



SID MEIER'S
CIVILIZATION VI

目次

第1章: はじめに	5
イントロダクション	6
このマニュアルについて	6
シヴィロペディア	7
動作環境	7
インストール	8
Steam	9
チュートリアル	11
ゲームの開始	12
『シヴィライゼーション VI』ウェブサイト	16
ゲームのセーブとロード	17
ゲームの難易度	19
ゲームオプション画面	20
第2章: 基本	23
イントロダクション	24
『シヴィライゼーション VI』のターンシステム	24
文明と指導者	24
アドバイザー	26
インターフェイス	28
戦場の霧	32
ゲーム情報画面	34
地形	37
資源	48

ユニット	56
ユニットアクションリスト	61
移動	69
戦闘	73
蛮族と原住民の集落	90
都市	93
食料と都市の成長	103
技術	106
文化力	110
労働者と施設	113
労働者のアクションリスト	117
政府	122
政策	122
宗教	124
都市国家	126
偉人	129
ゴールド	136
設備	138
遺産	139
外交	140
勝利と敗北	146

第3章: 高度なルール	151
航空戦	152
核兵器	155
軍団と大軍団	156
『シヴィライゼーション VI』のマルチプレイ	157
MOD	164
ModBuddyとワールドビルダー	166
クレジット	167
テクニカルサポート	183



第1章:

はじめに

イントロダクション

『シドマイヤーズ シヴィライゼーション VI!』へようこそ!このゲームでは、世界史上の偉大な指導者として、戦争、外交、技術、文化、経済の分野で終わりなき戦いを繰り広げます。『シヴィライゼーション VI』には多くのルートがありますが、安全確実な道はありません。はたしてあなたは人々を軍事、文化、宗教、あるいは技術による勝利に導けるでしょうか? それとも、今では消えた民の忘れられた支配者のように、敵の蹄に踏み潰される運命なのでしょうか?

偉大な支配者よ、民はあなたの導きを求めています!あなたは時の試練に耐えうる偉大な文明を築き上げられるでしょうか?

幸運を祈ります。どうぞお楽しみください!

『シヴィライゼーション VI』について

『シヴィライゼーション VI』は 1990年代初頭に誕生した大人気シリーズの第6弾です。世界最長にして最高の歴史コンピューターシミュレーションゲームであり、プレイの奥深さと他にはない“やりこみ性”でよく知られています。

私達は、『シヴィライゼーション VI』が前作までに劣らぬ作品であると信じています。今作でプレイヤーは、新たな方法で世界と関わることとなります。都市はマップ上で物理的に拡大し、技術と文化の研究は発展していく帝国の真の能力を引き出します。互いに競い合う各国の指導者たちには、史実に基づいた独自のアジェンダ(信条)があります。

このマニュアルについて

このマニュアルには、『シヴィライゼーション VI』をプレイするために必要なことが全て記されています。このマニュアルは3セクションに分かれています。今お読みになっている「はじめに」、『シヴィライゼーション VI』を開始して(少なくとも産業時代まで)楽しむために必要なことが全て記載されている「基本」、航空戦、核攻撃、マルチプレイ、シナリオ“MOD”、クレジット、テクニカルサポート、そしていつだって大人気の(笑)著作権情報が含まれる「高度なルール」です。

今までと同様に、私達は『シヴィライゼーション VI』のプレイ方法を学ぶのに最適な方法は、メインメニューからアクセスできるチュートリアルをご確認いただくか、まずはゲームを始めていただくことだと考えています。どちらにしても、確認や情報が必要になったら、このマニュアルやゲーム内のシヴィロペディア(下記参照)をご覧ください。もちろん、この素晴らしいマニュアルを隅から隅まで読んでいただいても結構ですが、そんなことをしなくてもプレイはできますし、ゲームに勝てないというわけでもありません。

シヴィロペディア

シヴィロペディアはゲーム内で知識の源になります。ゲーム内で「？」アイコンをクリックしてください。

シヴィロペディアはいくつかの大きなセクションに分かれており、それぞれが画面端のタブで示されています。タブをクリックして該当セクションへ移動し、左のナビゲーション列からトピックを検索してください。

シヴィロペディアの「ゲームコンセプト」ページには、このマニュアルを少し短縮し、細かく分けたバージョンが載っています。

動作環境

必要動作環境:

OS: Windows® 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

プロセッサー: Intel Core i3 2.5 GHz またはAMD Phenom II 2.6 GHz 以上

メモリ: 4 GB RAM

HDD 容量: 12 GB 以上

DVD-ROM: ディスクインストールで使用

ビデオカード: 1 GB DirectX 11対応のビデオカード (AMD 5570 または nVidia 450)

推奨動作環境:

OS: Windows® 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

プロセッサー: 第4世代のIntel Core i5 2.5 GHz またはAMD FX8350 4.0 GHz 以上

メモリ: 8 GB RAM

HDD 容量: 12 GB 以上

DVD-ROM: ディスクインストールで使用

ビデオカード: 2 GB DirectX 11 対応のビデオカード (AMD 7970 または nVidia 770 以上)

その他の必要環境:

初回のインストールでは、1度だけSteam 認証の為にインターネット接続が必要です。また、Steam クライアントソフト、Microsoft Visual C++2012、2015 Runtime Libraries、Microsoft DirectXのインストールが必要です (ゲームディスクに収録)。ソフトウェアを有効化するにはSteam™ との契約の受諾およびインターネット接続が必要です。契約の詳細についてはwww.steampowered.com/agreement を参照してください。

インストール

購入方法に応じて、『シヴィライゼーションVI』には2つのインストール方法があります。

ボックスインストール

『シヴィライゼーションVI』のパッケージを購入された場合、DVD-ROM をドライブに挿入してください。

インストール中に、リンクさせたい既存のSteamアカウントへログインするか、Steamをダウンロードしてアカウントを作成するよう促されます。Steamは無料でダウンロード可能で、プレイするために必要です。画面の指示に従って、インストールを終了してください。

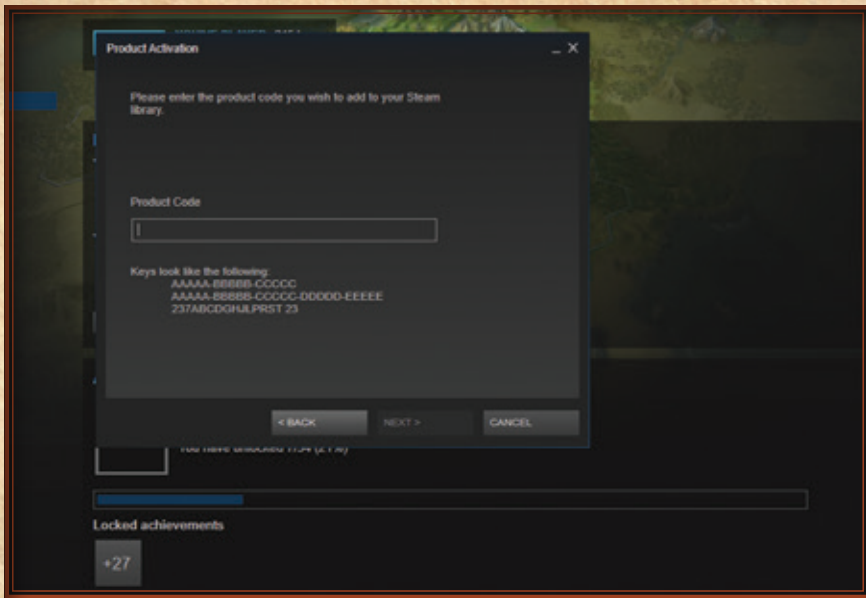
STEAM インストール

Steamのオンラインストアでゲームを購入された場合は、ゲームが自動的にゲームの一覧に表示されます。『シヴィライゼーションVI』のタイトルをクリックして、ゲームページを表示してください。



画面上のインストールボタンをクリックして、インストールを開始してください。

店頭で購入した『シヴィライゼーションVI』をSteamアカウントに追加することもできます。ゲームのタブから「Steamでアイテムを有効化する…」をクリックし、利用規約に同意してください。製品コードを入力したら「次へ」をクリックします。Steamから直接購入した場合と同様に、『シヴィライゼーションVI』をダウンロードしてプレイできます。



インターネット接続

『シヴィライゼーションVI』を最初にプレイする際には、アクティブなインターネット接続が必要になります。その後はマルチプレイを行わない限り、アクティブなインターネット接続は必要ありません。

ゲームをSteamから購入した場合、ゲームに必要なファイルをダウンロードするためにインターネット接続が必要になります。

ゲームプレイには必要ありませんが、公式DLCを購入するかMODを閲覧する場合も、インターネット接続が必要になります

STEAM

『シヴィライゼーションVI』はオンラインゲームプラットフォーム&ディストリビューターのSteamによって供給されています。Steamはゲームを自動的にアップデートしてくれるほか、DLCへのアクセスやフレンドとのマルチプレイも簡単に行えます。

Steamは『シヴィライゼーションVI』をプレイするために必要です。ゲームを最初に起動する際にのみインターネット接続が必要になります。詳細はインストールセクションか<http://store.steampowered.com/>にてご確認ください。

インストール

『シヴィライゼーションVI』をSteamからインストールする際の情報については、Steamインストールセクションをご覧ください。

ゲームページ

Steam内から『シヴィライゼーションVI』の情報にアクセスするには、ゲームタブへ移動し、ゲームの一覧から『シヴィライゼーションVI』をクリックしてください。『シヴィライゼーションVI』ゲームページには、ゲームに関する情報とフォーラム、そして(問題が発生した場合に備えて) Steamサポートへのリンクが表示されます。他にこのゲームを持っているフレンドや、解除した実績も表示されます。

ページの上にあるプレイボタンをクリックして、ゲームを開始してください。



パッチ、アップデート、DLC

Steamはアップデートを確認し、パッチが見つかった場合は自動的に適用します。最新のアップデート情報を求めてインターネット上を探し回る必要はありません!公式DLC(ダウンロードコンテンツ)もSteamから購入できます。マップ、MOD、シナリオ、新しい指導者のダウンロードについて、最新情報をご確認ください。

オーバーレイ

ゲーム中、Shift+TabでSteamオーバーレイを表示します。

実績

プレイ中に特定の条件を満たすと、ユニークな報酬である「実績」が解除されます。「クレオパトラで勝利する」などの簡単な条件もありますが、複数回のプレイ、計画、努力が解除に必要なものもあります。獲得可能な実績は、すべて『シヴィライゼーションVI』のSteamゲームページから閲覧できます。

オフラインでプレイ中に実績の条件を満たした場合、ゲームは情報を保存し、次にSteamへログインした際に実績を解除します。

実績についてはSteamをこまめにご確認ください。DLCパックの登場により、新しい実績が解除可能になる場合があります。

チュートリアル

チュートリアルはプレイヤーがゲームの遊び方を学べるようにデザインされた特別な体験版です。チュートリアルを完了するとゲームの基本を学べますが、アドバイザーはゲーム本編にも登場し、『シヴィライゼーションVI』のプレイを常に助けてくれます。なお、アドバイザーの登場頻度は、設定メニューから変更できます。

チュートリアルへのアクセス

ソフトウェアをインストールした後、ゲームを開始(次のセクション参照)して、メインメニューから「チュートリアル」をクリックしてください。

次のようなメニューが表示されます:



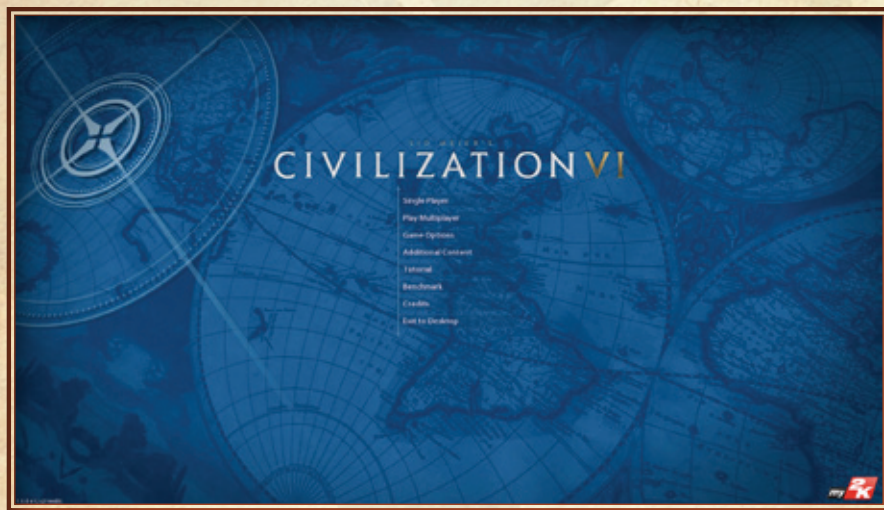
ゲームの開始

ゲームをインストールした後、ショートカットをダブルクリックして『シヴィライゼーションVI』の実行ファイルを起動するか、Steamのライブラリからゲームを見つけてソフトウェアを起動してください。

オープニングアニメーションをお楽しみいただいた（もしくは**スペースキー**でスキップした）後、メインメニューからシングルプレイヤーボタンをクリックし、「今すぐプレイ」をクリックします。ゲームはプリセットされたデフォルト値で自動的に開始されます。

カスタマイズしたい場合は、「ゲームを作成」をクリックして、ゲームの難易度、マップのサイズ、プレイする文明などを選択してください。それから「ゲーム開始」をクリックすると、ゲームが始まります。

とにかくゲームを早く始めたいのであれば、ここまでの説明で十分でしょう。ゲームのオプションについてもっと知りたいという方のみ読み続けください。



メインメニュー

オープニングアニメーション後、メインメニューが表示されます。下記のオプションを選べます：

シングルプレイヤー

クリックすると、シングルプレイヤーゲーム（下記参照）をプレイできます。

マルチプレイヤー

クリックすると、マルチプレイヤーゲーム（下記参照）をプレイできます。

MODS

クリックすると、「MOD」をプレイできます。『シヴィライゼーションVI』の正式な開発チームやファン(あるいはあなた自身!)が作った、オリジナルとは一味違う『シヴィライゼーションVI』の世界です。

チュートリアル

クリックすると、プレイ方法を学べます。ここではゲームのあらゆる要素を体験できます。

ベンチマーク

クリックすると、自分のハードウェアの処理能力を確認できます。

クレジット

クリックすると、『シヴィライゼーションVI』製作スタッフのリストが表示されます。



シングルプレイヤーメニュー

この画面にはメインメニュー(上記参照)からアクセスできます。下記のオプションを選べます。

今すぐプレイ

このボタンをクリックすると、現在の「デフォルト」設定でプレイできます。ゲーム中に設定をデフォルトから変更した場合は、それ以降に行われるゲームにもその設定が引き継がれます。

ゲームを作成

このボタンをクリックすると、「ゲームを作成」画面が表示されます。ここでは文明、ゲームの難易度、マップサイズなどを選択できます。下記を参照してください。



「ゲームを作成」画面

この画面では、自分の好みに合うようにゲームの設定を変更できます。

文明を選択

ドロップダウンメニューから文明をクリックして、指導者と文明(この2つはセットになっています)を選びます。文明メニューには、選択可能な全ての指導者/文明が表示されます。また、指導者の「特性(特殊能力)」のほか、文明固有のユニットや建造物も表示されます。

リストをスクロールして、プレイしたい文明を選択してください。リストの一番上には「ランダムな指導者」ボタンがあります。これを選ぶと、プレイする指導者がランダムに選択されます。

選択が終わったら、次のメニューに移動してカスタマイズを続けましょう。

ゲームの難易度を選択

ここではゲームの難易度を設定します。最も簡単な「開拓者」から難しい「神」まで選択可能です。難易度を変更すると、相手AIの賢さから原住民の集落からの報酬まで、様々な要素が変動します。詳細は19ページの「難易度レベル」をご覧ください。

ゲームスピードを選択

建造物の建設、技術の研究など、ゲーム中の様々なタスクの完了に要するターンの長さを決定します。「オンライン」レベルはお察しの通り非常に高速で激しい展開になります。「標準」はデフォルトのスピードで、ゲームに慣れるまではこれをお勧めします。「非常に遅い」と「遅い」ではあらゆる時間が長くなるので、何度か「標準」でプレイしてから試すことをお勧めします。

マップタイプを選択

クリックすると、マップタイプを選択できます。ランダム選択を含め、幾つかのタイプから選択できます。

大陸

どこか見慣れた感じがする世界です。このオプションを選ぶと、幾つかの大陸と島がある、現実の地球に似た世界が作り出されます。

フラクタル

予測不能な世界です。大陸が生まれることもあれば、小さな島が大量に生まれることもあります。

内海

マップ中央に大きな海が存在する世界が生まれます。

アイランドプレート

この世界には大中小、様々な大きさの島が存在します。

パンゲア

この世界には巨大な超大陸が1つと小さな島々があります。

シャッフル

ランダムに生成された世界は驚きを求める人に最適です！

マップサイズを選択

プレイする世界のタイプを選んだ後は、大きさも変更できます。マップサイズには幾つかのオプションがあります。選んだマップのサイズは、ゲームに登場する文明と都市国家の数も決定します。マウスカーソルをマップサイズに重ねると、登場する文明の数を確認できます。「決闘」が最小、「巨大」が最大です。

ゲームのセーブとロード

『シヴィライゼーションVI』は、ゲーム中にいつでもセーブやロードを行えます。

ゲームのセーブ

ゲームをセーブするには、メインゲーム画面右上の「ゲームメニュー」ボタン（またはESCキー）をクリックし、「セーブ」をクリックして、新しいセーブデータを作成します。

セーブ画面



「セーブ」をクリックしてデフォルト名でゲームをセーブすることもできますし、新しい名前を付けてセーブすることもできます。セーブが完了すると、ゲームが再開されます。

セーブデータの場所

ゲームはWindowのMy Documents\My Gamesフォルダーにセーブされます。コンピューターのユーザー名がjohnDoelになっている場合、セーブデータは下記に格納されます。

johnDoe\My Documents\My Games\Sid Meier's Civilization VI\Saves\single.

セーブデータを他のディレクトリにセーブすることはできません。

ゲームのロード

ゲーム開始時

メインメニューから「シングルプレイヤー」をクリックし、「ロード」を選択してください。ロード画面に移動します。

ゲーム中

メインゲーム画面右上の「ゲームメニュー」ボタンをクリックした後(またはESCを押した後)、「ロード」をクリックします。

ロード画面



この画面では、ロードしたいセーブデータの名前をクリックしてから、「ロード」をクリックします。ゲームがロードされ、セーブした時点から再開されます。

特殊なセーブ

オートセーブ

ゲームは毎ターン自動的にセーブされます(頻度はオプション画面から変更できます)。オートセーブをロードするには、ロード画面から「オートセーブ」ボタンをクリックし、プレイしたいオートセーブのデータ上で「ロード」をクリックします。オートセーブのデータがロードされ、ゲームをオートセーブの時点から再開できます。

クイックセーブ

セーブ/ロードのオプションには他にも「クイックセーブ」があります。急いでいる時には特に便利です。F5でゲームを「クイックセーブ」できます。この場合、それ以上の入力が必要とせずゲームをセーブできます。ただし、同時にクイックセーブできるのは1つだけです。重ねてクイックセーブを行うと、既存のクイックセーブデータに上書きされます。

F6を押すと現在のクイックセーブデータがロードされます。

ゲームの難易度

ゲームの難易度は、相手AIの開始時点の力や文明の成長速度など、様々な要素に影響します。

難易度レベル

難易度のレベルは、簡単な方から順に以下のようになっています：

開拓者

族長

将軍

王子

王

皇帝

不死

神

難易度の効果

「王子」は中程度のレベルです。このレベルでは、自分にも相手AIにも特にボーナスはありません。逆に言えば、王子より下のレベルでは、ユニットの戦闘力と経験値にボーナスがつくということです。そうしたレベルでは、蛮族もあまり攻撃的ではなく、頭も良くありません。

王子より上のレベルでは、AI側の産出量、ユニットの戦闘力、技術などにボーナスがつくほか、開始時点のユニットや技術が増え、低難易度よりも行動が積極的になります。

ゲームオプション画面

ゲームオプション画面では、様々なパラメーターを変更できます。セクション名をクリックすると、そのセクションのオプションを変更できます。



ゲーム

「ゲームオプション」には下記の項目が含まれます。

クイック戦闘: 戦闘アニメーションを高速化します。

クイック移動: ユニットの移動アニメーションを高速化します。

自動ターン終了: プレイヤーのアクションがゼロになると、ターンが自動的に切り替わります。

チューナー: ファイアチューナーを有効/無効にします。

チュートリアル: アドバイザーがフィードバックを送る頻度を設定します。

オートセーブまでのターン: オートセーブを作成する頻度を設定します。

保持するオートセーブ: 自動的にセーブされるデータの最大数を設定します。古いデータは自動的に削除されます。

時刻のアニメーション: 時刻のアニメーションのオン/オフを切り替えます。

グラフィック

初めてゲームを開始すると、自動的に最高のグラフィックオプションが選択されます。さらに調整したい場合は、この画面から行ってください。

GPU 選択: コンピューターに複数のGPUが存在する場合は、使用するGPUを選択できます。

解像度: 選択可能なゲームの解像度を表示します。

ウィンドウモード: フルスクリーンモードとウィンドウモードのどちらでプレイするかを選択できます。

パフォーマンスインパクト: 好みのパフォーマンスレベルを設定できます。

メモリーインパクト: 好みのメモリーインパクトレベルを設定できます (メモリーを使用するほどレベルが高くなります)。

高度なオプションを表示: いわゆるパワーユーザー向け。グラフィックシステムを全て調整できます。

オーディオ

この画面では、ゲーム中に再生される様々な音声の音量を設定できます。

マスター音量: ゲーム全体の音量を設定します。

BGMの音量: 背景に流れる音楽の音量を設定します。

効果音の音量: 爆発や兵士の雄たけびなど、効果音の音量を設定します。

環境音の音量: 鳥、波など、環境音の音量を設定します。

セリフの音量: アドバイザーや他の指導者のセリフの音量を設定します。

ウィンドウが非アクティブの場合ミュート: 有効にすると、ウィンドウがアクティブではない場合に音量をゼロにします。

言語

この画面では、ゲーム中の表示言語と音声の言語を設定できます。

表示言語: ゲーム画面に表示される言語を設定します。

音声の言語: セリフ等の音声の言語を設定します。

インターフェイス

この画面では、様々なインターフェイスモードとオプションを設定できます。

時刻の表示形式: 時刻の表示形式を12時間/24時間の間で切り替えます。

戦略ビューで開始: ゲームが戦略ビューのみで開始されます。処理能力の低いハードウェアに適しています。

マウスをウィンドウに固定する: ゲーム実行中のマウスの動きをゲームウィンドウ内に制限します。

マウスが端に来たらスクロールする: マウスが画面の端に到達すると、マップがその方向にスクロールする機能を有効/無効にします。

キー割り当て

ゲームのほとんどの機能に対してキーの割り当てを設定できます。

アプリケーション

イントロムービーを再生する/しないを設定できます。

デフォルトに戻す

全てのパラメーターがデフォルトに戻ります。

承認

「承認」をクリックすると、オプション画面で行った変更が適用されます。グラフィックに関する変更の中には、再起動が必要なものもあります。



第2章:

基本

イントロダクション

このセクションでは、『シヴィライゼーションVI』の概要を説明し、ゲームを始めるにあたって知っておくべきことを解説します。後半にある戦術、マルチプレイ、MODに関する「高度なルール」セクションは、プレイに慣れてきたらお読みください。

シヴィロペディアをチェックすることもお忘れなく。シヴィロペディアの詳細は7ページで説明します。

『シヴィライゼーション VI』のターンシステム

概要

『シヴィライゼーションVI』のプレイには2つの異なるターンシステムが用いられます。一般的なシングルプレイヤーゲームは「ターン制(下記参照)」で、マルチプレイヤーゲームは「同時ターン」でプレイします。

