

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

ВАЖНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВРЕДЕ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ: ВОЗМОЖНЫ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИЕ ПРИПАДКИ, СВЯЗАННЫЕ С ПОВЫШЕННОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬЮ К СВЕТУ

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету. К симптомам относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание руки или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания, потеря сознания или конвульсии, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск можно снизить, если сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии. Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ

ОС: Windows 7/8.1/10 64-битные

Процессор: Intel Core i3 2,5 ГГц, AMD Phenom II 2,6 ГГц или выше

ОЗУ: 4 ГБ

Место на жестком диске: 12 ГБ или больше

Видеокарта: видеокарта с 1 ГБ памяти, совместимая с DirectX 11 (AMD 5570, NVIDIA 450 или интегрированная Intel HD Graphics 530)

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ

ОС: Windows 7/8.1/10 64-битные

Процессор: четвертое поколение Intel Core i5 2,5 ГГц, AMD FX8350 4,0 ГГц или выше

ОЗУ: 8 ГБ

Место на жестком диске: 16 ГБ или больше

DVD-ROM: требуется при установке с диска

Видеокарта: видеокарта с 2 ГБ памяти, совместимая с DirectX 11 (AMD 7970, NVIDIA 770 или выше)

ДРУГИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для первоначальной установки и авторизации через Steam требуется интернет-соединение;

необходимое программное обеспечение (поставляется вместе с игрой) включает Steam Client, Microsoft Visual C++ 2012 и 2015 Runtime Libraries, а также Microsoft DirectX. Для активации необходимо согласие с условиями пользовательского соглашения Steam™.

Подробности на сайте www.steampowered.com/agreement.

Для игры требуется Sid Meier's Civilization VI.

ОБЗОР

Во втором дополнении к *Sid Meier's Civilization VI* появляются геология и климат: в противостояние с игроком вступает сама планета. Вам придется не только вести дипломатическую борьбу с соперниками, но и столкнуться с опасностями изменяющейся природы. В данном дополнении появляются дипломатическая победа и Всемирный конгресс, которые добавляют в игру еще один путь к победе и новую систему, в которой вам предстоит бороться с другими цивилизациями за славу и престиж. Кроме того, дополнение вносит в игру природные явления: паводки, бури, засуху, извержения вулканов, повышение уровня моря и др. — все это поставит под угрозу рост ваших городов и расширение вашей территории (впрочем, некоторые катаклизмы могут принести неожиданные блага). Развитие технологий и социальных институтов в ближайшем будущем обещает открытия, о которых человечество пока может лишь мечтать. В игре появились восемь новых цивилизаций, девять лидеров, множество юнитов, зданий, улучшений и чудес. Выдержите ли вы надвигающуюся бурю? Или ветер перемен сметет вас с лица земли?

ВСЕМИРНЫЙ КОНГРЕСС

Всемирный конгресс – это новая система дипломатических отношений между державами. Конгресс впервые созывается после перехода в эпоху Средневековья. Всемирный конгресс периодически собирается для голосования по резолюциям, которые могут изменить правила игры. Кроме того, можно устраивать соревнования между державами, а еще Всемирный конгресс может собираться в связи с критическими ситуациями. Ваши действия на Всемирном конгрессе повлияют на отношение других цивилизаций к вам и могут привести вас к победе.

МИРОВОЕ ВЛИЯНИЕ

Мировое влияние — своего рода валюта, которую можно зарабатывать и тратить на сделки с другими цивилизациями. Дружественные действия в отношении других цивилизаций, союзы, статус сюзерена города-государства дают мировое влияние. Сразу много очков мирового влияния принесет освобождение города-государства или цивилизации. Мировое влияние можно использовать для достижения своих целей на Всемирном конгрессе.

РЕЗОЛЮЦИИ

Резолюциями называются пункты повестки дня, обсуждаемые на Всемирном конгрессе и влияющие на правила игры. У каждой резолюции есть цель и два варианта решения. Возьмем для примера «Сохранение культурного наследия». При принятии этой резолюции игроки выбирают тип шедевров (например, живопись или музыку) и голосованием решают, удвоятся или обнулятся очки туризма от таких шедевров. Резолюции могут касаться определенных редких ресурсов или влиять на стоимость покупки юнитов. Изменения в правилах игры обязательны для всех игроков до следующего созыва Всемирного конгресса. Выбор резолюций для обсуждения производится из определенного набора доступных резолюций, который зависит от текущего исторического периода.

КОНКУРСНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Конкурсные соревнования — это способ доказать всему миру свое превосходство в определенной области, например, на Всемирных играх или в климатических соглашениях. Победителей конкурсных соревнований ждут щедрое награды, в том числе мировое влияние, которое пригодится на Всемирном конгрессе. Вид и размер награды зависит от места в итоговой таблице: на награду могут рассчитывать не только победитель, но и другие участники. Соревнования — это проект, и чтобы заработать больше очков, можно использовать очки производства одного из городов.

КРИТИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ

Критической ситуацией может быть, например, разрушительный паводок или обращение священного города в чужую веру. Пострадавший от такой ситуации игрок может созвать внеочередную сессию Всемирного конгресса и обратиться за помощью. На внеочередной сессии участники голосуют за или против объявления критической ситуации. В случае положительного решения державы вступают в конкурсное соревнование по оказанию помощи пострадавшей стороне (и поддерживают ее, например, золотом) или становятся участниками критической ситуации. В случае военного конфликта весь мир объединяется против общего врага.

ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

В *Civilization VI* появился новый тип победы! Дипломатическая победа — признак настоящего знатока политических хитросплетений Всемирного конгресса. Участие в принятии резолюций, победы в определенных конкурсных соревнованиях приносят вам очки дипломатической победы. В итоге Всемирному конгрессу придется приступить к рассмотрению резолюции о дипломатической победе и присудить определенной цивилизации очки дипломатической победы (или отнять их). Вы, разумеется, будете

голосовать за себя. Если резолюция будет принята, обсуждаемая держава получает эти очки, в противном случае — теряет одно очко дипломатической победы. Цивилизация, набравшая необходимое количество очков, объявляется победителем. Чтобы проверить, насколько близки к дипломатической победе ваши противники, откройте панель «Всемирный рейтинг» в правом верхнем углу и выберите раздел «Дипломатическая победа».

ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ

Источником угрозы являются не только ваши соперники. Природные явления также могут радикально изменить ваши планы. Выбросы CO₂ в атмосферу с течением времени приводят к повышению температуры на планете, таянию полярных льдов и повышению уровня моря. Извержения вулканов и разливы рек могут повредить и разрушить ваши города. Некоторые природные явления имеют и благоприятные последствия, но все они служат проверкой вашей готовности к переменам.

ТЕМПЕРАТУРА НА ПЛАНЕТЕ

Использование угля и нефти для производства энергии может привести к повышению средней температуры на планете, что, в свою очередь, вызовет повышение уровня моря и более разрушительные бури. В левой верхней части интерфейса добавился значок климата. Щелкните по нему, чтобы ознакомиться с текущей климатической ситуацией на планете. Каждый этап потепления ведет к определенным глобальным изменениям.

ПАВОДОК

Река с определенной вероятностью может разлиться и затопить окружающие пойменные земли. Паводки бывают разной силы. Самые мощные могут затронуть огромные территории. Паводок может разорить (или даже разрушить) улучшения и районы, сократить население города. Для защиты городов на реке от паводков можно построить дамбу или чудо света — Большой бассейн. По окончании паводка есть вероятность, что продуктивность пострадавших клеток повысится до конца игры.

ВУЛКАНЫ

Вулканы, как правило, расположены на границе континентов. Вулканы бывают спящими, активными и извергающимися. Спящие вулканы не отличаются от обычных гор, но перейдя в активное состояние, начинают испускать дым и зловещее сияние. Активный вулкан в конце концов извергается. Наносимый им урон зависит от силы извержения: он может разорить или разрушить улучшения, а если затронут центр города, то уменьшится число жителей. По окончании извержения есть вероятность, что пострадавшие клетки будут до конца игры приносить больше пищи.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ МОРЯ

Чем больше CO₂ выбрасывается в атмосферу, тем жарче становится климат. Полярные льды тают, уровень моря повышается. При этом клетки побережья могут оказаться под водой. Побережье делится на четыре уровня по высоте: 1 метр, 2 метра, 3 метра и незатопляемые клетки. С каждым этапом глобального потепления уровень моря повышается на полметра. При повышении уровня моря затопленные районы и улучшения будут разрушены навсегда (игра будет рассматривать их как разоренные). Затопленную клетку нельзя восстановить, пока в городе не будет построена морская плотина. Не медлите с постройкой! В случае дальнейшего повышения уровня моря клетка может окончательно уйти под воду и будет потеряна безвозвратно!

