

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

GATHERING STORM

**重要健康警告：
光敏感性癲癇症**

極少數人口會在看見特定圖像（例如電玩遊戲中可能會出現的閃光或模式）時產生癲癇病症。就連並未擁有癲癇病史的人可能都會在觀看電玩遊戲時產生稱為「光敏感性癲癇」之情況。其症狀包括頭暈、視力變化、眼部或面部抽搐、手部或腿部抽搐或抖動、失去方向感、譫妄、暫時失去覺察力、失去意識或可能導致跌倒或撞到其他物品的驚厥情形。

若您經歷以上任何症狀，請立即停止遊戲並諮詢醫師。家長們請留意或詢問孩子是否有這些症狀，孩童與青少年會更有可能經歷這些症狀。離螢幕更遠、使用更小的螢幕、在光線充足的房間內游玩，以及不在昏沉或疲憊的狀態下遊玩皆可減少此病症的風險。
若您有任何親戚有癲癇病史，請在進行遊戲前諮詢醫師。

SYSTEM REQUIREMENTS (系統需求)

最低需求

作業系統：Windows 7 64位元/8.1 64位元/10 64位元

處理器：Intel Core i3 2.5 Ghz或AMD Phenom II 2.6 Ghz或更高規格

記憶體：4 GB RAM

硬碟空間：12 GB以上

顯示卡：1 GB DirectX 11顯示卡 (AMD 5570或nVidia 450或Intel Integrated Graphics 530)

建議需求

作業系統：Windows 7 64位元/8.1 64位元/10 64位元

處理器：第四代Intel Core i5 2.5 Ghz或AMD FX8350 4.0 Ghz或更高規格

記憶體：8 GB RAM

硬碟空間：16 GB以上

DVD光碟機：使用光碟安裝時需要

顯示卡：2 GB DirectX 11顯示卡 (AMD 7970或nVidia 770或更高規格)

其他需求

初次安裝需要單次連線至 Steam 進行驗證；軟體安裝需要（遊戲本體已包含）Steam 客戶端、Microsoft Visual C++ 2012 和 2015 Runtime Libraries，以及 Microsoft DirectX。啟動前需先連線並接受 Steam™ 訂閱者協議。詳情請參閱 www.steampowered.com/agreement。

需要 Sid Meier's Civilization VI 《席德·梅爾的文明帝國VI》才能遊玩 Gathering Storm 《風雲際會》。

OVERVIEW (概述)

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm《席德·梅爾的文明帝國VI 風雲際會》這次為玩家帶來了更為動態的遊戲世界，與地理及氣候相關的全新挑戰也隨之而來。玩家不僅要和敵手在外交場上較勁，還需要面對環境變動的威脅。本資料片引入了 Diplomatic Victory (外交勝利) 與 World Congress (世界議會)，不只增添了新的獲勝方式，也有了和世界上其他文明爭奪尊嚴與榮耀的新機制。遊戲中同時加入了洪災、風暴、旱災、火山爆發及海平面上升等 Environmental Effects (環境影響)，這些影響會威脅到城市的成長及人口的擴張（但背後可能也會帶來隱藏的好處！）。Technologies (科技) 與 Civics (市政) 也延展至近未來的時代，為玩家提供明日世界的各種迷人可能性。資料片中有八個新文明、九位新領袖，以及許多新單位、建築、改良設施與 Wonders (奇觀)。你是否能在風雲際會之際屹立不搖？還是說你會在狂風暴雨中隨波逐流？

WORLD CONGRESS (世界議會)

World Congress (世界議會)這個新系統代表著文明間的高階外交，將會在 Medieval Era (中世紀) 後出現於遊戲當中。世界議會將會定期召開，當中所有文明將針對各個 Resolutions (決議案) 進行投票，而這些決議案將變更遊戲的規則。遊戲中還有文明間的計分 Competitions (競賽)，同時世界議會也會因應 Emergencies (緊急事件) 召開特別會議。你在世界議會中的回應將會影響其他文明對你的觀感，甚至還會帶領你通往勝利。

DIPLOMATIC FAVOR (外交支持)

Diplomatic Favor (外交支持) 將成為玩家能夠獲得、且能與其他文明進行交易的貨幣。與其他文明的正面互動和 Alliances (同盟關係)，以及城邦的宗主國地位皆可賦予玩家外交支持。解放城邦或文明則能一次賦予玩家大量外交支持。玩家可在 World Congress (世界議會) 中運用外交支持來在特定提案中獲得想要的結果。

RESOLUTIONS (決議案)

Resolutions (決議案)是 World Congress (世界議會)期間最常討論的議案，其結果將影響遊戲的規則。每個決議案都有個目標，以及會影響該目標的兩個選項。舉例而言，Heritage Organization (遺產組織)決議案將讓玩家得以選擇某個 Great Work (巨作)種類 (例如繪畫或音樂)，接著玩家將選擇是要讓此類的巨作產生雙倍 Tourism (旅遊)業績，或直接禁止該類巨作產生旅遊業績。其他決議案則可能以特定 Luxury Resources (奢侈品資源)為目標，或影響購買單位的花費。由決議案所造成的規則變更將持續約束所有玩家，直至下次世界議會召開。在世界議會中交付討論的決議案皆是從一系列符合該時代背景的決議案中選出。

SCORED COMPETITIONS (計分競賽)

Scored Competitions (計分競賽)是各文明得以證明在特定領域優勢的機會，這些競賽包括 World Games (世界運動會)或 Climate Accords (氣候協議)等。贏得計分競賽的文明可獲得豐厚的獎勵，當中便包含可在 World Congress (世界議會)中使用的 Diplomatic Favors (外交支持)！各文明所獲得的獎勵品質將取決於該文明在計分競賽中所獲得的成果，而就連未獲勝的文明都可透過競賽獲得某些好處。玩家可在旗下的一座城市中以 Project (項目)方式在特定 Competition (競賽)上花費 Production (生產力)，藉此提高分數。

EMERGENCIES (緊急事件)

肆虐的洪災、或者 Holy City (聖城)的宗教改變——受到 Emergency (緊急事件)影響的玩家可請求 World Congress (世界議會)召開 Special Session (特殊會議)並請求外援。在特殊會議期間，所有文明將投票決定是否宣布緊急同盟。若投票通過，則所有文明將開始進行派送外援的特殊 Scored Competition (計分競賽) (例如在 Request for Aid (請求外援)競賽中捐獻 Gold (金幣))，或者將開始參與緊急同盟。遊戲中同時也有軍事緊急同盟，屆時世界上的其他文明將共同對抗同一敵人。

DIPLOMATIC VICTORY (外交勝利)

Civilization VI 《文明帝國VI》中有新的勝利方式了！外交勝利能展現玩家是否對 World Congress (世界議會)中政治傾軋駕輕就熟。透過參與 Resolutions (決議案)以及在特定 Scored Competitions (計分競賽)中獲勝，玩家可獲得 Diplomatic Victory Points (外交勝利點數)。在遊戲後期，世界議會也會開始納入 Diplomatic Victory Resolution (外交勝利決議案)，此決議案將獎勵或移除目標文明的外交勝利點數 (若你的文明出現在此決議案中，那你肯定得投票支持自己！)。若該決

議案通過，則會獎勵目標文明相應點數，但若決議案失敗，則目標文明將失去相應的外交勝利點數。一旦某文明累積到足夠的外交勝利點數，該文明便會贏得遊戲勝利。玩家在右上角的「Victory (勝利)」畫面中選擇「外交勝利」，即可查看所有文明獲得此勝利的進度。

ENVIRONMENTAL EFFECTS (環境影響)

其他文明再也不是玩家的唯一威脅。氣候隨時可能惡化並打亂玩家的規劃。二氧化碳排放會日漸提高世界氣溫，導致冰層融解及海平面上升。火山爆發和河流氾濫也可能會導致玩家的城市遭到損傷或毀壞。有些 Environmental Effects (環境影響)會帶來好處，但同時也將考驗玩家應對世界各種變化挑戰的能力。

GLOBAL TEMPERATURE (全球氣溫)

使用 Coal (煤)和 Oil (石油)發電可能導致世界平均溫度升高，進而導致海平面上升及風暴加劇。左上方的介面中有個圖示能帶玩家進入 World Climate Screen (世界氣候畫面)，當中會顯示當前的世界氣候狀態。每個階段都會對世界造成獨特影響。

FLOODING (洪災)

Rivers (河流)有機會 Flood (氾濫)至相鄰於河川的任何 Floodplain (氾濫平原)單元格。洪災的強度多有不同，最大的千年洪災將會影響大量地區。洪水可能會掠奪(或摧毀) Improvements (改良設施)或 Districts (區域)，或者減少城市人口。Dam (水壩)能避免洪災損害玩家在河流沿岸的城市，Great Bath World Wonder (世界奇觀大浴場)亦有相同的效果。洪災結束後，受影響的單元格有機會在接下來的遊戲中享有更高收益。

VOLCANOES (火山)

Volcanoes (火山)通常出現在大陸板塊交界處，並且有3種狀態：休眠、活躍以及噴發。Dormant (休眠)火山和尋常山脈單元格相同，但當休眠火山轉為活躍狀態後，便會開始冒煙，並且出現不祥的紅光。活火山最終將會爆發，並根據噴發的嚴重性來對相鄰的單元格造成損壞。Eruptions (噴發)可能會掠奪或摧毀 Improvements (改良設施)，若市中心受到影響，則人口將會減少。火山噴發後，受影響的單元格有機會在接下來的遊戲中享有更高收益。

SEA LEVEL RISE (海平面上升)

隨著二氧化碳排放至大氣層中，世界氣溫也會暖化，極圈冰層亦會隨之融化，導致海平面上升。根據高度不同，海岸地形也會因此遭到淹沒。海岸高度分為4個等級：1公尺、2公尺、3公尺，以及不受海岸溢淹影響的單元格。全球暖化每提升一個等級，海平面高度便會升高半公尺。若海岸單元格因海平面上升而淹沒，則該單元個上的 Districts (區域) 及 Improvements (改良設施) 皆會受到摧毀 (遊戲會將其計為永久受到 Pillaged (掠奪))。淹沒後，在該城市建造完 Flood Barrier (防洪堤) 前，該單元格將無法進行修復。建造防洪堤的工作刻不容緩！若海平面再次上升，則該單元格會完全沈沒並被徹底摧毀！

STORMS (風暴)

Storms (風暴) 可能會出現在地圖上任何地方，並且會在消失前持續3個回合。每個風暴都會在地圖上移動，並且在所經之處掠奪或摧毀 Improvements (改良設施) 與 Districts (區域)、減少市中心人口，或造成單位損傷。遊戲中有4種可能出現的風暴，每種風暴也各有不同的強度。Blizzards (暴風雪) 會出現在 Snow (雪地) 和 Tundra (凍土) 單元格上。Tornadoes (龍捲風) 是規模最小的暴風，僅會出現在 Grassland (草地) 或 Plains (平地) 單元格上。Sand Storms (沙塵暴) 會出現在於沙漠單元格中，有著中等的規模。Hurricanes (颶風) 是遊戲中最大的風暴，會發生於 Ocean (海洋) 單元格上。沙塵暴和颶風都有機會在通過後提高受影響單元格的收益。

POWER (電力)

Power (電力) 是遊戲中的新資源，玩家必須管控好城市中的電力需求，才能發揮出最大的潛力。城市電力管理的機制將在 Industrial Era (工業時代) 之後加入遊戲當中，並特別著墨於 Districts (區域) 中最強大的建築，例如 Research Lab (研究實驗室)、Broadcast Center (廣播中心) 和 Factory (工廠) 等。玩家將需要有效率地管理可消耗及可再生資源。無法供應充足電力的城市將無法從 Buildings (建築) 中獲得最高的獲益。

FUELING POWER PLANTS (為發電廠提供燃料)

Power Plants (發電廠) 需要消耗 Coal (煤)、Oil (石油) 或 Uranium (鈾) 才能產生 Power (電力)。Fuel (燃料) 會自動從玩家囤積的資源中消耗。有些軍事單位可能也需要煤、石油或鈾才能持續運作，因此請務必事先進行規劃。燃煤或燃油發電皆會將大量二氧化碳排放至大氣層中，並導致全球氣溫快速升高。

NUCLEAR POWER PLANTS (核能發電廠)

Nuclear Power Plant (核能發電廠)所產生的二氧化碳較 Oil (燃油)或 Coal Power Plant (燃煤發電廠)少，但卻需要定期維護來避免嚴重故障。核能發電廠建造完畢且啟用一段時間後，城市可選擇 Recommission Nuclear Reactor (重啟核能反應爐)來維護好反應爐。否則，隨著反應爐老化，Nuclear Accident (核事故)的發生機率也會越來越高。核事故的嚴重度分為多個不同等級，但最終都會導致單元格受到 Fallout (放射性)塵埃影響，一如引爆核子武器一般。Improvements (改良設施)、Buildings (建築)、人口和單位也可能在核事故中盡墨。