ターン制

『シヴィライゼーションVI』のシングルプレイはターン制です。つまり、自分のターンにユニットを動かし、外交を行い、都市を管理するのです。対戦相手もそれぞれのターンに行動し、それが終わると再び自分のターンが巡って来ます。これを誰かが勝つまで続けるのです。

同時ターンゲーム

マルチプレイヤーゲームは「同時ターン」で行われます。このスタイルでは、全員が同時に自分のターンを迎えます。各プレイヤーは同時にユニットを動かし、外交を行い、都市を管理します。全員が指示を入力し終わると、そのターンは終了し、次のターンが始まります。望むならターンタイマーを設定することもできます。ターンタイマーを設定した場合、各プレイヤーはその時間内に指示を入力し終えなくてはなりません。

同時ターンでのゲームは楽しいものですが、万人向きではありません。ターン制で十分に練習してから同時ターンに挑戦することをお勧めします。

文明と指導者

『シヴィライゼーションVI』の各文明にはそれぞれ特色があり、「特性」、戦闘ユニット、インフラが異なります。文明の指導者にも特性があり、開始当初から備えている特性もあれば、後から現れる特性もあります。

全ての文明と指導者の特性、固有ユニット、インフラは、ゲーム開始時に文明を選択する際に表示されます。これらはシヴィロペディアの文明セクションでも確認できます。

文明の特性

前述したように、各文明には特性があり、それに応じたアドバンテージを得られます。このボーナスは強力で、特定のタイプの勝利を達成するのに有利に働く場合があります。例えば、フランスは遺産に対して観光力のボーナスを得ますが、これは文化による勝利を目指す上で大きな利点になります。

指導者の特性

全ての文明には指導者が存在します。指導者の数は文明によって異なり、1人しか選べない文明もあれば複数の中から選択できるものもあります。文明と同様に、指導者にはそれぞれ独自の特性があります。指導者の特性は文明の特性と異なり、それぞれの指導者に固有です。同じ文明の指導者でも特性は異なります。



固有ユニット

各文明には「固有ユニット」が1つ以上あります。戦闘力の向上や追加能力など、こうしたユニットが持つ特徴は様々です。固有ユニットは特定の時代にものみ登場します。固有ユニットの中には、他の文明の一般的なユニットに代わるものもあります。

また、指導者の特性の中には、文明のユニットに固有ユニットを追加するものもあります。

固有インフラ

全ての文明には固有のインフラがあります。これは、アメリカの映画スタジオのような固有建造物、ブラジルのカーニバルのような固有の区域、エジプトのスフィンクスのような施設まで、千差万別です。固有インフラの中には一般的なインフラに代わるものもあります（例えば、カーニバル区域は娯楽区域に代わる存在です）。スフィンクスのような完全に固有のインフラもあります。

アドバイザー

強力な文明の指導者であるプレイヤーは、傍らにアドバイザーを置いて導きと助言を受けることができます。アドバイザーは彼女が重要だと思う要素やプレイヤーが忘れがちな要素を指摘してくれます。



アドバイザーからの助言

プレイ中、アドバイザーは「ポップアップ」で現れ、助言をしてくれます。現在のトピックに関連する情報へのリンクを示してくれることもあります。リンク先に行くか、アドバイザーを無視するか、それはプレイヤーの自由です。



アドバイザーの無効化

「ゲーム」タブの「ゲームオプション」画面から、アドバイザーから助言を受ける頻度を設定できます。助言レベルは、「ターン制ストラテジーゲームに慣れている」、「『シヴィライゼーション』シリーズに慣れている」、「無効」の中から選択できます。「ターン制ストラテジーゲームに慣れている」を選ぶと、アドバイザーは新規プレイヤーに向けた助言を行い、ゲームの基本について逐一説明してくれます。「『シヴィライゼーション』シリーズに慣れている」の場合、アドバイザーは『シヴィライゼーション』シリーズをプレイしたことがあるという前提のもと、今作から登場する新機能に関する助言のみを行います。「無効」にするとアドバイザーは登場しません。

インターフェイス

メイン画面

メイン画面はプレイヤーがほとんどの時間を費やすことになる場所です。ここではユニットを動かし、戦闘を行い、都市を建設します。



メインマップ

メインマップには「既知の世界」が表示されます。「既知の世界」とは、探索した場所、都市、地形、資源、施設、ユニット、その他自分から「見えている」中立の土地と他文明の領土のことです。

メインマップの移動

メインマップで視点を動かす方法は幾つかあります。

ズームイン/ズームアウト

マウスホイールを使うと倍率が変わります。

中央に戻す

都市のバナーをクリックすると視点の中心に移動します。

ユニット起動時に中央に自動表示

ターン中にユニットが「アクティブ」状態になると、メインマップが自動的にそのユニットを中央に捉えます。

ミニマップ

ミニマップ上をクリックすると、メインマップの該当箇所が中央に表示されます。

クリック&ドラッグ

マップをクリックしてドラッグすると、手動でマップの視点を動かせます。

ミニマップ

ミニマップは世界を小さく表したものです。探索済みの世界の概要はここで確認できます。前述したように、ミニマップをクリックすると、メインマップの中央表示がそこに移動します。

戦略ビュー

「戦略ビュー」ボタンをクリックすると、戦略ビューモードに切り替わります。このモードでは、マップとユニットがより簡略化され、抽象的に示されます。この方が便利だと感じるプレイヤーもいるはずですが。実際に切り替えてみて、どちらが自分に向いているか確かめてみましょう!



マウス

『シヴィライゼーションVI』のプレイにはキーボードとマウスの組み合わせが最も向いています。マウスを使った操作には次の2つがあります。

左クリック: メニューを開いてオプションを選択する、ユニットを「起動」するなど、様々な場面で用います。

右クリック: アクティブなユニットを移動させる際、マップ上の目的地を指定します。

キーボード

『シヴィライゼーション VI』には有用な「ショートカット」キーがいくつもあります。ここでは重要なキーを一部紹介します。

ショートカットキー

グローバルアクション

アクション	ホットキー
次のアクション	Enter
グリッドの切り替え	G

レンズ

アピール	3
大陸	2
政府	5
政治	6
宗教	1
開拓者	4

オンライン・アクション

ポーズ	P
-----	---

ユニットの行動

攻撃	A
探索を自動化	E
ユニットを消去	DELETE
守りを固める	F
都市を建設	B
移動先	M
長距離攻撃	R
ターンをスキップ	スペース
休眠	Z

ユーザーインターフェイス

シヴィロペディアを開く	F9
都市国家画面の切り替え	F2
社会制度ツリーの切り替え	C
スパイ活動画面の切り替え	F3
政府画面の切り替え	F7
偉人画面の切り替え	O
傑作画面の切り替え	W
ランキング画面の切り替え	F1
宗教画面の切り替え	L
技術ツリーの切り替え	T
交易路画面の切り替え	F4

戦場の霧

『シヴィライゼーションVI』では、未踏の領域は「戦場の霧」に覆われています。

戦場の霧は空白の羊皮紙で表されます。ゲーム開始当初にはこの羊皮紙が世界を覆っていますが、ユニットを移動させると霧が晴れていき、世界の様子が徐々に明らかになっていきます。霧が晴れたタイルが元に戻ることはありません。

3つの状態



視認可能

タイルがユニットや領土から見えている場合、地形や都市やユニットが占拠している境界内にある施設を確認できます。

技術の制限を受けますが、視認可能なタイルでは資源を見ることもできます。

公開済

霧は晴れているが現在は見えていないタイルは、手書き風のマップで表現されます。タイルの地形、それに都市や施設のような恒久的な特徴は確認できますが、ユニットは確認できません。また、新しい施設や最近建設された都市など、見えなくなってからタイルに追加された要素も確認できません。

戦場の霧

空白の羊皮紙で表されているタイルは戦場の霧で隠されており、その様子はまったくわかりません。どんな地形で誰が占拠しているか、その他タイルに関する情報は全て隠されています。

見えるもの

国境内と国境から1タイル以内の場所は常に確認できます。ほとんどのユニットは2タイル以内の場所を全て確認できますが、地形は視界に影響します。山岳や道をふさぐタイルの向こうにいるユニットをタイル越しに見ることはできません。ただし丘陵にいるユニットは、障害物タイルを無視できます。レベルアップの中にはユニットの視界を1タイル広げるものもあります。中盤以降に登場する海洋ユニットの多くも、広い視界を備えています。

視界を遮るもの

山岳や自然遺産は視界を遮り、その背後にあるものは完全に見えなくなります（航空ユニットを除く）。

森、熱帯雨林、丘陵は「障害物」地形です。ユニットがこれらのタイルを見ることは可能ですが、丘陵に陣取らない限りその先は見えません。丘陵にいるユニットは障害物地形の先を見ることができますが、隣のタイルが森、熱帯雨林、丘陵である場合はこの限りではありません。

間接攻撃

長距離戦闘ユニットの一部は「間接攻撃」を行えます。間接攻撃が可能な長距離戦闘ユニットは、たとえ自分からは見えていなくても、別の味方ユニットから見えているターゲットであれば攻撃することができます。



ゲーム情報画面

『シヴィライゼーションVI』には、文明の概要と詳細な情報を表示する以下のような情報画面が用意されています。この画面には、メインマップのボタンが「ショートカットキー」でアクセスできます。



一番上から見ていきましょう

情報バー

画面状態にある黒いスペースが「情報バー」です。科学力、文化力、信仰力、ゴールドなど、ここには重要な情報が表示されます。現在保有している資源やシヴィロペディアへのリンク、ゲーム内メニュー、ターン数、日付や時刻などもここに表示されます。

技術ツリーボタン

左上のパネルにあるこの青いボタンを押すと、「技術ツリー」画面に切り替わります。この画面には、ゲームに登場する全ての技術の「ツリー」、現在の研究、研究が導く他の「技術」が表示されます。詳細については「技術」セクションをご覧ください。



社会制度ツリーボタン

左上のパネルにあるこの青いボタンを押すと、「社会制度ツリー」画面に切り替わります。この画面には、ゲームに登場する全ての社会制度の「ツリー」、現在の研究、研究が導く他の社会制度が表示されます。詳細については「社会制度」セクションをご覧ください。



政府ボタン

左上のパネルにあるこのボタンは、社会制度「法典」が解除されると有効になります。これを押すと政府画面に切り替わります。この画面では、現在の政府を確認し、政府に政策を設定し、可能であればより高度に進化した政府を選択できます。詳細については「政府」セクションをご覧ください。



宗教ボタン

左上のパネルにあるこのボタンを押すと、宗教画面に切り替わります。この画面では、現在のパンテオンと宗教の進捗状況を確認し、パンテオンと宗教に信仰力を与え、既に創始されている宗教を確認できます。詳細については「宗教」セクションをご覧ください。

偉人ボタン

左上のパネルにあるこのボタンを押すと、偉人画面に切り替わります。この画面では、現在登場している偉人を確認し、獲得済みの偉人の業績を確認できます。特定の種類の偉人ポイントが十分に貯まると（例えば、キャンパス区域は大科学者ポイントをもたらします）、この画面で偉人を「獲得」できます。詳細については「偉人」セクションをご覧ください。

傑作ボタン

左上のパネルにあるこのボタンを押すと、傑作画面に切り替わります。この画面では、自分が作成した傑作（美術、音楽、書物、秘宝、遺物）を全て確認し、その管理を行えます。また、傑作を違う建造物に移し、組み合わせによって得られるテーマ化ボーナスを得ることもできます。文化による勝利を狙う場合、この画面はとても重要です。詳細については「傑作」セクションをご覧ください。

外交リボン

この「リボン」には、自分やゲーム中に出遭った他の指導者の肖像画が表示されます。肖像画をクリックすると、指導者の情報パネルが表示されます。ここでは指導者の重要情報に加え、取引や代表団の派遣などの選択肢を確認できます。詳細については「外交」セクションをご覧ください。

世界ランキングボタン

右上のパネルにあるこのボタンを押すと、「勝利への進行状況」画面が表示されます。この画面では様々な勝利の達成度合を確認できます。詳細については「勝利」セクションをご覧ください。

都市国家ボタン

右上のパネルにあるこのボタンを押すと、ゲーム中に遭遇した全都市国家の確認と管理を行えるほか、代表団から受け取ったボーナスや(存在すれば)宗主国の状況も示されます。都市国家に対する宣戦布告もこの画面で行います。詳細については「都市国家」セクションをご覧ください。

スパイ活動概要ボタン

右上のパネルにあるこのボタンを押すと、全スパイ活動の確認と管理を行えます。スパイを管理し、現在の状況を確認してください。詳細については「スパイ活動」セクションをご覧ください。

交易路概要ボタン

右上のパネルにあるこのボタンを押すと、現在の交易路と過去の交易路の履歴を確認できます。詳細については「交易路概要」セクションをご覧ください。

地形

『シヴィライゼーションVI』の世界は六角形の「タイル」で構成されています(「ヘックス」や「スペース」と呼ばれることもあります)。タイルは「砂漠」や「草原」などの「地形」によって分類され、「森」のような「特徴」を備えている場合もあります。タイルの地形と特徴は、移動と戦闘に大きな影響を与えます。

資源

資源は特定のタイルに現れ、食料、生産力、ゴールドの源になります。中には文明に特別なボーナスをもたらす資源もあります。資源には、最初から表示されているものもあれば、特定の技術を獲得するまで表示されないものもあります。詳細については「資源」セクションをご覧ください。

地形タイプ

このゲームに登場する地形は9種類あります。ただし全ての地形が登場しないマップもあります。

地形の値について:

都市の産出量: 施設がない場合にこのタイプのタイルが近隣の都市に供給できる食料、ゴールド、生産力です。

移動コスト: このタイプのタイルへの進入に必要な移動ポイント (MP) です。

戦闘修正: このタイプのタイルに陣取っているユニットに適用される攻撃力と防御力の修正値です。

沿岸

沿岸タイルは浅い海洋タイルで、陸地に隣接し、食料とゴールドを近隣の都市に供給します。海洋ユニットと「乗船」した陸上ユニットのみが沿岸タイルに進入できます。

沿岸に都市を建設することはできません。この種類のタイルに入れるのは海洋ユニットか乗船したユニットのみです。



砂漠

砂漠タイルにはいくつかの使い道があります。砂漠は、保有する文明が建設した区域や遺産に応じて、宗教や産出量のボーナスをもたらしてくれる場合があります。また、汎濫原の存在が砂漠タイルの価値を高める場合もあります。



草原

一般に草原は全ての地形の中で最も多く食料を産出します。草原の近くに建設された都市は、他の都市よりも早く成長する傾向にあります。このタイルの欠点は、無防備なユニットに対して何の防御ボーナスも与えてくれないことです。



丘陵

丘陵は言ってみれば小さな山です。農業には適さず、移動も大変ですが、防御ボーナスをもたらしてくれるほか、様々な資源の宝庫でもあります。また、丘陵にいるユニットは、「障害物地形」の向こうを見ることができます。

丘陵は戦闘ボーナス以外にも、近隣の都市に生産力をもたらします。



山岳

山岳は丘陵よりもずっと高い山であり、航空ユニット以外は通過できません。真水などの隣接ボーナスを区域や都市にもたらしてくれる場合があります。



外洋

外洋の価値は食料とゴールドをもたらししてくれることだけです。然るべき技術を得るまでは進入できません。



平原

平原は食料と生産力を近隣の都市にもたらしします。平原に囲まれた都市の成長速度は草原ほどではありませんが、生産力では大きく上回ります。



雪

雪は何の役にも立ちません。近隣の都市に食料や生産力をもたらすわけでもありません。資源が存在する場合もありますが、そうでなければ雪は単なる冷たい荒地です。



ツンドラ

ツンドラとは極寒の地方に見られる凍土のことです。平原や草原ほどには役立ちませんが、雪と比べれば少しは役に立ちます。どうしても手に入れたい資源がある場合や、他に選択肢がない場合以外、ツンドラに都市を建設する者はいないでしょう。唯一の例外は、ロシアのようにツンドラから利益を得られる文明です。



特徴

「特徴」とは、地形の上に追加される様々な要素や植生のことです。草原タイルに存在している森や湿原がこれにあたります。特徴はタイルの生産性に影響するほか、ユニットがそのタイルに進入するのに必要な移動ポイント (MP) を変化させることもあります。また、そのタイルでユニットが戦う際、防御ボーナスやペナルティをもたらす場合もあります。

特徴の値

地形と同じく、特徴も都市の産出量、移動、戦闘に影響します。

汚染

核攻撃後の放射性降下物による汚染は特殊な「特徴」です (それも悪い意味での)。労働者によって除去されるまで、降下物はタイルの生産力を大きく低下させます。

労働者によって降下物を除去しない限り、回復や施設の建設は行えません。



氾濫原

氾濫原は河川に隣接する低平地です。毎年氾濫に見舞われるため、自然の灌漑と肥沃な堆積により、極めて生産力が高い、最高の農地となります。古代エジプトの富と力は、母なるナイル川が毎年氾濫したことによって生み出されました。

氾濫原は川に隣接する砂漠タイルにのみ見られます。



森

古代の人々にとって森は恵みの宝庫でした。木は燃料や家の材料になりましたし、食べ物となる動物も多く存在したからです。都市が成長すると、森を切り開いて農地にしたくなるのが人の常ですが、軽々しく森を伐採しないのが賢い指導者というものです。その方が生産力が向上し、人々の気持ちも高揚するからです。加えて、森に陣取っている軍事ユニットには、大きな防御ボーナスが与えられます。



氷

氷は氷以外の何物でもなく、文明にとってはほぼ何の役にも立ちません。通過することは不可能で、産出物もゼロです。氷には近づくだけ無駄と言えるでしょう。



熱帯雨林

暗く、恐ろしく、不慣れな者にとっては命の危険すらある熱帯雨林は、そこで生きる技と知識を備えた者にとっては食料の宝庫です。とはいえ、熱帯雨林には資源が乏しいので、成長した文明は鉱山や農地に変える誘惑にかられるでしょう。ただし、熱帯雨林はそこにいる軍事ユニットに大きな防御ボーナスをもたらします。伐採すると、熱帯雨林は平原に変わります。



湿原

多様な生物が生息していますが、湿原が成長段階にある飢えた文明に提供できるものはほとんどありません。干拓するか農地に変えれば、産出量を高められます。なお、湿原にいる軍事ユニットは、攻撃されると大きなペナルティを受けます。



オアシス

砂漠にありながら緑豊かな場所、それがオアシスです。通常はきれいで豊富な水源に隣接しています。オアシスは、本来不毛で生きるのに適さない砂漠において、とても貴重な資源です。そのため、オアシスの所有権をめぐり、砂漠の部族の間で数え切れないほどの戦いが繰り返されてきました。

オアシスは砂漠タイルにしか見られません。



自然遺産

自然遺産は見る者に畏敬の念を抱かせる、壮大で驚異的な自然の産物です。クレーターレイクやグレートバリアリーフなど、自然遺産はどれも大自然の雄大な美しさを感じさせてくれます。

全ての自然遺産は固有の恩恵を文明にもたらします。また、特別な追加効果をもたらすものも存在します。例えば、死海に隣接したタイルで守りを固めたユニットは、体力が即座に全快します。

河川

人は古くから河川に沿って都市を築いてきましたが、それにはれっきとした理由があります。川は灌漑用水として都市周辺の農地に水を供給し、商業区域にも恵みをもたらす存在だったからです。真水の供給源である河川は、都市の成長に決定的な役割を果たす場合があります。

川の場所

他の特徴と異なり、河川はタイルの内側ではなく側面を流れます。そのため、河川は生産のための貴重な土地を占拠することなく隣接するタイル/ユニットに恩恵をもたらしてくれます。

攻撃ペナルティ

川を挟んで攻撃する場合、攻撃ユニットは戦闘力に-5のペナルティを受けます。

移動効果

渡河には移動ポイントを3消費します。ポイントが残っていれば、ユニットは移動を続けられます。中世になって川を渡る道路ができると、この追加コストは不要になります。

資源

資源は食料、生産力、文化力の源で、文明に特別なボーナスをもたらします。文明の富と力は、どれだけ多くの資源を確保しているかによって決まると言っても過言ではありません。資源を利用するには、資源が自分の領土内にあることはもちろん、資源のあるタイルに適切な「施設」を築くことも必要となります。たとえば「バナナ」を利用するには「プランテーション」の建設が必要です。

資源には、ボーナス資源、高級資源、戦略資源の3種類があります。どれも近隣の都市の産出量を高めますが、戦略資源と高級資源にはさらに重要な利益があります（後述）。

自国の領土内に存在しない資源は、他の文明との交易で手に入れることができます。

ボーナス資源

ボーナス資源はタイルの産出量を高めます。ボーナス資源を他の文明と交易することはできません。



バナナ



鹿



家畜



魚



銅



米



蟹



羊



石材



小麦

高級資源

高級資源はタイルの産出量を若干ながら増加させ、施設を作ると「設備」を供給して文明の幸福度を上昇させてくれます。「設備」を供給できる高級資源タイルは1つだけで、その文明が最も必要としている4つの都市によって共有されます。例えば、柑橘果物の施設を2つ首都の近くに築いても、文明に「設備」を供給するのは最初の1つだけです。もう1つの柑橘果物は、ゴールドや他の資源のように、他の文明と交易して必要なものと交換できます。



柑橘果物



コーヒー



カカオ



綿



ダイヤモンド



香料



染料



アイボリー



毛皮



ヒスイ



石膏



大理石



水銀



銀



真珠



香辛料



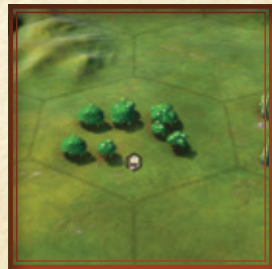
塩



砂糖



絹



茶



トリュフ



鯨



タバコ



酒

戦略資源

戦略資源は特定のユニットの生産に使用されますが、ゲーム開始時には出現しておらず、特定の技術を獲得するとマップ上に現れるものもあります。例えば、「青銅」技術を研究すると、マップ上に鉄が現れます。

戦略資源があると、特定のユニットを作れるようになります。戦略資源があるタイルに施設を建設すると、その資源が供給されます。

都市に戦略資源ユニットを供給するには、資源が2つ必要になります。都市に適切な軍事区域 (陸上ユニットは兵営、海洋ユニットは港、航空ユニットは飛行場) があれば、資源は1つで済みます。戦略資源ユニットを購入するには、資源が2つ必要になります。

メイン画面の上端を見れば、利用できる戦略資源の数を確認できます。



アルミニウム



馬



石炭



鉄



硝石



ウラン ウル



石油

レベルアップ

軍事ユニットは高度な訓練や戦闘に勝利した経験を通じて「レベルアップ」を獲得します。

ユニットの特殊能力

ユニットの多くは個性的な効果を発揮する特殊能力を備えています。その中には他のユニットには行えない行動を可能にするものもあります。例えば、開拓者ユニットのみが新しい都市を建設できます。また、弓兵は隣接していない敵に対して「長距離」攻撃を行えます。シヴィロペディアを確認して、各ユニットの特殊能力を調べておくとういでしょう。

固有ユニット

『シヴィライゼーションVI』の各文明は、一般的なユニットよりも優秀な「固有ユニット」を1種類以上保有しています。例えばアメリカは、通常の戦闘機ユニットの代わりにP-51マスタングを生産できますし、ギリシャには槍兵に代わって重装歩兵が存在します。

シヴィロペディアで各文明の説明を読み、その固有ユニットを調べておきましょう。

ユニットの移動

一般にユニットは、移動で新しいタイルに入る際、「移動コスト」を消費します。必要な移動ポイントを有していない場合、そのタイルには入れません。ただしそのターンにまだ一度も移動していないのであれば、1タイルだけは必ず移動することができます。

ユニットには「スタック」の制限が適用されます。同じタイプの陸上戦闘ユニット2つが同じタイルでターンを終えることはできませんし、民間人ユニット（開拓者、労働者、偉人など）2つが同じタイルでターンを終えることはできません。ほとんどのユニットは移動できるタイルが限られており、陸上ユニットは山岳タイルに入れず、海洋ユニットは陸地タイルに入れません。道路はユニットの陸上移動を容易にします。

