 103, 113, 115, 135, 138, 153, 154, 166

Jednostki 14, 19, 24, 25, 28, 29, 30, 32, 33, 38, 40, 43, 45, 46, 48, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 96, 97, 102, 105, 106, 113, 116, 120, 122, 124, 125, 130, 135, 137, 140, 144, 145, 149, 152, 153, 154, 155, 156

K
Kultura 91, 110, 111, 132
Kupowanie 95

M
Mapa 15, 28, 29, 98, 148
Miasta 6, 24, 28, 30, 31, 32, 38, 43, 45, 47, 50, 57, 58, 59, 60, 66, 69, 71, 73, 74, 76, 77, 84, 85, 86, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 111, 114, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 136, 137, 139, 140, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 153, 154, 155, 156
Modyfikacje 9, 164, 165, 166

O
Obrona 76, 102, 141
Obywatele 6, 100, 101, 102, 104, 107, 138, 148
Opad radioaktywny 156
Opcje 12, 20, 21, 29, 94, 140
Osadnicy 30, 57, 58, 69, 78, 93, 97, 135

P
Pałac 99, 107, 111
Pokój 128, 140, 141, 145
Porażka 37, 84, 109, 113, 146
Poziom trudności 12, 13, 14, 19, 150
Produkcja 105
Przechwytywanie 154
Przywódcy 14, 21, 24, 25, 37, 111, 124, 140, 158, 159

R
Rakiety 148
Ruch 20, 37, 57, 67, 70, 71, 121, 156
Rzeki 6, 44, 47, 48, 70, 93, 98, 99, 109, 111, 112, 113, 115

S
Samouczek 11, 13, 20
Specjaliści 101, 102
Steam 2, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 159, 160, 161, 162, 165, 166

T
Technologie 19, 93, 106, 109, 114, 137, 140

U
Ulepszenia 28, 32, 50, 61, 65, 91, 93, 100, 104, 113, 114, 115, 116, 120, 136, 154, 155, 156
Umowy 7, 8, 138, 141, 144, 164, 186
Ustawienia 15, 16, 21, 22, 27
Utrzymanie 100, 137, 138, 155

W
Walka 20, 58, 60, 73, 79, 81, 83, 91, 102, 154, 113, 152
Wczytywanie 12, 17, 163
Wojna 74, 75, 76, 77, 103, 145, 155
Wynik 79, 80, 81, 82, 108, 111, 149, 149, 150, 153, 154

Z
Zapisywanie 17, 163
Zasoby 28, 32, 37, 40, 42, 48, 50, 97, 104, 113, 117, 120, 138, 145
Złoto 34, 38, 41, 50, 92, 94, 96, 100, 101, 102, 103, 113, 116, 126, 136, 137, 138, 143, 144, 145
Zwycięstwo 25, 37, 84, 109, 113, 146, 147, 148, 149, 150

Ż
Żywność 38, 41, 93, 100, 101, 102, 103, 104, 113

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

Efekty specjalne wykorzystują technologię Fork Particle.

Wykorzystuje Granny Animation. © 1997–2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI korzysta z następujących elementów oprogramowania open source dostępnych bez ograniczeń na zasadach licencji MIT:

Lua, © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML, © 2006–2010 Marcin Kalicinski.

Niniejszym gwarantowane jest, bez opłat, że każda osoba wchodząca w posiadanie kopii tego oprogramowania oraz związanych z nim plików dokumentacji (dalej zwane „oprogramowaniem") może korzystać z niego bez ograniczeń, włączając w to prawo do użytkowania, kopiowania, modyfikowania, łączenia, publikowania, dystrybuowania, sublicencjonowania i/lub sprzedaży kopii oprogramowania. Te same prawa gwarantowane są osobom, którym oprogramowanie zostało dostarczone, z zastrzeżeniem niniejszych warunków:

Powyższa oraz niniejsza nota muszą zostać włączone do wszystkich kopii lub istotnych elementów oprogramowania.

Oprogramowanie jest dostarczane „takie, jakie jest" („as is") bez żadnego rodzaju gwarancji bezpośredniej lub dorozumianej, włączając w to, lecz nie ograniczając do, gwarancję przydatności handlowej, przydatności do określonych celów oraz braku wad prawnych. Autorzy lub posiadacze praw autorskich nie będą w żadnym wypadku ponosić odpowiedzialności z tytułu jakichkolwiek roszczeń czy uszkodzeń lub innej odpowiedzialności wynikającej z umowy, deliktu czy innej podstawy wynikłej w związku z oprogramowaniem, jego wykorzystaniem lub jakimkolwiek innym związanym z nim działaniem.

© 1991–2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Stworzone przez Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI*, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ i ich logotypy są znakami handlowymi Take-Two interactive Software, Inc. Wykorzystuje technologię Bink Video. © 1997–2016 RAD Game Tools, Inc. Wykorzystuje technologię Granny Animation. © 1999–2016 RAD Game Tools, Inc. Fork © 2016 Fork Particle, Inc. *Sid Meier's Civilization VI* wykorzystuje technologię Havok®. © 1999–2016 Havok.com, Inc. (oraz licencjodawcy). Wszelkie prawa zastrzeżone. Szczegóły na stronie www.havok.com. AMD, logo strzałki AMD, Radeon, Crossfire i wszelkie ich kombinacje są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Advanced Micro Devices, Inc. w USA i/lub innych krajach. Microsoft, DirectX, Visual Studio oraz Windows są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach. Lua © 1994–2016 Lua.org, PUC-Rio. Pozostałe znaki i znaki handlowe należą do ich odpowiednich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Treści prezentowane w niniejszej grze komputerowej są fikcją i nie przedstawiają prawdziwych zdarzeń, osób lub instytucji w historycznym scenariuszu gry.

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA

Niniejsza ograniczona gwarancja i umowa licencyjna ("Umowa") może podlegać okresowej aktualizacji. Aktualna wersja jest dostępna na stronie internetowej www.taketwogames.com/eula ("Stronie"). Korzystanie z Programu po zamieszczeniu zaktualizowanej wersji Umowy oznacza zaakceptowanie jego warunków.

"PROGRAM" OZNACZA CAŁE OPROGRAMOWANIE, DOŁĄCZONE DO TEJ UMOWY, A TAKŻE INSTRUKCJE, OPAKOWANIE ORAZ INNE PLIKI, MATERIAŁY ELEKTRONICZNE LUB UMIESZCZONE W SIECI, DOKUMENTACJĘ ORAZ KAŻDĄ I WSZYSTKIE KOPIE PROGRAMU I ZWIĄZANYCH Z NIM MATERIAŁÓW.