RENEWABLE RESOURCES (可再生資源)

隨著科技不斷演進，玩家將會發現 Wind Turbine (風力發電機)和 Solar Farm (太陽能發電廠)等每回合提供 Power (電力)，卻又不至影響氣候的 Improvements (改良設施)。Geothermal Fissures (地熱裂隙)可供玩家建造 Geothermal Power Plants (地熱發電廠)。Dam District (水壩區域)也可以建造 Hydroelectric Dams (水力發電水壩)。

DIPLOMACY CHANGES (外交變化)

玩家和遊戲中其他文明與領袖的互動方式也有些變化。Grievances (怨氣)取代了過去的 Warmonger (好戰程度)、Alliances (同盟關係)會帶來 Diplomatic Favor (外交支持)、領袖們會擁有不同的議程。而至於間諜活動是否有變化，這點我們不能承認、也不能否認。

GRIEVANCES (怨氣)

Grievances (怨氣)是玩家違背遊戲中其他文明意願時累積的外交減益。產生之後，只要未和該文明處於交戰狀態，怨氣即會隨著時間慢慢減少。怨氣在較早的時代減少較快，而減少速度會隨著時代進步而減緩。

向某文明宣戰、佔領城市或將城市夷為平地等行為都會一次招致大量怨氣。佔領敵人的城市則會每回合引起對方的怨氣。忽視其他文明的請求和佔領城邦（屆時所有已發現該城邦的文明皆會產生怨氣）也都會產生怨氣。Casus Belli (戰爭藉口)是一種能減少宣戰所產生怨氣的手段，而突襲戰爭則可能會招致目標的額外怨氣。玩家同時也可能招致目標盟友的怨氣。舉例而言，若美國向英國宣戰，而英國是法國的盟友，則法國也會產生對美國的怨氣（但其數量會少於英國）。

ALLIANCE ADVANTAGES (同盟關係的優勢)

Alliances (同盟關係)現在能帶來更多的優勢！只要擁有活躍的同盟關係，玩家將能每回合獲得特定數量的 Diplomatic Favor (外交支持)，讓玩家在 World Congress (世界議會)中輕易擊敗那些沒有朋友的邊緣文明，獲得自己想要的結果。玩家也可以利用從第三方互動獲得的 Grievance (怨氣)來迫使盟友的敵人就範。

SNEAKIER SPIES (更防不勝防的間諜)

Spies (間諜)現在可以進行 Breach Dam (破壞水壩)任務。若任務成功，目標Dam (水壩)將會受到掠奪，而河流沿岸也會立即發生 Flood (洪災)。Satchel Charge (遙控炸藥包)強化能提高間諜破壞水壩的成功率。Surveillance (監視)強化則讓間諜能夠在進行 Counterspying (反間諜)時保護所有城市 Districts (區域)，位於該間諜所在區域旁的區域還可獲得行動等級加成。Polygraph (測謊機)則是一種防禦性的強化，擁有所強化的間諜在防守時將能降低所有敵方間諜的效率。

NEW AGENDAS (全新的議程)

各個領袖都有自己的議程，亦即他們會試圖在遊戲中完成的目標。每位領袖都有一個特定的 Historical Agenda (歷史議程)、一個隨機決定的議程，而第三個議程將在完成 Nationalism Civic (民族主義)市政後出現。Gathering Storm《風雲際會》中加入了多個新議程。

- **Demagogue (煽動者)**: 這名領袖會試圖累積最多的 Diplomatic Favor (外交支持)。他們不喜歡其他手上有大量外交支持的文明。
- **Destination Civ (目的地文明)**: 這名領袖會試圖讓自己的文明成為最熱門的旅遊目的地。他們會友善回應 Tourism (旅遊業績)產出較低的文明，對旅遊業績產出較高的文明則較不友善。
- **Expansionist (擴張主義者)**: 這名領袖會盡可能地為自己的文明開疆擴土，將友善回應其他有志一同的文明，對控制狹小領土的文明較不友善。
- **Flat Earther (地平說信徒)**: 這名領袖不喜歡科技進步，對繞行全球或者打算進軍太空的文明較不友善
- **Great White Fleet (大白艦隊)**: 這個文明會著重於建立強大的海軍，並且喜歡其他有志一同的文明。他們不喜歡忽略海軍重要性的文明。
- **Intolerant (不容異己)**: 這名領袖想要他的帝國信仰同一宗教。他們會友善回應其他也信仰此宗教的文明，不喜歡散播相異宗教之文明。

- **Libertarian (自由意志主義者)**: 這位領袖想要擁有最多的 Diplomatic Victory Points (外交勝利點數)。他們不喜歡其他也在收集外交勝利點數的文明。
- **Pillager (掠奪者)**: 有些領袖就是唯恐天下不亂。他們會喜歡其他也在戰時進行掠奪的文明。
- **Turtler (龜縮者)**: 這名領袖喜歡待在遠離外部威脅的安全處。他們不喜歡佔領他人首都的文明。
- **Zealot (狂信徒)**: 這名領袖會積極嘗試傳播其 Religion (宗教)來贏得 Religious Victory (宗教勝利)。他們會友善回應其他信奉其宗教的文明，對異教徒(亦即所有未信仰其宗教的文明)不友善。

MAKING PROMISES AND BREAKING PROMISES (做出承諾和違反承諾)

當其他文明的領袖前來接洽玩家，且對玩家做出要求時，玩家可透過同意其要求（舉例而言：承諾不在其邊界附近開拓城市，或者未來不再暗中監視他們）來賺取 Diplomatic Favor (外交支持)。若玩家不同意其要求（例如宣稱自己有權利隨處開拓城市），則會招致該玩家的 Grievances (怨氣)。

FUTURE TECHS AND CIVICS (未來科技與市政)

遊戲中的 Technologies (科技) 與 Civics (市政) 現在將從現代延伸至 Future Era (未來時代)! 儘管我們能夠預測未來可能有哪些發展，但我們卻很難確切判定哪些科技或文化進展會承先啟後。因此，未來時代科技與市政的先決條件將在每場遊戲開場時隨機決定。在 *Gathering Storm* 《風雲際會》的每場遊戲中，玩家都會經歷不同的未來時代科技樹與市政樹。

FUTURE ERA TECHNOLOGIES (未來時代科技)

Future Era Technologies (未來時代科技) 會解鎖 Science Victory (科技勝利) 所必需的元素，但志在 Domination Victory (統治勝利) 的玩家也應該會對這些科技很有興趣，因為這些科技將能解鎖遊戲中最強單位的所有潛力，以及它的各式強化。Information Era (資訊時代) 的 Robotics Technology (機器人技術) 科技現在將能解鎖 Giant Death Robot (巨型殺戮機器人)!

- **Seasteads (海上家園)**: 解鎖 Builders (建造者) 建造 Seastead Improvement (海上家園) 改良設施的能力，並且將賦予玩家 1 點 Diplomatic Victory (外交勝利) 點數。

- **Advanced AI (先進人工智慧)**: 解鎖巨型殺戮機器人的 Drone Air Defense Promotion (無人機防空武力)強化，增加其對抗空中單位的戰鬥力。
- **Advanced Power Cells (先進電池技術)**: 解鎖巨型殺戮機器人的 Particle Beam Siege Cannon Promotion (粒子攻城加農砲)強化，提高其進攻城市時的攻擊力。
- **Cybernetics (模控學)**: 解鎖巨型殺戮機器人的 Enhanced Mobility (強化機動力)強化，增加其 Movement (移動力)。
- **Smart Materials (智慧型材料)**: 解鎖巨型殺戮機器人的 Reinforced Armor Plating (加固裝甲)，增加其對抗陸地及海軍單位的戰鬥力，同時還能解鎖科技勝利所必需的 Launch Exoplanet Expedition (展開系外行星探險)項目。
- **Predictive Systems (預測系統)**: 解鎖 Offshore Wind Farm (離岸風力發電廠)。
- **Offworld Mission (地球外任務)**: 解鎖 Terrestrial Laser Station (陸上雷射站)及 Lagrange Laser Station (拉格朗日雷射太空站)項目，這兩者都可加快科技勝利的速度。

科技樹末端的 Future Tech (未來科技)會成為可重複研發的 Technology (科技)。每次完成研發，玩家便能獲得額外 Score (分數)，並且享有城市項目 Production(生產力)加成。

FUTURE ERA CIVICS (未來時代市政)

Future Era Civics (未來時代的市政)能解鎖 World Congress (世界議會)中可運用的優勢，以及強大的 Wildcard (通配)符政策。對於想追求 Diplomatic Victory (外交勝利)的玩家與想透過世界議會提升 Cultural Victory (文化勝利)機率的玩家而言，它們都十分重要。

NEAR FUTURE GOVERNMENTS (近未來政體)

從 Information Era (資訊時代)開始，新的 Tier 4 Governments (第4階政體)就會出現，這些政體將能協助玩家奠定自己想要的勝利。每個政體都有5個 Wildcard Policy (通配符政策)槽位和4個其他 Policy (政策)槽位，讓玩家能有絕佳的彈性來自訂自己的政體。

- **Venture Politics (風險政治)**: 解鎖 Corporate Libertarianism (法人自由意志主義) (2個 Military (軍事)、1個 Economic (經濟)、1個 Diplomatic (外交)以及5個通配符政策槽位)。Commercial Hubs (商業中心)和 Encampments (營地)會為城市提供額外的 Production (生產力)，所有改良設施累積的資源也會獲得加成，但各城市產生的 Science (科技)值將減少。

- **Distributed Sovereignty (分散式主權)**: 解鎖 Digital Democracy (數位民主) (1個軍事、1個經濟、2個外交以及5個通配符政策槽位)。各城市可獲得額外 Amenities (滿意度)，並從每個 Specialty District (特色區域) 獲得 Culture (文化值) 加成，但所有單位的 Combat Strength (戰鬥力) 會降低。
- **Optimization Imperative (最佳化命令)**: 解鎖 Synthetic Technocracy (合成專家統治) (1個軍事、2個經濟、1個外交以及5個通配符政策槽位)。各城市可獲得額外 Power (電力)，城市項目也可獲得生產力加成，但 Tourism (旅遊業績) 會減少。

NEAR FUTURE CIVICS (近未來市政)

- **Near Future Governance (近未來政府治理)**: 解鎖新的 Tier 4 Governments (第4階政體)，並且提供1個 Governor Title (行政長官職稱) 及城邦 Envoys (使者)。
- **Information Warfare (資訊戰)**: 解鎖 Integrated Attack Logistics Policy (整合式攻擊後勤) 政策 (從自己的領土起步時，移動速度更快；同在生產 Giant Death Robots (巨大殺戮機器人) 時可享 Production (生產力) 加成) 以及 Rabblerousing Policy (政治煽動) 政策 (每回合享有 Diplomatic Favor (外交支持) 加成，並且在 World Congress (世界議會) 中投票反對其他文明獲得 Diplomatic Victory Points (外交勝利點) 數時，可拿回一部份的外交支持)。
- **Exodus Imperative (緊急大出走)**: 解鎖 Aerospace Contractors Policy (航空航天外包商) 政策 (擁有 Spaceport (太空中心) 的城市每回合可享有 Aluminum (鋁) 和 Power (電力) 加成) 以及 Space Tourism Policy (太空旅遊政策) (減少其他文明對玩家產生的 Tourism (旅遊業績))。
- **Global Warming Mitigation (減緩全球暖化)**: 獎勵3名 Envoys (使者)、1點 Diplomatic Victory (外交勝利) 點數並且解鎖 Carbon Recapture Project (碳捕集項目)，此項目可減少玩家文明的二氧化碳排放量，並在完成之後獲得外交支持獎勵。
- **Smart Power Doctrine (巧實力學說)**: 解鎖 Diplomatic Capital Policy (外交資本政策) (每回合可獲得額外的外交支持) 以及 Global Coalition Policy (全球聯盟政策) (在友方領土中戰鬥時，單位可享有戰鬥力加成)。
- **Cultural Hegemony (文化霸權)**: 解鎖 Hallyu Policy (韓流政策) (Rock Bands (搖滾樂團) 可選擇任何可能的強化) 以及 Non-State Actors Policy (非國家行為者政策) (間諜可選擇任何可能的強化)。
- **Future Civic (未來市政)**: 獎勵1個行政長官職稱、提供外交支持加成，並且可重複進行多次來獲得額外分數。

SCIENCE VICTORY CHANGES (科技勝利的變化)