異なるタイプのユニットは、同じタイルで陣形を組めます。例えば、戦士（陸上戦闘ユニット）は労働者（民間人ユニット）、破城槌（支援ユニット）と同じタイルに同時に存在できます。

詳細については「移動」セクションをご覧ください。



ユニットの戦闘

軍事ユニットは他のユニットや都市と戦闘を行えます。ほとんどの軍事ユニットは「近接戦闘ユニット」であり、隣接しているタイルの敵しか攻撃できません。一方、「長距離戦闘ユニット」は2タイル以上離れた敵を攻撃できます。

詳細については「戦闘」セクションをご覧ください。

ユニットのレベルアップ

戦闘を生き延びた軍事ユニットは「経験値 (XP)」を得ます。経験値が貯まったユニットは「レベルアップ」を獲得できます。レベルアップを獲得したユニットは、森での防戦時に戦闘力が高まるなどさまざまなアドバンテージを得ることができます。

非戦闘ユニット

開拓者、労働者、交易商、宗教ユニット、偉人など、非戦闘ユニットには様々な種類があり、それぞれが文明の繁栄にとって極めて重要です。「民間人」とも呼ばれることからわかり、こうしたユニットは戦えません。単独でいるときに敵ユニットに攻撃されると自動的に捕獲されるか、味方の領土に送り返されるか、撃破の憂き目に遭います。ですから、都市の領域外に出す際は、軍事ユニットに護衛させるべきです。

陸上戦闘ユニット

戦闘ユニットにはいくつかのタイプがあり、それぞれが独自の能力と用途を有しています。

偵察ユニット

偵察ユニットは探索と偵察に用いられます。移動範囲が広い場合が多く、レベルアップを通じて地形、視界、ステルスに関係した能力を身につけます。戦うこともできますが、戦闘力は一般に高くありません。偵察ユニットには、斥候やレンジャーが含まれます。

近接戦闘ユニット

近接戦闘ユニットは隣接している陸上タイルの敵を攻撃できる陸上ユニットです。海上の敵や2タイル以上離れた敵は攻撃できません。近接戦闘ユニットには、戦士、マスケット銃兵、歩兵などが含まれます。

長距離戦闘ユニット

長距離戦闘ユニットは、隣接したタイルだけでなく2タイル以上離れた敵も攻撃できます。攻撃可能範囲は「射程」によって決まります。また、長距離戦闘の攻撃力は「長距離戦闘力」の値で決まります。

長距離戦闘ユニットは、隣接ユニットを攻撃する時も長距離戦闘力を使います。長距離戦闘ユニットが近接戦闘力を使用するのは、他のユニットからの攻撃を防御する場合のみです。

攻囲ユニット

都市や区域を攻撃する時にボーナスを得られる「重装」長距離戦闘ユニットも存在します。攻囲ユニットにはカタパルト、射石砲、大砲などが含まれます。

対騎兵ユニット

対騎兵ユニットは長槍や槍を装備しており、軽騎兵や重騎兵ユニットに対して常に戦闘ボーナスを受けられます。

軽騎兵ユニット

騎乗兵や騎兵のようなユニットは軽騎兵ユニットとして扱われます。馬などにまたがった遊撃部隊である彼らは、支配領域を無視できる最速の陸上ユニットです。

重騎兵ユニット

軽騎兵と同様に高速で移動し、支配領域を無視できます。軽騎兵よりも防御力が高く、騎士やヒッタイト・チャリオットなどが含まれます。

海洋ユニット

海洋ユニットは水域タイルを移動できるかわりに陸上タイルに入れません。沿岸のみに移動を制限されるか、それとも外洋タイルに進入できるかは、種類と技術の発展度合いによって決まります。海洋ユニットは、近接戦闘、長距離戦闘、略奪、空母の4タイプに分類されます。

海洋近接戦闘ユニット

基本的な海洋ユニットで、海洋長距離戦闘ユニットや空母ユニットと戦ったり、都市を占領したりすることが可能です。キャラベル船やガレー船のようなユニットがここに分類されます。

海洋長距離戦闘ユニット

海洋長距離戦闘ユニットには、区域の防衛戦力に対して戦闘ボーナスがつきます。ここにはカドリレームや戦艦が含まれます。

海洋略奪ユニット

時代の進展にともなって高まるステルス能力や攻撃によってゴールドを得る能力により、このタイプのユニットは理想的な「一撃離脱型」ユニットになっていきます。ここには私掠船や潜水艦が含まれます。

空母ユニット

特殊な海洋ユニットで、海上を移動する飛行場として機能します。

航空ユニット

航空ユニットは当然ながら空を飛んで移動します。近代戦では制空権の確保が勝敗を左右することも多いため、ゲームの後半ではとても重要になります。

戦闘機

この戦闘ユニットは爆撃機との戦いにボーナスを得ます。

爆撃機

攻囲ユニットとして機能する航空機で、都市や区域の防衛戦力に対してボーナスを得ます。また、施設を「略奪」できます。

ユニットアクションリスト

アクティブなユニットは1つ以上の「アクション」が行えます。アクションを実行させるには、ユニットのアクションアイコンをクリックします。

護衛陣形を組む: 2つの異なるタイプのユニット (軍事ユニットと民間人ユニット、軍事ユニットと支援ユニットなど) を「リンク」させ、1つのユニットとして移動させます。



移動先: ユニットに選択したタイルへの移動を命じます。



休眠: 新しい命令を受け取るまで非アクティブでいるようユニットに命じます。次のターンが来ても自動的にアクティブにならないので、手動で選択する必要があります。



守りを固める: プレイヤーが新しい命令を与えるまで非アクティブになります。この状態のユニットは防御力ボーナスを得ます。



回復するまで守りを固める:完全に回復するまで非アクティブになります。この状態のユニットは防御力ボーナスを得るほか、毎ターン回復します。



大量破壊兵器による攻撃-核兵器: 選択したタイルに核兵器を発射します。ターゲットと範囲内にある周辺のタイルは大ダメージを受けます。



大量破壊兵器による攻撃-核融合兵器: 選択したタイルに核融合兵器を発射します。ターゲットと範囲内にある周辺のタイルは大ダメージを受けます。



基地変更: 航空ユニットに別都市への基地変更を命じます。



長距離攻撃: 選択したタイルに長距離攻撃を行います。



略奪: ユニットに現在のタイルの施設を破壊するよう命じます。施設、道路、建造物は修復するまで使用できません。



都市を建設: 現在のタイルに新しい都市を建設するよう開拓者ユニットに命じます。都市を建設すると開拓者は失われます。



偉人の有効化: 特定の偉人を有効化して、特殊能力を発動させます。特殊能力は偉人によって異なります。1回、または何度かの使用の後、偉人は失われます。



探索を自動化: マップ上の未知の領域を探索するようユニットに命じます。自動化をキャンセルするまでこのユニットは毎ターン移動を続けます。



キャンセル: ユニットに最後に与えた命令をキャンセルします。間違った命令やアクションの取り消しに役立ちます。



目覚めさせる: 休眠状態のユニットを目覚めさせます。



削除: アクティブなユニットを完全に削除して、代わりにわずかなゴールドを受け取ります。

移動

『シヴィライゼーションVI』では、マップ上のユニットを動かすことにプレイ時間の多くが費やされます。軍事ユニットにまだ見ぬ土地を探索させ、隣国と戦いましょう。地形を開発する際には労働者ユニットを動かします。新しい都市を築くには、立地条件が整っているタイルまで開拓者ユニットを移動させます。

ここでは陸上ユニットと海洋ユニットの移動に関するルールを説明します。航空ユニットの移動ルールは少し違いますが、ゲーム後半にならないと登場しないので、こちらは「高度なルール」で取り上げます。

ユニットに移動を命じる

右クリック

マップ上の任意の場所を右クリックすると、アクティブなユニットがそこを目指して移動を始めます。

移動モード

任意のタイルを左クリックして「移動モード」のアクションボタンをクリックする方法もあります。この場合も選択しているユニットがそのタイルに移動します。

移動できる場所とできない場所

ユニットには移動できない場所（たとえば山岳タイルなど）があり、そうした場所への移動を命じることはできません。

行き先が移動できる場所であるなら、ユニットはそこへ向かって進みます。途中で移動ポイントが尽きると命令は持ち越しとなり、次のターン、ユニットは自動的に移動を再開します。

複数ターンにまたがる移動

目的地への到達に数ターンを要する場合、ユニットは目的地までの最短ルートを選び、指定された場所に着くまで毎ターン移動を続けます。

ユニットが指定された場所に到達できなくなった場合（例えば、海を渡らなければならないことが途中で判明したが乗船できない場合、あるいは他のユニットがすでに目的地のタイルに陣取っている場合）、ユニットは移動をやめて新たな命令を待ちます。

ユニットに出した命令はいつでも変更できます。変更する場合はユニットをクリックし、新しい命令を与えるか「命令をキャンセル」をクリックしてください。



移動ポイント

移動可能なユニットには一定の「移動ポイント」(MP)があり、毎ターンこれを消費して移動します。MPを使い果たしたユニットは次のターンまで移動できなくなります(ただし、他のユニットに運んでもらえる一部の特殊なユニットは例外です)。

序盤の陸上ユニットの移動力はほとんどが2ですが、騎兵ユニットや海洋ユニットはより多くの移動力を持ちます。

移動ポイントの消費

ユニットはMPを消費することで別のタイルに進入します。進入先の地形が移動に必要なコストを決定します。今いるタイルから出るのに移動力は消費しません。MPコストを決めるのは、あくまでもこれから入ろうとしているタイルです。

草原や平原のように開けた地形に入るコストは1MPです。森や熱帯雨林のような地形は2MPを必要とします。渡河には3MPが必要です(橋がかかっている場合は除く)。MPコストの詳細については「地形」ルールをご覧ください。

MPを使い果たした場合、または入ろうとしている地形の移動コストが残りMPよりも大きい場合、ユニットは移動をやめて停止します。

道路

味方の領土か中立の領土にある道路は、ユニットの移動コストにかかる移動ペナルティを減らし、時には完全にゼロにします。道路を含むタイルから道路を含む別のタイルにユニットを移動させる場合、そのユニットが消費する移動ポイントは通常の移動コストよりも少なくてすみます。MPが残っている限り、ユニットは道路に沿って移動を続けられます。



無効な移動

特定のユニットは特定のタイルに進入できません。たとえば、海洋ユニットは都市以外の陸上タイルに入れませんし、陸上ユニットは山岳や外洋タイルに入れません。こうした進入不可能なタイルへの移動をユニットに命じることはできません。移動途中で目的地に入れないことが判明することもあります。そのような場合、ユニットは移動できないことがわかった時点で立ち止まり、新しい命令を待ちます。

スタックに関する制限

産業時代までは、各種類(戦闘ユニット、支援ユニット、民間人ユニット、交易ユニット)1ユニットのみが同じタイルでターンを終えられます。言い方を変えると、1つの戦闘ユニットは1つの支援ユニット、1つの民間人ユニットと同じタイルに「重なった」状態でターンを終えられるということです。



移動を完了できる移動力が残っており、かつ同じ種類の他のユニットと重なった状態でターンを終わらない限り、ユニットは他のユニットがいる場所を通過できます。

なお、社会制度「ナショナリズム」の研究が終わると、重なったユニットを統合できるようになります。詳細については「軍団と大軍団」セクションをご覧ください。

戦闘中の移動

攻撃命令

一般に、敵がいるタイルへの移動を命じられたユニットは、その敵ユニットを攻撃するよう指示されたと解釈します。戦闘ユニットはそのまま攻撃を行いますが、非戦闘ユニットは移動をやめて新たな命令を待ちます。

支配領域

戦闘ユニットの周囲のタイルはそのユニットの「支配領域 (ZOC)」になります。敵のZOCに入ると、ユニットはそこで移動力を使い果たします。ただし、騎兵ユニットは身軽で機動力に優れているため、ZOCの影響を受けません。

海上移動

海洋ユニットは、陸地ではなく海を移動する点で陸上ユニットと異なりますが、基本的なルールは同じです。序盤の海洋ユニットの大半は、沿岸部 (陸タイルに隣接した海) と沿岸都市しか移動できません。しかし時代が進むと外洋タイルに入れる海洋ユニットが登場し、海の向こうを探索する道が開けます。なお、海洋ユニットも氷タイルには入れません。

陸上ユニットの乗船

ゲーム開始時点では、陸上ユニットは水域タイルにまったく入れません。しかし「帆走術」技術を学ぶと、労働者が沿岸タイルに入れるようになります。そして「造船」技術を学んだ後は、全てのユニットが乗船できるようになります。ユニットを乗船させるには、陸上の移動と同じ感覚で水域タイルへの移動を命令します。陸上ユニットは乗船時に全移動ポイントを消費します（ノルウェーでプレイしている場合、または沿岸都市や港区域から乗船する場合は例外）。



乗船中のユニットは身動きがとれず、攻撃に対して無防備です。戦うこともできないので、敵の艦船に襲われればひとたまりもありません。陸上ユニットを乗船させる場合は、強力な海洋ユニットを同行させるようにしましょう。

海洋ユニットを陸地タイルに隣接させると、乗船しているユニットに上陸を命令できます。

戦闘

戦闘は戦争中の2つの政治的集団の間で発生します。文明は他の文明や都市国家と戦争状態になることがあります。蛮族はあらゆる文明や都市国家と常に戦争状態です。

戦闘は近接戦闘、長距離戦闘、海上戦、航空戦の4つに大きく分けられます。最初の2つは序盤から終盤までゲームを通して発生しますが、航空戦は誰かが航空技術を習得するまで発生しません。

航空戦が発生するのは後半にさしかかってからなので、ゲーム開始当初は気にしなくても大丈夫です。航空戦については、「高度なルール」の「航空戦」セクションで詳しく解説します。

宣戦布告

他の文明に対して宣戦を布告する方法はいくつかあります。また、場合によっては自分が宣戦を布告されることもあります。

外交による宣戦布告

他の文明への宣戦布告は外交画面 (該当するセクションをご覧ください) で行えます。都市国家に宣戦布告するには、その都市国家の都市をクリックするか、都市国家パネルから相手を選んで「宣戦布告」ボタンをクリックします。宣戦布告には「奇襲戦争」と「正式な戦争」の2種類があります。



奇襲戦争の宣言

「奇襲戦争」とは、正式な文書や非難声明などを一切出さず、正当な理由などもないまま、一方的な攻撃をもって宣戦を布告する戦争です。文明国らしからぬ振る舞いということで、正式な戦争よりも好戦性ペナルティが大きくなります。また、ゲーム後半の奇襲戦争は、序盤の奇襲戦争よりも外交的なダメージが大きくなります。



正式な戦争の宣言

まず最初に相手文明を非難して、それから正式に宣戦を布告する方法です。近隣諸国からはより「文明的」と評価されます。好戦的とみなされることには変わりはありませんが、奇襲戦争と比べればペナルティはずっと軽くなります。

戦争を始めるに足る理由があれば、外交的な好戦性ペナルティを一段と下げられます。例えば、他の文明から「不当な扱いを受けた」場合は、「開戦事由」があるとみなされます。つまり戦争を正当化できるわけです。開戦事由はいろいろな理由で発生します。自国の都市を他の宗教に改宗させられた、友好関係にある都市国家を防衛しなければならない、同盟国の都市が征服された、などはいずれも開戦事由になります。



他のユニットを攻撃する

自分のユニットに命令を出して他文明のユニットを攻撃させることも可能です。相手国と戦争状態にない場合はポップアップが表示され、その文明(または都市国家)に宣戦布告するか問われます。宣戦布告を選択すると、攻撃が実行され、戦争状態に突入します。宣戦布告しなかった場合、攻撃は中止され、戦争にはなりません。



他文明の領土に入る

ゲームの序盤、ユニットは他文明の領土を自由に動き回れますが、相手が「古代の帝国」を解除すると状況は一変します。この社会制度が解除された後は、その文明と「国境開放」の合意を交わさない限り、相手の領土に入ること自体が戦争行為とみなされます。その場合はポップアップが表示され、本当に移動させるつもりか問われます。

敵から宣戦布告を受ける

他の文明や都市国家から宣戦を布告されることもあります。宣戦を布告されると、ポップアップや通知が表示されるか、相手の指導者から連絡が届きます。詳細については「外交」セクションをご覧ください。

蛮族とは常に戦争状態にあるため、蛮族から宣戦布告を受けることはありません。

戦争の終結

一方が全ての都市を滅ぼされると、戦争は自動的に終結します。また、外交交渉によって当事者同士が停戦に合意した場合も、戦争終結となります。こうした和平交渉はどちらが始めても構いません。詳細については「外交」セクションをご覧ください。

なお、蛮族とは和平交渉できません。相手が存在している限り戦争状態が続きます。

戦闘を行えるユニット

軍事ユニットは敵ユニットを攻撃できます。一方、労働者、開拓者、偉人のような民間人ユニットは、自分からは攻撃を仕掛けられません。単独でいる時に攻撃を受けた民間人ユニットは、自国の領土に送り返されます。敵に捕らえられた労働者ユニットは、本来の所有者の手で解放できます。破城槌や攻城塔のような支援ユニットは攻撃を始められませんが、一緒に行動している他のユニットを支援します。単独でいる時に攻撃を受けると、なすすべもなく破壊されてしまいます。都市は自分の長距離攻撃の射程内にいる敵軍事ユニットを攻撃できますが、戦闘ユニットの方も敵都市を攻撃できます。

都市は自分の長距離攻撃の射程内にいる敵軍事ユニットを攻撃できますが、戦闘ユニットの方も敵都市を攻撃できます。

ユニットの戦闘値

軍事ユニットの戦闘能力は戦闘値によって決まります。基本となる戦闘値は5つあります。



近接戦闘力

この能力値は全ての軍事ユニットが備えています。近接戦闘ユニットの場合は、攻撃時にも防御時にも近接戦闘力を使います。長距離戦闘ユニットは防御時にのみ近接戦闘力を使います。

ヒットポイント

ユニットの体力を表します。体力が最大の時、その戦闘ユニットのヒットポイントは100となります。ダメージを受けるとヒットポイントが失われます。ヒットポイントが0になったユニットは撃破されてしまうので注意しましょう。戦闘をしていないと、ヒットポイントは自然に回復していきます。

長距離戦闘力

「長距離戦闘」を実行できるユニットのみが持つ能力値です。長距離攻撃時にはこの能力値を用います。

射程

長距離戦闘ユニットのみが持つ能力値で、攻撃が届く距離(タイル)を表します。なお、視界が遮られていると長距離攻撃は実行できません。

砲撃

長距離攻囲ユニットのみが持つ能力値で、ユニットが区域を攻撃する際の攻撃力を表します。長距離戦闘力に似ていますが、それとはまた別の能力値です。

近接戦闘

近接戦闘ユニット(長距離戦闘や砲撃の能力を持っていない軍事ユニット)が敵のユニットや都市を攻撃すると、近接戦闘が発生します。防御側が長距離戦闘能力を持っているかどうかは関係ありません。攻撃側が長距離戦闘を行えない場合は必ず近接戦闘となります。

戦闘力

2つのユニットが近接戦闘に突入したとき、結果は両ユニットの戦闘力の比較で決まります。例えば、強いユニットが弱いユニットと戦う場合、強いユニットは相手に対して高い確率で大ダメージを与えますし、相手の息の根を完全に止めてしまうこともあるでしょう。

とはいえ、戦闘ではさまざまな要因がユニットの戦闘力に影響します。森や丘陵などのタイルにいる場合、多くのユニットには「防御力ボーナス」が発生し、攻撃された時の近接戦闘力が上がります。ユニットが守りを固めている時も同様のボーナスが発生します。また、特定のユニットと戦う時にボーナスが発生するユニットもあります。例えば、槍兵は騎兵ユニットと戦う時にボーナスを受けます。この他にも、ユニットの負傷は一時的に戦闘力を下げる効果があります(詳細については「戦闘力ボーナス」セクションをご覧ください)。

「戦闘情報テーブル」(後述)では、2つの近接戦闘ユニットの戦闘力を比較できます。確認は自分のターンにしか行えませんが、戦闘力の差を判断する役に立つでしょう。

複数のユニットによるボーナス

自分が攻撃しようとしている敵ユニットに別の味方ユニットが隣接している場合、味方ユニットの数に応じて「側面」攻撃ボーナスが発生します。レベルアップや社会政策の中には、通常の側面攻撃ボーナスに加えてさらに大きなボーナスを発生させるものもあります。ある程度の数のユニットが集まると、こうしたボーナスはとてつもない威力を発揮します。

戦闘プレビュー

カーソルを敵ユニットに重ねると「戦闘プレビュー」が表示され、アクティブな自軍ユニットがその敵と戦った場合の結果予測が表示されます。右側に表示されているのが味方ユニットの戦闘力(さまざまな修正を受けた後の値)で、左が敵ユニットの戦闘力です。画面の下にあるボックスを見れば、予想される戦闘結果がわかります。ボックス中央のバーは、実際に戦闘を行った場合に両陣営が受けるダメージを表しています。



近接戦闘を始める

敵のいるタイルに攻撃側のユニットが入ろうとすると、近接戦闘が始まります。ただし、攻撃側が防御側のタイルに入れない場合、戦闘は発生しません。例えば、乗船した場合を除いて槍兵は水域タイルに入れないので、ガレー船を攻撃できません。ターゲットを右クリックしてアクティブなユニットに攻撃を命じると、ユニットが戦闘を開始します。

近接戦闘の結果

近接戦闘が終わると、一方または双方のユニットがダメージを受け、「ヒットポイント」が減少します。ヒットポイントが0になったユニットは撃破されてしまいます。

近接戦闘終了後、防御側のユニットが撃破され、攻撃側が生き残った場合、攻撃側ユニットは防御側のいたタイルに移動します。そのタイルに非軍事ユニットが一緒にいた場合は、そのユニットを捕虜にします。防御側のユニットが生き残った場合は、タイルとそこにいる他のユニットに変化はありません。

ほとんどのユニットは攻撃を行うと移動力を使い果たしますが、戦闘に生き残り、かつ移動ポイントが残っていれば、戦闘後に再び移動できるユニットも存在します。

戦闘を生き延びたユニットは「経験値(XP)」を獲得します。経験値はレベルアップの獲得に使えます。

長距離戦闘

弓兵など、近接攻撃ではなく長距離攻撃を行うユニットも存在します。こうしたユニットには、近接戦闘ユニットに対して2つの明確な優位点があります。1つは隣接していない敵ユニットを攻撃できる点。もう1つは攻撃時にダメージを受けない点です。そのかわりに、隣接する近接戦闘ユニットからの攻撃には弱いという弱点もあります。



長距離戦闘力

長距離戦闘を行えるユニットは長距離戦闘力値を備えています。この値とターゲットの戦闘力の比較によって攻撃結果が決まります。

長距離攻撃の結果予測はターゲットにカーソルを重ねると表示される「戦闘プレビュー」で確認できます。アクティブなユニットの長距離攻撃でターゲットにダメージを与えることができる場合は、その程度も確認できます。

射程

「射程」はそのユニットの長距離攻撃が届く距離を表します。射程が「2」であれば、隣接するタイルを越えてもう1タイル先まで攻撃できます。射程が「1」の場合は隣接しているターゲットしか攻撃できません。

視界

原則として、長距離戦闘ユニットが長距離攻撃を行うには、相手の姿が「見えて」いなければなりません。両者の間に山岳、丘陵、森などの障害物が存在すると、ターゲットの姿を確認できなくなってしまうので注意しましょう。なお、こうした障害物タイルそのものにいるユニットは確認可能です（見えなくなるのはその向こうにあるタイルです）。丘陵にいるユニットは障害物地形の向こうにあるタイルを確認できますが、障害物地形が丘陵で、なおかつ森や丘陵を含んでいる場合はその限りではありません。航空ユニットは空を飛んでいるため、障害物地形に視界を妨げられません。

ほとんどのユニットの視界は2タイルです。

長距離戦闘を始める

長距離戦闘ユニットがアクティブの場合、ターゲットを右クリックすると攻撃を開始します。攻撃開始には、「長距離攻撃」ボタンを押してターゲットを左クリックするという方法もあります。