TEN PROGRAM NIE JEST SPRZEDAWANY, LECZ LICENCJONOWANY. OTWARCIE, POBRANIE, ZAINSTALOWANIE, KOPIOWANIE LUB KORZYSTANIE Z PROGRAMU (ORAZ WSZELKICH MATERIAŁÓW DOŁĄCZONYCH DO NIEGO) W JAKIKOLWIEK SPOSÓB OZNACZA, ŻE UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ PRZESTRZEGAĆ NINIEJSZEJ UMOWY Z FIRMĄ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC, Z SIEDZIBĄ W STANACH ZJEDNOCZONYCH ("LICENCJODAWCĄ") ORAZ PRZESTRZEGAĆ POLITYKI PRYWATNOŚCI, OPUBLIKOWANEJ POD ADRESEM www.take2games.com/privacy I WARUNKÓW ŚWIADCZENIA USŁUGI, OPUBLIKOWANYCH POD ADRESEM www.take2games.com/legal.

PRZECZYTAJ NINIEJSZĄ UMOWĘ BARDZO UWAŻNIE. W RAZIE NIEWYRAŻENIA ZGODY NA PRZESTRZEGANIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ UMOWY ZABRANIA SIĘ OTWIERANIA, POBIERANIA, INSTALOWANIA, KOPIOWANIA ORAZ UŻYWANIA TEGO PROGRAMU.

LICENCJA

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszej Umowie, Licencjodawca udziela użytkownikowi niewyłącznego, niezbywalnego, ograniczonego i podlegającego cofnięciu prawa i licencji na użytkowanie jednego egzemplarza Programu do gry dla celów prywatnych, niekomercyjnych, na pojedynczej platformie do gier (np. komputerze, urządzeniu mobilnym lub konsoli do gier), chyba że w dokumentacji Programu zostanie to określone inaczej. Prawa nabyte przez użytkownika są zależne od przestrzegania tej Umowy. Licencja wynikająca z tej Umowy obowiązuje od dnia zainstalowania lub użycia w inny sposób Programu, a kończy się z chwilą usunięcia Programu lub wygaśnięcia Umowy (szczegóły poniżej).

Użytkownikowi zostaje udzielona licencja na Program, nie jest on Mu sprzedawany. Niniejszym Użytkownik potwierdza, że nie otrzymuje żadnych tytułów ani praw własności do tego Programu, a Umowy nie powinno się interpretować jako sprzedaży jakichkolwiek praw do Programu.

Licencjodawca zachowuje wszystkie prawa i tytuły prawne odnoszące się do Programu, obejmujące, lecz nie ograniczające się do wszystkich praw autorskich, znaków towarowych, tajemnic handlowych, nazw handlowych, praw własności, patentów, tytułów, kodu komputerowego, efektów audiowizualnych, motywów, postaci, nazw postaci, wątków, dialogów, miejsc, obrazów, efektów dźwiękowych, utworów muzycznych i autorskich praw osobistych. Program jest chroniony przez prawo autorskie i handlowe Stanów Zjednoczonych oraz inne mające zastosowania prawa i porozumienia ogólnoświatowe. Programu nie można kopiować, powielać, rozpowszechniać na żadnym nośniku, w całości lub części, bez uzyskania wcześniej pisemnej zgody Licencjodawcy. Każda osoba, która będzie kopiować, powielać, rozpowszechniać całość lub część tego Programu w jakikolwiek sposób i na jakimkolwiek nośniku, będzie winna rozmyślnego pogwałcenia praw autorskich i może podlegać sankcjom cywilnym lub karnym w USA lub własnym kraju. Informuje się, że ustawowe kary za każde pogwałcenie praw autorskich w USA wynoszą do 150 000 USD. Program zawiera określone licencjonowane materiały i licencjodawcy mogą dochodzić własnych praw w przypadku jakiegokolwiek pogwałcenia tej Umowy. Wszelkie prawa, które w niniejszej Umowie nie zostały nadane w wyraźny sposób, są zastrzeżone przez Licencjodawcę, ewentualnie jego licencjobiorców.

WARUNKI LICENCJI

Użytkownik zgadza się, że nie będzie:

wykorzystywać Programu do celów komercyjnych;

rozpowszechniać, dzierżawić, udzielać licencji, sprzedawać, wypożyczać, wymieniać na jakąkolwiek walutę lub w inny sposób przenosić lub przydzielać Programu lub jego kopii, w tym, ale nie tylko: wymieniać na wirtualne towary lub wirtualną walutę (definicja poniżej) bez otrzymania wcześniejszej wyraźnej, pisemnej zgody Licencjodawcy lub o ile nie jest to zaznaczone w niniejszej Umowie;

tworzyć kopii Programu lub jego części (innych niż tu wymienione);

udostępniać kopii Programu w sieci do pobrania przez wielu użytkowników;

z wyjątkiem przypadków wyznaczonych przez Program lub tę Umowę, używać lub instalować Programu (lub udzielać na to zgody innym osobom) w sieci, do użytku online lub na więcej niż jednym komputerze lub jednostce przeznaczonej do grania w tym samym czasie;

kopiować Programu na dysk twardy lub inne urządzenia pamięci masowej w celu ominięcia wymogu uruchomienia Programu z załączonego dysku CD lub DVD (ograniczenie to nie dotyczy kopii całości lub części Programu wykonanych przez Program w czasie instalacji w celu usprawnienia jego działania);

używać lub kopiować Programu w centrach gier komputerowych lub jakimkolwiek innym miejscu o określonej lokalizacji, chyba że Licencjodawca zgodzi się podpisać osobną umowę licencyjną określającą wykorzystanie Programu w konkretnej lokalizacji, która będzie uprawniać do użycia Programu w celach komercyjnych;

odtwarzać kodu źródłowego, dekompilować, deasemblować, tworzyć prac pochodnych lub w inny sposób modyfikować Programu w całości lub w części;

usuwać lub modyfikować informacji o prawach własności, znaków lub etykiet zawartych na lub w Programie;

ograniczać lub przeszkadzać innym użytkownikom w użytkowaniu i korzystaniu z jakichkolwiek funkcji sieciowych Programu;

oszukiwać i wykorzystywać nieautoryzowanych robotów, spiderów lub jakichkolwiek innych programów, w związku z funkcjami sieciowymi Programu;

naruszać jakichkolwiek warunków, postanowień, licencji lub kodeksów zachowań w związku z funkcjami sieciowymi Programu; oraz

transportować, eksportować lub reeksportować (bezpośrednio lub pośrednio) do jakiegokolwiek kraju, do którego wysyłanie takiego Programu jest zakazane przez prawo eksportowe USA lub towarzyszące mu regulacje prawne i sankcje ekonomiczne USA, lub w inny sposób dokonywać naruszenia tego typu praw lub regulacji kraju, w którym Program został zakupiony. Wspomniane prawa mogą podlegać okresowym zmianom.

