

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI

BELANGRIJKE GEZONDHEIDSWAARSCHUWING: LICHTGEVOELIGE AANVALLEN.

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

INHOUDSOPGAVE

SECTIE 1: IN HET BEGIN	5
Inleiding	6
Over deze handleiding	6
De Civilopedia	7
Systeemvereisten	7
Installatie	8
Steam	9
De tutorials	11
Een spel beginnen	12
De <i>Civilization VI</i> -website	16
Een spel opslaan en laden	17
Niveau	19
Het optiescherm	20
SECTIE 2: DE BASIS	23
Inleiding	24
<i>Civilization VI</i> -beurtensysteem	24
Beschavingen en leiders	24
Adviseur	26

De interface	28
Fog of War	32
Infoschermen	34
Terrein	37
Grondstoffen	48
Eenheden	56
Acties van eenheden	61
Verplaatsen	69
Gevechten	73
Barbaren en stamdorpen	90
Steden	93
Voedsel en stadsgroei	103
Technologie	106
Cultuur	110
Bouwers en verbeteringen	113
Acties van bouwers	117
Regeringen	122
Sociale beleidsvoeringen	122
Religie	124
Stadsstaten	126
Grootse mensen	129
Goud	136
Voorzieningen	138
Wonderen	139

Diplomatatie	140
Winnen en verliezen	146
SECTIE 3: REGELS VOOR GEVORDERDEN.....	151
Luchtgevechten	152
Nucleaire wapens	155
Korpsen en legers	156
<i>Civilization VI</i> -multiplayer	157
Mods	164
ModBuddy en de World Builder	166
CREDITS.....	167
TECHNISCHE HULP.....	184
INDEX.....	185



SECTIE 1:

IN HET BEGIN

INLEIDING

Welkom bij *Sid Meier's Civilization VI*! In deze game speel je als de grootste leiders in de geschiedenis tijdens een oneindig gevecht vol oorlogen, diplomatie, technologie, cultuur en economie. Er zijn vele verschillende paden in *Civilization VI*, en ze zijn allemaal bezaaid met onzekerheden. Kun jij je volk naar een militaire, culturele, religieuze of technologische overwinning leiden, of word je verpletterd onder de strijdswagens van je vijanden en in de vergetelheid gestort als leider van een verloren volk?

Groots heerser, je volk heeft je nodig! Kun jij ze glorie bezorgen en een rijk bouwen dat de tand des tijds kan weerstaan?

Veel plezier, en succes!

OVER CIVILIZATION VI

Civilization VI is het zesde deel in een klassieke gamereeks die begon in de vroege jaren 90. Het is de langst lopende en beste wereldgeschiedenisimulator ooit, en wordt geroemd om zijn diepgaande gameplay en unieke, verslavende aard.

We hopen dat *Civilization VI* zijn voorlopers eer aan doet en nieuwe manieren biedt om de wereld te beïnvloeden: steden die zich uitbreiden over de kaart, technologische en culturele onderzoeksvertakkingen die de ware potentie van je rijk ontluiken, en concurrerende wereldleiders die hun eigen agenda volgen op basis van hun historische karakter.

OVER DEZE HANDLEIDING

In deze handleiding staat alles wat je moet weten om *Civilization VI* te kunnen spelen. De handleiding is verdeeld in drie secties: 'In het begin' (wat je nu leest); 'De basis', waarin je alles vindt wat je nodig hebt om *Civilization VI* te spelen (in ieder geval tot en met het industriële tijdperk); 'Regels voor gevorderden', waarin je alles vindt over luchtgevechten, nucleaire wapens, multiplayer en het 'modden' van scenario's, credits, technische hulp en de altijd leuke auteursrechten.

De beste manier om *Civilization VI* te leren spelen is door de tutorial te volgen, die geopend kan worden via het hoofdmenu, of door gewoon een spel te beginnen. Als iets niet duidelijk is of als je meer informatie nodig hebt, kun je deze handleiding of de *Civilopedia* in de game (zie hieronder) raadplegen. Je kunt dit prachtige handboek natuurlijk van voren naar achteren uitlezen, maar dat is niet nodig om te kunnen spelen, of zelfs om te winnen.

DE CIVILOPEDIA

De Civilopedia is een naslagwerk in de game voor *Civilization VI*. Je kunt hem openen door in de game op het ?-pictogram te klikken.

De Civilopedia is opgedeeld in vier hoofdsecties die elk vertegenwoordigd worden door een tabblad boven aan het scherm. Klik op een tabblad om de bijbehorende sectie te openen en zoek vervolgens het gewenste onderwerp in de navigatiekolom (nav) links.

De sectie 'Game Concepts' (spelconcepten) in de Civilopedia bevat een enigszins verkorte versie van deze handleiding, opgedeeld in kleinere stukken.

SYSTEEMVEREISTEN

MINIMALE SYSTEEMVEREISTEN:

Besturingssysteem: Windows 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

Processor: Intel Core i3 2,5 Ghz of AMD Phenom II 2,6 Ghz of beter

Geheugen: 4 GB RAM

Harde schijf: 12 GB of meer

DVD-ROM: Vereist voor installatie vanaf disc

Videokaart: 1 GB DirectX 11-videokaart (AMD 5570 of nVidia 450 of beter)

AANBEVOLEN SYSTEEMEISEN:

Besturingssysteem: Windows 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

Processor: Vierde generatie Intel Core i5 2,5 Ghz of AMD FX8350 4,0 Ghz of beter

Geheugen: 8 GB RAM

Harde schijf: 12 GB vrije ruimte

DVD-ROM: Vereist voor installatie vanaf disc

Videokaart: 2 GB DirectX 11-videokaart (AMD 7970 of nVidia 770 of beter)

Geluidskaart: DirectX 9.0c-compatibele geluidskaart

OVERIGE VEREISTEN:

Eerste installatie vereist een eenmalige internetverbinding voor Steam-authenticatie; vereiste software-installaties (bij de game inbegrepen) zijn de Steam-client, Microsoft Visual C++2012 en 2015 Runtime Libraries en Microsoft DirectX. Internetverbinding en acceptatie van Steam™ Ledenovereenkomst vereist voor activatie. Ga naar www.steampowered.com/ agreement voor details.

INSTALLATIE

Er zijn twee manieren om Civilization VI te installeren, afhankelijk van hoe je de game hebt aangeschaft: een fysieke installatie vanuit de doos, of een digitale installatie via Steam.

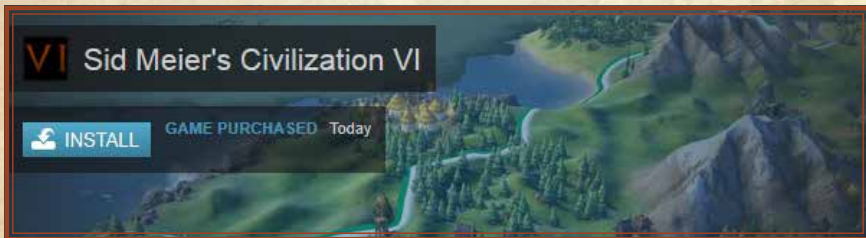
DE FYSIEKE VERSIE INSTALLEREN

Plaats de dvd-rom van Civilization VI in de dvd-romspeler als je een fysiek exemplaar hebt gekocht.

Tijdens de installatie wordt je gevraagd om in te loggen op een bestaande Steam-account waar je de game aan wilt koppelen, of om Steam te downloaden en een account aan te maken. Steam is gratis te downloaden en is vereist om te kunnen spelen. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.

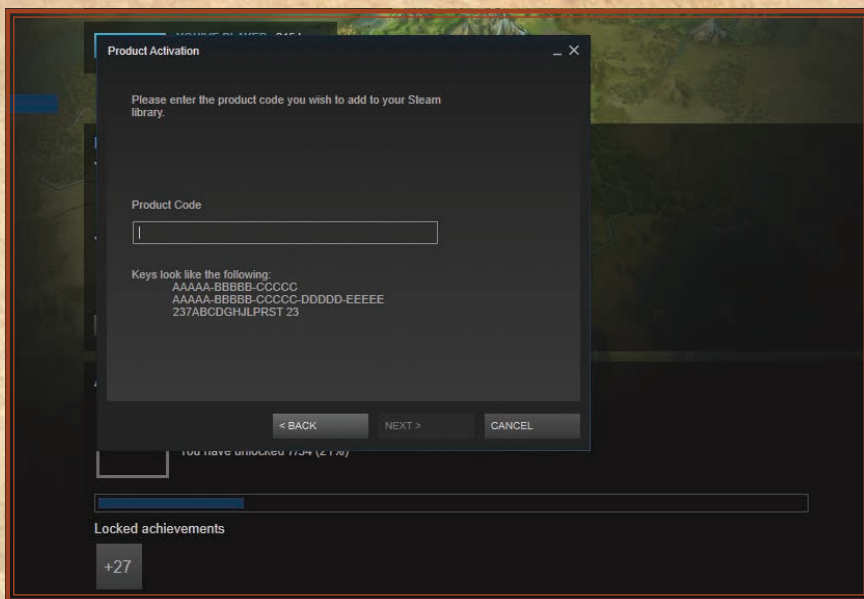
INSTALLEREN VIA STEAM

Als je de game hebt gekocht via Steam, verschijnt de game automatisch in je gameslijst. Klik op Civilization VI om naar de pagina van de game te gaan.



Klik op de knop 'Installeren' boven aan de pagina om te beginnen met installeren.

Je kunt ook een fysiek exemplaar van Civilization VI toevoegen aan je Steam-account. Ga naar de tab Games, klik op 'Product activeren op Steam' en ga akkoord met de servicevoorwaarden. Voer de productcode in en klik op 'Volgende'. Je kunt Civilization VI nu downloaden en spelen alsof je het rechtstreeks op Steam hebt gekocht.



INTERNETVERBINDING

De eerste keer dat je *Civilization VI* speelt, is een actieve internetverbinding vereist. Daarna hoeft je geen verbinding meer te hebben met het internet, tenzij je een multiplayer spel wilt spelen.

Als je de game via Steam hebt gekocht, heb je een internetverbinding nodig om de vereiste spelbestanden te downloaden.

Je hebt ook een internetverbinding nodig om officiële DLC te downloaden of verschillende mods te bekijken.

STEAM

Civilization VI maakt gebruik van Steam, een online game- en distributieplatform. Dankzij Steam gaat updaten automatisch, is het downloaden van DLC een fluitje van een cent en kun je op eenvoudige wijze meedoen met je vrienden aan multiplayer spellen.

Steam is vereist om *Civilization VI* te kunnen spelen. Een internetverbinding is alleen noodzakelijk als je de game voor de eerste keer opstart. Raadpleeg de paragraaf 'Installatie' voor meer informatie, of ga naar <http://store.steampowered.com/> als je meer wilt weten over deze service.

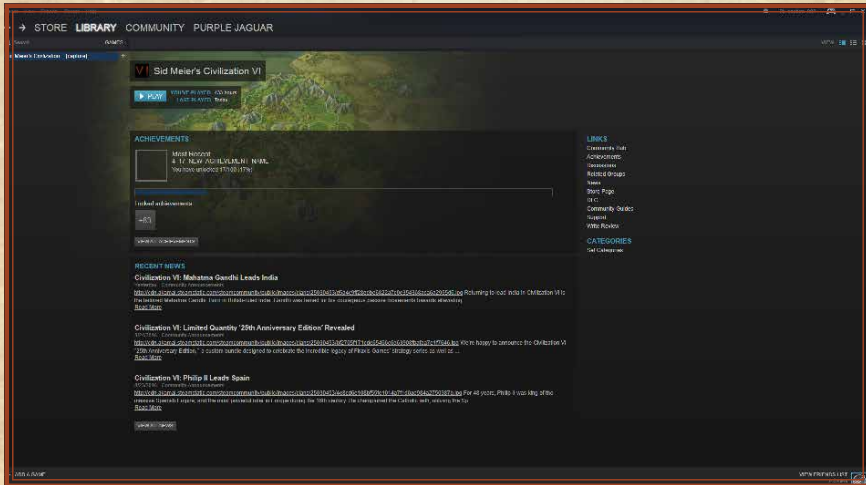
INSTALLATIE

Raadpleeg 'Installeren via Steam' hierboven voor meer informatie over het installeren van *Civilization VI* via Steam.

GAMEPAGINA

Ga in Steam naar de tab 'Games' en klik in de gameslijst op *Civilization VI* voor informatie over de game. De gamepagina van *Civilization VI* bevat informatie over de game en links naar de forums en Steam-ondersteuning (voor het geval je problemen ondervindt). Je ziet welke vrienden de game ook bezitten en welke prestaties je hebt vrijgespeeld.

Klik op de knop 'Spelen' boven aan de pagina om te beginnen.



PATCHES, UPDATES EN DLC

Steam controleert op updates en installeert gevonden patches automatisch. Je hoeft niet langer het internet af te struinen naar informatie over updates! Via Steam kun je ook officiële DLC (downloadbare content) aanschaffen. Neem regelmatig een kijkje voor de laatste informatie over de beschikbare kaarten, mods, scenario's, en nieuwe leiders om te downloaden.

OVERLAY

Door in de game op Shift+Tab te drukken, ga je naar de Steam-overlay.

PRESTATIES

Tijdens het spelen kun je prestaties vrijspelen, unieke beloningen voor het uitvoeren van bepaalde acties. Sommige prestaties zijn eenvoudig in de wacht te slepen, zoals de game uitspelen met Cleopatra. Voor andere prestaties zul je meer moeite moeten doen, bijvoorbeeld door goed te plannen of de game vaker uit te spelen. Op de gamepagina van *Civilization VI* op Steam kun je alle prestaties bekijken.

Als je offline speelt en aan de voorwaarden voor een prestatie voldoet, slaat de game de informatie op. De prestatie wordt dan ontgrendeld als je de volgende keer inlogt op Steam.

Neem regelmatig een kijkje op Steam voor meer prestaties. Sommige DLC-packs bevatten nieuwe prestaties.

DE TUTORIAL

De tutorial is een speciaal onderdeel om je te leren hoe het spel werkt. In de tutorial leer je de beginselen kennen, maar je deskundige adviseur zal tijdens het spelen van *Civilization VI* altijd tot je beschikking staan om je te helpen. In het menu 'Settings' (instellingen) kun je instellen hoe vaak je adviseur opduikt in de game.

DE TUTORIAL BEGINNEN

Start een spel (zie volgende sectie) nadat je de software hebt geïnstalleerd. Klik in het hoofdmenu op 'Tutorial'.

Het volgende menu verschijnt:



EEN SPEL BEGINNEN

Dubbelklik op de snelkoppeling van de game, navigeer naar het *Civilization VI*-toepassingsbestand of start de game via de Steam-bibliotheek nadat je hem hebt geïnstalleerd.

Nadat je de openingsanimatie hebt bekeken (of op de **SPATIEBALK** hebt gedrukt om hem over te slaan), klik je in het hoofdmenu op 'Single Player' (één speler). Klik vervolgens op 'Play Now' (nu spelen) om aan een spel met standaardwaarden te beginnen. Het spel begint dan direct.

Als je je ervaring wilt aanpassen, kun je op 'Create Game' (spel maken) klikken om het niveau, de kaartgrootte, de speelbare beschaving en meer in te stellen. Klik vervolgens op 'Start Game' (spel beginnen) om een spel te starten.

Met deze stappen kun je snel aan de gang gaan. Lees verder als je meer wilt weten over de spelopties.



HET HOOFTMENU

Het hoofdmenu verschijnt na de openingsanimatie. Je vindt er de volgende opties:

SINGLE PLAYER

Klik hierop om een spel voor één speler te spelen. (Zie hieronder.)

MULTIPLAYER

Begin een multiplayer-spel. Lees de sectie over multiplayer-spellen in 'Regels voor gevorderden' voor meer informatie.

ADDITIONAL CONTENT

Klik hierop om een 'mod' te spelen, een aangepaste *Civilization VI*-wereld die gemaakt is door het officiële Civilization VI-team en andere fans (of misschien wel door jou)!

TUTORIAL

Klik hierop om te leren hoe je moet spelen. We lopen alle aspecten van de game met je door.

BENCHMARK

Klik hierop om te zien hoe goed je hardware is.

CREDITS

Klik hierop om een lijst te zien van iedereen die verantwoordelijk is voor het maken van *Sid Meier's Civilization VI*.



HET SINGLEPLAYER-MENU

Dit scherm kan geopend worden via het hoofdmenu (zie hierboven) en bevat de volgende opties:

PLAY NOW

Klik op deze knop om een spel te spelen met de huidige instellingen. Als je de instellingen hebt veranderd tijdens een spelsessie, nemen alle nieuwe spellen die je daarna begint die instellingen over.

CREATE GAME

Met deze knop ga je naar het scherm 'Create Game' (spel maken), waar je een beschaving, niveau, kaartgrootte en meer kunt kiezen. Zie hieronder.



HET CREATE GAME-SCHERM

In dit scherm kun je je spel aanpassen aan je voorkeuren.

BESCHAVING KIEZEN

Klik op het Civilization-uitklapmenu om een leider en bijbehorende beschaving te kiezen. Het Civilization-menu geeft alle beschikbare leiders/beschavingen weer. Ook zie je hier het 'kenmerk' (speciale vaardigheid) van de leider en de unieke eenheden en gebouwen van de beschaving. Scrol door de lijst en kies de beschaving die je wilt opbouwen en beheren. Boven aan de lijst staat de knop 'Random Leader' (willekeurige leider). Klik hierop om met een willekeurige leider te spelen.

Als je een keus hebt gemaakt, kun je doorgaan naar het volgende menu om je spel verder aan te passen.

NIVEAU KIEZEN

Hiermee kun je het niveau van het spel instellen, van 'Settler' (makkelijkst), tot 'Deity' (moeilijkst). Het niveau heeft invloed op een aantal factoren, van de intelligentie van je tegenstanders tot de beloningen die je kunt vinden in de stamdorpen. Lees de sectie over 'Niveaus' op pagina 19 voor meer informatie.

SPELTEMPO KIEZEN

Hiermee bepaal je hoelang je elke beurt de tijd hebt om bepaalde taken te voltooien, zoals het bouwen van gebouwen, het onderzoeken van technologieën enzovoorts. Het niveau 'Online' is precies wat je denkt, en zorgt voor een razendsnelle game. 'Standard' is het standaardtempo, en is ideaal voor nieuwe spelers. 'Epic' en 'Marathon' verlengen de tijd die je voor vrijwel alle taken krijgt. We raden je aan om deze uit te proberen als je een paar spellen op 'Standard' hebt gespeeld.

KAARTTYPE KIEZEN

Klik hierop om een kaarttype te kiezen. Er zijn een aantal opties, waaronder de knop 'Random Map Type' (willekeurig kaarttype).

CONTINENTS

Net als thuis. Kies deze optie voor een wereld die op de aarde lijkt, met een aantal grote continenten en een paar kleinere eilanden.

FRACTAL

Deze onvoorspelbare wereld kan vele grote of kleine landmassa's bevatten.

INLAND SEA

Schept een wereld met een grote oceaan in het midden van de kaart.

ISLAND PLATES

Deze wereld bevat vele grote en middelgrote eilanden, plus een paar kleine eilanden.

PANGAEA

Deze wereld bestaat uit een enorm continent en mogelijk een paar kleinere eilanden.

SHUFFLE

Deze wereld wordt willekeurig aangemaakt voor spelers die verrast willen worden!

KAARTGROOTTE KIEZEN

Als je eenmaal een wereld hebt gekozen, kun je vervolgens kiezen hoe groot hij moet worden. Er zijn verschillende kaartgroottes. De grootte van de kaart bepaalt ook het aantal beschavingen en stadstaten dat in de game verschijnt. Beweeg je cursor over de kaartgroottes om te zien hoeveel beschavingen er in elke optie zullen verschijnen. 'Duel' is het kleinst en 'Huge' is het grootst.

INSTELLINGEN VOOR GEVORDERDEN

Het scherm 'Advanced Setup' geeft je extra opties voor het opzetten van je spel. Je kunt dit scherm openen door op de knop 'Advanced Setup' te klikken onder aan het scherm 'Create Game'.



Hier kun je het exacte aantal computergestuurde spelers, de spelsnelheid, de kaartgrootte, de overwinningsvoorwaarden en allerlei andere kleine details aanpassen. Klik op 'Start Game' als je klaar bent, of op 'Back' om terug te keren naar het instellingenscherm.

START GAME

Klik op deze knop om een spel te starten met de gekozen instellingen.

BACK

Deze knop brengt je terug naar het vorige singleplayerscherm.

RESET DEFAULTS

Hiermee herstel je alle instellingen naar de standaardwaarden.

DE CIVILIZATION VI-WEBSITE

De *Civilization*-website is een handige bron voor tips, blogs van de ontwikkelaar, interacties met de community en mods. Ga naar de website voor het laatste nieuws, updates en informatie over het Civilization VI-universum!

WWW.CIVILIZATION.COM

EEN SPEL OPSLAAN EN LADEN

Je kunt een *Civilization VI*-game op elk moment opslaan of laden.

EEN SPEL OPSLAAN

Om een spel op te slaan klik je rechtsboven in het spelscherm op de knop 'Game Menu' (of druk op ESC) en klik op 'Save Game' om een nieuw spelbestand aan te maken.

HET SAVE GAME-SCHERM



Klik op 'Save Game' (spel opslaan) om het spel op te slaan met de standaardnaam, of voer een nieuwe naam in. Vervolgens wordt het spel opgeslagen en keer je terug naar je spel.

DE LOCATIE VAN OPSLAGBESTANDEN

De spelbestanden worden in Windows opgeslagen in de map Mijn documenten\Mijn games. Als de gebruikersnaam van je computer bijvoorbeeld JanKlaassen is, vind je de opslagbestanden in:

JanKlaassen\Mijn documenten\Mijn games\Sid Meier's Civilization VI\Saves.

Je kunt je bestanden niet automatisch laten opslaan in een andere map.

EEN SPEL LADEN

AAN HET BEGIN VAN EEN SPEL

In het hoofdmenu klik je op 'Single Player' en vervolgens op 'Load Game'. Je gaat nu naar het scherm 'Load Game'.

TIJDENS HET SPELEN

Klik rechtsboven in het spelscherm op de knop 'Game Menu' (of druk op ESC) en klik vervolgens op 'Load Game'.

HET LOAD GAME-SCHERM



In dit scherm klik je op de naam van het bestand dat je wilt laden, en vervolgens op 'Load Game'. Het bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop je hebt opgeslagen.

SPECIALE OPSLAGBESTANDEN AUTOMATISCH OPSLAAN

Het spel wordt na elke beurt automatisch opgeslagen. (In het scherm 'Options' kun je aanpassen hoe vaak er automatisch wordt opgeslagen.) Als je een automatisch opgeslagen bestand wilt laden, moet je het scherm 'Load Game' openen, op de knop 'Auto-Save' klikken, vervolgens op het automatisch opgeslagen bestand dat je wilt spelen, en dan op 'Load Game'. Het automatisch opgeslagen bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop automatisch is opgeslagen.

SNEL OPSLAAN

Daarnaast is er nog een manier om op te slaan en te laden: 'snel opslaan', wat vooral handig is als je haast hebt. Druk op **F5** om je spel snel op te slaan. Het spel wordt dan opgeslagen zonder dat je verder iets hoeft te doen. Je kunt steeds maar één spelbestand snel opslaan. Het bestand wordt vervolgens overschreven als je de volgende keer snel opslaat.

Druk op **F6** om het huidige snel opgeslagen bestand te laden.

NIVEAU

Het spelniveau heeft invloed op een aantal onderdelen, waaronder de beginkracht van de computergestuurde tegenstanders, het tempo waarmee je beschaving groeit enzovoorts.

NIVEAUS

Dit zijn de niveaus van makkelijkst naar moeilijkst:

SETTLER (KOLONIST)

CHIEFTAIN (OPPERHOOFD)

WARLORD (KRIJGSHEER)

PRINCE (PRINS)

KING (KONING)

EMPEROR (KEIZER)

IMMORTAL (ONSTERFELIJK)

DEITY (GODHEID)

EFFECTEN VAN NIVEAUS

'Prince' is het middelste niveau. Op dit niveau krijgen jij noch je computergestuurde tegenstanders een voordeel. Op lagere niveaus dan Prince krijg je bijvoorbeeld extra gevechtskracht en ervaring. Barbaren zijn op lagere niveaus ook minder agressief en slim.

Op hogere niveaus dan Prince ontvangen computergestuurde tegenstanders steeds grotere voordelen, zoals extra opbrengsten, gevechtskracht en technologie. Soms zullen ze met meer eenheden en technologieën beginnen en agressiever spelen dan op lagere niveaus.

HET GAME OPTIONS-SCHERM

In het scherm 'Game Options' kun je een aantal instellingen aanpassen. Klik op de naam van een sectie om de opties voor die sectie aan te passen.



GAME (SPEL)

Onder 'Game Options' vind je de volgende opties:

Quick Combat (snelle gevechten): Hiermee versnel je de gevechtsanimaties.

Quick Movement (snelle verplaatsing): Hiermee versnel je de animaties voor het verplaatsen van eenheden.

Auto End Turn (beurt automatisch beëindigen): Hiermee ga je automatisch naar de volgende beurt als je geen acties meer kunt doen.

Tuner: Hiermee kun je Firetuner aan- en uitzetten.

Tutorial: Hiermee kun je instellen hoeveel feedback je krijgt van je adviseur.

Turns between autosaves (beurten tot automatisch opslaan): Hiermee bepaal je hoe vaak het spel automatisch wordt opgeslagen.

Number of autosaves to keep (aantal automatisch opgeslagen bestanden): Hiermee kun je instellen hoeveel opslagbestanden je wilt houden. Het oudste bestand wordt steeds gewist als er een nieuw bestand wordt opgeslagen.

Animated Time of Day (geanimeerd tijdstip): Hiermee zet je het geanimeerd tijdstip aan of uit.

GRAPHICS (BEELD)

Deze game kies automatisch de beste graphics-opties als je de game voor het eerst opstart. Als je aanpassingen wilt maken, kun je dat hier doen.

GPU Selection (GPU-selectie): Als je computer meerdere GPU's heeft, kun je hiermee kiezen welke GPU de game gebruikt.

Resolution (resolutie): Hier zie je de beschikbare beeldresoluties.

Window Mode (venstermodus): Hier kun je kiezen of je in een volledig scherm of in een venster wilt spelen.

Performance Impact (prestatieniveau): Met deze schuif kun je het gewenste prestatieniveau instellen.

Memory Impact (geheugeneffect): Met deze schuif kun je het gewenste effect van het geheugen instellen (hoe meer geheugen, hoe beter).

Show Advanced Options (geavanceerde opties tonen): Hou je van sleutelen? Hier kun je aanpassingen maken aan alle grafische onderdelen van de game.

AUDIO

In dit scherm kun je het volume van de verschillende soorten geluid instellen.

Master Volume (hoofdvolume): Bepaalt het volume van de hele game.

Music Volume (muziekvolume): Bepaalt het volume van de achtergrondmuziek.

Sound Effects Volume (volume geluidseffecten): Bepaalt het volume van effecten: explosies, strijdkreten enz.

Ambient Sound Volume (volume achtergrondgeluiden): Bepaalt het volume van achtergrondgeluiden: vogels, golven enz.

Leader Speech Volume (volume leiderstemmen): Bepaalt het volume van de stemmen van adviseurs en andere leiders.

Mute When The Game Window Is Inactive (geluid uit als venster niet actief is): Als dit is ingeschakeld, wordt het geluid uitgezet als de game niet op de voorgrond staat.

LANGUAGE (TAAL)

In dit scherm kun je de geschreven en gesproken taal van de game instellen.

Display Language (weergegeven taal): Hiermee kun je de taal instellen die je wilt zien tijdens het spelen.

Spoken Language (gesproken taal): Hiermee kun je de taal instellen die je wilt horen tijdens het spelen.

INTERFACE

In dit scherm kun je verschillende interfaces en opties aanpassen.

Clock Format (klokweergave): Hiermee kun je schakelen tussen een 12-uurs en 24-uurs weergave.

Start in Strategic View (begin met strategisch aanzicht): Met deze optie kun je het spel altijd beginnen in het strategische aanzicht. Dit is ideaal voor minder krachtige hardware.

Lock Mouse to Window (muis aan venster vergrendelen): Beperk de muis tot het spelvenster zolang de game aan staat.

Scroll when Mouse at Edge (scrollen als muis aan de rand staat): Hiermee kun je bepalen of de kaart wel of niet moet scrollen als de muis aan de rand van het scherm staat.

KEY BINDINGS (SNELTOETSEN)

Hier kun je sneltoetsen instellen voor een groot aantal functies.

APPLICATION (APPLICATIE)

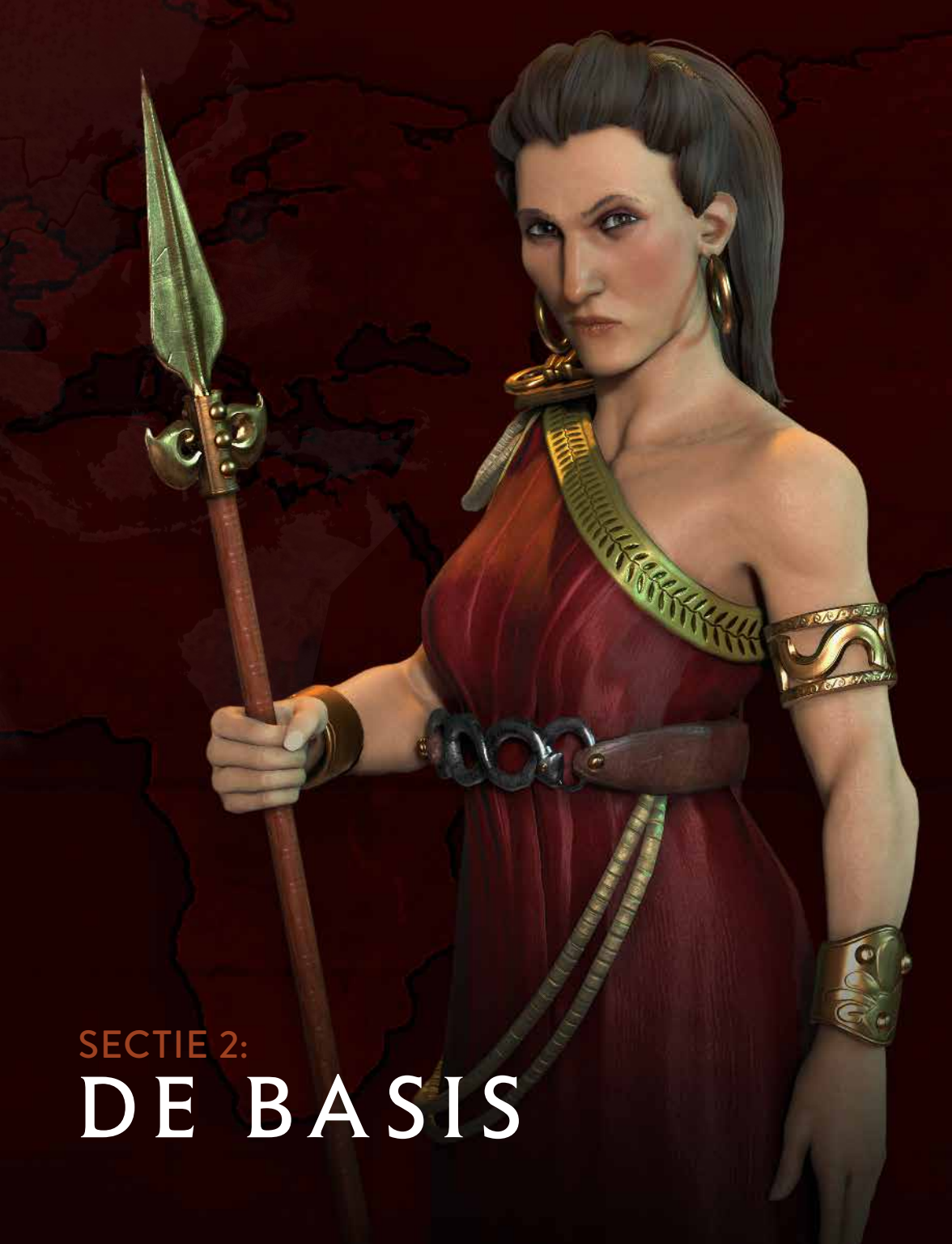
Hier kun je bepalen of het openingsfilmpje wel of niet afgespeeld moet worden.

RESTORE DEFAULTS (STANDAARDWAARDEN HERSTELLEN)

Hiermee herstel je alle instellingen naar de standaardwaarden.

CONFIRM (BEVESTIGEN)

Klik op 'Confirm' om de wijzigingen te accepteren die je in het scherm 'Options' hebt gemaakt. Voor bepaalde wijzigingen aan de graphics zul je de game opnieuw moeten opstarten voor ze in werking treden.



SECTIE 2:

DE BASIS

INLEIDING

Deze sectie van de handleiding bevat een overzicht van *Sid Meier's Civilization VI* en legt alles uit wat je nodig hebt om te beginnen. Als je klaar bent, kun je de sectie 'Instellingen voor gevorderden' bekijken voor informatie over geavanceerde tactieken, multiplayer en modden.

Vergeet ook de Civilopedia in de game niet. Kijk op pagina 7 voor meer informatie over de Civilopedia.

CIVILIZATION VI-BEURTENSYSTEEM

OVERZICHT

Civilization VI kan met twee verschillende beurtensystemen worden gespeeld. Het standaard singleplayer-spel wordt om beurten gespeeld (zie hieronder), terwijl multiplayer-spellen gespeeld worden met gelijktijdige beurten.

OM BEURTEN SPELEN

Een solospel *Civilization VI* wordt om beurten gespeeld: je speelt je beurt (verplaats je eenheden, doe aan diplomatie, beheer je steden enzovoorts). Elke tegenstander speelt zijn beurt, en daarna is het weer jouw beurt. Dit gaat zo door tot iemand wint.

GELIJKTIJDIG SPELEN

Tijdens multiplayer-spellen worden er gelijktijdig beurten gespeeld. In dit speltype spelen jij en je tegenstanders allemaal tegelijk jullie beurt. Alle spelers verplaatsen hun eenheden, doen aan diplomatie, beheren hun steden enz., allemaal op hetzelfde moment. Als iedereen zijn orders heeft gegeven, eindigt de beurt en begint er een nieuwe. Als je wilt, kun je een timer instellen voor beurten. Zo beperk je de tijd die spelers hebben om hun orders in te voeren.

Spellen met gelijktijdige beurten kunnen erg leuk zijn, maar zijn misschien niet voor iedereen. We raden je aan om met beurtelingse spellen te oefenen in *Civilization VI* voor je een spel met gelijktijdige beurten begint.

BESCHAVINGEN EN LEIDERS

Elke beschaving in *Civilization VI* is uniek, met een eigen 'kenmerk', gevechtseenheden en infrastructuur. De leider van een beschaving heeft ook zijn eigen kenmerk. Sommige kenmerken verschijnen vroeg in het spel, terwijl andere misschien later opduiken.

De kenmerken, unieke eenheden en infrastructuur van een beschaving en een leider worden weergegeven wanneer je een beschaving kiest. Je kunt ze ook terugvinden in de sectie 'Civilizations' in de Civilopedia.