БУРИ

Бури могут начаться на карте в любой точке, их продолжительность составляет три хода. Буря перемещается по карте, разоряя и разрушая на своем пути улучшения и районы, сокращая население городов и повреждая юниты. Бури бывают четырех видов и различной силы. Снежные бури зарождаются на клетках со снегом и в тундре. Торнадо — небольшие бури, зарождающиеся на клетках лугов и равнин. Песчаные бури появляются в пустыне, это явления среднего размера. Самые большие по площади бури — это ураганы, они появляются на клетках океана. И песчаные бури, и ураганы могут повысить производительность пострадавших клеток.

ЭНЕРГИЯ

Энергия — новый вид ресурсов, необходимый городам для достижения максимальной эффективности производства. Начиная с Промышленной эры, городам требуется энергия, особенно для зданий в районах — таких, как лаборатория, центр вещания, фабрика. Вам придется эффективно распоряжаться расходными и возобновляемыми ресурсами. Города с недостаточным энергоснабжением не будут получать бонусы от зданий в полном размере.

ТОПЛИВО ДЛЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЙ

Электростанции превращают уголь, нефть и уран в энергию. Накопленные топливные ресурсы расходуются автоматически. Не забывайте, что для содержания некоторых военных юнитов тоже требуется уголь, нефть и уран. Сжигание угля и нефти для производства энергии приводит к выбросам больших объемов CO₂ в атмосферу и быстрому повышению температуры на планете.

АТОМНЫЕ ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ

АЭС выбрасывает в атмосферу меньше CO₂, чем электростанции на угольном топливе или мазуте, но во избежание аварий нуждается в периодическом ремонте. Любой АЭС после определенного срока службы требуется капитальный ремонт. В противном случае по мере старения реактора повышается опасность радиационной аварии. Радиационные аварии бывают разной силы, но все они приводят к радиоактивному заражению местности, как взрыв ядерной бомбы. Авария может привести к разрушению улучшений и зданий, а также к потере населения.

ВОЗОБНОВЛЯЕМЫЕ РЕСУРСЫ

Технологический прогресс позволяет открывать новые улучшения, такие как ветро- и солнечная электростанция. Они производят энергию, не оказывая влияния на климат. На геотермальных полях можно строить геотермальные электростанции. В районе «Дамба» можно построить ГЭС.

НОВОЕ В ДИПЛОМАТИИ

Процесс взаимодействия с другими цивилизациями и лидерами претерпел изменения. Вместо штрафа за милитаризм используются претензии, союзы приносят мировое влияние, у лидеров появились новые цели, а от комментариев по поводу изменений в системе шпионажа мы воздержимся.

ПРЕТЕНЗИИ

Претензии — это дипломатические штрафы, которые получает держава, совершающая действия против воли других стран. В мирное время накопившиеся претензии постепенно исчезают: быстрее в более ранние эпохи, а в более поздние периоды этот процесс замедляется.

Претензии появляются в результате таких действий, как объявление войны, захват или уничтожение города. Если вы заняли вражеский город, то с каждым ходом претензий к вам становится все больше. Игнорируя запросы других цивилизаций, вы также получите претензии, как и захватывая города-государства (со стороны держав, установивших отношения с этим городом-государством). Повод для войны уменьшит число претензий, которые вы получите при объявлении войны, а неожиданное нападение, наоборот, увеличит их. Претензии могут появиться и у друзей державы, на которую вы напали. Например, если Америка объявила войну Англии, а Англия состоит в союзе с Францией, то у Франции тоже появятся претензии к Америке (но меньше, чем у Англии).

ПРЕИМУЩЕСТВА СОЮЗОВ

Союзы стали еще выгоднее! Каждый действующий союз с каждым ходом приносит определенное количество мировое влияние: дипломатически активные державы могут быстрее достигать целей на Всемирном конгрессе, чем те несчастные, с которыми никто не хочет дружить. Кроме того, накопленные претензии помогут принудить к различным уступкам врагов ваших союзников.

БОЛЕЕ УМЕЛЫЕ ШПИОНЫ

Теперь шпионы могут выполнять задание «Повредить дамбу». В случае успеха дамба считается разоренной, а на реке происходит паводок. Повышение «Ранцевый заряд» увеличивает вероятность успеха этого задания. Повышение «Слежка» позволяет шпиону-контрразведчику защищать все районы города и дает бонусы районам, расположенным рядом со шпионом. Оборонительное повышение «Полиграф» снижает эффективность действий вражеских шпионов, когда наш шпион находится в состоянии обороны.

НОВЫЕ ЦЕЛИ

У правителей есть цели, которых они стремятся достичь на протяжении всей игры. У каждого лидера есть своя историческая цель, случайная цель и некая третья цель, которая появляется после открытия социального института «Национализм». В дополнении *Gathering Storm* появились новые цели.

- **Демагог:** этот правитель стремится накопить как можно больше мирового влияния. Он плохо относится к тем, у кого тоже накоплено много мирового влияния.
- **Страна назначения:** этот правитель стремится повысить туристическую привлекательность своей цивилизации. Благоклонно относится к цивилизациям, производящим мало туризма, и враждебно к тем, кто производит много.
- **Политика экспансионизма:** этот правитель старается занять как можно большую территорию. Он хорошо относится к тем, кто поступает так же. Не уважает цивилизации с маленькой территорией.
- **Плоская Земля:** этот правитель не любит технический прогресс. Неодобрительно относится к цивилизациям, совершившим кругосветное путешествие или занимающимся освоением космоса.
- **Великий белый флот:** такая цивилизация стремится построить мощный флот. Одобрительно относится к державам, поступающим так же. Не уважает тех, кто не развивает свой флот.

- **Нетерпимость:** этот правитель желает, чтобы все подданные исповедовали одну и ту же религию. Благожелательно относится к цивилизациям, принадлежащим к той же религии. Не любит тех, кто распространяет чужую религию в его городах.
- **Либертарианство:** этот правитель стремится накопить как можно больше очков дипломатической победы. Не любит тех, кто тоже собирает очки дипломатической победы.
- **Грабитель:** некоторые правители просто хотят все сжечь дотла. Такие лидеры одобрительно относятся к тем, кто тоже занимается мародерством на войне.
- **Доктрина черепахи:** этот лидер предпочитает обезопасить себя от внешних угроз. Он плохо относится к тем, кто завоевывает чужие столицы.
- **Религиозный фанатизм:** такой правитель стремится распространить свою религию как можно шире и одержать религиозную победу. Он доброжелателен с теми, кто исповедует ту же религию, но враждебен к еретикам (то есть ко всем, кто не разделяет его веру).

ОБЕЩАНИЯ И НАРУШЕНИЕ ДАННЫХ ОБЕЩАНИЙ

Если к вам обратился с просьбой другой правитель, то выполнив его просьбу, вы получите мировое влияние (например, можно пообещать больше не основывать города рядом с его территорией или не шпионить). Если же вы откажетесь (и, например, сообщите, что будете основывать города где пожелаете) у этого игрока появятся претензии к вам.

ТЕХНОЛОГИИ И СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ БУДУЩЕГО

Технологии и социальные институты больше не ограничены сегодняшним днем! Мы можем предполагать дальнейший ход развития человечества, но создать список будущих технологических и культурных открытий — более трудная задача. Поэтому направления развития дерева технологий и социальных институтов будущего определяются в начале каждой игры случайным образом. В каждой новой игре дополнения *Gathering Storm* нас ждет иное будущее.

ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО

Технологии будущего открывают элементы, необходимые для научной победы, но многие из этих технологий будут интересны и игрокам, стремящимся к военной победе, поскольку дают доступ к самым мощным юнитам и их повышениям. Роботехника (технология Информационной эры) теперь позволяет строить ОБР (огромных боевых роботов)!