長距離戦闘の結果

長距離戦闘の結果には、相手ユニットはダメージを受けない、ダメージを受ける、破壊される、の3パターンがあります。長距離戦闘で注意すべきは、攻撃側ユニットは一切ダメージを受けないという点です。その反面、たとえターゲットを撃破しても、攻撃側ユニットは空いたタイルに移動しません。

攻撃側のユニットも防御側のユニットも、戦闘の結果として「経験値 (XP)」を獲得することがあります。経験値の詳細については「レベルアップ」セクションをご覧ください。

戦闘力ボーナス

ユニットがいる地形から得られるボーナス、守りを固めている効果、その他様々な状況の影響など、戦闘時のユニットには多くのボーナスが発生します。また、攻撃側のユニットだけに適用されるもの、防御側にしか適用されないもの、両方に適用されるものなど、ボーナスにはいくつか種類があります。

地形ボーナス

敵と戦う時は地形も考慮しましょう。森や熱帯雨林や丘陵タイルにいる防御側ユニットには大きなボーナスが発生します。また、川を挟んでの戦いでも、攻撃側ユニットにペナルティが発生します。

詳細については「地形」セクションをご覧ください。

要塞

「軍事工学」の技術を手に入れた文明は、工兵を使って「要塞」施設を作れます。要塞は味方の領土が中立の領土に建てられ、占拠しているユニットに大きな防御力ボーナスをもたらします。敵の領土に要塞を作ることできません。

守りを固める

多くのユニットは「守りを固める」ことができます。「守りを固める」とは、今いる場所に一時的な防御陣地を構築することです。守りを固めたユニットには防御力ボーナスが発生します。このボーナスは2ターンにわたってターンごとに増えるので、時間が経つほど撃破されにくくなります。ただし、防御に徹している間は他のことができなくなります。途中で移動または攻撃すると守りが解除され、ボーナスは消えてしまいます。

守りを固めている間、ユニットは一切行動できません。この状態はユニットをクリックして守りを解除しない限り続きます。

守りを固められるユニット

一部を除き、近接戦闘ユニットと長距離戦闘ユニットは全て守りを固めることができます。非軍事ユニット、騎兵ユニット、海洋ユニット、装甲ユニット、航空ユニットは守りを固められませんが、「休眠」は可能です。休眠中のユニットは、攻撃を受けるか手動で解除するまで行動できなくなります。なお、休眠しても防御力ボーナスは発生しません。

「守りを固める」のボーナス

ユニットに発生する防御力ボーナスは、守りを固めている時間に応じて変化します。守りを固めた最初のターンに発生するのは比較的小さな防御力ボーナスですが、その後のターンにはより大きなボーナスが発生します。

海洋戦闘

陸上ユニットと同じく、海洋ユニットにも軍事ユニットと非軍事ユニットが存在します。また、軍事海洋ユニットも近接戦闘海洋ユニットと長距離戦闘海洋ユニットに分かれます。いずれも攻撃を行う方法は陸上ユニットと同じです。



ゲーム後半に登場する海洋ユニットの中には、注目に値するものがあります。空母、ミサイル巡洋艦、潜水艦は、いずれも特殊な能力を備えています。例えば、空母は航空ユニットを運ぶことができますし、ミサイル巡洋艦は核兵器を発射可能です。潜水艦は基本的に姿が見えず、隣接した場所にいるユニットだけがその存在を確認できます。

都市の攻防

都市は重要なターゲットです。守りを固められ、他のユニットが防御に加わると、その占領はきわめて難しくなります。そのかわり、占領できれば大きな見返りが得られます。実際のところ、他の文明をゲームから完全に脱落させるには、その都市を全て占領するか破壊するしかありません。一定以上の対戦相手の都市をすべて占領すると、制覇による勝利(詳細については「勝利」セクションをご覧ください)を達成できます。



都市の戦闘値 守備隊防御力

ユニット同様、都市にも戦闘力があります。都市の戦闘力は、都市のサイズ、立地(丘陵にある都市にはボーナスが加算されます)、防壁などの防御手段が築かれているかどうか、などに応じて決まります。

都市の強さは、その都市の戦闘力と長距離戦闘力を表します。戦闘で攻撃を受けた都市はヒットポイントが減りますが、戦闘力と長距離戦闘力は都市がどれだけダメージを受けても変化しません。

都市の体力

都市のヒットポイントは、完全な状態で200です。ダメージを受けるとヒットポイントが減っていきます。都市のヒットポイントが0になると、近接戦闘ユニットを使って都市を占領することが可能になります(都市タイルにユニットを進入させる)。占領した側のプレイヤーは、その都市を残すか破壊するかを選べます。都市を破壊すると他の文明の反感を買うので気をつけましょう。

長距離戦闘ユニットで都市を攻撃する

長距離戦闘ユニットで都市を攻撃するには、ユニットを移動させて都市を射程に収めた後、都市を右クリックします。ダメージは長距離攻撃力によって決まります（一方的な射撃なので、攻撃側の長距離戦闘ユニットがダメージを受けることはありません）。ただし、長距離攻撃で都市のヒットポイントを0にすることはできません。都市の占領には絶対に近接戦闘ユニットが必要です。

近接戦闘で都市を攻撃する

ユニットが都市と近接戦闘を行うと、戦力に応じて都市のヒットポイントにダメージが発生します。このとき、近接戦闘ユニットもダメージを受ける可能性があります。都市の場合はヒットポイントがどれだけ減っても戦闘力に影響がなく、常に万全の戦闘力で防衛します。

都市の守備隊ユニット

都市の所有者は、「守備隊」を置いて都市の防御力を高めることができます。この場合、守備隊ユニットの戦闘力の一部が都市の戦闘力に上乗せされます。守備隊として配属されたユニットは、都市が攻撃されても一切ダメージを受けませんが、都市が占領されると撃破され、消滅してしまいます。



守備隊として駐留するユニットは、都市周囲の敵ユニットを攻撃できます。しかし、攻撃を実行すると都市の守備隊ボーナスは失われてしまいます。また、その攻撃が近接攻撃であれば、通常の戦闘と同じようにユニットがダメージを受けることがあります。

都市による長距離攻撃

防壁を築くと、都市は戦闘開始時の完全な戦闘力と同等の長距離戦闘力を得ます。都市は射程内の敵1ユニットに対して攻撃を行えます。なお、都市の長距離戦闘力は、都市がダメージを受けても低下せず、都市が占領されるまで最初と同じ攻撃力で攻撃を行えます。

都市のダメージを回復する

都市は毎ターン回復します。補給線が断たれない限り、戦闘中もこれは変わりません。補給線とは、都市に隣接しており、かつ敵ユニットの支配領域に入っていないタイルのことです。防壁がある場合、その修復は生産メニューでのみ行えます。また、防壁がまったくダメージを受けずに3ターンが経過しないと修復は実行できません。

都市の占領

都市のヒットポイントが0になると、敵の近接戦闘ユニットが都市に入れるようになります。都市に他のユニットがいても関係ありません。敵のユニットが都市に入ると、その時点で都市は占領されます。攻撃側は通常、都市を破壊するか、それとも自国に加えるか、どちらかを選べます。いずれにしてもその都市を失った文明にとっては大打撃です。このルールの例外は首都です。文明の首都は破壊できず、占領することしかできません。

詳細については「都市」セクションをご覧ください。

攻囲兵器

一部の長距離攻撃兵器は「攻囲兵器」に分類されます。カタパルトや射石砲がこれに当たります。こうしたユニットが敵都市を攻撃する際には戦闘力ボーナスが発生しますが、近接戦闘に弱いという欠点があります。そのため、近接戦闘ユニットを同行させて攻撃から守る必要があります。

攻囲兵器なしに都市を占領するのはかなり難しいので、攻囲兵器の存在はきわめて重要です。



大將軍

大將軍は戦術戦略に長けた「偉人」です。1タイル以内にいる味方ユニットの攻撃と防御、両方に戦闘力ボーナスをもたらしますが、大將軍自身は非戦闘ユニットなので、戦闘ユニットとスタックさせて守らなければなりません。大將軍しかいないタイルに敵ユニットが入ってくると、大將軍は撃破されてしまいます。

大將軍は2タイル以内にいる味方陸上戦闘ユニット全てに、移動力+1と戦闘力+5のボーナスをもたらします。さらに、大將軍には1度しか使えない「退役」能力が備わっています。この能力は一人ひとりの大將軍に固有のもので、たとえば孫子は『兵法』という傑作(書物)を生み出します。実行すると大將軍は消滅し、ゲームからなくなります。

大將軍は大將軍ポイントを獲得することで手に入ります。このポイントは主に兵営区域を建てることで得られますが、それ以外の方法でも獲得可能です。詳細については「偉人」セクションをご覧ください。

大提督

大提督は海洋戦闘に長けた「偉人」です。1タイル以内にいる味方ユニットの攻撃と防御、両方に戦闘力ボーナスをもたらしますが、大提督自身は非戦闘ユニットなので、戦闘ユニットとスタックさせて守らなければなりません。大提督しかないタイルに敵ユニットが入ってくると、大提督は撃破されてしまいます。

大提督は2タイル以内にいる味方の海洋戦闘ユニット全てに、移動力+1と戦闘力+5のボーナスをもたらします。さらに、大提督には1度しか使えない「退役」能力が備わっています。この能力は一人ひとりの大提督に固有のもので、たとえばテミストクレスはカドリレームを作り出します。実行すると大提督は消滅し、ゲームからなくなります。

大提督は大提督ポイントを獲得することで手に入ります。このポイントは主に港を建てることで得られますが、それ以外の方法でも獲得可能です。詳細については「偉人」セクションをご覧ください。

戦闘によるダメージ

ユニットの「ヒットポイント」(HP)は、万全の状態では100ポイントあります。戦闘中にダメージを受けるとHPが減り、0になるとそのユニットは撃破されます。

ダメージを受けたユニットは、HPが多く残っているユニットよりも弱く、撃破されやすくなります。状況が許せば、ダメージを受けたユニットを戦列から外して休養させ、回復した時点であらためて戦線に投入するのが良いでしょう。とはいえ、常にこれが可能なわけではありません。

ダメージの影響

ダメージを受けたユニットは、万全なユニットと比べて攻撃能力が低下します。これは近接攻撃でも長距離攻撃でも同様です。この状態は戦闘プレビュー(ユニットを選択した状態で、ターゲットの敵ユニットにマウスを重ねると表示されるパネル)にも反映されます。

ダメージの回復

ユニットのダメージを回復させるには、1ターンの間非アクティブでいなければなりません。回復する体力は、ユニットがいる場所によって変わります。

都市にいる場合: 毎ターン20 HP回復します。

味方の領土にいる場合: 毎ターン15 HP回復します。

中立の領土にいる場合: 毎ターン10 HP回復します。

敵の領土にいる場合: 毎ターン5 HP回復します。

なお、レベルアップの中にはユニットの回復を早めるものもあります。

海洋ユニットのダメージの回復

海洋ユニットは味方の領土にいる時にしか回復しません。味方の領土にいる場合、毎ターン2 HP回復します。

「回復するまで守りを固める」ボタン

ユニットがダメージを受けている場合、「回復するまで守りを固める」アクションボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、ユニットはその場で守りを固め、完全に回復するまで同じ場所に留まります。守りを固めることの防御効果については、「守りを固める」セクションをご覧ください。

経験値とレベルアップ

戦闘を生き延びたユニットは「経験値 (XP)」を獲得します。十分なXPを獲得したユニットは、そのXPを消費して「レベルアップ」を獲得できます。『シヴィライゼーション VI』には数々のレベルアップが存在し、どれも戦闘に関する特別なアドバンテージをユニットにもたらしめます。

戦闘で経験値を獲得する

戦闘を生き延びたユニットはXPを獲得します。戦闘に勝ったり、敵ユニットを撃破したりする必要はなく、戦闘を毎ラウンド生き残るだけで構いません。

原則として、ユニットは他の軍事ユニットとの戦闘に関わった場合にXPを獲得します。また、都市との戦闘に関わった場合も同様にXPを獲得します。

蛮族に関する制限: XPが一定の水準に達したユニットは、蛮族と戦ってもXPを得られなくなります。

戦闘以外の方法で経験値を獲得する

兵舎 (通常のユニットの場合) や厩舎 (騎兵ユニットの場合) などの軍事的建造物がある兵営区域で生産されたユニットは、XPが上乘せされた状態で誕生します。ボーナスは存在する建造物によって異なります (兵舎、厩舎、武器庫はいずれも独自のボーナスを発生させます)。また、特定の政府、政策、その他の特殊効果にもユニットにXPをもたらしめるものがあります。偵察ユニットは、探索中に自然遺産を発見するとXPを獲得します。

経験値を消費する

経験値が十分に貯まると、ユニットパネルの「ユニットをレベルアップさせる」ボタンが使えるようになります (ユニットの移動ポイントが残っている時のみ)。このボタンをクリックすると、そのユニットが選べるレベルアップの一覧が表示されます。獲得させたいレベルアップをクリックして選択しましょう。決定するとXPが消費され、ユニットはただちにそのレベルアップを獲得します。なお、レベルアップの獲得には1ターンを要します。また、2回レベルアップを獲得すると、ユニットパネルの「ユニットに名前をつける」ボタンからそのユニットの名前をカスタマイズできるようになります。

レベルアップの一覧

『シヴィライゼーション VI』には数々のレベルアップが用意されており、ユニットのタイプ (近接戦闘、騎兵、長距離戦闘など) ごとに専用のレベルアップツリーが存在します。先に他のレベルアップを習得しないと選べないレベルアップもあります。

ユニットがレベルアップを習得できる状態で「ユニットをレベルアップさせる」ボタンをクリックすると、習得可能なレベルアップの一覧が表示されます。

シヴィロペディアの「レベルアップ」セクションには全レベルアップのリストがあるので、そちらも参照してください。

蛮族と原住民の集落

ゲームの序盤、ターンでいうと最初の25-50ターンごろは、世界の探索に労力を費やす時期です。探索中には原住民の集落や蛮族に出くわすことがあります。原住民の集落は好ましい存在ですが、蛮族はそうではありません。

原住民の集落

原住民の集落には、文明的に遅れているものの、友好的な人々が住んでいます。原住民の集落があるタイルにユニットを移動させると、ランダムに決定される様々な贈り物を受け取れます。贈り物を受け取ると村は消滅します。



集落の恩恵

生存者

村は最寄りの都市に労働者や交易商をもたらします。つまり最寄りの都市の人口を増やしてくれるのです。

科学

集落は文明に技術1つ (たとえば「青銅器」や「石工術」) が1つ以上の技術ブースト (研究中の技術の進捗が50%アップ) を無償でもたらします。

軍事

負傷した軍事ユニットが集落を発見すると、ユニットに体力ボーナスがもたらされます。また、無償の斥候をもたらしたり、発見したユニットのXPを増やしたりすることもあります。

信仰

時代によって異なりますが、集落は様々な程度の信仰力をもたらします。

財宝

村は文明にゴールドをもたらしてくれます！

文化

無償の遺物1つ、または無償の社会制度ブースト（社会制度の進捗が50%アップ）1つまたは2つを得られます。

蛮族

蛮族は各地を荒らしまわるならず者の集団で、文明とそれに関わる全てを憎んでいます。蛮族はユニットや都市を攻撃し、施設を略奪します。

このように蛮族は厄介な相手ですが、文明が成長するにつれその存在感は小さくなっていきます。とはいえ、ゲームの序盤ではかなり手を焼くことでしょう。

蛮族の前哨地

蛮族は「前哨地」からやって来ます。前哨地はユニットから見えないタイルにランダムに出現します。蛮族ユニットは自分が拠点としている野営地に属しています。野営地を破壊すると、その一帯では蛮族が出現しなくなります。

蛮族の野営地には次の3種類があります。

海洋

沿岸にある野営地で、海洋ユニットを発生させます。

騎兵

内陸にある野営地で、馬資源の近くにありまます。

近接戦闘

それ以外の全ての野営地です。



野営地を破壊した報酬

蛮族の野営地を破壊した文明には報酬としてゴールドが与えられます。さらに、前哨地を排除すると「青銅器」技術の「ブースト」が発生し、技術の完成が早まります。また、さらなる蛮族ユニットの発生を防げるメリットもあります。むしろこれが一番の報酬かもしれません。

新しい前哨地

蛮族の野営地は、都市やユニットから見えない中立タイルであればどこにでも出現する可能性があります。自国の周辺に蛮族の前哨地が出現するのを防ぎたいなら、国境を広げ、ユニットを丘陵に配置して、できるだけ広い地域を監視できるようにしましょう。

蛮族のユニット

蛮族の前哨地は、戦士や槍兵、大砲に戦車など、ゲームに登場するほぼ全種類のユニットを生み出せます。蛮族には、その時点で最も進んだ文明と同等のユニットを生み出す力があります。

全ての前哨地はまず斥候ユニットを生み出します。蛮族の斥候は獲物を発見すると前哨地に戻り、斥候からの報告を受けた前哨地は襲撃のためのユニットを生産し始めます。もちろん獲物はプレイヤーです。

迅速に対応しなければ、じきに蛮族の一団が姿を現し、施設や都市に攻めかかってくるでしょう。定期的な辺境を見回り、前哨地を見つけたら脅威となる前に排除するよう心がけてください。

蛮族の海洋ユニット

沿岸部に出現する蛮族の前哨地は、海洋ユニット（やはり最も進んだ技術を有する文明のものと同等の能力を持ちます）を生み出せます。こうした海の蛮族は、海岸線を荒らしまわり、海洋施設を破壊し、うかつに

海に近づいた地上ユニットを攻撃し、果ては沿岸の都市を攻囲しようとしています。彼らに対しては海上戦力による警戒を怠らないことが重要ですが、脅威を排除する最も確実な方法は、前哨地を破壊することです。

注意: 乗船中のユニットの上を蛮族の船が通過すると、そのユニットは撃破されてしまいます!

民間人の捕獲

開拓者や労働者といった非戦闘ユニットに遭遇すると、蛮族はそのユニットを捕獲し、最寄りの兵営に連行します。こうして捕まったユニットは、ゲームに参加中のプレイヤーなら誰でも救出できます。自国の民間人がこのようにして捕まった場合は、第三者に漁夫の利を奪われる前に、追いかけて救出するようにしましょう!

蛮族の最後

蛮族はゲームの最後まで出現する可能性があります。しかし、文明の領土が広がるにつれ、蛮族の兵営が出現できる土地は減っていきます。全世界が文明化されると、蛮族は姿を消します。

都市

都市は文明の成功に必要な不可欠な存在です。都市があれば、ユニットや区画、建造物、遺産、プロジェクトを完成させ、新たな技術や社会制度を研究し、富を蓄えられます。大きな力を持つ裕福な都市なくしてこのゲームでの成功はありえないと言っても過言ではありません。

都市の作り方

都市は開拓者ユニットを使って建設します。都市を建設できる場所に開拓者が来ると、「都市を建設」アクションボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、開拓者が消えて新たな都市が出現します。

都市を作る場所

都市は食料と生産力が豊富で、かつ資源が手に入る場所に築きましょう。ゲーム序盤では、川や沿岸といった水が豊富な場所に都市を築くことが重要になります。水資源は人口を増やすためにとても重要だからです。水資源がないと、市民は小さな都市で過酷な生活を送らざるをえなくなります。丘陵に築かれた都市には防御力ボーナスが発生し、敵に攻め込まれても占領されにくくなります。

ゲームが進んで都市が増えると、水源に近い場所に新たな都市を築くのは難しくなっていきます。そのような場合には、用水路区域を設けることで、新しい都市に水を供給できます。ただしそれですら都市から2マイル以内に山岳、川、オアシスがなければなりません。都市を築く時は立地をよく考えましょう!

なお、都市の建設には制限があります。他の都市から3マイル以内の場所、他の文明との国境に隣接した場所に都市を築くことはできません。

都市の旗

メインマップに表示される都市の旗は、都市で起きている出来事の概要を教えてくれる便利なツールです。都市の強さ、防壁の有無、次の成長までのターン数、都市が生産中のもの、信仰されている宗教が表示されます。また、他の文明の都市の旗をクリックした場合は、その文明の外交画面が表示されます。

都市画面

都市の旗をクリックすると都市画面が開きます。ここではその都市の管理状況を細かく調整できます。都市画面には次の項目があります。



都市のオプションボタン

都市パネル右下の一番上には、「都市の詳細」、「タイルを購入」、「市民を管理」、「ゴールドを消費してアイテムを購入」、「信仰力を消費してアイテムを購入」といったボタンがあります。

都市の詳細

市民、成長、設備、住宅、建造物、区域、遺産など、都市の詳細が全てわかる便利なパネルに切り替わります。

人口の成長

人口増加、食料の入手量、食料の消費量が表示されるパネルです。常に食料が行き届いている状態を心がけましょう。都市の人口が食料供給を上回ると、人口の減少が始まります。

設備

このパネルには市民の幸福度と「設備」の内訳が示されます。幸福度は市民の満足の度合いを測るものさしであり、その都市の人口が期待するだけの「設備」があるか否かによって変化します。総人口が3に達した後は、人口が2増えるたびに「設備」が1必要になります。「満足している」状態の都市には特に修正はありませんが、「喜んでいる」都市には成長+10%、産出量+5%の修正が加わります。「興奮している」状態になると、修正は成長+20%、産出量+10%になります。反対に、「設備」が足りていない都市では市民の不満が募り、成長率と産出量にマイナスの修正が発生します。「不安を感じている」状態では都市の成長が止まり、反乱軍が出現することもあります。

「設備」を得る方法はいくつもあります。高級資源があると、資源1つにつき「設備」が1増えます。高級資源でこのボーナスを得られる都市の数は、その資源の時代によって変わります。総合娯楽施設に建てられるアリーナは、その都市に「設備」をもたらします。動物園とスタジアムも設備をもらいますが、効果は局地的です。また、一部の遺産にも「設備」を増やす効果がありますし、「設備」を増やす宗教や政策も存在します。

住宅

都市が収容できる人口を示すパネルです。人口が住宅の上限に近づくと、成長は大きく減速します。住宅は様々な方法、たとえば特定の建造物、社会制度、区域などによって手に入ります。さらに、農場、新鮮な水へのアクセス、特定の偉人によっても住宅を得られます。

都市の内訳

都市とその周辺の領土に含まれる全ての区域、建造物、遺産、交易施設を表示するパネルです。

宗教

自国のパンテオンや宗教はもちろん、「外来の」宗教など、都市に存在している宗教の詳細を示すパネルです。

タイルを購入

「タイルを購入」レンズに切り替えます。資金が足りていれば、このレンズでタイルを購入できます。このボタンをクリックすると、次のタイルの費用が表示されます(タイルの価格は購入するたびに上がっていきます)。購入可能なタイルにはシンボルがついており、カーソルが「タイルを購入」カーソルに変わります。購入可能なタイルをクリックすれば、それを購入できます。

市民を管理

「市民を管理」レンズに切り替えます。このレンズでは市民を他のタイルに割り当て直すことができます。

詳細については「市民を働かせる」をご覧ください。

ゴールドを消費してアイテムを購入

ゴールドが足りていれば、ユニットや建築物をただちに入手できます。

信仰力を消費してアイテムを購入

一部の宗教の信仰は、信仰力を使ったアイテムの購入を可能にします。たとえば「イエズス会による教育」では、キャンパスや劇場広場の建造物を信仰力で購入できます。

生産を変更

途中で気が変わったり、状況の変化によって生産の優先順位が変わったりした場合に、「生産を変更」ボタンをクリックすると実行できます。また、都市の旗で「生産中…」ボタンを直接クリックすることも可能です。

都市の産出物

都市オプションボタンのすぐ下にあるこの横向きのバーは、その都市が生産している食料、生産力、信仰力、ゴールド、科学力、文化力の量を示しています。いずれもラジアルボタンになっており、特に優先させたい生産物があるなら、そこに市民を「集中」させられます。ラジアルボタンを一度クリックするとそれが優先され、もう一度クリックすると制限され、さらにもう一度クリックするとデフォルトに戻ります。