DOSTĘP DO SPECJALNYCH FUNKCJI ORAZ/LUB USŁUG, WŁĄCZNIE Z KOPIAMI CYFROWYMI: W celu aktywacji Programu, uzyskania dostępu do cyfrowych kopii Programu lub uzyskania dostępu do pewnej zawartości do odblokowania, do pobrania, sieciowej lub innej zawartości specjalnej lub usług specjalnych (określanych zbiorczo jako „Specjalne funkcje"), może być konieczne pobranie Programu, realizacja unikatowego kodu lub numeru seryjnego, rejestracja Programu, członkostwo w usłudze zewnętrznej i/lub członkostwo w usłudze Licencjodawcy (w tym akceptacja związanych z tym warunków i zasad). Dostęp do Specjalnych funkcji jest ograniczony do jednego konta użytkownika (opisanego poniżej), przypisanego do jednego numeru seryjnego; dostęp do Specjalnych funkcji nie może być przeniesiony, sprzedany, wydzierżawiony, licencjonowany, wynajmowany, wymieniany na walutę wirtualną lub ponownie zarejestrowany przez innego użytkownika, chyba że podano inaczej. Postanowienia tego ustępu są nadrzędne względem pozostałych warunków niniejszej Umowy.

PRZEKAZANIE NAGRANEJ KOPII PROGRAMU: Użytkownik może jednak przekazać cały Program na nośniku fizycznym i dołączoną do niego dokumentację na stałe innej osobie pod warunkiem, że nie zatrzyma żadnej kopii (wliczając w to kopie archiwalne i bezpieczeństwa) Programu, dołączonej do niego dokumentacji, ani żadnej jej części lub komponentu, a odbiorca zgodzi się przestrzegać warunków tej Umowy. Przekazanie licencji nagranej kopii programu może łączyć się z pewnymi krokami, opisanymi w dokumentacji Programu. Użytkownik nie może przenosić, sprzedawać, dzierżawić, licencjonować, wynajmować ani wymieniać na walutę wirtualną żadnej waluty wirtualnej ani towarów wirtualnych, chyba że zapisano inaczej w niniejszej Umowie albo za pisemną zgodą Licencjodawcy. Specjalne funkcje, łącznie z zawartością dostępną jedynie po wykorzystaniu jednorazowego kodu seryjnego, nie mogą w żadnym wypadku zostać przekazane innej osobie. Jeśli oryginalna kopia instalacyjna Programu zostanie usunięta lub jeśli użytkownik nie będzie miał dostępu do pierwotnej kopii, Specjalne funkcje mogą przestać działać. Program jest przeznaczony tylko do użytku prywatnego. NIEZALEŻNIE OD POWYŻSZEGO UŻYTKOWNIK NIE MOŻE PRZEKAZYWAĆ ŻADNYCH PRZEDPREMIEROWYCH KOPII TEGO PROGRAMU.

ZABEZPIECZENIA TECHNICZNE: Program może zawierać środki kontroli dostępu do niego, środki kontroli dostępu do niektórych funkcji lub części zawartości lub zabezpieczające przed nieuprawnionym kopiowaniem lub mające zabezpieczać go przed przekroczeniem ograniczonych praw i licencji nadanych przez tę Umowę. Środki takie mogą dotyczyć zarządzania licencją, aktywacji produktu i innych technologii bezpieczeństwa, zawartych w Programie. Mogą one monitorować użytkowanie, w tym, ale nie tylko, monitorować czas, datę, dostęp i inne elementy, liczniki czy numery seryjne. Mogą też zostać zastosowane inne środki bezpieczeństwa, mające zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi, użytkowaniu, kopiowaniu Programu lub dowolnej jego części, w tym mające zapobiec jakimkolwiek naruszeniom niniejszej Umowy. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do monitorowania użytkowania niniejszego Programu w każdym momencie. Użytkownikowi nie wolno wpływać na działanie tego typu środków kontroli dostępu ani podejmować prób ich wyłączenia lub obejścia. Wyłączenie lub próba modyfikacji technicznych środków ochrony może spowodować nieprawidłową pracę Programu. Jeśli Program umożliwia dostęp do Specjalnych funkcji, dostęp do nich w danym momencie może uzyskać tylko jedna kopia tego Programu. Uzyskanie dostępu do usług sieciowych i możliwości pobierania uaktualnień i łatek do Programu może wymagać spełnienia dodatkowych warunków i rejestracji. Dostęp do usług sieciowych oraz pobierania uaktualnień i łatek może uzyskać tylko Program objęty ważną licencją. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca może ograniczyć, zawiesić lub anulować przyznaną Licencję oraz dostęp do Programu, w tym, ale nie tylko, do wszelkich związanych z nim usług i produktów, w dowolnym momencie, bez powiadomienia i bez podania powodu.

ZAWARTOŚĆ UTWORZONA PRZEZ UŻYTKOWNIKA: Program może umożliwiać użytkownikowi tworzenie własnego materiału, wliczając w to, lecz nie ograniczając, do map poziomów, scenariuszy, zrzutów ekranu, projektów samochodów, elementów lub filmów przedstawiających rozgrywkę. W zamian za użytkowanie Programu i tylko w zakresie, w którym w wyniku tego użytkowania powstanie materiał mogący być objęty prawem autorskim, użytkownik nadaje Licencjodawcy wyłączne, wieczyste, niezbywalne, podlegające możliwości przeniesienia i udzielenia sublicencji prawo obowiązujące

na całym świecie oraz udziela licencji na użytkowanie stworzonego przez siebie materiału w jakikolwiek sposób i dla jakichkolwiek celów w nawiązaniu do Programu i związanych z nim dóbr i usług, wliczając w to, lecz nie ograniczając prawo do powielania, kopiowania, przystosowywania, modyfikowania, odtwarzania, wyświetlania, publikowania, rozpowszechniania, transmitowania lub komunikowania tego materiału publiczności, w jakikolwiek sposób, znany lub nieznany w tej chwili, oraz rozpowszechniania tego materiału bez dalszego informowania o tym, za darmo, przez cały okres ochrony praw własności intelektualnej ustalony przez stosowane prawo i konwencje międzynarodowe. Niniejszym użytkownik rezygnuje z wszelkich autorskich praw osobistych związanych z autorstwem, wydawaniem, opinią lub uprawnieniami w odniesieniu do Licencjodawcy oraz użytkowaniem tego typu materiałów przez innych graczy w nawiązaniu do Programu i związanych z nim dóbr i usług zgodnie ze stosowanymi przepisami prawa. Ta nadana Licencjodawcy licencja oraz powyższe zrzeczenie się wszelkich mających zastosowanie autorskich praw osobistych obowiązują nawet po wygaśnięciu lub zerwaniu tej Umowy.