- **Морские поселения:** позволяет строителям создавать морские поселения и дает одно очко дипломатической победы.
- **Улучшенный ИИ:** открывает повышение ОБР «Дроны ПВО», дающее бонус к боевой мощи против воздушных юнитов.
- **Силовые ячейки:** открывает повышение ОБР «Лучевая осадная пушка», дающее бонус к атаке против городов.
- **Кибернетика:** открывает повышение ОБР «Повышенная мобильность», увеличивающее запас ОП.
- **«Умные» материалы:** открывает повышение ОБР «Укрепленная броня», дающее бонус к боевой мощи против наземных и морских юнитов; позволяет начать проект «Экспедиция к экзопланете» необходимый для научной победы.
- **Прогнозирующие системы:** дает доступ к береговой ветроэлектростанции.
- **Межпланетная экспедиция:** дает доступ к проектам «Наземная лазерная станция» и «Орбитальный лазер в точке Лагранжа», которые ускоряют продвижение к научной победе.

Технология будущего — это повторяемое открытие на вершине дерева технологий: после каждого завершения исследований игрок получает очки и бонус к производству при строительстве городских проектов.

СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ БУДУЩЕГО

Социальные институты будущего открывают дополнительные возможности для Всемирного конгресса и универсальные политические курсы, которые пригодятся игрокам, стремящимся к дипломатической победе или желающим с помощью Всемирного конгресса повысить свои шансы на культурную победу.

ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ БЛИЖАЙШЕГО БУДУЩЕГО

Начиная с Информационной эры становятся доступны формы правления 4 уровня, которые ускорят ваше приближение к победе выбранного типа. Каждая форма правления имеет 5 универсальных ячеек политического курса и 4 ячейки других политических курсов, что дает игроку большую свободу в организации правительства.

- **Управление рисками:** открывает доступ к корпоративному либертарианству (2 военных, 1 экономический, 1 дипломатический, 5 универсальных политических курсов). Центры коммерции и военные лагеря дают бонус к производству в городе и бонус к ресурсам с улучшениями, но город генерирует меньше науки.
- **Распределенный суверенитет:** открывает доступ к цифровой демократии (1 военный, 1 экономический, 2 дипломатических, 5 универсальных политических курсов). Города получают дополнительное довольство и бонус к культуре за каждый специализированный район, но боевая мощь юнитов снижается.
- **Обязательная оптимизация:** открывает доступ к синтетической технократии (1 военный, 2 экономических, 1 дипломатический, 5 универсальных политических курсов). Города получают бонус к энергии, городские проекты получают бонус к производству, но снижается туризм.

СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ БЛИЖАЙШЕГО БУДУЩЕГО

- **Управление будущего:** открывает доступ к новым формам правления 4 уровня, дает один губернаторский титул и послов в города-государства.
- **Информационная война:** открывает доступ к политическим курсам «Интегрированная военная логистика» (увеличение скорости, если движение начато на своей территории, бонус к производству ОБР) и «Популизм» (бонус к мировому влиянию за ход, кроме того, возмещается часть потраченного мирового влияния при голосовании ПРОТИВ присуждения очков дипломатической победы на Всемирном конгрессе).
- **Императив исхода:** открывает доступ к политическим курсам «Авиакосмические подрядчики» (бонус к алюминию и энергии в городах с космопортом) и «Космический туризм» (уменьшает поток туризма от вас к другим цивилизациям).
- **Борьба с глобальным потеплением:** дает 3 послов, 1 очко дипломатической победы и открывает доступ к проекту «Улавливание атмосферного углерода», который снижает в вашей цивилизации объем выбросов CO₂ и после завершения дает мировое влияние.

- **Доктрина «умной силы»:** открывает доступ к политическим курсам «Дипломатическая столица» (дополнительное мировое влияние за ход) и «Всемирная коалиция» (бонус к боевой мощи юнитов на дружественной территории).
- **Культурная гегемония:** открывает доступ к политическим курсам «Халлю» (рок-группы могут выбирать любые из доступных повышений) и «Неофициальные лица» (шпионы могут выбирать любые из доступных повышений).
- **Общество будущего:** дает 1 губернаторский титул и бонус к мировому влиянию. Можно выполнять несколько раз, увеличивая счет.

НОВОЕ В НАУЧНОЙ ПОБЕДЕ

Что может быть лучше постоянного поселения на Марсе? Постоянное поселение на планете у далекой звезды! Условия научной победы в *Gathering Storm* изменились.

Теперь для научной победы нужно выполнить ряд постоянно усложняющихся проектов, последний из которых — экспедиция к экзопланете.

Сначала игрокам предстоит выполнить проект «Искусственный спутник Земли». Для этого нужен город с космопортом. Затем — проект «Лунная экспедиция», затем — «Марсианская колония».

Заключительный этап научной победы — экспедиция к экзопланете. По завершении этого проекта игрок начинает получать очки научной победы на каждом ходу. Начисление очков можно ускорить с помощью дополнительных проектов: орбитального лазера в точке Лагранжа и наземной лазерной станции. Если игрок победил в конкурсном соревновании Всемирного конгресса «Международная космическая станция», ему также с каждым ходом начисляются очки научной победы.

После завершения экспедиции к экзопланете включается обратный отсчет! Есть только два способа помешать победе игрока: победить его в войне или успеть одержать победу другого типа.

НОВОЕ В КУЛЬТУРНОЙ ПОБЕДЕ

Ранее для культурной победы были необходимы определенные социальные институты и политические курсы позднего этапа игры. Теперь баланс скорректирован, и потребуются активно заниматься развитием культуры и туризма. Новый юнит — рок-группа — в некоторых цивилизациях играет решающую роль в привлечении туристов. Более подробную информацию можно найти в статье «Рок-группа» раздела «Юниты».

НОВОЕ В СТРАТЕГИЧЕСКИХ РЕСУРСАХ

Ранее разработка стратегического ресурса увеличивала запасы этого ресурса на 1 единицу. Теперь же добыча стратегического ресурса приносит определенное его количество за ход. Создание некоторых юнитов, зданий, улучшений и проектов расходует запасы ресурсов. Электростанции превращают стратегические ресурсы в энергию. При исчерпании запасов ресурса, необходимого для определенного юнита, эффективность такого юнита снижается. Например, на создание и содержание танка расходуется нефть. Если ваши запасы нефти иссякнут, эффективность всех ваших танков существенно снизится. Поэтому необходимо накапливать ресурсы, которые пригодятся на более поздних этапах игры. По-прежнему можно торговать стратегическими ресурсами с другими державами.

НОВЫЕ ЗДАНИЯ И УЛУЧШЕНИЯ

В каждом дополнении к Civilization появляются новые чудеса света. Чудеса дополнения *Gathering Storm* дадут дополнительные способы защиты от ярости природы и принесут славу вашему народу.

Новый район — **дамба**. Ее можно построить на пойменных землях рядом с рекой на клетке, окруженной рекой хотя бы с 2 сторон. Построенная дамба защищает города на этой реке от затопления при паводках. На каждой реке можно построить только одну дамбу. Кроме того, город с дамбой не теряет пищу во время засухи. Дамба дает жилье и довольство. Впоследствии в этом районе можно будет построить гидроэлектростанцию для производства энергии.

Еще один новый район — **канал**. Он строится на равнине и соединяет два водоема или водоем с центром города. Канал может пересекать клетку по прямой или изгибаться под углом 60 градусов. Т-образные соединения каналов не допускаются. Морские юниты могут проходить по клеткам с каналом. Торговые пути, проходящие по каналу, приносят больше золота.

Электростанции используют уголь, нефть или уран. В промышленной зоне можно построить электростанцию только одного типа. После исследования соответствующих технологий можно выполнить проект по переводу электростанции с одного вида топлива на другой.

Морская плотина — здание в центре города, защищающее прибрежные долины от затопления при повышении уровня моря. Стоимость строительства и содержания морская плотина зависит от высоты уровня моря и количества клеток прибрежных долин в городе. Чем выше эти показатели, тем дороже обходится строительство и содержание морской плотины.

Геотермальные электростанции не только производят энергию, но и приносят дополнительные очки науки и производства за ход. Это улучшение будет доступно на поздних этапах игры. Его можно построить только на геотермальных полях.

Горные тоннели позволяют проходить сквозь горы. Разместите военного инженера рядом с клеткой гор с одной стороны, чтобы построить вход, и с другой — чтобы построить выход. Так горы перестанут быть преградой!

Железные дороги — их тоже строят военные инженеры. Для постройки нужны уголь и железо. Железная дорога значительно увеличивает скорость юнитов. Торговые пути, проходящие по железной дороге, приносят больше золота.

Ветроэлектростанции дают золото, производство и энергию (и при этом не повышают температуру на планете). В будущем их можно будет строить в море.