都市の称号

都市の称号には都市の名前が表示されます。旗の左右には矢印があり、これをクリックすると現在の都市画面を閉じ、他の都市画面に移動します。この矢印を使うことで、自国の全ての都市を選べます。

都市の値

現在の建造物、宗教市民、設備の数や、住宅の収容力などの数値が示されます。

生産メニュー

現在生産中の項目（ユニット、建造物、遺産、プロジェクト）と、その効果や各種の値、建設完了までのターン数が示されます。「生産を変更」をクリックすると現在の項目の生産を中断し、他のものの生産に取りかかります。

購入

都市に何かを購入させたい時は「購入」をクリックします。購入メニューが表示されるので、購入するアイテムをクリックしてください。なお、購入するのはその時点で生産中のアイテムではないので、購入後も都市はそのアイテムの生産を続けます（続けられない事情がある場合は別ですが）。たとえば弓兵を生産中で、完成まで残り4ターンの時点で弓兵を購入したとします。この場合はただちに弓兵が手に入り、4ターン後に別の弓兵が完成します。もちろん、弓兵を購入した後に生産を変更した場合はこの限りではありません。

都市のユニット

戦闘ユニット

都市にいられる戦闘ユニットは、各種類(海洋、陸上、支援)1ユニットのみです。その軍事ユニットは都市の「守備隊」として扱われ、都市に大きな防御力ボーナスをもたらします。他の戦闘ユニットも都市を通過することはできますが、都市の上でターンを終了することはできません(したがって、守備隊のいる都市で戦闘ユニットを作った場合には、守備隊が新ユニットのどちらかを移動させるまでターンを終了できません)。

非戦闘ユニット

都市にいられる非戦闘ユニットは、各種類(労働者、開拓者、割り当てられていない交易商、偉人)1ユニットのみです。それ以外の非戦闘ユニットも都市を通過できますが、都市で移動を終了することはできません。

支援ユニット

都市にいられる支援ユニットは、各種類(破城槌、攻城塔、対空砲など)1ユニットのみです。それ以外の支援ユニットも都市を通過できますが、都市で移動を終了することはできません。

したがって、都市でターンを終了できるのは最大で3ユニット(1戦闘ユニット、1支援ユニット、1非戦闘ユニット)となります。

都市での生産

都市は建造物、遺産、ユニットを生産できますが、何を作るにしても一度に1つしか生産できません。生産が完了すると「生産を選択」のアラートが表示されます。このメッセージをクリックすると、「都市建設メニュー」にアクセスして次に生産するものを選びます。

都市建設メニュー

都市建設メニューには、その時点で生産できる全てのユニット、建造物、遺産が表示されます。技術や社会制度が進歩すると、新しいアイテムが順次リストに追加されていきます。その一方で、時代遅れになったアイテムは消滅します。各項目では作成が完了するまでの所要ターンがわかります。

グレー表示されている項目は、その時点では生産できません。カーソルを項目に重ねると、生産に足りないものがわかります。

生産の変更

生産しているものの変更は都市画面で行えます。都市の旗の右にあるアイテムのアイコンをクリックするという方法もあります。それまでの生産の進捗は新しいアイテムに引き継がれませんが、記録は残るので、後で生産再開を命じた場合には、中断したところから作業が再開されます。

ユニットの生産

都市ではユニットをいくつでも生産できます(必要な資源があり、かつそのユニットが時代遅れになっていない限り)。ただし、1つの都市に同時にいられるのは、戦闘ユニット、支援ユニット、非戦闘ユニット、それぞれ1ユニットのみなので、新しいユニットが完成したらすぐに都市から出さなければなりません。

区域と建造物

『シヴィライゼーションVI』では、建造物はもはや都心に縛られず、区域の一部として領土の全域に建設できます。言い方を変えると、戦略的な配置を考えねばならなくなったのです。そのため、マップの重要性はこれまで以上に大きくなっています。キャンパスや聖地は、山岳の隣に配置することで特別な産出量ブーストを得られます(キャンパスは科学力、聖地は信仰力)。また、キャンパスについては、熱帯雨林に隣接させると恩恵を得られます。

区域の建設

都市が新しいアイテムを作れるようになると、都市の「生産メニュー」が表示されます。建設できる区域がある場合は、このメニューに表示されます。区域をクリックして建設を命じると、区域配置レンズが開きます。ここでは都心周辺のタイルから得られるさまざまな産出物の概要を確認できるので、新しい区域の配置先についてより良い判断を下せます。また、このレンズは利用できないタイルも教えてくれます。一部の区域には特定の建設要件があります(たとえば、兵営は都心に隣接する場所には建てられません)。近くに格好の場所が見つかったものの、まだそこを所有していない場合は、このレンズでそのタイルを購入し、それから区域の建設に着手しましょう。

隣接ボーナス

前述のとおり、各区域には立地に応じた隣接ボーナスがもたらされます。

キャンパス

山岳に隣接している場合は標準的なボーナス、熱帯雨林の隣にある場合は少量のボーナスが得られます。

聖地

自然遺産に隣接している場合は大きなボーナス、山岳の隣にある場合は標準的なボーナス、森の隣にある時は少量のボーナスが得られます。

商業ハブ

川か港に隣接している場合は大きなボーナス、他の区域の隣にある場合は少量のボーナスが得られます。

劇場広場

自然遺産に隣接している場合は標準的なボーナス、他の区域の隣にある場合は少量のボーナスが得られます。

港

海洋資源に隣接している場合は標準的なボーナス、他の区域の隣にある場合は少量のボーナスが得られます。

工業地帯

鉱山と採石場に隣接している場合は標準的なボーナス、他の区域の隣にある場合は少量のボーナスが得られます。

兵営

都心に隣接した場所や、他の兵営に隣接した場所に建てることはできません。

用水路

都市と水資源（山岳、川、湖など）の間にある1タイルに配置しなければなりません。水資源と都心が隣接している場合は築けません（そもそも用水路を作る必要がありません）。

飛行場

丘陵には建設できません。

宇宙船基地

丘陵には建設できません。

建造物

区域が完成すると、そこに建造物を築けるようになります。建造物は「生産メニュー」において、区域と同様の方法で築けます。特定の技術や社会制度の解除が条件になっている建造物もあります。条件を満たしていない建造物は生産メニューに表示されません。

モニュメントのように、区域がなくても築ける建造物もあります。こうした建造物は都心に作ります。

遺産

遺産は特殊なタイプの建造物で、タイル全体を使います。また、ゲームの進行に大きな影響を与えます。

宮殿

宮殿は特殊な建造物であり、建造物と遺産の性質を兼ね備えています。宮殿は最初に建設した都市に出現し、そこが帝国の首都となります。首都が占領された場合、宮殿は別の都市に移され、そこが新たな首都となります。その後、最初の首都を取り戻した場合には、宮殿もかつてあった場所に戻ります。

宮殿は文明の生産力、科学力、ゴールド、文化力に少量のボーナスをもたらすほか、傑作スロットを1つ増やします。

維持費

ほとんどの建造物は、万全の状態を保つために毎ターン維持費を必要とします。各種建造物の維持費については、シヴィロペディアの「建造物」セクションを見るか、生産メニューで建造物のツールチップを見てください。また、画面の一番上にあるゴールドのアイコンにマウスを重ねると、自国の全ての建造物の維持費を確認できます。

土地の利用

都市の繁栄は土地の利用状況にかかっています。市民は都市周辺の土地で働き、食料、富、生産、科学力を収穫します。市民は自文明の国境の内側で、かつ都市から3タイル以内のタイルで働くことができます。ただし、たとえこの条件を満たしていても、複数の都市が同じタイルで市民を働かせることはできません。

市民を土地に割り当てる

大きくなってきた都市は、自動的に市民を周辺の土地で働かせるようになります。都市は、食料、生産、富がバランスよく生産されるように市民を割り当てます。こうして都市が割り当てた市民を別のタイルで働かせることもできます。ある都市で特定の何かを集中的に生産したい場合は、市民の割り当てを変更しましょう。詳細については前述の「都市画面」セクションをご覧ください。



土地の改良

何もしなくても多くの食料や富をもたらしてくれるタイルも存在しますが、「改良」によって産出を増やせる土地も少なくありません。土地を改良するには「労働者」を生産しなければなりません。労働者ユニットが手に入ったら、農場、鉱山、プランテーションといった「施設」の建設を命令し、都市周辺の土地の生産性を高めましょう。各労働者は3つのアクション（施設の建設など）を実行できます。労働者に命令できることが増える特殊能力を持つ文明もあります。例えば、中国は労働者に4つの建設アクションを実行させることができるほか、遺産の建設にも直接貢献させることが可能です。

詳細については「労働者」セクションをご覧ください。

専門家

最初の都市を建設すると、その都市の市民(人口)は全て都市周辺のタイルで働き、食料、生産力、ゴールドなどを産出します。ゲームが進むと区域や建造物を築けるようになりますが、その場合も市民の一部を区域に割り当て直すことで「専門家」として働かせることが可能です。

たとえば、キャンパスには3つの建造物を築けますが、それらには1つにつき1名の「科学者」を割り当てることができます。したがって、図書館と大学を築いた場合は、2名の「科学者」を割り当てられるわけです(全ての建造物が専門家を生み出すわけではありません。詳細についてはシヴィロペディアの「建造物」セクションをご覧ください)。

専門家は全部で5種類です。市民がなれる専門家のタイプは、割り当てられた建造物によって変わります。

芸術家

文化力を生み出す専門家で、博物館など文化関連の建造物に割り当てられます。

技術者

生産を生み出す専門家で、工房や工場など生産関連の建造物が存在している工業地帯区域に割り当てられます。

商人

ゴールドを生み出す専門家で、市場や銀行をなど資産関連の建造物が存在している商業ハブ区域に割り当てられます。

科学者

科学力を生み出す専門家で、図書館や大学といった科学関連の建造物が存在しているキャンパス区域に割り当てられます。

聖職者

信仰力を生み出す専門家で、社や神殿といった宗教関連の建造物が存在している聖地区域に割り当てられます。

専門家を割り当てる

専門家を割り当てるには、都市画面を開いて「市民を管理」ボタンをクリックします。次に区域の市民アイコンをクリックし、専門家を追加します。すると市民が作業中のタイルから取り除かれ、区域に割り当てられます。スロットをもう一度クリックすると、市民は建造物から取り除かれ、再びタイルでの作業に割り当てられます。

市民を専門家として割り当てる方法と、タイルでの作業に割り当てる方法の詳細については、「都市画面」セクションをご覧ください。

専門家が都市の産出に与える影響

タイルで働いている市民は、食料、生産力、ゴールド、文化力、科学力など、都市のために何かを生み出し続けていることを忘れてはなりません。専門家として割り当てられた市民はタイルでの作業を中断するため、生産途中のものは失われてしまいます。したがって、専門家を割り当てた後は、都市の食料、ゴールド、生産の生産状況をチェックし、支障が生じないことを確認することをお勧めします。

働いていない市民

タイルでの作業に割り当てられておらず、かつ専門家でもない市民は、いわば「失業」状態にあります。働いていなくても都市に1ゴールドをもたらしますが、働いている市民と同じ量の食料を消費するので気をつけましょう。

都市の攻防

都市は敵ユニットの攻撃を受けることがあり、場合によっては占領される恐れもあります。都市には、立地、規模、「守備隊」として駐留している軍事ユニット、防壁などの防御建造物などによって決まる「戦闘力」値があり、これが高い都市ほど占領は困難です。都市があまりに弱すぎるか、攻撃側のユニットがあまりに強すぎる場合を除き、都市の攻略には多くのユニットと何ターンもの時間が必要となるでしょう。

戦争全般の詳細については「戦闘」セクションをご覧ください。

都市を攻撃する

敵の都市を攻撃するには、近接戦闘ユニットにその都市があるタイルへの移動を命令します。これでそのユニットと都市の間で戦闘が始まります。戦力にもよりますが、ユニットと都市の双方がダメージを受けることになるでしょう。ユニットのヒットポイントが0になると、そのユニットは撃破されます。都市のヒットポイントが0になった場合は、ユニットが都市を占領します。

長距離戦闘ユニットで攻撃する

長距離戦闘ユニットで攻撃すれば、都市を壊滅の一手手前まで疲弊させることができます。ただし、長距離戦闘ユニットで都市を占領することはできません。都市を占領するには、近接戦闘ユニットを突入させる必要があります。同様に、海洋ユニットや航空ユニットも都市を壊滅の一手手前まで追い込めますが、占領することはできません。

詳細については「航空戦」と「海上戦」セクションをご覧ください。

都市を守る

都市の守りはいくつかの方法で強化できます。代表的なのは、強力な軍事ユニットを「守備隊」として駐留させる方法です。近接戦闘ユニットを守備隊にすれば都市の防御力が大きく上がり、長距離戦闘ユニットを選べば付近の敵ユニットを攻撃できます。

また、防壁を築けば都市の守りが強固になり、敵ユニットを砲撃できるようになります。丘陵に都市を築いた場合には防御力ボーナスがもたらされます。

とはいえ、都市がどれだけ堅牢になろうと、都市の外にユニットを配置するのは非常に重要なことです。こうしたユニットは都市を支援し、敵ユニットを攻撃することで、都市が包囲され、補給線を絶たれることを防ぎます（補給線を絶たれた都市は回復しなくなります）。

詳細については「戦闘」セクションをご覧ください。

都市の征服

自軍ユニットを敵都市に突入させることに成功した場合、その後の選択肢は2つあります。都市を滅ぼすか、自分の帝国に取り込むかです。ただし、どちらを選んでも他文明との関係に悪影響があるので注意しましょう。

都市を滅ぼす

都市を滅ぼすと、その都市は消えてしまいます。文字どおりの消滅です。建造物も遺産も市民も、何もかも破壊されてなくなってしまいます。都市を滅ぼすのはすっきりして気分がいいかもしれませんが、外交面への悪影響を覚悟してください。都市を滅ぼすと、他文明との関係において好戦性スコアが3倍になってしまいます。

破壊できない都市

自分が築いた都市は破壊できません。また、首都は誰であろうと破壊できません。

都市を併合する

都市を併合すると、その都市は帝国の一部となり、自分が築いた都市とまったく同じように支配できます。併合の欠点の1つとして、好戦性スコアが上昇して他文明との関係に悪影響が生じることが挙げられます。戦争が人生の一部だった古典時代ではわずかなスコア上昇で済みますが、産業時代ともなると大きく増加することは避けられません。滅ぼすのと比べれば穏やかとはいえ、やはり「文明的な振る舞い」ではないからです。好戦性スコアが高いと他文明から信頼されにくくなります。また、他文明から非難され、場合によっては宣戦を布告されることもあります。滅ぼすにせよ併合するにせよ、慎重な判断を心がけましょう。

食料、水、成長

豊富な水と食料は、文明が成長するうえで不可欠です。初期の人類は、目覚めている時間の事実上全てを自分や家族、部族のための狩りや食料生産に費やさねばなりませんでした。そのため、洞窟壁画、書き言葉の発展、高度な科学的探究など、他の目的のためにはわずかなエネルギーしか割けなかったのです。しかし、水と食料が豊富に手に入るようになると、こうした状況は一変します。

都市と食料

都市は、毎ターン市民（「人口」と同じ意味）1につき食料が2ないと食料不足に陥ります。食料は市民を都市周辺のタイルで働かせることで手に入ります（他の生産やゴールドも同様です）。都市から3タイル以内で、

かつ自文明の国境の内側にあるタイルなら、どこでも市民を働かせられます。ただし、他の都市の市民が働いているタイルを利用することはできません。

何もしないでいても、都市は食料確保に必要なだけの市民を食料生産に割り当てます。十分な食料を得られない都市は飢え、人口が減り始めます。供給される食料に見合う水準になるまで人口減少は止まりません。

市民を手動で土地に割り当てる

都市任せにすることもできますが、プレイヤー自身の手で市民を特定のタイルに割り当て、働かせることもできます。人口を増やしたい時は食料の生産に専念させ、資金がほしければゴールドの生産に特化させられるわけです。詳細については「都市画面」セクションをご覧ください。

食料と設備

食料さえあれば人口を維持し、さらに成長させることができますが、人はパンのみにて生きるにあらずです。十分な「設備」がなく、市民の幸福度を保てない場合は、食料の生産量にかかわらず人口の伸びは鈍化してしまいます。

得られる食料を増やす

手に入る食料の量はタイルによって異なります。豊富な食料をもたらしてくれるタイルが近くに1つ以上ある都市は成長が早まります。また、労働者を使って多くのタイルに農場を作り、食料の産出量を増やすという方法もあります。

食料生産に最適なタイル

ボーナス資源

「ボーナス」資源が存在するタイルがあるなら、労働者を使ってそこに適切な施設を建てることで多くの食料が得られます。こうした資源には、バナナ、家畜、鹿、魚、小麦などがあります。詳細については「労働者」と「資源」セクションをご覧ください。

オアシス

オアシスは大量の食料を生み出します。オアシスの周囲に広がる砂漠と比べると、その多さは際立っています。

氾濫原

氾濫原はたくさんの食料を生み出します。川の氾濫は肥沃な土壌をもたらすからです。

草原と熱帯雨林

これらも大量の食料を生み出します。

施設

労働者はほぼ全ての利用可能タイルに農場を築けます。農場は食料の生産量を増やします。

建造物、遺産、社会政策

一部の建造物や遺産や政策は、都市が生産する食料の量に影響するほか、「都市成長バケツ」に必要な食料にも影響します(後述)。

都市の成長

市民は周辺の土地やこれまでに述べたさまざまな資源から毎ターン一定量の食料を収穫します。収穫した食料はまず都市の市民に回され、人口1ポイントあたり2の食料が消費されます (例えば、人口が7なら毎ターン14の食料が消費されます)。この結果余った食料は全て「都市成長バケツ」に回されます。

都市成長バケツ

都市が毎ターン生産する食料のうち余剰分は全て都市成長バケツに回されます。ここに投じられた食料が一定量に達すると、人口 (市民) が1増えます。人口が増えると都市の成長バケツは空になり、同じプロセスが繰り返されます。必要な食料は、都市の人口が増えるにつれて加速度的に多くなっていきます。

都市画面の「都市の詳細」パネルには、都市の成長に必要なターン数が示されます。また、ボックス中の「食料」の項目を見れば、その都市が毎ターンどれだけの食料を生産しているかがわかります。

開拓者と食料の生産

開拓者はサイズ2以上の都市でしか生産できません。開拓者ユニットが完成すると、都市の人口が1減ります。

技術

技術は文明を発展させる原動力のひとつです。農業や漁業分野における技術発展は都市の成長と繁栄をうながし、兵器や石材加工分野における技術発展は、食料や富を奪おうとする蛮族から都市を守ることに繋がります。医療や公衆衛生分野における技術発展もまた文明にとって大きな脅威である「病気」に対抗する力となります。

技術は「科学力」を蓄積することで獲得できます。文明は毎ターン一定量の科学力を生み出し、研究はこの科学力を使って行われます。各技術には獲得に必要な科学力の合計値が定められているので、1ターンごとに生み出される科学力が多いほど、技術の研究に要する時間は短くなります。

技術と科学力

『シヴィライゼーションVI』では、技術を獲得することでより高度なユニット、建造物、資源、遺産などを利用できるようになり、それによって文明の力はさらに高まります。



技術は「科学力」を貯めることで獲得できます。文明は1ターンごとに一定量の科学力ポイントを蓄積していきます。各技術には獲得に必要な科学力の合計ポイントが定められており、十分な量の科学力が貯まると、その技術が自分のものとなります。新しい技術を獲得すると、それまで蓄積されていた科学力は使い果たされるので、次の技術を獲得するためには、改めて科学力を貯める必要があります。

科学力はどうやって生み出されるのか？

科学力は市民(都市の人口)によって生み出されます。1ターンごとに文明は所有する全都市の人口を合わせた数と同じ科学力を得ます。したがって、都市が大きくなればなるほど、生み出される科学力も多くなります。また、人口によって生み出されるものの他にも、宮殿を持つことで科学力2ポイントが手に入ります。特定の建造物や遺産、政策も科学力をもたらします。

科学力を増やして研究の速度を上げる

研究速度を上げ技術の獲得を加速させるには、以下の方法があります。

原住民の集落

新しい技術を教えてくれる集落もあります。必ず教えてもらえるとは限りませんが、他の文明よりも先に原住民の集落を見つけるよう努力する価値はあります。

交易

交易路は科学重視の都市国家やキャンパス区域を持つ他文明の都市から科学力をもたらしてくれることがあります。

区域と建造物

各都市にはキャンパス区域を築けます。キャンパス区域の建造物には科学力を増やす効果があります。例えば、図書館は1ターンにつき科学力2、大科学者ポイント1を生み出し、専門家である「科学者」の割り当てが可能です(詳細については「専門家」セクションをご覧ください)。

遺産

遺産の多くは文明の技術発展に大きく貢献します。例えば、アレキサンドリア図書館は1ターンにつき科学力2を生み出し、太古と古典時代の全ての技術の獲得コストにボーナスをもたらします。詳細についてはシヴィロペディアの「遺産」セクションをご覧ください。

大科学者

大科学者を獲得すると、様々な種類の科学ボーナスを得られます。例えば、アルバート・アインシュタインは近代または原子力時代の技術1つにランダムでブーストをもたらし、文明が所有する全ての大学に科学力4をもたらします。

政策

ゲーム中に採用できる政策の中には科学力を増やしてくれるものもあります。例えば、「軍事研究」を採用すると、全ての士官学校と港湾がそれぞれ科学力1をもたらします。

研究する技術を選択する

最初の都市を建設すると、「研究を選択」メニューが表示され、研究する技術を選択できます。その技術の獲得に必要な科学力が貯まると、「研究を選択」メニューが再び表示され、次に研究する技術を選ぶことができます。研究できる技術は全部で65種類あり、その全てを獲得すると「未来技術」の研究ができるようになります。「未来技術」を研究すると、ゲームスコアが増加します。

研究選択メニュー

新しく獲得する技術を選択する際は、研究選択メニューが画面の左側に表示されます。メニューの一番上には獲得したばかりの技術が表示され、その下には「技術ツリー」ボタン(後述)、さらにその下には研究可能な技術のリストが表示されます。各技術には、獲得に必要なターン数が、それを獲得することで解除される建造物、施設、遺産などのアイコンと共に表示されています。技術名やアイコンにマウスを重ねれば、さらに詳しい説明が表示されます。



技術を選択すると研究選択メニューが消え、画面左上に現在研究中の技術を表す大きなアイコンと獲得に要するターン数が表示されます。

研究する技術の変更

研究する技術はいつでも変更できます。画面左上の技術アイコンをクリックすると研究選択メニューが再び表示され、リストから技術を選びなおすことができます。研究を一旦中断してもそれまでに費やされたターン数が失われることはなく、後でその技術の研究を再開した場合には、中断した時点から研究が再開されます。

研究可能な技術

ゲーム開始当初は、「畜産」、「占星術」、「陶磁器」、「採鉱」、「帆走術」など、ごくわずかな技術しか研究できません。その他の技術は特定の技術を獲得することで初めて研究可能となります。研究条件を満たすと、研究選択メニューにその技術の名前が表示されます。

例えば、「灌漑」や「筆記」の技術を研究するには、「陶磁器」を獲得している必要があります。「陶磁器」の研究を選択すると、「陶磁器」が研究選択リストから消え、「灌漑」と「陶磁器」が追加されます。数種類の技術を獲得しないと研究を開始できない技術もあり、そうした技術は前提条件となる技術を全て獲得するまで名前が表示されません。

技術ツリー

こうした技術のつながりは、技術ツリーを見れば一目瞭然です。技術ツリーには、このゲームに存在する全ての技術が表示され、それぞれの結びつきを目で理解できます。ツリーに表示されている技術をクリックすると、その技術の研究が開始されます。必要な技術をまだ獲得していない場合は、先にその技術が研究されます。つまり、技術ツリーを利用すれば望みの技術を獲得するための最短ルートを知り、そのルートに沿って研究を進めていくことができるのです。