ŁĄCZENIE Z INTERNETEM: Program może wymagać połączenia z Internetem w celu uzyskania dostępu do funkcji związanych z Internetem, autoryzacji Programu lub wykonania innych działań.

KONTA UŻYTKOWNIKÓW: Aby użytkować Program lub jego funkcję lub aby określone funkcje Programu działały właściwie, może być wymagane posiadanie i używanie ważnego i aktywnego konta użytkownika w usłudze sieciowej, takiej jak zewnętrzna platforma gier lub konto w sieci społecznościowej ("Konto zewnętrzne") lub konta u Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą, tak jak to opisano w dokumentacji Programu. Jeśli Użytkownik nie posiada takiego konta, niektóre funkcje Programu mogą nie działać lub przestać działać prawidłowo, w całości lub części. Program może również wymagać stworzenia konta użytkownika, unikatowego dla Programu w serwisie Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą ("Konto użytkownika") w celu uzyskania dostępu do Programu oraz jego funkcjonalności i opcji. Konto użytkownika może zostać przypisane do Konta zewnętrznego. Użytkownik jest w całości odpowiedzialny za użytkowanie i zachowanie bezpieczeństwa Kont użytkownika i Kont zewnętrznych, które użytkuje w związku z dostępem i użytkowaniem Programu.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY

Jeśli Program pozwala na nabywanie i/lub zarabianie w trakcie gry licencji na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, obowiązują następujące dodatkowe zasady i warunki.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY: Program może pozwalać Użytkownikowi na (i) używanie fikcyjnej wirtualnej waluty jako środka wymiany, wyłącznie w Programie ("Wirtualna waluta") oraz (ii) zyskiwanie dostępu do (w ramach określonych, ograniczonych warunków użytkowania) wirtualnych towarów w Programie ("Wirtualne towary"). Niezależnie od używanej terminologii, Wirtualna waluta i Wirtualne towary oznaczają ograniczone prawo licencyjne, podlegające niniejszej Umowie. Zgodnie z warunkami i postanowieniami tej umowy, Licencjodawca niniejszym przyznaje niewyłączne, niepodlegające przeniesieniu, niepodlegające sublicencji, ograniczone prawo oraz licencję na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, zdobytych przez Użytkownika do osobistego, niekomercyjnego wykorzystania w trakcie gry, wyłącznie w Programie. Chyba, że prawo postanawia inaczej, Wirtualna waluta i Wirtualne towary uzyskane przez Użytkownika są mu licencjonowane, a Użytkownik niniejszym oświadcza, że nie zostaje mu przyznane ani przekazane żadne prawo własności do Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów. Niniejsza Umowa nie może być odczytywana jako umowa sprzedaży jakichkolwiek praw do Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów.

Wirtualna waluta ani Wirtualne towary nie posiadają wartości wymienialnej na prawdziwą walutę i nie mogą być zamiennikiem prawdziwej waluty. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Licencjodawca może zmienić lub podjąć czynności, mające na celu zmianę postrzeganej wartości lub zmianę ceny zakupu Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów w każdym momencie, o ile zezwala na to stosowne prawo. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie powodują naliczania opłat za nie wykorzystanie ich, o ile tylko licencja przyznana niniejszym na Wirtualną walutę i Wirtualne towary wygaśnie zgodnie z warunkami i postanowieniami niniejszej Umowy oraz zapisami dokumentacji dołączonej do Programu, kiedy Licencjodawca przestanie dostarczać Program albo niniejsza Umowa zostanie w inny sposób zerwana. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do decydowania wedle własnego uznania, jakie opłaty pobiera za dostęp i użytkowanie Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów i/lub czy zechce udostępniać Wirtualną walutę lub Wirtualne towary bezpłatnie.

ZARABIANIE I KUPOWANIE Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów: Użytkownik może mieć możliwość zakupu Wirtualnej waluty lub zarobienia Wirtualnej waluty u Licencjodawcy za ukończenie niektórych czynności lub zdobycie osiągnięć w Programie. Przykładowo, Licencjodawca może przyznać Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po zaliczeniu pewnej czynności w grze, takiej jak zdobycie nowego poziomu, wykonanie zadania lub stworzenie zawartości. Po otrzymaniu, Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary zostaną przypisane do Konta użytkownika. Kupowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów może odbywać się wyłącznie w Programie lub poprzez platformę, uczestniczący w akcji, zewnętrzny sklep sieciowy, sklep z aplikacjami lub inny sklep, autoryzowany przez Licencjodawcę (określany w niniejszej umowie jako "Sklep z oprogramowaniem"). Zakup i użytkowanie elementów lub waluty w grze poprzez Sklep z oprogramowaniem podlega zarządzeniom Sklepu z oprogramowaniem, w tym, ale nie tylko, warunkom świadczenia usługi i umowie użytkownika. Usługa sieciowa jest sub-licencjonowana Użytkownikowi przez Sklep z oprogramowaniem. Licencjodawca może oferować rabaty lub promocje na zakup Wirtualnej waluty i takie rabaty lub promocje mogą być modyfikowane lub przerywane przez Licencjodawcę w dowolnym momencie, bez powiadomienia. Po wykonaniu autoryzowanego zakupu Wirtualnej waluty w Sklepie z oprogramowaniem, ilość zakupionej Wirtualnej waluty zostanie dopisana do Konta użytkownika. Licencjodawca określi maksymalną kwotę, którą Użytkownik może wydać na zakup Wirtualnej waluty w ciągu jednej transakcji i/lub w ciągu jednego dnia. Może to zależeć od Programu. Licencjodawca, wedle własnego uznania, może nałożyć dodatkowe ograniczenia na zakup i użytkowanie Wirtualnej waluty, sposób jej wykorzystania i maksymalną ilość Wirtualnej waluty, która może zostać przypisana do Konta użytkownika. Użytkownik jest wyłącznie odpowiedzialny za wszystkie zakupy Wirtualnej waluty dokonane na Koncie użytkownika, niezależnie do tego, czy zakupu dokonał Użytkownik czy ktoś inny.