還有什麼能比在火星上建立永久居住地更激勵全世界呢？那當然就是在遙遠恆星旁的行星上建立永久居住地啦！*Gathering Storm*《風雲際會》中的 Science Victory (科技勝利) 條件有所更新。現在的科技勝利要求玩家完成一系列越趨困難的 Projects (項目)，最終完成 Exoplanet Expedition (系外行星探險)。首先，玩家必須先在擁有 Spaceport District (太空中心區域) 的城市中完成 Earth Satellite (地球衛星) 項目。接著必須完成 Moon Landing Project (登陸月球) 項目，以及 Mars Colony Project (火星殖民地) 項目。科技勝利的最終階段為「系外行星探險」。完成此項目後，玩家每回合便能獲得科技勝利點數。玩家可完成額外項目來加速每回合獲得的點數，例如 Lagrange Laser Station (拉格朗日雷射太空站) 和 Terrestrial Laser Station (陸上雷射站)。若玩家在 World Congress (世界議會) 的 International Space Station (國際太空站) 項目中取得勝利，每回合也能額外獲得科技勝利點數。「系外行星探險」項目完成後，時間就所剩無幾了！這時唯有征服該玩家或者先行贏得其他類型的勝利，才能阻止該玩家拿下勝利。

CULTURE VICTORY CHANGES (文化勝利的變化)

過去有些特定的後期 Civics (市政) 與 Social Policies (社會政策) 在取得 Culture Victory (文化勝利) 的過程中扮演著核心的角色。這些內容都經過重新平衡，現在玩家必須積極地管理自己的 Culture (文化值) 和 Tourism (旅遊業績)。新的 Rock Band (搖滾樂團) 單位是以特定文明為目標，一舉獲得大量旅遊業績的關鍵。請查看 Units (單位) 下方的「搖滾樂團」條目，以瞭解其運作方式詳情。

STRATEGIC RESOURCE CHANGES (戰略資源的變化)

先前，開發 Strategic Resource (戰略資源) 僅會為玩家的資源庫帶來一份該 Resource (資源)。現在，開發戰略資源後，玩家每回合將能囤積特定數量的該資源。建造特定單位、建築、改良設施或項目都會從玩家的囤積的資源中消耗這些資源。Power Plants (發電廠) 也會使用戰略資源來 Power (發電)。若玩家用盡某單位所需的資源，則該單位在戰鬥中的效率將會下降許多。舉例而言，Tank (坦克) 需要 Oil (石油) 才能建造，並且每回合也需要石油來維護。若玩家的石油用盡，所有坦克的戰鬥效率將會大幅降低。此變更允許玩家儲存資源以供後期發展之用。玩家仍能和其他文明交易戰略資源。

NEW BUILDINGS & IMPROVEMENTS (新的建築與改良設施)

Civilization《文明帝國》的每款資料片都會帶來可供玩家建造的新驚奇，而 Gathering Storm《風雲際會》則帶給玩家抵禦大自然怒火及將榮耀帶給人民的全新方式。

Dam「水壩」是全新的 District (區域)。水壩必須建造在相鄰於 River (河流)的 Floodplain (氾濫平原)單元格上，且該河流必須穿越水壩單元格的至少兩側。建造完畢後，水壩可避免河流沿岸的城市受到 Flooding (氾濫)損害。每條河流僅能建造一座 Dam District (水壩區域)，亦即水壩建成後，同條河流沿岸皆不可再建造其他水壩。水壩也能在 Drought (旱災)時避免所在城市蒙受 Food (食物)損失。水壩還可提供 Housing (住房)與 Amenities (滿意度)。到遊戲後期，水壩區域上或許可建造 Hydroelectric Dam (水力發電水壩)，進而產生 Power (電力)。

Canal「運河」則是另一個新的區域。運河必須建造在平原單元格上，並且必須能連結兩大水域或將水域連結至市中心的區域。運河能直接穿越格位，或呈60度彎曲。然而無法建造有三個出入口的運河交界口。海軍可以穿過包含運河的單元格。通過這些運河的 Trade Routes (貿易路線)可獲得額外 Gold (金幣)。

Power Plants「發電廠」採用 Coal (煤)、Oil (石油)或 Uranium (鈾)發電，而 Industrial Zone (工業區)中僅能建造一種 Power Plant (發電廠)。等到相應的科技解鎖後，玩家將可透過項目來將發電廠的燃料轉為其他類型。

Flood Barrier「防洪堤」是保護 Coastal Lowland (海岸低地)單元格不受海平面上升威脅的市中心建築。其建造成本及每回合的維護費用皆取決於海平面的高度，以及該城市擁有多少海岸低地單元格。這兩者的數字越大，防洪堤所需的建造與維護費用就越昂貴。

Geothermal Plants「地熱發電廠」不只能提供電力，每回合還能提供 Science (科技)值和 Production (生產力)!這個 Improvement (改良設施)到遊戲後期才能解鎖，並且僅能建造在 Geothermal Fissure (地熱裂隙)上。

Mountain Tunnels「山嶺隧道」允許玩家通過 Mountains (山脈)。將 Military Engineer (軍事工程師)放置在山脈單元格旁來建造入口，並在另一端建造出口。各單位現在可以輕鬆跨越山脈了!

Railroads「鐵路」也須由軍事工程師建造。儘管在建造時需要用到煤和 Iron (鐵)，但建造完畢後，鐵路將能大幅加快各單位在沿線的移動速度。運用 Railroad (鐵路)的貿易路線可獲得額外金幣。

Wind Farms 「風力發電廠」可提供金幣、Production (生產力)及電力 (還不會造成全球暖化!)，遊戲後期玩家還可在海上建造風力發電廠。

Solar Farm 「太陽能發電廠」能提供金幣、生產力及電力 (也一樣不會造成全球暖化)，但卻必須建造在不是雪地的平原單元格上。

Ski Resorts 「滑雪場」可建造於山脈單元格上，並且能根據該單元格的 Appeal (魅力)來提供 Tourism (旅遊業績)。滑雪場還可以提供滿意度，但卻不能建造在其他滑雪場旁。

Seastead 「海上家園」是個建造在 Coasts (海岸)、Lake (湖泊)或 Ocean (海洋)單元格上的改良設施。海上家園能根據所在單元格的 Culture (文化值)來提供 Food (食物)、Housing (住房)及旅遊業績。若建造在 Fishing Boats (漁船)旁，則同時能提供生產力。若建造在 Reef (礁石)旁，則能提供文化值和旅遊業績。

NEW UNITS (全新單位)

除了 *Gathering Storm* 《風雲際會》新文明的 Unique Units (特色單位)外，遊戲中還增加不少新的軍事單位供玩家建造。這些單位弭平了科技樹中的某些差異，並且代表著現有單位類型間的歷史演化。這些單位將讓玩家在中後期發展單位時，有更多建造與升級選項可供決策。

Skirmisher 「散兵」是 Scout (偵察兵)的升級版，此單位必須在 Medieval Era (中世紀)透過 Machinery (機械)科技解鎖。散兵有遠程攻擊能力，並且能在之後升級為 Ranger (遊騎兵)。

Courser 「追獵者」是騎手的升級版，此單位必須透過 Military Science (軍事學)科技解鎖。這個 Light Cavalry (輕騎兵)單位將會在 Late Medieval Era (中世紀後期)開始出現，並且能在之後升級為 Cavalry (騎兵)。

Cuirassiers 「胸甲騎兵」是 Knight (騎士)的升級版，這個 Heavy Cavalry (重騎兵)單位必須透過 Ballistics (彈道學)科技解鎖，最終能升級為 Tank (坦克)。只要玩家能隨時與時俱進，這群擁有騎士精神的高貴戰士在 Industrial Era (工業時代)也能維持住競爭力。

Giant Death Robot 「巨型殺戮機器人」再次回歸 Civilization 《文明帝國》。這個 Future Era (未來時代)的單位需要玩家投資大量 Production (生產力)與 Uranium (鈾)才可建造，但一旦建造且升級完畢後，它便近乎銳不可當。快派遣它去完成 Conquest Victory (征服勝利)的霸業吧！

Rock Band 「搖滾樂團」是能產生大量 Tourism (旅遊業績)的 Atomic Era (原子能時代)特殊單位。搖滾樂團僅能透過 Faith (信仰值)購買，並且有著獨特的強化樹。派遣搖滾樂團到其他文明中表演時，他們所產生的旅遊業績一部分將取決於表演的地點，當中 Wonders (奇觀)可賦予最多旅遊業績。搖滾樂團無法在同一地點表演兩次。搖滾樂團每表演一次，他們都有機會在下一場表演時越唱越勇，或者乾脆拆夥各自單飛。

NEW CIVILIZATIONS AND LEADERS (全新文明及領袖)

Gathering Storm《風雲際會》中加入了九位新領袖和八個新文明。當中有些領袖和文明能有效運用 World Congress (世界議會)等新系統，而其他領袖及文明則是能獲得各式勝利的良好通才。我們在下方詳述了如何扮演這些領袖的資訊，同時也提示了面對他們時要注意哪些細節。

INCA (印加)

作為南美洲最偉大的原生文明之一，Inca (印加)因其複雜的道路網、美麗的山區梯田，以及金、銀、馬鈴薯等財富而深為人知。他們的帝國存續了數個世紀之久，直到接觸 Westerners (西方人)之後引發內戰。印加文明的獨特之處在於他們能夠在 Mountain (山脈)單元格上勞作。

LEADER (領袖)

印加的領袖是 Pachacuti (帕查庫特克)。他的特色能力可根據起始城市境內的山脈單元格數量為國內貿易路線提供額外食物。帕查庫特克還賦予了印加建造 Qhapaq Nan (印加路網)的能力，這個專屬於印加的特色山嶺隧道建築可早於其他文明率先建造。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Warak'aq 瓦拉卡戰士:此單位取代了 Skirmisher (散兵)，不僅有著較強的遠程攻擊力，還能在 Movement (移動力)未用盡的情形下一回合發動兩次攻擊。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Terrace Farm (梯田): 梯田是必須建造在丘陵上的特殊農場，並且能從相鄰的山脈單元格及梯田處獲得食物加成。玩家的城市可從多個梯田處獲得額外住房，因此就算在天險限制下也不至於難以擴張。

PLAYING AS THE INCA (以印加進行遊戲)

「梯田」和「印加路網」賦予了印加得天獨厚的山脈單元格運用方式。這代表玩家可以在其他文明通常不會開拓的山脈之中無聲地擴張自己的帝國。在三面環山的地點密集建造梯田，藉此獲得最佳的相鄰加成效。玩家可以使用國內貿易路線來加速新城市的成長速度，讓它們得以快速發展。儘管取代散兵的瓦拉卡戰士是強大的單位，但玩家還是應該確保在遊戲中後期的戰爭中有妥善的戰鬥及支援單位組合。

PLAYING AGAINST THE INCA (在遊戲中對上印加)

帕查庫特克的 Historical Agenda (歷史議程)稱為 Sapa Inca (薩帕·印加)，他想要成為唯一一個在山脈附近開拓城市的領袖。由於印加具備各式能發揮山脈單元格綜效的能力，他們八成會在山脈附近開拓城市，並且建造梯田來獲得食物，在山區中打造旁人難以預料的大型城市。同時，山脈對他們的單位而言也不算是什麼阻礙，所以最好留意來自意外之處的攻擊。

OTTOMANS (鄂圖曼)

這個著名的帝國座落在東方與西方的交界處，不但征服了 Roman Empire (羅馬帝國)的最後傳承，還在接下來的數個世紀間成為 Muslim (穆斯林)世界中最龐大的政治力量。他們的軍威和虔誠讓他們在此統治了近六個世紀。Ottomans (鄂圖曼)在生產 Siege (攻城)單位時擁有生產力加成，而他們的攻城單位在對付 District (區域)防禦時也更有效率。當他們征服城市後，該城市便不會失去人口，而且被征服的城市還會增加1點 Amenity (滿意度)，除此之外每回合還會增加忠誠度。

LEADER (領袖)

鄂圖曼的領袖是人稱 Suleiman 「蘇萊曼大帝」的蘇萊曼一世，蘇萊曼一世的特色能力是擁有一名獨特的 Governor (行政長官)，也就是他的童年好友 Grand Vizier Ibrahim (暨大維齊爾易卜拉欣)。這名行政長官不只能指派至其他文明的首都，還擁有側重戰爭及外交的特殊強化樹。蘇萊曼一世同時還賦予了鄂圖曼特色單位 Janissary (土耳其禁衛軍)。土耳其禁衛軍較一般的 Musketman (火槍手)更強大、造價更低廉，而且還附有1次免費強化。但建造這些單位時可要小心！若在鄂圖曼創立的城市中建造此單位，則該城市將失去1點人口。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Barbary Corsair (巴巴里海盜): 這個 Medieval Era (中世紀) 海軍單位取代了 Privateer (私掠船)，它進行海岸掃蕩不花費移動力。除非與之相鄰，否則尋常單位也無法看見它。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Grand Bazaar (大巴扎): 這個建築取代了 Commercial Hub (商業中心) 中的 Bank (銀行)。所在城市每改良1種不同的 Strategic Resource (戰略資源)，即可再累積1個額外的戰略資源，且所在城市每改良任意1個 Luxury Resource (奢侈品資源) 皆能增加1點滿意度。