技術ツリーは研究選択メニューから開くことができます。また、Tキーでも開けます。

科学による勝利

技術を次々と獲得していくと、やがてはロケットの開発が可能となり、さらには火星に入植地を築くことさえできるようになります。他文明がなんらかの勝利条件を達成する前に火星への入植に成功すれば、「科学による勝利」を達成したことになります。『シヴィライゼーションVI』の勝利条件については、「勝利」セクションをご覧ください。

文化力

絵画から怪しげな仮面まで、文明が芸術と人類社会をどれだけ重視し、力を注いでいるかを示す指標となるのが文化力です。今作の文化力は、社会制度ツリーを先に進める原動力でもあり、社会制度が発展することでさらなる政策や政府が解除されていきます。文化力は自文明の都市の領域の拡大にも影響し、文化力が高いほど都市の領域が広がる速度も上昇します。そして何よりも重要なことは、文化力もまた勝利を得るための道となることです。

社会制度と文化力

『シヴィライゼーションVI』では、社会制度を獲得することによって新たな政策や政府、建造物、区域、外交内容などが解除されていきます。



技術ツリーと科学力の関係と同じく、社会制度は文化力を貯めることで獲得できます。文明は毎ターン一定量の文化力をポイントとして蓄積していきます。各社会制度には獲得に必要な文化力が定められており、十分な量の文化力が貯まると、文明はその社会制度を手に入れます。新しく社会制度を獲得すると、蓄積されていた文化力は使い果たされるので、次の社会制度を獲得するには、また文化力を貯めていく必要があります。

文化力はどうやって生み出されるのか？

文化力もまた様々なものから生み出されます。

建造物と区域

「宮殿」や「モニュメント」を筆頭に、都市が算出する文化力を高める建造物は数多くあります。例えば、劇場広場区域には文化力を生み出す複数の建造物を築くことができます。

遺産

多くの遺産は都市に文化力をもたらします。

政策

「通商連合」など、政策の中には文化力を上昇させるものが存在します。

指導者の能力

ピョートル大帝やゴルゴーなど、指導者の中には文化力を通常よりも早く増加させる力を持つ者がいます。

自然遺産

文化力をもたらす自然遺産もあります。

都市国家

文化重視の都市国家に代表団を送れば、文化力をもたらされます。

信仰

多くの信仰は獲得できる文化力を上昇させます。

交易路

劇場広場を持つ文明と交易すると文化力を得られます。

研究する社会制度を選ぶ

一定量の文化力を得て最初の社会制度を獲得すると、「社会制度を選択」メニューが表示され、研究する社会制度を選択できます。その社会制度の獲得に必要な文化力が貯まると、「社会制度を選択」メニューが再び表示され、次に研究する社会制度を選ぶことができます。研究できる社会制度は数多くありますが、その全てを獲得すると「グローバル化」と「ソーシャルメディア」の研究が可能になります。「グローバル化」と「ソーシャルメディア」を研究すると、ゲームスコアが増加します。

社会制度選択メニュー

新しく獲得する社会制度を選択する際には、社会制度選択メニューが画面の左側に表示されます。メニューの一番上には獲得したばかりの社会制度が表示され、その下には「社会制度ツリー」ボタン(後述)、さらにその下には研究可能な社会制度のリストが表示されます。各社会制度には、獲得に必要なターン数が、それを獲得することで解除される政府、政策、建造物などのアイコンと共に表示されています。社会制度名やアイコンにマウスを重ねれば、さらに詳しい説明が表示されます。



社会制度を選択すると社会制度選択メニューが消え、画面左上に現在研究中の社会制度を表す大きなアイコンと獲得に要するターン数が表示されます。

研究する社会制度の変更

研究する社会制度は、いつでも変更できます。画面左上の社会制度アイコンをクリックすると社会制度選択メニューが再び表示され、リストの中から新たに社会制度を選びなおせます。研究を一旦中断してもそれまでに費やされたターン数は失われることはなく、後でその社会制度の研究を再開した場合には、中断した時点から研究が再開されます。

研究可能な社会制度

ゲーム開始当初は、「法典」しか研究できません。その他の社会制度は特定の社会制度を獲得することで初めて研究可能となります。研究条件を満たすと、社会制度選択メニューにその社会制度の名前が表示されます。

例えば、「古代の帝国」や「神秘主義」の社会制度を研究するためには、「対外貿易」を獲得している必要があります。「対外貿易」の研究を選択すると、「対外貿易」が研究選択リストから消え、「古代の帝国」と「神秘主

義」が追加されます。

中には数種類の社会制度を獲得しないと研究を開始できない社会制度もあり、そうした技術は前提条件となる社会制度を全て獲得するまで名前が表示されません。

社会制度ツリー

こうした社会制度のつながりは、社会制度ツリーを見れば一目瞭然です。社会制度ツリーには、このゲームに存在する全ての社会制度が表示され、それぞれの結びつきを目で理解できます。ツリーに表示されている社会制度をクリックすると、その社会制度の研究が開始されます。必要な社会制度をまだ獲得していない場合は、先にその社会制度が研究されます。つまり、社会制度ツリーを利用すれば望みの社会制度を獲得するための最短ルートを知り、そのルートに沿って研究を進めていくことができます。

社会制度ツリーは研究選択メニューから開くことができます。また、Cキーでも開けます。

文化による勝利

自文明を世界の文化の中心地にすることを望むのであれば、「文化による勝利」こそが目指すべき道です。国外からの観光客の数が、自分以外の各文明の国内観光客数を上回ると、「文化による勝利」が達成されます。

観光力は、交易路、ゲーム後半に登場する同じ体制や対立する体制の政府、国境の開放、自国内に存在する傑作や遺物、聖地、国立公園、秘宝、遺産などによって生み出されます。

『シヴィライゼーションVI』の勝利条件については、「勝利」セクションをご覧ください。

労働者と施設

労働者は国の礎です。彼らは森や熱帯雨林を切り開いて市民を養う農場を築き、鉱山を開拓して貴重な金や強力な鉄をもたらします。軍事ユニットではありませんが、労働者は非常に重要な存在です。

労働者によって築かれる施設は、タイルの生産力、ゴールド、食料を増加させ、特定の資源がもたらす特別なボーナスの利用を可能にします。こうした施設の建設を怠っていると、やがては他のより発展した文明に圧倒されることになるでしょう。

労働者の生産

労働者は他のユニットと同様に都市で生産できます。

労働者と戦闘

労働者は軍事ユニットではないので、同じタイルに敵の軍事ユニットが入ってくると捕獲されてしまいます(他のユニットと同様に回復できますが、経験値の蓄積によってレベルアップを獲得することはありません)。労働者は他のユニットを攻撃してダメージを与えることができないので、危険な場所に送り出す場合は軍事ユニットに護衛させることをお勧めします。

労働者のアクションパネル

労働者がなんらかのアクション(施設の建造や森林の伐採など)を行える場所にいる場合は、アクションパネルが表示されます。パネルには労働者がその場所で行える全てのアクションが表示され、クリックすることで実行できます。アクションは即座に完了しますが、労働者が使える労働力(アクションパネルに表示)には限りがあり、それを使い果たすと労働者は消えてしまいます。

開墾

「採鉱」技術を獲得すると、労働者を使ってタイルから森を除去できるようになります。「青銅器」技術を獲得すると熱帯雨林を除去できるようになり、「灌漑」技術を獲得すると湿原を干拓できるようになります。

土地を開墾して都市周辺の資源を利用できるようにするのは有効な戦略ですが、自然を残しておくことにもまたメリットがあります。詳細については「地形」セクションをご覧ください。

道路の建設

労働者は道路を建設できません。道路は都市と都市を結ぶ交易路として交易商によって建設されます。また、ゲーム後半に登場する工兵も道路を建設できます。道路は山岳、自然遺産、氷、水(海、湖、沿岸)を除くあらゆる地形に建設可能で、資源や施設が存在するタイルにも築けます。建設された道路は、施設や遺産と連動して機能します。

詳細については「道路」セクションをご覧ください。

施設の建設

必要な技術を獲得すると、労働者を使って施設を建設できるようになります。

施設を建設可能な場所

施設を建設できる場所は決まっています。例えば、氷の上に農場を建設することはできず、家畜資源のタイルに鉱山を建設することもできません。アクションパネルには、必要な技術を獲得済みで、なおかつ労働者が今いるタイル上で建設可能な施設が表示されます。

滑走路

「航空技術」を獲得するとあらゆる平地タイルに建設できるようになる近代的な施設です。建設できるのは工兵のみで、建設すると2つの航空機スロットがもたらされます。

キャンプ

キャンプの建設には「畜産」が必要です。鹿、毛皮、アイボリー、トリュフの資源があるタイルにのみ建設可能で、建設するとそのタイルのゴールド産出量が増加します。

農場

農場は最も初期から建設可能な基本的な施設です。あらゆる文明は農場を作るところから始まると言って過言ではありません。平原、草原、米ま、小麦のタイルに建設できます。

漁船

「帆走術」を獲得すると、クジラ、魚、蟹、真珠のタイルに漁船を建設できるようになります。

要塞

「鉄器」技術を獲得すると、工兵やレギオンによって要塞の建設が可能になります。要塞はそこにこもって戦う軍事ユニットに特別な防御力をもたらします。どんな資源や地形の上にも建設可能ですが、そのタイルは味方または中立のものでなければならず、施設の上に建設した場合、そこにあった施設は破壊されます。また、味方以外のユニットに進入されたり、そのタイルが他の文明によって所有された場合、要塞は破壊されます。

製材所

製材所を建設すると、森を破壊することなくそのタイルの生産力を1ポイント上昇させることができます。また、川の隣に建設すると、さらに生産力が1ポイント上昇します。製材所は「機械」技術を獲得すると建設可能になります。

鉱山

「採鉱」技術を獲得すると鉱山を建設できるようになります。鉱山は丘陵または高級資源や戦略資源があるタイルに建設可能です。

油井と洋上プラットフォーム

近代以降に建設可能な施設で、石油タイルの生産力を2ポイント上昇させます。

牧草地

「畜産」技術を獲得すると建設可能になります。家畜、馬、羊があるタイルに建設でき、生産力が1ポイント上昇します。

プランテーション

「灌漑」技術を獲得すると建設可能になります。バナナ、柑橘果物、カカオ、コーヒー、綿、染料、香料、絹、香辛料、砂糖、茶、タバコ、ワインがあるタイルに建設でき、ゴールドの産出量が1ポイント増加します。

採石場

「採鉱」の技術を獲得すると建設可能になります。石膏、大理石、石材があるタイルに建設でき、生産力が1ポイント上昇します。

シーサイドリゾート

「無線通信」技術を獲得すると建設可能になります。海に隣接した平原、草原、起伏のない砂漠タイルでアピールが4以上ある場所に建設でき、アピールに等しいゴールドと観光力をもたらします。

道路と施設の略奪

ある種のユニットは、道路、建造物、施設を略奪することにより、そこを資源も移動ボーナスも何もない場所に変えることができます。略奪は自文明の道路に対しても実行可能です (通常はそのタイルの恩恵を他文明に渡さないために行われます)。

略奪の報酬

施設を略奪したユニットは、略奪したものに応じた略奪ボーナスを獲得することができます。報酬量はゲームスピードと時代によって変化します。

道路と施設の修復

労働者を使えば略奪された道路や施設を修復できます。修復には1ターンを要しますが、労働力は消費されません。

労働者のアクションリスト



農場を建設: 現在いるタイルに農場を建設します。農場はタイルの食料生産量を増加させます。また、小麦などの資源は農場を建設することで初めて利用可能になります。



鉱山を建設: 現在いるタイルに鉱山を建設します。鉱山はタイルの生産力を上昇させます。また、鉄やダイヤモンドなどの資源は鉱山を建設することで初めて利用可能になります。



製材所を建設: 現在いるタイルに製材所を建設します。製材所はそのタイルの生産力を上昇させます。



牧草地を建設: 家畜や馬資源があるタイルに牧草地を建設します。



キャンプを建設: 現在いるタイルにキャンプを建設し、毛皮や鹿資源の利用を可能にします。



プランテーションを建設: 現在いるタイルにプランテーションを建設します。プランテーションは多くの高級資源の利用に必要です。



採石場: 現在いるタイルに採石場を建設します。大理石のような資源は採石場を建設することで初めて利用可能になります。



油井を建設: 現在いるタイルに油井を建設し、石油の利用を可能にします。



熱帯雨林を除去: 現在いるタイルから熱帯雨林を除去します。熱帯雨林から得られる恩恵は消失します。



森を除去: 現在いるタイルから森を除去します。森から得られる恩恵は消失します。



湿原を除去: 選択したタイルから湿原を除去します。



修復: ユニットの略奪によって生じた損害を修復します。略奪されたタイルの施設や資源は修復するまで利用できません。



削除: ユニットが消滅し、代わりに少量のゴールドを受け取ります。

工兵のアクションリスト



道路を建設: 現在いるタイルに道路を建設します。道路は移動可能なあらゆるタイルに建設できます。



滑走路を建設: 滑走路を建設します。これによって航空機スロットがもたらされます。



要塞を建設: 要塞を建設し、戦闘時の防御力を強化します。

政府

政府を選ぶことにより、プレイスタイルに合わせて文明をカスタマイズできます。政府はそれぞれが異なるボーナスをもたらします。また、政策スロットの組み合わせも政府によって異なります（軍事スロットには軍事系の政策しか配置できません。経済スロットや外交スロットも同様です）。なお、政府の中にはあらゆるタイプの政策を配置可能なワイルドカードスロットを持つものもあります。

政府は社会制度ツリーが進歩すると解除され、時代が進むにつれてその種類も変化していきます。ゲーム開始当初は政策スロットの少ない単純な政府しか選べませんが、時代が進むと多様なスロットの組み合わせを持つ政府が解除されていきます。また、政府にはそれぞれ固有のボーナスもあります。例えば、神権政治では蓄えた信仰力で陸上ユニットを購入可能で、信仰力による購入に「割引」を受けることもできます。

さらに、全ての政府にはレガシーボーナスが存在します。レガシーボーナスはある政府を一定期間採用し続けることで解除されます。例えば、神権政治のレガシーボーナスを解除しているなら、この政府を採用していた期間に応じた信仰力による購入の割引ボーナスを、政府変更後もずっと受け続けることができます。

政府はいつでも変更できます。新しい社会制度を解除したターンは無償で変更可能ですが、それ以外の場合はゴールドが必要になります。また、以前に採用したことのある政府を再び採用した場合は、都市が無政府状態に陥り、数ターンにわたってあらゆる産出や政府ボーナスが失われます。

利用できる政策スロットの数は政府によって異なります。詳細については以下をご覧ください。

政策

人々をどのように統治するか、それを表すのが政策です。規律と生産性のために自由を犠牲にする、独裁的な支配者となることを望みますか？ それとも強力な軍隊を持つ国家の建設を目指しますか？あるいは、文化と領土の拡張に注力しますか？君主制と民主主義ではどちらを選びますか？

政策はゲームプレイにはっきりとした影響を及ぼします。政策には生産力を上昇させるものもあれば、富を生み出すものや、より強力な軍隊を作り上げるものもあります。圧倒的に良い政策や悪い政策というものも存在しません。状況やプレイスタイルによって適した政策は変わるので、いろいろと試してみましょう。

政策は4種類に分けられており、それぞれに対応する政策スロットがあります。政策をスロットに配置することで、様々なメリットが発生し、ゲームを有利に進められるようになります。

政策の採用

文化力を貯めて最初の政府を解除すると、政策の選択が可能になります。政策は社会制度ツリーを前進させることで解除されていきます。政府を変更することで、自分のスタイルに合った政策の組み合わせを選べます。

社会制度ツリーで新しい政府や政策が解除されると、無償で政府を変更できます。それ以外の時に政府を変更すると、代償が発生します。

政策のタイプ

政策は4種類に分けられ、適する政府がそれぞれ異なります。政策は該当する種類のスロットに配置する必要があります。例外はワイルドカードスロットで、ここにはあらゆるタイプの政策を配置できます。

軍事: 強力な軍隊を望むプレイヤー向けの政策です。

経済: 区域隣接ボーナスを増加させたり必要コストを減少させたりすることで、あらゆる種類の産出量を増加させる政策です。

外交: 他国との関係を深めることを望むプレイヤー向けの政策です。都市国家との絆を深め、スパイ活動の効果を高めます。

ワイルドカード: 偉人の獲得速度を高める政策です。

宗教

『シヴィライゼーションVI』の宗教システムは、過去の『シヴィライゼーション』シリーズと共通する部分もありますが、選択の幅がこれまでよりずっと広がっています。また、「宗教による勝利」や神学戦争といった新しい要素も追加され、自らの信仰を他の都市や文明に広めていくプロセスがよりエキサイティングになっています。

信仰力の蓄積

信仰力は宗教にとつての通貨のようなものであり、様々な方法で獲得できます。

文明と指導者の能力: 文明や指導者によっては、特定の対象から信仰力を得られる場合があります。

政策: 政策の中には信仰力を生み出すものもあります。

都市国家: 宗教重視の都市国家と絆を深めると、信仰力の蓄積速度が向上します。

世界: 原住民の集落を見つけると、信仰力ブーストを得られる場合があります。自然遺産も信仰力を生み出すことがあります。

建造物: 聖地と宗教建造物(社や神殿など)は信仰力を上昇させます。

パンテオン

十分な信仰力が貯まると、パンテオンを築き、宗教の礎とすることができます。どのパンテオンを築くべきかは、自文明の短期的な目標や長期的な目標によって異なるでしょう。パンテオンを手に入れば、自らの宗教を創始するまであと一歩です。

大予言者

大予言者を獲得または購入すると、宗教を創始できます。大予言者を自文明に招くには大予言者ポイントが必要です。このポイントは宗教建造物によって生み出され、蓄積していきます。獲得した大予言者を聖地に送ると宗教が創始されます。大予言者はストーンヘンジからも獲得できます。

宗教の創始

宗教を創始したら、名称とアイコンを選択してください。実在する宗教から選ぶこともできますし、オリジナルの宗教を作ることでもできます。

新しく創始した宗教は2種類の信仰によって成り立ちます。1つは信者の信仰ですが、もう1つは3種類の信仰の中から自分のプレイスタイルに合ったものを選んでください。宗教を創始すると、聖地を持つ自文明の都市は全てその宗教を信仰するようになります。また、その後に建設した聖地は、全て自動的にこの宗教を信仰します。

注意: 1回のゲーム中に創始できる宗教は最大で7つです。自分の宗教を創始したいなら、ぐずぐずしてはいられません!

宗教ユニット

宗教ユニットは伝道師、使徒、審問官の3種類です。

宗教ユニットは信仰力を使って購入します。そのユニットは生産された都市の主流宗教を信仰します。

伝道師は社がある都市で生産でき、隣接するタイルの都心に自分の宗教を広める能力を持っています。

使徒は神殿がある都市で生産できます。使徒は伝道師よりも強い力を持ち、自分の宗教をより多くの都市に広めます (そしてその過程において他の宗教を消し去ります)。また、布教できる回数が多いとか、「衛生兵」能力を持っているといった、特定の分野に力を発揮する使徒もいます。さらに、使徒は敵の伝道師や使徒に対して神学戦争を挑むことができます。神学戦争は勢力拡大をもくろむ他の宗教を退ける最も効果的な方法です。

審問官は自国内で他の宗教を退けるのに力を発揮するユニットです。このユニットを獲得するには、まず使徒を選び、審問を開始する必要があります。

都市国家

都市国家は小規模な国です。都市国家がプレイヤーとゲームの勝敗を競うことはありませんが、勝利を目指すうえで大きな助けになることもあれば、障害となることもあります。都市国家との付き合い方は一様ではありません。友好関係を築いて恩恵を得ることもできますし、完全に無視してより重要な競争相手に注力することもできます。占領して資源を奪うことも可能です。どうするかはプレイヤー次第です。



都市国家のタイプ

都市国家には6つの傾向があります。友好関係を結ぶことで得られる恩恵はそれぞれ異なります。

交易重視

交易重視の都市国家はゴールドをもたらしてくれます。

宗教重視

宗教重視の都市国家は信仰力をもたらしてくれます。

軍事重視

軍事重視の都市国家は軍事力をもたらしてくれます。

科学重視

科学重視の都市国家は科学力をもたらしてくれます。

文化重視

文化重視の都市国家は文化力をもたらしてくれます。

工業重視

工業重視の都市国家は生産力をもたらしてくれます。

都市国家との交流

都市国家と交流するには、まずその都市国家を発見する必要があります。自文明のユニットが都市国家と遭遇すると、その都市国家のタイプ(前述)が示されます。時には贈り物を受け取れることもあるので、都市国家との遭遇も世界を探索するメリットのひとつと言えるでしょう。

遭遇後、都市国家は様々な「クエスト」を依頼してきます(後述)。都市国家と交流するには、その都市をクリックするか、外交パネルから都市を選択します。

代表団

都市国家から得られるボーナスは、その都市国家にどれだけ多くの代表団を派遣しているかによって決まります。

代表団を獲得すると、それをどの都市国家に派遣するか選ぶことができます。複数の代表団を所有している場合は、いくつかの都市国家に分けて派遣することもできます。また、代表団は戦争状態にある都市国家に対しても派遣可能であり(戦争を始めたのが自分である場合を除く)、これによって戦争の最中でもその都市国家の自分に対する姿勢に影響を及ぼすことができます。

都市国家に宣戦布告すると、その都市国家に派遣した代表団は全て消失します。これを除けば、代表団は半永久的にその都市に留まります。都市国家に滞在している代表団は他のプレイヤーからも確認できるので、都市国家に代表団を派遣することで他勢力との外交関係に影響が出る場合もあるでしょう。

都市国家から得られるボーナスは、どれだけ多くの代表団を派遣しているかによって決まります。たとえ他の勢力が同じ都市国家に代表団を派遣していてもそれは変わりません。同じタイプの都市国家は同じタイプのボーナスを生み出し、それらは蓄積していきます。したがって、より多くの代表団を派遣するほど得られるボーナスも多くなります。

代表団を獲得する方法は3つあります:

社会制度

いくつかの社会制度(特にツリーの「主流」でない制度)は代表団をもたらします。ゲーム後半の社会制度の中には、複数の代表団をもたらすものもあります。

クエスト

都市国家が依頼してくるクエストの中には、その都市国家に無償で代表団を派遣できるものもあります。獲得できる代表団の数は、クエストのタイプやゲームの進行状況によって異なります。クエストの依頼は、その都市国家にすでに代表団を派遣しているプレイヤーに対し、それぞれ別個に行われます。クエストの内容には、都市国家のタイプによって一定の傾向があります。

政府

政府や政策の中には都市国家に対する「影響ポイント」を生み出すものがあります。このポイントが一定量に達すると代表団を獲得できます。

影響レベル

戦争

戦争状態にある都市国家する影響はマイナスに留まるので、都市国家から何かを受け取ることはできません。しかし、その宗主国と戦争状態にない限り、都市国家がこちらからの和平提案を受け入れる可能性は常にあります。

中立

この状態の都市国家は、こちらを好んでも憎んでもいません。こちらの行動にも制約がなく、都市国家が要求するクエストを遂行したり、代表団を派遣したりすることはもちろん、戦争を始めることだって可能です。

宗主国

都市国家に対する影響力トークンを最も多く(少なくとも3以上)所有している文明は、その都市国家の宗主国と見なされます。宗主国になれる文明は1つだけです。誰も影響力トークンを持っていない場合、その都市国家に宗主国は存在しません。宗主国にはいくつかの大きなメリットがもたらされます。

特別な都市国家ボーナス: 特定の都市国家だけが持つ強力なボーナスです(例えば、エルサレムは自文明の宗教の第2の聖なる都市として機能します)。

忠誠: 宗主国が開戦したり和睦したりすると、それに倣って都市国家も外交状態を変化させます。

軍事招集: 宗主国は都市国家にゴールドを支払うことで、マップ上に存在する都市国家の軍事ユニットを一定期間操作できるようになります。

都市国家の自治権の限界: 都市国家の自治権には限界があります。都市国家は他の文明に対して宣戦布告できません(宗主国が宣戦布告した場合はそれに倣います)。他の都市国家に対しては宣戦布告できますが、宗主国がそうした都市国家の外交状態の変化(開戦や和睦)に倣うとは限りません。