OBLICZANIE STANU KONTA: Użytkownik może zyskać dostęp i wyświetlić ilość dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika po zalogowaniu na nie. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do obliczania ilości dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika wedle własnego uznania. Licencjodawca zastrzega sobie ponadto prawo, wedle własnego uznania, do określania ilości i sposobu, w jaki Wirtualna waluta jest przyznawana i pobierana z Konta użytkownika w związku z zakupem Wirtualnych towarów i w innych przypadkach. Choć Licencjodawca będzie się starał dokonywać takich obliczeń w sposób jednolity i rozsądny, Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że obliczenia dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika przez Licencjodawcę są ostateczne, chyba że użytkownik dostarczy Licencjodawcy dokumentację, dowodzącą, że obliczenia te są lub były umyślnie nieprawidłowe.

UŻYTKOWANIE WIRTUALNEJ WALUTY I WIRTUALNYCH TOWARÓW: Wszelka Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary zakupione w grze mogą zostać wykorzystane lub stracone przez graczy w trakcie rozgrywki, zgodnie z zasadami gry, dotyczącymi waluty i towarów, które mogą być różne w zależności od związanego z nimi Programu. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być użytkowane tylko w Programie, a Licencjodawca, wedle własnego uznania, może ograniczyć użytkowanie Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów do pojedynczej rozgrywki. Sposoby autoryzowanego i celowego użytkowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów mogą zmienić się w każdej chwili. Dostępna ilość Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, wskazana na Koncie użytkownika, jest zmniejszana za każdym razem, gdy Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary są zużywane w Programie. Użytkowanie jakiejkolwiek Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów wiąże się z odjęciem dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych Towarów z Konta użytkownika. Użytkownik musi posiadać odpowiednią ilość dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika, aby dokonać transakcji w Programie. Wirtualna Waluta i/lub Wirtualne towary na Koncie użytkownika mogą zostać odjęte bez zawiadomienia w przypadku zaistnienia pewnych wydarzeń, związanych z użytkowaniem Oprogramowania przez użytkownika: przykładowo, użytkownik może stracić Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po przegranej w grze albo po śmierci postaci. Użytkownik jest wyłącznie odpowiedzialny za wszystkie użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, dokonane poprzez Konto użytkownika, niezależnie od tego, czy dokonane zostały za jego zgodą czy też nie. Licencjodawca musi być poinformowany natychmiast po odkryciu nieautoryzowanego użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika poprzez przesłanie stosownej prośby na stronie www.take2games.com/support.

BRAK REKOMPENSATY: Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie mogą być sprzedawane, dzierżawione, licencjonowane, wypożyczane, ani wymieniane na inną Wirtualną walutę. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze i nie można ich wymienić na żadną kwotę pieniężną lub inne towary przez Licencjodawcę ani inną osobę lub podmiot, w żadnym czasie, chyba że zostało to jasno zaznaczone w niniejszej Umowie lub jest w inny sposób wymagane prawem. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie posiadają wartości w gotówce, a Licencjodawca ani żadna inna osoba ani podmiot nie mają obowiązku wymienić Wirtualnej waluty ani Wirtualnych towarów na cokolwiek wartościowego, w tym, ale nie tylko, na prawdziwą walutę.

BRAK ZWROTÓW: Wszystkie zakupy Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów są ostateczne i w żadnym razie nie mogą zostać zwrócone, przekazane lub wymienione. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca ma całkowite prawo do zarządzania, regulowania, kontrolowania, modyfikowania, zawieszania i/lub eliminowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów tak jak zechce i wyłącznie wedle własnego uznania. Licencjodawca nie odpowiada przed Użytkownikiem ani kimkolwiek innym za korzystanie ze wspomnianego prawa.

ZAKAZ PRZEKAZYWANIA: Przekazywanie, handlowanie, sprzedaż lub wymiana Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów komukolwiek, w inny sposób, niż w trakcie gry w Programie, bez zgody Licencjodawcy ("Nieautoryzowana transakcja"), w tym, ale nie tylko, pomiędzy użytkownikami Programu, jest nieautoryzowane przez Licencjodawcę i surowo wzbronione. Licencjodawca, wedle własnego uznania, zastrzega sobie prawo do anulowania, zawieszenia lub zmodyfikowania Konta użytkownika, ilości Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów oraz zerwania Umowy, jeśli Użytkownik będzie brał udział, pomagał lub żądał jakichkolwiek Nieautoryzowanych transakcji. Wszyscy użytkownicy, którzy biorą udział w tego typu czynnościach, robią to na własne ryzyko i niniejszym zgadzają się, że wynagrodzą i zabezpieczą Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, podmioty związane, zleceniobiorców, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z tych czynności. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Licencjodawca może zażądać od stosownego Sklepu z oprogramowaniem wstrzymania, zawieszenia, anulowania, zaprzestania świadczenia usług lub cofnięcia każdej Nieautoryzowanej transakcji, niezależnie od tego kiedy dokonano Nieautoryzowanej transakcji (nawet jeśli ma dopiero zostać dokonana), gdy tylko podejrzewa lub ma dowód na fałszerstwo, złamanie zasad niniejszej Umowy, złamanie jakiegokolwiek odpowiedniego prawa lub przepisu lub jakikolwiek świadomy fakt, mający na celu ingerowanie lub mający lub mogący mieć wpływ na zmianę działania Programu. Jeśli Licencjodawca uważa lub ma powód podejrzewać, że Użytkownik bierze udział w Nieautoryzowanej transakcji, Użytkownik zgadza się, że Licencjodawca może, wedle własnego uznania, ograniczyć jego dostęp do posiadanej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika lub usunąć albo zawiesić Konto użytkownika oraz prawa do wszelkiej Wirtualnej waluty, Wirtualnych towarów lub jakichkolwiek elementów związanych z Kontem użytkownika.

MIEJSCE: Wirtualna waluta dostępna jest dla klientów tylko w określonych miejscach. Użytkownik nie powinien kupować ani użytkować Wirtualnej waluty, jeśli nie znajduje się w autoryzowanym miejscu.

WARUNKI DOTYCZĄCE SKLEPU Z OPROGRAMOWANIEM

Niniejsza Umowa i dostarczenie Programu poprzez jakikolwiek Sklep z oprogramowaniem (włącznie z zakupem Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów) podlega dodatkowym warunkom i zasadom, udostępnionym w lub wymaganym przez stosowny Sklep z oprogramowaniem i wszystkie te warunki i zasady są zawarte w niniejszej Umowie poprzez ten zapis. Licencjodawca nie jest odpowiedzialny wobec Użytkownika za jakiekolwiek opłaty pobrane z kart kredytowych lub kont bankowych ani za żadne inne opłaty związane z transakcjami zakupu w Programie lub poprzez Sklep z oprogramowaniem. Wszystkie takie transakcje są obsługiwane przez Sklep z oprogramowaniem, a nie Licencjodawcę. Licencjodawca kategorycznie zrzeka się wszelkiej odpowiedzialności za takie transakcje, a Użytkownik zgadza się, że wszelkich spraw związanych z transakcjami będzie dochodził poprzez Sklep z oprogramowaniem.