PLAYING AS THE OTTOMAN (以鄂圖曼進行遊戲)

玩家擁有不少從其他文明手中爭奪城市控制權的利器，所以務必要善用之！在中世紀和 Renaissance Era (文藝復興時期) 早期之間，這時玩家應該已經可以使用所有特色單位及「大巴扎」，正是擴張的好時機。若能把握這段青黃不接的時間點，透過戰爭來快速擴張，玩家便能迅速開疆拓土，然後在接下來的遊戲中悉心呵護佔領的城池，逐步走向所想要的勝利。在遊戲前期善用特殊的行政長官，並時常移動他的位置，在必要時利用他來管控佔領敵人首都所招致的 Grievance (怨氣)。極力避免保衛城邦戰爭，這種戰爭將讓敵人有機會迎頭趕上，並在未來削弱玩家的力量。

PLAYING AGAINST THE OTTOMAN (在遊戲中對上鄂圖曼)

蘇萊曼一世的議程稱為 Lawgiver (立法者)。他喜歡維持好治下人民的幸福感與忠誠度，並且會欣賞有志一同的領袖。若玩家的城市有幸福感或忠誠度的問題，那麼蘇萊曼一世可能便會直接從你手中奪走這些城市。務必小心鄂圖曼在遊戲中期的軍力；若與其接壤，則需要有能力避免或應對任何潛在戰爭。

MALI (馬利)

透過黃金和鹽礦貿易致富的馬利帝國，在其最著名的君王帶領下，將世界各地的人才招攬到了首都，開創了宗教辦學的黃金時代，也讓 Empire of Mali (馬利人民) 的蓬勃文化能持續到現代。馬利的特色能力稱為 Songs of the Jeli (史官之歌)，此能力使每個相鄰的 Desert (沙漠) 及 Desert Hill (沙漠丘陵) 單元格為市中心提供額外的信仰值與食物。礦山為城市提供的 Production (生產力) 變少，但 Gold (金幣) 產量更高。馬利還能夠透過 Faith (信仰值) 購買 Commercial Hub (商業中心) 區域建築。但為了平衡這些優勢，他們建造建築或訓練單位時將受到總生產力減益。

LEADER (領袖)

馬利的領袖是 **Mansa Musa** (曼薩·穆薩)，這個著名的君王在前往 Mecca (麥加)朝聖時展現了他富甲一方的財富，也讓馬利頓時成了「黃金」的代名詞。他的特色能力讓國際 Trade Routes (貿易路線)能從起源都市的山脈平原單元格獲得額外金幣。而馬利每次進入 Golden Age (黃金時代)時均能獲得1條額外的貿易路線。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Mandekalu Cavalry (曼德騎兵)：這個 Medieval Era (中世紀)單位替代了 Knight (騎士)，能保護周遭4個單元格內的 Traders (商人)免遭掠奪。曼德騎兵在戰鬥中取勝後還可獲得金幣。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Suguba (蘇古巴市場)：這個取代 Economic Hub (商業中心)的區域能降低購買 Units (單位)、Buildings (建築)和 Districts (區域)的金幣或信仰值花費。它能從相鄰的 Holy Sites (聖地)及河流處獲得金幣加成，並從每2個其他特色區域處獲得少量金幣加成。

PLAYING AS MALI (以馬利進行遊戲)

馬利是個能在沙漠中蓬勃發展的經濟強國。在沙漠中建造城市的確不用面對太多競爭者，但在成長時還是要隨時留意有利可圖的貿易路線。由於玩家可以輕易獲得金幣，卻又需要背負著國內生產力的減益，因此玩家最好預先規劃如何購置發展及國防所需的一切。貿易、信仰值和金幣都是玩家的命脈，若它們遭到切斷，那麼麻煩就大了。千萬別讓貿易路線持續好幾回合無人使用，並善用 Governors (行政長官)及 Policies (政策)來延續自己的購買力。

PLAYING AGAINST MALI (在遊戲中對上馬利)

身為 Lord of the Mine (礦山之王)，曼薩·穆薩喜歡其他將貿易路線的金幣等收益提升至最高的文明，不喜歡放任商人們遊手好閒的文明。馬利很可能成為珍貴的國際貿易夥伴，所以最好先擊敗其他對手，向曼薩·穆薩證明你才是未來最好的投資。

HUNGARY (匈牙利)

Hungary (匈牙利)的歷史和歐洲歷史進程有著密不可分的聯繫，從 Western Roman Empire (西羅馬帝國)的衰退到 Ottomans (鄂圖曼人)的擴張，再到 Industrial Age (工業時代)巧妙的民族國家外交，這個驕傲的中歐小國始終屹立不搖。匈牙利的特色能力稱為 Pearl of the Danube (多瑙河明珠)，能為在河流另一側相對於市中心之 Districts (區域)和 Buildings (建築)提供 Production (生產力)加成。

LEADER (領袖)

匈牙利的領袖是 **Matthias Corvinus (馬加什一世)**，這位 Raven King (黑鴉王)隨時準備開戰。馬加什一世從城邦徵集軍事單位時，這些軍事單位可享有 Combat Strength (戰鬥力)及 Movement (移動力)加成，並且還能在不花費 Gold (金幣)或 Resources (資源)的情況下免費升級這些單位。每次他從某一城邦徵集軍隊後，皆可在該城邦獲得額外 Envoys (使者)。研發 Castles (城堡)科技後，他便能解鎖 Black Army (黑軍)，這個取代 Courser (追獵者)的單位能在相鄰 Levied (受徵集)單位時享有戰鬥力加成。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Huszár (驃騎兵)：這個取代 Cavalry (騎兵)的 Industrial Era (工業時代)單位能從每個活躍 Alliance (同盟)關係中獲得戰鬥力加成。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Thermal Bath (溫泉浴場)：這個建築取代了 Entertainment Complex (娛樂中心)裡的 Zoo (動物園)。能為6單元格內的每個城市提供 Amenities (滿意度)和生產力。若城市邊界中有 Geothermal Fissure (地熱裂隙)，溫泉浴場還能提供更多滿意度及 Tourism (旅遊業績)。

PLAYING AS HUNGARY (以匈牙利進行遊戲)

玩家扮演匈牙利時，務必要記住自己擁有召喚大軍前來馳援的能力。當然，前提是你要得有足夠的資金並且和城邦們建立關係。在戰爭時期，玩家應該率先從城邦處徵集軍隊。在承平時期，玩家則必須維護好自己的 Suzerain (宗主國)地位，才能隨時為下一場戰爭做好準備。這代表玩家必須隨時警覺對手的打算，並且留意任何能打擊敵人弱點的機會。能在河流邊以低廉價格建造區域及建築的能力代表玩家必須謹慎選擇擴張的方向、要建造些什麼，並且隨時做好洪災後重建的準備。

PLAYING AGAINST HUNGARY (在遊戲中對上匈牙利)

馬加什一世喜歡徵集士兵加入他的大軍，並且欣賞有志一同的領袖。因此匈牙利在戰時有著從意想不到之處調動一支大軍的危險能力。留意附近城邦的宗主國，若馬加什一世是宗主則要多加注意，因為等到他向你宣戰後，這些城邦立刻便會成為戰爭前線。

MAORI (毛利)

Aotearoa (奧泰阿洛) (或者現今世人所稱的紐西蘭) 的原住民族在一次跨海大遷徙後定居在這個無人之地上。Maori (毛利)文明是遊戲中獨一無二的存在，他們將在海上開始遊戲，而且一開始便已解鎖 Sailing (航海術)和 Shipbuilding (造船術)科技，同時具備著進入 Ocean (海洋)單元格的能力。其水運單位可獲得移動力及戰鬥力加成。未建造改良設施的 Woods (樹林)和 Rainforest (雨林)可提供額外 Production (生產力)，解鎖 Conservation Civic (保藏)市政還可進一步提高此加成。他們的 Fishing Boats (漁船)提供食物加成，並且具有 Culture Bomb (文化炸彈)效果 (立即獲得相鄰的單元格)。為平衡這些能力，他們將無法收穫 Resources (資源)，亦無法獲得 Great Writers (大作家)。

LEADER (領袖)

毛利的領袖是 **Kupe the Navigator** (航海者庫佩)，也就是傳說中發現奧泰阿洛的人。他能賦予毛利首座城市1個免費的 Builder (建造者)和額外的首都 Population (人口)。他的 Palace (宮殿)也能提供額外的 Housing (住房)和 Amenity (滿意)度。在建立首座城市前，毛利人每回合能夠獲得 Science (科技值)和 Culture (文化值)。這些優勢能稍微減少遊戲開場時尋找完美開拓處的機會成本。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Toa (托阿戰士): 這個取代 Classical Era Swordsman (劍士的古典時代)單位能減弱相鄰敵軍單位的 Combat Strength (戰鬥力)。托阿戰士還能建造 Pa (帕堡)改良設施，這個防禦建築能為駐紮其中的友軍提供戰鬥力加成及 Fortification (防禦)工事加成，還能治癒進入的毛利單位，就算該單位已經移動或攻擊過也是如此。僅能建造在 Hill (丘陵)單元格上。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Marae (毛利會堂): 這個取代了 Amphitheater (古羅馬劇場)的建築能使城市中擁有可通過地貌的每個單元格產出文化值及 Faith (信仰值)。研發完 Flight (飛行)科技後，毛利會堂還可為這些地貌提供 Tourism (旅遊業績)。毛利會堂不需要維護費用，但也沒有 Great Work (巨作)槽位。

PLAYING AS THE MAORI (以毛利進行遊戲)

少有其他文明能像毛利一樣探索世界。儘管延後開拓首座城市往往會讓 Civilization (文明)陷入麻煩，但毛利卻有本錢能爭取到時間慢慢尋找開拓城市的最佳地點，並在之後漫長的遊戲中大大受益。尋找有著高魅力地貌，並且附近有著良好資源配置或 Natural Wonders (自然奇觀)的地方來開拓城市。使用托阿戰士和帕堡來維護領土安全，將母國的領土打造得固若金湯。在遊戲後期，隨著保藏和旅遊業績變成通往勝利的重要路徑，毛利那未經開發的環境和高魅力的單元格將能輕易轉變成國家公園或其他旅遊業績的來源，讓文化勝利變得唾手可得。屆時你所要擔心的大軍便只有遠道而來的觀光客大軍了。

PLAYING AGAINST THE MAORI (在遊戲中對上毛利)

Kupe's agenda is Kaitiakitanga (庫佩)的議程為「環境保護者」，他會保護 Empire (帝國)中的自然地貌不受到開發破壞。他會尊重其他對保育有熱忱的領袖。Maori (毛利)在遊戲的進程中是個出色的盟友及夥伴，但到了遊戲後期，他們一飛衝天的文化發展可能會讓他們成為出乎你意料之外的得勝黑馬。畢竟，若你已經準備好要展開前往遙遠星辰的任務，但卻發現全世界的人都寧可到毛利的度假村附近浮潛、使用綠色能源，並且身處在他們美麗的國家公園之中，那肯定十分令人喪氣。

CANADA (加拿大)

擁有世界上第二大的土地面積，人稱「白色北方大陸」的加拿大已經成為外交上的世界領袖，並時常和南方那個較為霸道的鄰國形成鮮明對比。加拿大無法發動突襲戰爭，也不會成為突襲戰爭的目標。加拿大無法向城邦宣戰，但能從旅遊業績中獲得額外的外交支持，並且能在成功完成緊急事件後獲得外交支持加成。

LEADER (領袖)

加拿大的領袖是 Wilfrid Laurier (威爾弗里德·勞雷爾)。他的能力 Last Best West (最後的西方寶地)讓加拿大得以在凍土單元格上建造農場 (後期還可在凍土丘陵上建造)。加拿大可花較少的 Gold (金幣)來購買 Snow (雪地)及 Tundra (凍土) 單元格，並且能在雪地及凍土單元格上獲得資源提取速度加成。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Mountie (騎警): 這個現代的輕騎兵特色單位須透過「保藏」市政解鎖。除了有著較強的戰鬥力和移動力外，騎警還可以建造 National Parks (國家公園)，並在國家公園附近戰鬥時獲得移動力及戰鬥力加成，若在加拿大的國家公園附近戰鬥，還可獲得更多加成效果。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Ice Hockey Rink (冰球場): 這個改良設施能增加滿意度，還能根據相鄰的 Tundra (凍土)或 Snow (雪地)單元格數量獲得文化值。在遊戲後期，透過其他市政，冰球場還能獲得更多其他收益，包括 Tourism (旅遊業績)、Food (食物)和 Production (生產力)等。若建造在 Stadium (體育場)旁，它還能產出額外的文化值，但每座城市僅能建造1座冰球場。