都市国家の戦争

都市国家に対してはいつでも戦争を仕掛けることができます。戦争は外交パネルからも開始できますし、自文明のユニットに命じて都市国家のユニットや都市を直接攻撃させる形でも開始できます。和平を提案する場合は、外交パネルから選ぶか、対象都市をクリックします。

偉人

偉人とは、文明の道筋に大きな影響を及ぼす力を持った芸術家、商人、技術者、科学者、軍人のことです。『シヴィライゼーションVI』の偉人はそれぞれが自分の名前を持ち、史実にもとづいた影響を属する文明にもたらします。

偉人には、大芸術家、大著述家、大音楽家、大技術者、大商人、大科学者、大予言者、大提督、大將軍など、様々なタイプがあります。



偉人の獲得

偉人は特定のタイプのポイントを蓄積することで獲得できます。蛮族や都市国家は偉人を獲得できません。『シヴィライゼーションV』と異なり、今作の偉人は世界的な存在です。偉人の出現はプレイヤー全員に知れ渡るので、1人の偉人をめぐってプレイヤー間で争奪戦が繰り広げられることになるでしょう。

偉人はタイプによって獲得に必要なポイントが異なります。例えば、大科学者ポイントと大芸術家ポイントは別々にカウントされます。

偉人を獲得するのに必要となるポイントの量は、その偉人が登場する時代によって異なり、ルネサンス時代の大科学者は、近代の大科学者よりもずっと少ないポイントで獲得できます。こうしたポイントは、以下の様々な要素から生み出されます。

区域

区域とそこに存在する建造物は、それぞれが該当する偉人ポイントを生み出します。区域が生み出すポイントは多くありませんが、着実にポイントを貯めることができます。

プロジェクト

特定の偉人に対するポイントを稼ぎ、他のプレイヤーを出し抜きたいプレイヤーにとって有効な手段です。獲得したい偉人のタイプに合致する区域がある都市では、生産項目として特別なプロジェクトを開始できます。例えば、大予言者を獲得可能な場合は、聖地がある都市において「祈祷 (聖地) - 5ターン」というアクションを生産項目として選択できます。こうしたプロジェクトを完了すると、該当する偉人ポイントが大きく増加します。プロジェクトは実行中に産出量ボーナスも発生させ、何度でも繰り返し実行できます。

その他のボーナス

政策、遺産、文明固有の能力も偉人ポイントをもたらします。

偉人を使用する

それぞれの偉人には史実にもとづく能力が備わっています。その多くは特定の時代と深く結びついており、それ以外の時代においてはメリットを得られません。

偉人がもたらす効果は以下の2つに分類できます。

基本効果

基本効果は偉人がマップ上に現れた瞬間から発生し、発動のための操作は必要はありません。こうした効果は主に大將軍や大提督によってもたらされます (例えば、大將軍から2タイル以内にいるユニットの戦闘力+5)。

アクション効果

アクション効果は特定の場所で偉人の力を解放することによって発動します。発動できる回数、発動可能な場所、効果は偉人によって異なります。多くの偉人はそのタイプに合った区域で1度だけその力を発動できます (例えば、ほとんどの大科学者はキャンパスにおいて1度だけ力を発動できます)。他のユニットと同じく、発動回数を使い果たした偉人は消滅します。

注意: 大予言者の能力は全て同じ。宗教を創始することだけです。

大將軍と大提督



大將軍や大提督の主な効果は、近くにいる軍事ユニットにボーナスをもたらすことです。これは大將軍や大提督にとって基本的な能力であり、どのような人物であっても自分から2タイル以内にいる軍事ユニットに移動力+1、戦闘力+5をもたらします。他にも彼らは、史実にもとづいた特殊なアクションを実行できます。

注意: 特殊なアクションを実行すると、大將軍や大提督は消滅します。

大芸術家



大芸術家、大音楽家、大著述家は様々な傑作を生み出す特別な人々です。絵画や彫刻など、彼らの作品を保管すれば、観光客の増加につながります。

傑作の保管と観光力の詳細については、「文化による勝利」セクションをご覧ください。

大予言者



大予言者はゲームの開始時期によって登場の有無が決まる特殊な偉人です。宗教の創始にのみ使われ、個別の能力などはありません。

大予言者を獲得した場合は、自分の所有する聖地に送ることで宗教を創始できます。詳細については「宗教」セクションをご覧ください。

産業時代以降からゲームを始めた場合、大予言者は登場しません。

大技術者



大技術者は主に建造物、生産、遺産に力を発揮します。大技術者の多くは遺産の建設速度を大幅に上昇させ、時には二次的な効果も発揮します。また、アクションを発動させることで区域に建造物を築ける大技術者もあり、そうした建造物はえてしてその時点の技術レベルを上回っています。

大商人



大商人は様々な効果をもたらしますが、その多くはゴールド、交易路、都市国家に関係しています。

大科学者



大科学者は様々な効果をもたらしますが、技術ブーストをもたすものや科学の進歩を加速させるものが多くを占めています。ただし、こうした技術ブーストが通常のゲームプレイでもたらされたブーストと合算されることはありません。例えば、大科学者のブーストによって技術のコストを50%にし、さらに通常のゲームプレイによって得たブーストで0にすることはできないのです。

偉人を移動させる

偉人は他のユニットと同様に移動できます。彼らは非戦闘ユニットなので、その他の非戦闘ユニット（労働者や開拓者）と同じタイルに留まることはできませんが、軍事ユニットと同じタイルに留まることは可能です。敵ユニットが偉人のいるタイルに入った場合、その偉人は自動的に所有者の領土に送り返されます（敵が偉人を自分のものにするにはできません）。

ゴールド

ゴールドはいわば文明の血液です。「お金で愛は買えない」は真実かもしれませんが、少なくとも核ミサイルを搭載した潜水艦を買うことができます。

ゴールドを得るには

ゴールドは様々な要素によってもたらされます。基本的には都市の周辺のタイルを開発することで手に入りますが、それ以外の方法も存在します。

地形の種類

これらのタイルで市民を働かせるとゴールドがもたらされます。

- ・沿岸タイル
- ・ある種の自然遺産
- ・オアシス

施設

いくつかの施設はゴールドをもたらします。

- ・キャンプ
- ・プランテーション
- ・シーサイドリゾート

交易施設

交易施設は交易路沿いの都市に築かれ、交易施設を所有する都市と元の都市にゴールドをもたらします。

区域と建造物

多くの区域や建造物は都市のゴールド産出量を増加させます。特に商業ハブとその建造物は高い効果を発揮します。

遺産

ファロス灯台やビッグ・ベンのような遺産は、都市のゴールド産出量を増加させます。

交易路

交易路を築くと都市のゴールド産出量が増加します。港や商業ハブのある都市では、その効果がさらに大きくなります。

蛮族の野営地

蛮族の野営地を滅ぼすとゴールドが手に入ります。

原住民の集落

原住民の集落の中には、探索時にゴールドを差し出してくれるところもあります。

都市国家

友好関係を築くと、都市国家のタイプ (詳細については「都市国家」セクションをご覧ください) によってはゴールドをもらえます。

敵の施設を略奪

敵が所有する施設や区域を略奪すると、場所によってはいくらかのゴールドが手に入ります。

外交

他の文明と交渉してゴールドを手に入れることも可能です。これには一括で全額を受け取る方法と、数ターンに分けて受け取る方法があります。

ゴールドの消費

ゴールドを獲得する方法は数多くありますが、ゴールドを消費する理由もまた多く存在します。

ユニットと建造物の維持

ユニットや建造物には「維持費」が定められており、毎ターン支払いが行われます。維持費の額については、各ユニットや建造物の説明を参照してください (維持費はゲームスピードによって変化します)。

タイルの購入

タイルを購入することで、文明の領土を拡張できます。都市画面で「タイルを購入」をクリックすると、購入可能なタイルが表示されます。タイルを選んで必要なゴールドを支払うと、そのタイルを購入できます。区域を配置する場所を選ぶ際にも、タイル購入オプションが表示されます。

ユニット、建造物、遺産の購入

ゴールドを使うことによって都市でユニットや建造物を購入できます。購入したユニットや建造物は即座に完成し、代金が資産から差し引かれます。

時代遅れになったユニットをアップグレードする

時代が進むと、新しい技術によってそれまでよりも強力な軍事ユニットを生産できるようになります。この時、古くなったユニットをアップグレードして、より新しく強力なユニットへ生まれ変わらせることができます (例えば、「弓術」技術を獲得すると、所有している投石兵を弓兵にアップグレードすることが可能になります)。ただし、このアップグレードにはゴールドが必要です。ユニットが強力であればあるほどコストも上昇します。

アップグレードを行うには、そのユニットが自文明の領土内にいる必要があります。アップグレードが可能な状態になると、アクションリストに「アップグレード」ボタンが表示されます。

外交

他の文明との外交では、資源の交換や和平交渉など、様々な理由でゴールドをやり取りできます。ゴールドは交渉材料として非常に重要です。ゴールドの支払い方法には一括と分割があります。

一括

全額を一度にまとめて渡す(または受け取る)やり方です。

分割

幾つかのターン(通常は30ターン)に分けてゴールドをやり取りすることも可能です。この場合は、例えば1ターンにつき5ゴールドを30ターンかけて支払う、といった形になります。ただし、交渉の当事国同士が戦争状態になると、こうした合意はすべて破棄されます。

都市の喪失

他の文明や都市国家によって都市を占領されると、いくらかのゴールド(と都市)を奪われます。

破産

資産が底を突き、財政赤字の状態になると、ゴールド-10につき設備-1のペナルティが課せられます。また、ゴールドが-10になった時点でユニット1つが自動的に解体され、ゴールドが-20になった時点でユニット2つが解体されるといった具合に、赤字幅の増加にともなってユニットが解体されていきます。

設備

「設備」は幸福度にとっての通貨のようなもので、この値が高いほど市民の満足度も高くなります。また、設備値が高いほど人口が増え、産出量も向上します。当然ながら幸福度の低い都市は成長が滞り、産出量にも悪影響が生じます。

「設備」値は都市ごとに決まるので、人口の増加にあわせて「設備」値も高めていく必要があります。

「設備」値を上昇させる要素

高級資源: 高級資源1つには「設備」値を4高める(ただし1つの都市に割り振られるのは1ポイントのみ)効果があり、「設備」を必要としている最大で4つの都市の値を高められます。施設が築かれて(例えば、香辛料のタイルにプランテーションが築かれて)高級資源を利用可能になると、「設備」値が自動的に各都市に割り振られます。

総合娯楽施設: 総合娯楽施設区域に最初に築かれる建造物(アリーナ)はその都市に「設備」を供給し、次に築かれる2つの建造物(動物園とスタジアム)は6タイル以内にあるすべての都心に「設備」をもらします。また、2つの遺産(コロッセオとマラカナン・スタジアム)は、自文明の全都市に「設備」をもたらします。

宗教: 宗教の信仰の中には「設備」値を上昇させるものがあります。

社会制度: ある種の政策は「設備」値にプラスの影響を与えます。

「設備」値を低下させる要素

戦争による疲労: 戦争を繰り返すと(特にゲーム後半の時代)、「戦争による疲労」が発生します。

この影響はユニットを失うとさらに大きくなります。

破産: そのターンに消費されるべき額のゴールドを所持していない場合、すべての都市の「設備」値が低下します(加えて、軍事ユニットが解体されます)。

遺産

遺産とは、驚くべき建造物、発明、概念などの総称です。これらは時を越えて後世に受け継がれ、世界の様相を大きく変えます。遺産の作成には時間と労力を要しますが、完成すると自文明に多くの恩恵をもたらします。

遺産の作成

遺産は唯一無二の存在であり、1回のゲーム中で同じ遺産を幾つも作ることはできません。例えば、ある文明がファロス灯台を築いた場合、他の文明はファロス灯台を築けなくなります。

遺産の効果は絶大ですが、作成には多額の費用がかかります。

遺産の効果

遺産の効果は様々です。都市の生産力を上昇させるもの、技術を無償でもたらすもの、労働者の労働力を増加させるもの、ゴールドを増加させるものなどがあります。

遺産の詳細についてはシヴィロペディアの「遺産」セクションをご覧ください。

遺産の奪取

他文明の都市を占領すると、その都市にある遺産もすべて手に入ります。

プロジェクト

遺産に似た効果を持つ特殊な建造物で、他の建造物とは異なる特別な機能を発揮します。プロジェクトには「マンハッタン計画」のように1つの文明につき1回しか作成できないものと、「キャンパス研究助成金」のよ

うに何度でも作成できるものがあります。

遺産は完成と同時に様々なボーナスをもたらしてくれますが、プロジェクトはそれとは異なり、特定の機能やユニットを解除したり(例えば、核兵器を生み出す能力などもこれに含まれます)、勝利を獲得するための必要条件になったりします。詳細については「文化と科学による勝利」セクションをご覧ください。

なお、他の生産物と異なり、プロジェクトはゴールドを使って購入したり完成を速めたりすることができません。

外交

『シヴィライゼーションVI』において外交は非常に重要です。世界は広く、そこには様々な思惑を持つ指導者に率いられている文明が存在します。指導者の中には正直者もいれば嘘つきもいますし、戦争を好む者もいれば平和を愛する者もいます。共通しているのは、全員が勝利を求めているということです。

同志を得る、敵を孤立させるなど、外交を駆使すれば多くのことを成し遂げられます。攻撃協定や防衛協定を結ぶこともできますし、協力して研究を行うことで技術発展を促進することも可能です。また、自分にとって不利な戦争を終わらせ、意志の弱い相手にハッタリを効かせ、弱い相手を食べ物にすることもできます。

世界は広大で過酷です。出遭った者を片っ端から攻撃しては生き残ることすらままなりません。時には戦いより話し合いを選ぶべきなのです。

外交可能な相手

外交関係を構築すると、他の文明と交流できるようになります。外交関係は、自文明の都市やユニットが他文明の都市やユニットと遭遇すると、自動的に構築されます(外交関係の構築もまた世界を探索する大きな動機になるでしょう)。

外交関係を構築した後は、自分から交渉を持ちかけられるようになるだけでなく、相手の文明から交渉を持ちかけられることもあります。

外交の開始

他文明と遭遇した後は、画面上部中央にある指導者の肖像画をクリックすることで外交を行えます。クリックするとその指導者が画面に現れ、外交的な選択肢、こちらとの現在の関係、外交的視野レベル、アジェンダ、ゴシップなどが表示されます。違う指導者と交渉したい場合は、外交画面の左にある指導者の肖像画をクリックします。

都市国家と交渉したい場合は、画面右上にある都市国家メニューボタンをクリックして、これまでに遭遇した都市国家のリストを表示します。

他文明との外交

他文明との外交画面に移動すると、現在の関係にもとづいた様々な外交的選択肢が表示されます。



宣戦布告 (奇襲戦争)

このボタンをクリックすると、警告なしに宣戦を布告できます。この選択肢は他の文明がこちらに対して抱く印象に非常に悪い影響を与えます(好戦性スコアが上昇)。

宣戦布告 (正式な戦争)

このボタンをクリックすると、正式な形で宣戦布告を行います。そのためには、まず相手に対して非難声明を出しておく必要があります。この方法であれば、好戦性スコアの上昇をある程度抑えられます。同盟国を守るため、あるいは国内に異教を広めようとしている文明を退けるためなど、正当な理由がある場合も好戦性スコアは上昇しません。

和平交渉

他文明と戦争状態にある場合は、和平について話し合うことができます。

取引

他の文明と取引を行えます。このボタンをクリックすると取引画面になり、交換や要求、贈り物などを選択できます。

非難声明

他の文明に対して腹を立てている場合や、正式な戦争に向けて準備を進めている場合は、このボタンをクリックすることで非難声明を出せます。

使節を派遣

このボタンをクリックすると、他の文明に使節を派遣し、外交的視野 (アクセスレベル) を高められます。

友好関係を宣言

このボタンをクリックすると、友好宣言への同意を相手に求めることができます。相手が承諾した場合は、お互いの関係が向上し、同盟締結に向けても一歩前進します。また、良い関係を築いている相手とは、外交の際により良い条件で交渉することが可能です。

同盟を提案

このボタンをクリックすると、同盟の締結を提案できます。同盟が締結されると、「防衛協定を提案」と「共同戦争を提案」が解除されます。

防衛協定を提案

このボタンをクリックすると、防衛協定の締結を提案できます。防衛協定締結後にどちらかが攻撃されると、もう一方も攻撃国に対して自動的に宣戦を布告します。この協定を結ぶには、両者が同盟関係にある必要があります。

共同戦争を提案

このボタンをクリックすると、共同戦争を提案できます。相手が承諾すると、両国は共通の敵に対して宣戦を布告します。この協定を結ぶには、両国が同盟関係にある必要があります。

議論

このボタンをクリックすると、他の指導者との意見の相違について話し合いを行えます。話し合える議題は以下のとおりです。

- ・スパイ活動の停止を要請する。
- ・改宗を強要しないよう要請する。
- ・こちらの領土の遺物を発掘しないよう要請する。
- ・こちらの領土の近くに都市を建設しないように要請する。

終了

このボタンをクリックすると、外交画面を終了します。

取引画面

取引画面では物や条約などを提示して取引を行えます。ただし、特定の技術や社会制度を持っていないと選べないオプションも多くあります。リストには取引可能なものだけが表示されます。マウスカーソルをラインに重ねると、詳しい情報が表示されます。



取引画面は左右に分かれており、自分の取引項目が左側に、相手の取引項目が右側に表示されます。

自分の側にある取引項目をクリックすると、相手にそれを提示できます。反対に、相手側の取引項目をクリックすると、相手にそれを要求できます。例えば、自分の項目から「国境開放」（相手のユニットがこちらの領土に入ることを許可する）を選び、その見返りとして相手にも「国境開放」（こちらのユニットが相手の領土に入ることを許可する）を求めることなどが可能です。

取引が平等である必要はありません。例えば、相手に「国境開放」を求め、こちらからはゴールドを差し出す（あるいは何も差し出さない）ことも可能です。相手が条件に同意すると、「取引を承諾」という緑のボタンが表示されます。相手が同意しなかった場合、「より対等な条件にする」をクリックすることで、何を求めているのか相手の指導者に尋ねることができます（なお、こちらがどんなに良い条件を提示しても、特定の項目については絶対に譲ろうとしない場合もあります）。

他の指導者から取り引きを持ちかけられることもあります。その場合の選択肢は、取引に同意する、反対にこちらから提案する、取り引きを拒否する、の3つです。

「やめておく」をクリックすると、取引画面を終了します。

国境の開放

ゲーム開始時は、全ての文明の国境が開放された状態にあります。しかし、「古代の帝国」(社会制度)を獲得すると国境は閉ざされ、他文明との間で「国境開放」をするか否かを選択できるようになります(都市国家との間にはこの選択肢はありません)。「国境開放」に同意すれば、他文明のユニットが領土に進入しても戦争状態にはなりません。双方が同意している場合は、お互いのユニットが相手の領土を自由に移動できるようになります。ただし、「国境開放」に双方が同意する必要はなく、一方だけが開放するというケースもあり得ます。

「国境開放」の有効期間は30ターンです。その後は再び交渉して期間を延長するか、開放を終了することになります。国境開放を終了した場合は、相手の領土にいる全ユニットが自動的に国外へ出されます。

防衛協定

「戦時動員」社会制度を獲得すると、「防衛協定」を提案できるようになります。防衛協定には相互の同意が不可欠です。締結国の一方が攻撃されると、もう一方も自動的に攻撃国に宣戦を布告しますが、それ以外の相手と戦う義務はありません。

防衛協定の有効期間は30ターンです。その後は再び交渉しない限り協定終了となります。また、防衛協定の当事国が誰かに宣戦を布告すると防衛協定は無効になります。

研究協定

「科学理論」技術を獲得すると、同じく「科学理論」技術を所有する他の文明との間で「研究協定」を結べます。研究協定はお互いがゴールドを費やすことで実行され(ゴールドが足りない場合は実行できません)、協定が続いている間は双方に研究ボーナスがもたらされます。

研究協定の有効期間は30ターンです。その後も協定を継続させるには、協定を結び直す(追加のゴールドを支払う)必要があります。

都市の取引

都市もまた取引の材料となります。しかし、よほど切羽詰まった理由やメリットがない限り、都市が取引の対象にされることはないでしょう。また、首都は取引の材料にできません。

取引で失った都市を取引によって取り戻すことも可能です。

他のプレイヤー

取引の相手に対し、お互いが知っている別の文明に対して何らかのアクション(宣戦布告を含む)を起こすよう要請することもできます。

資源

戦略資源や高級資源を取引することもできます。これにより、取引の有効期間中(30ターン)は特定の資源の恩恵を享受できるようになります。

都市国家との交渉

都市国家との交渉は他文明との交渉より選択肢が少ないので、比較的単純です。可能な行動は、都市国家に代表団を送る、軍隊を徴集する(宗主国の場合)、宣戦を布告する、和平を結ぶなどです。また、都市国家からは時々クエストを依頼されます。詳細については「都市国家」セクションをご覧ください。

宣戦布告

外交パネルや都市国家パネルからは都市国家や他の文明に宣戦を布告できます。相手のユニットを直接攻撃した場合や、国境を開放していない文明の領土にユニットを進入させた場合も、宣戦を布告したものとみなされます。

もちろん、自分が他国からこうした行動を取られることもあります。

好戦性

軽々しく戦争を繰り返していると、他の文明から好戦的な国と見られるようになります。

和平交渉

戦争状態にある場合は、外交パネルで和平交渉を行えます。相手に提案を拒絶された場合は戦争が継続されます。

都市国家については、交渉抜きで和睦か拒絶かが決定されます。

相手が他の文明で交渉の意思を持っている場合は、和平の条件を提示できます。和平交渉の材料となるのはゴールド、条約、都市、資源などです。双方が何を提示するかは、その時の状況によります。

相手から和平交渉を持ちかけられることもあります。その場合、受け入れるか否かは、相手が提示する条件を見てから判断すると良いでしょう。

注意: 戦争開始から10ターンの間は和平交渉を行えません。また、いったん和平が成立すると、それから10ターンの間は相手国に再び宣戦を布告することができなくなります。

勝利と敗北

『シヴィライゼーションVI』には勝利を収めるための道が4つあります。科学力を高めて誰よりも先に火星に入植する道、文化力を高めて他の文明を圧倒する道、自文明の宗教を広めて宗教的覇権を確立する道、そして(おそらく最も人気のある)軍事力によって他の全文明を打倒して勝利をもぎ取る道です。どの道を選ぶにせよ、勝利条件を最初に満たした文明がゲームの勝者となります。

自分の文明を発展させることはもちろん大切ですが、他の文明がどれだけ勝利に近づいているかを知ることも重要です。最後の敵首都を陥落させれば勝ちというところまで迫っておきながら、相手が宇宙船を完成させて「科学による勝利」を達成しようものなら、悔やんでも悔やみきれません。



都市国家と勝利

都市国家がゲームの勝者になることはありません。勝者になれるのは主要な文明だけです。

たとえ首都を奪われても、他の都市が残っていれば、文化、科学、宗教による勝利を獲得可能です。この状態から「制覇による勝利」を目指すなら、奪われた首都を奪還する必要があります。自分の首都を維持している限り、他の文明が「制覇による勝利」を手にすることはありません。

敗北の条件

『シヴィライゼーションVI』の敗北には3つの種類があります。

最後の都市を失う

相手が他の文明であれ、怒れる都市国家であれ、全ての都市を失った文明はその時点で敗北が決定します。これは非常に情けない負け方ですが、人類の長い歴史の中ではそのようにして敗れ、忘れ去られた文明が実際に数多く存在するので、落ち込むことはありません。

他の文明が勝利する

自分以外の文明が以下の勝利条件を満たすとゲームオーバーになります。仮に勝利まであと一步のところまで来ていたとしても、実際に勝者となれるのは最初に勝利条件を満たした者だけなのです。