Niniejsza Umowa zawierana jest wyłącznie pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, a nie z jakimkolwiek Sklepem z oprogramowaniem. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Sklep z oprogramowaniem nie ma obowiązku obsługi lub wsparcia usług w związku z Programem. Z wyjątkami opisanymi wcześniej, do maksymalnego stopnia dozwolonego stosownym prawem, Sklep z oprogramowaniem nie udziela żadnego rodzaju gwarancji, jeśli chodzi o Program.

Wszelkie roszczenia, wysuwane w związku z Programem, związane z odpowiedzialnością za produkt, niedostosowanie produktu do stosownych wymagań prawnych, roszczenia jeśli chodzi o ochronę konsumenta i wszelkie podobne naruszenia własności intelektualnej i legislacyjnej, podlegają niniejszej Umowie, a Sklep z oprogramowaniem nie jest za nie odpowiedzialny. Użytkownik podlega warunkom świadczenia usługi Sklepu z Oprogramowaniem oraz wszelkim innym zasadom i polityce Sklepu z oprogramowaniem. Licencja na Program nie podlega przekazaniu i zezwala na użytkowanie Programu wyłącznie na odpowiednim urządzeniu, które pozostaje w gestii Użytkownika. Użytkownik oświadcza, że nie przebywa w krajach, na które Stany Zjednoczone nałożyły embargo i że nie znajduje się na specjalnej liście osób i podmiotów objętych zakazem eksportowym, prowadzonej przez Departament Skarbu lub Departament Handlu Stanów Zjednoczonych Ameryki („List of Specially Designated Nationals or the U.S. Department of Commerce Denied Person's List or Entity List"). Sklep z oprogramowaniem jest zewnętrznym beneficjentem niniejszej Umowy i może egzekwować jej postanowienia w odniesieniu do Użytkownika.

ZBIERANIE I PRZETWARZANIE DANYCH

Instalując i użytkując Program, Użytkownik zgadza się na zbieranie i przetwarzanie danych, zgodnie z zapisami w tym punkcie i Polityką Prywatności Licencjodawcy, w tym (o ile dotyczy) na: (i) przekazywanie danych osobowych i innych danych Licencjodawcy, jego partnerom, sprzedawcom i wspólnikom oraz niektórym innym podmiotom zewnętrznym, takim jak władze rządowe w USA i innych państwach poza Europą lub krajem zamieszkania Użytkownika, w tym państwach, które mogą zachowywać niższe standardy ochrony prywatności; (ii) publiczne wyświetlanie danych Użytkownika, takich jak dane identyfikacyjne zawartości stworzonej przez Użytkownika, wyświetlanie wyników, rankingu, osiągnięć i innych danych rozgrywki na stronach WWW i innych platformach; (iii) dzielenie się danymi o rozgrywce z producentami sprzętu, właścicielami platform i partnerami marketingowymi Licencjodawcy; oraz (iv) inne użytkowanie i przekazywanie danych osobowych lub innych danych, tak jak to określono we wspomnianej powyżej Polityce Prywatności, która od czasu do czasu może być zmieniana. Jeśli Użytkownik nie chce, aby jego dane były przetwarzane lub udostępnione w ten sposób, nie powinien użytkować Programu.

Wszelkie sprawy dotyczące prywatności danych, w tym zbierania, przetwarzania, udostępniania i przekazywania danych osobowych i innych danych, opisane są w Polityce Prywatności, dostępnej pod adresem www.take2games.com/privacy, aktualizowanej od czasu do czasu. Zapisy zawarte w Polityce Prywatności są nadrzędne wobec jakichkolwiek stwierdzeń, zawartych w niniejszej Umowie.

GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA: Licencjodawca udziela Użytkownikowi (jeśli jest on pierwszym lub początkowym nabywcą tego Programu i nie otrzymał Programu na nośniku wraz z dołączoną dokumentacją w ramach wymiany z pierwszym właścicielem) gwarancji na okres 90 dni od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne oryginalnego nośnika oprogramowania, o ile nośnik użytkowany był w warunkach normalnych. Licencjodawca gwarantuje, że Program jest zgodny z komputerem osobistym spełniającym minimalne wymagania sprzętowe podane w dokumentacji Programu lub został zatwierdzony przez producenta urządzenia do gry jako zgodny z tym, dla którego został wydany. Jednak z uwagi na różnice sprzętowe, programowe, w połączeniach internetowych oraz wynikające z indywidualnego użytkowania, Licencjodawca nie gwarantuje działania tego Programu na konkretnym komputerze lub jednostce do grania. Licencjodawca nie gwarantuje braku zakłóceń w użytkowaniu Programu; tego, że Program spełni wymagania użytkownika; że będzie działać w sposób ciągły, bezbłędny, lub że będzie zgodny z oprogramowaniem lub sprzętem firm trzecich, ani że jakiekolwiek błędy Programu zostaną naprawione. Żadnego ustnego lub pisemnego zapewnienia uzyskanego od Licencjodawcy lub jego autoryzowanego przedstawiciela nie można uznać za gwarancję. Ponieważ niektóre systemy prawne nie zezwalają na wyłączenie lub ograniczenie gwarancji dorozumianych lub ograniczenie mających zastosowanie ustawowych praw konsumenta, niektóre z powyższych wyjątków i ograniczeń mogą nie mieć zastosowania w konkretnym przypadku.

Jeśli w okresie trwania gwarancji użytkownik stwierdzi uszkodzenie nośnika lub Programu, Licencjodawca zgadza się za darmo wymienić Program, który okazał się wadliwy w okresie obowiązywania gwarancji, o ile jest on nadal przez niego produkowany. Jeśli Program nie jest dostępny, Licencjodawca zastrzega sobie prawo wymiany na podobny Program o takiej samej lub większej wartości. Ta gwarancja obejmuje jedynie nośnik oprogramowania oryginalnie dostarczony przez Licencjodawcę i nie ma zastosowania do normalnego zużycia nośnika spowodowanego jego użytkowaniem. Gwarancja ta jest nieważna i nie będzie obowiązywać, jeśli defekt jest wynikiem niewłaściwego użytkowania, postępowania lub zaniedbania. Jakiekolwiek dorozumiane gwarancje określone przez prawo są wyraźnie ograniczone do okresu 90 dni opisanego powyżej.