KENMERKEN VAN BESCHAVINGEN

Zoals hierboven beschreven heeft elke beschaving een uniek kenmerk, een speciaal voordeel tijdens het spel. Deze bonussen zijn krachtig en helpen vaak met het behalen van een specifieke overwinning. Frankrijk ontvangt bijvoorbeeld extra toerisme voor wonderen, waardoor ze erg goed zijn voor het behalen van een culturele overwinning.

KENMERKEN VAN LEIDERS

Elke beschaving heeft een leider. Sommige beschavingen hebben slechts één beschikbare leider, maar andere beschavingen hebben meerdere leiders om uit te kiezen. Leaders hebben een uniek kenmerk, net als beschavingen. Deze kenmerken zijn anders dan de kenmerken van beschavingen en zijn specifiek voor elke leider: zelfs leiders van dezelfde beschaving hebben andere kenmerken.



UNIEKE EENHEDEN

Elke beschaving beschikt over een of meer 'unieke eenheden'. Deze eenheden hebben allerlei verschillende effecten, van extra gevechtskracht tot aanvullende vaardigheden. Deze eenheden zijn alleen beschikbaar in specifieke gebieden, en sommige unieke eenheden vervangen de standaard eenheden van andere beschavingen. Sommige kenmerken van leiders geven je nog meer unieke eenheden naast de eenheden van een beschaving.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Alle beschavingen hebben hun eigen unieke infrastructuur. Dit kan een uniek gebouw zijn, zoals de Amerikaanse filmstudio, een uniek district, zoals het Braziliaanse carnaval, of zelfs verbeterde vakjes, zoals de Egyptische sfinx. Sommige van deze unieke infrastructuren vervangen de standaard infrastructuur in de game (het carnavaldistrict vervangt bijvoorbeeld het entertainmentdistrict), terwijl andere infrastructuren volledig uniek zijn, zoals de sfinx-verbetering.

DE ADVISEUR

Als leider van een grootste beschaving heb je een deskundige adviseur aan je zijde voor begeleiding en advies. Zij wijst je op dingen die volgens haar belangrijk zijn of die je misschien bent vergeten.



CONTACT OPNEMEN MET DE ADVISEUR

Tijdens het spelen duikt de adviseur af en toe op met advies. Vaak geeft ze links naar andere informatie die relevant is voor het onderwerp. Je kunt deze links volgen of de adviseur wegsturen.



DE ADVISEUR UITSCHAKELLEN

In het scherm 'Game Options' onder de tab 'Game' kun je instellen hoeveel hulp je van de adviseur ontvangt. Je kunt het adviesniveau instellen op 'Familiar with turn-based strategy' (bekend met beurtelingse strategie), 'Familiar with Civilization' (bekend met Civilization) of 'Disabled' (uitgeschakeld). 'Familiar with turn-based strategy' geeft advies voor beginnende spelers en legt alle beginselen van het spel uit. Met 'Familiar with Civilization' gaat de adviseur ervan uit dat je eerder een Civilization-game hebt gespeeld. Ze besteedt dan alleen aandacht aan de nieuwe functies van deze game. Als je voor 'Disabled' kiest, zal de adviseur helemaal niet verschijnen.

DE INTERFACE

HET HOOFDSCHERM

In het hoofdscherm breng je de meeste tijd door. Hier verplaats je eenheden, ga je gevechten aan en bouw je steden.



DE HOOFDKAART

De hoofdkaart geeft de 'bekende wereld' weer: de locaties die je hebt verkend, je steden, het terrein, grondstoffen en verbeteringen, je eenheden en alle neutrale en vreemde landen die 'zichtbaar' zijn.

NAVIGEREN OP DE HOOFDKAART

Er is een aantal manieren om je perspectief op de hoofdkaart te wijzigen:

IN- EN UITZOOMEN

Gebruik je muiswiel om in- en uit te zoomen.

CENTREREN

Klik op een stadsvlag om je perspectief te centreren.

AUTOCENTREREN TIJDENS EENHEIDSACTIVATIE

Wanneer een eenheid actief wordt tijdens je beurt, zal de hoofdkaart zich automatisch op die eenheid centreren.

MINIKAART

Klik op een plek op de minikaart om je hoofdkaart op die locatie te centreren.

KLIKKEN EN SLEPEN

Klik en sleep de cursor op de hoofdkaart om de kaart te verslepen.

DE MINIKAART

De minikaart is een veel kleinere weergave van de wereld, maar geeft een algemeen overzicht van de verkende wereld. Zoals hierboven beschreven, kun je de hoofdkaart centreren door op een willekeurige locatie op de minikaart te klikken.

HET STRATEGISCHE AANZICHT

Klik op de knop 'Strategic View' om het strategische aanzicht te activeren. In deze stand worden de kaart en eenheden vereenvoudigd en herkenbaar weergegeven. Sommige spelers vinden dit overzichtelijker. Probeer het eens, misschien ben jij wel zo'n speler!



DE MUIS

Het wordt aanbevolen om Civilization VI met een toetsenbord en muis te spelen. De muis wordt op twee manieren gebruikt:

LINKERMUISKNOP: open menu's, accepteer menukeuzes, 'activeer' eenheden enzovoorts.

RECHTERMUISKNOP: geef een locatie op de kaart aan om actieve eenheden te verplaatsen.

HET TOETSENBORD

Civilization VI maakt gebruik van een groot aantal 'sneltoetsen'. Hier zijn een paar van de belangrijkste:

SNELTOETSEN

ALGEMENE HANDELINGEN

ACTIE	SNELTOETS
Volgende actie	ENTER
Raster aan/uit	G

LENZEN

Appeal (populariteit)	3
Continent	2
Government (regering)	5
Political (politiek)	6
Religion (religie)	1
Settler (kolonist)	4

ONLINE HANDELINGEN

Pauzeren	P
----------	---

ACTIES VAN EENHEDEN

Aanvallen	A
Verkenning automatiseren	E
Eenheid verwijderen	DELETE
Versterken	F
Stad stichten	B
Verplaatsen	M
Aanvallen op afstand	R
Beurt overslaan	SPATIEBALK
Slapen	Z

GEBRUIKERSINTERFACE

De Civilopedia openen	F9
Stadstaatscherm aan/uit	F2
Civics-schema aan/uit	C
Spionagescherm aan/uit	F3
Regeringsscherm aan/uit	F7
Grootse-mensscherm aan/uit	O
Meesterwerkenscherm aan/uit	W
Klassemenscherm aan/uit	F1
Religiescherm aan/uit	L
Technologie-schema aan/uit	T
Handelsroutescherm aan/uit	F4

FOG OF WAR

De delen van de wereld die je in *Civilization VI* niet hebt verkend, liggen op de kaart verborgen in de 'Fog of War' (oorlogsmist).

De Fog of War bestaat uit het blanco perkament dat aan het begin van de game het overgrote deel van de wereld bedekt. Door eenheden te verplaatsen, dring je de Fog of War terug en onthul je meer van de wereld. Als de Fog of War is opgetrokken van een vakje, keert hij niet terug.

DE DRIE STANDEN VAN KENNIS



ZICHTBAAR

Als een vakje zichtbaar is voor een eenheid of je grondgebied, kun je het terrein zien en eventuele verbeteringen. Daarnaast zie je of hij is omringd door grenzen, onderdeel uitmaakt van een stad of wordt bevolkt door eenheden. Soms zie je ook de grondstoffen van een zichtbaar vakje, maar dit is afhankelijk van je technologie.

ONTHULD

Als de Fog of War is opgetrokken, maar het vakje op het moment niet zichtbaar is, is het vakje een beetje 'mistig' en lijkt het op een handgetekende kaart. Je kunt nog steeds zien over wat voor terrein het vakje beschikt en andere permanente kenmerken, zoals steden en verbeterde vakjes, maar niet welke eenheden er staan. Daarnaast zie je ook niet wat er aan het vakje wordt toegevoegd als deze niet meer zichtbaar is, zoals nieuwe verbeteringen of steden.

FOG OF WAR

Vakjes onder het blanco perkament van de Fog of War zijn volstrekt onbekend. Je weet niet eens wat voor terrein er ligt of wie het land bevolkt.

WAT JE ZIET

Je ziet alles wat zich binnen je grenzen bevindt en één vakje erbuiten. De meeste eenheden kunnen alles binnen 2 vakjes zien. Terrein kan invloed hebben op zichtbaarheid. Eenheden achter heuvels kunnen niet verder kijken dan de heuvel, maar eenheden op heuvels kunnen over geblokkeerde vakjes heen kijken. Bepaalde promoties zorgen ervoor dat eenheden 1 vakje verder kunnen kijken. Later in de game kunnen marine-eenheden ook verder kijken.

BLOKKEREND TERREIN

Bergen en natuurlijke wonderen zijn ondoordringbaar: ze blokkeren het zicht op alles wat er achter ze ligt (behalve vliegende eenheden).

Bossen, regenwouden en heuvels vallen allemaal onder 'blokkerend' terrein. Eenheden kunnen deze vakjes wel zien, maar ze kunnen er niet overheen kijken, behalve als ze op een heuvel staan. Eenheden op heuvels kunnen over blokkerend terrein heen kijken en zien wat erachter ligt, tenzij het aangrenzende vakje een heuvel met bos of regenwoud bevat.

BLIND VUUR

Bepaalde langeafstandseenheden kunnen blind vuren, wat betekent dat ze kunnen schieten op doelwitten die zij niet kunnen zien, maar een van je andere eenheden wel.



INFOSCHERMEN

Civilization VI bevat de volgende informatieschermen met samenvattingen en overzichten van je beschaving. Je kunt deze schermen oproepen met de knoppen op de hoofdkaart of door middel van sneltoetsen.



Laten we bovenaan beginnen

INFORMATIEBALK

De informatiebalk is de zwarte streep boven aan het scherm met belangrijke informatie, zoals opbrengsten (wetenschap, cultuur, geloof, goud enz.) en informatie over de grondstoffen die je hebt, links naar de Civilopedia, het spelmenu, het beurtnummer, de datum en de tijd.

KNOP TECHNOLOGIESCHEMA

Met deze blauwe knop in het venster linksboven zet je het technologieschema aan of uit. Hier zie je een schema van alle technologieën die beschikbaar zijn, je huidige onderzoek, en welke andere technologieën dit onderzoek zal ontgrendelen. Lees de sectie 'Technologie' voor meer informatie.



KNOP CIVICS-SCHEMA

Met deze paarse knop in het venster linksboven zet je het civics-schema aan of uit. Hier zie je een schema van alle civics die beschikbaar zijn, je huidige civic-onderzoek, en welke andere civics dit onderzoek zal ontgrendelen. Lees de sectie 'Civics' voor meer informatie.



KNOP REGERINGEN

Als deze knop in het venster linksboven eenmaal is ontgrendeld met de civic 'Code of Laws', kun je hiermee het regeringen-scherm openen en sluiten. Op dit scherm kun je je huidige regering bekijken, beleidsvoeringen aannemen en een nieuwe, meer geavanceerde regering kiezen wanneer deze beschikbaar is. Lees de sectie 'Regeringen' voor meer informatie.



KNOP RELIGIE

Met deze knop in het venster linksboven zet je het religiescherm aan of uit. Hier kun je de voortgang van je huidige pantheon en religie zien, geloven toewijzen aan je pantheon en religie, en meer informatie vinden over de religies die al zijn opgericht in het spel. Lees de sectie 'Religies' voor meer informatie.

KNOP GROOTSE MENSEN

Met deze knop in het venster linksboven zet je het grootse-mensenscherm aan of uit. Hier kun je de grootse mensen bekijken die beschikbaar zijn in het spel, en een archief bekijken van alle grootse mensen die al zijn opgeëist. Als je eenmaal genoeg grootse-mensen-punten in een bepaalde klasse hebt verzameld (grootse wetenschappers van het campusdistrict, bijvoorbeeld), kun je dit scherm openen en die grootse persoon opeisen. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

KNOP MEESTERWERKEN

Met deze knop in het venster linksboven zet je het meesterwerkenscherm aan of uit. Hier kun je alle meesterwerken bekijken en beheren die je hebt gemaakt (meesterwerken in de kunst, muziek en literatuur, maar ook artefacten en reliëken). Je kunt meesterwerken naar andere gebouwen verplaatsen voor themabonussen op basis van hoe je ze combineert. Dit scherm is erg belangrijk als je een culturele overwinning wilt behalen. Lees de sectie 'Meesterwerken' voor meer informatie.

DIPLOMATIELINTJE

Dit 'lintje' bevat portretten van jezelf en de leiders die je tijdens het spel hebt ontmoet. Als je op een van deze portretten klikt, verschijnt het informatievenster van de betreffende leider. Hier zie je belangrijke informatie over die leider en opties voor mogelijke interacties, zoals afspraken maken, delegaties sturen enz. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

KNOP WERELDKLASSEMENT

Met deze knop in het venster rechtsboven kun je het scherm 'Victory Progress' openen. Hier zie je je huidige voortgang op de verschillende paden naar de overwinning. Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie.

KNOP STADSTATEN

Met deze knop in het venster rechtsboven kun je alle stadstaten bekijken en beheren die je bent tegengekomen, evenals bonussen die je verdiend hebt van afgezanten, en je suzeriniteit (als je bij hen bent aangesloten). Hier moet je ook zijn als je de oorlog wilt verklaren aan een stadstaat. Lees de sectie 'Stadstaten' voor meer informatie.

KNOP SPIONAGEOVERZICHT

Met deze knop in het venster rechtsboven kun je al je spionageactiviteiten bekijken en beheren, je spionnen beheren en hun huidige status bekijken. Lees de sectie 'Spionage' voor meer informatie.

KNOP HANDELSDOVERZICHT

Met deze knop in het venster rechtsboven kun je al je huidige handelsroutes bekijken, evenals een overzicht van alle handelsroutes uit het verleden. Lees de sectie 'Handelsroutes' voor meer informatie.

TERREIN

In *Civilization VI* bestaat de wereld uit zeshoekige vakjes (ook wel hexagonen of tegels genoemd). Deze vakjes geven verschillende terreintypen weer, zoals woestijnen, of graslanden, en beschikken soms over 'eigenschappen' zoals bossen. Het terrein en de eigenschappen van een vakje zijn van grote invloed op de gevechten en verplaatsingen die er plaatsvinden.

GRONDSTOFFEN

Grondstoffen verschijnen in bepaalde vakjes en zijn een bron van voedsel, productie en goud. Sommige geven een beschaving zelfs een speciale bonus. Sommige grondstoffen zijn vanaf het begin van de game zichtbaar, voor anderen moet je eerst bepaalde technologieën in handen hebben. Lees de sectie 'Grondstoffen' voor meer informatie.

TERREINTYPEN

Er zijn negen terreintypen in de game, al zul je ze niet allemaal tegenkomen in iedere game.

UITLEG VAN TERREINWAARDEN

City Yield (stadsopbrengst): Dit geeft aan hoeveel voedsel, goud of productiviteit een nabijgelegen stad ontvangt van een niet-verbeterd vakje van een van deze drie typen.

Movement Cost (verplaatsingskosten): De kosten in verplaatsingspunten (Movement Points) om op het vakje te gaan staan.

Combat Modifier (gevechtsmodificatie): De gewijzigde offensieve of defensieve kracht van de eenheid die het vakje bezet.

KUST

Kustvakjes zijn de oceaanvakjes die aan het land grenzen. Deze leveren voedsel en goud aan een nabijgelegen stad. Alleen marine-eenheden en ingescheepte landeenheden kunnen zich op een kustvakje begeven.

Je kunt geen steden bouwen op kusten; alleen marine-eenheden of ingescheepte eenheden kunnen zich op deze vakjes begeven.



WOESTIJS

Woestijnvakjes kunnen op meerdere manieren gebruikt worden door een beschaving. Ze kunnen voordelen opleveren voor religies en opbrengsten, afhankelijk van de districten en wonderen die er door de betreffende beschaving gebouwd zijn. Andere eigenschappen, zoals ondergelopen vlaktes, kunnen zich ook op woestijnvakjes bevinden, waardoor hun waarde stijgt.



GRASLAND

Over het algemeen produceren graslanden het meeste voedsel van alle terreintypen. Steden die in de buurt van graslanden zijn gebouwd groeien sneller dan steden op andere plekken. Het grootste nadeel van dit vakje is dat er geen defensieve bonus is voor nietsvermoedende eenheden.



HEUVELS

Heuvels zijn, tja, heuvels. Het valt niet mee om heuvels te bewerken en trotseren, maar ze bieden goede verdedigingsbonussen en herbergen diverse grondstoffen. Eenheden op heuvels kunnen over blokkerend terrein heen kijken.

Heuvels verbeteren de productiviteit van een nabijgelegen stad en bieden belangrijke gevechtsbonussen.



BERG

Bergen zijn opgehoogd terrein en kunnen alleen door vliegende eenheden worden bedwongen. Soms leveren ze zoetwater of andere bonussen aan nabijgelegen districten en steden.



OCEAAN

Oceanen leveren alleen voedsel en goud als de nabijgelegen stad over de juiste technologie beschikt.



VLAKTE

Vlaktes leveren een combinatie van voedsel en productie aan een nabijgelegen stad. Een stad die omringd wordt door vlaktes groeit minder snel dan een stad met grasland, maar is wel veel productiever.



SNEEUW

Sneeuw levert geen voedsel of productie aan een nabijgelegen stad.

Natuurlijk kan een sneeuwvakje een nuttige grondstof bevatten, maar verder zijn het koude, onherbergzame plekken.



TOENDRA

Toendra's zijn de deels bevroren landvlaktes die je aantreft in de koudere delen van de wereld. Ze zijn minder nuttig dan vlaktes of graslanden, maar wel iets beter dan sneeuw. Tenzij je wanhopig op zoek bent naar grondstoffen of verder geen kant op kunt, heeft het weinig zin om te bouwen op toendra's. De uitzondering is natuurlijk als je beschaving voordelen kan halen uit de toendra, zoals Rusland.



EIGENSCHAPPEN

Eigenschappen zijn terreinonderdelen of planten die zich op het terrein van een vakje bevinden. Een graslandvakje kan bijvoorbeeld een bos of moeras bevatten. Deze eigenschappen beïnvloeden de productiviteit van een vakje en mogelijk ook de hoeveelheid verplaatsingspunten die een eenheid moet besteden om het vakje te betreden. Eigenschappen kunnen ook voor defensieve gevechtsbonussen zorgen of een eenheid op het vakje straffen.

EIGENSCHAPSWAARDEN

Net als het terrein zelf hebben de eigenschappen ook invloed op de stadsopbrengst, de gevechten en het verplaatsen.

CONTAMINATIE

Contaminatie als gevolg van radioactieve neerslag is een speciale 'eigenschap' (of eigenlijk een soort anti-eigenschap) die optreedt als er nucleaire wapens zijn ingeslagen. Radioactieve neerslag vermindert de opbrengst van een vakje tot deze gereinigd is door een bouwer.

Als je reparaties wilt maken of verbeteringen wilt bouwen, moet de radioactieve neerslag eerst worden opgeruimd door een bouwer.



ONDERGELOPEN VLAKTES

Ondergelopen vlaktes zijn laaggelegen gebieden die aan rivieren grenzen. De rivier stroomt elk jaar over en voorziet het aangrenzende land daarmee van water en voedingsstoffen. Daardoor zijn ondergelopen vlaktes ontzettend vruchtbaar, en vormen ze de meest productieve landbouwgrond ter wereld. Het oude Egypte had het grootste deel van zijn rijkdom en macht te danken aan de jaarlijkse overstroming van de Nijl.

Je vindt ondergelopen vlaktes alleen in woestijnvakjes die grenzen aan een rivier.



BOSSEN

Voor de vroege mens speelden bossen een enorm belangrijke rol. Bossen leverden hout voor vuur, gereedschap en onderdak en dankzij de vele dieren die er leefden, kon de mens in haar levensbehoeften voorzien. Als je stad groeit, is het verleidelijk om bossen te kappen voor landbouwgrond, maar een verstandig leider richt geen kaalslag aan. Bossen zorgen voor productiviteit en een goed humeur. Bovendien ontvangen militaire eenheden die in bossen zijn gelegerd een flinke verdedigingsbonus.



IJS

Ijs is ijs, meer kunnen we er ook niet van maken. Het heeft een beschaving nauwelijks iets te bieden. Ijs is niet te trotseren en levert niks op. Laat ijs maar lekker met rust.



REGENWOOD

Duister, onheilspellend en dodelijk voor leken: regenwouden zijn een rijke bron van voedsel voor degenen met de vaardigheden en kennis om erin te overleven. Regenwouden leveren echter niet veel op qua materiaal, en een groeiende beschaving kan weleens toegeven aan de verleiding om ze te mijnen of te bewerken tot akkerland. Aan de andere kant ontvangen militaire eenheden die in een regenwoud zijn gelegerd een flinke verdedigingsbonus. Regenwoudvakjes die gekapt worden, veranderen in vlaktes.



MOERAS

Moerassen hebben een grote biodiversiteit, maar verder hebben ze een hongerige, uitdijende beschaving weinig te bieden. Je kunt moerassen droogleggen en als landbouwgrond gebruiken voor een hogere opbrengst. Hou er rekening mee dat militaire eenheden een flinke straf krijgen als ze in het moeras worden aangevallen.



OASE

Een oase is een weelderig, groen gebied in een woestijn, en is meestal te danken aan een rijke en heldere waterbron. Oases zijn ontzettend kostbare bronnen in een anderszins dorre en levenloze woestijn, en woestijnstammen vechten er dan ook regelmatig om.

Oases zijn alleen te vinden op woestijnvakjes.



NATUURWONDEREN

Natuurwonderen zijn de grootste, prachtigste creaties van de natuur die ons allemaal inspireren en versteld doen staan. Of je het nu hebt over Crater Lake of het Groot Barrièrerif, natuurwonderen tonen de ongeëvenaarde schoonheid van de natuur.

Alle natuurwonderen geven je beschaving unieke voordelen, en sommige hebben zelfs aanvullende effecten: als je bijvoorbeeld versterkt naast de Dode Zee, wordt de gezondheid van je eenheden direct aangevuld.

RIVIEREN

Steden worden niet voor niets al sinds mensenheugenis aan rivieren gebouwd. Rivieren zorgen voor irrigatie, verbeteren het boerenland rond de stad en geven bonussen aan commerciële districten. Een rivier kan cruciaal zijn voor de groei van een stad, omdat het een aangename zoetwaterbron is.

RIVIERLOCATIES

In tegenstelling tot andere eigenschappen lopen rivieren langs de randen van vakjes in plaats van erdoorheen. Alle aan een rivier grenzende vakjes en eenheden doen hier dus hun voordeel mee, zonder dat ze kostbare ruimte voor productie innemen.

OFFENSIEVE STRAF

Als iemand aanvalt via een rivier, krijgt de aanvallende eenheid -5 gevechtskracht.

VERPLAATSINGSEFFECT

Het oversteken van een rivier kost 3 verplaatsingspunten, en eenheden kunnen nog een keer bewegen als ze punten overhebben. Er zijn geen extra kosten voor het oversteken zodra er een middeleeuwse weg over de rivier ligt.

GRONDSTOFFEN

Grondstoffen zijn bronnen voor voedsel, productiviteit of cultuur, en kunnen een beschaving voorzien van speciale bonussen. De rijkdom en macht van je kolonie hangt in grote mate af van de hoeveelheid en de soorten grondstoffen in je bezit. Je kunt gebruikmaken van een grondstof als deze zich binnen de grenzen van je beschaving bevindt. Daarnaast moet je de juiste verbetering bouwen in het betreffende vakje of er een stad op bouwen. Om bijvoorbeeld te profiteren van de grondstof 'banaan' moet je de verbetering 'plantage' aanleggen.

Er zijn drie soorten grondstoffen: bonus, strategisch en luxe. Ze leveren alle drie iets op voor nabijgelegen steden, maar strategische en luxe grondstoffen bieden belangrijke extra voordelen (zie hieronder).

Mogelijk heb je niet toegang tot alle grondstoffen binnen je grenzen. Om aan ontbrekende grondstoffen te komen, kun je ruilen met andere beschavingen.

BONUSGRONDSTOFFEN

Bonusgrondstoffen vergroten de opbrengst van een vakje. Bonusgrondstoffen kunnen niet worden geruild met andere beschavingen.



BANANEN



HERTEN



VEE



VISSEN



KOPER



RIJST



KRABBen



SCHAPEN



STEEN



TARWE

LUXE GRONDSTOFFEN

Luxe grondstoffen geven de opbrengst van een vakje een kleine bonus en vergroten het geluk van je beschaving door voorzieningen te produceren als ze verbeterd worden. Slechts één bron van een bepaalde luxe grondstof produceert voorzieningen, die gedeeld worden door de vier hulpbehoevende steden in je rijk. Als je bijvoorbeeld 2 citrus-grondstoffen rond je hoofdstad hebt verbeterd, produceert alleen de eerste voorzieningen voor je rijk. Je kunt de tweede citrus ruilen met een andere beschaving voor iets wat je nodig hebt, zoals goud of een andere grondstof.



CITRUS



KOFFIE



CACAO



KATOEN



DIAMANTEN



WIEROOK



VERFSTOF



IVOOR



BONT



JADE



GIPS



MARMER



KWIK



ZILVER



PARELS



KRUIDEN



ZOUT



SUIKER



ZIJDE



THEE



TRUFFELS



WALVISSEN



TABAK



WIJN

STRATEGISCHE GRONDSTOFFEN

Strategische grondstoffen zijn niet altijd meteen zichtbaar; soms moet je een bepaalde technologie onder de knie hebben voor ze op de kaart verschijnen. Als je bijvoorbeeld onderzoek doet naar de technologie 'Bronze Working' (bronswerk), zie je ijzer op de kaart verschijnen.

Strategische grondstoffen stellen je in staat om bepaalde eenheden te produceren. Als je een verbetering bouwt op een strategisch grondstofvakje, ontvang je die grondstof.

Om een strategische grondstofeenheid te produceren in een stad, moet je 2 van die grondstof hebben. Als de stad een geschikt militair district heeft (kampementen voor landeenheden, havens voor watereenheden, vliegterrein voor luchteenheden) heb je slechts 1 van de betreffende grondstof nodig. Om een strategische grondstofeenheid te kopen, heb je 2 van de betreffende grondstof nodig.

Boven aan het hoofdscherm kun je zien hoeveel je van elke strategische grondstofeenheid hebt.



ALUMINUM



PAARDEN



STEENKOOL



IJZER



SALPETER



URANIUM



OLIE

EENHEDEN

In *Civilization VI* gebruiken we de term 'eenheid' (Unit) voor alles wat zich over de map kan verplaatsen. Er zijn verschillende soorten eenheden: landgevechtseenheden, marinegevechtseenheden, buregeenheden, ondersteuningseenheden enzovoorts. Het merendeel van de beschikbare eenheden bestaat uit land- en marinegevechtseenheden.

EENHEDEN PRODUCEREN

Eenheden produceer je in steden. De productiekosten van elke eenheid geven aan hoeveel productiepunten een stad moet uitgeven om een eenheid te kunnen produceren. Daarnaast moet je beschaving voldoende kennis hebben van de vereiste technologie. Zo kun je pas een boogschuttereenheid produceren als je bekend bent met de technologie 'Archery' (boogschieten). Voor de productie van bepaalde eenheden zijn ook nog eens bepaalde grondstoffen nodig. Zo kun je zonder ijzer bijvoorbeeld geen zwaardvechters produceren.



KENMERKEN VAN EENHEDEN

Alle eenheden hebben drie basiswaarden: verplaatsingssnelheid, gevechtskracht en promoties.

VERPLAATSINGSSNELHEID

Verplaatsingsspunten (Movement Points) geven aan over hoeveel ongehinderde vakjes een eenheid zich kan verplaatsen. De meeste eenheden beschikken over 2 verplaatsingspunten. Lees de sectie 'Verplaatsen' voor meer informatie.

KORTEAFSTANDSKRACHT

Kortefststandskracht (Melee Strength) geeft aan hoe sterk een eenheid is tijdens gevechten. Gevechtskracht geeft aan hoe sterk een eenheid is tijdens gevechten; gevechtskracht wordt weergegeven als kortefststandskracht of langefststandskracht. De krijger, de eerste gevechtseenheid die tot je beschikking staat, heeft een kortefststandskracht van 20. Niet-vechtende eenheden, zoals kolonisten en

bouwers, hebben geen gevechtskracht, dus deze eenheden worden gevangen of vernietigd bij een aanval van een militaire eenheid.

PROMOTIES

Een militaire eenheid kan promoties verdienen door te trainen of zich te bewijzen in de strijd.

SPECIALE VAARDIGHEDEN

Veel eenheden beschikken over speciale vaardigheden waarmee ze zich onderscheiden van andere eenheden. Kolonisten zijn bijvoorbeeld de enigen die nieuwe steden kunnen bouwen, terwijl boogschutters van een afstand kunnen aanvallen. Bekijk het Civilopedia-artikel van een eenheid om zijn speciale vaardigheden te bekijken.

UNIEKE EENHEDEN

Elke beschaving in *Civilization VI* heeft een of meer unieke eenheden die op een of andere manier beter zijn dan de gewone versie van die eenheid. De Amerikaanse beschaving heeft bijvoorbeeld een P-51 Mustang in plaats van een straaljagereenheid. De Griekse beschaving heeft hoplieten in plaats van speervechters.

Bekijk het Civilopedia-artikel van een beschaving om de bijbehorende speciale eenheid te bekijken.

EENHEDEN VERPLAATSEN

Over het algemeen verplaatsen eenheden zich van vakje naar vakje door verplaatsingspunten uit te geven. Eenheden moeten over het vereiste aantal verplaatsingspunten beschikken voor ze zich naar een vakje kunnen verplaatsen, tenzij ze op hun beurt nog niet hebben bewogen; in dat geval mogen ze altijd minstens één vakje bewegen.

Eenheden zijn onderhevig aan beperkingen. Aan het eind van een beurt mogen er geen twee landgevechtseenheden van dezelfde klasse in hetzelfde vakje staan, en hetzelfde geldt voor twee burgereenheden (kolonisten, bouwers, grootse mensen enz.). De meeste eenheden zijn beperkt in hun mogelijkheden. Zo kunnen landeenheden zich niet begeven op bergvakjes en zijn landvakjes onbegaanbaar voor marine-eenheden. Dankzij wegverbeteringen kunnen eenheden zich sneller over het land verplaatsen.

Je kunt ook verschillende eenheidsklassen in hetzelfde vakje in formaties opstellen. Je kunt een krijger (landgevechtseenheid) bijvoorbeeld op hetzelfde vakje plaatsen als een bouwer (burgereenheid) en een stormram (ondersteuningseenheid).

Lees de sectie 'Verplaatsen' voor meer informatie.



VECHTEN MET EENHEDEN

Militaire eenheden kunnen het opnemen tegen andere eenheden of steden. De meeste militaire eenheden zijn kortafstandseenheden. Dit betekent dat ze alleen vijanden in aangrenzende vakjes kunnen aanvallen. Maar er bestaan ook langeafstandseenheden die één of meer vakjes kunnen overbruggen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie.

PROMOTIES

Als een militaire eenheid een gevecht overleeft, verdient deze soms ervaringspunten (XP) die gebruikt kunnen worden om promoties aan te schaffen voor die eenheid. Promoties kunnen de vaardigheden van een eenheid verbeteren in bepaalde situaties (bijvoorbeeld als deze in een bos verdedigt) of een ander voordeel geven tijdens gevechten.

NIET-VECHTENDE EENHEDEN

Er zijn verschillende soorten niet-vechtende eenheden kolonisten, bouwers, handelaars, religieuze eenheden en grootse mensen. Elk van deze eenheden speelt een cruciale rol in het succes van een beschaving. Zoals de naam al aangeeft, kunnen deze eenheden niet vechten. Elk van deze eenheden speelt een cruciale rol in het succes van een beschaving. Zoals de naam al aangeeft, kunnen deze eenheden niet vechten. Als je eenheid zich alleen in een vakje bevindt en wordt aangevallen door een vijand, wordt je eenheid automatisch gevangengenomen, teruggestuurd naar vriendelijk gebied of vernietigd. Het is dan ook aan te raden om deze kwetsbare eenheden te laten vergezellen door militaire eenheden als je je buiten de stadsgrenzen begeeft.

LANDGEVECHTSEENHEDEN

Gevechtseenheden zijn verdeeld in verschillende klassen met hun eigen vaardigheden en toepassingen.

VERKENNINGSEENHEDEN

Deze eenheden worden gebruikt om te verkennen. Ze kunnen zich doorgaans verder verplaatsen en hun promoties bieden terrein-, zicht- en sluipvaardigheden. Deze eenheden kunnen aanvallen, maar zijn meestal niet zo sterk tijdens gevechten. Voorbeelden van verkenningseenheden zijn de scout en de ranger.

KORTEAFSTANDSEENHEDEN

Dit zijn landeenheden die vijanden in aangrenzende landvakjes kunnen aanvallen. Ze kunnen geen vijanden op zee aanvallen en ook geen vijanden op meer dan één vakje afstand. Voorbeelden van korteaafstandseenheden zijn krijgers, musketiers, infanterie en meer.

LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Dit zijn eenheden die vijanden kunnen aanvallen in aangrenzende of verder gelegen vakjes. De waarde 'Range' geeft aan over welke afstand een eenheid kan aanvallen, terwijl de kracht van een langeafstandsaanval wordt weergegeven door de waarde 'Ranged Combat'.

Langeafstandseenheden vallen altijd van een afstand aan, ook als die eenheid zich in een aangrenzend vakje bevindt. Langeafstandseenheden gebruiken hun korteaafstandskracht alleen als ze zich moeten verdedigen tegen een aanval van een andere eenheid.

BELEGERINGSEENHEDEN

Dit zijn zware langeafstandseenheden die een bonus krijgen als ze een stad of district aanvallen. Voorbeelden van belegeringseenheden zijn katapulten, kanonnen, artillerie en meer.

ANTICAVALERIE-EENHEDEN

Dit zijn de eenheden die spiesen en speren hanteren. Ze krijgen altijd een gevechtsbonus tegen lichte en zware cavalerie-eenheden.

LICHT CAVALERIE-EENHEDEN

Eenheden als de ruiter en cavalerie vallen onder lichte cavalerie-eenheden. Dit zijn flankerende eenheden te paard die bezette gebieden altijd negeren. Het zijn tevens de snelste landeenheden in de game.

ZWARE CAVALERIE-EENHEDEN

Dit zijn snelle landeenheden die bezette gebieden negeren, net als de lichte cavalerie. Deze eenheden beschikken over zwaardere pantsers dan lichte cavalerie. De ridder en zware strijdswagen zijn voorbeelden van zware cavalerie.

MARINE-EENHEDEN

Marine-eenheden kunnen zich door water verplaatsen en kunnen niet op het land komen. Sommige marine-eenheden kunnen zich alleen in kustwateren begeven, terwijl andere de diepe wateren van oceanen kunnen trotseren. Dat hangt af van het type en de technologische vooruitgang. Er zijn vier soorten marine-eenheden: korteaafstandsschepen, langeafstandsschepen, jagers en vliegdekschepen.

KORTEAFSTANDSSCHEPEN

Dit zijn basiseenheden die tegen langeafstandsschepen en vliegdekschepen kunnen vechten. Ze kunnen ook gebruikt worden om steden te veroveren. Eenheden als de karveel en galei vallen onder deze klasse.