2050年に到達する

2050年がやって来ても以下の勝利条件を誰も満たしていなかった場合、ゲームは自動的に終了し、その時点で最も獲得スコアの高い文明が勝者となります(後述)。

勝利の条件

『シヴィライゼーションVI』には勝利を収めるための道が幾つかあります。

制覇による勝利

自分の首都を維持したまま他の全ての文明の首都を占領すると勝利が確定します。

たとえ首都を奪われても、他の都市が残っていれば、文化、科学、宗教による勝利を獲得可能です。この状態から「制覇による勝利」を目指すなら、奪われた首都を奪還する必要があります。自分の首都を維持している限り、他の文明が「制覇による勝利」を手にすることはありません。

首都の破壊

首都を占領することはできますが、破壊はできません。核兵器を投下して人口を1まで減らしても、完全に破壊することはできないのです(ただし、敵の全都市を占領または破壊して、その存在を地上から抹殺することは可能です)。

現在の首都と最初の首都

ゲーム開始当初の首都を奪われた場合は、他の都市が自動的に暫定的な首都となります。暫定的な首都の機能は本来の首都と同ですが、敵によって破壊される可能性がありますし、本来の首都を奪回しない限りは「制覇による勝利」を手にするすることもできません。

本来の首都を奪還すると、そこが再び自文明の首都となります。

科学による勝利

最初に火星に人植したプレイヤーは、「科学による勝利」を手に入れます。宇宙開発競争が始まり、誰かが人工衛星を打ち上げたら、そのプレイヤーは「科学による勝利」を目指していると考えて間違いないでしょう。「科学の勝利」には幾つかの段階があり、それを1つ達成するごとにボーナスがもたらされます。

「科学の勝利」を達成するための段階は以下のとおりです。

人工衛星を打ち上げる

人類が1957年にスプートニクの打ち上げに成功したように、プレイヤーも「ロケット工学」を研究して宇宙船基地を建設することにより、人工衛星を打ち上げられるようになります。「人工衛星の打ち上げ」プロジェクトが完成すると、実際に衛星が打ち上げられ、そのボーナスとして全世界から未踏の領域が消失します。

人間を月に降り立たせる

1969年に達成されたアポロ11号による月面着陸同様、プレイヤーも人間を月に降り立たせることができます。このプロジェクトは「人工衛星」技術を獲得した後、宇宙船基地のある都市で実行可能になります。「月面着陸船の打ち上げ」プロジェクトを選択するとミッションが開始され、実際にロケットが打ち上げられると大量の文化力がボーナスとしてもたらされます。

火星にコロニーを建設する

現実ではまだSFの世界の話かもしれませんが、このゲームでは火星に人類を送り込む最初の文明になるチャンスがあります。「ロボット工学」、「核融合」、「ナノテクノロジー」の技術を獲得すると、宇宙船基地のある都市で「火星入植用原子炉モジュール」、「火星入植用水耕モジュール」、「火星入植用居住モジュール」プロジェクトを開始できるようになります(宇宙船基地を複数所有している場合は、複数のプロジェクトを並行して行うことも可能です)。

全てのモジュールの打ち上げに成功すれば、「科学による勝利」を達成です！

文化による勝利

自文の文明を世界の文化の中心にすることを望むのであれば、これが目指すべき道です。国外からの観光客の数が自分以外の各文明の国内観光客数を上回ると、「文化による勝利」が達成されます。

観光客と国内観光客

観光客とは、他の文明から訪れる人々のことです。他の文明を訪れず、自国内のみを旅行する国内観光客も存在します。

観光力を高める

観光客を呼び寄せる方法は幾つもあります。

- ・交易路
- ・ゲーム後半に登場する政府
- ・国境の開放
- ・自国内に存在する傑作や遺物
- ・聖地や遺物は同じ宗教を信じる観光客を呼び寄せます。ただし文明が「啓蒙思想」(社会制度)を獲得すると、聖地や遺物の観光力は低下します
- ・国立公園(アピールが高いほど観光力も上昇)
- ・自国内に保管されている秘宝

観光力をブーストする要素

- 「印刷」技術を獲得すると、傑作（書物）がもたらす観光力が2倍になります。「衛星放送」政策を採用すると、傑作（音楽）がもたらす観光力が3倍になります。
- 「コンピューター」技術を獲得すると、あらゆる要素が生み出す観光力が2倍になります。
- 「博物館」からは文化力ボーナスを得ることができます。

宗教による勝利

『シヴィライゼーションVI』において「宗教による勝利」を獲得するには、自分の宗教をあらゆる文明の主流宗教にする必要があります。プレイヤーが信仰している宗教は、近隣の文明に少しずつ伝播していきますが、「宗教による勝利」を目指すのであれば、伝道師と使徒と審問官を活用する必要があります。

これらの宗教ユニットを巧みに使い、信仰力を貯めることで、「宗教による勝利」を目指しましょう！

時の終わり

誰も勝利を獲得しないまま時間が過ぎていくと、ゲームは2050年の末に自動的に終了します。そして残っている文明のスコアが全て計算され、勝者が決定されます。その後もゲームを続けることはできますが、もはや勝利はゲームの目的ではなくなります。

スコア

『シヴィライゼーションVI』では、いずれかのプレイヤーが特定の勝利条件を満たすことでゲーム終了となることがほとんどです。しかし、勝利条件を誰も満たすことができないまま2050年が終了した場合は、その時点で残っている文明の「スコア」によって勝者が決定されます。

2050年より前に勝者が決定した場合も、スコアは「殿堂」画面における各プレイヤーの順位を決めるために使用されます。

脱落

途中でゲームから脱落した場合、スコアは0となります。

勝利までの時間

2050年よりも前に勝利を獲得すると、スコアにボーナスが付きます。勝利までにかかった時間が短いほど、ボーナスは大きくなります。

マップのサイズとゲームの難易度

マップのサイズは、タイル、都市の数、人口によって獲得するスコアに影響します。ゲームの難易度が高ければ高いほど、あらゆるスコアが大きくなります（したがって、最も簡単な難易度で圧倒的な勝利を収めるより、最も難しい難易度でギリギリの勝利を収める方がスコアは高くなるでしょう）。

現在のスコア

外交パネルを見ると全員の現在のスコアがわかります。また、自分のスコアにマウスカーソルを重ねると、スコアの内訳を知ることができます。



スコアは増える一方ではありません。例えば、遺産を作成すればスコアは増えますが、その遺産がある都市を奪われた場合、遺産のスコアは奪った文明のものになります。



第3章

高度なルール

航空戦

20世紀初頭に偵察目的で使用されて以来、航空機は世界中の軍隊にとって欠かせない存在となりました。20世紀後半には戦略爆撃も可能なまでに進化した。以来、航空機は空の覇者としての地位を確立しています。

『シヴィライゼーションVI』においても、航空ユニットは勝利を目指すための大きな力となります。



航空ユニット

『シヴィライゼーションVI』の航空ユニットには、支援偵察機、戦闘機、戦略爆撃機の3種類が存在します。これらは必要な技術を獲得した後、飛行場のある都市で生産可能になります。

支援偵察

近代が幕を開けると、「航空技術」の研究によって観測気球が実用化されます。観測気球は視界と砲兵の射程を広げ、気球と同じタイルや隣接するタイルに配置されている砲兵ユニットは射程+1のボーナスを得ます。「安全な」場所から攻撃する能力を観測気球に持たせたい。これは攻撃側と防御側、双方に共通した願望です。それを形にしたのが後に登場する戦闘機や爆撃機です。なお、観測気球を破壊するには、近接戦闘や航空機による攻撃を行うしかありません。

戦闘機

戦闘機とジェット戦闘機は敵攻撃機を迎え撃ち、空中戦を行えます。

戦略爆撃機

爆撃機とジェット爆撃機は敵機との空中戦は行わず、爆撃によって地上のターゲットを破壊します。

空軍基地

航空ユニットは陸上ユニットや海洋ユニットのような形ではマップ上を移動しません。航空ユニットは「基地」に配置する必要があります。都心には航空ユニット1つを収容できますが、飛行場、滑走路、空母などを建設して収容スロットを増やすことも可能です。飛行場の最大スロット数は8、滑走路は6です。空母は最初2スロットですが、レベルアップによって数を増やせます。

戦闘能力

あらゆる航空ユニットは、戦闘力、長距離戦闘力、砲撃戦闘力のうち2つを持ちます。

戦闘力

航空機同士で戦う場合の戦闘力です。「空中戦」の能力と考えれば良いでしょう。

長距離戦闘力

航空ユニットから陸上ユニットや区域を攻撃する際の戦闘力です。いわば「地上掃射」の能力と考えれば良いでしょう。陸上の長距離攻撃ユニットと同じく、区域を攻撃する際にはマイナス修正が付きます。

砲撃戦闘力

航空ユニットから陸上ユニットや区域を攻撃する際の戦闘力です。いわば「絨毯爆撃」の能力と考えれば良いでしょう。陸上の砲撃ユニットと同じく、地上ユニットを攻撃する際にはマイナス修正が付きます。

哨戒

戦闘機は基地から到達可能な範囲内で哨戒行動を行えます。哨戒任務についての戦闘機は、有効迎撃範囲（全方向に1マイル）を周回飛行します。これにより、敵味方いずれにもこの戦闘機が哨戒状態にあることがわかります。

哨戒状態は「守りを固める」状態と同じように、他の命令を与えるかそのユニットが撃破されない限り継続されます。

哨戒中も戦闘機は、敵航空ユニットの迎撃や敵からの攻撃に対する防御を続けます。

自分のターン中であれば、いつでも戦闘機を基地に戻して回復させることができます。基地に収容されている戦闘機は、敵航空ユニットを迎撃できません。

都心、飛行場、滑走路、空母のいずれかに収容され、戦闘に一切参加しなかった場合に限り、航空ユニットはターンの終わりに回復します。回復速度は飛行場にいる場合が最も速く、滑走路や空母では回復速度が鈍ります。回復速度はレベルアップや政策によっても向上させることができます。

空爆

爆撃機は哨戒を行えません。かわりに爆撃機は味方の基地を拠点とし、そこから爆撃に出撃します。

爆撃機は戦闘機と違って空中戦を行えず、常にターゲットまで一直線に飛行して攻撃を行います。ただし、ターゲットが対空ユニットや戦闘機によって守られていた場合、爆撃機はまず攻撃の前にこうしたユニットによる迎撃を生き延びる必要があります。迎撃が終わり、ダメージが適用された後、はじめて爆撃機はターゲットタイルに存在するユニットや区域を爆撃できるのです。

爆撃機は区域の建造物や都市の施設を「略奪」できます。ただし、陸上ユニットによる略奪と異なり、これによって何か報酬を得ることはありません。航空ユニットによる略奪を行うには、その航空ユニットの体力が50%以上残っている必要があります。

迎撃

戦闘機とジェット戦闘機は敵の攻撃を「迎撃」するよう設定できます(対空砲や自走式地对空ミサイルは特に命令しなくても自動的に迎撃を行います)。航空ユニットが敵ユニットの迎撃範囲にあるターゲットを攻撃しようとした場合は、まず迎撃が行われ、ダメージが適用されます。攻撃側が迎撃によって撃破されなかった場合、はじめてターゲットへの攻撃が実行されます。

1つのユニットが1ターンに行える迎撃は1回だけです。したがって、複数の航空ユニットによる攻撃が予想される場合は、ターゲットの周辺に複数の戦闘機や対空ユニットを配置しておくことが望まれます。

大量破壊兵器

大量破壊兵器(核分裂兵器または核融合兵器)は「使い切り」型の兵器です。ターゲットに対して使用した後は、結果がどうあれ、消えてなくなります。

核兵器

核兵器は極めて強力です。その爆発はあらゆる物を吹き飛ばし、陸と海を汚染します。核兵器には世界を荒廃させかねないので、あくまでも最後の手段として(あるいは、核兵器を保有しているのは自分だけだという確信がある場合にのみ)使うべきです。

「1発の核兵器はあなたの一日を台無しにする。」この格言をお忘れなく。

生産と使用

核兵器には核分裂兵器と核融合兵器の2種類があります。必要な技術を獲得しており、ウランを入手可能で、なおかつ「マンハッタン計画」か「アイビー計画」が完了している場合、どの都市でも核分裂兵器を生産できます。

核分裂兵器は何発でも生産できますが、生産に多額の費用が必要な上、維持にも莫大なコストがかかります。生産された核分裂兵器はプレイヤーのインベントリに追加され、運用能力を持つ全てのユニット(爆撃機、原子力潜水艦など)によって使用可能となります。例えば、敵国の沿岸に原子力潜水艦を展開させている場合には、インベントリにある核分裂兵器と同数のミサイルを発射することが可能です。

使用の影響

核兵器が起爆すると、その爆発範囲にある全てのタイルに様々な影響が生じます。爆心地のタイルで「働いて」いた市民は除去され、ユニットや施設も全て破壊されます。また、区域や建造物もすべて破壊され、修復するまで使えなくなります。さらに、爆発範囲内の全タイルは放射性降下物で汚染されます。

核分裂兵器

核分裂兵器はゲーム中で最初に使用可能になる核兵器であり、世界のパワーバランスを一瞬にして変えるだけの力を秘めています。核分裂兵器の爆発範囲は、爆心地から全方向に1タイルで、その中にいたユニットは損傷または破壊されます。遺産、施設、区域も破壊され、都市に投下された場合は人口も失われます。

長距離戦闘ユニットと同じく、核分裂兵器によって都市を完全に破壊することはできません。兵器によってどれだけの損害を与えようと、都市を完全に消し去るということとはできないのです。

上記のように、核分裂兵器は様々な方法で使用可能です。

核融合兵器

ゲーム内で次に使用可能になる核兵器が核融合兵器で、これは核分裂兵器よりもさらに強力です。爆発範囲は爆心地から全方向に1タイルで、その中にいたユニットは損傷または破壊されます。遺産、施設、区域も破壊され、都市に投下された場合は人口も失われます。

長距離戦闘ユニットと同じく、核分裂兵器によって都市を完全に破壊することはできません。兵器によってどれだけの損害を与えようと、都市を完全に消し去るということ是不可能的です。

上記のように、核融合兵器は様々な方法で使用可能です。

汚染

核攻撃が行われると、爆発範囲のタイルは全て放射性降下物によって汚染されます。汚染されたタイルでターンを終えたユニットは、1ターンにつき50ダメージを受けます。また、汚染されたタイルでは建造物や区域の修復を含むアクションが実行不可能になります。汚染期間が終了するか「浄化」が行われるまでは、そのタイルを利用することもできなくなります。

汚染されたタイルは労働者ユニットを使って「浄化」できます。タイルを浄化可能な労働者ユニットは、汚染タイルでターンを終えても受けるダメージが少なくすみます。核爆発による直接の被害を受けていない都市タイルは通常どおり機能し、産出に寄与します。

軍団と大軍団

社会制度ツリーを突き詰めていくと、技術にばかり注力しているプレイヤーにはない選択肢を得られるようになります。「ナショナリズム」を獲得し、産業時代が始まると、プレイヤーは同じ種類の軍事ユニットを統合し、1つのより強力なユニットを生み出せるようになります。同種の軍事ユニットを2つ統合すると、それは「軍団」となり、基本戦闘力に10がプラスされます。「戦時動員」を獲得した後は、同種の軍事ユニットを3つ統合して「大軍団」を編成できます(基本戦闘力+7)。

いったん軍団や大軍団を編成すると、それを個々のユニットに戻すことはできなくなります。編成時には、最もレベルと経験値の高いユニットの値が適用されるので、軍団や大軍団を編成する際は、レベルの低いユニットと高いユニットを組み合わせるのが効果的です。海洋ユニットも「艦隊」や「大艦隊」に統合することが可能です。

『シヴィライゼーション VI』のマルチプレイ

マルチプレイゲームでは、AIではなく生きているプレイヤーを相手に自分の腕前を試すことができます。マルチプレイゲームにはメインメニューからアクセスでき、LANを介して友達とプレイしたり、インターネットを介して世界中のプレイヤーとプレイしたりすることが可能です。

マルチプレイメニュー

メインメニューから「マルチプレイ」を選択するとマルチプレイゲームのオプション画面に移動します。



ローカルゲーム

「ローカルネットワーク」を選択すると、LANを介したゲームが表示されます。ブラウザに表示されているゲームを選んでクリックすると、そのゲームに参加できます。ブラウザに参加可能なゲームが表示されなかった場合や、参加したいゲームがなかった場合は、「ゲームをホストする」をクリックすると自分でゲームを立ち上げることができます。「リフレッシュ」ボタンを押すと参加可能なゲームのリストが更新されます。



ゲームをホストすることを選ぶと、マルチプレイのセットアップ画面に移動します。ここでは、指導者、マップの種類とサイズ、それにゲームスピードを選択できます。また、以前に保存したマルチプレイのデータを読み込んだり、再びプレイ可能なゲームのリストに戻ることも可能です。セットアップが完了したら、「ゲーム開始」をクリックしてください。

続いて「ステージングルーム」に移動します。ここでは各プレイヤーが選んだ指導者や準備状況を確認できます。AIが操作するプレイヤーは「AI」と名付けられ、人間が操作するプレイヤーにはそれぞれのSteam名が付けられています。



2人以上のプレイヤーが同じ文明や指導者を選択した場合は、混乱を避けるために異なるチームカラーが用いられます。これにより、複数のプレイヤーが同じ文明や指導者を選ぶことが可能になっています。

すべてのプレイヤーが「準備OK」をクリックし、ホストが「ゲームを起動」をクリックすると、ゲームが始まります。



インターネット/STEAM ゲーム

インターネットを介したマルチプレイはSteam上でホストされ、プレイヤーがゲームをインストールする際に使用した Steam アカウントが使用されます。

参加可能なゲームを見る

インターネットを介したマルチプレイでは、自分でゲームを立ち上げることも、誰かが作成したゲームに参加することもできます。自分でゲームを立ち上げる場合には、好きな設定を選べます。設定が完了すると、Steam 側でマルチプレイを希望している他のプレイヤーとの接続を試みます。



参加できるゲームが存在しない場合は、インターネットを介したゲームを検索したり、自分でゲームを立ち上げたりすることができます。やり方はLAN ゲームの場合と同じです。

フレンドリスト

自分でマルチプレイゲームをホストする場合には、Steamフレンドリストが表示されます。ステージングルームでは、ドロップダウンリストからフレンドを選択し、自分がホストするゲームに直接招待できます。招待すると、Steamを介してそのフレンドに通知が送られます。



チャット

セットアップ中やゲームプレイ中には他のプレイヤーとチャットできます。ステージングルームでは、画面下にあるチャットウィンドウを使うことで、プレイヤー全員にメッセージを送れます。

ゲーム中は、全てのプレイヤーにメッセージを送ることはもちろん、特定のプレイヤーにプライベートなメッセージを送って取引や同盟について話し合うことができます。ゲーム中は画面右端にある「チャットを開く」をクリックするとチャットパネルが開きます。チャットが終わったら「チャットを閉じる」をクリックします。



Steam®のオーバーレイ機能を利用すれば、VOIPによる音声チャットも行えます。この方法を使うと、マイクを用いて他のプレイヤーと直に話ができます。

ゲームのホスト、セーブ、ロード

自分でゲームをホストする場合、ゲームの進行状況をセーブして、後でそのデータをロードすることもできます。プレイに1日以上かかる場合には、この機能が大きいに役立つでしょう。マルチプレイのセットアップ画面で「ロード」をクリックすると、これまでにセーブしたゲームのリストが表示されます。



マルチプレイ中に何らかの理由で接続が遮断された場合には、システムが自動的に再接続を試みます。ホストがゲームから離脱した場合、ホストの権限は別のプレイヤーに移行します。

MODS

『シヴィライゼーションVI』は開発段階からMOD製作のことを考慮しており、『シヴィライゼーション』シリーズ史上最もMODを作りやすいように設計されています。自分でMODを作ることに興味がなくても、他のプレイヤーが作成したMODを簡単にダウンロードしてインストールできるようになっています。

メインメニューから「MOD」を選択するとMOD画面に移動します(途中、使用許諾契約への同意を求められます)。ここではインストール済みのMODを選択してゲームを開始したり、利用可能な新しいMODを閲覧したりできます。



閲覧、ダウンロード、評価

「MODをブラウズ」をクリックすると、MODブラウザが開きます。すると既にインストールしてあるMODの一覧が表示され、どのMODがアクティブになっているかを確認できます。「有効」ボタンをクリックすると、ダウンロードしたMODの有効/無効を変更できます。同時に幾つかのMODをアクティブにすることも可能です。



「ワークショップをブラウズ」をクリックするとSteamのウィンドウが開きます。ここではカテゴリー、キーワード、アップロード日時、ダウンロード数、プレイヤーランキングなどでフィルターをかけ、利用可能なMODをチェックできます。



MODを選択すると、さらに詳しい情報やスクリーンショットを見たり、ダウンロードを行ったりすることができます。MODのダウンロードは無料で、個人データを公開することなく行えます。

MODをプレイした後は、MODのページにある「Like」ボタンをクリックすることで評価を行い、他のプレイヤーにその良さを伝えることができます。MODの評価は匿名で行われ、アカウント情報などを要求されることはありません。

XML

MODの作成はテキストエディターさえあれば誰でも行えます。ゲームのXMLファイルにはナポレオンの取引メッセージから弓兵ユニットの1ターンあたりの移動距離まで、ありとあらゆるデータが含まれています。XMLファイルのデータはテキストエディターを使うことで簡単に更新でき、戦士が与えるダメージ量の変更から新しい文明や指導者の作成まで、幅広いカスタマイズが可能になっています。

MODBUDDYとワールドビルダー

発売からそれほど経たないうちに、ModBuddyと『シヴィライゼーション VI』公式MOD作成ツールであるワールドビルダーをダウンロードできるようになります。こうしたツールを使うことでオリジナルのマップやシナリオを作ったり、AIの挙動を変更したりできるようになります。また、作成したMODを他のプレイヤーが楽しめるようにアップロードすることもできます。詳しい情報やアップデートについては、『シヴィライゼーション VI』公式サイトまたはSteamのゲームページをご覧ください。

ModBuddyとワールドビルダーは、Steamの「ゲーム」タブから「ツール」を選択することでダウンロードできます。

CREDITS

FIRAXIS GAMES

S I D M E I E R ' 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 Vorlíček
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

FIRAXISMANAGEMENT
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 Mikhael

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 Composer

Daniel Loui

Composers

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 Ismaier

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
Aiki Kihara
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Jookyong Hyun
Cynthia Lee
Zachary Zainuddin

**2K CHINA QUALITY
ASSURANCE**

QA Director
Zhang Xi Kun

Localization QA Manager

Du Jing

Civilization VI

Localization QA lead

Shigekazu Tsuchi

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

(1 ((((((12 ((((((((

Advisor

Alina Milosh

(1 (((((13 ((((((((

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 Mikhael

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 Composer

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 Helmtoller
Mohammad Chowdhury

Animation

Cameron Mott
Judson Morgan

Applied Cinematics

Mike O'Rourke
Jason Flynn

3D Art Assets

Gameshastra Solutions
Private Limited

テクニカルサポート

『シヴィライゼーション VI』に関する最新のヘルプやエラーメッセージに対する解決方法、my2K アカウントに関する情報、my2K プロフィールの変更については、[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com) にアクセスしてください。

VFX Powered by Fork Particle



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

Civilization VI includes the following open source elements, which are freely distributable pursuant to the MIT License, as follows:

Lua Copyright (C) 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the “Software”), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

The Software is provided “AS IS”, without warranty of any kind, express or implied, including but not limited to the warranties of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement. In no event shall the authors or copyright holders be liable for any claim, damages or other liability, whether in an action of contract, tort or otherwise, arising from, out of or in connection with the Software or the use or other dealings in the Software.

© 1991-2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier’s Civilization VI, Sid Meier’s Civilization, Civilization, Civ, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier’s Civilization VI uses Havok®. ©Copyright 1999 – 2016 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon, Crossfire, and combinations thereof are either registered trademarks or trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. in the United States and/or other countries. Microsoft, DirectX, Visual

Studio, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Lua Copyright © 1994-2016 Lua.org, PUC-Rio. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is fictional and is not intended to represent or depict an actual record of the events, persons or entities in the game's historical setting.