Z wyjątkiem warunków przedstawionych powyżej gwarancja ta zastępuje wszystkie inne gwarancje, ustne lub pisemne, wyrażone lub dorozumiane, wliczając w to wszelkie gwarancje sprzedawalności, przydatność do jakiegokolwiek celu lub nienaruszalności. Żadne inne zastępstwa prawne ani gwarancje nie będą dla Licencjodawcy wiążące.

Przy zwrocie Programu podlegającego powyższej ograniczonej gwarancji na adres Licencjodawcy podany niżej należy wysłać tylko oryginalny Program i podać: swoje imię i nazwisko, adres zwrotny, ksero z datą rachunku sprzedaży oraz krótki opis defektu i systemu, na którym Program był uruchamiany.

ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że wynagrodzi, będzie bronił i zabezpieczy Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, podmioty związane, zleceniobiorców, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z czynności i zaniedbań, w związku z Programem i zapisami niniejszej Umowy.

W ŻADNYM PRZYPADKU LICENCJODAWCA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKOWE POWSTAŁE WSKUTEK POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA TEGO PROGRAMU, WLICZAJĄC W TO, LECZ NIE OGRANICZAJĄC SIĘ DO, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY REPUTACJI, AWARII LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA KOMPUTERA ORAZ, W ZAKRESIE OKREŚLONYM PRZEZ PRAWO, OBRAŻEŃ OSOBISTYCH, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY ZYSKÓW LUB SZKÓD KARNYCH NA SKUTEK DZIAŁAŃ ZWIĄZANYMI Z TĄ UMOWĄ LUB PROGRAMEM, WYNIKAJĄCYCH Z CZYNÓW NIEDOZWOLONYCH (WLICZAJĄC W TO ZANIEDBANIA), UMOWY, CAŁKOWITEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB INNEJ, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY LICENCJODAWCA BYŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. W ŻADNYM PRZYPADKU WYSOKOŚĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI LICENCJODAWCY ZA WSZELKIE SZKODY (ZA WYJĄTKIEM TYCH OKREŚLONYCH PRZEZ PRAWO) NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA UŻYTKOWANIE TEGO PROGRAMU.

W ŻADNYM PRZYPADKU ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ LICENCJODAWCY ZA WSZELKIE I WSZYSTKIE ROSZCZENIA WYSUWANE PRZEZ UŻYTKOWNIKA, NIEZALEŻNIE OD ICH FORMY I PODJĘTYCH CZYNNOŚCI, NIE PRZEKROCZĄ SUMY ZAPŁACONEJ LICENCJODAWCY W OSTATNICH DWUNASTU (12) MIESIĄCACH W ZWIĄZKU Z OPROGRAMOWANIEM LUB 200 USD, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, KTÓRA KWOTA JEST WIĘKSZA.

PONIEWAŻ NIEKTÓRE STANY/KRAJE NIE ZEZWALAJĄ NA OGRANICZENIE TRWANIA DOROZUMIANEJ GWARANCJI I/LUB WYŁĄCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, ŚMIERCI LUB OBRAŻEŃ ZWIĄZANYCH Z ZANIEDBANIAMI, OSZUSTWEM LUB ŚWIADOMYM BŁĘDNYM ZARZĄDZANIEM, POWYŻSZE OGRANICZENIA I/LUB WYŁĄCZENIA MOGĄ NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA. GWARANCJA JEST NIEWAŻNA WYŁĄCZNIE W TAKIM ZAKRESIE, GDY JAKIKOLWIEK OKREŚLONY WARUNEK TEJ GWARANCJI JEST ZAKAZANY PRZEZ NADRZĘDNE PRAWO FEDERALNE, STANOWE LUB SAMORZĄDOWE. NINIEJSZA GWARANCJA NADAJE UŻYTKOWNIKOWI OKREŚLONE PRAWA, A PONADTO MOŻE ON MIEĆ RÓWNIEŻ INNE PRAWA OBOWIĄZUJĄCE W JEGO PAŃSTWIE.

LICENCJODAWCA NIE KONTROLUJE I NIE MOŻE KONTROLOWAĆ PRZEPŁYWU DANYCH Z I DO JEGO SIECI I INNYCH CZĘŚCI INTERNETU, SIECI BEZPRZEWODOWYCH LUB INNYCH SIECI ZEWNĘTRZNYCH. TAKI PRZEPŁYW DANYCH ZALEŻY W DUŻEJ CZĘŚCI OD WYDAJNOŚCI INTERNETU I USŁUG BEZPRZEWODOWYCH, DOSTARCZANYCH LUB KONTROLOWANYCH PRZEZ PODMIOTY ZEWNĘTRZNE. CZASAMI CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PRZEZ TAKIE PODMIOTY ZEWNĘTRZNE MOŻE WPŁYNĄĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓCIĆ POŁĄCZENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI. LICENCJODAWCA NIE MOŻE ZAGWARANTOWAĆ, ŻE TAKIE WYDARZENIA NIE NASTĄPIĄ, DLATEGO TEŻ LICENCJODAWCA ZRZEKA SIĘ WSZELKIEJ I KAŻDEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI JEŚLI CHODZI O CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PODMIOTÓW TRZECICH, KTÓRE MOGĄ WPŁYNĄĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓCIĆ POŁĄCZENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI W ZWIĄZKU Z UŻYTKOWANIEM PROGRAMU I ZWIĄZANYMI Z TYM USŁUGAMI I PRODUKTAMI.

WYGAŚNIĘCIE

Umowa wygasa, gdy zostanie unieważniona przez Użytkownika albo Licencjodawcę. Umowa wygasa automatycznie, gdy Licencjodawca przestaje obsługiwać serwery Programu (dla gier działających wyłącznie online), gdy Licencjodawca odkryje lub uzna, że używanie Programu przez Użytkownika ma związek lub może mieć związek z fałszerstwem, pranie pieniędzy albo inną aktywnością przestępczą lub w przypadku, gdy Użytkownik nie przestrzega warunków i postanowień niniejszej Umowy, w tym, ale nie tylko, nie przestrzega powyższych warunków licencji. Użytkownik może w każdej chwili zerwać umowę poprzez (i) żądanie od Licencjodawcy anulowania i usunięcia Konta użytkownika, którego używa, by zyskać dostęp i użytkować Program zgodnie z zasadami opisanymi w Warunkach świadczenia usługi lub (ii) zniszczenie i/lub usunięcie wszystkich kopii tego Programu i wszystkich jego kopii, będących w posiadaniu Użytkownika lub pod jego kontrolą. Usunięcie Programu z Platformy gier nie usuwa informacji przypisanych do Konta użytkownika, w tym Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do Konta użytkownika. Jeśli Użytkownik zainstaluje