Солнечная электростанция дает золото, производство и энергию (и тоже не повышает температуру на планете). Ее можно построить только на равнине без снега.

Лыжные курорты можно строить на клетках гор. Они генерируют туризм пропорционально престижу клетки и производят довольство. Нельзя построить два лыжных курорта рядом.

Морское поселение — улучшение, которое можно построить на клетках побережья, озера или океана. Морское поселение дает пищу, жилье и туризм пропорционально культуре клетки. Рядом с рыбацким судном дает производство. Рядом с рифом генерирует культуру и туризм.

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Помимо уникальных юнитов новых цивилизаций, в *Gathering Storm* появилось несколько совершенно новых юнитов. Они заполняют пробелы в дереве технологий и отражают историческую преемственность между юнитами разных эпох. Так вы получите еще больше возможностей при создании и улучшении юнитов на среднем и позднем этапах игры.

Стрелки-разведчики — улучшение разведчиков. Открывается в Средние века после исследования машиностроения. Дальнбойный юнит, позднее можно улучшить до рейнджера.

Летучие отряды доступны после исследования военной науки. Этот легкий кавалерийский юнит появляется в позднем Средневековье и является улучшением обычных всадников. Позднее превращается в кавалеристов.

Кирасиры доступны после исследования баллистики. Этот тяжелый кавалерийский юнит является улучшением рыцарей, а позднее может быть улучшен до танков. Теперь благородные рыцари ушедших эпох могут неплохо показать себя на полях сражений Промышленной эры, если, конечно, вы не забудете их улучшить.

В Civilization возвращаются **огромные боевые роботы**. Этот юнит будущего требует огромного количества производства и урана, зато после улучшений он становится практически непобедимым. Стремитесь к военной победе? ОБР сделают за вас всю работу!

Рок-группа — особый юнит Эпохи атома. Генерирует огромное количество туризма. Рок-группу можно купить только за веру, у нее свое особое древо улучшений. Отправляйте свои рок-группы с концертами в другие державы. Количество полученного вами туризма будет зависеть от места проведения концерта — чудеса света увеличивают приток туристов. Рок-группа не может выступать дважды на одной и той же площадке. После каждого выступления группа может повысить уровень или распасться на сольные проекты.

НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ И ЛИДЕРЫ

В дополнении *Gathering Storm* появилось девять новых лидеров и восемь цивилизаций. Некоторые из них смогут особенно эффективно использовать новые игровые механики вроде Всемирного конгресса, в то время как другие сильны сбалансированностью и универсальностью. В этом разделе мы собрали информацию о том, как за них играть и чего ожидать, если они окажутся вашими соседями по глобусу.

ИМПЕРИЯ ИНКОВ

Империя инков — одна из величайших коренных цивилизаций Южной Америки. Инки известны своей сложной сетью дорог, горными фермами-террасами, а также золотом, серебром и картофелем, в которых они никогда не испытывали недостатка. Их империя просуществовала несколько веков, пока не столкнулась с европейцами и не погрязла в бесконечных гражданских войнах. Уникальность инков состоит в том, что они могут обрабатывать горные клетки.

ЛИДЕР

Инками правит **Пачакутек**. Благодаря его уникальной способности внутренние торговые пути дают империи дополнительную пищу, если в городе отправления есть горы. Благодаря Пачакутеку инки могут строить капах-ньян — горный тоннель, который становится доступен им за несколько столетий до других цивилизаций.

УНИКАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

Пращники вараках: этот юнит замещает стрелков и имеет более мощную дальнюю атаку, а также может атаковать второй раз за ход, если у него остались неиспользованные ОП.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Ферма-терраса: особая ферма, которая строится на холмах и получает дополнительную пищу за соседние горные клетки и фермы-террасы. Ваш город получает дополнительные очки жилья за несколько ферм-террас, упрощая заселение районов со сложным рельефом.

ИГРА ЗА ИМПЕРИЮ ИНКОВ

Фермы-террасы и тоннели капах-ньян дают инкам возможность использовать горные клетки, расширяя свою империю так, как этого не могут делать другие народы. Располагайте фермы-террасы рядом друг с другом в горах, чтобы получать бонусы. Внутренние торговые маршруты существенно ускоряют рост городов. Пращники вараках — это крайне эффективная замена для стрелков-разведчиков, но для ведения войн ближе к середине или на поздних этапах игры следует обратить внимание на то, чтобы армия была сбалансированной и состояла как из боевых юнитов, так и из отрядов поддержки.

ИГРА ПРОТИВ ИМПЕРИИ ИНКОВ

Историческая цель Пачакутека — «Сапа Инка»: он мечтает стать лидером единственной горной империи. Многие способности инков раскрываются при взаимодействии с горными клетками, и потому этот народ обычно располагается в горных регионах или в предгорьях. Фермы-террасы дают инкам пищу и позволяют городам расти особенно быстро. Кроме того, для инкских юнитов горы являются не таким серьезным препятствием, как для юнитов остальных народов: опасайтесь неожиданных нападений.

ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Эта великая империя сформировалась между Востоком и Западом на развалинах Восточной Римской империи, и в течение нескольких веков оставалась могущественнейшей державой исламского мира. Мощь армии и сила веры помогали ей удерживать позиции в течение почти шести веков. Турки-османы получают бонусы к производству осадных юнитов, а их осадные орудия особенно эффективны против укреплений районов. Захваченный турками-османами город не теряет население, но, напротив, получает по дополнительному очку довольства и лояльности за ход.

ЛИДЕР

Турками-османами правит **Сулейман** Великолепный. Его уникальная способность — дать державе «великого визиря», своего верного союзника Ибрагима-пашу. Визирь Сулеймана — губернатор с военной и дипломатической специализацией. Также Сулейман дает туркам-османам уникальный отряд — янычар. Этот юнит сильнее и дешевле мушкетеров, которых он замещает, однако город, где создаются янычары, теряет население, если только это не завоеванный город. Новые янычары сразу получают бесплатное повышение.

УНИКАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

Берберские пираты: этот уникальный турецкий морской юнит Средневековья замещает каперы. На береговой рейд не расходуется ОП, виден только с соседних клеток.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Большой базар: эта уникальная турецкая постройка замещает банк в центре коммерции. Турки-османы получают 1 дополнительную единицу стратегического ресурса за каждый другой тип стратегических ресурсов, разработанных в этом городе, а также 1 ед. довольства за каждый редкий ресурс, разработанный в этом городе.

ИГРА ЗА ОСМАНСКУЮ ИМПЕРИЮ

У вас есть все возможности для захвата чужих городов, пользуйтесь этим! В Средневековье и раннее Возрождение вам одновременно станут доступны все уникальные юниты и большой базар. Начав стремительную экспансию в этот период, вы быстро расширите границы вашей державы, чтобы заниматься ее развитием оставшуюся часть игры, добиваясь той победы, которая вам больше нравится. Как можно раньше начинайте использовать своего особого губернатора и почаще перемещайте его в разные города. Среди прочего, это позволит снизить уровень претензий при захвате вражеской столицы. Избегайте затяжных истощающих войн; не оставляйте другим державам шанса вас нагнать.

ИГРА ПРОТИВ ОСМАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Цель Сулеймана Великолепного — «Законодатель». Он стремится к тому, чтобы его народ был счастлив и верен ему. Особенно благосклонно он относится к правителям, которые придерживаются той же стратегии. Если население ваших городов несчастно и не демонстрирует особенной преданности, Сулейман с легкостью заберет этот город себе. Если вы граничите с Османской империей, опасайтесь их военной мощи в середине игры: заблаговременно позаботьтесь о том, чтобы не допустить войны, а в случае необходимости — дать захватчикам отпор.

МАЛИ

Империя Мали возвысилась за счет торговли золотом и солью, а самый прославленный монарх этого государства приглашал в столицу одаренных людей со всего мира, приведя Мали к небывалому взлету. Уникальная культура Мали сохраняется и по сей день. Особая способность империи Мали — «Песни гриотов»: благодаря ей центры городов получают бонус к вере и пище от соседних клеток пустыни и пустынных холмов. Рудники дают меньше производства, зато намного больше золота, а здания центра коммерции можно покупать за веру. Все эти преимущества компенсируются штрафами к производству при возведении сооружений и создании юнитов.