LANGEAFSTANDSSCHEPEN

Deze eenheden hebben een gevechtbonus tegen districten. De quadriereem en het slagschip vallen onder deze klasse.

JAGER

Deze eenheden zijn perfect voor snelle, korte aanvallen. In latere tijdperken worden ze voorzien van stealth-technologie en de mogelijkheid om goud te plunderen tijdens een aanval. Het kaperschip en de onderzeeër vallen onder deze klasse.

VLIEGDEKSCHIP

Dit is een speciale marine-eenheid die als mobiele landingsbaan dient.

LUCHTEENHEDEN

De naam zegt het al, deze eenheden verplaatsen zich door de lucht. Ze zijn later in het spel van cruciaal belang, want de winnaar wordt vaak bepaald door wie het luchtruim regeert.

STRAALJAGER

Deze gevechtseenheden krijgen een bonus tegen bommenwerpers.

BOMMENWERPER

Deze klasse dient als belegeringseenheid en ontvangt een bonus tegen steden en districten. Bommenwerpers kunnen verbeteringen 'plunderen'.

ACTIES VAN EENHEDEN

Een actieve eenheid kan een of meerdere acties uitvoeren. Klik op het actie-icoontje van een eenheid om die actie uit te voeren.

Create Escort Formation (escorte creëren): koppel 2 eenheden van verschillende typen zodat ze bij elkaar blijven (militair en burger, militair en ondersteuning enz.)



Move to (ga naar): geef je huidige eenheid de opdracht zich naar het geselecteerde vakje te begeven.



Sleep (slapen): de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. Een slapende eenheid wordt tijdens een volgende beurt niet actief. Je moet hem handmatig selecteren.



Fortify (versterken): de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.



Fortify Until Healed (versterken tot volledig hersteld): de eenheid wordt pas actief als hij volledig is hersteld. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus en geneest elke beurt.



WMD Strike-Nuclear Weapon (massavernieting: nucleair wapen): lanceert een nucleair wapen op het gekozen vakje. Het doelwit en alle omringende vakjes binnen het bereik van de inslag lopen enorme schade op.



WMD Strike-Thermonuclear Weapon (massavernieting: thermonucleair wapen): Lanceert een thermonucleair wapen op het gekozen vakje. Het doelwit en alle omringende vakjes binnen het bereik van de inslag lopen enorme schade op.



Rebase (nieuwe basis): geef een luchteenheid opdracht om zich te stationeren in een andere stad.



Range Attack (aanvallen op afstand): voer een langeafstandsaanval uit op een geselecteerd vakje.



Pillage (plunderen): geef een eenheid opdracht om de verbetering op het huidige vakje te vernietigen. Je moet de verbetering, de weg of het gebouw repareren voordat je deze opnieuw kunt gebruiken.



Found City (stad stichten): geef een kolonist opdracht om een nieuwe stad te stichten op het huidige vakje. Dit kost je een kolonist.



Activate Great Person (groots persoon activeren): door bepaalde grote personen te activeren, activeer je hun unieke speciale vaardigheid. Dit kost je een groots persoon na één of meer aanwendingen.



Automate Explore (verkenning automatiseren): geef een eenheid opdracht om nieuwe gebieden in kaart te brengen. Deze eenheid verplaatst zich elke beurt tot je de automatisering stopzet.



Cancel (annuleren): annuleer de laatste opdracht die je aan een eenheid hebt gegeven. Dit kan van pas komen als je per ongeluk een verkeerde opdracht hebt gegeven.



Wake (wekken): wek de slapende eenheid.



Delete (verwijderen): verwijder de actieve eenheid voorgoed en ontvang daar een kleine hoeveelheid goud voor.

VERPLAATSING

Tijdens het spelen van *Civilization VI* breng je een groot deel van je tijd door met het verplaatsen van eenheden over de wereld. Je stuurt je militairen eropuit om het land te verkennen of te vechten met je burens. Je bouwers trekken naar nieuwe vakjes om terrein te verbeteren. Je kolonisten gaan op zoek naar geschikte locaties voor de vestiging van nieuwe steden.

De volgende regels gelden voor het verplaatsen van land- en marine-eenheden. Luchteenheden hebben hun eigen speciale regels; deze treden pas later in het spel op, en zijn beschreven in 'Regels voor gevorderden'.

ZO GEEF JE EEN EENHEID OPDRACHT ZICH TE VERPLAATSSEN RECHTERMUISKNOP

Klik met de rechtermuisknop op een locatie op de kaart om een actieve eenheid ernaartoe te sturen.

VERPLAATSSEN

Je kunt ook op de actieknop 'Move Mode' klikken als je een eenheid hebt geselecteerd, en vervolgens met de linkermuisknop op een bestemming.

TOEGESTANE EN NIET-TOEGESTANE ACTIES

Als een locatie niet is toegestaan voor die eenheid, kun je de opdracht niet geven (als je bijvoorbeeld naar een vakje met een berg probeert te verplaatsen).

Als de locatie wel is toegestaan, begeeft je eenheid zich naar het aangewezen vakje zolang hij genoeg verplaatsingspunten heeft. Als de eenheid geen verplaatsingspunten meer heeft, wordt de opdracht opgeslagen en de volgende beurt automatisch uitgevoerd.

VERPLAATSSEN OVER MEERDERE BEURTEN

Als een eenheid meerdere beurten nodig heeft om een bestemming te bereiken, zal hij de kortste route kiezen. De eenheid zal zijn weg per beurt vervolgen tot hij zijn bestemming heeft bereikt.

Als een eenheid zijn bestemming niet kan bereiken, bijvoorbeeld omdat na verkenning duidelijk is dat het vakje zich in een oceaan bevindt en je de eenheid niet kunt inschepen of omdat een andere eenheid het vakje bezet, zal de eenheid stoppen en om een nieuwe opdracht vragen.

Je kunt een opdracht op elk moment wijzigen door op een eenheid te klikken en vervolgens een nieuwe opdracht te geven of je eerdere opdracht te annuleren door op 'Cancel Orders' te klikken.



VERPLAATSINGSPUNTEN

Alle mobiele eenheden hebben een bepaald aantal verplaatsingspunten (Movement Points) die ze elke beurt uit kunnen geven om zich te verplaatsen. Als alle punten zijn uitgegeven, moeten ze wachten tot de volgende beurt (met uitzondering van speciale eenheden die vervoerd worden door andere eenheden).

De meeste landeenheden beginnen met 2 punten, cavalerie- en marine-eenheden hebben er meer.

VERPLAATSINGSPUNTEN UITGEVEN

Eenheden verbruiken punten om naar een nieuwe vakje te gaan. Het terrein bepaalt hoeveel punten een eenheid kwijt is om zicht te kunnen verplaatsen. Het verlaten van je huidige vakje kost je niks. Er worden alleen punten afgetrokken voor het betreden van een vakje.

Raadpleeg de terreinregels voor meer informatie over de verplaatsingspunten. Over het algemeen kost het betreden van open terrein als graslanden en vlaktes je 1 punt, terwijl bossen en heuvels je 2 punten kosten. Daarnaast verbruik je 3 punten om een rivier over te steken (tenzij je een brug kunt gebruiken).

Als de eenheid al zijn punten heeft verbruikt, of als het volgende vakje meer punten vereist dan de eenheid heeft, stopt hij met verplaatsen.

WEGEN

Wegen verminderen of verwijderen de extra verplaatsingskosten op veilig of neutraal terrein. Als een eenheid zich van het ene vakje met een weg naar het andere vakje met een weg begeeft, is de eenheid veel minder punten kwijt dan normaal. Zolang een eenheid punten over heeft, kan hij zich via de weg blijven verplaatsen.



NIET-TOEGESTANE ACTIES

Bepaalde vakjes zijn niet toegankelijk voor bepaalde eenheden. Een marine-eenheid heeft bijvoorbeeld geen toegang tot een landvakje dat geen stad is en een grondeenheid kan zich niet op een berg- of oceaankvakje begeven. Als een eenheid geen toegang heeft tot een vakje kun je een eenheid er niet naartoe verplaatsen. Soms ontdek je pas tijdens het verplaatsen dat de actie niet is toegestaan. In dat geval zal de eenheid stoppen zodra hij ontdekt dat hij fout zit en wachten op nieuwe opdrachten.

BEZETTINGSBEPERKINGEN

Tot aan het industriële tijdperk kan maximaal één eenheid van een bepaalde klasse (gevecht, ondersteuning, burger en handel) zijn beurt beëindigen in een vakje. Een enkele gevechtseenheid met een ondersteuningseenheid en een enkele burgereenheid kunnen wel samen in een vakje een beurt beëindigen.



Een eenheid kan een andere eenheid passeren zolang hij genoeg punten heeft om een actie af te ronden en niet eindigt in hetzelfde vakje als een andere eenheid van hetzelfde type.

Als je de civic 'Nationalism' echter hebt onderzocht, kun je wel eenheden combineren. Lees de sectie 'Korpsen en legers' voor meer informatie.

VERPLAATSING TIJDENS GEVECHTEN AANVALSOPDRACHTEN

Over het algemeen zal een eenheid die zich begeeft in een vakje dat wordt bezet door een vijand die opdracht opvatten als een bevel om tot de aanval over te gaan. Wanneer de verplaatste eenheid niet geschikt is voor gevechten, zal de eenheid stoppen en vragen om nieuwe opdrachten.

BEZETTE GEBIEDEN

Gevechtseenheden bezetten een gebied dat ook de omringende vakjes bestrijkt. Als een eenheid zich op zo'n vijandelijk gebied begeeft, kost dit hem al zijn verplaatsingspunten. Cavalerie-eenheden zijn hier een uitzondering op, omdat zij snel genoeg zijn om te ontsnappen.

VERPLAATSEN OP WATER

Over het algemeen gelden voor marine-eenheden dezelfde regels als voor landeenheden, met als verschil dat ze zich over het water verplaatsen. De meeste marine-eenheden zijn beperkt tot kustwateren (aangrenzend aan landvakjes) en kuststeden. Later zul je marine-eenheden produceren die zich op oceaankvakjes kunnen begeven om de oceaan te verkennen. Marine-eenheden hebben geen toegang tot ijsvakjes.

INGESCHEEPTE LANDEENHEDEN

Over het algemeen kunnen landeenheden zich niet op watervakjes begeven. Als je de technologie 'Sailing' echter hebt geleerd, kunnen bouwers zich in kustwater begeven. Na 'Shipbuilding' kunnen alle eenheden inschepen. Om een eenheid in te schepen, geef je hem opdracht om naar het water te gaan. Een landeenheid verbruikt al zijn verplaatsingspunten bij het inschepen (tenzij je als Noorwegen speelt, of als je inscheept vanaf een kuststad of havendistrict).



Op het water is een ingescheepte eenheid enorm traag en hulpeloos. De eenheid kan niet vechten is een makkelijke prooi voor vijandelijke marine-eenheden. Het is belangrijk om ingescheepte landeenheden te vergezellen door een krachtige marine-eenheid.

Als de eenheid zich naast een landvakje bevindt, kun je opdracht geven om op het droge te gaan.

GEVECHTEN

Gevechten zijn confrontaties tussen twee politieke entiteiten die oorlog voeren met elkaar. Een beschaving kan oorlog voeren met een andere beschaving of met een stadstaat. Barbaren voeren altijd oorlog met alle beschavingen en stadstaten.

Er zijn vier soorten militaire gevechten: kortaafstandsgevechten, langeafstandsgevechten, zeegevechten en luchtgevechten. De eerste twee komen het meest voor. Luchtgevechten vinden pas plaats als iemand vliegtuigen heeft uitgevonden.

Dit komt pas later in het spel van pas, dus je hoeft je in het begin nog niet bezig te houden met het uitvoeren van luchtgevechten. Luchtgevechten worden besproken in de sectie 'Regels voor gevorderden' (zie de sectie 'Luchtgevechten').

OORLOG VERKLAREN

Je kunt een andere beschaving op verschillende manieren de oorlog verklaren en vice versa.

OORLOG VERKLAREN OP DIPLOMATIEKE WIJZE

Je kunt een beschaving de oorlog verklaren via het venster 'Diplomacy' (zie de sectie 'Diplomatie'). Klik op de stad van een stadstaat of gebruik het stadstatenvenster en klik op de knop 'Declare War' om die stadstaat de oorlog te verklaren. Er zijn twee typen oorlogsverklaringen: verrassingsoorlogen en formele oorlogen.



EEN VERRASSINGSOORLOG VERKLAREN

Een verrassingsoorlog houdt in dat je geen aanklacht indient en geen geldige reden hebt. Je wilt gewoon heel graag aanvallen. Verrassingsoorlogen hebben een hogere straf dan formele oorlogen, omdat je een barbaarse handeling uitvoert. Een verrassingsoorlog later in het spel doet meer diplomatieke schade dan een oorlog die eerder in het spel plaatsvindt.



EEN FORMELE OORLOG VERKLAREN

Als je een aanklacht indient tegen een beschaving voor je ze formeel de oorlog verklaart, zullen je buurlanden je als 'beschaafder' zien. Ze zullen je misschien nog steeds als oorlogszuchtig beschouwen, maar de straf is minder groot dan voor een verrassingsoorlog.

Je kunt diplomatieke straffen voor oorlogszuchtigheid beperken als je een reden hebt om de oorlog te verklaren. Als een andere beschaving je bijvoorbeeld onrecht heeft aangedaan, heb je een 'casus belli' en ben je gerechtvaardigd in je oorlogsverklaring. Hier kunnen verschillende oorzaken voor zijn, bijvoorbeeld als je steden bekeerd worden door een andere religie, als je een geallieerde stadstaat te hulp schiet, of als er steden van je bondgenoot worden veroverd.



EEN ANDERE EENHEID AANVALLEN

Je kunt een van je eenheden opdracht geven om de eenheden van de andere beschaving aan te vallen. Als je niet in oorlog bent met de beschaving die je aanvalt, verschijnt er een bericht met de vraag of je die beschaving (of stadstaat) de oorlog wilt verklaren. Wanneer je dit bevestigt, vindt de aanval plaats en is de oorlog verklaard. Als je de verklaring afgwijst, wordt de aanval geannuleerd.



GEBIED VAN EEN BESCHAVING BETREDEN

In het begin van het spel kunnen eenheden ongehinderd door het gebied van een beschaving bewegen tot ze de civic 'Early Empire' ontgrendelen. Daarna is het een oorlogsdaad om je te begeven op het terrein van een beschaving zonder dat je de overeenkomst 'Open Borders' (open grenzen) hebt gesloten met die beschaving. Je wordt via een bericht gevraagd om je actie te bevestigen.

EEN VIJANDELIJKE OORLOGSVERKLARING ONTVANGEN

Een andere beschaving of stadstaat kan jou te allen tijde de oorlog verklaren. Je wordt dan op de hoogte gebracht door middel van een melding of een andere leider. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

Barbaren zijn altijd met je in oorlog, dus van hen krijg je nooit een oorlogsverklaring.

EEN OORLOG BEËINDIGEN

Een oorlog eindigt automatisch als een van beide partijen zijn laatste stad kwijt is, of als beide partijen door middel van diplomatieke onderhandelingen tot een akkoord komen en het gevecht beëindigen. Zowel jij als je tegenstander kan het initiatief nemen voor dergelijke onderhandelingen. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

Je kunt niet onderhandelen met barbaren. Je blijft met ze in gevecht voor zolang ze bestaan.

WELKE EENHEDEN KUNNEN VECHTEN

Elke militaire eenheid kan een vijandelijke eenheid aanvallen. Burgereenheden zoals bouwers, kolonisten en grootse mensen kunnen niet aanvallen. Als ze alleen zijn en worden aangevallen, worden deze eenheden teruggestuurd naar hun gebied van herkomst. Bouwers kunnen door de oorspronkelijke eigenaar worden bevrijd als ze gevangen zijn genomen. Ondersteuningseenheden, zoals de stormram of de belegeringstoren, kunnen geen aanval beginnen. In plaats daarvan helpen ze andere eenheden in hun groep. Als ze alleen zijn en worden aangevallen, gaan ze kapot. Een stad kan een militaire eenheid aanvallen als hij zich binnen het gevechtsbereik van de stad bevindt. Op zijn beurt kan een eenheid een vijandelijke stad aanvallen.

Een stad kan een militaire eenheid aanvallen als hij zich binnen het gevechtsbereik van de stad bevindt. Op zijn beurt kan een eenheid een vijandelijke stad aanvallen.

GEVECHTSPAARDEN VAN EEN EENHEID

De gevechtswaarden bepalen de vaardigheden van een militaire eenheid in de strijd. Er zijn vijf basiswaarden:



COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT)

Alle militaire eenheden bezitten deze waarde. Korteafstandseenheden gebruiken hun korteafstandskracht als ze aanvallen of verdedigen. Langeafstandseenheden gebruiken hun korteafstandskracht alleen als ze verdedigen.

HIT POINTS (INCASSERINGSPOINTEN)

Incasseringspunten geven de gezondheid van een eenheid weer. Bij een volledige gezondheid hebben alle gevechtseenheden 100 incasseringspunten. Wanneer een eenheid schade oploopt, verliest hij incasseringspunten. Bij 0 wordt de eenheid vernietigd. Gezondheid kan tussen gevechten door worden hersteld.

RANGED COMBAT STRENGTH (LANGEAFSTANDSKRACHT)

Alleen eenheden die deel kunnen nemen aan langeafstandsgevechten bezitten deze waarde. Deze eenheden gebruiken hun langeafstandskracht als ze aanvallen.

RANGE (BEREIK)

Alleen langeafstandseenheden bezitten deze waarde. Deze bepaalt de afstand in vakjes die de langeafstandseenheid kan overbruggen met een aanval, zolang zijn zicht niet wordt gehinderd.

BOMBARD (BOMBARDEMENT)

Alleen belegeringseenheden die van een afstand kunnen aanvallen bezitten deze waarde. Dit is de gevechtswaarde van een eenheid als hij een district aanvalt. Dit verschilt van de langeafstandskracht.

KORTEAFSTANDSGEVECHTEN

Deze gevechten vinden plaats als een militaire eenheid die niet over lange afstanden kan aanvallen of kan bombarderen het vuur opent op een vijandelijke eenheid of stad. Het maakt niet uit of de verdediger wel over de lange afstand kan plaatsvinden. Een aanval van een korteaafstandseenheid leidt altijd tot een korteaafstandsgevecht.

COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT)

Als twee eenheden een korteaafstandsgevecht aangaan, geeft de gevechtskracht van beide eenheden doorgaans de doorslag. Een krachtige eenheid die het opneemt tegen een zwakke eenheid zal meer schade aanrichten dan zijn vijand en hem mogelijk vernietigen.

Maar er zijn meer factoren die een rol spelen in het gevecht. Veel eenheden ontvangen een verdedigingsbonus die hun korteaafstandskracht vergroot als ze worden aangevallen in een bos of op een heuvel, of als ze versterkt zijn. Sommige eenheden ontvangen een bonus als ze tegen bepaalde soorten eenheden vechten. Speervechters krijgen bijvoorbeeld een bonus tegen eenheden te paard. Bovendien kan opgelopen schade de gevechtskracht van een eenheid beperken. Lees de sectie 'Gevechtsbonussen' voor meer informatie.

De gevechtsinformatietabel (zie hieronder) geeft een beeld van de relatieve kracht van de twee korteaafstandseenheden tijdens een beurt.

MEERDERE EENHEDEN IN EEN GEVECHT

Eenheden ontvangen een flankaanvalsbonus voor elke geallieerde eenheid in een vakje dat grenst aan die van het doelwit. Bepaalde promoties en sociale beleidsvoeringen kunnen een aanvallende eenheid bonussen geven die verder gaan de gewone flankbonus. Deze bonussen kunnen enorm krachtig zijn als er voldoende eenheden in het spel zijn.

GEVECHTSPROGNOSE

Als een van je eenheden actief is kun je de cursor over een vijand plaatsen om de gevechtsprognose te bekijken. Dit geeft een goed beeld van de waarschijnlijke uitkomst van een gevecht tussen beide eenheden. Deze tabel toont rechts de aangepaste gevechtskracht van je eenheid en links die van je vijand. In het venster onder aan het scherm vind je de meest waarschijnlijke uitkomst van het gevecht. De balken in het midden van het venster geven aan hoeveel schade beide partijen oplopen tijdens een gevecht.



KORTEAFSTANDSGEVECHTEN BEGINNEN

De aanvallende eenheid zet het gevecht in gang door zich in het vakje van de vijand te willen begeven. Pas als de aanvaller ook daadwerkelijk in het vakje kan komen, kan hij overgaan tot de aanval. Een speervechter kan bijvoorbeeld geen gallei aanvallen omdat hij zich niet op een watervakje kan begeven, tenzij hij is ingescheept.

Klik met de rechtermuisknop op het doelwit om een actieve eenheid opdracht te geven tot aanvallen. De actieve eenheid zal dan overgaan op de aanval.

RESULTAAT VAN EEN KORTEAFSTANDSGEVECHT

Als een korteaafstandsgevecht ten einde is, kunnen een of beide eenheden schade hebben opgelopen en incasseringspunten zijn kwijtgeraakt. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd.

Als de verdedigende eenheid is vernietigd en de aanvallende eenheid het gevecht heeft overleefd, begeeft de aanvaller zich in het vakje van de verdediger. Niet-militaire eenheden in dat vakje worden gevangengenomen. Wanneer de verdedigende eenheid het wel overleeft, neemt hij opnieuw bezit van het vakje en de andere eenheden in dat vakje.

De meeste eenheden gebruiken al hun verplaatsingspunten tijdens een gevecht. Sommige eenheden kunnen zich echter na een gevecht nog verplaatsen, mits ze overleven en verplaatsingspunten overhebben.

Eenheden die een gevecht overleven ontvangen ervaringspunten (XP) die gebruikt kunnen worden voor promoties.

LANGEAFSTANDSGEVECHTEN

Sommige eenheden, zoals boogschutters, kunnen vijandelijke eenheden op afstand bestoken en hoeven zich dus niet in een korteaafstandsgevecht te storten. Hiermee hebben ze twee grote voordelen ten opzichte van korteaafstandseenheden: ze kunnen vijanden aanvallen in vakjes die niet grenzen aan die van hen en ze lopen geen schade op tijdens een aanval. Ze zijn echter kwetsbaar als ze worden aangevallen door een korteaafstandseenheid.



RANGED COMBAT STRENGTH (LANGEAFSTANDSKRACHT)

Elke eenheid die kan deelnemen aan langeafstandsgevechten beschikt heeft een waarde voor langeafstandskracht. Vergelijk dit getal met de gevechtskracht van het doelwit om te bekijken wat het resultaat zal zijn van de aanval.

Om het mogelijk effect te bekijken van een langeafstandsaanval, plaats je de cursor op het beoogde doelwit. Je kunt dan in de gevechtsprognose zien hoeveel eventuele schade het doelwit zal oplopen door de langeafstandsaanval.

RANGE (BEREIK)

De bereikwaarde van een eenheid geeft aan vanaf welke afstand een eenheid aan aanval kan uitvoeren. Bij een bereik van 2 kan een doelwit in een aangrenzend vakje of één vakje verder worden aangevallen. Bij een bereik van 1 moet het doelwit zich in een aangrenzend vakje bevinden om aan te kunnen vallen.

GEZICHTSVELD

Over het algemeen moet een langeafstandseenheid een doelwit kunnen zien om het te bestoken. Een doelwit dat geblokkeerd wordt door terrein is onzichtbaar voor een eenheid, bijvoorbeeld als er een vakje met een berg, heuvel of bos tussen hen in ligt. Een eenheid kan altijd in een vakje kijken, maar hij kan niet zien wat er zich achter de terreinblokkering bevindt. Een eenheid op een heuvel kan over een terreinblokkering kijken, tenzij het terrein een heuvel en een bos bevat, of een heuvel en een regenwoud. Vliegende eenheden kunnen over terreinblokkeringen kijken.

Eenheden hebben doorgaans een gezichtsveld van 2 vakjes.

LANGEAFSTANDSGEVECHTEN BEGINNEN

Klikken met de rechtermuisknop op een doelwit om aan te vallen met een actieve langeafstandseenheid. Je kunt ook eerst op de knop 'Ranged Attack' klikken en vervolgens met de linkermuisknop op het doelwit klikken.

RESULTAAT VAN EEN LANGEAFSTANDSGEVECHT

Aan het eind van een langeafstandsgevecht kan het doelwit schadevrij zijn, schade hebben opgelopen of zijn vernietigd. Onthoud dat de aanvallende eenheid nooit schade oploopt tijdens een langeafstandsgevecht. Als je het doelwit hebt vernietigd, neemt de aanvallende eenheid het lege vakje niet automatisch in, in tegenstelling tot bij korteaafstandsgevechten.

De aanvallende en verdedigende eenheden ontvangen vaak ervaringspunten (XP) voor het gevecht. Lees de sectie 'Promoties' voor meer informatie.

GEVECHTSBONUSSEN

Eenheden kunnen verschillende voordelen hebben tijdens een gevecht, bijvoorbeeld vanwege het terrein waar ze zich bevinden, omdat ze versterkt zijn of een van de andere speciale omstandigheden. Sommige bonussen zijn alleen van toepassing op een aanvallende eenheid, sommige alleen op een verdedigende en weer andere op allebei.

TERREINBONUSSEN

Let op het terrein wanneer je een vijand aanvalt. Verdedigende eenheden ontvangen belangrijke bonussen als ze vakjes met bossen, regenwouden of heuvels bezetten. Korteafstandseenheden ontvangen een straf voor het aanvallen van vijanden aan de overkant van een rivier.

Lees de sectie 'Terrein' voor meer informatie.

FORTEN

Als een beschaving de technologie 'Military Engineering' heeft ontwikkeld, kunnen militaire ingenieurs de fortverbetering bouwen in vriendelijke of neutrale gebieden. Eenheden die zich in een fort bevinden, ontvangen een stevige verdedigingsbonus. Je kunt geen forten bouwen in vijandelijk gebied.

VERSTERKEN

Veel eenheden kunnen zich versterken. Dit betekent dat ze tijdelijke verdedigingswerken optrekken op hun huidige locatie. Hierdoor ontvangt de eenheid verdedigingsbonussen, die de volgende 2 beurten

steeds sterker worden, en is hij veel lastiger uit te schakelen. Versterkingen zijn puur defensief: als de eenheid zich verplaatst of aanvalt, gaat de bonus verloren.

Een versterkte eenheid wordt niet geactiveerd. Je moet op de eenheid klikken om hem handmatig te activeren.

Welke eenheden kunnen zich versterken

De meeste korte- en langeafstandseenheden kunnen zich versterken. Niet-militaire eenheden, ruiters, marine-eenheden, pantserseenheden en vliegende eenheden kunnen zich niet versterken. Deze eenheden beschikken wel over een slaapstand, wat betekent dat ze pas in actie komen als ze worden aangevallen of als je ze handmatig activeert. Ze ontvangen geen verdedigingsbonussen.

Versterkingsbonussen

Hoe langer een eenheid versterkt is, des te hoger is de verdedigingsbonus. De eenheid ontvangt een kleine verdedigingsbonus op de eerste beurt dat hij versterkt is, en daarna krijgt hij iedere beurt een grotere bonus.

GEVECHTEN OP HET WATER

Marine-eenheden bestaan net als landeenheden uit militaire en niet-militaire eenheden. Militaire marine-eenheden zijn ook verdeeld in korte- en langeafstandseenheden. Je valt met deze marine-eenheden op dezelfde manier aan als met landeenheden.



Later krijg je met bijzondere marine-eenheden: het vliegdekschip, de raketkruiser en onderzeeërs. Deze beschikken allemaal over speciale vaardigheden. Het vliegdekschip kan bijvoorbeeld luchteenheden vervoeren, de raketkruiser kan nucleaire wapens lanceren en de onderzeeër is onzichtbaar voor eenheden die zich niet in een aangrenzend vakje bevinden.

GEVECHTEN IN STEDEN

Steden zijn grote, belangrijke doelwitten. Als ze zijn versterkt en worden verdedigd door andere eenheden zijn ze lastig in te nemen. Als je er wel in slaagt een stad te veroveren legt dit je waarschijnlijk geen windeieren. Je schakelt een andere beschaving alleen uit door alle steden van die kolonie in te nemen of te vernietigen. Doe dit met voldoende tegenstanders om het almachtige overwinningstype Domination (overheersing) in de wacht te slepen (zie de sectie 'Overwinningen').



WAARDEN VAN EEN STAD

Garrison Defense Strength (verdedigingskracht garnizoen)

Steden beschikken net als eenheden over gevechtskracht. De gevechtskracht van een stad wordt bepaald door de omvang van de stad, de ligging (steden op heuvels ontvangen extra bonussen) en of de eigenaar verdedigingswerken heeft opgetrokken in de stad, zoals muren.

De gevechtskracht en langeafstandskracht bepalen hoe sterk een stad is. Vijandelijke aanvallen kunnen het aantal incasseringspunten van een stad terugbrengen, maar deze schade heeft verder geen invloed op de gevechtskracht en langeafstandskracht.

Stadsgezondheid

Een ongedeerde stad heeft 200 incasseringspunten. Als een stad schade oploopt, nemen deze punten af. Bij 0 kan een vijandelijke kortereafstandseenheid een stad innemen door op het stadsvakje te gaan staan. Vervolgens kan de speler ervoor kiezen om de stad te houden of te vernietigen. Let op: het vernietigen van een stad wordt niet gewaardeerd door andere beschavingen.

STEDEN AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Zorg dat de stad binnen het bereik van een langeafstandseenheid valt en klik met de rechtermuisknop op de stad om aan te vallen. Afhankelijk van de kracht van je aanval wordt het aantal incasseringpunten van de stad teruggebracht. (De aanvallende eenheid raakt niet beschadigd omdat hij niet in contact komt met de stad.) Met langeafstandsaanvallen kun je het aantal incasseringpunten van een stad slechts terugbrengen tot 1. De stad kan alleen veroverd worden door een korteaafstandseenheid.

STEDEN AANVALLEN OP KORTE AFSTAND

Als een eenheid een stad op korte afstand aanvalt, kunnen zowel de stad als de eenheid schade oplopen. Een stad zal zich altijd met volle gevechtskracht verdedigen, ongeacht het aantal resterende incasseringpunten.

GARNIZOENEN IN STEDEN

Als stadseigenaar kun je van een militaire eenheid een garnizoen maken om de verdediging van een stad te versterken. Een deel van de gevechtskracht van het garnizoen wordt toegevoegd aan dat van de stad. Het garnizoen loopt geen schade op van aanvallen op de stad, maar als de stad wordt ingenomen, sneuvelt het garnizoen.



Een in de stad gestationeerde eenheid kan omringende vijanden aanvallen, maar de garnizoensbonus gaat dan wel verloren. Als dit met een korteaafstandsaanval gebeurt, kan een eenheid net als bij gewone gevechten schade oplopen.

AANVALLERS BESTOKEN MET STEDEN

Als een stad is voorzien van muren, heeft deze een langeafstandskracht die overeenkomt met zijn volledige gevechtskracht. De stad kan dan vijandelijke eenheden aanvallen die binnen het bereik liggen. De langeafstandskracht vermindert niet als de stad schade oploopt. Deze waarde blijft gelijk aan die van de oorspronkelijke kracht van de stad tot de stad wordt ingenomen.

SCHADE AAN STEDEN REPAREREN

Een stad geneest elke beurt een beetje, zelfs tijdens gevechten, zolang er een bevoorradingslinie is. Een bevoorradingslinie is een vakje dat aan de stad grenst en niet in vijandelijk gebied ligt. Als je stad over een muur beschikt, kun je deze alleen repareren met het productiemenu, en alleen als je 3 beurten geen schade hebt opgelopen.

STEDEN INNEMEN

Als een stad geen incasseringspunten meer over heeft, kan een vijandelijke korteaafstandseenheid de stad binnentrekken, ongeacht het aantal eenheden in de stad. Wanneer dit gebeurt, is de stad ingenomen. De aanvaller kan meestal kiezen of hij de stad met de grond gelijk maakt of hem toevoegt aan zijn beschaving. Welke optie ook wordt gekozen, een beschaving die een stad verliest, incasseert een zware klap. De uitzondering op deze regel is de hoofdstad van een beschaving. Hoofdsteden kunnen niet worden vernietigd, alleen ingenomen.

Lees de sectie 'Stad' voor meer informatie.

BELEGERINGSWAPENS

Bepaalde langeafstandwapens vallen onder belegeringswapens: katapulten, kanonnen enzovoorts. Deze eenheden ontvangen gevechtsbonussen wanneer ze vijandelijke steden aanvallen. Ze zijn kwetsbaar voor korteafstandsaanvallen, en moeten vergezeld worden door korteafstandseenheden om aanvallen af te kunnen slaan.

Belegeringswapens zijn onmisbaar als je een goed verdedigde stad wilt veroveren!



GROOTSE STRATEGEN

Grootse strategen zijn grootse mensen die bedreven zijn in de kunst van het oorlogvoeren. Ze bieden aanvallende en verdedigende gevechtsbonussen aan vriendelijke eenheden die naast hem staan. Een grootste strateeg is een niet-vechtende eenheid en kan dus gecombineerd worden met een gevechtseenheid voor bescherming. Als een vijandelijke eenheid een vakje betreedt met een grootste strateeg, gaat de strateeg verloren.

Een grootste strateeg biedt +1 verplaatsingsbonus en +5 gevechtskrachtbonus aan alle vriendelijke landgevechtseenheden binnen 2 vakjes afstand. Daarnaast hebben ze een eenmalige vaardigheid die uniek is voor elke grootste strateeg. Sun Tzu schrijft bijvoorbeeld het meesterwerk 'The Art of War'. Als deze vaardigheid eenmaal is gebruikt, verdwijnt de grootste strateeg uit het spel.

Je kunt grootse strategen verdienen door middel van grootse-strateeg-punten. Deze punten verdienen je voornamelijk door kampementen te bouwen, maar ook op andere manieren. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

GROOTSE ADMIRAALS

Grootse admiraals zijn grootse mensen die bedreven zijn in de kunst van het oorlogvoeren op zee. Ze bieden aanvallende en verdedigende gevechtsbonussen aan vriendelijke marine-eenheden die naast hem staan. Een grootste admiraal is een niet-vechtende eenheid en kan dus gecombineerd worden met een gevechtseenheid voor bescherming. Als een vijandelijke eenheid een vakje betreedt met een grootste admiraal, gaat de admiraal verloren.

Een grootste admiraal biedt +1 verplaatsingsbonus en +5 gevechtskrachtbonus aan alle vriendelijke marinegevechtseenheden binnen 2 vakjes afstand. Daarnaast hebben ze een eenmalige vaardigheid die uniek is voor elke grootste admiraal. Zo bouwt Themistocles bijvoorbeeld een quadrireem. Als deze vaardigheid eenmaal is gebruikt, verdwijnt de grootste admiraal uit het spel.

Je kunt grootse admiraals verdienen door middel van grootse-admiraal-punten. Deze punten verdienen je voornamelijk door havens te bouwen, maar ook op andere manieren. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

GEVECHTSSCHADE

Een ongedeerde eenheid heeft 100 incasseringspunten (HP). Als een eenheid schade oploopt, verliest hij punten. Bij 0 punten wordt hij vernietigd.