Program ponownie i użyje tego samego Konta użytkownika, wciąż będzie miał dostęp do poprzednich informacji o Koncie użytkownika, w tym do Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, jeśli Konto użytkownika zostanie usunięte po zerwaniu niniejszej Umowy z jakiegokolwiek powodu, cała Wirtualna waluta i/lub wszystkie Wirtualne towary przypisane do Konta użytkownika również zostaną usunięte, a Użytkownik nie będzie mógł użytkować Programu, ani żadnej Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika. Jeśli niniejsza Umowa zostanie zerwana z powodu naruszenia zasad Umowy przez Użytkownika, Licencjodawca może zabronić mu ponownej rejestracji lub ponownego dostępu do Programu. Po zerwaniu Umowy, na użytkowniku spoczywa obowiązek zniszczenia wszystkich kopii tego Programu i wszystkich jego części składowych lub odesłania ich do Licencjodawcy. Użytkownik musi także zniszczyć dołączoną dokumentację, związane z Programem materiały oraz wszystkie będące w jego posiadaniu lub pod jego kontrolą elementy składowe, włącznie z materiałami znajdującymi się na jakichkolwiek serwerach, komputerach, jednostkach do grania i urządzeniach mobilnych, na których Program został zainstalowany. Po zerwaniu niniejszej Umowy, prawo Użytkownika do korzystania z Programu, w tym Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika, natychmiast wygasa. Użytkownik musi natychmiast przestać użytkować Program. Zerwanie Umowy nie wpływa na prawa Licencjobiorcy, ani obowiązki Użytkownika, wynikające z niniejszej Umowy.

OGRANICZONE PRAWA RZĄDU USA

Program i dokumentacja zostały opracowane wyłącznie z prywatnych środków finansowych i są rozpowszechniane jako „komercyjny program komputerowy" lub „ograniczony program komputerowy". Użytkowanie, powielanie lub ujawnienie przez rząd USA lub podwykonawcę rządu USA podlega ograniczeniom zapisanym w podpunkcie (c)(1)(ii) klauzul Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 lub mającym zastosowanie podpunkcie (c)(1) i (2) klauzul Commercial Computer Software Restricted Rights w FAR 52.227-19. Kontrahentem/Producentem jest Licencjodawca, którego siedziba znajduje się w miejscu podanym niżej.

GODZIWE ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że jeśli warunki tej Umowy nie weszłyby w życie, Licencjodawca poniósłby szkody nie do naprawienia i dlatego wyraża zgodę na to, by Licencjodawca miał prawo, bez zabezpieczeń lub dowodów szkód, do właściwego i godziwego odszkodowania w nawiązaniu do tej Umowy, poza wszelkimi innymi dostępnymi odszkodowaniami.

PODATKI I KOSZTY

Użytkownik przyjmuje na siebie odpowiedzialność i zgadza się pokrywać koszty oraz zabezpieczać i bronić Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, firmy powiązane, kontrahentów, urzędników, dyrektorów, pracowników, przedstawicieli przed wszelkimi kosztami, związanymi z podatkami i opłatami, nakładanymi przez jakiekolwiek ciało rządowe, w związku z transakcjami dotyczącymi niniejszej Umowy, w tym do pokrycia nałożonych kosztów odsetek i kar (z wyjątkiem podatków od dochodu Licencjodawcy), niezależnie od tego, czy zostały one zawarte w jakiejkolwiek i kiedykolwiek wysłanej Użytkownikowi przez Licencjobiorcę fakturze. Użytkownik ma obowiązek przedstawić Licencjodawcy kopie wszelkich dokumentów zwalniających od podatku, jeśli takie zwolnienia go dotyczą. Wszelkie koszty i wydatki poniesione przez Użytkownika w związku z obowiązywaniem niniejszej Umowy, o ile jakieś wystąpią, są ponoszone wyłącznie przez niego. Licencjodawca nie ma obowiązku wynagrodzenia jakichkolwiek kosztów Użytkownikowi, a Użytkownik zgadza się, że nie będzie ich w żadnym przypadku dochodził od Licencjodawcy.

WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUGI

Wszelki dostęp do Programu oraz jego użytkowanie podlega niniejszej Umowie, stosownej dokumentacji dołączonej do Programu, Warunkom świadczenia usługi Licencjodawcy oraz Polityce prywatności Licencjodawcy, a także wszelkim postanowieniom i zapisom Warunków świadczenia usługi, niniejszym dołączonych do tej Umowy poprzez ten zapis. Powyższe umowy stanowią całość umów pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą w odniesieniu do użytkowania Programu i związanych z nim usług i produktów. Zastępują one wszelkie uprzednie umowy pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, pisemne oraz ustne. Jeśli wystąpi konflikt pomiędzy niniejszą Umową a Warunkami świadczenia usługi, niniejsza Umowa ma moc nadrzędną.

RÓŻNE

Jeśli z jakichkolwiek powodów jakikolwiek warunek tej Umowy nie może być przestrzegany, warunek taki powinien zostać zmieniony, ale tylko w takim zakresie, by mógł być przestrzegany, natomiast pozostałe warunki tej Umowy pozostaną niezmienione.

OBOWIĄZUJĄCE PRAWO

Umowa zostaje zawarta (bez względu na konflikty lub wybór zasad prawnych) zgodnie z prawem stanu Nowy Jork, które to prawo stosuje się w umowach pomiędzy mieszkańcami tego stanu zawartych i wykonywanych w stanie Nowy Jork, o ile nie obowiązuje prawo federalne. Jeśli w danym przypadku Licencjodawca pisemnie nie zrezygnuje lub nie stoi to w sprzeczności z prawem miejscowym, całkowita i wyłączna jurysdykcja należy do sądów stanowych i federalnych właściwych dla głównej siedziby Licencjodawcy (hrabstwo Nowy Jork, Nowy Jork, USA) i one będą stanowić miejsce rozpatrywania ewentualnych spraw. Obydwie strony wyrażają zgodę na jurysdykcję tych sądów i zgadzają się, że wezwanie może zostać doręczone w opisany tu sposób poprzez wręczenie powiadomień lub w inny sposób dozwolony przez prawo stanowe stanu Nowy Jork lub federalne. Strony zgadzają się, że Konwencja Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów (Wiedeń, 1980) nie ma zastosowania w przypadku tej Umowy lub przy rozstrzyganiu wszelkich sporów lub rozpraw związanych z tą Umową.

W PRZYPADKU ZAISTNIENIA PYTAŃ DOTYCZĄCYCH TEJ LICENCJI NALEŻY PISEMNIE SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z FIRMĄ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012. 09102013v1

Wszelkie pozostałe warunki i zapisy Umowy Licencyjnej Użytkownika Końcowego (EULA) mają zastosowanie do użytkowania Programu przez Użytkownika.