ЛИДЕР

Империей Мали правит **Манса Муса**, прославленный властитель, чьи баснословные богатства, которые он сполна продемонстрировал во время своего паломничества в Мекку, упрочили славу Мали как богатейшей державы региона. Его уникальная способность заключается в том, что международные торговые пути приносят золото за каждую равнинную клетку пустыни в городе, где путь начинается. При вступлении в золотой век эта способность дает дополнительную ячейку торговца.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Всадники мандекалу: эти юниты Средневековья, заменяющие рыцарей, защищают малийские торговые юниты от разграбления на суше в радиусе четырех клеток. При победе в бою дают количество золота, равное базовой боевой мощи юнита.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Рынок «сугуба»: замещает обычный центр коммерции. Благодаря ему покупка юнитов, строений и районов за золото или веру стоит дешевле. Этот район получает дополнительное золото за соседство со священными местами и реками. За каждые две соседние клетки специализированных районов также дается немного золота.

ИГРА ЗА МАЛИ

Мали — экономический гигант, процветающий посреди пустыни. Почти ничто не сдерживает его территориальный рост, однако при расширении империи не забывайте о создании торговых маршрутов. Золота у вас достаточно, зато производство идет значительно медленней, чем у соседей, так что будьте готовы к тому, что военная мощь и расширение державы обойдутся вам крайне дорого. Благополучие империи Мали зависит от торговли, веры и золота: если у вас проблемы с чем-то из этого списка, то быть беде. Не допускайте того, чтобы торговые пути простаивали, а для повышения покупательной способности используйте губернаторов и политические курсы.

ИГРА ПРОТИВ МАЛИ

Манса Муса — повелитель рудников, поэтому он испытывает особую симпатию к государствам, нацеленным на максимальную добычу золота и использование торговых путей, и не любит правителей, не расширяющих торговлю. Мали — очень ценный партнер для международной торговли, так что торгуйте активнее, чтобы доказать Мансе Мусе, что отношения с вами ему выгодны.

ВЕНГРИЯ

В течение долгого времени Венгрия оставалась важнейшей державой Центральной Европы и одним из основных игроков во всех европейских событиях, начиная от упадка Западной Римской империи и османского завоевания до эпохи изящной дипломатии Промышленной эры. Особая способность Венгрии — «Жемчужина Дуная», которая ускоряет строительство районов и зданий на противоположном от центра города берегу реки.

ЛИДЕР

Венгрией правит Матьяш I — король-ворон, всегда готовый к войне. Когда Матьяш мобилизует военные юниты в городах-государствах, они получают дополнительную боевую мощь и ОП, а на их улучшение не расходуются ни золото, ни ресурсы. Кроме того, при подобной мобилизации Венгрия получает дополнительных послов в эти города-государства. Также после исследования технологии «Замки» Матьяш может создавать новых юнитов, заменяющих летучие отряды — «Черную армию». Мощь «Черной армии» повышается при нахождении рядом с мобилизованными юнитами.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Гусары: легкий кавалерийский юнит Промышленной эры, заменяющий кавалеристов, получает боевой бонус за каждый действующий союз.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Венгерская купальня: в развлекательном комплексе замещает зоопарк, повышает довольство и производство во всех городских центрах в радиусе 6 клеток. Если на территории города есть геотермальное поле, венгерская купальня так же увеличивает туризм и еще больше повышает довольство.

ИГРА ЗА ВЕНГРИЮ

При игре за Венгрию важно помнить, что вы всегда можете поставить под свои знамена огромные армии — для этого нужно иметь золото и поддерживать хорошие отношения с городами-государствами. Первое, что следует сделать во время войны, — мобилизовать отряды из городов-государств. В мирное время поддерживайте статус сюзерена этих

городов, готовясь к следующим войнам. А значит, вы должны всегда предугадывать намерения своих соперников и использовать каждый их просчет. Способность дешево и быстро строить новые районы и здания в городах, расположенных на реках, — повод тщательно продумывать стратегию расширения земель. И кстати: будьте готовы восстанавливать города после паводков.

ИГРА ПРОТИВ ВЕНГРИИ

Матьяш активно мобилизует отряды для своей армии и уважает правителей, которые действуют так же. Благодаря этой опасной способности Венгрия может чрезвычайно быстро добывать огромные полчища. Всегда следите за дипломатическими отношениями соседних городов-государств, особенно если их сюзереном является Матьяш: именно там откроется новый фронт, если Матьяш объявит вам войну.

МАОРИ

Маори — аборигены Страны Длинного Белого Облака, известной нам как Новая Зеландия. Они заняли одну из последних необитаемых территорий, незаслуженно забытую в период более ранних миграций людей. Уникальность маори состоит в том, что они начинают игру в море и с самого начала владеют технологиями «Мореходство» и «Судостроение», а также могут перемещаться по клеткам океана. Юниты на корабле получают дополнительные ОП и боевую мощь. Неулучшенные клетки лесов и тропических лесов дают бонус к производству, который можно увеличить после открытия социального института «Охрана природы». Их рыбацкие суда дают дополнительную пищу и культурный захват, немедленно добавляя к территориям маори соседние клетки. При этом маори не могут добывать ресурсы. Кроме того, у них не может быть Великих писателей.

ЛИДЕР

Легендарный мореплаватель Купе, первооткрыватель Страны Длинного Белого Облака, правит маори. Он дает первому городу маори дополнительное население и одного строителя. Дворец обеспечивает дополнительное жилье и довольство. Маори получают науку и культуру за каждый ход до основания своего первого города. Эти преимущества компенсируют потерю времени на поиск идеального места для новой империи в начале игры.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Тоа: юнит, замещающий мечников времен Античности. Он снижает боевую мощь всех врагов поблизости. Также тоа могут возводить «па» — улучшение, которое увеличивает боевую мощь юнита, находящегося внутри, автоматические бонусы укрепления, а также лечит бойцов маори, зашедших на эту клетку, даже если они только что перемещались или атаковали. Строить «па» можно только на клетках холмов.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Мараэ: замещает амфитеатр. Генерирует культуру и веру на всех клетках города, имеющих особенность, через которую можно пройти (например, речную пойму). Кроме того, после открытия авиации мараэ увеличивает туризм. На обслуживание мараэ не расходуются средства, но в нем нет ячейки для шедевра.

ИГРА ЗА МАОРИ

Мало какие цивилизации обладают таким талантом к исследованию мира. Как правило, слишком долго тянуть с первым поселением — это верный способ привести свою империю к катастрофе. Однако у маори есть способы выиграть время на то, чтобы найти на побережье идеальное место, которое будет давать им преимущества в течение всей игры. Ищите места, дающие большой престиж и имеющие множество разнообразных ресурсов или чудес природы поблизости. Используйте тоа и возводите па для охраны своих границ. На поздних этапах игры, когда победы можно достичь при помощи туризма и охраны природных ресурсов, нетронутый мир маори и высокий престиж территорий станут прекрасным подспорьем для разнообразных парков и иных способов привлечь туристов со всего мира. Когда культурная победа будет близка, вашей империи будут грозить разве что армии туристов.

ИГРА ПРОТИВ МАОРИ

Идея Купе — «Каитиакитанга». Он горой стоит за природные богатства своей империи и уважает правителей, которые столь же трепетно относятся к окружающему миру. Маори — прекрасные союзники и партнеры, способные помочь вам на протяжении всей игры, однако не расслабляйтесь: ближе к концу игры они набирают обороты и стремительно приближаются к культурной победе. Будет трудно сохранить спокойствие, когда вы, потратив долгие годы на запуск космической миссии, вдруг поймете, что весь остальной мир больше интересуется горячим песочком на пляжах маори, чем холодными песками далеких планет.

КАНАДА

Канада, которую часто называют Великим Белым Севером, занимает второе место в мире по площади территорий. Эта страна стала признанным мировым лидером в области дипломатии — в том числе благодаря тому, что часто уравнивает своего более воинственного южного соседа. Канада не может объявлять внезапные войны, а также не может стать целью такой войны. Также Канада не может объявлять войны городам-государствам. Она зарабатывает дополнительные очки мирового влияния благодаря туризму, а также за успешное завершение кризисной ситуации.