PLAYING AS CANADA (以加拿大進行遊戲)

由於加拿大具備著能在雪地及凍土中成長茁壯的獨特能力，所以最好把擴張的範圍維持在高緯度地區。加拿大文明也是參與世界議會的一個好平台，玩家能利用自己在外交支持方面的加成，行使自己廣大的影響力。但可別因此而忽視旅遊業績及文化值，因為這些東西將能強化你在世界議會中的斡旋能力，但加拿大還是最適合成為長久強大同盟的首領。玩家的盟友也許會試圖自行贏得勝利，但他們也不會阻止你拿下自己的勝利。

PLAYING AGAINST CANADA (在遊戲中對上加拿大)

威爾弗里德·勞雷爾的歷史議程稱為 Canadian Expedition Force (加拿大遠征軍)，他會盡可能地參與所有緊急事件。他會尊重其他也參與緊急事件的文明。玩家將會看見加拿大在世界議會中爭取外交勝利，並且善用外交手段來獲得最佳優勢。忽略或避開世界議會很可能會導致和加拿大之間發生衝突，到時玩家還得面對加拿大的盟友、許多的城邦，還有沉重的世界輿論。屆時就算你不在凍土之上，也能感受到什麼叫做人情冷暖。

PHOENICIA (腓尼基)

Phoenician (腓尼基)的城市是遠古和古典世界最富有的城市，從青銅器時代末期一直存續至迦太基城陷落為止。腓尼基人在當時被認為是無與倫比的商人和手藝精巧的造船人。腓尼基人在遊戲開場時即獲得 Writing (寫作)科技尤里卡 (他們發明了現代西方所使用的書寫系統)。由腓尼基所建立、且和腓尼基首都位於同一大陸的城市將維持100%的忠誠度。上船後，腓尼基開拓者擁有額外的視野及移動力，且上下船時無須花費移動力。

LEADER (領袖)

腓尼基的領袖是 **Dido (狄多)**。傳說這位建立迦太基城的女王出生於泰爾，但她最著名的事蹟還是打造出了羅馬共和國的難纏宿敵。狄多的特色能力是能在城市中完成特色項目後，將首都遷移到擁有「衛港」的腓尼基城市。她還能透過建造「市政廣場」區域和其中的建築來獲得額外的貿易路線容量。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Bireme (雙層槳座戰船): 這個取代「槳帆船」的單位擁有更強的戰鬥力和移動力，並且能保護附近水域的 Trader (商人)單位免遭掠奪。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Cochon (衛港): 取代港口的腓尼基特色區域，造價更為低廉，且能提供城市生產海軍單位的生產力加成。所有受傷的海軍單位在此城市邊界內皆能每回合治癒生命值。

PLAYING AGAINST PHENICIA (以腓尼基進行遊戲)

腓尼基的優勢在於遊戲前期在海岸沿線急遽擴張，盡可能地佔據並開發最好的城市地點與資源。玩家在大陸間移動時，記得透過遷都來維持人民的忠誠度，同時為下一波擴張做好準備。與此同時，記得用貿易來連接旗下的城市，並且建立一支強大的海軍來阻止他人挑戰你的海權。但要記住，你的城市很可能因為氣候變遷及海平面上升而陷入危險當中！

PLAYING AGAINST PHENICIA (在遊戲中對上腓尼基)

請記住，對抗腓尼基時，玩家的對手很可能是已在世界各海岸線站穩腳跟的文明，而他們能快速且輕易地派出大量海軍反擊。狄多的議程是「西西里戰爭」，這代表她希望自己能開拓所有海洋城市，並且希望其他文明在內陸定居。和腓尼基爭奪海洋控制權便會和他們發生全面衝突。

SWEDEN (瑞典)

這個斯堪地那維亞王國是現代國際政治秩序的最佳代言人之一，而他們這次將帶著 *Gathering Storm*《風雲際會》中的外交工具前來叩關。當獲得偉人時，瑞典將能獲得外交支持，而他們還能從工廠獲得大工程師點數，並從大學獲得大科學家點數。若遊戲中有瑞典參與，進入 Industrial Era (工業時代)後，瑞典還能為 World Congress (世界議會)增添3種特殊的計分競賽。

LEADER (領袖)

瑞典的領袖是 **Kristina** (克里斯蒂娜)。她是在藝術與文化方面的資助者，能夠讓每個填滿所有巨作槽位的建築主題化 (若為奇觀則至少須有2個槽位，若為建築則需擁有3個槽位)。她還擁有一個能在市政廣場中建造的特色建築：皇后圖書館。這個建築提供2個巨作槽位，可放入著作、音樂和任意類型的藝術巨作，在建成後還將提供1個行政長官職稱做為獎勵。

UNIQUE UNIT (特色單位)

Carolean (凱洛林陸軍)：這個文藝復興時代的單位取代了「槍刺與射擊方陣」，並且擁有更高的移動力。在攻擊時，每點未使用的移動力將為凱洛林陸軍提供額外的戰鬥力。

UNIQUE INFRASTRUCTURE (特色基礎建設)

Open-Air Museum (生態博物館)：作為最先構想出此概念的文化，瑞典的生態博物館能每回合為城市提供忠誠度。基於瑞典市中心所在的地形不同 (例如 Desert (沙漠)、 Tundra (凍土)、 Plains (平原)、 Grassland (草原)或 Snow (雪地)等)，生態博物館還能提供額外的旅遊業績。每座城市僅能建造1座生態博物館，且建有生態博物館的單元格無法交換至另一城市。

PLAYING AS SWEDEN (以瑞典進行遊戲)

在善用世界議會的能力方面，只有加拿大能稍微與瑞典爭鋒，而克里斯蒂娜的能力更是為瑞典帶來了堅強的文化實力。使用世界議會來通過決議案，加強已足夠驚人的文化值及旅遊業績產出，便能最快地通往勝利。

PLAYING AGAINST SWEDEN (在遊戲中對上瑞典)

Kristina's (克里斯蒂娜)的議程稱為 *Minerva of the North* (北方的智慧女神)。她想成為掌握最多巨作的人，不喜歡其他也在收集 Great Works (巨作)的文明。儘管和瑞典交易巨作會讓玩家獲得克里斯蒂娜的青睞，但長期下來卻可能對玩家不利，因為她那充滿世界巨作的主題藝廊將能招攬到許多觀光客。

NEW LEADER FOR ENGLAND & FRANCE (英國和法國的新領袖)

LEADER (領袖)

Eleanor of Aquitaine (亞奎丹的艾莉諾)能統治英國或法國，她在生時曾擔任過法國和英國的攝政女王。艾莉諾旗下城市中的每個巨作將能減少附近外國城市的忠誠度。若其他文明的城市因忠誠度降低而脫離文明，且該城市每回合對艾莉諾忠誠度最高，則該城市會直接跳過自由城市階段，直接加入她的文明。

PLAYING AS ELEANOR (以艾莉諾進行遊戲)

無論統治英國或是法國，艾莉諾都應該要忙著資助巨作並且建造安置這些巨作的建築（若克里斯蒂娜也在遊戲當中，那這可能會導致玩家和克里斯蒂娜間的衝突）。玩家擁有從鄰國拉攏城市的絕佳方式，因此玩家應該煽動這些城市對當前統治者的不滿，以便把它們拉攏過來。在移動巨作和行政長官來提高邊界的忠誠度時可別手軟，因為有關你軟弱統治的傳言將會如野火般蔓延。

PLAYING AGAINST ELEANOR (在遊戲中對上艾莉諾)

若鄰國屬於艾莉諾，那麼玩家便必須隨時留意旗下人民的忠誠度。她的議程為「安茹帝國」，喜歡高人口的城市，也喜歡其他有高人口城市的文明。在她邊界附近廣拓低人口且低忠誠度的小型城市不僅能夠激怒她，更會目睹她將這些城市據為己有。

NEW CITY-STATES (新的城邦)

Gathering Storm 《風雲際會》中有九座新城邦，每個城邦都有著新的宗主國加成。

Akkad (阿加德)是座軍事城邦。其宗主國的近戰和抗騎兵單位能對城市城牆造成完整傷害。

Bologna (波隆那)是座科技城邦。其宗主國中擁有建築的區域可提供對應其類型的偉人點數加成。

Cahokia (卡霍基亞)是座貿易城邦。其宗主國的建造者可建造卡霍基亞土墩改良設施，此改良設施可提供金幣、滿意度和住房，若有相鄰區域還可提供食物。

Cardiff (卡地夫)是座工業城邦。其宗主國可從每座港口建築處獲得電力。

Fez (非斯)是座科技城邦。其宗主國可在首次使一座城市皈依新宗教時，依其人口數獲得科技值加成。

Mexico City (墨西哥城)是座工業城邦。其宗主國的工業區及娛樂中心建築之地區性效果可延展至更多單元格。

Nazca (納斯卡)是座宗教城邦。其宗主國的建造者可建造納斯卡線改良設施。此改良設施能為相鄰單元格提供信仰值（若相鄰單元格上有資源還可享有加成）及魅力。後期此改良設施還可增加相鄰丘陵單元格的食物，並增加相鄰平原單元格的生產力。

Ngazargamu (奴嘎札嘎穆)是座軍事城邦。其宗主國的城市擁有越多營地建築，以金幣購買陸地戰鬥單位及支援單位的花費便越低廉。

Rapa Nui (拉帕努依)是座文化城邦。其宗主國的建造者可建造摩艾石像改良設施。摩艾石像可提供文化值；若相鄰於其他摩艾石像、海岸或湖泊單元格，或火山灰土單元格，還可獲得額外文化值。遊戲後期此改良設施還可產生旅遊業績。

NATURAL WONDERS (自然奇觀)

Gathering Storm《風雲際會》有七種可能會出現於遊戲世界的新自然奇觀。

Mount Vesuvius (維蘇威火山)是隨時處於活躍狀態的火山，佔據1個單元格且不可通行。它能為相鄰單元格提供生產力。爆發時賦予相鄰單元格高收益，但可能造成大量人口損失。

Gobustan (戈布斯坦)是佔據3個單元格的奇觀。它可提供文化值及生產力。

Sahara el Beyda (白沙沙漠)是佔據4個單元格的奇觀。它可提供科技值、文化值和金幣。

Mato Tipila (魔鬼塔)是佔據1個單元格且不可通行的奇觀，它能為相鄰單元格提供信仰值和生產力。

Pamukkale (棉堡)是佔據2個單元格且不可通行的奇觀，它能為相鄰的娛樂中心提供額外滿意度，為劇院廣場、學院和商業中心區域帶來大量相鄰加成，同時為聖地區域帶來標準相鄰加成。它還是淡水水源。

Chocolate Hills (巧克力山)是佔據3個單元格的奇觀。它可提供食物、生產力及科技值。

Ik-Kil (伊卡-吉爾)是佔據1個單元格且不可通行的自然奇觀。在其相鄰單元格生產奇觀和區域時可獲得生產力加成。它同時還可提供淡水。

WORLD WONDERS (世界奇觀)

Gathering Storm《風雲際會》中有七種新的世界奇觀。如往常一樣，每座 World Wonders (世界奇觀)一場遊戲僅能建造一次。

Golden Gate Bridge (金門大橋)必須建造在海洋單元格上，而橋樑兩端必須為陸地單元格。建造完畢後，陸地單位無須上船即可穿越金門大橋。金門大橋的效果等同於現代道路，並且會將兩端的道路升級為現代道路。建造金門大橋的城市可獲得滿意度加成，城市中的所有單元格的魅力會增加，而城市中的所有國家公園可獲得額外旅遊業績。需要 Combustion (內燃機) 科技才能解鎖。

Great Bath (大浴池)必須建造在 Floodplain (氾濫平原) 單元格上。建造完畢後，河流沿岸的所有 Flood (氾濫) 平原單元格可免遭洪水傷害。此城市每遭受一次洪水皆可獲得信仰值。需要 Pottery (製陶術) 科技才能解鎖。

Machu Picchu (馬丘比丘)必須建造在不包含 Volcano (火山) 的山脈單元格上。建造完畢後，山脈單元格將為商業中心、劇院廣場和工業區提供標準相鄰加成。需要 Construction (建設) 科技才能解鎖。