Een beschadigde eenheid is kwetsbaarder dan een ongedeerde eenheid en dichterbij zijn einde. Het is altijd slim om beschadigde eenheden uit het gevecht te roteren, zodat ze kunnen herstellen om zich later opnieuw in de strijd te storten. Dit is natuurlijk niet altijd mogelijk.

SCHADE-EFFECTEN

Een beschadigde eenheid is minder effectief tijdens een aanval dan een ongedeerde eenheid. Hoe meer schade een eenheid heeft opgelopen, des te minder schade hij zelf aanricht (lange of korte afstand). Dit zie je terug in de gevechtsprognose wanneer je een eenheid selecteert en de cursor op je doelwit plaatst.

SCHADE HERSTELLEN

Om te herstellen moet een eenheid een beurt lang geen activiteit ondernemen. De locatie van de eenheid bepaalt hoeveel schade wordt hersteld.

In een stad: Eenheden genezen 20 incasseringspunten per beurt.

In vriendelijk gebied: 15 punten per beurt.

In neutraal gebied: 10 punten per beurt.

Vijandelijk gebied: 5 punten per beurt.

Bepaalde promoties zorgen dat een eenheid sneller herstelt.

SCHADE AAN MARINE-EENHEDEN HERSTELLEN

Marine-eenheden kunnen alleen schade herstellen in vriendelijk gebied, waar ze 2 punten per beurt herstellen.

DE KNOP 'FORTIFY UNTIL HEALED' (VERSTERKEN TOT VOLLEDIG HERSTELD):

Als een eenheid schade oploopt, verschijnt de knop 'Fortify Until Healed' als actieknop. Klik op deze knop om de eenheid te versterken. Hij blijft op zijn huidige locatie tot hij volledig is hersteld. Ga voor meer informatie over de defensieve voordelen naar de sectie 'Versterken'.

ERVARINGSPUNTEN EN PROMOTIES

Een eenheid die een gevecht overleeft, verdient ervaringspunten (XP). Als een eenheid voldoende XP heeft, kun je ze uitgeven aan promoties voor die eenheid. Er zijn talloze verschillende promoties in Civilization VI. Elke promotie biedt speciale voordelen tijdens een gevecht.

ERVARINGSPUNTEN VERDIENEN MET GEVECHTEN

Een eenheid die een gevechtsronde overleeft, verdient ervaringspunten. Je hoeft het gevecht niet te winnen en de vijand niet te vernietigen om XP te verdienen. Elke ronde die je overleeft, levert je punten op.

Over het algemeen verdienen eenheden XP als ze strijd leveren met een andere militaire eenheid of een stad.

Beperkingen bij barbaren: Eenheden verdienen vanaf een bepaald XP-niveau geen XP meer voor gevechten tegen barbaren.

OVERIGE METHODEN VOOR HET VERDIENEN VAN XP

Een eenheid die in een kampement is geproduceerd met barakken (voor gewone eenheden), stallen (voor cavalerie-eenheden) of andere militaire gebouwen begint meteen met extra XP. De bonus is afhankelijk van het gebouw (barakken, stallen en wapenkamers bieden allemaal andere bonussen). Daarnaast leveren bepaalde regeringen, beleidsvoeringen en andere speciale effecten ook XP op. Verkenningseenheden ontvangen XP voor het ontdekken van natuurwonderen.

XP UITGEVEN

Als een eenheid genoeg XP heeft verzameld voor een promotie, zal de knop 'Promote Unit' beschikbaar worden (zolang de eenheid nog verplaatsingspunten overheeft). Als je op die knop klikt, zie je een lijst met de verschillende beschikbare promoties voor die eenheid. Maak je keuze door op een promotie te klikken. De XP worden uitgegeven en de eenheid ontvangt de promotie direct. Dit kost een beurt. Als een eenheid twee keer is gepromoveerd, kun je hem een naam geven door op de knop 'Name Unit' te klikken in het eenheidsvenster.

LIJST MET PROMOTIES

Er zijn tientallen promoties beschikbaar in Civilization VI. Elke eenheidsklasse (korte afstand, cavalerie, lange afstand enz.) heeft zijn eigen promotievertakkingen. Voor sommige promoties moet je eerst andere promoties ontgrendelen voor ze beschikbaar worden.

Als een promotie beschikbaar is voor een eenheid, staat deze in de lijst als je op de knop 'Promote Unit' klikt.

Lees de sectie 'Promotions' in de Civilopedia voor een volledige lijst van alle promoties.

BARBAREN EN STAMDORPEN

In de eerste 25 tot 50 beurten van het spel zul je vooral bezig zijn met het verkennen van de wereld. Tijdens het verkennen kom je stamdorpen en barbaren tegen. Stamdorpen zijn goed, barbaren niet.

STAMDORPEN

Stamdorpen zijn minder beschaafd dan andere beschavingen, maar zijn wel vriendelijk. Als je een stamdprijs bezoekt door hun vakje te betreden met een eenheid, ontvangt je beschaving een willekeurig voordeel. Het stamdprijs verdwijnt zodra alle geschenken zijn opgeëist.



DORPSVOORDELEN

Survivors (overlevenden)

Het dorp geeft je een bouwster of handelaar in je dichtstbijzijnde stad, of vergroot de bevolking van je dichtstbijzijnde stad.

Science (wetenschap)

Het dorp geeft je beschaving gratis technologie (bijvoorbeeld 'Bronze Working' of 'Masonry'), een technologieboost (50% van het vereiste onderzoek naar een technologie) of zelfs meerdere technologieboosts.

Military (leger)

Als dit dorp ontdekt wordt door een gewonde militaire eenheid, krijgt hij een gezondheidsboost. Het dorp biedt soms ook een gratis verkenner of XP.

Faith (geloof)

Het dorp levert een kleine, middelmatige of grote hoeveelheid geloof, afhankelijk van het tijdperk.

Treasure (schat)

Het dorp geeft goud aan je beschaving!

Culture (cultuur)

Het dorp biedt een gratis reliëf, of een of twee civic-boosts (50% van de vereiste cultuur voor een civic).

BARBAREN

Barbaren zijn roofzuchtige schurken die een hekel hebben aan beschaving en alles wat daarbij hoort. Ze vallen je eenheden en steden aan en plunderen je verbeteringen. Kortom, je wilt ze niet tegenkomen in een donker steegje.

Naarmate je beschaving groeit, worden de barbaren minder dreigend, maar aan het begin van het spel heb je er een flinke kluif aan.

BARBAARSE BUITENPOSTEN

Barbaren komen uit buitenposten die willekeurig verschijnen in vakjes waar je eenheden geen zicht op hebben. Elke barbaarse eenheid heeft zijn eigen thuiskamp. Als je dat kamp vernietigt, verschijnen er geen nieuwe barbaren meer in dat gebied.

Er zijn drie soorten barbaarse kampen:

Marine

Een kamp aan de kust dat marine-eenheden voortspuwt.

Cavalerie

Een kamp op het land in de buurt van paarden.

Mélee

Alle overige kampen



BELONINGEN VOOR HET VERNIETIGEN VAN EEN BUITENPOST

Door een barbaarenkamp te verjagen, verdient je beschaving goud. Daarnaast krijg je een boost richting de technologie 'Bronze Working', zodat je deze eerder kunt voltooien. Bovendien verschijnen er geen barbaarse eenheden meer, en dat is natuurlijk de belangrijkste beloning.

NIEUWE BUITENPOST

Barbaarenkampen kunnen opduiken op elke neutrale locatie die niet onder het gezichtsveld valt van een stad of eenheid. Als je wilt voorkomen dat er buitenposten verschijnen in de buurt van je beschaving, moet je je grondgebied uitbreiden en eenheden op heuvels plaatsen om zoveel mogelijk terrein in de gaten te houden.

BARBAARSE EENHEDEN

Barbaarse buitenposten kunnen nagenoeg elke soort eenheid produceren: van krijgers en speervechters tot kanonnen en tanks. Barbaaren kunnen eenheden produceren die gelijkstaan aan de meest geavanceerde beschavingen.

Elke buitenpost zal eerst een verkenner produceren die op zoek gaat naar doelwitten. Als een barbaarse verkenner je in het oog krijgt, keert hij terug naar zijn buitenpost om eenheden te produceren voor een invasie of plundering. Kijk maar uit, want jij wordt het volgende doelwit! Als je niet snel bent, heb je binnen de kortste keren een leger barbaaren voor je deur staan die je verbeteringen willen vernietigen of je stad willen veroveren.

Daarom is het belangrijk om het platteland rond je beschaving regelmatig in de gaten te houden en kampementen te vernietigen voor ze een gevaar vormen.

BARBAARSE MARINE-EENHEDEN

Barbaarse kampementen aan de kust produceren marine-eenheden die gelijkstaan aan die van een geavanceerde beschaving. Deze eenheden vormen een bedreiging voor je kustlijn, vernielen marine-verbeteringen, vallen nietsvermoedende landeenheden aan die te dicht bij de kust komen en belegeren

zelfs je kuststeden. Daarom is het belangrijk dat je een zeemacht hebt om ze de kop in te drukken, maar de beste manier om ze tegen te houden is door hun kustkampen te vernietigen.

Waarschuwing: Als een barbaars schip een ingescheepte eenheid tegenkomt, zal hij die vernietigen!

GEVANGEN BURGERS

Als een barbaarse eenheid een niet-vechtende eenheid tegenkomt, bijvoorbeeld een kolonist of bouwer, wordt die eenheid gevangengenomen door de barbaren. Deze eenheid wordt vervolgens naar het dichtstbijzijnde kampement gebracht, waar hij door elke speler gered kan worden. Als een van je burgers op deze manier gevangen wordt genomen, moet je hem dus snel bevrijden voor iemand anders dat doet!

HET EINDE VAN DE BARBAREN

Barbaren kunnen tot het eind van de game aanwezig blijven. Als je echter meer grondgebied verovert, zullen de barbaren minder land hebben voor hun barbaarse kampementen.

Als de hele wereld beschaafd is, zullen de barbaren verdwijnen.

STEDEN

Steden spelen een cruciale rol in het succes van je beschaving. Ze stellen je in staat om eenheden, districten, gebouwen, wonderen en projecten te vervaardigen. Bovendien kun je er nieuwe technologieën en civics onderzoeken en rijkdom vergaren. Je kunt niet winnen zonder machtige steden op gunstige locaties.

ZO BOUW JE STEDEN

Steden worden gebouwd door kolonisten. Als een kolonist zich op een plaats bevindt waar een stad gebouwd kan worden, wordt de actieknop 'Found City' weergegeven. Als je op deze knop klikt, verdwijnt de kolonist en wordt hij vervangen door een nieuwe stad.

LOCATIES VOOR HET BOUWEN VAN STEDEN

Bouw steden op locaties met veel voedsel en productie en toegang tot grondstoffen. Het is aan het begin van het spel ook belangrijk om een stad te bouwen in een vakje dat toegang heeft tot water, zoals een rivier of een kustvakje. Waterbronnen zijn namelijk erg belangrijk voor een groeiende bevolking. Zonder water is je volk gedoemd tot een hardvochtig bestaan in een klein stadje. Steden op een heuvel ontvangen een verdedigingsbonus, waardoor ze lastiger zijn in te nemen.

Later in het spel, als het moeilijker is om beschikbare locaties aan het water te vinden vanwege het grote aantal steden, kun je water naar een nieuwe stad brengen door middel van een aquaduct-district, mits er een berg, rivier of oase binnen 2 vakjes van je nieuwe stad ligt. Kies de locatie van je stad dus zorgvuldig!

Er is maar één grote beperking, en dat is dat je geen stad kunt bouwen binnen 3 vakjes van een andere stad of aangrenzend aan de stad van een andere beschaving.

DE STADSVLAG

De stadsvlag wordt weergegeven op de hoofdkaart. Deze geeft een handige samenvatting van wat er zich in de stad afspeelt. Hier zie je informatie over de kracht van de stad, of er muren zijn, hoeveel beurten het nog duurt voor hij groeit, wat de stad produceert en welk geloof hij volgt. Als je op een stadsvlag van een andere beschaving klikt, open je het diplomatiescherm voor die beschaving.

HET STADSSCHERM

Klik op een stadsvlag om het stadsscherm te openen. Hier kun je je macht over elke stad verder verfijnen. Het stadsscherm bevat de volgende onderdelen:



STEDENOPTIES

Boven in het stadsvenster rechtsonder vind je de knoppen 'City Details', 'Purchase Tile', 'Manage Citizens', 'Purchase an item with Gold', 'Purchase an item with Faith' en 'Change Production'.

CITY DETAILS (STADSINFORMATIE)

Hiermee open je een handig venster met informatie over je stad, waaronder bevolkingsgroei, voorzieningen, huisvesting, gebouwen, districten, wonderen en meer.

CITIZEN GROWTH (BEVOLKINGSGROEI)

Hier zie je je bevolkingsgroei, hoeveel voedsel er binnenkomt en hoeveel je verbruikt. Zorg dat je bevolking altijd goed is voorzien. Als je meer inwoners dan eten hebt, gaat je bevolking achteruit.

AMENITIES (VOORZIENINGEN)

Hier zie je hoe gelukkig je bevolking is, plus een overzicht van de voorzieningen. Geluk meet hoe tevreden de mensen in een stad zijn, en wordt gemeten door te kijken of de bevolking van die stad genoeg voorzieningen heeft. Elke 2 inwoners hebben 1 voorziening nodig, te beginnen bij een bevolking van 3 inwoners. Een tevreden stad krijgt geen modificatie, maar een gelukkige stad groeit 10% sneller en zorgt voor 5% meer opbrengst. Een extatische stad groeit zelfs 20% sneller en zorgt voor 10% meer opbrengst. Als je echter te weinig voorzieningen hebt, ontstaat er ontevredenheid onder de bevolking, en worden er negatieve modificaties toegepast aan de groei en opbrengst. Als er onrust is, houdt de stad op met groeien en kunnen er opstandige partijen opduiken in je stad.

Er zijn een hoop verschillende bronnen voor voorzieningen. Elke luxe grondstof kan 1 voorziening bijdragen aan een stad. Het aantal steden dat deze bonus ontvangt, hangt af van het tijdperk. De arena, die gebouwd wordt in het entertainmentcomplex, levert voorzieningen op aan de plaatselijke stad. De dierentuin en het stadion leveren ook voorzieningen op, maar dan op regionale schaal. Sommige wonderen leveren ook voorzieningen op. Daarnaast zijn er een aantal religieuze overtuigingen en beleidsvoeringen die voorzieningen opleveren.

HOUSING (HUISVESTING)

Hier zie je hoeveel inwoners je stad kan ondersteunen. Als je bevolking te dicht bij de huizenlimiet komt, kan de groei sterk afnemen. Je kunt meer huisvesting vergaren uit verschillende bronnen, waaronder bepaalde gebouwen, civics en districten. Daarnaast kun je huisvesting vergaren door middel van boerderijen, toegang tot zoetwater en bepaalde grootse mensen.

CITY BREAKDOWN (STADSOVERZICHT)

Hier zie je alle districten, gebouwen, wonderen en handelsposten in de stad en het omringende gebied.

RELIGION (RELIGIE)

Hier zie je een gedetailleerde lijst van alle religies in je stad, inclusief jouw pantheon en religie en eventuele 'binnendringende' religies.

PURCHASE TILE (VAKJE KOPEN)

Hiermee zet je de lens aan die je in staat stelt om een vakje te kopen, zolang je het je kunt veroorloven. Als je op deze knop klikt, krijg je te zien hoeveel het volgende vakje kost. (Vergeet niet dat de prijs elke keer stijgt wanneer je een vakje koopt.) De vakjes die je kunt kopen hebben een symbooltje, en de cursor verandert als je eroverheen beweegt. Klik op een beschikbaar vakje om het te kopen.

MANAGE CITIZENS (INWONERS BEHEREN)

Hiermee zet je de lens aan die je in staat stelt om inwoners aan andere vakjes toe te wijzen. Zie 'Je inwoners aan het werk zetten' hieronder voor meer informatie.

PURCHASE AN ITEM WITH GOLD (EEN ITEM KOPEN MET GOUD)

Als je genoeg goud hebt, kun je een eenheid of gebouw kopen.

PURCHASE AN ITEM WITH GOLD (EEN ITEM KOPEN MET GELOOF)

Bepaalde religieuze geloofsovertuigingen stellen je in staat om items te kopen met geloof.

Jezuïtenopvoeding geeft je bijvoorbeeld de gelegenheid om campus- en theaterpleingebouwen aan te schaffen met geloof.

CHANGE PRODUCTION (PRODUCTIE WIJZIGEN)

Als je van gedachten verandert of productie voorop wilt stellen omdat de situatie is veranderd, kun je dat doen met de knop 'Change Production'. Je kunt ook op de knop 'Producing...' op de stadsvlag klikken.

CITYIELDS (STADSOPBRENGST)

Deze horizontale balk laat zien hoeveel voedsel, productie, geloof, goud, wetenschap en cultuur de stad produceert. Je kunt op elk van deze categorieën klikken om te zorgen dat je inwoners zich daarop concentreren. Klik één keer op een categorie om die als prioriteit te stellen, nogmaals om hem te beperken en een derde keer om terug te keren naar de standaardinstelling.

CITYTITLE (STADSTITEL)

De stadstitel geeft de naam van de stad weer. Let op de pijlen aan de linker- en rechterkant van de vlag. Klik op de pijlen om naar het stadsscherm van een andere stad te gaan. Met deze pijlen kun je langs alle steden gaan.

CITY STATISTICS (STADSSTATISTIEKEN)

Hier zie je de huidige statistieken voor het aantal gebouwen, het aantal religieuze inwoners, voorzieningen en de capaciteit voor huisvesting.

PRODUCTION MENU (PRODUCTIEMENU)

Hier zie je het item (eenheid, gebouwd, wonder of project) dat in productie is, de bijbehorende effecten/statistieken en het aantal beurten dat nodig is om de productie te voltooien. Klik op 'Change Production' om de productie van het huidige item te verleggen naar een andere.

PURCHASE (KOPEN)

Klik op 'Purchase' om de stad opdracht te geven een item te kopen. In het menu dat verschijnt, kun je een item kopen door erop te klikken. Onthoud dat de stad het item waar het momenteel aan werkt niet koopt. Na aankoop zal de stad door blijven gaan met het bouwen van het item (tenzij dit niet mogelijk is). Als een stad bijvoorbeeld bezig is met het produceren van een boogschutter en nog 4 beurten nodig heeft en jij nog een boogschutter koopt, krijg je de gekochte boogschutter meteen en de boogschutter waar de stad mee bezig is 4 beurten daarna, tenzij je de productie natuurlijk verandert na het kopen van de eerste boogschutter.

EENHEDEN IN STEDEN

GEVECHTSEENHEDEN

Je kunt een stad met maar één gevechtseenheid van een bepaald type bezetten (marine, land of ondersteuning). Die eenheid vormt een garnizoen en voegt een aanzienlijke verdedigingsbonus toe aan de stad. Extra gevechtseenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen. (Als je een gevechtseenheid produceert in een stad met een garnizoen, moet je een van de twee eenheden de stad uitsturen voor het einde van de beurt.)

NIET-VECHTENDE EENHEDEN

Je kunt een stad met maar één niet-gevechtseenheid (bouwer, kolonist, niet-toegewezen handelaar, of groots person) bezetten. Andere eenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen.

ONDERSTEUNINGSEENHEDEN

Je kunt een stad met maar één ondersteuningseenheid (stormram, belegeringstoren, luchtafweer enz.) bezetten. Andere eenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen.

Een stad kan aan het einde van een beurt dus maximaal 3 eenheden bevatten: één gevechtseenheid, één ondersteuningseenheid en één niet-vechtende eenheid.

BOUW IN STEDEN

In een stad kun je gebouwen, wonderen of eenheden bouwen. Je kunt niet meer dan één item tegelijkertijd bouwen. Als de bouw is voltooid, verschijnt het bericht 'Choose Production' (productie kiezen). Klik hierop om naar het stadsbouwmenu te gaan en selecteer het volgende item dat je wilt bouwen.

HET STADSBOWMENU

In het stadsbouwmenu vind je alle eenheden, gebouwen en wonderen die je op dat moment kunt bouwen in de stad. Naarmate je technologie en civics zich ontwikkelen, komen er nieuwe items beschikbaar terwijl de overbodige items verdwijnen. Elk artikel vertelt je hoeveel beurten je nodig hebt om de bouw af te ronden.

Als een artikel grijs is, kun je het betreffende item (nog) niet bouwen. Plaats je cursor op het artikel om te zien wat je nodig hebt.

DE BOUW AANPASSEN

Als je de bouwwerkzaamheden in de stad wilt aanpassen, kun je dat doen in het stadsscherm, of door rechts op de stadsvlag op het icoon van het item te klikken. De productietijd die is geïnvesteerd in het oorspronkelijke item wordt niet toegepast op het nieuwe item. Het oorspronkelijke item gaat even 'in de ijskast'. Als je dan later verdergaat met de bouw van het oorspronkelijke item, ga je verder waar je was opgehouden.

EENHEDEN PRODUCEREN

Zolang je beschikt over de vereiste grondstoffen en een eenheid niet overbodig is geworden, kun je zo veel eenheden in de stad bouwen als je wilt. Omdat je stad niet meer dan één gevechtseenheid, één

ondersteuningseenheid en één niet-vechtende eenheid mag bevatten, moet je je nieuwe eenheid na de bouw de stad uitsturen.

DISTRICTEN EN GEBOUWEN

In Civilization VI zijn gebouwen niet langer gebonden aan je stadscentrum. Ze kunnen zich over je grondgebied verspreiden als deel van een district. De kaart is belangrijker dan ooit wanneer je beslissingen moet maken over een strategische plaatsing. De opbrengst van campussen en heilige plaatsen wordt geboost als ze in de buurt van een berg zijn geplaatst (wetenschap voor de campus, geloof voor de heilige plaats), maar alleen een campus profiteert van een regenwoud.

DISTRICTEN BOUWEN

Als een stad een nieuw item kan bouwen, verschijnt het productiemenu. In dit menu vind je de districten die je kunt bouwen. Klik op het gebouw om tot bouw over te gaan en de plaatsingslens voor districten te openen. Hier zie je een overzicht van de verschillende opbrengsten die beschikbaar zijn in de vakjes rond je stadscentrum, zodat je beter kunt beslissen waar je je nieuwe district wilt plaatsen. Deze lens toont ook welke vakjes onbeschikbaar zijn. Sommige districten hebben namelijk zeer specifieke eisen (een kampement kan bijvoorbeeld niet naast een stadscentrum worden gebouwd). Als je een goede locatie ziet in de buurt, maar deze nog niet in je bezit hebt, kun je het vakje kopen in de lens en de bouw van het district beginnen.

AANGRENZINGSBONUSSEN

Zoals hierboven uitgelegd ontvangt elk district aangrenzingsbonussen op basis van zijn locatie.

Campus

Standaardbonus voor plaatsing naast een berg, en een kleine bonus voor plaatsing naast een regenwoud.

Heilige plaats

Grote bonus voor plaatsing naast een natuurwonder, standaardbonus voor plaatsing naast een berg en een kleine bonus voor plaatsing naast een bos.

Handelscentrum

Grote bonus voor plaatsing naast een rivier of haven, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

Theaterplein

Standaardbonus voor plaatsing naast een wonder, en een kleine bonus voor plaatsing naast een regenwoud of een ander district.

Haven

Standaardbonus voor plaatsing naast zeegrondstoffen, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

Industriegebied

Standaardbonussen voor plaatsing naast mijnen en groeven, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

Kampement

Kan niet gebouwd worden naast een stadscentrum of een ander kampement.

Aquaduct

Moet in een enkel vakje worden geplaatst tussen het stadscentrum en een waterbron, zoals een berg, rivier of meer. Deze waterbron mag niet aan het stadscentrum grenzen.

Vliegterrein

Kan niet op een heuvel worden gebouwd.

Ruimtehaven

Kan niet op een heuvel worden gebouwd.

GEBOUWEN

Als je district eenmaal af is, kun je er gebouwen gaan neerzetten. Je kunt gebouwen bouwen via het productiemenu, op dezelfde manier als dat je het district hebt gebouwd. Sommige gebouwen hebben vereisten, zoals andere gebouwen, technologie of civics. Deze gebouwen zijn niet zichtbaar in je productiemenu.

Sommige gebouwen kunnen al gebouwd worden voor je een district hebt geplaatst, zoals het monument. Deze gebouwen worden in het stadscentrum geplaatst.

WONDEREN

Wonderen zijn speciale gebouwen die een heel vakje vullen en een significant effect hebben op het spel.

HET PALEIS

Het paleis is een speciaal gebouw. Het paleis is deels een gebouw en deels een wonder. Het verschijnt in de eerste stad die je bouwt, de hoofdstad van je rijk. Als je hoofdstad wordt ingenomen, wordt je paleis opnieuw gebouwd in een andere stad die daarmee ook je nieuwe hoofdstad wordt. Wanneer je je oorspronkelijke hoofdstad weet te heroveren, verhuist je paleis weer naar zijn oorspronkelijke locatie.

Het paleis levert een kleine hoeveelheid productie, wetenschap, goud en cultuur aan je beschaving en één plaats voor een meesterwerk.

ONDERHOUD

De meeste gebouwen hebben onderhoudskosten die per beurt betaald worden om ze in optimale staat te houden. Je kunt de verschillende onderhoudskosten bekijken in de sectie 'Buildings' in de Civilopedia, of in de tooltips van een gebouw in het productiemenu. Je kunt de onderhoudskosten van al je gebouwen ook bekijken door de cursor op het gouden icoon te plaatsen boven aan het scherm.

HET LAND BEWERKEN

Steden kunnen gedijen dankzij het omliggende land. De inwoners bewerken het land. Ze vergaren voedsel, rijkdom, productie en wetenschap op de vakjes. Inwoners kunnen vakjes bewerken die op drie vakjes afstand van de stad en binnen de grenzen van je beschaving liggen. Een vakje kan maar door één stad worden bewerkt, ook als het binnen drie vakjes afstand ligt van meerdere steden.

INWONERS TOEWIJZEN AAN HET LAND

Een stad die groeit, wijst automatisch inwoners toe aan het omliggende land. De stad streeft automatisch naar een goede balans tussen voedsel, productie en rijkdom. Je kunt de inwoners opdracht geven andere vakjes te bewerken omdat je bijvoorbeeld wilt dat een bepaalde stad zich richt op het vergaren van rijkdom of productie. Zie de sectie 'Stadsscherm' hierboven.



HET LAND VERBETEREN

Hoewel bepaalde vakjes voldoende voedsel, rijkdom of andere dingen produceren, kun je ze verbeteren om de productie te verhogen. Je moet bouwers produceren om het land te verbeteren. Als je een bouwer hebt, kun je hem verbeteringen laten bouwen, zoals boerderijen, mijnen of plantages. Dit verhoogt de productie van het land om je stad. Elke bouwer kan 3 acties uitvoeren (zoals het bouwen van een verbetering). Sommige beschavingen hebben speciale vaardigheden die je bouwer in staat stellen om meer te doen. Bouwers die geproduceerd zijn door China hebben bijvoorbeeld 4 bouwacties en kunnen productie bijdragen aan een wonder.

Lees de sectie 'Bouwers' voor meer informatie.

SPECIALISTEN

Wanneer een stad wordt gesticht, werken alle inwoners (de bevolking) op de vakjes rond de stad, en genereren ze bijvoorbeeld voedsel, productie en goud. Later kun je districten en gebouwen plaatsen waarmee je sommige inwoners tot specialisten kunt uitroepen en in de districten aan het werk kunt zetten.

De campus kan bijvoorbeeld 3 gebouwen bevatten, en je kunt een specialistische wetenschapper toewijzen aan elk gebouw dat je op de campus hebt gebouwd. Als je dus een bibliotheek en een universiteit hebt gebouwd, kun je 2 specialistische wetenschappers toewijzen. (Niet alle gebouwen leveren specialisten; zie de sectie 'Buildings' in de Civilopedia.)

Er zijn vier verschillende specialistenklassen. Welke specialistenklasse de inwoner wordt, is afhankelijk van het type gebouw waaraan hij is toegewezen.

Kunstenaar

Specialistische kunstenaars produceren cultuur en worden toegewezen aan cultuurgebouwen, zoals museums.

Ingenieur

Specialistische ingenieurs produceren productie en worden toegewezen aan een industriegebied met productiegebouwen, zoals werkplaatsen en fabrieken.

Handelaar

Specialistische handelaars produceren goud en worden toegewezen aan een handelscentrum met rijkdomgebouwen, zoals markten en banken.

Wetenschapper

Specialistische wetenschappers produceren wetenschap en worden toegewezen aan een campus met wetenschapsgebouwen, zoals bibliotheken en universiteiten.

Priester

Specialistische priesters produceren geloof en worden toegewezen aan een heilige plaats met religieuze gebouwen, zoals schrijnen en tempels.

SPECIALISTEN TOEWIJZEN

Ga naar het stadsscherm en klik op de knop 'Manage Citizens' om een specialist toe te wijzen. Klik vervolgens op het inwonericoon van het district om een specialist toe te voegen. Er wordt dan een inwoner uit een werkvakje verwijderd en toegewezen aan het district. Als je nog eens op het specialistenvakje klikt, wordt de inwoner verwijderd uit het gebouw en weer naar het veld overgeplaatst.

Lees de sectie 'Stadsscherm' voor meer informatie over het toewijzen van inwoners.

EFFECTEN VAN SPECIALISTEN OP DE STADSOPBRENGST

Vergeet niet dat inwoners die op een vakje werken, iets genereren voor de stad: voedsel, productie, goud, cultuur of wetenschap. Zodra een inwoner een specialist wordt, voert hij zijn oude werkzaamheden niet meer uit. Die productie gaat dan verloren. Het is dus een goed idee om in de gaten te houden hoeveel voedsel, goud en productie je stad genereert nadat je specialisten hebt gemaakt. Zo voorkom je een tekort aan iets belangrijks.

WERKLOZE INWONERS

Als een inwoner niet toegewezen is om in het veld te werken en geen specialist is, is hij werkloos. Ze leveren nog wel 1 goud op aan de stad, maar verbruiken net zoveel voedsel als werkende inwoners.

GEVECHTEN IN STEDEN

Vijandelijke eenheden kunnen steden aanvallen en innemen. Elke stad beschikt over gevechtskracht, die wordt bepaald door de locatie, omvang, eventuele militaire garnizoenen in de stad en defensieve gebouwen, zoals muren. Hoe hoger de defensieve waarde van de stad, des te moeilijker is hij in te nemen. Tenzij de stad extreem zwak is of de aanvallende eenheid extreem sterk, zullen er meerdere eenheden en beurten nodig zijn om een stad in te nemen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie over oorlogvoeren in het algemeen.

EEN STAD AANVALLEN

Om een vijandelijke stad aan de vallen, moet je korteaafstandseenheid op het stadsvakje gaan staan om het gevecht te beginnen. Zowel de eenheid als de stad kunnen schade oplopen. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd. Een stad die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt ingenomen.

AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Langeafstandseenheden kunnen een stad wel aanvallen en verzwakken, maar niet innemen; een korteaafstandseenheid moet op het stadsvakje gaan staan om de stad in te nemen. Ook marine- en luchteenheden kunnen geen stad innemen, maar ze kunnen de verdediging wel tot de grond toe afbreken.

Lees de secties over lucht- en zeegevechten voor meer informatie.

EEN STAD VERDEDIGEN

Je kunt de verdediging van een stad op verschillende manieren verbeteren. Je kunt een sterke militaire eenheid toewijzen aan de stad als garnizoen. Een korteaafstandseenheid vergroot de verdedigingskracht van een stad aanzienlijk, terwijl een langeafstandseenheid vijanden in de buurt onder vuur neemt.

Ook kun je muren bouwen zodat je stad sterker wordt en vijandelijke eenheden kan bombarderen. Een stad op een heuvel ontvangt ook een verdedigingsbonus.

Hoe krachtig een stad ook is, het is belangrijk dat je eenheden buiten je stad hebt. Deze eenheden kunnen de stad ondersteunen door vijandelijke eenheden aan te vallen. Zo kun je voorkomen dat de vijand de stad omsingelt en je bevoorradingslinie afkapt zodat je stad zich niet meer kan herstellen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie.

EEN STAD VEROVEREN

Als je eenheid een vijandelijke stad intrekt, heb je twee keuzes: je kunt de stad vernietigen of je kunt hem annexeren en onderdeel maken van je rijk. Let op, want beide keuzes kunnen gevolgen hebben voor je relaties met andere beschavingen.

EEN STAD Vernietigen

Als je een stad vernietigt, is hij weg. Voor altijd. Alle gebouwen, wonderen en inwoners worden vernietigd. Het vernietigen van een stad voelt misschien goed, maar kan ernstige diplomatieke gevolgen hebben. Je oorlogszuchtigheidspeil tegenover andere beschavingen wordt verdrievoudigd als je een stad ten gronde richt.

Onverwoestbare steden

Je kunt geen steden vernietigen die je zelf hebt gesticht. Daarnaast kan niemand hoofdsteden vernietigen.

EEN STAD ANNEXEREN

Als je een stad annexeert, wordt het een onderdeel van je rijk. Je hebt over een geannexeerde stad net zoveel macht als over een zelfgebouwde stad. Het enige nadeel van annexatie is dat het je oorlogszuchtigheidspeil tegenover andere beschavingen verhoogt. In de Klassieke periode gaat het bijvoorbeeld maar een beetje omhoog, omdat oorlog toen vrij gewoon was, maar in de industriële periode gaat het peil veel meer omhoog, omdat je 'barbaars' bezig bent. Hoe hoger je oorlogszuchtigheidspeil, hoe minder de andere beschavingen je vertrouwen. Als je peil hoog genoeg is, kunnen ze je zelfs aanklagen of militaire actie ondernemen. Zorg dus dat je een weloverwogen keuze maakt.

VOEDSEL, WATER EN UITBREIDING

Een beschaving heeft genoeg voedsel en water nodig om te gedijen. De vroege mens was bijna elk moment van de dag bezig met jagen en verzamelen om zichzelf en zijn familie of stam te voeden. Daardoor hadden ze weinig tijd voor andere activiteiten, zoals het maken van grotsschilderingen, het ontwikkelen van een eigen schrift of het ontdekken van muonen. Zodra een volk voedsel en water in overvloed heeft, is alles mogelijk.

STEDEN EN VOEDSEL

Een stad heeft elke beurt 2 stuks voedsel nodig per inwoner om te voorkomen dat de bevolking verhongert. Een stad verkrijgt voedsel (evenals productie en goud) door burgers aan het werk te zetten op het land rond de stad. Steden kunnen vakjes bewerken die op drie vakjes afstand van de stad en binnen de grenzen van je beschaving liggen, zolang het vakje niet bewerkt wordt door een andere stad.

Als je een stad zijn gang laat gaan, wordt het aantal burgers aangewezen dat nodig is om te voorzien in de voedselbehoefte van zijn burgers. Wanneer er niet voldoende is, breekt de hongersnood uit en sterven er burgers tot de stad zichzelf weer kan bedruipen.

BURGERS HANDMATIG TOEWIJZEN AAN HET LAND

Je kunt de inwoners van de stad handmatig toewijzen aan specifieke vakjes om de aandacht bijvoorbeeld te richten op voedsel om de bevolking te laten groeien, of op productie of goud. Lees de sectie 'Stadsscherm' voor meer informatie.

