MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo

Civilization VII



Genre : Stratégie au tour par tour, 4X, simulation historique, gestion, construction, solo et multijoueur.

Sortie : 2025
(MAJ Test of Time : mai 2026)

Éditeur : 2K
Développeur : Firaxis Games

12 PEGI 12

Modèle économique : Jeu payant, différentes éditions et contenus additionnels (dirigeants, civilisations et extensions) facultatifs. Pas de Battle Pass ni de système central de caisses aléatoires payantes.

C'est quoi, Civilization VII ?

Civilization VII est un jeu de stratégie dans lequel le joueur dirige une civilisation et tente de la faire prospérer depuis l'Antiquité jusqu'à l'époque moderne.

Chaque partie se déroule au **tour par tour** : le joueur prend ses décisions, puis laisse agir les autres civilisations avant de recommencer.

Le jeu propose plusieurs activités :

- **Construire** : fonder des villes, développer des territoires et gérer les ressources.
- **Explorer** : découvrir de nouveaux continents et rencontrer d'autres peuples.
- **Développer** : faire progresser les sciences, la culture, l'économie et les technologies.
- **Diplomatie et guerre** : négocier des alliances, commercer ou affronter d'autres civilisations.
- **Progresser à travers les âges** : de l'Antiquité à l'époque moderne, en conservant sa civilisation ou en la faisant évoluer.
- **Relever des défis** : accomplir des Triomphes et rechercher différentes victoires (militaire, économique, culturelle, scientifique...).



Depuis la mise à jour « **Test of Time** » (**mai 2026**), le jeu introduit les **Triomphes** et permet de conserver la même civilisation pendant toute la partie.

Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **La stratégie :** anticiper les conséquences de décisions prises plusieurs tours auparavant.
- **La construction :** voir une petite cité devenir un empire prospère.
- **La découverte :** explorer la carte et rencontrer de nouvelles civilisations.
- **La liberté :** choisir différentes stratégies pour remporter la victoire.
- **La rejouabilité :** recommencer avec d'autres dirigeants, territoires et objectifs.

Les points de vigilance

12 Guerres et violence stylisée – PEGI 12

Conflits militaires, conquêtes et affrontements entre armées. La violence est stratégique et peu graphique, mais la domination militaire reste importante.

Le phénomène « encore un tour »

Chaque tour peut permettre de terminer une construction, découvrir une technologie ou avancer vers un objectif. L'envie de voir le résultat de la prochaine décision peut prolonger les sessions.

Multiplication des objectifs et optimisation

Développer les villes, gérer les ressources, accomplir des Triomphes et rechercher la meilleure stratégie multiplie les tâches en cours. La volonté de tout optimiser peut rendre l'arrêt difficile.

Compétition et contenus payants

Les parties multijoueurs peuvent créer une pression liée aux adversaires et aux engagements collectifs. Les nombreux dirigeants, civilisations et extensions additionnelles peuvent occasionner des dépenses.

L'avis de MedecinGeek



Civilization VII est un jeu de stratégie particulièrement engageant, dont le principal mécanisme repose sur l'enchaînement des décisions, des objectifs et de leurs récompenses différées.

- Le phénomène du « encore un tour » constitue sa caractéristique majeure.
- La multiplication des objectifs peut prolonger les sessions.
- Le système des Triomphes et les différentes stratégies de victoire renforcent la rejouabilité.
- Le mode solo permet de sauvegarder et d'interrompre une partie sans pénaliser de coéquipiers.

La boucle du « encore un tour »

Décision (ex. : lancer une construction) → **Attente** (quelques tours) → **Résultat** (ex. : nouvelle ville, nouvelle technologie) → **Tour suivant** (une nouvelle décision à prendre)

Une partie longue ou un investissement important dans la stratégie ne caractérisent pas nécessairement un trouble du jeu vidéo. L'évaluation doit rechercher une perte de contrôle et des conséquences négatives (sommeil, relations, scolarité, travail, autres activités).

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Respectez le PEGI 12 :** découvrez les mécanismes de stratégie, de diplomatie et de guerre. Rappelez que le jeu représente une interprétation simplifiée de l'histoire.
2. **Anticipez le « encore un tour » :** convenez d'une durée de session ou d'un nombre de tours. Encouragez la sauvegarde et l'arrêt même lorsqu'un objectif n'est pas encore terminé.
3. **Valorisez la stratégie sans rechercher la perfection :** discutez des décisions et de leurs conséquences. Expliquez que perdre une partie ou ne pas accomplir tous les Triomphes fait partie du jeu. Encadrez les sessions multijoueurs et les achats.

À RETENIR

Civilization VII associe stratégie, construction, exploration et gestion à travers les siècles. Son principal point de vigilance est le phénomène du « encore un tour », renforcé par la multiplication des objectifs et la recherche d'optimisation. L'essentiel est de préserver le plaisir de réfléchir et de construire sans perdre la maîtrise du temps consacré au jeu.