Meenakshi Temple (米納克希神廟)必須建造在聖地旁，且玩家必須已創立一門宗教。建造完畢後，米納克希神廟會提供2個上師，且未來購買上師的花費會減少。相鄰的宗教單位可獲得宗教戰鬥力和移動力加成。需要 Civil Service (行政部門) 市政才能解鎖。

Orszaghaz (國會大廈)必須建造在河流旁。建造完畢後，以城邦宗主國身分開始回合時可獲得外交支持加成。

Panama Canal (巴拿馬運河)是加長版的運河區域，並且在建造時須遵守特殊規則，它必須建在平原單元格上，且至少有一個相鄰巴拿馬運河建築單元格必須滿足以下條件：其中一個相鄰單元格必須擁有相連至巴拿馬運河建築單元格的運河區域；或者另一個單元格則必須為城市、水域單元格或擁有另一個相連運河單元格。建造完畢後，會在符合以上標準的單元格中自動建成1到2個相鄰的運河區域。若玩家在陸地上建造出7個可讓海軍單位通過的單元格，則可獲得特殊成就。需要 Steam Power (蒸汽動力) 科技才能解鎖。

University of Sankore (桑卡雷大學)必須建在沙漠或沙漠丘陵上，並且相鄰於建有大學的學院區域。建造完畢後，其他文明通往此城市的貿易路線可為對方提供科技值及金幣，而所有通往此城市的貿易路線皆可為此城市提供更多科技值。通往此城市的國內貿易路線將能產生信仰值。需要 Education (教育) 科技才能解鎖。

SCENARIOS (情景)

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm《席德·梅爾的文明帝國VI 風雲際會》中包含兩個新情景：Black Death (黑死病)及 War Machine (戰爭機器)。情景是擁有特殊規則、能力、單位，並且著重在特定歷史背景的特別版 Civilization VI 《文明帝國VI》遊戲。

BLACK DEATH (黑死病)

這個四人情景時限85回合，其背景設立於黑死病期間的歐洲。玩家是否能在一波波席捲各城市的瘟疫中存活呢？玩家會以學習與知識作為抵禦的基礎，還是會仰賴信仰的熱忱來度過危機呢？使用 Plague Doctors (瘟疫醫生)和 Scholars (學者)來控管瘟疫的效果，或者建造 Flagellants (鞭撻者)來在受到瘟疫侵襲的城市中激發市民的虔誠。新的 Walled Quarter District (封閉隔離室)區域及其特殊建築將能協助城市度過慘烈的疫情爆發。在這歷史上最灰暗的篇章中，玩家將扮演歐洲四個王國的其中一支。

WAR MACHINE (戰爭機器)

這個一對一的多人遊戲情景時限40回合，其背景設立於一次世界大戰爆發時。在戰事最關鍵的前幾個月中扮演法軍或德軍的高層，參與法國首都的爭奪戰。若德國在時限結束前佔領巴黎，便能獲得勝利；而若法國守住陣線，則法國便能成為最後的勝利者。此情景將會挑戰玩家和對手的戰術能力及戰略造詣。

TECH SUPPORT (技術支援)

前往[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://SUPPORT.2K.COM)來獲得有關 Civilization VI 《文明帝國VI》的最新說明及支援資訊，包括常見錯誤訊息的解方、有關2K帳號的資訊，或者變更2K個人檔案等。

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

有限軟體瑕疵擔保暨授權合約

本有限軟體瑕疵擔保暨授權合約(本「合約」,以下稱為「合約」)可能定期更新,現行版本公佈於 <https://www.take2games.com/eula/>(以下稱為「網站」)。網站公佈新版合約後,若仍繼續使用本軟體,即表示接受該新合約之條款。

本「軟體」係指本合約所載各項軟體,(包括相關服務、隨附手冊、包裝及其他書面檔案、電子或線上資料或文件、以及本軟體及其資料之所有複本)。

本軟體僅授權使用,而非販賣賣斷。開啟、下載、安裝、複製或以任何方式使用本軟體及其所包含之任何其他資料,即表示接受與美國公司 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 及其子公司與關聯公司(以下稱為「授權人」、「本公司」或「我們」)簽訂之本合約條款,以及隱私權政策(公佈於 www.take2games.com/privacy)和服務條款(公佈於 www.take2games.com/legal)。

本合約於「具約束效力的個別仲裁」一節含有具法律約束效力的個別仲裁規定和集體訴訟棄權規定,其影響您依照本合約在於您與本公司之間若有任何「爭端」(如下文所定義)時的權利,本合約要求您與本公司循具約束效力的個別仲裁為途徑以解決爭端,而不訴諸法院。您有權利如下文所解說選擇不接受「具約束效力的個別仲裁」一節。請詳閱本合約內容,若不同意本合約條款,請勿開啟、下載、安裝、複製或使用本軟體。

若要簽訂此授權合約,您必須是已達居住國家法定成年人年齡的成人。您使用或存取我們的軟體之所有行動,包括您允許存取您帳戶之任何人的行動,於法律和財務上由您負責。您茲確認您已達法定成年人年齡,理解並接受本合約(包括其爭端解決條款)。若您未及法定成年人年齡,您的父母或法定監護人必須同意本合約。

授權

授權人謹依本合約及其條款及條件,授予非專屬、不可移轉、有限且可撤銷之權利與許可,除軟體文件另有明訂外,您可基於非商業之個人目的,於授權人規定的特定單一遊戲平台(例如電腦、行動裝置或遊戲機)使用本軟體的一個複本進行遊戲操作。遵守本合約為取得授權之先決條件。本合約提供之授權,開始自安裝或以其他方式使用本軟體之日起,結束於消除本軟體或本合約終止(詳見於後)之日(以較早發生者為準)。

本軟體係授權使用,而非販賣賣斷予您。務請您認知,本軟體之所有權並未移轉或轉讓,且本合約不得解釋為出售本軟體任何權利。授權人保留本軟體所有權利、所有權及利益,包括但不限於著作權、商標、商業機密、專屬權、專利權、所有權、電腦程式碼、視聽效果、主題、人物、人物名稱、故事、對話、佈景、藝術作品、音效、音樂作品及著作人格權。本軟體受美國著作權暨商標法以及全球相關法律及條約保護。未經授權人書面同意,不得以任何方式或通過任何媒介複製、重製、改寫、修改或散布本軟體任何部分。未經授權人書面同意而以任何方式複製、重製或或媒體散布本軟體任何部分,視為故意違反著作權法,並可能受到美國或其他國家民事或刑事處罰。請注意,違反美國著作權法最高將處 150,000 美元罰款,一罪一罰。本軟體包含特定授權資料,若違反本合約,則授權人之授權亦可能主張其權利。授權人及其授權人保留本合約未明確授與之所有權利。

授權條件

您同意不從事並且不向任何其他個人或實體提供從事下列行為的指導或指引:

- 將本軟體用於商業目的;
- 未經授權人事先書面同意,或本合約未明確允許,散布、租賃、授權、出售、出租、變現或移轉或轉讓本軟體或其複本,包括但不限於虛擬商品或虛擬貨幣(定義於後);
- 複製本軟體任何部分(除本合約允許者外);
- 將本軟體複本上傳至網路,供多名使用者使用或下載;
- 除本軟體或本合約另有規定外,自行或允許他人在網絡上使用或安裝本軟體,以供線上使用、或同時在一台以上電腦或遊戲機使用;
- 將本軟體複製至硬碟或其它儲存裝置,藉以規避以內附 CD-ROM 或 DVD-ROM 運行軟體之要求(安裝時,為有效運行而由本軟體自行製作之複本,不受此限);
- 於電腦遊戲中心或任何其他特定地點使用或複製本軟體;除非授權人提供個別授權合約,使本軟體得使用於商業用途;
- 就本軟體全部或部分內容,進行還原工程、反向組譯、解編、展示、執行、製作該軟體之衍生品,或以其他方式修改本軟體;
- 移除或修改本軟體任何專屬權警語、標示或標籤;
- 限制或妨礙其他使用者使用或享用本軟體任何線上功能;
- 就本軟體任何線上功能進行欺騙(包括但不限於利用漏洞或故障),或利用任何未經授權之機器程式、爬蟲程式或其他程式;
- 違反本軟體任何線上功能條款、政策、授權合約或行為規範;或
- 將本軟體(直接或間接)運送、出口或再出口至下列國家:美國出口法規禁止或被美國實施經濟制裁的國家,或可能違反任何法規或本軟體來源國法律(可能不定期變更)的國家。

訪問特別功能或/或服務,包括數位複本:下載軟體、兌換個別序號、註冊軟體、第三方服務或授權人服務之會員資格(包括接受相關條款及規範),可能需要啟動軟體、訪問軟體之數位複本,或訪問可鎖鎖、可下載的線上或其他特別內容、服務或功能(以下統稱為「特別功能」)。除另有明確約定外,特別功能訪問權就每一序號僅限單一使用者帳戶(定義如下)且不得移轉、出售、租賃、授權、出售、出租、轉換成可轉換虛擬貨幣,或由另一使用者重新註冊。本款規定之效力優先於本合約任何其他條款。

移轉預錄複本權:本軟體實體預錄複本及隨附文件可完整永久移轉予他人,但轉讓人不得再保留本軟體(包括建檔或備份複本)、隨附文件、或本軟體與隨附文件任何部分或元件之複本,且受讓人亦必須同意本合約條款。移轉預錄複本之授權需採取特定步驟,請參閱本軟體文件。除本合約明確約定或經授權人事先書面同意者外,虛擬貨幣及虛擬商品不得移轉、出售、租賃、授權、出售或轉換成可轉換虛擬貨幣。特殊功能包括必須配合單一使用序號才能使用之內容,不得移轉他人;且若刪除本軟體原始安裝複本,或使用者無法獲得複本,則特殊功能可能會停止運作。本軟體僅限私人用途。雖有上述規定,本軟體任何預先發行之複本不得移轉。

技術保護措施:本軟體可能包括訪問軟體以及特定功能或內容的控制措施,以防止未经授权複製或、防止任何人逾越本合約授與之有限權利與許可。此類措施包括於本軟體設置授權管理、產品啟動及其他安全技術以監督使用狀況,包括但不限於監督時間、日期、訪問或其他控制措施、記數器、序號、和/或其他安全設備,以防止非法訪問、使用及複製本軟體或其任何部分或元件的安全裝置,包括防止違背本合約。授權人有權隨時監控本軟體的使用狀況。切勿破壞此類訪問管控措施,或企圖癱瘓或規避此類安全功能;否則,本軟體可能無法正常運作。若本軟體或許訪問特殊功能,則每次限單一軟體複本訪問該等特殊功能。訪問線上服務及下載軟體更新及修補程式,需遵守其他條款並註冊。僅有效授權之軟體得訪問線上服務,包括下載更新及修補程式。除相關法律禁止者外,授權人可以經提前三十天的通知,或基於本公司合理控制之外的任何理由或者在您違反管理軟體之協議或政策的任何條款(包括本協議、授權人隱私政策和/or 授權人服務條款)的情況下立即限制、暫停或終止本合約之授權及本軟體之訪問權,包括但不限於任何相關服務與產品。

使用者建立之內容:您可利用本軟體建立各種內容,包括但不限於遊戲地圖、情節、截圖、車輛設計、人物、物品或遊戲片段等。作為使用本軟體的交換條件,並在透過使用本軟體對任何著作權利產生之貢獻範圍內,您授與授權人專屬、永久、不可撤銷、可完全移轉並可轉授的全球性權利與許可,得以任何與軟體、產品及服務相關之方法及時間,使用的賓圖,包括但不限於重製、複製、修改、修改、執行、展示、發表、播映、傳輸的權利。或透過其他已知或未知的方式公諸於世,散布您的賓圖,而無需在相關法律及國際公約對智慧財產權的保障期間,對您再做任何通知或補償。針對授權人及其其他玩家依相關法律使用及享有本軟體、相關產品及服務,您於此放棄並同意絕不主張擁有一切署名、發行、名譽或歸屬之著作人格權。此項授與與授權人使用權以及前述著作人格權相關的條款,於本合約終止後繼續有效。

網際網路連線:本軟體需要網際網路連線,才能訪問網際網路相關功能、驗證軟體或執行其他功能。

使用者帳戶:若要使用或正常操作本軟體或軟體功能,您可能必須依本軟體文件所載規定,於線上服務公司,例如第三方遊戲平台或社群網路帳戶(以下稱為「第三方帳戶」),開立並維持有效的使用者帳戶,或於授權人或其關係企業開立帳戶。如果沒有這些帳戶,則本軟體特定功能可能全部或部分無法正常運行或停止運行。本軟體亦可能要求您於授權人或其關係企業建立本軟體專用使用者帳戶(以下稱為「使用者帳戶」)以利於訪問本軟體及其功能。您登入使用者帳戶可能同時登入第三方帳戶。就使用者帳戶,以及您用以訪問及使用本軟體的任何第三方帳戶,您應負其使用及安全的責任。