VOEDSEL EN VOORZIENINGEN

Je kunt voedsel gebruiken om je bevolking te voeden en uit te breiden, maar als je niet genoeg voorzieningen hebt om de mensen tevreden te houden, gaat je groei achteruit, ongeacht de hoeveelheid voedsel die je levert.

MEER VOEDSEL VERGAREN

Bepaalde vakjes produceren meer voedsel dan andere. Steden die naast een of meer van deze vakjes liggen groeien sneller. Bouwers kunnen veel vakjes verbeteren met boerderijen om zo de voedselproductie te verhogen.

BESTE VOEDSELVAKJES

Bonusgrondstoffen

Sommige vakjes met bonusgrondstoffen produceren veel voedsel als een bouwer de juiste verbetering bouwt. Voorbeelden hiervan zijn bananen, vee, herten, vissen en tarwe. Lees de sectie over bouwers en grondstoffen voor meer informatie.

Oasevakjes

Oases leveren veel voedsel op, vooral in vergelijking met de rest van de woestijn waarin ze te vinden zijn.

Ondergelopen vlaktes

Ondergelopen vlaktes leveren veel voedsel op. Overstromingen zorgen voor vruchtbaar land.

Grasland en regenwouden

Deze vakjes leveren ook een aardige hoeveelheid voedsel op.

Verbeteringen

Bouwers kunnen op de meeste vakjes boerderijen bouwen om de voedselopbrengst te vergroten.

GEBOUWEN, WONDEREN EN SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Bepaalde gebouwen, wonderen en sociale beleidsvoeringen beïnvloeden de hoeveelheid voedsel die een stad produceert of de hoeveelheid die nodig is om te groeien (zie hieronder).

STADSGROEI

Een burger oogst elke beurt een bepaalde hoeveelheid voedsel van het omliggende land of van andere bronnen zoals hierboven beschreven. De burgers hebben als eerste recht op dat voedsel. Ze consumeren 2 stuks voor elk bevolkingspunt. Een stad met een bevolking van 7 burgers consumeert elke beurt dus 14 stuks voedsel. Voedsel dat overblijft, verdwijnt in de 'groeiemmer' van de stad.

DE GROEI-EMMER

De groei-emmer bevat al het voedsel dat na elke beurt over is in de stad. Als een bepaalde hoeveelheid wordt bereikt, neemt de bevolking van de stad (het aantal inwoners) toe met 1. Vervolgens wordt de emmer geleegd en begint het hele proces weer van voor af aan. De hoeveelheid voedsel die nodig is voor bevolkingsgroei neemt toe naarmate de bevolking groeit.

Het stadsinfovenster van het stadsscherm vertelt je na hoeveel beurten de stad groeit en onder 'Food' (voedsel) zie je hoeveel voedsel de stad per beurt produceert.

KOLONISTEN EN VOEDSELPRODUCTIE

Een stad moet een omvang van 2 of meer hebben om kolonisten voort te brengen. Als ze voltooid zijn, gaat het bevolkingsaantal met 1 achteruit.

TECHNOLOGIE

Technologie is een van de drijvende krachten achter je beschaving. Dankzij de technologische vooruitgang in de landbouw en visserij konden steden vroeger groeien en bloeien. De technologische sprong op het gebied van wapens en metselwerk stelde steden in staat jaloerse barbaren terug te dringen die hun voedsel en rijkdommen wilden stelen. En de vooruitgang op het gebied van medicijnen en sanitaire voorzieningen bood weerstand aan die andere aartsvijand van beschavingen: ziektes.

Je kunt technologieën bemachtigen door 'wetenschap' te verzamelen die symbool staat voor de wetenschappelijke kennis van je beschaving. Je beschaving genereert elke beurt een hoeveelheid wetenschap die gebruikt kan worden om onderzoek te doen. Elke technologie kost een bepaalde hoeveelheid wetenschap. Hoe meer wetenschap je elke beurt genereert, hoe sneller je een technologie kunt ontwikkelen.

TECHNOLOGIE EN WETENSCHAP

In *Civilization VI* geeft elke nieuwe technologie toegang tot een geavanceerde eenheid, gebouw, grondstof, wonder of een ander voordeel om de macht van je beschaving te vergroten.



Je kunt technologieën bemachtigen door 'wetenschap' te verzamelen die symbool staat voor de wetenschappelijke kennis van je beschaving. Tijdens elke beurt wordt er een hoeveelheid wetenschap toegevoegd aan de voorraad. Voor het leren van een technologie is een bepaalde hoeveelheid wetenschap nodig. Als je voldoende wetenschap hebt, kun je de technologie bemachtigen. Nieuwe technologie vermindert je wetenschapsvoorraad, dus je moet weer wetenschap verzamelen om te sparen voor de volgende technologie.

WAAR KOMT WETENSCHAP VANDAAN?

Je burgers (de inwoners van je steden) zorgen voor wetenschap. De hoeveelheid wetenschap die je elke beurt ontvangt, is gelijk aan het totale aantal inwoners van al je steden. Hoe groter je steden, des te meer wetenschap je produceert. Naast de wetenschap van je bevolking ontvang je ook 2 wetenschap van je paleis. Je kunt extra wetenschap verdienen door bepaalde gebouwen of wonderen te bouwen en nieuwe beleidsvoeringen aan te nemen.

WETENSCHAP VERZAMELEN EN ONDERZOEK VERSNELLEN

Dit zijn wat manieren om je onderzoek te bespoedigen (of sneller nieuwe technologieën te bemachtigen).

Stamdorpen

Sommige standdorpen geven je een nieuwe technologie. Hoewel je geen garantie hebt, is het verstandig om ze op te sporen voordat iemand anders ermee aan de haal gaat.

Handel

Handelsroutes kunnen wetenschap opleveren uit wetenschappelijke stadstaten, of uit steden van andere beschavingen met een campusdistrict.

Districten en gebouwen

Je kunt een campusdistrict bouwen in elke stad met gebouwen die je meer wetenschap opleveren. De bibliotheek levert bijvoorbeeld elke beurt +2 wetenschap en een groots-wetenschapper-punt op, en stelt je in staat om een specialistische wetenschapper toe te wijzen (lees de sectie over specialisten voor meer informatie).

Wonderen

Sommige wonderen verbeteren de technologie van je beschaving aanzienlijk. De grote bibliotheek levert elke beurt +2 wetenschap op en je ontvangt boosts voor alle technologieën uit de Oudheid en de Klassieke periode. Raadpleeg de sectie 'Wonder' van de Civilopedia voor meer informatie.

Grootse wetenschapper

Een grootse wetenschapper kan je van allerlei wetenschapsbonussen voorzien, afhankelijk van wie je bemachtigt. Albert Einstein geeft je bijvoorbeeld een boost voor 1 willekeurige technologie uit het moderne of atoomtijdperk, en +4 wetenschap aan al je universiteiten.

Beleidsvoeringen

Sommige beleidsvoeringen leveren meer wetenschap op als ze worden aangenomen. Het beleid 'Military Research' geeft bijvoorbeeld +1 wetenschap aan alle militaire academies en zeehavens.

EEN TECHNOLOGIE KIEZEN OM TE ONDERZOEKEN

Als je je eerste stad hebt gebouwd, verschijnt het menu 'Choose Research'. Vervolgens moet je bepalen welke technologie je wilt onderzoeken. Als je genoeg wetenschap vergaart, leer je de technologie. Het menu 'Choose Research' verschijnt dan opnieuw. Hier kun je de volgende technologie kiezen om te onderzoeken. Er zijn meer dan 65 technologieën om te onderzoeken. Als je ze allemaal hebt bemachtigd, kun je onderzoek gaan doen naar futuristische technologieën om je spelscore te verhogen.

HET KEUZEMENU VOOR ONDERZOEK

Als je een nieuwe technologie moet kiezen, verschijnt het keuzemenu voor onderzoek aan de linkerkant van het scherm. Bovenaan zie je de technologie die je zojuist hebt geleerd. Daaronder zie je de knop 'Open Technology Tree' (later meer daarover) en daaronder zie je een lijst van de beschikbare technologieën. Voor elke technologie zie je het aantal beurten tot die technologie en icoontjes die de verschillende gebouwen, verbeteringen en wonderen weergeven die je met die technologie kunt vrijspelen. Plaats je cursor op een icoontje of technologie voor meer informatie.



Klik op een technologie om deze te onderzoeken. Het menu 'Choose Research' verdwijnt dan en er verschijnt een groot icoon in de linker bovenhoek van het scherm. Dit icoon geeft aan welke technologie je aan het onderzoeken bent en hoelang het nog duurt.

JE ONDERZOEK WIJZIGINGEN

Je kunt op elk moment wijzigen welke technologie je onderzoekt. Klik hiervoor op het tech-icoontje linksboven in het scherm. In het menu 'Choose Research' dat verschijnt, kun je een van de beschikbare technologieën kiezen. Onderzoek naar een bepaalde technologie dat je afbreekt, kun je later voortzetten. Het eerdere onderzoek, en verdere beurten die je aan dat onderzoek besteedt, gaan niet verloren.

BESCHIKBARE TECHNOLOGIEËN

Aan het begin van het spel zijn er nog maar een klein aantal technologieën beschikbaar, zoals 'Animal Husbandry' (veehouderij), 'Astrology' (astrologie), 'Pottery' (aardewerk), 'Mining' (mijnen) en 'Sailing' (zeilen). Voor alle overige technologieën moet je eerst een of meer andere technologieën leren. Als je de vereiste technologieën hebt geleerd, verschijnen de beschikbare technologieën in het menu 'Choose Research'.

De technologieën 'Irrigation' (irrigatie) en 'Writing' (schrift) vereisen bijvoorbeeld kennis van 'Pottery' voor je ze kunt leren. Als je 'Pottery' leert, verdwijnt die technologie uit het menu 'Choose Research' (omdat je hem al kent) en worden 'Irrigation' en 'Writing' toegevoegd.

Er zijn een aantal technologieën waarvoor je 2 of 3 andere technologieën moet kennen. Die technologieën verschijnen pas als je alle vereiste technologieën kent.

HET GROTE TECHNOLOGIESCHEMA

Bekijk het imposante technologieschema om te zien hoe het allemaal werkt. Hier zie je alle beschikbare technologieën en hoe ze met elkaar in verband staan. Klik op een technologie om het onderzoek te beginnen. Als je beschaving de vereiste technologieën niet kent, zullen deze eerst worden onderzocht. Het technologieschema plant de snelste route naar de geselecteerde technologie, en de vereiste technologieën worden onderzocht in de aangegeven volgorde.

Het technologieschema kan geopend worden via het menu 'Choose Research' of met de sneltoets **T**.

DE WETENSCHAPPELIJKE OVERWINNING

Als je eenmaal genoeg technologieën hebt geleerd, kun je een reeks raketten bouwen die uiteindelijk leidt tot een kolonie op Mars. Als je dit doet voordat een andere beschaving een andere overwinning behaalt, win je met een wetenschappelijke overwinning.

Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie over de verschillende manieren waarop je kunt winnen in *Civilization VI*.

CULTUUR

Aan de cultuur kun je afmeten hoe toegewijd je beschaving is aan de kunst en geesteswetenschappen, van grotschilderingen tot tiki-beelden. In dit spel gebruik je cultuur om verder te komen op het civics-schema en nieuwe beleidsvoeringen en regeringen te ontgrendelen. Ook vergroot je hiermee het grondgebied van je steden. Hoe meer cultuur je genereert, hoe sneller je grenzen zich uitbreiden.

Bovendien kan cultuur gebruikt worden om de overwinning te behalen.

CIVICS EN CULTUUR

Elke civic in *Civilization VI* geeft je beschaving toegang tot nieuwe beleidsvoeringen en regeringen, maar ook tot bepaalde gebouwen, districten en diplomatieke vorderingen.



Je bemachtigt civics door cultuur te verzamelen. Dit werkt net zoals wetenschap voor het technologieschema. Tijdens elke beurt wordt er een hoeveelheid cultuur toegevoegd aan de voorraad. Voor het leren van een civic is een bepaalde hoeveelheid cultuur nodig. Als je voldoende cultuur hebt, kun je de civic bemachtigen. Hierna moet je weer van voor af aan beginnen met het verzamelen van cultuur om zo te sparen voor een nieuwe civic.

WAAR KOMT CULTUUR VANDAAN?

Cultuur komt, net als andere opbrengsten, uit verschillende bronnen:

Gebouwen en districten:

Naast het paleis en het monument zijn er nog een aantal andere gebouwen en districten die cultuur opleveren. Het theaterplein kan bijvoorbeeld meerdere gebouwen bevatten die cultuur genereren.

Wonderen

Een aantal wonderen levert cultuur op aan je stad.

Beleidsvoeringen

Sommige beleidsvoeringen vergroten je culturele inkomen, zoals de handelsfederatie.

Vaardigheden van leiders

Sommige leiders beschikken over speciale vaardigheden waarmee ze cultureel aan kop kunnen komen, zoals Peter de Grote of Gorgo.

Natuurwonderen

Sommige natuurwonderen leveren cultuur op.

Stadstaten

Alle culturele stadstaten leveren cultuur op als je er afgezanten naartoe stuurt.

Geloofsovertuigingen

Veel geloofsovertuigingen geven je culturele opbrengst een boost.

Handelsroutes

Als je handel drijft met een beschaving die over een theaterplein beschikt, ontvang je cultuur.

EEN CIVIC KIEZEN OM TE ONDERZOEKEN

Als je genoeg cultuur hebt verzameld om je eerste civic te voltooien, verschijnt het menu 'Choose Civic'. Je moet dan aangeven welke civic je wilt onderzoeken. Als je eenmaal genoeg cultuur hebt vergaard, leer je de civic. Het menu 'Choose Civic' verschijnt dan opnieuw zodat je een volgende civic kunt kiezen. Er zijn een hoop verschillende civics om te onderzoeken. Als je ze allemaal hebt bemachtigd, kun je beginnen met “Globalisering en sociale media” om je spelscore te verhogen.

HET MENU CHOOSE CIVIC

Als je een nieuwe civic moet kiezen, verschijnt het menu 'Choose Civic' aan de linkerkant van het scherm. Bovenaan zie je de civic die je zojuist hebt geleerd ('Code of Laws' is de eerste beschikbare civic). Daaronder staat de knop 'Open Civics Tree' (later meer daarover), en daaronder staat een lijst van de civics die op dat moment beschikbaar zijn. Voor elke civic zie je het aantal beurten tot die civic en icoontjes die de verschillende regeringen, beleidsvoeringen en gebouwen weergeven die je met die civic kunt vrijspelen. Plaats je cursor op een icoontje of civic voor meer informatie.



Klik op een civic om deze te onderzoeken. Het menu 'Choose Civic' verdwijnt dan en er verschijnt een groot icoon in de linker bovenhoek van het scherm. Dit icoon geeft aan welke civic je aan het onderzoeken bent en hoelang het nog duurt.

JE ONDERZOEK WIJZIGINGEN

Je kunt op elk moment wijzigen welke civic je onderzoekt. Klik hiervoor op het civic-icoontje linksboven in het scherm. In het menu 'Choose Civic' dat verschijnt, kun je een van de beschikbare civics kiezen. Onderzoek naar een bepaalde civic dat je afbreekt, kun je later voortzetten. Het eerdere onderzoek, en verdere beurten die je aan dat onderzoek besteedt, gaan niet verloren.

BESCHIKBARE CIVICS

Aan het begin van het spel is er maar één civic beschikbaar, 'Code of Laws' (wetboek). Voor alle overige civics moet je eerst een of meer andere civics leren. Als je de vereiste civics hebt geleerd, verschijnen de beschikbare civics in het menu 'Choose Civic'.

De civics 'Early Empire' (beginnend imperium) en 'Mysticism' (mystiek) vereisen bijvoorbeeld kennis van 'Foreign Trade' (handel met het buitenland) voor je ze kunt leren. Als je dus 'Foreign Trade' onderzoekt, verdwijnt die civic uit het menu 'Choose Civic' (omdat je die al kent) en worden 'Early Empire' en 'Mysticism' toegevoegd.

Er zijn een aantal civics waarvoor je 2 of 3 andere civics moet kennen. Die civics verschijnen pas als je de vereiste civics hebt geleerd.

HET GROTE CIVICS-SCHEMA

Bekijk het imposante civics-schema om te zien hoe het allemaal werkt. Hier zie je alle beschikbare civics en hoe ze met elkaar in verband staan. Klik op een civic om het onderzoek te beginnen. Als je beschaving de vereiste civics niet kent, zullen deze eerst worden onderzocht. Het civics-schema plant de snelste route naar de geselecteerde civic, en de vereiste civics worden onderzocht in de aangegeven volgorde.

Het civics-schema kan geopend worden via het menu 'Choose Civic' of met de sneltoets **C**.

DE CULTURELE OVERWINNING

Als je het culturele middelpunt van de wereld wilt worden, is deze overwinning voor jou. Als het aantal bezoekende toeristen van een beschaving groter is dan het aantal binnenlandse toeristen van de andere beschavingen, is er sprake van een culturele overwinning.

Toerisme wordt gegenereerd door handelsroutes, gedeelde (of conflicterende) regeringen later in het spel, open grenzen, meesterwerken in je beschaving, relikken in je beschaving, heilige plaatsen, nationale parken, artefacten en wonderen.

Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie over de verschillende manieren waarop je kunt winnen in *Civilization VI*.

BOUWERS EN VERBETERINGEN

Bouwers zijn de mannen en vrouwen die je rijk bouwen. Ze kappen de bossen en regenwouden en bouwen de boerderijen die voedsel produceren voor je steden. Ze graven de mijnen waaruit goud en ijzer wordt gewonnen. Het zijn misschien geen militaire eenheden, maar bouwers zijn wel belangrijk.

De verbeteringen van een bouwer zorgen dat je vakjes meer productie, goud en voedsel opleveren. Daarnaast geven ze toegang tot de speciale bonussen die bepaalde grondstoffen opleveren. Als je je land niet verbetert, wordt je beschaving vrijwel zeker onder de voet gelopen door bestendigere beschavingen.

GEBOUWEN NEERZETTEN

Bouwers worden geproduceerd in steden, net als de andere eenheden.

BOUWERS IN GEVECHTEN

Bouwers zijn niet-vechtende eenheden. Als een vijand op hun vakje komt, worden ze gevangengenomen (ze ontvangen geen ervaring en kunnen geen promoties verdienen). Bouwers kunnen andere eenheden niet aanvallen of beschadigen, dus het is aan te raden om een bouwer in gevaarlijke gebieden te vergezellen van een militaire eenheid.

ACTIES VAN BOUWERS

Als een actieve bouwer zich op een locatie bevindt waar hij iets uit kan voeren, zoals het bouwen van een verbetering of het vrijmaken van land, is het actievenster zichtbaar. Dit venster toont alle acties die de bouwer tot zijn beschikking heeft op die locatie. Klik op een actie om de bouwer aan het werk te zetten. Acties van bouwers worden direct uitgevoerd, maar bouwers hebben maar een beperkt aantal ladingen (te zien in het actievenster) voor ze uittreden.

LAND VRIJMAKEN

Als je beschaving de technologie 'Mining' heeft geleerd, kunnen je bouwers bossen verwijderen. Als ze 'Bronze Working' hebben geleerd, kunnen ze regenwouden verwijderen. En als ze 'Irrigation' hebben geleerd, kunnen bouwers moerassen droogleggen.

Hoewel het erg lucratief kan zijn om de grond rond je stad vrij te maken zodat je de grondstoffen kunt bereiken, zijn er ook voordelen als je ervoor kiest om het natuurlijke terrein rond je stad te behouden. Lees de sectie 'Terrein' voor meer informatie.

WEGEN BOUWEN

Bouwers kunnen **geen** wegen bouwen. Wegen worden door handelaars aangelegd om handelsroutes op te zetten tussen steden, of door militaire ingenieurs later in het spel. Wegen kun je op elk terrein aanleggen, ongeacht de eigenschappen, met uitzondering van bergen, natuurwonderen, ijs en water (oceaan, meer of kust). Wegen kunnen zelfs aangelegd worden in vakjes met grondstoffen en/of verbeteringen. Wegen werken samen met bestaande verbeteringen, wonderen enz.

Lees de sectie over wegen voor meer informatie.

VERBETERINGEN BOUWEN

Als je de juiste technologie hebt geleerd, kunnen je bouwers verschillende verbeteringen bouwen.

WAAR KUN JE VERBETERINGEN BOUWEN

Je kunt verbeteringen alleen bouwen op geschikte locaties. Boerderijen kunnen bijvoorbeeld niet op ijs worden gebouwd, en mijnen kunnen niet boven op een veegroundstof worden gebouwd. Het actievenster van een bouwer toont verbeteringen waar je beschaving de technologie voor heeft en die geschikt zijn voor het vakje waar de bouwer op staat.

Airstrip (landingsbaan)

Deze moderne verbeteringen kunnen op alle vakjes zonder heuvels worden gebouwd, nadat je 'Flight' (luchtvaart) hebt onderzocht.

Alleen militaire ingenieurs kunnen landingsbanen bouwen. Deze bieden twee plaatsen voor vliegtuigen.

Camp (kamp)

De kampverbetering vereist 'Animal Husbandry' (veehouderij). Kampen kunnen op herten, bont, ivoor en truffels worden gebouwd om de goudopbrengst van dat vakje te vergroten.

Farm (boerderij)

De boerderij is de eerste en meest gebouwde verbetering. Alle beschavingen weten vanaf het begin hoe ze een boerderij moeten bouwen. Boerderijverbeteringen kunnen gebouwd worden op vlaktes en grasland, of op rijst- en tarwevakjes.

Fishing Boats (vissersboten)

Als je 'Sailing' het onderzocht, kun je vissersboten bouwen op walvissen, vissen, krabben en parels.

Fort

Het fort is een speciale verbetering die militaire ingenieurs kunnen bouwen nadat je 'Sage Tactics' hebt onderzocht, of als Romeins fort door het Romeinse legioen, nadat je 'Iron Working' hebt ontdekt. Deze bieden bescherming voor militaire eenheden als ze vanuit het fort vechten. Het fort kan alleen op een vriendelijk of neutraal vakje worden gebouwd, ongeacht grondstof of terrein. Als je een fort boven op een andere verbetering bouwt, gaat de eerste verbetering verloren. Het fort wordt vernietigd wanneer een vijandige eenheid het vakje betreedt, of als het vakje in handen valt van een andere beschaving.

Lumbermill (houtzagerij)

Houtzagerijen vergroten de houtopbrengst met 1 productie zonder de bouseigenschap te vernietigen. Als je een houtzagerij langs een rivier bouwt, wordt de opbrengst van het vakje nog een keer verhoogd met 1 productie. Deze verbetering wordt ontgrendeld door 'Machinery' (machines).

Mine (mijn)

Je krijgt toegang tot de mijnverbetering als je beschaving de technologie 'Mining' (mijnen) heeft geleerd. Met een mijn verbeter je de productie van veel vakjes. Je kunt ze bouwen op heuvels, of op luxe en strategische grondstoffen.

Oil Well & Offshore Platform (olieput en booreiland)

Olieputten en booreilanden zijn moderne verbeteringen voor olievakjes die de opbrengst van een vakje verhogen met 2 productie.

Pasture (weide)

Deze verbetering wordt ontgrendeld met 'Animal Husbandry' en kan gebouwd worden op vee, paarden en schapen om de opbrengst te verhogen met 1 productie.

Plantation (plantage)

Deze verbetering wordt ontgrendeld door 'Irrigation' en kan gebouwd worden op bananen, citrus, cacao, koffie, katoen, verfstoffen, wierook, zijde, kruiden, suiker, thee, tabak en wijn om de opbrengst met 1 goud te verhogen.

Quarry (groeve)

Als je 'Mining' hebt geleerd, kun je een groeve bouwen op gips, marmer of steen om de opbrengst te verhogen met 1 productie.

Seaside Resort (badplaats)

Een badplaats kan gebouwd worden op gras-, vlakke- of woestijnvakjes zonder heuvels nadat je 'Radio' hebt onderzocht. Het moet een kustvakje zijn met een populariteit van 2 of hoger. Badplaatsen leveren goud en toerisme op, evenredig aan de populariteit van het vakje.

WEGEN EN VERBETERINGEN PLUNDEREN

Bepaalde eenheden kunnen wegen, gebouwen en verbeteringen plunderen. Hierdoor zijn ze tijdelijk onbruikbaar. Ze leveren dan bijvoorbeeld geen grondstoffen of verplaatsingsbonussen op. Een eenheid kan zelfs een weg van zijn eigen beschaving plunderen (meestal om te voorkomen dat een andere beschaving ervan profiteert).

BELONINGEN VOOR PLUNDEREN

Een eenheid die een verbetering plundert, kan een plunderbonus ontvangen afhankelijk van wat er is geplunderd. Beloningen worden groter of kleiner aan de hand van het speltempo en het tijdperk.

WEGEN EN VERBETERINGEN REPAREREN

Bouwers kunnen een geplunderde weg of verbetering repareren. Dit duurt een beurt, maar verbruikt geen 'lading' van de bouwer.

ACTIES VAN BOUWERS



Build Farm (boerderij bouwen): bouw een boerderijverbetering op het huidige vakje. Boerderijen verhogen de voedselproductie op dat vakje. Voor sommige grondstoffen, zoals tarwe, moet je een boerderij bouwen voor je erbij kunt.



Build Mine (mijn bouwen): bouw een mijnverbetering op het huidige vakje om de productie te verhogen. Voor sommige grondstoffen, zoals ijzer en diamanten, moet je een mijn bouwen voor je erbij kunt.



Build Lumber Mill (houtzagerij bouwen): bouw een houtzagerij op het huidige vakje met een bos. Houtzagerijen zorgen voor meer productie.



Build Pasture (weide bouwen): bouw een weide op het huidige vakje, voor grondstoffen als paarden en vee.



Build Camp (kamp bouwen): bouw een kamp op het huidige vakje, voor grondstoffen als bont en herten.



Build Plantation (plantage bouwen): bouw een plantage op het huidige vakje. Plantages zijn nodig voor allerlei luxe grondstoffen.



Build Quarry (groeve bouwen): bouw een groeve op het huidige vakje. Om marmer te mijnen heb je een groeve nodig.



Build Oil Well (olieput bouwen): bouw een olieput op het huidige vakje om toegang te krijgen tot de oliegrondstoffen.



Remove Rainforest (regenwoud verwijderen): geef de bouwer opdracht om het regenwoud op het huidige vakje te kappen. Hiermee verwijder je eventuele voordelen die het regenwoud biedt.



Remove Woods (bos verwijderen): geef de bouwer opdracht om het bos op het huidige vakje te kappen. Hiermee verwijder je eventuele voordelen die het bos biedt.



Remove Marsh (moeras verwijderen): geef de bouwer opdracht om het moeras op het huidige vakje droog te leggen.



Repair (repareren): repareer schade die veroorzaakt is door plunderingen. De verbetering en eventuele grondstoffen op dit vakje kunnen niet gebruikt worden tot het gerepareerd is.



Delete (verwijderen): verwijder de actieve eenheid voorgoed en ontvang daar een kleine hoeveelheid goud voor.

ACTIES VAN MILITAIRE INGENIEURS



Build Road (weg bouwen): bouw een wegverbetering op het huidige vakje. Wegen kunnen gebouwd worden op alle doorgaanbare landvakjes.



Build Airstrip (landingsbaan bouwen): bouw een landingsbaanverbetering om openingen voor vliegtuigen te creëren.



Build Fort (fort bouwen): bouw een fortverbetering om bescherming te bieden tijdens gevechten.

REGERINGEN

Met regeringen kun je je beschaving aanpassen aan je speelstijl. Ze bieden openingen voor verschillende sociale beleidsvoeringen, evenals unieke bonussen. Elke soort beleidsvoering kan alleen in een specifieke beleidsopening worden geplaatst (militair, economisch en diplomatiek), met uitzondering van wildcard-openingen die beleidsvoeringen van grootse personen of andere beleidsvoeringen kunnen bevatten.

De beschikbare regeringen, die ontgrendeld worden via het civics-schema, veranderen naarmate het spel vordert. In het begin beschik je over een eenvoudige regering met een klein aantal openingen. Maar als je uiteindelijk de latere periodes bereikt, krijg je meer openingen tot je beschikking in verschillende combinaties. Bovendien hebben regeringen hun eigen speciale bonussen: de theocratische regering stelt je bijvoorbeeld in staat om landeenheden te kopen met geloof en biedt korting op aankopen die je met geloof betaalt.

Daarnaast hebben alle regeringen nalatenschapsbonussen die ontgrendeld worden wanneer een regeringstype een bepaald aantal beurten actief is geweest in je rijk. Als je de theocratische regering bijvoorbeeld achter je laat, ontvang je de nalatenschapsbonus voor geloofskorting op basis van hoe lang die regering actief is geweest in je rijk.

Je kunt op elk moment van regering veranderen. Als je dat doet in dezelfde beurt dat je een civic hebt ontgrendeld, is het gratis. Tijdens andere beurten zul je goud moeten betalen. Als je teruggaat naar een regering die je al eerder had geactiveerd, gaat je stad over op anarchie. De stad verliest dan een paar beurten lang al zijn opbrengsten en regeringsbonussen.

De regering die je vestigt heeft invloed op het aantal openingen voor sociale beleidsvoeringen dat tot je beschikking staat. Lees hieronder voor meer informatie.

SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Sociale beleidsvoeringen vertegenwoordigen de manier waarop je je volk regeert. Word je een autoritaire heerser door wat vrijheid op te offeren in ruil voor discipline en een grotere productiviteit? Zorg je dat je beschaving over een sterk leger beschikt, of richt je je op het verspreiden van je cultuur om je grenzen uit te breiden? Wil je dat je beschaving een monarchie of een democratie wordt?

Sociale beleidsvoeringen hebben een duidelijk effect op het spel. De ene vergroot de productie van je stad, de andere zorgt voor meer rijkdom, en weer een andere levert een sterker leger op. Er is geen goed of fout beleid, en het ene beleid kan in bepaalde situaties beter zijn voor je speelstijl dan een andere. Probeer eens wat dingen uit en kijk wat werkt.

Er zijn vier soorten beleidsvoeringen die in de bijbehorende opening van een regering geplaatst kunnen worden. Door deze beleidsvoeringen te plaatsen, ontvang je de beschreven voordelen.

SOCIALE BELEIDSVOERINGEN BEMACHTIGEN

Je kunt sociale beleidsvoeringen aannemen zodra je genoeg cultuur hebt verzameld om je eerste regering te ontgrendelen. Je ontgrendelt sociale beleidsvoeringen naarmate je verderkomt in het civics-schema. Als je van regering verandert, kun je verschillende combinaties van beleidsvoeringen maken om aan te sluiten op je speelstijl.

Als er een nieuwe regering of beleidsvoering wordt ontgrendeld in het civics-schema, krijg je de gelegenheid om je regering gratis aan te passen of een andere te kiezen. Op elk ander moment zijn er kosten verbonden aan het maken van wijzigingen.

SOORTEN SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Er zijn 4 verschillende soorten beleidsvoeringen te ontdekken, elk met een eigen manier van regeren. Elke soort moet toegewezen worden aan een lege opening van hetzelfde type, maar een wildcard-opening kan alle soorten bevatten.

Military (militair): deze beleidsvoeringen zijn ideaal voor spelers die een sterk leger en een sterke marine willen.

Economic (economisch): deze beleidsvoeringen vergroten allerlei opbrengsten door bijvoorbeeld aangrenzingsbonussen te vergroten of kosten te reduceren.

Diplomatic (diplomatiek): deze beleidsvoeringen zijn ideaal voor spelers die relaties willen opbouwen. Hiermee kun je je banden met stadstaten versterken of spionageactiviteiten verbeteren.

Great Person (groots persoon): deze beleidsvoeringen zorgen dat er meer grootse personen worden geproduceerd.

RELIGION (RELIGIE)

Religie is weer terug in *Civilization VI*. Religies werken min of meer hetzelfde als in eerdere *Civilization*-titels, maar ze spelen nu een grotere rol dan ooit tevoren. Dankzij de introductie van de nieuwe religieuze overwinning en theologische gevechten, heb je nieuwe middelen tot je beschikking om je geloofsovertuigingen naar andere steden en beschavingen over te brengen.

GELOOF VERZAMELEN

Geloof is het betaalmiddel van een religie, en kan op verschillende manieren bemachtigd worden:

Vaardigheden van beschavingen en leiders: sommige beschavingen en leiders hebben speciale vaardigheden waarmee je geloof kunt verdienen uit bronnen die gewoonlijk geen geloof opleveren.

Sociale beleidsvoeringen: bepaalde beleidsvoeringen kunnen geloof opleveren.

Stadstaten: door samen te werken met religieuze stadstaten kun je sneller geloof verzamelen.

De wereld: sommige stamdorpen geven je een bepaalde hoeveelheid geloof wanneer je ze onderzoekt, en natuurwonderen kunnen geloof opleveren.

Gebouwen: de heilige plaats en religieuze gebouwen (zoals een schrijn of tempel) kunnen je geloofsinkomen vergroten.

PANTHEONS

Als je eenmaal genoeg geloof hebt verzameld, word je gevraagd om een pantheon op te richten, een voorloper op de religies die later ontstaan. Het pantheon dat het beste bij je past, hangt af van de doelen die je op de korte en lange termijn wilt bereiken. Als je een pantheon hebt verdiend, ben je goed op weg om je religie te vestigen.

GROOTSE PROFETEN

In *Civilization VI* kun je een religie oprichten als je eenmaal een grootse profeet hebt verdiend (of gekocht). Religieuze gebouwen verzamelen grootse-profeet-punten die nodig zijn om deze speciale eenheid toe te voegen aan je beschaving. Als je de grootste profeet eenmaal hebt verdiend, kun je deze eenheid naar je heilige plaats sturen om je religie op te richten. Je kunt grootse profeten ook verdienen met Stonehenge.

EEN RELIGIE OPRICHTEN

Als je je religie eenmaal hebt opgericht, mag je een naam en icoon kiezen voor je geloof. Je mag een bestaande religie kiezen of er zelf een verzinnen!

Een nieuwe religie bestaat uit twee geloofsovertuigingen: een geloof van volgelingen, een een van de drie aanvullende geloofsovertuigingen die aangepast kan worden aan jouw speelstijl. Als je religie eenmaal is opgericht, worden al je steden met heilige plaatsen bekeerd tot de religie.

Alle heilige plaatsen die je vervolgens bouwt, nemen direct je religie aan.

Opmerking: er kunnen maximaal 7 religies worden gevormd in een spel. Probeer er zo snel mogelijk een op te richten zodat je niet buiten de boot valt!

RELIGIEUZE EENHEDEN

Er zijn drie soorten religieuze 'gevechtseenheden': missionarissen, apostelen en inquisitoren. Je kunt religieuze eenheden kopen met geloof. Deze eenheden nemen het geloof aan van de grootste religie in de stad waarin ze worden geproduceerd.

Missionarissen kunnen gebouwd worden in een stad met een schrijn, en kunnen je religie verspreiden naar een stadscentrum in een aangrenzend vakje.