ЛИДЕР

Канадой правит **Уилфрид Лорье**. Его уникальная способность — «Такого Запада больше не будет», благодаря которой Канада может строить фермы на клетках тундры, а позже — и на клетках холмистой тундры. Канада платит меньше золота для покупки клеток со снегом и тундрой, а также получает бонусы за добычу ресурсов на этих клетках.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Канадская конная полиция: уникальная легкая кавалерия Нового времени, которая становится доступна после исследования социального института «Охрана природы». Эти юниты крайне сильны и достаточно быстры, а также могут создавать национальные парки. Они получают бонусы к перемещению и боевой мощи, сражаясь рядом с национальным парком, и еще больший бонус, если это канадский национальный парк.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Хоккейный каток генерирует довольство, а также дает бонус к культуре за каждую соседнюю клетку снега и тундры. Он также дает бонус к туризму, производству и пище после открытия ряда социальных институтов, а также бонус к культуре при соседстве со стадионом. В городе можно построить только один хоккейный каток.

ИГРА ЗА КАНАДУ

Поскольку Канада развивается в условиях снега и тундры гораздо успешнее, чем другие цивилизации, вы можете спокойно расширяться на север. Ваше государство дает все возможности для участия во Всемирном конгрессе, а преимущества, связанные с мировым влиянием, позволят вам определять дипломатическую повестку согласно своим интересам. Не пренебрегайте туризмом и культурой, поскольку они еще больше усиливают ваше влияние во Всемирном конгрессе.

Лучше всего Канада показывает себя в качестве лидера сильной и долговременной коалиции. Ваши союзники могут преследовать собственные цели и стремиться к единоличной победе, но это нисколько не умаляет их уважения к вам.

ИГРА ПРОТИВ КАНАДЫ

Историческая цель Уилфрида Лорье называется «Экспедиционный корпус». Преследуя ее, он будет стараться участвовать в как можно большем количестве критических ситуаций. К странам, поступающим так же, он испытывает особое уважение. Играя против Канады, будьте готовы к тому, что эта держава попытается достичь дипломатической победы посредством Всемирного конгресса, в полную силу используя свое дипломатическое влияние. Игнорирование Всемирного конгресса или противостояние ему вполне может стать основанием для конфликта с Канадой, ее союзными городами-государствами, или даже со всем международным сообществом.

Канада стремится осваивать северные земли, но холодок беспокойства при виде мощной северной империи испытаете именно вы.

ФИНИКИЯ

Финикийские города считались одними из самых богатых в Древнем мире и Античности, начиная с конца Бронзового века и вплоть до падения Карфагена. Финикийцы всегда считались непревзойденными торговцами и великими кораблестроителями. Они начинают игру с озарением для технологии «Письменность» (финикийцы действительно изобрели письмо, которое легло в основу всех видов письменности современной Европы и Западной Азии). Прибрежные города, основанные финикийцами и расположенные на их родном континенте, всегда совершенно лояльны империи. Финикийские поселенцы имеют увеличенный радиус обзора и повышенную дальность хода, когда находятся на корабле, а при посадке на корабль и высадке на берег не расходуют очков передвижения.

ЛИДЕР

Финикийцами правит Дидона. Уроженка финикийского города Тира, царица Дидона прославилась, прежде всего, как основательница Карфагена. Дидона обладает уникальной способностью перемещать столицу в любой финикийский город с котонем после завершения уникального проекта в этом городе. Она также дает дополнительные торговые пути при постройке правительственной площади и возведении в нем новых зданий.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Бирема: замещает галеру, имеет большую дальность перемещения и повышенную боевую мощь. Также она защищает от грабежа соседних финикийских торговцев, везущих свои товары по воде.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Котон: заменяет финикийцам гавань. Он дешевле в постройке, дает бонус к производству морских юнитов в городе, а все морские отряды в пределах городских границ за каждый ход восстанавливают больше здоровья.

ИГРА ЗА ФИНИКИЮ

Финикия способна к чрезвычайно быстрому расширению земель на самых первых этапах игры. Ее корабли снуют вдоль берега, забирая самые ценные ресурсы и основывая города в самых выгодных местах. При освоении новых континентов вы можете поддерживать лояльность своего народа, перемещая столицу в новые города. Кроме того, перенос столицы позволит начать новую волну экспансии. Не забывайте налаживать торговлю между своими городами и создавайте мощный флот, чтобы никто больше не мог претендовать на господство на море. Однако помните: когда начнутся климатические изменения, ваши города будут особенно уязвимы для наводнений.

ИГРА ПРОТИВ ФИНИКИИ

Играя против Финикии, всегда помните, что их вотчина — побережья. Там они действуют эффективнее всего, а их способность быстро создавать флот представляет собой серьезную опасность. Цель Дидоны — «Греко-карфагенские войны», а значит, она предпочитает владеть прибрежными городами, оставляя внутренние территории другим. Если вы попытаетесь оспорить господство Финикии на морях, готовьтесь к конфликту.

ШВЕЦИЯ

Это скандинавское королевство — одно из главных защитников современного миропорядка, и в *Gathering Storm* оно обладает обширным арсеналом дипломатических приемов. Швеция получает бонус к мировому влиянию за каждого великого человека а также дополнительные очки великого инженера от фабрик и великого ученого от университетов. Если Швеция присутствует в игре, то начиная с Промышленной эры во Всемирном конгрессе добавляются три уникальных соревнования.

ЛИДЕР

Швецией правит Кристина. Меценатка и покровительница культуры, она дает каждому чуду с двумя или зданию с тремя ячейками для шедевров тематический бонус сразу после того, как эти ячейки будут заполнены. Также она может отдать приказ возвести уникальное здание для правительственной площади — Королевскую библиотеку, в которой есть две ячейки для литературы, музыки или любой живописи, а после завершения строительства дает губернаторский титул.

УНИКАЛЬНЫЙ ЮНИТ

Каролинская пехота: юнит эпохи Возрождения, замещающий стрелков-пикинеров и имеющий повышенную дальность хода. При атаке их боевая мощь увеличивается с каждым неиспользованным очком передвижения.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Музей под открытым небом: в полном соответствии с духом цивилизации, породившей это явление, шведские музеи под открытым небом с каждым ходом добавляют городу лояльности и культуры. Также они дают бонус к туризму, размер которого определяется тем, на сколько типах ландшафта основаны шведские города (например, тундра, пустыня, равнина, луга или снег). В каждом городе можно построить только один музей под открытым небом, и после его возведения клетку, которую этот музей занимает, уже нельзя отдать другому городу.

ИГРА ЗА ШВЕЦИЮ

По умению использовать в своих интересах Всемирный конгресс со Швецией может сравниться только Канада, и Кристина имеет все основания рассчитывать на культурную победу. Используя Всемирный конгресс для проталкивания решений, способствующих дальнейшему развитию культуры и туризма Швеции, вы легко придете к победе.

ИГРА ПРОТИВ ШВЕЦИИ

Цель Кристины называется «Северная Минерва». Она хочет контролировать наибольшее количество шедевров и не любит государства, которые их собирают. Продавая Швеции произведения искусства, вы сможете добиться ее симпатии, однако в долгосрочной перспективе это может оказаться для вас невыгодно: тематические галереи, забытые шедеврами со всего мира, привлекают орды туристов.

НОВЫЙ ЛИДЕР ДЛЯ АНГЛИИ И ФРАНЦИИ

ЛИДЕР

Алиенора Аквитанская может править и Англией, и Францией. В историю Алиенора действительно вошла как королева Франции и Англии. Каждое произведение искусства в городах Алиеноры снижает лояльность в городах других цивилизаций, расположенных поблизости с этим шедевром. Если город другой цивилизации откалывается из-за потери лояльности и при этом за ход набирает больше лояльности к Алиеноре, чем к остальным, то он немедленно переходит под власть Алиеноры, минуя этап вольного города.

ИГРА ЗА АЛИЕНОРУ

Вне зависимости от того, играете ли вы за Англию или Францию, Алиенора всегда поддерживает создание шедевров и постройку мест, где их можно разместить. Именно поэтому она, вероятнее всего, будет соперничать с Кристиной, если та присутствует на карте. У вас есть прекрасная возможность постепенно переманивать соседские города, завоевывая их лояльность. Для этого поощряйте в чужих приграничных городах недовольство властями. Смело перемещайте шедевры и губернаторов в приграничные города — так вы сможете добиваться своего при помощи «мягкой силы».

ИГРА ПРОТИВ АЛИЕНОРЫ

Если ваша империя граничит с государством Алиеноры, вам следует всегда следить за лояльностью своего народа. Ее цель — «Анжуйская держава», она очень любит населенные города и симпатизирует державам с большими городами. Если же на ее границах будут располагаться небольшие малонаселенные городки с невысоким уровнем лояльности, она не только разозлится, но и со временем присоединит их к своей стране.