虛擬貨幣及虛擬商品

若本軟體允許您購買或透過遊戲贏取使用虛擬貨幣及虛擬商品的授權,則適用下列其他條款及條件。

虛擬貨幣與虛擬商品:本軟體可讓使用者(i)在本軟體專用使用虛擬貨幣(以下稱為「虛擬貨幣」)做為交易媒體,並(ii)獲取在本軟體(並在特定權限內使用)專屬虛擬商品(以下稱為「虛擬商品」)。不使用任何種術語,虛擬貨幣及虛擬商品均代表本合約所規範的有限授權。根據本合約之條款並根據此合約,授權人茲賦予您非專屬、不可移轉、不可轉授的有限權利與授權。僅在本軟體中,基於非商業個人目的使用虛擬貨幣及虛擬商品進行遊戲。除相關法律禁止者外,您所取得之虛擬貨幣及虛擬商品僅為授權使用;您謹此認知,本合約並未移轉或轉讓虛擬貨幣及虛擬商品之所有權。本合約不得解釋為虛擬貨幣和虛擬商品的出售。

虛擬貨幣及虛擬商品無相等之真實貨幣價值,且不得做為真實貨幣之代用品。您認知並同意,除相關法律禁止者外,授權人可隨時變更,或以各種行動影響,任何虛擬貨幣或虛擬商品之價值感或購買價格。未使用之虛擬貨幣及虛擬商品不會產生任何費用;但若授權人停止提供本軟體,或本合約終止,則依本合約對虛擬貨幣及虛擬商品提供之授權,將依本合約及本軟體之條款及條件終止。授權人可自行決定,就訪問或使用虛擬貨幣或虛擬商品之權利收費用;或以收費或免費方式,散布虛擬貨幣或虛擬商品。虛擬貨幣及虛擬商品無相等之真實貨幣價值,且不得做為真實貨幣之代用品。您認知並同意,除相關法律禁止者外,授權人可隨時變更,或以各種行動影響,任何虛擬貨幣或虛擬商品之價值感或購買價格。未使用之虛擬貨幣及虛擬商品不會產生任何費用;但若授權人停止提供本軟體,或本合約終止,則依本合約對虛擬貨幣及虛擬商品提供之授

權，將依本合約及本軟體文件之條款及條件終止。授權人可自行決定，就訪問或使用虛擬貨幣或虛擬商品之權利收取費用；或以收費或免費方式，散布虛擬貨幣或虛擬商品。**贏得與購買虛擬貨幣及虛擬商品：**在本軟體中，您可以向授權人購買虛擬貨幣，或透過完成特定活動，或達到特定成就，向授權人贏得虛擬貨幣。例如，授權人可根據完成某遊戲活動(例如在遊戲中升級、完成某項遊戲任務或創建使用者內容)，提供使用者虛擬貨幣或虛擬商品。取得虛擬貨幣或虛擬商品後，將記入您的使用者帳戶。您只能在本軟體，或經由授權人核准的第三方線上商店之平台、應用程式商店或其他授權人核准之商店(在此總稱為「軟體商店」)購買虛擬貨幣或虛擬商品。經由軟體商店購買與使用遊戲內物品或貨幣的行為必須依循該軟體商店的管理文件，包括但不限於服務條款與使用者合約。本線上服務已由該軟體商店分許可授權給您。授權人得就購買虛擬貨幣提供折扣或從銷方案；並可不通知，隨時修改或停止此類方案。依規定從應用程式商店購得虛擬貨幣後，所購虛擬貨幣之金額將記入您的使用者帳戶。授權人得將依不同的軟體，設定每筆交易或每天購買虛擬貨幣的上限金額。授權人可自行決定，就可購買或使用以虛擬貨幣金額、如何使用虛擬貨幣，以及可記入使用者帳戶之最高虛擬貨幣餘額，設定額外限制。您必須對透過您的使用者帳戶購買的虛擬貨幣承擔全部責任，不論是否經過您的授權。

使用虛擬貨幣及虛擬商品：玩家可能在遊戲過程中依貨幣及商品相關內部程式規則，用掉或輸掉所有購買的虛擬貨幣或虛擬商品，此規則將依相關軟體而異。虛擬貨幣及虛擬商品僅可在本軟體中使用，且授權人有權自行決定，限制在一遊戲中使用虛擬貨幣或虛擬商品。虛擬貨幣及虛擬商品的核定用途及目的可能隨時改變。每次在本軟體中使用虛擬貨幣或虛擬商品購買虛擬商品時，或用於其他核定用途時，將扣減使用者帳戶中所顯示的可用虛擬貨幣或虛擬商品。使用虛擬貨幣或虛擬商品，即構成從使用者帳戶領取可用虛擬貨幣或虛擬商品的請求。使用者帳戶中必須有足夠的可用虛擬貨幣或虛擬商品，才能在本軟體中完成交易。使用本軟體時，若發生特定事件，則將不經通知，扣減使用者帳戶中的虛擬貨幣或虛擬商品；例如：玩輸或角色死亡，便可能損失虛擬貨幣或虛擬商品。您必須對使用者帳戶名下所有虛擬貨幣或虛擬商品的使用承擔全部責任，不論是否經過您的授權。若發現未經授權透過您的使用者帳戶使用虛擬貨幣和虛擬商品，應立即通知授權人，透過www.take2games.com/support提出支援申請。

不得兌換：虛擬貨幣及虛擬商品只可兌換遊戲商品或服務，您不得出售、出借、授權或粗用虛擬貨幣或虛擬商品，或將其轉換成可兌換的虛擬貨幣。除本合約明確約定或相關法律要求者外，虛擬貨幣及虛擬商品只可兌換遊戲商品或服務，不得向授權人或任何其他人士或機構兌換現金、金錢價值或其他商品。虛擬貨幣及虛擬商品不具現金價值，授權人或任何其他人士或機構，並無義務以您的虛擬貨幣或虛擬商品交易任何具現金價值之物品，包括但不限於真實貨幣。

不退費：虛擬貨幣及虛擬商品一經購買即不得返悔，且不得要求退費、移轉或交換。除相關法律禁止者外，授權人擁有絕對之權利，可自行決定管理、規範、控制、修改、暫停或廢除此類虛擬貨幣或虛擬商品，且若行使此項權利，亦無需對您或任何其他人承擔任何責任。

不得移轉：除在使用本軟體進行遊戲時，依授權人明確核定之方式進行外，不得對任何人移轉、交易、銷售或交換任何虛擬貨幣或虛擬商品(以下稱為「非核定交易」)，包括但不限於在本軟體其他使用者之間；授權人並未核准且嚴禁此類交易。若您從事、協助或要求任何非核定交易，則授權人有權自行決定，終止、暫停或修改您的使用者帳戶、虛擬貨幣及虛擬商品，並終止本合約。參與此類活動之使用者應自負風險，並同意對授權人及其夥伴、授權方、關係企業、承包商、主管、董事、員工和代理人直接或間接造成之損害、損失及費用負責並承擔責任。您認知若授權人懷疑您或有您訴訟，違反本合約，違反任何相關法規或嫌疑，或企圖干預、影響、妨礙本軟體之運作之事證，則可要求相關應用程式商店暫停、終止、中止或撤銷任何非核定交易，不論該交易發生於何時(是或尚未發生)。您亦同意若授權人認定或合理懷疑您從事非核定交易，則授權人有權自行決定，訪問您存取使用者帳戶中的可用虛擬貨幣或虛擬商品，或終止或暫停您的使用者帳戶，及您對其中任何虛擬貨幣、虛擬商品及其他物品的權利。

地區：僅在特定地區之客戶可取得虛擬貨幣。核定地區以外的，可能無法購買或使用虛擬貨幣。

軟體商店條款

本合約以及透過任何軟體商店提供本軟體(包含購買虛擬貨幣或虛擬商品的行為)，皆應受相關軟體商店規定或要求之其他條款及條件拘束，且所有此類相關條款及條件亦茲納入本合約。對於您的信用卡、銀行相關收費，或您在本軟體中或透過軟體商店之購買交易的其他相關收費或費用，授權人概不負責或承擔責任。所有此類交易由軟體商店管理，與授權人無關。授權人說明排除對任何此類交易的任何責任，且您同意所有交易的相關賠償，都來自或透過此類軟體商店。

本合約僅在您與授權人之間成立，而與任何軟體商店無關。您須了解軟體商店無任何為您提供軟體維護或支援服務的義務。除此之外，在適用法律之最大範圍內，軟體商店將無任何與此軟體相關的保證義務。任何與此軟體產品責任相關之索賠、違反適用之法律或監管規定，根據消費者保護或類似法律或侵犯智慧財產權之索賠，軟體商店將不對此類索賠負責。您必須遵守軟體商店的服務條款以及任何其他軟體商店所適用之規範或政策。軟體的授權禁止移轉，僅供於您擁有的或操控其之可用装置上使用。您瑾聲明您所在區域並不位於任何美國禁運之國家或其他地理位置，您本人亦未列名於美國財政部特別指定國民名單或美國商務部拒絕往來個人或企業名單上。軟體商店為本合約中第三方受益人，並可強制對您執行此合約。

資訊蒐集與使用

安裝及使用本軟體，即表示同意本條款及授權人隱私權政策中的資訊蒐集與使用條款，包括(依適用狀況)(i)將任何個人資料及其他資訊，傳送至位於美國、歐洲或您的居住國之外之國家(包括隱私權保護標準較低之國家)的授權人、其關係企業、供應商及業務夥伴，以及其他特定第三方，例如政府當局；(ii)公開展示您的資料，例如您的使用者自述內容辨識資料，或在網站及其他平臺顯示您的分數、排名、成就及其他遊戲資料；(iii)與硬體製造商、平台版主及授權人的行銷夥伴分享您的遊戲資料；(iv)依前述最新版隱私權政策，使用及披露您的個人資料或其他資訊。如果您不願意讓您的資訊以此方式被使用或分享，請勿使用本軟體。

關於資料隱私權的問題，包括蒐集、使用、披露及傳送個人資料及其他資訊，公佈於www.take2games.com/privacy的隱私權政策(可能隨時有所修正)的效力優先於本合約任何其他聲明。

瑕疪擔保

有限瑕疪責任擔保：授權人向您保證(指本軟體最初及原始購買者，而非因移轉而從原始購買者取得預錄軟體及隨附之文件者)，載有本軟體的原始儲存媒體，於購買後90天內，在正常使用及服務下，絕無任何材料及製造瑕疪。授權人向您保證，本軟體與符合軟體文件中所列系統最低規格需求之個人電腦兼容，或經遊戲機製造商認證，與已上市的遊戲機相容。由於硬體、軟體、網路連結及個人使用方法種類繁多，授權人並不保證本軟體在特定電腦或遊戲機上的效能表現。授權人不保證下列事項：您使用本軟體時不受干擾。本軟體符合您的要求。本軟體之運作不會中斷或沒有錯誤。本軟體與第三方軟體或硬體相容，本軟體中的任何錯誤都可修正。授權人或任何授權代表提供的口头或書面聲明或建議，皆不構成瑕疪擔保。由於某些司法管轄區不允許排除或限制默示擔保，或限制消費者適用的法定權利，故上述排除及限制規定可能不完全適用於您。若於瑕疪擔保期間發現儲存媒體或軟體有任何瑕疪，只要授權人仍繼續產生本軟體，則授權人同意在瑕疪擔保期間內，免費更換任何瑕疪軟體。若軟體已無法取得，則授權人有權更換相同或更高價值的類似軟體。本瑕疪擔保僅僅限於授權人原始提供之儲存媒體及軟體，不適用於正常磨損。本瑕疪擔保不適用於因濫用、惡意破壞或個人疏失造成之瑕疪，在前述情況下本瑕疪擔保得為無效。法令規定之任何默示擔保僅限於前述90日期限。

除前述規定外，如果您是歐盟成員國居民，授權人保證該軟體將符合目的和質量要求，本瑕疪擔保可取代其他口頭、書面、明示或默示擔保，包括任何適售性、符合特定目的或未侵權的其他瑕疪擔保，此類其他聲明或瑕疪擔保對授權人不具約束力。

依上述有關瑕疪責任擔保退還軟體時，請將原始軟體寄至下列授權人指定之地址，並請註明以下資訊：您的姓名及回郵地址、含購買日期的收據影本、以及瑕疪與運行軟體之系統的簡短說明。

您對授權人的責任

如因您依本合約條款使用本軟體時的行為或疏失，致使授權人及其夥伴、授權方、關係企業、承包商、主管、董事、員工和代理商直接或間接遭受損害、損失及支出，您同意在適用法律允許的最大範圍內對其負責並承擔責任。