Apostelen kunnen gebouwd worden in een stad met een tempel, en zijn sterker dan missionarissen. Daarnaast kunnen ze je religie naar meer steden verspreiden (en tegelijkertijd een deel van de religie van een andere speler verwijderen!). Apostelen beschikken over speciale eigenschappen. Zo kunnen ze bijvoorbeeld meer ladingen hebben om hun geloof te verspreiden of beschikken ze over medische vaardigheden. Bovendien kunnen apostelen theologische gevechten beginnen tegen vijandelijke missionarissen en apostelen. Theologische gevechten zijn de beste manier om je te verdedigen tegen andere religies die zich proberen te verspreiden.

Inquisitoren zijn speciale eenheden waarmee je je goed kunt verdedigen tegen andere religies in je eigen grondgebied. Deze eenheden kun je bemachtigen nadat je een inquisitie bent begonnen met een apostel.

STADSTATEN

Stadstaten zijn kleinere politieke entiteiten in *Civilization VI*. Ze kunnen het spel zelf niet winnen, omdat ze het niet tegen je opnemen, maar ze kunnen je wel helpen of tegenwerken terwijl je de overwinning probeert te bereiken. Je kunt op verschillende manieren omgaan met stadstaten. Je kunt ze vriendschappelijk benaderen voor een aantal belangrijke voordelen, je kunt ze negeren en je concentreren op grotere en belangrijker vijanden, of je kunt ze veroveren en hun spullen afpakken. Jij mag kiezen.



SOORTEN STADSTATEN

Er zijn zes verschillende soorten stadstaten. Elke soort levert andere voordelen op als je vrienden met ze wordt of een bondgenootschap sluit.

HANDEL

Een handelsstadstaat kan je beschaving voorzien van goud.

RELIGIEUS

Een religieuze stadstaat kan je beschaving voorzien van geloof.

MILITAIR

Een militaire stadstaat kan je leger voorzien van productie.

WETENSCHAPPELIJK

Een wetenschappelijke stadstaat kan je beschaving voorzien van wetenschap.

CULTUREEL

Een culturele stadstaat kan je helpen met het verbeteren van je cultuur.

INDUSTRIEEL

Een industriële stadstaat kan je beschaving voorzien van productie.

COMMUNICEREN MET STADSTATEN

Om te communiceren met een stadstaat, moet je hem eerst vinden. Als een van je eenheden een stadstaat tegenkomt, zal de stadstaat je vertellen welke soort het is (zie hierboven) en je in veel gevallen een geschenk geven. (Dat is nog een goede reden om de wereld te verkennen!)

Als je een stadstaat eenmaal hebt ontmoet, kun je af en toe opdrachten ontvangen (zie hieronder). Als je contact wil leggen met een stadstaat, kun je op de betreffende stad klikken of het diplomatievenster gebruiken.

AFGEZANTEN

De bonussen die je van een stadstaat krijgt zijn afhankelijk van het aantal afgezanten dat je ernaartoe hebt gestuurd.

Nadat je afgezanten hebt verdiend, kun je bepalen naar welke stadstaat je ze wilt sturen.

Als je meerdere afgezanten hebt, kun je ze naar wens verdelen over verschillende stadstaten. Je kunt zelfs afgezanten sturen naar een stadstaat waarmee je oorlog voert (tenzij jij degene was die de oorlog heeft verklaard). Zo kun je soms een stadstaat overhalen om midden in een oorlog van kant te wisselen.

Als je de oorlog verklaart aan een stadstaat, worden al je afgezanten in die stad verwijderd; voor de rest blijven afgezanten permanent aanwezig in een stadstaat. Afgezanten in een stadstaat zijn zichtbaar voor alle spelers. Als je ze ergens plaatst, kan dat diplomatieke gevolgen hebben.

De bonussen die je verdient, zijn afhankelijk van het aantal afgezanten dat je ter plekke hebt, ongeacht wiens afgezanten er nog meer zijn. Stadstaten van hetzelfde type delen dezelfde soorten bonussen. Naarmate je meer afgezanten in een stadstaat plaatst, worden hun bonussen opgeteld bij de eerdere bonussen.

Je kunt op drie manieren aan afgezanten komen:

Civics

Sommige civics, vooral civics die niet op het 'hoofdpad' van het schema liggen, leveren een afgezant op zodra ze zijn voltooid. Latere civics leveren meerdere afgezanten op.

Opdrachten

Stadstaten bieden soms opdrachten aan waarmee je gratis afgezanten kunt verdienen voor die stadstaat. Het aantal afgezanten dat je ontvangt, is afhankelijk van de opdracht en je spelvoortgang. Opdrachten worden altijd toegewezen aan specifieke spelers, en alleen aan spelers die minstens één afgezant hebben geplaatst. Het type van een stadstaat bepaalt welke opdrachten je vaker zult ontvangen.

Regeringen

Regeringen, en sommige beleidsvoeringen in een regering, leveren invloedpunten op. Als er genoeg punten zijn verdiend, ontvang je een afgezant.

INVLOEDPEILEN OORLOG

Als je oorlog voert met een stadstaat, blijft je invloed negatief en zullen ze je niks gunnen. Een stadstaat is echter altijd bereid om een vredesakkoord te accepteren zolang de suzerein van een stadstaat geen oorlog met je voert.

NEUTRAAL

De stadstaat heeft geen sterke mening over je. Je kunt opdrachten ontvangen en afgezanten sturen, of je kunt de oorlog verklaren.

SUZEREIN

De beschaving met de meeste tokens op een stadstaat (minstens 3 tokens) wordt beschouwd als de suzerein van die stadstaat. Er kan maar één suzerein zijn; een gelijke stand is niet toegestaan. Als niemand tokens op een stadstaat heeft, is er geen suzerein. De suzerein profiteert van een aantal belangrijke voordelen:

Unieke stadstaatbonus. Dit is een krachtige bonus die geen enkele andere stadstaat biedt (voorbeeld: Jeruzalem dient als een tweede heilige stad voor je religie.)

Diplomatieke aanhankelijkheid. De stadstaat volgt zijn suzerein automatisch in oorlog en in vrede, overeenkomstig met de diplomatieke staat van de suzerein.

Militaire heffing. De suzerein kan de stadstaat een som goud betalen om tijdelijk alle militaire eenheden van die stadstaat te besturen.

Stadstaten hebben beperkte autonomie. Stadstaten hebben beperkte autonomie. Ze kunnen geen oorlog verklaren aan een beschaving, behalve indirect, wanneer de bijbehorende suzerein de oorlog verklaart. Ze kunnen echter altijd de oorlog verklaren aan een andere stadstaat. De suzerein is niet verplicht om de stadstaat te volgen in oorlog of vrede.

OORLOG TUSSEN STADSTATEN

Je kunt te allen tijde de oorlog verklaren aan een stadstaat. Dit kan via het diplomatievenster of door een de eenheid of stad van een stadstaat aan te vallen. Je kunt een vredesakkoord aanbieden aan een stadstaat via het diplomatievenster of door op de stad te klikken.

GROOTSE MENSEN

Grootse mensen zijn kunstenaars, handelaars, ingenieurs, wetenschappers of krijgers die in hun eentje de toekomst van een beschaving kunnen beïnvloeden. In *Civilization VI* is elke grootse persoon een individu met een eigen naam en effect, gebaseerd op de rol die ze hebben gespeeld in de geschiedenis.

Er zijn verschillende soorten grootse mensen, waaronder: grootse kunstenaars (of schrijvers of muzikanten), grootse ingenieurs, grootse handelaars, grootse wetenschappers, grootse profeten, grootse admirala's en grootse strategen.



GROOTSE MENSEN PRODUCEREN

Je kunt grootse mensen verdienen als je genoeg van de betreffende punten hebt verdiend. Ze kunnen alleen verdiend worden door beschavingen (en niet door barbaren of stadstaten). In tegenstelling tot het systeem in *Civilization V* zijn de grootse mensen in dit spel globaal: ze zijn zichtbaar voor alle spelers en alle spelers kunnen om ze strijden.

Elk type heeft zijn eigen punten die apart worden bijgehouden. Grootse-wetenschapper-punten staan los van grootse-kunstenaar-punten enzovoorts.

Het aantal punten dat nodig is voor een bepaald groots persoon, is afhankelijk van het tijdperk van die grootse persoon. Een grootse wetenschapper uit de renaissance kost minder punten dan een wetenschapper uit het moderne tijdperk. Deze punten kunnen op verschillende manieren worden verdiend:

Districten

Elk district, en de gebouwen die het bevat, leveren punten op voor een bepaalde soort groots persoon. Dit is een langzame maar gestage manier om punten te verdienen.

Stadsprojecten

Dit is een actieve manier om een bepaald groots persoon te veroveren en de bovenhand te krijgen op de andere spelers. Een stad met het bijbehorende district van een type groots persoon, kan speciale projecten produceren. Als er bijvoorbeeld een grootse profeet beschikbaar is, kunnen steden met een heilige plaats ervoor kiezen om 'Holy Site Prayers - 5 Turns' te produceren. Als je een van deze projecten voltooit, vergroot je de grootse-mensen-punten voor het betreffende type. Deze projecten zorgen ook voor opbrengst terwijl ze geproduceerd worden, en kunnen meerdere keren worden geproduceerd.

Overige bonussen

Punten kunnen ook gegenereerd worden door middel van beleidsvoeringen, wonderen, unieke vaardigheden van beschavingen enz.

GROOTSE MENSEN GEBRUIKEN

Ieder groots persoon heeft een ander effect, gebaseerd op de geschiedenis. De meeste effecten zijn sterk gekoppeld aan een bepaald tijdperk en zijn niet optimaal voor gebruik buiten die periode. De effecten zijn grofweg verdeeld in twee categorieën:

Geboorte-effecten

Een geboorte-effect vindt plaats zodra de grootse persoon op de kaart verschijnt en hoeft niet te worden geactiveerd. Deze komen meestal voor bij strategen en admiraals (voorbeeld: +5 gevechtskracht voor eenheden binnen 2 vakjes van een strateeg).

Actie-effecten

Een actie-effect moet eerst geactiveerd worden. Dit doe je door de grootse persoon een 'lading' te laten gebruiken op een bepaalde locatie. Het aantal ladingen, het soort locatie en het effect zijn afhankelijk van de persoon. De meeste personen hebben maar 1 lading en kunnen alleen geactiveerd worden in een district dat overeenkomt met hun type (voorbeeld: de meeste grootse wetenschappers hebben 1 lading die ze moeten gebruiken op een campus). De persoon verdwijnt zodra alle ladingen verbruikt zijn, net als andere eenheden met ladingen.

Opmerking: de profeten hebben geen ander effect. Zij kunnen alleen een religie beginnen.

GROOTSE STRATEGEN EN ADMIRAALS



Het belangrijkste effect van grootse strategen en admiraals is dat ze bonussen geven aan militaire eenheden in de buurt. Strategen en admiraals bieden standaard dit effect. Alle strategen en admiraals, ongeacht wie ze zijn, bieden +1 verplaatsing en +5 gevechtskracht aan militaire land- en marine-eenheden (respectievelijk) die zich binnen 2 vakjes afstand bevinden.

Daarnaast geven ze een unieke bonus op basis van wie ze zijn en hun rol in de geschiedenis.

Opmerking: grootse strategen en admiraals trekken zich terug nadat ze hun unieke vaardigheid hebben gebruikt.

GROOTSE KUNSTENAARS



Grootse kunstenaars, muzikanten en schrijvers zijn speciale personen die meesterwerken produceren (schilderijen of beeldhouwwerken). Deze meesterwerken kun je benutten om toeristen te trekken.

Lees de sectie 'Culturele overwinning' voor meer informatie over meesterwerken en toerisme.

GROOTSE PROFETEN



Grootse profeten zijn een speciaal type groots persoon. Er is een beperkt aantal per spel en ze worden gebruikt om religies op te richten. Grootse profeten hebben geen unieke effecten.

Als je een grootse profeet activeert, kun je hem naar je heilige plaats sturen om je religie op te richten. Lees de sectie 'Religie' voor meer informatie hierover.

Grootse profeten zijn niet meer beschikbaar als je het spel begint in het industriële tijdperk of later.

GROOTSE INGENIEURS



Grootse ingenieurs houden zich bezig met gebouwen, productie en vooral wonderen. Veel ingenieurs helpen je om de bouw van een wonder aanzienlijk te versnellen en activeren soms een secundair effect. Andere ingenieurs gebruiken hun ladingen om gebouwen op te trekken in districten, in sommige gevallen boven het huidige technologische niveau.

GROOTSE HANDELAARS



Grootse handelaars hebben verschillende effecten, maar de meeste hebben te maken met goud, handelsroutes of stadstaten.



Grootse wetenschappers kunnen verschillende effecten hebben, maar de meeste zijn gericht op technologieboosts of het anderszins bespoedigen van de wetenschappelijke vooruitgang. Deze technologieboosts worden niet gecombineerd met de boosts die je op andere manieren krijgt. Dat betekent dus dat je bijvoorbeeld niet een technologieboost van 50% kunt krijgen van een grootse wetenschapper en vervolgens een andere boost kunt gebruiken om de technologie meteen te voltooien.

GROOTSE MENSEN VERPLAATSEN

Grootse mensen kunnen net als andere eenheden worden verplaatst. Het zijn niet-vechtende eenheden. Dat betekent dat ze niet op hetzelfde tegeltje kunnen staan als andere niet-vechtende eenheden (bouwers, kolonisten), maar wel op hetzelfde tegeltje als een militaire eenheid. Als een vijandelijke eenheid het tegeltje betreedt als een groots persoon, wordt die grootse persoon automatisch teruggestuurd naar het grondgebied van zijn eigenaar (de vijand kan een groots persoon niet overnemen).

GOUD

Ah, goud! Goud is het levensvocht van een beschaving. Liefde is misschien niet te koop, maar een onderzeeër bewapend met nucleaire raketten wel, en dat is ook best mooi.

WAAR JE GOUD KUNT VINDEN

Er zijn diverse goudbronnen. Het meeste goud ontvang je door de vakjes om je stad te bewerken, maar er zijn ook andere bronnen beschikbaar.

TERREINTYPEN

Deze vakjes leveren goud op als je burgers ze bewerken:

- Kustvakjes
- Sommige natuurwonderen
- Oases

VERBETERINGEN

Sommige verbeteringen leveren goud op als ze bewerkt worden, zoals:

- Kampen
- Plantages
- Badplaatsen

HANDELSPOSTEN

Handelsposten bouw je in steden langs handelsroutes. Ze leveren goud aan de stad die de handelsroute bezit, maar ook aan de stad waarin de handelspost is gevestigd.

DISTRICTEN EN GEBOUWEN

Veel districten en gebouwen verhogen de goudopbrengst van een stad, met name het handelscentrum en de gebouwen die zich daar bevinden.

WONDEREN

Bepaalde wonderen leveren goud of verhogen de goudproductie, zoals de grote vuurtoren of Big Ben.

HANDELSROUTES

Het oprichten van een handelsroute levert goud op, en steden met havens en handelscentrums leveren zelfs nog meer op.

BARBAARSE KAMPEMENTEN

Je ontvangt goud voor elk barbaarse kampement dat je opruimt.

STAMDORPEN

Sommige stamdorpen geven je goud als ze ontdekt worden.

STADSTATEN

Een stadstaat kan uiteindelijk geld opleveren als je er vriendschap mee sluit, afhankelijk van het type. (Lees de sectie over stadstaten voor meer informatie.)

VIJANDELIJKE VERBETERINGEN PLUNDEREN

Het plunderen van bepaalde vijandelijke verbeteringen en districten levert een bescheiden hoeveelheid goud op.

DIPLOMATIE

Je kunt goud ontvangen (één bedrag of een aantal beurten lang een bepaalde hoeveelheid) door te onderhandelen met een andere beschaving.

GOUD UITGEVEN

Er zijn veel verschillende manieren om aan goud te komen. Maar er zijn ook een hoop manieren om het uit te geven:

ONDERHOUD VAN GEBOUWEN EN EENHEDEN

Eenheden en gebouwen hebben onderhoudskosten die je elke beurt betaalt.

Bekijk de informatie van de eenheden en gebouwen voor de specifieke bedragen. (Let op: deze onderhoudskosten zijn afhankelijk van het speltempo waarop je speelt.)

VAKJES KOPEN

Je kunt het grondgebied van je beschaving uitbreiden door losse vakjes te kopen. Ga naar een stadsschermbalk en klik op 'Buy a Tile'. Op de kaart vind je alle vakjes die te koop zijn. Klik op het vakje om het goudbedrag te betalen en het vakje te kopen. Wanneer je een plek kiest voor je district, heb je altijd de optie om een vakje te kopen.

EENHEDEN, GEBOUWEN OF WONDEREN KOPEN

Je kunt energie goud om eenheden of gebouwen te kopen in een stad. Klik op een item (als je het kunt betalen!) en de eenheid of het gebouw zal direct worden geproduceerd en het bedrag verdwijnt uit je schatkist.

OVERBODIGE EENHEDEN UPGRADEN

Na verloop van tijd zul je nieuwe technologieën uitvinden waarmee je betere militaire eenheden kunt bouwen dan voorheen. Als het zover is, kun je de oudere eenheden upgraden naar nieuwere, betere modellen. (Als je bijvoorbeeld 'Archery' hebt geleerd, kun je je bestaande slingereenheden upgraden naar boogschutters.) Elke upgrade kost goud. Hoe krachtiger de upgrade, hoe groter het bedrag.

Een eenheid moet zich op jouw grondgebied bevinden om geüpgraded te worden. Als er een upgrade beschikbaar is voor een eenheid, verschijnt de knop 'Upgrade' in zijn actielijst.

DIPLOMATIE

Je kunt goud uitwisselen met andere beschavingen. Er zijn verschillende redenen denkbaar om dit te doen. Je kunt het ruilen voor grondstoffen of het gebruiken om vrede te sluiten met een andere beschaving. Goud komt uitermate goed van pas tijdens onderhandelingen.

Er zijn twee manieren om goud uit te wisselen: een vast bedrag of per beurt.

Vast bedrag

Je betaalt een eenmalig bedrag en dat is het. Je geeft of ontvangt een bepaalde som goud en klaar is kees.

Per beurt

Je kunt ook onderhandelen over een uitwisseling die een aantal beurten duurt (meestal 30). Zo kun je bijvoorbeeld afspreken 30 beurten lang per beurt 5 goud te betalen aan de andere beschaving. Deze overeenkomsten zijn niets meer waard als de twee beschavingen elkaar de oorlog verklaren.

EEN STAD VERLIEZEN

Als een beschaving of stadstaat waarmee je in oorlog bent een van je steden inneemt, raak je ook een deel van je goud kwijt.

FAILLISSEMENT

Als je schatkist leeg is en je in de rode cijfers belandt, verlies je 1 voorziening voor elke 10 goud die je tekortkomt. Daarnaast verlies je automatisch een eenheid als je op -10 goud zit, twee eenheden op -20 enzovoorts.

VOORZIENINGEN

Voorzieningen zijn een soort betaalmiddel voor geluk: hoe meer voorzieningen je hebt, hoe meer voldaan je burgers zijn. En hoe meer voorzieningen je hebt, hoe meer je burgers zich uitbreiden en hoe beter de opbrengsten zullen zijn. Een stad die ongelukkig is zal niet veel groeien, en je opbrengst wordt er negatief door beïnvloed.

Voorzieningen worden altijd bijgehouden per stadstaat. Naarmate je bevolking groeit, moet je zorgen dat je voorzieningen niet achterblijven.

POSITIEVE VOORZIENINGSBRONNEN

Luxe grondstoffen: een luxe grondstof kan tot 4 voorzieningen bijdragen aan je rijk (1 per stad) aan de 4 steden die de grondstoffen het hardst nodig hebben. De verdeling vindt automatisch plaats zolang de luxe grondstof is verbeterd (een plantageverbetering die gebouwd is op een vakje met kruiden, bijvoorbeeld).

Vermaak: het eerste gebouw in het entertainmentcomplex-district (arena) levert voorzieningen op aan de plaatselijke stad. De volgende twee gebouwen (dierentuin en stadion) levert voorzieningen op aan alle stadscentrums binnen 6 vakjes. Twee wonderen (Colosseum en Estadio do Maracena) leveren voorzieningen op aan alle steden in een rijk.

Religie: sommige religieuze geloofsovertuigingen kunnen je voorzieningen verhogen.

Civics: sommige sociale beleidsvoeringen hebben een positieve uitwerking op je voorzieningen als je ze in je regering plaatst.

NEGATIEVE VOORZIENINGSBRONNEN

Oorlogsmoe: als je veel oorlog voert (vooral in de latere tijdperken), wordt je beschaving oorlogsmoe. Dit gebeurt nog sneller als je eenheden verliest.

Faillissement: als je niet genoeg goud hebt om je onkosten te betalen, ontvangen al je steden negatieve voorzieningen. Ook worden er een aantal van je militaire eenheden verwijderd.

WONDEREN

Wonderen zijn de spectaculaire gebouwen, uitvindingen en concepten die de tand des tijds hebben doorstaan en de wereld voorgoed hebben veranderd. In wonderen moet je tijd, energie en inspanning investeren, maar als ze eenmaal klaar zijn, bieden ze je beschaving vele voordelen.

WONDEREN BOUWEN

Wonderen zijn uniek, ze kunnen slechts eenmalig worden gebouwd per spel. De eerste beschaving die bijvoorbeeld de grote vuurtoren bouwt, is de enige beschaving die over dat wonder zal beschikken. Wonderen leveren veel op, maar zijn ook enorm kostbaar om te maken.

EFFECTEN VAN WONDEREN

Een wonder kan verschillende effecten hebben. Het ene vergroot de productiviteit van een stad, terwijl het andere je gratis technologie schenkt. Het ene voorziet je bouwers van extra ladingen, terwijl het andere je goudinkomen aanzienlijk verhoogt.

Raadpleeg de artikelen over wonderen in de Civiliopedia voor meer informatie.

WONDEREN VEROVEREN

Als je een stad inneemt, verover je alle wereldwonderen die zich daar bevinden.

PROJECTEN

Projecten zijn speciale gebouwen die, net als wonderen, speciale functies hebben. Sommige projecten kunnen slechts één keer per beschaving worden gebouwd, zoals het Manhattanproject, of meerdere keren in de loop van het spel, zoals onderzoeksbeurzen.

In tegenstelling tot wonderen, die je beschaving een bonus geven zodra ze voltooid zijn, helpen projecten met het ontgrendelen van andere functies of eenheden (zoals nucleaire wapens). In sommige gevallen zijn ze ook nodig om een bepaalde overwinning te behalen. Lees de secties over cultuur en wetenschappelijke overwinningen voor meer informatie.

In tegenstelling tot andere items kunnen projecten niet worden gehaast of gekocht.

DIPLOMATIE

Diplomatie is belangrijk in *Civilization VI*. De enorme wereld is bezaaid met andere beschavingen geleid door mensen die net zo geslepen en vastberaden zijn als jij. Sommigen zijn eerlijk, anderen zijn leugenaars. Sommigen voeren graag oorlog, anderen zijn vredelievend. Maar iedereen wil winnen.

Je kunt veel bereiken met diplomatie, zoals het vergaren van bondgenoten of het isoleren van je vijanden. Je kunt defensieve en offensieve verdragen sluiten of technologische vooruitgang boeken door gezamenlijk onderzoek te doen. Je kunt een einde maken aan oorlogen die voor jou rampzalig verlopen door te bluffen tegenover de goedgelovigen, of door de bangelijken te intimideren.

De wereld is groot en genadeloos, en je houdt het niet lang uit als je iedereen aanvalt die je tegenkomt. Soms bereik je met een gesprek meer dan met een gevecht.

WIE KUNNEN ER DIPLOMATIE BEDRIJVEN

Je kunt met de leider van een beschaving praten als je diplomatieke betrekkingen met ze hebt gerealiseerd. Dit gebeurt automatisch wanneer een van je steden of eenheden een van hun steden of eenheden tegenkomt. (Het realiseren van diplomatieke betrekkingen is zelfs een van de belangrijkste redenen om de wereld te verkennen.)

Andere beschavingen kunnen ook onderhandelingen initiëren zodra je diplomatieke betrekkingen met ze hebt.

DIPLOMATIE INITIËREN

Als je eenmaal kennis hebt gemaakt met een andere beschaving, kun je op een leiderportret klikken op het diplomatielintje boven aan het scherm om diplomatie te initiëren. De leider wordt vervolgens weergegeven met diplomatieke opties, informatie over jullie huidige relatie, diplomatieke zichtbaarheid, agenda's, roddels en meer. Als je een andere leider wilt bekijken, klik je op een ander leiderportret op het diplomatielintje aan de linkerkant van het diplomatiescherm.

Als je met een stadstaat wilt praten, klik je op de stadstaatmenuknop rechtsboven in het scherm om een volledige lijst te zien van alle stadstaten die je bent tegengekomen.

DIPLOMATIE MET BESCHAVINGEN

Tijdens het bedrijven van diplomatie met andere beschavingen, heb je verschillende opties tot je beschikking, afhankelijk van jullie huidige relatie.



DECLARE WAR (SURPRISE WAR) (VERRASSINGSOORLOG VERKLAREN)

Klik op deze knop om de oorlog te verklaren aan de beschaving. Je kunt deze optie gebruiken om zonder enige waarschuwing een oorlog te beginnen. Deze optie heeft een zeer negatieve impact op het beeld dat andere beschavingen van je hebben (oorlogszuchtigheidspeil).

DECLARE WAR (FORMAL WAR) (FORMELE OORLOG VERKLAREN)

Klik op deze knop om een formele oorlog te verklaren. Voor deze optie moet je een beschaving eerst aanklagen. Deze optie heeft een kleinere impact op je oorlogszuchtigheidspeil. Verzachtende omstandigheden kunnen een negatieve invloed op het peil opheffen, bijvoorbeeld als je een bondgenoot verdedigt of een beschaving aanvalt die de religie in jouw steden probeert te vervangen.

NEGOTIATE PEACE (ONDERHANDELEN OVER VREDE)

Als je in oorlog bent met de beschaving, kun je vredesonderhandelingen beginnen.

DEAL (HANDELEN)

Je kunt een handelsovereenkomst sluiten met de beschaving. Klik op deze knop om naar het handelsscherm te gaan. Hier kun je handel drijven, een eis stellen of zelfs een geschenk geven.

DENOUNCE (AANKLAGEN)

Als je onenigheid hebt met een andere beschaving of je wilt voorbereiden om een formele oorlog uit te roepen, kun je de beschaving aanklagen door op deze knop te klikken.

SEND DELEGATION (AFVAARDIGING STUREN)

Klik op deze knop om een afvaardiging naar een andere beschaving te sturen. Als ze akkoord gaan, gaat je diplomatieke zichtbaarheid (toegangsniveau) omhoog.

DECLARE FRIENDSHIP (VRIENDSCHAP VERKLAREN)

Klik op deze knop om een vriendschap aan te vragen. Als de andere beschaving akkoord gaat, wordt jullie band versterkt en zijn jullie een stap dichterbij een alliantie. Daarnaast biedt een positieve relatie betere voorwaarden wanneer je onderhandelt.

PROPOSE ALLIANCE (ALLIANTIE VOORSTELLEN)

Klik op deze knop om een alliantie voor te stellen. Als een alliantie eenmaal is gevormd, kun je defensieve pacten en gezamenlijke oorlogen voorstellen.

PROPOSE DEFENSIVE PACT (DEFENSIEF PACT VOORSTELLEN)

Klik op deze knop om een defensief pact voor te stellen. Als een van de leden van het pact wordt aangevallen, wordt automatisch de oorlog verklaard aan de aanvaller. Hiervoor is een alliantie vereist.

PROPOSE JOINT WAR (GEZAMENLIJKE OORLOG VOORSTELLEN)

Klik op deze knop om een gezamenlijke oorlog voor te stellen. Als beide partijen akkoord gaan, verklaren ze de oorlog aan een gezamenlijke vijand. Hiervoor is een alliantie vereist.

DISCUSS (DISCUSSIËREN)

Met deze knop kun je een dialoog aangaan over mogelijke meningsverschillen tussen jou en de leider. Afhankelijk van de omstandigheden kun je het volgende doen:

- Vraag de leider om te stoppen met het jou bespioneren.
- Vraag de leider om jouw steden niet tot hun religie te bekeren.
- Vraag de leider om geen artefacten op te graven op jouw land.

EXIT (BEËINDIGEN)

Druk op deze knop om de diplomatie met de leider af te sluiten.

HET HANDELSSCHERM

In het handelsscherm kun je voorwerpen verhandelen en andere verdragen sluiten. Voor veel van de opties moet je een bepaalde technologie of civic kennen voor je ze kunt gebruiken. Als je niks kunt verhandelen, wordt het niet weergegeven in de lijst van verhandelbare voorwerpen. Hou de cursor boven een regel voor meer informatie.



Het handelsscherm is opgedeeld in twee helften. De voorraad van jouw beschaving zie je links, die van de andere beschaving rechts.

Klik op de voorwerpen aan jouw kant om ze aan je handelspartner aan te bieden. Klik op voorwerpen aan de kant van de andere leider om aan te geven wat je ervoor terug wilt zien. Zo kun je 'Open Borders' (open grenzen, oftewel toestemming voor zijn eenheden om je grondgebied te betreden) verhandelen voor open grenzen (zodat jouw eenheden zijn grondgebied mogen verkennen).

Maar de ruil hoeft niet gelijkwaardig te zijn. Je kunt ook open grenzen vragen in ruil voor goud, of voor helemaal niets. Als de andere beschaving akkoord gaat, verschijnt er een groene knop met 'Accept Trade' (ruil accepteren). Als de andere beschaving het aanbod weigert (de knop verschijnt dan niet), kun je klikken op 'Make this deal more equitable' (deze ruil genoegzaam maken) om te vragen wat de leider wil. (Let op: soms geeft de AI-leider bepaalde dingen nooit op, hoe goed je bod ook is.)

Soms komt de andere leider met een aanbod. Je kunt erop ingaan of, met een tegenaanbod komen of het aanbod afwijzen.

Klik op de knop **Never mind** (laat maar zitten) om dit scherm af te sluiten.

GRENZEN OPENSTELLEN

Aan het begin van het spel heeft elke beschaving zijn grenzen openstaan. Wanneer je de civic 'Early Empire' hebt vrijgespeeld, worden je grenzen gesloten en kun je je grenzen openstellen aan andere beschavingen. (Stadstaten kunnen geen grensverdragen sluiten.) Voor de duur van deze grensovereenkomst kunnen eenheden van de andere beschaving je grondgebied betreden zonder dat dit meteen tot oorlog leidt. Als de overeenkomst wederzijds is, kunnen eenheden van beide beschavingen andermans grondgebied vrij betreden. Maar dit is geen vereiste: de ene kolonie kan de grenzen openstellen zonder dat de andere partij hetzelfde doet.

Een grensverdrag is 30 beurten geldig. Als er 30 beurten voorbij zijn, moet er opnieuw onderhandeld worden, anders verloopt het verdrag. Buitenlandse eenheden in een gebied met open grenzen worden dan automatisch verdreven.

DEFENSIEF PACT

Als je de civic 'Mobilization' (mobilisatie) hebt geleerd, kun je een defensief pact sluiten. Defensieve pacts zijn altijd wederzijds. Als een ondertekenaar van het defensieve pact wordt aangevallen, verklaart de andere ondertekenaar de aanvaller meteen de oorlog. Je bent niet verplicht om de oorlog met de derde partij voort te zetten.

Een defensief pact is 30 beurten geldig. Als die tijd voorbij is, verloopt het pact tenzij er opnieuw wordt onderhandeld. Het defensieve pact wordt ongeldig verklaard als een van de ondertekenaars de oorlog verklaart aan iemand.

ONDERZOEKSVERDRAG

Als je de technologie 'Scientific Theory' (wetenschappelijke theorie) hebt geleerd, kun je een onderzoeksverdrag sluiten met een andere beschaving die ook over die technologie beschikt. Een onderzoeksverdrag kost beide partijen goud (als je het vereist goud niet hebt, kun je het verdrag niet ondertekenen). Beide beschavingen ontvangen een bonus voor hun onderzoek voor zolang het verdrag duurt.

Een onderzoeksverdrag gaat 30 beurten mee. Als je het nog eens met 30 beurten wilt verlengen, moet je een nieuw verdrag sluiten (en opnieuw goud betalen).

STEDEN RUILEN

Soms kan een beschaving een stad verhandelen aan een andere beschaving. In het algemeen verhandelen beschavingen hun steden niet, tenzij ze in de problemen zitten of er rijkelijk voor worden beloond. Je hoofdstad kun je niet verhandelen.

De overdracht van steden is niet permanent. Nadat de stad is verhandeld, kun je het terugvragen in latere handelsovereenkomsten.

ANDERE SPELERS

Je kunt je handelspartner vragen om interactie aan te gaan met andere beschavingen waar jullie allebei contact mee hebben. Je kunt hem ook vragen om de oorlog te verklaren aan een andere speler.

GRONDSTOFFEN

Strategische en luxe grondstoffen kunnen verhandeld worden met andere beschavingen. De ontvangende beschaving krijgt alle voordelen van de grondstof voor de duur van de overeenkomst (30 beurten).

ONDERHANDELEN MET STADSTATEN

Onderhandelingen met stadstaten zijn een stuk minder ingewikkeld dan met beschavingen, omdat er minder opties zijn. In het algemeen kun je ze afgezanten sturen, hun leger heffen (indien je hun suzein bent), de oorlog verklaren of vrede aanbieden. Soms zullen ze een aanbod weigeren. Lees de sectie over stadstaten voor meer informatie.

OROLOG VERKLAREN

Je kunt de oorlog verklaren aan stadstaten of andere beschavingen via het diplomatievenster of stadstatenvenster, of gewoon door een van hun eenheden aan te vallen. Je kunt ook de oorlog verklaren door het grondgebied van een beschaving te betreden zonder grensverdrag.

Vergeet niet dat zij op dezelfde manier de oorlog aan jou kunnen verklaren.

OROLOGSZUCHTIGHEID

Andere beschavingen zien een speler als oorlogszuchtig als deze niet voorzichtig omgaat met oorlogen.

VREDESONDERHANDELINGEN

In tijden van oorlog kun je vredesonderhandelingen beginnen via het diplomatievenster. Je tegenstander kan de onderhandelingen ronduit weigeren. In dat geval gaat de oorlog gewoon door.

Als een stadstaat wel wil onderhandelen, zal deze een vredesaanbod altijd aannemen, zonder voorwaarden.

Als je tegenstander een beschaving is en bereid is om te onderhandelen, kun je een prijs voor de vrede voorstellen in het handelsvenster. Een van de partijen kan zijn tegenstander goud, verdragen, steden en/of grondstoffen aanbieden in ruil voor vrede.

Je tegenstander kan trouwens ook aanbieden om vredesonderhandelingen te beginnen. Het is vaak een goed idee om eerst even te kijken wat ze aanbieden voor je akkoord gaat of weigert.

Opmerking: je kunt pas vrede aanbieden als de oorlog 10 beurten of langer heeft geduurd. En als je eenmaal vrede hebt gesloten, kun je die beschaving de komende 10 beurten geen oorlog verklaren.