НОВЫЕ ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

В *Gathering Storm* появилось девять новых городов-государств с новыми бонусами для сюзеренов.

Аккад — это военный город-государство. Юниты ближнего боя и антикавалерийские юниты, сражающиеся во славу сюзерена Аккада, наносят полный урон городским стенам.

Болонья — это город-государство, где превыше всего ценят науку. Районы сюзерена Болоньи со зданиями получает дополнительное очко к появлению великих людей соответствующего типа.

Кахокия — это город-государство, живущее за счет торговли. Строители сюзерена Кахокии могут возводить курганы Кахокии, которые дают золото, довольство и жилье. Курганы Кахокии также дают пищу, если граничат с районами.

Кардифф — это промышленный город-государство. Города сюзерена Кардиффа получают энергию за каждое здание в гавани.

Фес — это научный город-государство. В первый раз обращая любой город в религию, сюзерен Феса получает 20 науки за каждую единицу населения города.

Мехико — это промышленный город-государство. Эффекты от промышленных зон иразвлекательных комплексов сюзерена Мехико действуют на большее количество клеток.

Наска — религиозный город-государство. Строители сюзерена Наски могут строить линии Наски, которые генерируют довольство и веру на соседних клетках, при этом количество веры зависит от наличия ресурсов на этих клетках. Позже это может увеличивать производство пищи на клетках соседних холмов, а также производство на соседних равнинных участках.

Нгазаргаму — это военный город-государство. Цена покупки всех сухопутных боевых юнитов и юнитов поддержки в золоте для сюзерена Нгазаргаму снижается за каждое здание в военном лагере города.

Рапануи — это культурный город-государство. Строители сюзерена Рапануи могут строить улучшение моаи. Моаи генерируют культуру, в том числе дополнительные очки культуры за моаи, расположенные рядом, либо если моаи стоит на вулканической почве или рядом с клетками побережья или озера. В дальнейшем моаи также генерирует туризм.

ЧУДЕСА ПРИРОДЫ

В мире *Gathering Storm* могут появиться семь чудес природы.

Гора Везувий — это всегда активный непроходимый вулкан, который занимает одну клетку. Он повышает производство на соседних клетках. При извержении он дает существенные бонусы соседним клеткам, но всегда уничтожает большое количество населения.

Гобустан — это чудо природы, которое занимает три клетки. Оно генерирует культуру и производство.

Белая пустыня (Сахра Эль-Бейда) — это чудо природы, которое занимает четыре клетки и генерирует науку, культуру и золото.

Мато Типила — это чудо природы, которое занимает одну клетку и генерирует веру и производство на соседних клетках. Является непроходимой клеткой.

Памуккале — это чудо природы, которое занимает две клетки и генерирует довольство, давая при этом дополнительные очки довольства за развлекательный комплекс, расположенный по соседству. При соседстве с театральными площадями, кампусами, и центром коммерции он дает увеличенный бонус, а при соседстве со священными местами — обычный бонус. Термальные источники Памуккале являются источником пресной воды. Через них нельзя пройти.

Шоколадные холмы — это чудо природы, которое занимает четыре клетки и генерирует пищу, производство и науку.

Ик-Киль — это чудо природы, занимающее одну клетку, которое дает бонус к производству при строительстве чудес и районов на соседних клетках, а также является источником пресной воды. Через Ик-Киль нельзя пройти.

ЧУДЕСА СВЕТА

В *Gathering Storm* семь новых чудес света. Как и всегда, построить их можно всего один раз за игру.

Мост Золотые Ворота необходимо строить на клетке побережья с клетками суши на каждом конце. После постройки юниты смогут пересекать клетку моста Золотые Ворота, без погрузки на корабль. Мост Золотые Ворота действует как современная дорога и улучшает дороги по обе стороны до современных дорог. Город, в котором построен этот мост, получает бонус к довольству, повышенный престиж для всех городских клеток, а также увеличенное количество очков туризма для всех национальных парков города. Этот мост можно построить только после изобретения технологии «Двигатель ВС».

Большой бассейн строится на клетке пойменных земель. Клетки пойменных земель на берегах реки с Большим бассейном не получают урона от паводков. При каждом затоплении клетки города получают очки веры. Большой бассейн можно построить только после изобретения технологии «Гончарное дело».

Мачу-Пикчу необходимо строить на горной клетке, на которой нет вулкана. После постройки Мачу-Пикчу центр коммерции, театральная площадь и промышленная зона во всех городах получают стандартный бонус за соседство с клетками гор. Возвести Мачу-Пикчу можно только после изобретения технологии «Строительство».

Храм Минакши можно построить рядом со священным местом; также вы должны основать религию. После постройки этот храм дает 2 гуру. В дальнейшем все гуру стоят дешевле. Все соседние религиозные юниты получают бонусы к религиозной силе в теологической баталии, а также к передвижению. Храм Минакши можно построить только после открытия гослужбы.

Орсагхаз можно построить только на реке. Это здание дает мировое влияние за каждый ход, в начале которого вы являетесь сюзереном города-государства.

Панамский канал — это невероятно длинная версия обычного канала, и для его строительства должны соблюдаться определенные правила. Его можно строить только на равнине. С разных сторон от чуда должно быть две клетки: одна должна соответствовать требованиям для постройки канала, примыкающего к Панамскому каналу, а вторая должна быть городской или водной — или клеткой для еще одного примыкающего канала. По окончании строительства автоматически создается 1 или 2 канала на соседних клетках. Построив канал так, чтобы семь клеток суши стали проходимыми для морских юнитов, вы получите специальное достижение. Для постройки этого чуда нужно изобрести «Паровой двигатель».

Медресе Санкоре можно построить на клетках пустыни или пустынных холмов, по соседству с кампусом, где есть университет. Торговые пути, проложенные к этому городу другими державами, приносят им дополнительную науку и золото, а игрок, построивший

этот университет, получает еще больше очков науки за каждый торговый путь к этому городу. Внутренние торговые пути дают городу дополнительные очки веры. Для постройки медресе Санкоре необходима технология «Образование».

СЦЕНАРИИ

В *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* включено два новых сценария — «Черная смерть» и «Военная машина». В этих сценариях для *Civilization VI* действуют иные правила, присутствуют особые способности и юниты, а действие разворачивается в определенный период истории.

ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ

Этот сценарий для четырех игроков ограничен 85 ходами, а действие его разворачивается в средневековой Европе во время эпидемии чумы. Сможете ли вы выжить, когда по вашим городам прокатываются волны «черной смерти»? Заложите ли вы фундамент для науки и медицины, или будете полагаться на пламя веры? Справиться с эпидемией вам помогут врачеватели чумы и эрудиты. Если же вы предпочитаете другой путь, то монахи из ордена флагеллантов напомнят жителям вашей несчастной державы, что такое благочестие. Огороженные кварталы и особые строения помогут вашим городам пережить самые темные дни эпидемии. Встаньте во главе одного из четырех европейских королевств в один из самых мрачных периодов истории.

ВОЕННАЯ МАШИНА

Это сценарий для сетевой дуэли, продолжительность которого ограничена 40 ходами. Его действие происходит в самом начале Первой мировой войны. Примите на себя роль главнокомандующего войсками Франции или Германии во время самых напряженных первых месяцев войны. Главный приз в этой гонке — столица Франции. Германия побеждает, если захватывает Париж в отведенное время. Франция побеждает, если сдержит захватчиков. В этом сценарии от вас потребуются как тактические, так и стратегические навыки.

ТЕХПОДДЕРЖКА

Посетите сайт техподдержки [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com), чтобы узнать, как исправить распространенные проблемы с *Civilization VI*, получить информацию об учетных записях 2K или изменить свой профиль.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Настоящая ограниченная гарантия на программное обеспечение и лицензионное соглашение (далее - «Соглашение») может периодически обновляться, и действительная в настоящее время версия будет опубликована на сайте <http://www.take2games.com/enu/> (далее - «Сайт»). Продолжая пользоваться Программой после опубликования обновленной версии Соглашения, вы тем самым соглашаетесь с такими изменениями.

В ПОНЯТИЕ «ПРОГРАММА» ВХОДИТ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УПОМЯНУТОЕ В ДАННОМ СОГЛАШЕНИИ (ВКЛЮЧАЯ СВЯЗАННЫЕ СЕРВИСЫ), СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ЕГО РУКОВОДСТВА, УПАКОВКА И ДРУГИЕ ФАЙЛЫ, ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЛИ ОНЛАЙН-МАТЕРИАЛЫ ИЛИ ДОКУМЕНТАЦИЯ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ЕГО МАТЕРИАЛОВ.