在適用法律允許的最大範圍內，授權人對於軟體持有、使用或故障造成之特殊性、附隨性或衍生性損害概不負責，包括但不限於依侵權行為(包括過失)、合約、無過失責任，或其他基礎主義之財產損失、名譽損害、電腦故障或無法運作、以及法律允許範圍內的個人體傷損害、財產損失、利潤損失、或因合約或軟體造成或相關之訴訟產生的懲罰性損失；即使授權人已知此類損害之可能性者，亦同。在適用法律允許的最大範圍內，授權人對於所有損失(相關法律要求者除外)之責任，不得超過您為使用本軟體所支付的實際價格。如果您是歐盟成員國，儘管有上述相反的規定，授權人仍需對您所遭受的損失或損害負責，該損失或損害是授權人違反本協議或其疏忽而導致的可預見的合理結果，但是對不可預見的損失或損害概不負責。

本公司不會亦無法控制資料在本公司網路及其他國際網路、無線網路或其他第三方網路之間的流通。此類流通全部仰賴第三方提供或控制之國際網路及無線服務的效能。該等第三方的作為或不作為，可能會影響或妨礙您連接至國際網路、無線服務或任何部分。本公司無法保證不發生此類事件。在適用法律允許的最大範圍內，若第三方作為或不作為為影響或妨礙您連接至國際網路、無線服務或任何部分，或無法使用本軟體及相關服務與產品，本公司概不負責。

終止

本合約於您或授權人終止之前持續有效。若授權人停止經營本軟體伺服器(用於線上遊戲者)，或若授權人確定或認為您利用本軟體從事或可能從事詐欺、洗錢或任何其他不法活動，或若您違反本合約條款及條件，包括但不限於前述授權條件，則本合約自動終止。您亦可終止本合約，只需(i)依服務條款中所述方法，要求授權人終止並刪除您用以訪問或使用本軟體的使用者帳戶，或(ii)銷毀並刪除您持有的、保管或控制之本軟體所有複本。從遊戲平台刪除本軟體，並不會刪除您使用者帳戶中的資訊，包括其中的虛擬貨幣及虛擬商品。若以相同使用者帳戶重新安裝軟體，則仍可訪問以前的使用者帳戶資訊，包括其中的虛擬貨幣及虛擬商品。但除相關法律禁止者外，若本合約因故終止而刪除您的使用者帳戶，則其中的所有虛擬貨幣或虛擬商品亦將刪除，而您也無法再繼續使用本軟體，或您使用者帳戶中的虛擬貨幣或虛擬商品。若本合約因您違約而終止，則授權人有權禁止您重新註冊或重新訪問本軟體。本合約一旦終止，您必須立即將軟體的實體複本銷毀或歸還授權人，並從您持有或控制的任何安裝軟體的客戶端伺服器、電腦、遊戲機或行動裝置，永久銷毀本軟體所有複本。隨附文件、相關資料以及所有元件。本合約一旦終止，您使用本軟體(包括使用者帳戶中之虛擬貨幣或虛擬商品)的權利將立即終止，且您應立即停止使用本軟體。本合約終止不影響本公司的合約權利以及您的合約義務。

美國政府限制權利

本軟體及其文件完全由私人經費開發，並以「商業電腦軟體」或「限制電腦軟體」形式提供使用。美國政府或美國政府轉包商的使用、複製或披露等行為，應依適用狀況，受DFARS 252.227-7013 技術資料及電腦軟體使用權利第(c)(1)(ii)款，或 FAR 52.227-19 商業電腦軟體限制權利第(c)(1)及(2)款限制。承包商/製造商為下列地區的授權人。

公平補償權

您同意，若未具體執行本合約之條款，授權人將遭受無法挽回的損失，因此，您同意除任何其他可取得之補償外，授權人有權依本合約條款，要求適當之公平救濟權（包括暫時和永久性禁制令之救濟），無需提出保證金、其他擔保或損失證明。

稅項與支出

若任何政府就本合約項下擬定交易徵收任何稅項，包括其利息與罰款（不包括授權人的所得稅），不論是否包含於授權人任何時間對您開立的發票，您皆應對授權人及其關係企業、主管、董事及員工負責並承擔責任。若您符合任何稅項減免資格，則應向授權人提供減免憑證複本。您自行承擔您履行本合約所產生或相關的支出與成本。您的所有支出不得向授權人要求補償，並應保護授權人免受此類支出之損害。

服務條款

訪問及使用本軟體，應受本合約、相關軟體文件、授權人的服務條款及隱私權政策規範；所有服務條款中之條款及條件茲此納入本合約。本合約代表您與授權人就使用本軟體及相關服務與產品之授權內容完全同意，並取代您與授權人以往的任何書面或口頭合約。本合約與服務條款如有抵觸，應以本合約為準。

其他

若本合約任何條款因故無法執行，則該條款應進行必要修改以符合執行條件，且本合約其他條款不受影響。

具約束效力的個別仲裁：請詳加閱讀本節內容。此節可能顯著更動您的權利，包括您至法院提起訴訟的權利。

1. 本具約束效力的個別仲裁一節不適用於您居住國家法律所禁止的範圍。
2. 您與本公司議定，若雙方之間有關本公司任何產品或服務出現任何爭端、索賠或爭議（下文稱「爭端」），無論基於契約、法令、法規、條例、侵權（包括詐欺、虛假陳述、詐欺性的勸誘或疏忽），或任何其他法律或衡平法理論（惟下文「排除於仲裁之外」款所舉出之事項例外），須如明確包含本「具約束效力的個別仲裁」一節的效力、強制力或範圍（下文「集體訴訟棄權」一條的強制力例外），須如下文所述送交具約束效力的仲裁，不於法院解決。「爭端」一詞採取可強制實施的最廣義解釋，包括如本合約、隱私權政策、服務條款，或與本公司之任何其他合約之下發生的所有事務。您瞭解仲裁未設置法官或陪審團，且法院就仲裁裁定的審理有其限度。
3. 排除於仲裁之外：您與本公司議定，您或本公司以個別處理形式向小額索賠法院送審的任何索賠無須遵循本節所含仲裁條款。此外，本公司或您有權向法院針對您請求強制令，以便於仲裁進行中時維持現狀。
4. 集體訴訟棄權：本文所述仲裁程序限以個別處理形式實施。您或本公司皆無權加入或併入其他個人或實體發起的爭端或針對其他個人或實體的爭端，亦不得以代表身分為任何爭端實施仲裁，包括但不限於在任何爭端相關事務中擔任集體成員代表或採取共同私人代理人身分。進而，除非您與本公司雙方議定，否則仲裁人不得併入兩人或兩人以上的索賠案。仲裁人得裁定適用法律所允許的任何個別救濟或個別補救，但不得對本公司裁定就您以外任何人實施。
5. 不接受具約束效力仲裁的權利：若您不接受具約束效力的個別仲裁這項要求，必須於接受本合約但計劃不接受具約束效力的個別仲裁起 30 日內以書面方式通知我們，適用法律所規定的期間更長情況除外。您的書面通知必須郵寄至：TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE 法務部門，收件者：ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036。您的通知必須包含(1)您的全名；(2)您的郵寄地址；(3)您的 Social Club 網路 ID (若有)，及(4)明確陳述您不願透過仲裁解決與本公司的爭端。確保本公司收聽您的不接受通知由您負責，因此您可透過可提供書面收據的方式提出通知。
6. 爭端的通知：若您與本公司有所爭端，您必須寄送書面通知至：TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE 法務部門，收件者：ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036，以便讓本公司有機會透過協商非正式地解決爭端。通知必須於爭端出現兩(2)年內提出，但一概不得晚於依照適用時效理當禁止的法律程序展開日期後。若未能及時提出通知，禁止一切索賠。若本公司與您有所爭端，若可行，本公司會向您在我們記錄中留存的地址發送通知。您與本公司議定於爭端通知提出後至少 30 日內就爭端進行善意協商。若爭端未於收到爭端通知後 30 日內解決，本公司或您得依本節規定訴諸仲裁求償。
7. 仲裁規則及程序：仲裁需遵循美國聯邦仲裁法 (U.S. Federal Arbitration Act) 和聯邦仲裁法律，並由 Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (下稱「JAMS」) 依照 2014 年 7 月 1 日生效的 JAMS 簡介規範及程序（下稱「JAMS 規則」）經本仲裁條款修訂後實施仲裁。JAMS 規則（包括發起仲裁的指示說明）於其網站公佈；網址為 <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>。本公司將依 JAMS 規則所規定支付其仲裁費，且若您能證實仲裁成本與訴訟成本相較之下過高，本公司將比照支付仲裁人認為所必需的其仲裁申請費與聽證費，以免仲裁與訴訟成本相較之下過高。各自自負其本身的律師費與成本，除非爭論中的索賠允許勝方的費用及/或訴訟成本由其他人負擔，該情況下仲裁人須依適用法律規定裁定費用或成本。
8. 仲裁地點：依您選擇，若依照 JAMS 規則要求親自到場聽證，聽證地點為紐約州紐約郡，或您居住的美國縣市。
9. 仲裁人的決定：仲裁人的決定或裁定一律為定案，對各方具約束效力。除另有議定例外，任何決定或裁定均需說明做出該裁定的事實及法律根據。仲裁人僅得應當事人請求裁定法律或衡平法上的救濟，且仲裁人的判決須有可信的相關證據支持。任何決定或裁定皆得由任何管轄權具足的法院作為最終判決強制施行。若一方當事人質疑裁定的效果後來果，對方因此質疑產生的相關成本與律師費由未果的一方負擔。
10. 效力的持續：本「具約束效力的個別仲裁」一節於本合約或本公司向您提供的服務有任何終止情事後仍舊有效。
11. 修改條款和條件的權力不適用：儘管本公司得酌斟修訂其有限軟體瑕玷擔保暨授權合約、隱私權政策、條款和條件或其他合約，然而一旦形成任何爭端，本公司無權就爭端修改本仲裁協議或本文指明之規則。
12. 可分割性：若本仲裁規定任何部分視同無效、無強制性或不合法，本仲裁規定其餘部分維持有效且依其條款釋義，如同無效、無強制性或不合法的規定並未含入。本條唯一例外為集體訴訟棄權規定。若禁止實施集體形式的仲裁程序經認定為無效、無強制性或不合法，則本仲裁協議全文無效，爭端依照適用的集體訴訟規則及程序送交法院審理。若索賠因任何原因送交法院審理而非採取仲裁方式，爭端限定期送交紐約州紐約郡的州或聯邦法院。於州法院申請的訴訟，若法律許可，得由一方當事人移送聯邦法院。

準據法

本合約於紐約州簽訂，治理與釋義依照紐約州法，排除其法律選擇規範。如有不受具約束效力的個別仲裁規定的爭端，您與本公司議定送交紐約州紐約郡的州或聯邦法院接受專屬管轄，並放棄對此等法院的任何管轄權、審判地或非方便法院地之異議（但不影響任一方在法律允許的情況下將案件移送聯邦法院之權利）。本段落依適用法律允許盡可能廣義解釋。例如，如果您是歐盟成員國之居民，您將受益於您所在成員國之消費者保護法任何強制性規定；您可以在您居住成員國法院提起與本合約有關之法律訴訟。對於您就本公司軟體或服務可能針對本公司提出之任何索賠，您同意您違反本合約、隱私權政策、服務條款或與本公司之任何其他合約之任何行為均構成本公司之積極抗辯事由（無論係依法律規定或衡平法）。您與授權人同意，1980 年於維也納通過的《聯合國國際貨物銷售合同公約》(UN Convention on Contracts for the International Sale of Goods) 不適用於本合約或起於本合約的任何爭端或交易。本公司有權因您違反其有限軟體瑕玷擔保暨授權合約、服務條款、隱私權政策或關於其軟體及服務的任何其他管理條款和條件對您控訴民事索賠，無論是針對違約、侵犯普通法的權利，抑或觸犯任何適用的州或聯邦法令。

如對本合約有任何疑問，請以書面連絡下列地址：TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 W 44th Street, New York, NY 10036 UNITED STATES OF AMERICA。

All other terms and conditions of the EULA apply to your use of the Software.

©1991–2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2016 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright ©1999–2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright ©2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI uses Havok®. ©Copyright 1999–2016 Havok.com, Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon, Crossfire, and combinations thereof are either registered trademarks or trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. in the United States and/or other countries. Microsoft, DirectX, Visual Studio, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Lua Copyright ©1991–2016 Lua.org, PUC-Rio. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. 此電玩遊戲的內容均屬虛構，且遊戲歷史設定並非意圖代表或描繪真實事件記錄、人物、地點或實體。