WINNEN EN VERLIEZEN

Er zijn meerdere manieren om te winnen in *Civilization VI*. Je kunt een wetenschappelijke overwinning behalen door als eerste beschaving een kolonie op Mars te bouwen. Je kunt andere beschavingen overweldigen met je culturele superioriteit, of door je religie te verspreiden naar alle beschavingen tot het overal ter wereld de dominante religie is. Of je kunt de altijd populaire strategie 'verpletter je vijanden onder de wielen van je strijdswagen' gebruiken en een grootse overwinning behalen door middel van dominantie. De eerste beschaving die een reeks winvoorwaarden voltooit, heeft gewonnen.

Houd de voortgang van je tegenstanders goed in de gaten en zorg dat je je beschaving verbetert. Er is niks frustrerender dan wanneer je op het punt staat om de laatste hoofdstad van je vijand te veroveren en vervolgens machteloos toe te kijken hoe hij zijn ruimteschip voltooit en ternauwernood een wetenschappelijke overwinning behaalt.



STADSTATEN EN OVERWINNINGEN

Stadstaten kunnen niet winnen in *Civilization VI*. Alleen grote beschavingen kunnen een overwinning behalen.

HOE JE KUNT VERLIEZEN

Er zijn drie manieren om te verliezen in *Civilization VI*:

JE LAATSTE STAD KWIJTRAKEN

Als je je laatste stad kwijtraakt aan een andere beschaving of een boze stadstaat, verlies je direct. Het is vrij gênant als dit gebeurt, dus probeer het te voorkomen. Als het wel gebeurt, moet je maar denken dat je niet de eerste beschaving bent die compleet van de kaart werd geveegd en vervolgens in de vergetelheid werd gestort.

EEN ANDERE BESCHAVING WINT

Als een andere beschaving een van de onderstaande overwinningen behaalt, is het spel voorbij en heb je verloren. Het maakt niet uit of je op het punt stond om je eigen overwinning te behalen: de speler die als eerste wint heeft gewonnen, en de rest heeft verloren.

HET JAAR 2050 BREEKT AAN

Als het jaar 2050 aanbreekt en niemand een van de onderstaande overwinningen heeft behaald, is het spel automatisch afgelopen en wint de beschaving met de hoogste score (zie hieronder).

HOE JE KUNT WINNEN

Er zijn verschillende manieren om te winnen in *Civilization VI*:

DOMINANTE OVERWINNING

Als je alle hoofdsteden van andere beschavingen hebt veroverd en de jouwe nog hebt, ben jij de winnaar.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad niet meer bezit, maar nog wel andere steden, kun je ook op andere manieren winnen: cultureel, wetenschappelijk of religieus. Een dominante overwinning is echter pas weer mogelijk als je jouw oorspronkelijke hoofdstad weer in handen hebt. Zo wordt ook voorkomen dat een andere speler een dominante overwinning behaalt.

Een oorspronkelijke hoofdstad vernietigen

Simpel gezegd: dit kan niet. Hoofdsteden kunnen op geen enkele manier worden vernietigd. Ze kunnen worden veroverd, maar niet vernietigd. Als je een nucleair wapen op een stad gooit, wordt de bevolking misschien teruggedrongen tot 1, maar de stad blijft overeind staan. Accepteer het en laat het los. (Vergeet niet dat je een andere beschaving uit het spel kunt verjagen door alle steden te veroveren of vernietigen. Dus hoewel je de hoofdstad van de vijand niet met de grond gelijk kunt maken, kun je je vijanden wel degelijk uitroeien.)

Huidige hoofdstad versus oorspronkelijke hoofdstad

Als je oorspronkelijke hoofdstad is veroverd, wordt een van je andere steden automatisch tot vervangende hoofdstad uitgeroepen. Deze stad functioneert verder als de oorspronkelijke hoofdstad, maar kan wel vernietigd worden en je komt er niet mee in aanmerking voor een dominante overwinning.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad weet te veroveren, eist hij zijn oude positie in je beschaving weer op.

WETENSCHAPPELIJKE OVERWINNING

De eerste speler die een kolonie op Mars opricht, heeft een wetenschappelijke overwinning behaald. Als de ruimtewedloop begonnen is en iemand zijn eerste satelliet heeft gelanceerd, weten alle spelers wie er naar deze overwinning toe werkt. Spelers ontvangen een bonus voor elke mijlpaal die ze bereiken op weg naar deze overwinning.

De volgende stappen moeten achter elkaar worden voltooid:

Lanceer een satelliet naar de ruimte

Je kunt een satelliet bouwen en naar de ruimte lanceren, net als de Sputnik in 1957, als je 'Rocketry' (raketbouw) hebt onderzocht en een ruimtehaven hebt gebouwd. Als je het project 'Launch Satellite' (satelliet lanceren) hebt voltooid, wordt je satelliet gelanceerd en krijg je de gehele kaart te zien.

Plaats een mens op de maan

Je kunt een mens naar de maan sturen, net als de Apollo 11-missie in 1969. Dit project wordt ontgrendeld als je de technologie 'Satellites' (satellieten) hebt onderzocht en kan gebouwd worden in elke stad met een ruimtehaven. Produceer het project 'Launch Moon Landing' (maanlanding lanceren) om de missie te beginnen. Als de raket gelanceerd is, word je meteen beloond met een eenmalige hoeveelheid cultuur.

Sticht een kolonie op Mars

Voorlopig is dit misschien nog een toekomstdroom, maar in deze game kun je de eerste zijn die mensen naar Mars stuurt. Als je 'Robotics' (robotica), 'Nuclear Fusion' (nucleaire fusie) en 'Nanotechnology' (nanotechnologie) hebt onderzocht, kun je de projecten 'Mars Reactor Module' (Marsreactormodule), 'Hydroponics Module' (hydrocultuurmodule) en 'Habitation Module' (woonmodule) bouwen in een stad met een ruimtehaven. Met meer dan één ruimtehaven kun je dus meerdere projecten tegelijk produceren!

Als elk onderdeel is gelanceerd, heb je gewonnen!

CULTURELE OVERWINNING

Als je het culturele middelpunt van de wereld wilt worden, is deze overwinning voor jou. Als het aantal bezoekende toeristen van een beschaving groter is dan het aantal binnenlandse toeristen van de andere beschavingen, is er sprake van een culturele overwinning.

Toeristen en binnenlandse toeristen

Toeristen zijn mensen die op bezoek komen uit andere beschavingen. Je eigen beschaving heeft echter ook een

voorraad binnenlandse toeristen die misschien liever in hun thuisland blijven dan op bezoek gaan bij andere beschavingen.

Toerisme opwekken

Toeristen kunnen op verschillende manieren naar je beschaving worden gehaald:

- Handelsroutes
- Gedeelde (of tegenstrijdige) regeringen later in het spel
- Open grenzen
- Meesterwerken in je beschaving
- Heilige steden en relieken in je beschaving trekken toeristen van je religie.
Let op: als een beschaving de civic 'Enlightenment' (verlichting) bereikt, neemt hun toerisme richting relieken en heilige plaatsen af.
- Nationale parken in je gebied (meer populariteit zorgt voor meer toerisme)
- Artefacten in je beschaving vinden en opslaan

- Toerismeboosters

- Meesterwerken in de literatuur leveren twee keer zoveel toerisme op als 'Printing' (drukwerk) is uitgevonden. Meesterwerken in de muziek leveren drie keer zoveel toerisme op als de sociale beleidsvoering 'Satellite Broadcasts' (satellietuitzendingen) actief is.
- Alle toerisme-opbrengsten worden verdubbeld als de technologie 'Computers' is onderzocht.
- De themamusea geven je ook een cultuurbonus.

RELIGIEUZE OVERWINNING

Om een religieuze overwinning te behalen in *Civilization VI*, moet je zorgen dat jouw religie de dominante religie wordt in elke beschaving. Hoewel je religie zich vanzelf verspreidt als je je in de buurt van andere spelers vestigt, bieden je missionarissen, apostelen en inquisitoren je de grootste kans op een overwinning.

Door strategisch gebruik te maken van religieuze eenheden en een sterke verzameling geloof, kun je de overwinning in *Civilization VI* behalen met jouw religie!

HET EINDE DER TIJDEN

Als er geen overwinnaar is op de laatste dag van 2050, is het spel automatisch voorbij. De scores van alle overlevende beschavingen worden berekend, waarna de winnaar wordt aangekondigd. Je kunt daarna verder spelen, maar de overwinning is dan geen factor meer.

JE SCORE

Meestal wint een van de spelers in *Civilization VI* via een van de mogelijke overwinningen. Als niemand een van deze overwinningen voltooit voor het einde van het jaar 2050, wordt de winnaar bepaald op basis van de score van de overlevende beschavingen.

Als er wel iemand wint voor het einde van 2050, verschijnt zijn score in het klassement. Zo worden de scores berekend:

ELIMINATIE

Als je wordt geëlimineerd, is je score nul. (Helaas.)

TIJD TOT OVERWINNING

Als je je overwinning behaalt voor 2050, krijg je een scorevermenigvuldiger. Hoe eerder de overwinning, hoe beter.

KAARTGROOTTE EN SPELNIVEAU

De grootte van de kaart waarop je speelt, bepaalt de score die elke beschaving ontvangt voor vakjes, aantal steden en bevolkingsomvang. Het spelniveau dat je kiest, bepaalt de waarde van alle punten in de game: hoe hoger het niveau, des te meer alles waard is. (Met andere woorden, een vernietigende overwinning op het makkelijkste niveau is waarschijnlijk minder punten waard dan een marginale overwinning op het moeilijkste niveau.)

JE HUIDIGE SCORE

In het diplomatievenster zie je de huidige scores van alle spelers. Als je de cursor boven je score plaatst, zie je waar je punten vandaan komen.



De scores zijn niet permanent: ze variëren gedurende het verloop van een spel. Als je een wonder bouwt, krijg je daar punten voor. Maar als de stad met het wonder wordt veroverd, gaan die punten naar de veroveraar.



SECTIE 3:

REGELS VOOR GEVORDERDEN

LUCHTGEVECHTEN

Luchteenheden zijn overal ter wereld een onmisbaar onderdeel geworden van het leger, van hun belangrijke rol als verkenners in de vroege 20e eeuw tot strategische bombardementen en luchtsuperioriteit in de tweede helft van de eeuw.

Luchteenheden spelen ook in *Civilization VI* een belangrijke rol bij het behalen van een overwinning.



LUCHTEENHEDEN

Er zijn drie soorten luchteenheden in Civilization VI: ondersteunende verkenners, jagers en strategische bommenwerpers. Deze kunnen geproduceerd worden in een stad dat een vliegerterrein bevat en de vereiste technologieën kent.

ONDERSTEUNENDE VERKENNERS

In het vroege moderne tijdperk komen de observatieballonnen tot je beschikking nadat je 'Flight' (luchtvaart) hebt onderzocht. Hiermee kun je je gezichtsbereik en het bereik van je artillerie vergroten. Artillerie-eenheden die in hetzelfde vakje of naast een observatieballon staan, ontvangen +1 aanvalsbereik. Als aanvaller zijn deze observatieballonnen handig om eenheden en steden aan te vallen van een 'veilige' afstand. Als verdediger wil je ze gebruiken om deze aanvallers aan te zien komen. Observatieballonnen kunnen alleen vernietigd worden met een kortaafstandsaanval of een luchteenheid.

JAGERS

Jagers en straaljagers kunnen aanvallen onderscheppen en luchtgevechten aangaan met andere luchteenheden.

STRATEGISCHE BOMMENWERPERS

Bommenwerpers en straalbommenwerpers kunnen geen luchtgevechten aangaan, maar zijn verantwoordelijk voor luchtaanvallen die het gebied onder hen met de grond gelijk maken.

LUCHTBASISSEN

Luchteenheden verplaatsen zich niet over de kaart zoals grond- en marine-eenheden. Ze moeten ergens gelegerd worden. Een stadscentrum kan altijd een luchteenheid herbergen, maar als je een vliegterrein, landingsbaan of vliegdekschip bouwt, kun je meer eenheden legeren. Een vliegterrein biedt ruimte voor 8 luchteenheden en een landingsbaan heeft plaats voor 6. Het vliegdekschip begint met 2 openingen, maar kan uitgebreid worden door middel van promoties.

GEVECHTSPAARDEN

Alle luchteenheden hebben twee waarden: gevecht, lange afstand (jager) of bombardement (bommenwerper).

COMBAT (GEVECHT)

Bepaalt gevechten tussen twee luchteenheden. Dit kun je zien als de waarde waarmee luchtgevechten worden besloten.

RANGED (LANGE AFSTAND)

Bepaalt gevechten tussen de luchteenheid en een landeenheid of district. Dit kun je zien als de waarde waarmee luchtaanvallen worden besloten. Deze waarde wordt, net als bij langeafstandseenheden op de grond, afgezwakt door de verdedigingswerken van een district.

BOMBARD (BOMBARDEMENT)

Bepaalt gevechten tussen de luchteenheid en een district of landeenheid. Dit kun je zien als de waarde waarmee bombardementen worden besloten. Deze waarde wordt, net als bij kanonnen op de grond, afgezwakt tegenover landeenheden.

PATROUILLES

Vechtende luchteenheden kunnen ingezet worden op een vakje dat binnen het bereik valt van een luchtbasis. Als een luchteenheid eenmaal is ingezet, vliegt hij rondjes binnen zijn aanvalsbereik (1 vakje). Zo is het voor zowel de aanvaller als de verdediger duidelijk dat de jager aan het patrouilleren is.

Deze patrouillestatus is doorlopend, vergelijkbaar met de actie 'Fortify' (versterken). Als een luchteenheid opdracht krijgt om te patrouilleren, blijft hij dit doen tot hij een andere opdracht krijgt of vernietigd wordt.

Tijdens het patrouilleren gaat de luchteenheid gevechten aan door aanvallers te onderscheppen of zich te verdedigen.

Als je aan de beurt bent, kun je jagers op elk moment de actie 'Return to Base' (terugkeren naar basis) laten uitvoeren om te herstellen. Luchteenheden die gelegerd zijn op een luchtbasis onderscheppen geen aanvallende luchteenheden.

Luchteenheden kunnen alleen herstellen aan het einde van een beurt als ze gelegerd zijn in een stadscentrum, luchtterrein, landingsbaan of vliegdekschip en niet hebben gevochten (hetzij aanvallend, hetzij verdedigend). Op een luchtterrein herstel je sneller dan op een landingsbaan of vliegdekschip. Deze waarden kunnen verhoogd worden door middel van promoties en/of beleidsvoeringen.

LUCHTAANVALLEN

Zware bommenwerpers kunnen geen patrouilles uitvoeren. Deze zijn gelegerd in een luchtbasis en kunnen aanvallen uitvoeren vanuit die basis.

In tegenstelling tot jagers kunnen bommenwerpers geen luchtgevechten aangaan; ze kunnen zich alleen rechtstreeks naar hun doelwit begeven en aanvallen. Als het doelwit echter verdedigd wordt door jagers of antiluchteenheden, vindt er een gevecht plaats voor de bommenwerper zijn doelwit bereikt (met andere woorden: de bommenwerper moet de aanvallen van verdedigende jagers en antiluchteenheden doorstaan). Als het gevecht met de luchteenheden eenmaal is afgerond en de schade is toegepast, wordt de aanval van de bommenwerper op het doelwit voortgezet.

Bommenwerpers kunnen districtgebouwen en stadsverbeteringen 'plunderen' door ze direct aan te vallen. Het effect is hetzelfde als wanneer een landeenheid een plunderactie uitvoert, met een uitzondering: de aanvallende luchteenheid ontvangt geen materiële beloning. De aanvallende luchteenheid moet minstens 50% van zijn gezondheid overhebben om te kunnen plunderen.

ONDERSCHEPPINGEN

Jagers en straaljagers kunnen vijandelijke luchtaanvallen onderscheppen (antiluchtgeschut en mobiele SAM onderscheppen luchteenheden automatisch; hier hoeft je geen opdracht voor te geven). Als een luchteenheid een luchtaanval probeert uit te voeren op een doelwit dat binnen het bereik van een onderscheppende eenheid ligt, wordt de aanvallende eenheid aangevallen door de onderschepper. Als de aanvaller niet wordt vernietigd door de onderschepper, wordt de luchtaanval hervat.

Slechts één eenheid kan een luchtaanval onderscheppen; daarna kan het die beurt geen luchtaanvallen meer onderscheppen (hoewel bepaalde promoties hier verandering in kunnen brengen). Als je dus meerdere luchtaanvallen op een doelwit verwacht, kun je maar beter meerdere jagers en antiluchteenheden op en rond dat doelwit plaatsen.

MASSAVERNIETIGINGSWAPENS

Massavernietigingswapens (nucleair of thermonucleair) zijn wapens die eenmalig gebruikt kunnen worden. Ze voeren een enkele luchtaanval uit op een doelwit en worden dan vernietigd, ongeacht of ze winnen of verliezen.

NUCLEAIRE WAPENS

Nucleaire wapens zijn extreem krachtig. Ze blazen een heleboel op en vergiftigen het land en de oceaan. Gebruik ze alleen als een laatste redmiddel, of als je absoluut zeker weet dat je de enige bent die ze heeft, want als ze eenmaal in het rond beginnen te vliegen, wordt het binnen de kortste keren zeer onaangenaam op aarde.

Zoals iemand ooit zei: “Eén nucleaire bomb is genoeg om je hele dag te vergallen.”

BOUW EN INZET

Atoomwapens zijn er in 2 categorieën: de nucleaire bom en de thermonucleaire bom. Nucleaire bommen kunnen in elke stad geproduceerd worden, zolang je de vereiste technologie hebt onderzocht, over uranium beschikt en het Manhattanproject of Operation Ivy hebt voltooid.

Er is geen limiet op het aantal nucleaire wapens dat je kunt bouwen, maar ze zijn duur om te produceren en te onderhouden. Als je een nucleaire bom hebt gemaakt, wordt het toegevoegd aan je inventaris. Vervolgens is hij beschikbaar voor gebruik door een eenheid die hem kan inzetten op de kaart, bijvoorbeeld een bommenwerper, nucleaire onderzeeër. Als je bijvoorbeeld een nucleaire onderzeeër voor de kust van de vijand plaatst, kun je nucleaire raketten op je tegenstander vuren (1 per beurt) zolang je nucleaire wapens in je voorraad hebt.

GEBRUIK

Als een atoomwapen ontploft, gebeuren er een aantal dingen met de vakjes die zich in de explosie bevinden. Burgers die de geraakte vakjes aan het bewerken zijn, worden uitgeschakeld, eenheden in de geraakte vakjes worden vernietigd en alle verbeteringen worden geplunderd. Districten en gebouwen in de geraakte vakjes worden ook geplunderd en moeten gerepareerd worden voor ze weer gebruikt kunnen worden. Alle geraakte vakjes worden besmet met radioactieve neerslag.

NUCLEAIRE BOMMEN

De nucleaire bom, het eerste nucleaire wapen dat je tot je beschikking hebt, is een zeer krachtige eenheid die het machtsverwicht van de wereld in een oogwenk kan veranderen. De explosie van een nucleaire bom reikt tot 1 vakje buiten de plaats van inslag. Eenheden die zich in de explosie bevinden, worden beschadigd of vernietigd, wonderen, verbeteringen en districten worden geplunderd, en steden raken hun bevolking kwijt.

Een nucleaire bom kan een stad niet volledig verwoesten, net als langeafstandseenheden. Hoe vaak een stad ook wordt geraakt met nucleaire wapens, hij zal niet vernietigd worden.

Nucleaire bommen kunnen ingezet worden op verschillende manieren, zoals hierboven beschreven.

THERMONUCLEAIRE BOMMEN

Het tweede nucleaire wapen in het spel, de thermonucleaire bom, is zelfs nog krachtiger dan zijn voorloper. De explosie van een nucleaire bom reikt tot 2 vakjes buiten de plaats van inslag. Eenheden die zich in de explosie bevinden, worden beschadigd of vernietigd, wonderen, verbeteringen en districten worden geplunderd, en steden raken hun bevolking kwijt.

Een thermonucleaire bom kan een stad niet volledig verwoesten, net als langeafstandseenheden. Hoe vaak een stad ook wordt geraakt met nucleaire wapens, hij zal niet vernietigd worden.

Thermoucleaire bommen kunnen ingezet worden op verschillende manieren, zoals hierboven beschreven.

BESMETTING

Na een nucleaire aanval zijn alle geraakte vakjes besmet met radioactieve neerslag. Eenheden die hun beurt eindigen in een besmet vakje, lopen iedere beurt 50 schade op. Je kunt geen productie inzetten in besmette vakjes, bijvoorbeeld om gebouwen en districten te repareren. Besmette vakjes kunnen niet worden bewerkt door de stad tot de besmetting is verlopen of het vakje is gereinigd.

Nucleaire besmetting kan gereinigd worden door bouwers. Bouwers die besmette vakjes kunnen reinigen, lopen minder schade op als ze hun beurt in een besmet vakje eindigen. Stadvakjes die niet zijn geraakt door de nucleaire explosie werken gewoon verder en dragen bij aan de opbrengst van de stad.

KORPSSEN EN LEGERS

Als je ver bent gevorderd in het civics-schema, heb je opties tot je beschikking die je niet hebt als je je op technologie richt. Vanaf het industriële tijdperk, nadat je de civic 'Nationalism' (nationalisme) hebt voltooid, kun je de mogelijkheid krijgen om meerdere militaire eenheden van hetzelfde type samen te voegen tot een sterkere eenheid. Twee militaire eenheden van hetzelfde type kunnen samen een korps vormen. Ze krijgen dan +10 gevechtskracht. Als je 'Mobilization' (mobilisatie) hebt onderzocht, kun je drie eenheden van hetzelfde type samenvoegen in een leger. Ze krijgen dan +7 gevechtskracht.

Als je eenmaal een korps of leger hebt gevormd, kunnen de eenheden niet meer worden gescheiden. De ervaring en promoties van de meest ervaren eenheid worden bewaard wanneer je een dergelijke formatie creëert, dus het is slim om de groentjes te combineren met veteranen. Marine-eenheden kunnen ook samengevoegd worden tot vloten en armada's.

CIVILIZATION VI-MULTIPLAYER

In multiplayer spellen van Civilization VI kun je je krachten meten met menselijke spelers in plaats AI-tegenstanders. Multiplayerspellen zijn toegankelijk via het hoofdmenu en zijn met vrienden te spelen via een LAN (Local Area Network) of met spelers van over de hele wereld via het internet.

MULTIPLAYERMENU

Klik op de knop 'Multiplayer' in het hoofdmenu voor de multiplayeropties.



LOKALE SPELLEN

Klik hier op de optie 'Local Network Game' om naar beschikbare LAN (Local Area Network)-spellen te zoeken. Er verschijnt een lijst met beschikbare lokale spellen. Klik op een ervan om mee te doen. Als er geen (interessante) spellen verschijnen, kun je op 'Host Game' klikken om zelf een spel op te zetten. Klik wanneer je wilt op de knop 'Refresh' om de lijst met beschikbare spellen te vernieuwen.



Wanneer je een spel wilt hosten, ga je naar het scherm 'Setup Multiplayer Game'. Daar kun je je leider kiezen, het type kaart en de grootte ervan instellen, en het speltempo bepalen. Ook kun je een opgeslagen multiplayer spel laden (later meer daarover) of teruggaan naar de browser om de lijst van beschikbare spellen weer te zien. Klik op 'Start Game' zodra je klaar bent met je keuzes.

Daarna ga je naar de 'Staging Room', waar je ziet welke leiders de andere spelers hebben gekozen en welke spelers klaar zijn. AI-spelers worden aangegeven met de naam "AI" en menselijke spelers met hun Steam-alias.



Als twee of meer spelers dezelfde beschaving of leider proberen te kiezen, wordt de teamkleur van de geduplicateerde leider gewijzigd om verwarring te voorkomen. Zo kunnen twee of meer (of alle) spelers met dezelfde beschaving of leider spelen.

Zodra alle spelers op 'Ready' hebben geklikt, kan de host op de knop 'Launch Game' klikken om de game te starten.



SPELLEN VIA INTERNET/STEAM

Internetmultiplayerspellen worden gehost via Steam via het account van de speler die de game heeft geïnstalleerd.

ZOEKEN NAAR SPELLEN

Als je via internet speelt, kun je je eigen spel opzetten of zoeken naar een spel dat door iemand anders is opgezet. Als je je eigen spel opzet en klaar bent met de instellingen, zal Steam proberen om je direct te verbinden met andere spelers die op zoek zijn naar een multiplayerspel.



Als er geen spel beschikbaar is, kun je internetspellenbrowser gebruiken of je eigen spel hosten door de stappen uit de LAN-procedure te volgen.

VRIENDENLIJST

Je Steam-vriendenlijst is beschikbaar als je een multiplayer spel via internet host. In de 'Staging Room' kun je vrienden selecteren in het uitklapmenu om ze uit te nodigen voor het spel dat je host. Ze ontvangen dan een bericht via de Steam-overlay.



CHATTEN

Tijdens het opzetten van het spel en het spel zelf kun je chatten met andere spelers. In het scherm 'Staging Room' kun je berichten sturen naar alle spelers via het chatvenster onder in het scherm.

Tijdens het spelen kun je met alle spelers of één specifieke speler chatten door middel van privégesprekken, onderhandelingen en allianties. Klik rechts in de scherminfo op 'Open Chat' om naar het chatvenster te gaan tijdens het spelen. Klik op de knop 'Close Chat' zodra je klaar bent om het venster te verbergen.



Voice-Over-IP (VOIP) is beschikbaar via de Steam-overlay, zodat je via een microfoon rechtstreeks met andere spelers kunt praten.

SPELLEN HOSTEN, OPSLAAN EN LADEN

Als je een spel host, kun je je spelvoortgang opslaan en later laden. Handig voor lange spellen die meer dan een dag duren. Klik in het scherm 'Setup Multiplayer Game' op de knop 'Load Game' om door je opgeslagen spellen te bladeren.



Als je verbinding verbroken wordt tijdens een multiplayerspel, probeert het systeem automatisch opnieuw verbinding te maken. Als de host van een spel vertrekt (om welke reden dan ook), probeert de game automatisch een nieuwe host aan te wijzen.

MODS

Civilization VI is van de grond af aan ontworpen met modders in het achterhoofd. Daardoor is deze *Civilization* eenvoudiger te modden dan ooit. Zelfs als je (nog) niet geïnteresseerd bent in het maken van een mod kun je snel mods van andere spelers vinden, downloaden en installeren, vanuit de game.

Selecteer in het hoofdmenu de knop 'Additional Content' om naar het scherm 'Mods' te gaan (accepteer onderweg de overeenkomst voor eindgebruikers). Daar kun je een spel beginnen met reeds gedownloade en geïnstalleerde mods (later meer daarover) of nieuwe mods zoeken.



BROWSEN, DOWNLOADEN EN BEOORDELEN

Klik op de knop 'Additional Content' om de mod-browser te openen. Je krijgt dan een overzicht van alle mods die je hebt gedownload en geïnstalleerd en je ziet welke mods actief zijn. Klik op de knop 'Enable Mod' om een gedownloade mod in of uit te schakelen. Dat klopt, je kunt meer dan één mod tegelijk activeren!



Klik op de knop 'Browse Workshop' om een Steam-overlay op te roepen. Hier kun je de beschikbare mods filteren op categorie, sleutelwoord, uploaddatum, aantal keer gedownload of beoordeling.



Klik op een mod voor meer informatie of screenshots, of download hem meteen. Het downloaden van mods via de browser is gratis en gebeurt anoniem.

Nadat je een mod hebt gespeeld, kun je hem beoordelen zodat anderen weten wat ze kunnen verwachten. Klik op de knop 'Like' op de pagina van een mod om die mod een positieve beoordeling te geven. Het beoordelen van een mod gebeurt ook anoniem en vereist geen account-informatie.

XML

De makkelijkste manier om te modden is toegankelijk voor iedereen met een teksteditor. Als je kunt typen, kun je modden. De XML (Extensive Markup Language)-bestanden van de game bevatten alle details, zoals alle handelsdialogen van Napoleon of hoe ver een boogschutter-eenheid zich in één beurt kan verplaatsen. Je kunt de XML-bestanden van de game makkelijk wijzigen en updaten via een teksteditor, zodat je allerlei aanpassingen kunt maken: van het bepalen hoeveel schade een krijger kan toebrengen tot het creëren van nieuwe beschavingen en leiders.

MODBUDDY EN DE WORLD BUILDER

Kort na de release kun je ModBuddy en de World Builder downloaden, de officiële mod-tools voor *Civilization VI*. Met dit pakket kun je je eigen kaarten en scenario's maken, het gedrag van de AI tot in de puntjes veranderen en je eigen mods verspreiden, zodat anderen ze kunnen downloaden. Kijk op de officiële website van *Civilization VI* of op de gamepagina op Steam voor meer informatie en updates.

ModBuddy en de World Builder zullen te downloaden zijn via Steam. Ga naar de sectie 'Tools' in de tab 'Games' om ze te downloaden.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

TEAMLEIDING

Hoofd design

Ed Beach

Hoofdtechnicus

Ken Grey

Hoofd vormgeving

Brian Busatti

Senior producer

Dennis Shirk

DESIGNTEAM

Hoofd design

Ed Beach

Designer/programmeur

Matthew Beach

Brian Feldges

Andrew Garrett

Anton Strenger

Hoofdtechnicus AI

Andrew Garrett

PRODUCTIETEAM

Senior producer

Dennis Shirk

Coproducer

Sarah Darney

Aanvullende productie

Amy Pickens, technische

animatiegroep

Stuart Zissu, systeem en IHV-

ondersteuning

Schrijvers

Alexander Horn

Rex Martin

Aanvullend script

Peter Murray

Scott Wittbecker

Maurice Suckling

PROGRAMMEERTEAM

Hoofdtechnicus

Ken Grey

Gameplaytechnici

Eric Jordan

Adam Sherburne

Scott Spanburg

Aanvullende gameplaytechnici

Jeff Hiebert, Ghostpunch

Olex Lozitskiy, Ghostpunch

Hoofdtechnicus systeem

Greg Osefo

Systeemtechnici

Ian Schmidt

Adam Sherburne

Hoofdtechnicus graphics

Josh Barczak

Graphicstechnici

Navjot Garg

Arthur Gould

Kevin Jones

John Kloetzli

Theodore Maselko

David Raabe

Jeremy Shopf

Kiran Sudhakara

Marek Vojtko

Hoofdtechnicus database/modding

Shaun Seckman

Hoofdtechnicus interface

Tronster

Technici interface

Sam Batista

Whitney Bell

Joe Cortese

Aanvullende technici interface

Keaton Vanaukan, Ghostpunch

Hoofdtechnicus multiplayer

Bradley Olson

Multiplayertechnici

Todd Smith

Hoofdtechnicus tools

Brian Whitman

Tools-technici

David Gurley

**Aanvullende ondersteuning
gebruikersinterface en
gameplay**

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

VORMGEVINGSTEAM

Hoofd vormgeving

Brian Busatti

Hoofddesigner interface

Whitney Bell

Interfacedesigner

David Cory

Vormgeving interface

Rob Sugama

HOOFDANIMATOR

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

Aanvullende animators

Jason Johnson

Technische animatiegroep

Brian Evans
John Stewart

Hoofd modelvormgeving

Matthew Kean

Hoofdmodelleur eenheden

David Jones

**Personage- en
eenhedenmodelleurs**

John Fitzgerald
Ryan Jackson
David Jones
Michael Unkrich

**Aanvullende
eenhedenmodelleurs**

Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private
Limited

**Hoofd vormgeving
omgevingen**

Jason Johnson

Vormgeving omgevingen

Clark Coots

Hoofdmodelleur gebouwen

Matthew Quickel

Gebouwenmodelleurs

Jerome Atherholt
Michael Bates
Todd Bergantz
Andrew Clark
Clark Coots

Tommy Cox
Alex Llivicura
Matt MacAuliffe
Rambo Siu

**Aanvullende
gebouwenmodelleurs**

John Dunford

**Hoofdvormgever visuele
effecten**

Troy Adam

Vormgeving visuele effecten

Michael Bazzell
Rick Menkhous

**Aanvullende vormgeving
visuele effecten**

Todd Bilger

Hoofd conceptvormgeving

Sang Han

Conceptvormgevers

Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

**Aanvullende
conceptvormgevers**

Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

AUDIO

Hoofd audiodesign

Roland Rizzo

**Assistentie hoofd
audiodesign**
Griffin Cohen

Audiodesigners
Griffin Cohen
Dan Costello
Roland Rizzo
Christopher D'Ambrosio
Dan Price

In-game muziek
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

**Muziek introfilmpje en
hoofdmenu**
Christopher Tin

Muziek eindfilmpje
Geoff Knorr
Christopher Tin

**Aanvullende elektronica en
arrangementen**
Phill Boucher

Audioprogrammering
Ian Schmidt

**UITGEVOERD DOOR
PRAGUE
FILMHARMONIC
ORCHESTRA**
Orkestdirigent
Andy Brick
Concertmeester
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir

Koordinatorigent
Marek Vorlíček
**Opnametechnicus orkest
en koor**
Jan Holzner
Orkestaannemer
Petr Pycha
Orkestbibliothecaris
Tomás Kirschner
Arrangeur
Geoff Knorr
**Arrangeur
partijvoorbereiding**
Chris Whittaker
Orkest is opgenomen in
Smecky Music Studios
Basgamba, vedel, kemençe
Deepak Ram, bansuri
Niccolo Seligmann
Guzheng
Bing Xia
Oed, ney, kawala
Chakib Hilali
Qanûn
Kylie Hilali
Banjo
Brad Kolodner
Viool
Patrick McAvinue
Cavaquinho
Kahil Nayton
7-snarige gitaar
Cesar Garabini
Noorse bukkhorn
Sissel Morken Gullord
Balalaika
Andrei Saveliev
Sitar
Mathew Poovan
Tabla
Souvik Ghosh

Mandoline
Chris Reber
Dobro
Dave Hadley
Klassieke gitaar
Benjamin Beirs
**Doedoek, hotchiku,
blokfluit, pivava,
tenorpivava, zwegel,
occorsofluit, kaval,
ciaramella, basblokfluit,
bena, erdklangflöte,
ocarina, floyera, dulciaan,
tinwhistle**
Sandro Freidrich
Shakuhachi
Ronnie Nyogetsu Reishin
Seldin
Zuid-Amerikaanse fluit
Roland Rizzo
**9-snarige gouden lier van
Erato**
Geoff Knorr
**Opnametechnicus Noorse
bukkenhorn**
Jon Anders Narum

**OPNAMES
CONGOLESE
INSTRUMENTEN
DOOR REGULUS
SOUND
PRODUCTIONS (PTY)
LTD – ZUID-AFRIKA**
**Producent,
opnametechnicus,
contrabas, nyunganyunga,
mbira**
Caleb Vaughn-Jones

**Productieassistent,
Afrikaanse instrumenten**
Simphiwe Funde

**Productieassistent
en vertaler**
Brent Kennedy

Gitaar
Joe Van Der Linden

**Zang en onderzoek naar
Congolese muziek**
Massi Bambino

**Zang en onderzoek naar
Congolese muziek**
Sebastian Sala

Opnametechnicus
Candice Bowkers

**AANVULLENDE
ZANG**
Afrikaanse zang
Kyle du Preez

**Mixer en
masteringtechnicus**
Geoff Knorr

**MUZIEK FILMPJES
EN HOOFTMENU**
Hoofdmenu

*“Sogno di Volare
(The Dream of Flight)”*

Introfilmpje
“A New Course”

Gecomponeerd door
Christopher Tin

Tekst door Leonardo da Vinci,
bewerkt door Chiara Cortez

**UITGEVOERD DOOR
CAPPELLA SF**
Muziekregie
Ragnar Bohlin

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

Dirigent
Oleg Kondratenko

Opnametechnicus
Giorgi Hristovski

Pro Tools-operator
Atanas Babaleski

Opnameleiding
Riste Trajkovski

Gemixt door Leslie Ann Jones
van Skywalker Sound

Assistent-mixer
Dann Thompson

Pro Tools-editor
Andre Zweers

Aanvullende arrangementen
door Alex Williams

Aanvullende orkestratie door
Jerome Leroy

Met dank aan
Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording
Arts and Sciences

Acteurs
Verteller/vader
Sean Bean

Adviseur/dochter
Natasha Loring

Teddy Roosevelt
Richard Tatum

Koningin 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 de Grote
Mikhail Danilyuk

Tommyris
Alina Irbekov Berezova

Pedro II
Renato Belschansky

SIGNAL SPACE
Creatief directeur
Jose Aguirre

Onderzoek
Inga Knoth

Audiobewerker
Valentino Lercher

Audiobewerker
Matthew Knutson

Projectmanager
Christopher Fox

**SOLID AIR
BEWERKING
STEMMEN
Transatlantic Audio**
Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery
M.P.S.E
Stephen Selvaggio

**KWALITEITS-
BEWAKING
Supervisor
kwaliteitsbewaking**
Timothy McCracken

Hoofd kwaliteitsbewaking
Carl Harrison

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

Aanvullende testers
Albert Briggs
Bennett Kauffman
Santiago Loane
Joseph Walker
Chloe Wright

Stagiaires testafdeling
Steven Eisner
James Hopkins
Sam McNear

FIRAXIS LIVE TEAM
Producent
Clint McCaul

**Senior
netwerkprogrammeur**
Michael Springer

**Senior technicus
online diensten**
Robert Dye

**MANAGEMENT
FIRAXIS
CEO/president**
Steve Martin

Creatief directeur
Sid Meier

**Studioregisseur
vormgeving**
Arne Schmidt

**Directeur
softwareontwikkeling**
Steve Meyer

**Directeur
gameplayontwikkeling**
Barry Caudill

Uitvoerend producent
Kelley Gilmore

Directeur marketing
Lindsey Riehl

Assistent marketing

Peter Murray

Communitymanager

Kevin Schultz

Personeelsbeleid

Shawn Kohn

Officemanager

Donna Milesky

IT-manager

Josh Scanlan

IT-technici

Matt Baros

David McFall

Speciale projecten

Susan Meier

Met dank aan

Joanne Miller

Beth Petrovich

TESTGROEP**FRANKENSTEIN**

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

FILMPJES**FILMPRODUCT-
IEDIENSTEN
PLASTIC WAX
PTY LTD****Creatieve leiding**

Nathan Maddams

Dane Maddams

Tyrone Maddams

Productiebeheer

Mick Hammell

Carly Glover

Toby Alderton

Terry Mickaiei

Hoofdmodelleur

Dean Wood

Modellering

Ben Mikhaei

Josh Shahinian

Alexia Zantides

Vee Ng Modeller

Dan Horsfall

Josh Davies

Josh Knorr

Tristan Locke

Werner Gradwell

Brett Sinclair

Hoofdanimator

Wes Adams

Animators en rigging

Mitch Coote

Damian Paon

Cam Ralph

Tom Janson

Gareth Rhodes

Zarvan Kotwal

Phil Hook

Sina Azad

Hoofd verlichting

Ben Malter

Verlichting en rendering

Nigel Waddington

Owen Gillman

Ben Shearman

**Hoofd technische regie
visuele effecten**

Sidney Cheng

Visuele effecten

Steven Cheah

Dave Frodsham

Fernando Flores Gonzales

Hoofd compositie

Daniel Loui

Compositie

Jad Haber

Ryan Trippensee

Yoav Dolev

**AANVULLENDE
FILMPRODUCT-
IEDIENSTEN
SECTION STUDIOS****Productie**

Justin Yun

Kami Talebi

Concept

Gabriel Yeganyan

Cuba Lee

Brian Kim

Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

Animatie

Cameron Mott
Judson Morgan

AANVULLENDE FILMPRODUCT- IEDIENSTEN TOEGEPASTE CINEMATOGRAFIE

Mike O'Rourke
Jason Flynn

ONDERSTEUNING LEVERANCIERS AMD

Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

NVIDIA

Timofey Cheblov
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

PRODUCTIEBABY'S

Alan
Dominic
Eleanor
Graham
Gwendolyn en MacArthur
Ian
Leah
Luca
Owen
Owen

Aan al onze gezinnen en
geliefden! Bedankt voor jullie
geduld en steun!

UITGEGEVEN DOOR 2K

2K is een uitgever van Take-
Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

Uitvoerend directeur

David Ismaier

2K PRODUCTION- TWIKKELING

Onderdirecteur

productontwikkeling

John Chwanec

Directeur

productontwikkeling

Melissa Miller

Senior producer

Garrett Bittner

Producent

Joe Faulstick

Coproducenten

Andrew Dutra
Meghan Lee

Productieassistenten

Ross Marabella
Shelby Martin

Manager digitale release

Tom Drake

Assistent digitale release

Myles Murphy

Aanvullende ondersteuning productie

Tiffany Nagano

2K CREATIEVE ONTWIKKELING

Vicepresident creatieve

ontwikkeling

Josh Atkins

Directeur ontwerp

Jonathan Pelling
Francois Giuntini

Hoofd vormgeving

Robert Clarke

**Senior regisseur
creatieve productie**
Jack Scalici

**Directeur creatieve
productie**
Chad Rocco

**Senior manager
creatieve productie**
Josh Orellana

**Coördinator creatieve
productie**
William Gale

**Assistenten creatieve
productie**
Cathy Neeley
Megan Rohr

Mediaproductent
Mike Read

**Team
ontwikkelondersteuning -
Hoofd visuele effecten**
Stephen Babb

**Team
ontwikkelondersteuning -
Hoofd animatie**
PJ Leffelman

**Team
ontwikkelondersteuning -
Hoofd modellering**
Peter Turner

Hoofd gameplaycapture
Homer Rabara

Team gameplaycapture
Luke McCarthy
Dana Koerlin

**Directeur onderzoek
en planning**
Mike Salmon

Senior marktonderzoeker
David Rees

Manager gebruikerstests
Francesca Reyes

Gebruikersonderzoek
Jonathan Bonillas

Assistent gebruikerstests
Julian O'Neal

Supervisie motion-capture
David Washburn

**Opnameleiding
motion-capture**
Anthony Tominia

**Opnametechnicus
motion-capture**
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

**Productiemanager
motion-capture**
Charles Ghislandi

**Motion-capture-
specialisten**
Ryan Girard
Michelle Hill
Jose Gutierrez

Gil Espanto
Jeremy Wages

**Pipeline-technicus
motion-capture**
Charles "Auggie" Harris III

**Media supervisie
motion-capture**
J. Mateo Baker

**Audioassistent
motion-capture**
Andrew Hanson

**2K-BASISTECH-
NOLOGIE**
Onderdirecteur technologie
Mark James

Directeur techniek
David R. Sullivan

**Uitvoerend manager
basistechnologie**
Peter Driscoll

Senior online architect
Louis Ewens

**Hoofd technische
vormgeving**
Jonathan Tilden

Eerste technisch vormgever
Kris DeMartini

Senior softwaretechnicus
Mitchell Fisher

Softwaretechnicus

Jack Lui
Jason Howard

TEAM MY2K

Hoofdtechnicus software
Adam Lupinacci

Producent

Jason Johnson

Junior technisch producent

Nick Silva

Senior softwaretechnicus

Alberto Covarrubias
Dale Russell
Robin Lavalley
Sky Schulz
Scott Barrett

Senior**ontwikkelingstechnicus**

Matthew Rich

Junior technici

Sourav Dey
Taylor Owen-Millner

Manager**kwaliteitsbewaking**

Ian Moore

Senior tester**kwaliteitsbewaking**

Greg Vargas

Testers kwaliteitsbewaking

Mackenzie Hume
Parisa Mirshah

2K MARKETING**Senior vicepresident**

marketing
Sarah Anderson

Onderdirecteur marketing

Matt Gorman

Onderdirecteur**internationale marketing**

Matthias Wehner

Directeur marketing,**Noord-Amerika**

Kelley Miller

Directeur marketing

Matt Knoles

Productmanager

Jenny Tam

Vicepresident**communicatie Noord- en****Zuid-Amerika**

Ryan Jones

Senior manager**communicatie**

Richie Churchill

Communicatiecoördinator

Erica Hebert

Senior manager**communitycontent**

Darren Gladstone

Management community**en sociale media**

David Hinkle

Community-assistent

Joseph Bustos

Internationaal**productmanager**

Ben Kvalo

Creatief regisseur**marketing**

Gabe Abarcar

Senior directeur**marketingproductie**

Jackie Truong

Productiemanager**marketing**

Ham Nguyen

Productieassistent**marketing**

Nelson Chao

Senior grafisch ontwerper

Christopher Maas

Projectmanager

Heidi Oas

Directeur videoproductie

Kenny Crosbie

Beeldbewerking en**design bewegingsgraphics**

Michael Regelean

Eric Neff

Video-editor

Peter Koeppen

**Ondersteunende
beeldbewerkers**

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Webdirecteur

Nate Schaumberg

Senior webdesigner

Keith Echevarria

Senior webontwikkelaar

Alex Beuscher

Webontwikkelaar

Gryphon Meyers

Webproducent

Tiffany Nelson

**Channelmarketing
managers**

Anna Nguyen
Marc McCurdy

**Partnermarketing
specialist**

Kelsie Lahti

**Senior directeur
evenementen**

Lesley Zinn Abarcar

Manager evenementen

David Iskra

Techmanager events

Mario Higareda

Directeur klantenservice

Ima Somers

Manager klantenservice

David Eggers

Coördinator kennisbank

Mike Thompson

Coördinator klantenservice

Jamie Neves

Hoofd klantenservice

Crystal Pittman

**Senior ondersteuning
klantenservice**

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

**Directeur zakelijke partners
en licenties**

Jessica Hopp

**Directeur zakelijke partners
en licenties**

Ryan Ayalde
Greg Brownstein

**Ondersteunend manager
zakelijke partners en
licenties**

Ashley Landry

Projectspecialist marketing

Kenya Sancristobal

**2K UITVOERENDE
WERKZAAMHEDEN**

**Senior vicepresident,
senior raadsman**

Peter Welch

Raadsheren

Justyn Sanderford
Aaron Epstein

**Vicepresident
uitgeverijzaken**

Steve Lux

**Directeur
bedrijfsvoering label**

Rachel DiPaola

Directeur bedrijfsvoering

Dorian Rehfield

Directeur analyses

Mehmet Turan

Senior data-analist

Adam Dobrin

Senior analist

Tuomo Nikulainen
Kyle Bishop

**Partnermarketing
management**

Dawn Earp

**Specialist licenties en
bedrijfsvoering**

Xenia Mul

Coördinator bedrijfsvoering

Aaron Hiscox

2K IT

Senior directeur 2K IT

Rob Roudebush

Senior IT-manager

Bob Jones

Senior netwerkmanager

Russell Mains

Senior systeemtechnicus

Jon Heysek

**Beveiligings
systeemtechnicus**

Lee Ryan

Netwerktechnicus

Don Claybrook

Systeembeheerder

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT-analist

Michael Caccia

**2K UITVOERENDE
WERKZAAMHEDEN
ONLINE****Directeur, uitvoerende
werkzaamheden online**

Tim Holman

Marketingmanager mobiel

David Hoffman

**Assistent-
marketingmanager mobiel**

Ramon Aranda

**KWALITEITS-
BEWAKING 2K****Senior vicepresident
kwaliteitsbewaking
en inzendingen**

Alex Plachowski

Testmanager

Doug Rothman

Submission-manager

Scott Sanford

Projectleider

Jason Kolesa

Leiding ondersteuning

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

Kiawawn 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

Met dank aan

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

**Vicepresident
uitgeverijzaken**
Murray Pannell

**Directeur internationale
marketing en communicatie**
Jon Rooke

**Hoofd internationale
productmarketing**
David Halse

**Senior manager
internationale communicatie**
Wouter van Vugt

**Internationaal
landenmanager**
Warner Guinée

**Manager internationale
2K-community en
sociale media**
Melaine Brou

**PRODUCTON-
TWIKKELING
2K INTERNATIONAL**
Internationaal producent
Sajjad Majid

**Hoofd creatieve diensten en
lokalisatie**
Nathalie Mathews

Hoofd projectmanager
Emma Lepeut

Senior manager ontwerp
Tom Baker

Externe lokalisatieteams
Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

QLOC S.A.

**Lokalisatiebenodigdheden en
ondersteuning van XLOC Inc.**

**KWALITEITS-
BEWAKING 2K
INTERNATIONAL**
**Manager
kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
Jose Minana

Masteringtechniek
Wayne Boyce

Masteringtechnicus
Alan Vincent

**Senior hoofd
kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
Oscar Pereira

**Projectleider
kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
Jose Olivares

**Hoofd kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Florian Genthon

**Ondersteunend
hoofd lokalisatie**
Cristina La Mura

**Senior technici
kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

**Technici kwaliteitsbewaking
lokalisatie**
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

Designteam
James Quinlan

MARKETING- EN COMMUNICATIE- TEAM 2K INTERNATIONAL

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

BEDRIJFSVOERING TAKE-TWO INTERNATIONAL

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

TEAM 2K ASIA
Algemeen manager Azië
Jason Wong

Hoofd marketing Azië
Diana Tan

Senior marketingmanager
Jason Dou

Marketingmanager Azië
Daniel Tan

Marketingmanager Japan
Maho Sawashima

Marketingmanager Korea
Dina Chung

Senior productleiding
Rohan Ishwarlal

Productleiding
Sharon Lim

Senior lokalisatiemanager
Yosuke Yano

Lokalisatiecoördinator
Pierre Guijarro

Lokalisatieassistent
Yusaku Minamisawa

Externe lokalisatieteams
entalize co., ltd.
GlobalWay Co., Ltd.
Jiali Flourishing Age
Cultural Communication
Co., Ltd.
VGLOC Localization Studios
Co., Ltd.

**TAKE-TWO ASIA
BEDRIJFSVOERING**
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Koji Hayashi

TAKE-TWO ASIA ZAKELIJKE ONTWIKKELING

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyong

KWALITEITS- BEWAKING 2K CHINA

Directeur
kwaliteitsbewaking
Zhang Xi Kun

Manager
kwaliteitsbewaking
lokalisatie
Du Jing

Hoofd kwaliteitsbewaking
lokalisatie Civilization VI
Shigekazu Tsuchi

Hoofd kwaliteitsbewaking
lokalisatie
Chu Jin Dan
Zhu Jian

Senior tester
kwaliteitsbewaking
Cho Hyunmin
Kan Liang
Qin Qi

Testers kwaliteitsbewaking
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 testers
kwaliteitsbewaking
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-technici
Hu Xiang
Zhao Hong Wei

FOX SOUND STUDIOS
Rick Fox
Victoria Fox

MET DANK AAN
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Verkoopteam Take-Two
Team digitale verkopen
Take-Two

Channelmarketingteam
Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Juridisch team Take-Two
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

Agentschappen (alfabetische
volgorde)
Access Communications
Freddie Georges Production
Group
Kathy Lee-Fung
MODCo Media

EXTERNE
LEVERANCIERS EN
AANNEMERS
Muziekcompositie
Geoff Knorr

Aanvullende
muziekcompositie
Christopher Tin

Timothy Michael Wynn
Phill Boucher

Opname originele muziek
FILMharmonic Orchestra of
Prague

**Dirigent
en muziekregisseur**

Andy Brick

**Cinematografisch
audiodesign**

Source Sound, Inc.

Directie audiodesign en mix

Charles Deenen

Audiodesigners

Matt Cavanaugh

Brent Burge

Braden Parkes

Stemacteurs

Verteller

Sean Bean

Adviseur

Natasha Loring

Hoyo Tokimune

Yoshi Ando

Pedro II

Renato Belschansky

Tomyris

Alina Irbekov Berezova

Trajan

Gianmarco Ceconi

Frederick Barbarossa

Bert Coll

Peter de Grote

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

Koningin 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

Franse cast

Verteller

Philippe Catoire

Adviseur

Caroline Victoria

Duitse cast

Verteller

Achim Barrenstein

Adviseur

Karoline Mask von Oppen

Italiaanse cast

Verteller

Giorgio Bonino

Adviseur

Katia Sorrentino

Spaanse cast

Verteller

Alfonso Laguna

Adviseur

Beatriz Berciano

Poolse cast

Verteller

Przemysław Walich

Adviseur

Joanna Matuszak

Russische cast

Verteller

Andrey Lysenko
(Андрей Лысенко)

Adviseur

Alina Milosh
(Алина Милош)

Japanese cast

Verteller

Kenichi Suzumura

Adviseur

Nao Toyama

Koreaanse cast

Verteller

Shin Han

Adviseur

Yoon Seon Lim

Cast vereenvoudigd Chinees

Verteller

Zhang Lei

Adviseur

Yang Yi Fang

Cast traditioneel Chinees

Verteller

Fang Rong Feng

Adviseur

Qi Qi

**STEMOPNAME-
STUDIO'S
LIME STUDIOS
Opname dialogen**
Tom Paolantonio

Producent
Susie Boyajan

**ORCHARD
RECORDING STUDIOS,
SOMERSET UK**

Technici
Mark Bowyer
James Wilkes
Charlotte Worthy-Jarvis

**SIDE UK
Productiemanager**
Emily Munster

Sound Engineer
Ant Hales

**AANVULLENDE
STEMCASTING EN
STEMOPNAME
SIGNAL SPACE
Creatief directeur**
Jose Aguirre

Onderzoek
Inga Knuth

Audiobewerkers
Valentino Lercher
Matthew Knutson

Projectmanager
Christopher Fox

Stemregie
JB Blanc
Chad Rocco

Redactie dialogen
Transatlantic Audio/Dante
Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery,
M.P.S.E.
Stephen Selvaggio

Aanvullend script
Maurice Suckling

**FILMPRODUCTIE-
DIENSTEN
PLASTIC WAX PTY LTD
Creatieve leiding**
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Productiebeheer
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiei

Hoofdmodelleur
Dean Wood

Modellering
Ben Mikhaei
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng

Modellleurs

Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

Hoofdanimator

Wes Adams

Animators en rigging

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

Hoofd verlichting

Ben Malter

Verlichting en rendering

Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Hoofd technische regie visuele effecten

Sidney Cheng

Visuele effecten

Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Hoofd compositie

Daniel Loui

Compositie

Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

Aanvullende filmproductiediensten

Section Studios
Productie
Justin Yun
Kami Talebi

Concept

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

Animatie

Cameron Mott
Judson Morgan

Toegepaste cinematografie

Mike O'Rourke
Jason Flynn

3D-ontwerp

Gameshastra Solutions
Private Limited

TECHNISCHE HULP

Kijk op **[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)** voor hulp en ondersteuning voor *Civilization VI*, waaronder oplossingen voor veelvoorkomende foutmeldingen, voor informatie over my2K-accounts, of om je my2K-profiel te wijzigen.

INDEX

A

Aankoop, 85, 115
Aanvallen, 62, 66, 68, 71, 82
Adviseurs, 13, 14, 30, 31

B

Barbaar, 71, 74, 104, 114
Beschavingen, 29, 122, 128
Bonusgrondstoffen, 45
Bouwer, 79, 81, 95, 96
Burgers, 76, 78, 80, 82, 87

C

Civilopedia, 7, 8, 27, 29, 33, 53, 66, 72, 81, 85, 92, 120
Combineren, 53, 60, 133
Cultuur, 73, 89, 103, 104, 105, 110, 129

D

Diplomatie, 13, 33, 62, 63, 106, 107, 114, 115, 121, 122, 124, 129
Eenheden, 23, 29, 35, 52, 53, 54, 55, 59, 60, 63, 64, 66, 67, 68, 70, 74, 79, 80, 82, 107, 114, 115, 132, 137, 206
Eenheid, 32, 33, 52, 53, 58, 62, 63, 71, 72, 105, 107, 114, 133
Eigenschap, 42

G

Gebouw, 85, 86, 92, 96, 105, 114
Gevechten op het water, 67
Gevechten, 13, 39, 44, 52, 53, 54, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 77, 79, 82, 83, 95, 112, 132
Goud, 86, 105, 106, 113, 114, 115, 116, 185
Grenzen, 123, 124
Grondstof, 46, 98, 99
Handel, 92, 96, 111, 113, 114, 122, 123, 125

I

Installatie, 10, 11
Interface, 23, 32, 205, 206

K

Kaart, 17, 32, 33, 73, 76, 77, 78, 129, 199

Kenmerken, 29

Kolonist, 17, 22, 52, 76, 79

L

Laden, 16, 20, 21, 199

Leiders, 29

Luchtgevechten, 62

Luxe grondstoffen, 46, 124

M

Marionet, 83

Mod, 201, 202, 203

Multiplayer, 10, 11, 15, 23, 197, 198, 199, 201, 203, 205

N

Natuurwonder, 44

Nucleair wapen, 137

O

Onderhoud, 86, 105, 114

Onderschepping, 134, 135

Onderzoek, 92, 93, 94, 124

Oorlog, 24, 34, 62, 63, 107, 108, 122, 124, 132

Opslaan, 16, 20, 21

Opties, 15, 23, 24, 25, 31

Opzetten, 198

Overeenkomst, 123, 124

P

Paleis, 86, 89

Productie, 52, 78, 79, 85, 88, 111, 204, 212, 213, 214, 222

R

Radioactiviteit, 42

Raketten, 133, 134, 135, 137

Rivieren, 44, 59

Ruïnes, 17, 22, 73, 89, 92, 114, 186

S

Score, 129

Specialisten, 81, 82, 85, 89

Spelniveau, 17, 22, 129

Stad, 39, 44, 46, 67, 68, 69, 70, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 87, 88, 89, 90, 104, 106, 107, 108, 114, 115, 116, 123, 124, 126, 128, 199

Stadscherm, 76, 77, 78, 80, 82, 85, 88, 90

Steam, 10, 11, 15, 198, 199, 202

Strategische grondstoffen, 49

T

Technologie, 73, 91, 92, 93, 94, 97, 98, 99, 111, 214

Tutorial, 7, 13

V

Vakjes, 34, 76, 87, 113, 115

Verbetering, 96, 97, 98, 110, 111, 112

Verdedigen, 66, 71, 83

Verliezen, 126

Verplaatsen, 13, 39, 44, 45, 52, 53, 58, 59, 60, 132

Vissersboot, 67, 102

Voedsel, 77, 87, 88, 104

Vrede, 122, 124

W

Wegen, 59, 96, 99

Winnen, 68, 90, 94, 103, 104, 105, 108, 126, 127, 128, 129

Wonder, 78, 79, 80, 85, 86, 92, 111, 113, 120, 130

X

XP, 9

VFX aangedreven door Fork Particle



Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 door RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI bevat de volgende opensource-onderdelen die vrij te distribueren zijn conform de MIT-licentie, als volgt:

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

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

Hierbij wordt kosteloos toestemming verleend aan eenieder die een exemplaar van deze software en de bijbehorende bestanden (de 'Software') bemachtigt om de Software zonder beperkingen te verhandelen, waaronder het recht om de Software zonder beperkingen te gebruiken, kopiëren, aanpassen, mengen, uitgeven, distribueren, sublicenseren en/of exemplaren van de software te verkopen, en om de personen aan wie de Software is geleverd hetzelfde te laten doen, onderhevig aan de volgende voorwaarden:

De bovenstaande auteursrecht aanduiding en dit toestemmingsbericht dienen bijgevoegd te worden in alle exemplaren of wezenlijke onderdelen van de Software.

Deze Software is geleverd 'in de feitelijke staat', zonder enige expliciete of impliciete garanties, inclusief maar niet beperkt tot de garanties van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel en voorkoming van inbreuk. De auteurs of auteursrechthebbenden zijn in geen geval vatbaar voor claims, schade of andere aansprakelijkheden, ongeacht of deze het gevolg zijn van een contractuele handeling of onrechtmatige daad, veroorzaakt door of in verband met de Software of het gebruik van andere betrekkingen in de Software.

© 1991-2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Ontwikkeld door Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ en de betreffende logo's zijn handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright © 1999-2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI maakt gebruik van Havok®. ©Copyright 1999 – 2016 Havok.com, Inc. (en diens licentiehouders). Alle rechten voorbehouden. Ga naar www.havok.com voor meer informatie. AMD, het AMD Arrow-logo, Radeon, Crossfire en combinaties daarvan zijn geregistreerde handelsmerken dan wel handelsmerken van Advanced Micro Devices, Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Microsoft, DirectX, Visual Studio en Windows zijn geregistreerde handelsmerken dan wel

handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Lua Copyright © 1994-2016 Lua.org, PUC-Rio. Alle andere merken en handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaar. Alle rechten voorbehouden. De inhoud van deze videogame is fictief en is niet bedoeld als weergave van de feitelijke gebeurtenissen, personen of entiteiten binnen de historische context van de game.



BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/eula. Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST, DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JEVEERSTREKT EN NIET AAN JEVEERKocht. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LEES DEZE OVEREENKOMST GOED DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

LICENTIE

Conform deze Overeenkomst en naar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole), tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak of eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vermenigvuldigen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vermenigvuldigt of distribueert, schendt wettelijk en wetens de auteursrechtwetten en kan civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US\$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt ermee in het volgende niet te doen:

de Software commercieel exploiteren;

de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;

een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);

een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;

behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;

de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);

de Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;

de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demonteren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;

kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;

een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;

vals spelen of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma in verband met enige onlinefuncties van de Software;

enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode voor onlinefuncties van de Software schenden; of

de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens

Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN: download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentiegever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar omwisselbare virtuele munten of opnieuw te laten registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN LICENTIE VOOR EXEMPLAAR OP SCHIJF: je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie of enig deel of enige component van de Software en de begeleidende documentatie, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Voor de overdracht van de licentie voor een exemplaar op schijf moet je mogelijk specifieke stappen ondernemen, zoals uiteengezet in de documentatie bij de Software. Het is niet toegestaan om virtuele munten over te dragen, te verkopen, in lease te geven, te verhuren of om te wisselen naar omwisselbare virtuele munten of virtuele items, tenzij zoals nadrukkelijk is uiteengezet in deze Overeenkomst of met voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor één gebruiker, mogen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privegebruik. ONVERMINDERD HET VOORAFGAANDE IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASEVERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING: de Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Dergelijke maatregelen kunnen de integratie van licentiebeheer, productactivering en andere beveiligingstechnologie in de Software alsmede het bewaking van het gebruik omvatten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, tijd, datum, toegang of andere controlesystemen, tellers, serienummers en/of beveiligingsapparaten die zijn ontworpen om het onrechtmatig openen, gebruiken en kopiëren van de Software of enig deel of enige component hiervan te voorkomen, waaronder schendingen van deze Overeenkomst. Licentiegever behoudt zich het recht voor om het gebruik van de Software op elk gewenst moment te bewaken. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrolle te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijke wetgeving, kan Licentiegever de onder deze Overeenkomst verstrekte licentie en de toegang tot de Software op elk gewenst moment zonder opgave van reden beperken, opschorten of beëindigen, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gerelateerde services en producten.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE INHOUD: met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot, een auto-ontwerp, een voorwerp of een video van je gameplay. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleent je hierbij aan Licentiegever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in subluentie te geven wereldwijd recht op een exclusieve, permanente, onherroepelijke, volledig overdraagbare en in subluentie te geven wereldwijde licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en

diensten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de rechten om je bijdragen te reproduceren, te vermenigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele-eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiegever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiegever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Overeenkomst.

INTERNETVERBINDING: mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

GEbruikersACCOUNTS: voor het gebruik van de Software of een softwareonderdeel of voor de correcte werking van de Software moet je mogelijk een geldige en actieve gebruikersaccount voor een online-service hebben en onderhouden, zoals een gameplatform van derden of een account voor een sociaal netwerk ("Account van derden"), of een account bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever, zoals is uiteengezet in de documentatie bij de Software. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct. Voor de Software moet je mogelijk ook een Software-specifiek gebruikersaccount maken bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever ("Gebruikersaccount") om de Software en de functionaliteit en onderdelen te openen. De aanmeldingsgegevens van je Gebruikersaccount kunnen worden gekoppeld aan een Account van derden. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik en de beveiliging van je Gebruikersaccounts en Accounts van derden die je gebruikt om de Software te benaderen en gebruiken.

Virtuele munten en Virtuele items

Als je met de Software doet te spelen een gebruikerslicentie van Virtuele munten en Virtuele items kunt aanschaffen en/of verdienen, gelden de volgende voorwaarden.

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: met de Software kunnen gebruikers (i) fictieve virtuele munten gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele munten" of "VM's") en (ii) toegang krijgen tot virtuele items (en bepaalde beperkte gebruikersrechten) binnen de Software ("Virtuele items" of "VI's"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VM's en VI's een beperkt licentierecht dat onder deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en jouw naleving van deze Overeenkomst verleent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte licentie om exclusief binnen de Software door jou verkregen VM's en VI's te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VM's en VI's in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder deze Overeenkomst geen aanspraak op eigendomsrecht op VM's of VI's wordt overgedragen of toegewezen. Deze Overeenkomst dient niet te worden geïnterpreteerd als verkoop van enige rechten op VM's en VI's.

VM's en VI's hebben geen equivalente waarde in echte valuta's en fungeren niet als vervanging voor echte valuta's. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de aanschafprijs van VM's en/of VI's, tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VM's en VI's niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder deze Overeenkomst verleende licentie voor VM's en VI's wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VM's of VI's en/of met of zonder kosten VM's of VI's kan distribueren.

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS VERDIENEN EN AANSCHAFKEN: je hebt de mogelijkheid om VM's aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VM's of VI's verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VM's en/of VI's hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VM's en VI's alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een Application Store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Het aanschaf en gebruik van items of munten via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze online-service is in sublicentie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VM's. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VI in een Application Store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VM's bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VM's. Dit bedrag kan variëren afhankelijk van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VM-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VM's kunt gebruiken en het maximale VM-saldo dat op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VM-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: je kunt je beschikbare VM's en VI's openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, om te bepalen hoeveel VM's op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount in verband met je aanschaf van VM's of voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was of is.

GEbruik VAN VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: alle aangeschafte Virtuele munten en/of Virtuele items in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de gameregels die van toepassing zijn op munten en items. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VM's en VI's kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VM's en VI's tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VM's en VI's kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VM's en/of VI's zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VM's en/of VI's binnen de Software gebruikt. Als je VM's en/of VI's gebruikt, verzoek je erom dat deze worden afgeschreven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount hebben om een transactie binnen de Software te voltooien. VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden vermindert zodra bepaalde gebeurtenissen in plaats van je gebruik van de Software plaatsvinden. Je kunt bijvoorbeeld VM's of VI's verliezen als je een game hebt verloren of je personage sterft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VM's en/of VI's via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VM's en/of VI's zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek te dienen bij www.take2games.com/support.

NIEt INWISSELBAAR: VM's en VI's kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VM's of VI's niet verkopen, in lease of licentie verstrekken of verhuren en je kunt deze niet omwisselen in omwisselbare VM's. VM's en VI's kunnen alleen worden omgewisseld voor items of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere items van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VM's en VI's hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VM's of VI's in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta's.

GEEN TERUGBETALING: alle aankopen van VM's en VI's zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VM's en/of VI's te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: het is ten strengste verboden om VM's of VI's over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VM's en VI's te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoekt om Ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenspersonen te vrijwaren en behoeven voor alle schade, verliezen en onkosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke Ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software belemmert of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je je schuldig hebt gemaakt aan een Ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VM's, VI's en andere items in verband met je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VM's zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VM's niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VM's of VI's) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uiteengezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen in verband met je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijk afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om je onderhouds- of ondersteuningsdiensten te

leveren in verband met de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software in verband met productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specially Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij af dwingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gamegegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens of andere informatie die is verboden in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar op schijf van de Software en de begeleidende documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is gecertificeerd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantperiodes om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit verkeerd gebruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot voornoemde periode van 90 dagen.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

VRIJWARING

Je gaat ermee akkoord Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behouden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIJF VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN INKOMST, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORINGEN, VOOR ZOVER WETTELIIK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EGENDOMMEN, WINSTDERIVAT OF SCHADELOOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTIE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS Overschrijden die JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE TOTALE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ENIGE EN ALLE VORDERINGEN ONDER DEZE OVEREENKOMST JEGENS JOU, ONGEACHT WELKE JURIDISCHE STAPPEN WORDEN ONDERNOMMEN, HOGER ZIJN DAN DE KOSTEN DIE JE AAN LICENTIEGEVER HEBT BETAALD VOOR DE VOORGAANDE TWAALF (12) MAANDEN VOOR ALLES WAT VERBAND HOUDT MET DE SOFTWARE OF, ALS DIT BEDRAG HOGER IS, US\$ 200.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIES EN/OF UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE, OVERLIJDEN OF PERSOONLIJK LETSEL TEN GEVOLGE VAN NALATIGHEID, FRAUDE OF MOEDWILLIG WANGEDRAG NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DEZE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITINGEN OF ENIGE BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID DIE VOORTVLOEIT UIT DE BOVENSTAANDE VRIJWARING, MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRID IS MET WETGEVING OF FEDERALE, STAATS- OF GEMEENTELIJK NIVEAU EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEFIE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

WE CONTROLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN KUNNEN DEZE GEGEVENSSTROOM OOK NIET CONTROLEREN. DEZE STROOM IS GROTEDEELTSAF HANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GELEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN ZIJN DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE GARANDEREN NIET DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. DIEN OVEREENKOMSTIG DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF IN VERBAND MET ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

BEÏNDIGING

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentiegever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiegever stopt met het beheer van de Software reserves (voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentiegever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiegever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen of verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijdert van het Gameplatform, worden niet de gegevens in verband met je Gebruikersaccount verwijderd, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Je kunt de Software of VM's of VI's in verband met je Gebruikersaccount dan niet meer gebruiken. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd doordat je deze Overeenkomst hebt geschonden, verbiedt Licentiegever je om de Software opnieuw te registreren of openen. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een subcontractant van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De contractant/producent is de Licentiegever op de onderstaande locatie.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN

Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst. Derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeclaim met betrekking tot deze Overeenkomst, waaronder tijdelijke en permanente wettelijke schadevergoeding, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiegever en alle dochterondernemingen, managers, directeuren en medewerkers van Licentiegever vrijwaren en behoeden voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentiegever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiegever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiegever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw uitgaven en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiegever en vrijwaart Licentiegever hiervoor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiegever, en het privacybeleid van Licentiegever. Alle voorwaarden van de serviceovereenkomsten zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiegever in verband met je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiegever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIGE

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat die zijn gevestigd in de plaats waar de hoofdvestiging van Licentiegever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiegever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de VS. Jij en Licentiegever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, VERENIGDE STATEN.

Alle andere voorwaarden van de gebruiksrechtsovereenkomst zijn van toepassing op je gebruik van de software.