ПРОГРАММА ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ, А НЕ ПРОДАЕТСЯ. ЗАПУСКАЯ, УСТАНОВЛИВАЯ, КОПИРУЯ ИЛИ ИНЫМ ОБРАЗОМ ИСПОЛЬЗУЯ НАСТОЯЩУЮ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ВХОДЯЩИЕ В ЭТУ ПРОГРАММУ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ С АМЕРИКАНСКОЙ КОМПАНИЕЙ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. А ТАКЖЕ ЕЕ ФИЛИАЛАМИ И АФФИЛИРОВАННЫМИ ЛИЦАМИ (ДАЛЕЕ - «ЛИЦЕНЗИАР», «МЫ», «НАШ»), А ТАКЖЕ ПОЛИТИКУ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ, ОПУБЛИКОВАННУЮ ПО АДРЕСУ www.take2games.com/privacy И УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ, ОПУБЛИКОВАННЫЕ ПО АДРЕСУ www.take2games.com/legal.

НАСТОЯЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ СОДЕРЖИТ ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИНДИВИДУАЛЬНОМ АРБИТРАЖЕ С РЕШЕНИЕМ О КОНЧАТЕЛЬНОМ ХАРАКТЕРА, И ОТКАЗ ОТ ГРУППОВОГО ИСКА В РАЗДЕЛЕ «ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ О КОНЧАТЕЛЬНОМ ХАРАКТЕРА», ВЛИЯЮЩЕЕ НА ВАШИ ПРАВА ПО НАСТОЯЩЕМУ СОГЛАШЕНИЮ ОТНОСИТЕЛЬНО ЛЮБОГО «СПОРА» (СМ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ НИЖЕ) МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ, СОГЛАСНО КОТОРОМУ ВЫ И КОМПАНИЯ ДОЛЖНЫ РАЗРЕШАТЬ СПОРЫ ВХОДЕ ИНДИВИДУАЛЬНОГО АРБИТРАЖА С РЕШЕНИЕМ О КОНЧАТЕЛЬНОМ ХАРАКТЕРА, А НЕ В СУДЕ. ВЫ ПРАВЕ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ РАЗДЕЛА «ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ О КОНЧАТЕЛЬНОМ ХАРАКТЕРА», КАК ОБЪЯСНЯЕТСЯ НИЖЕ.

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА ЗАПУСКАТЬ, УСТАНОВЛИВАТЬ, КОПИРОВАТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ.

ДЛЯ ЗАКЛЮЧЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ ВЫ ДОЛЖНЫ ДОСТИЧЬ СОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА СОГЛАСНО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ СВОЕЙ СТРАНЫ ПРОНИКАНИЯ. ВЫ НЕ СЕТЕ ЮРИДИЧЕСКУЮ И ФИНАНСОВУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ В СВЯЗИ С ЛЮБЫМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НАШЕГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И В СВЯЗИ С ПОЛУЧЕНИЕМ ДОСТУПА К НЕМУ, ВКЛЮЧАЯ ДЕЙСТВИЯ ЛЮБОГО ЛИЦА, КОТОРОМУ ВЫ ПОЗВОЛЯЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К СВОЕЙ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ. ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ДОСТИГЛИ ВОЗРАСТА СОВЕРШЕННОЛЕТΙΑ, И ЧТО ПОНИМАЕТЕ И ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ (ВКЛЮЧАЯ ЕГО УСЛОВИЯ РАЗРЕШЕНИЯ СПОРОВ). ЕСЛИ ВЫ НЕ ДОСТИГЛИ ВОЗРАСТА СОВЕРШЕННОЛЕТΙΑ, ТО НАСТОЯЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ ДОЛЖЕН ПРИНЯТЬ ВАШ РОДИТЕЛЬ ИЛИ ЗАКОННЫЙ ОПЕКУН.

ЛИЦЕНЗИЯ

В соответствии с условиями настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет вам неисключительные, не подлежащие передаче, ограниченные и отзываемые права и лицензию на использование одной копии Программы для вашего личного некоммерческого пользования с целью игры на одной игровой платформе (например, компьютере, мобильном устройстве или игровой консоли), как это предполагается Лицензиаром, если в документации на Программу, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, собственность, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Предоставленные вам права действительны при условии соблюдения вами настоящего Соглашения. Срок вашей лицензии по настоящему Соглашению начинается с даты установки или иного начала использования вами Программы и заканчивается либо в момент удаления вами Программы, либо в момент прекращения действия настоящего Соглашения (см. ниже).

Программа не продается вам, а предоставляется в пользование по лицензии, и вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеет места передача или переуступка прав собственности или владения на Программу и что настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на Программу. Лицензиар сохраняет за собой все права собственности или выгоды приобретателя относительно настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, собственность, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторском праве и товарных знаках, а также применимыми международными правовыми нормами и договорами. Запрещается копирование, воспроизведение, изменение, модификация и распространение Программы в любой форме и любыми средствами, как в целом, так и по частям, без предварительного письменного согласия Лицензиара. Любые лица, копирующие, воспроизводящие или распространяющие настоящую Программу или любые ее части, в любой форме и любыми средствами, умышленно нарушают авторские права и могут быть субъектами гражданско-правовой и уголовной ответственности в США и в стране своего пребывания. Вы признаете, что осведомлены о том, что штраф за нарушение авторских прав по законодательству США может достигать 150 тысяч долларов за каждое нарушение. Программа содержит материалы, используемые по лицензии, и лицензиары Лицензиара также имеют право на защиту своих прав в случае какого бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения. Все права, прямо не предоставленные вам настоящим Соглашением, сохраняются за Лицензиаром и, насколько это применимо, за его лицензиарами.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы обязуетесь (в том числе не предоставлять каким бы то ни было физическим или юридическим лицам помощь или инструкции по совершению указанных ниже действий):

- не использовать Программу для получения дохода;
- не распространять, не сдавать в аренду, не лицензировать, не продавать, не конвертировать в валюту или иным образом передавать или уступать Программу или любые копии Программы (включая, помимо прочего, обмен на Виртуальные товары или Виртуальную валюту, см. определение ниже), без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения;
- не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения);
- не открывать сетевой доступ к копиям настоящей Программы для использования или загрузки несколькими пользователями;
- если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное - не использовать и не устанавливать Программу и не предоставлять такую возможность другим лицам) в сети, для сетевого использования или более чем на одном компьютере или игровой консоли одновременно;
- не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью обойти требование запуска Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут создаваться самой Программой во время установки для более эффективного выполнения);
- не использовать и не копировать Программу в компьютерных игровых центрах или любых других организациях с постоянным местонахождением; при условии, однако, что Лицензиар может предоставить вам отдельное лицензионное соглашение для организаций, с тем чтобы разрешить использование Программы в коммерческих целях;
- не выполнять инженерный анализ, декомпиляцию, дисассемблирование Программы, не отображать и не подготавливать производные работы, основанные на Программе, или иным образом модифицировать Программу, как в целом, так и по частям;
- не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности, меток и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке;
- не запрещать и не мешать другим пользователям пользоваться Программой и ее сетевыми функциями;
- не использовать программы взлома (в том числе с применением «эксплойтов» или «глitchей»), программы-роботы, программы-пауки или иные программы, взаимодействующие с сетевыми функциями Программы;
- не нарушать условия предоставления услуг, правила, политики, лицензии и правила поведения относительно любых сетевых функций Программы;
- а также не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) Программу в любые страны, в которые вывоз таких программ запрещен экспортным законодательством США, существующими регуляторными нормами и экономическими санкциями, любыми способами нарушает такие законы и регулятивные нормы, а также законы страны, в котором Программа была приобретена, со всеми внесенными на данный момент поправками.

ДОСТУП К СПЕЦИАЛЬНЫМ ФУНКЦИЯМ ИЛИ УСЛУГАМ, ВКЛЮЧАЯ ЭЛЕКТРОННЫЕ КОПИИ: для активации Программы, доступ к электронным копиям Программы, а также открываемым, загружаемым, содержащимся в Интернете или иным специальным службам, содержимому и/или функциям (далее коллективно именуемым «Специальными функциями») могут потребоваться загрузка Программы на компьютер, использование уникального серийного номера, регистрация Программы, регистрация для пользования службами третьих сторон и/или регистрация для пользования службами Лицензиара (включая принятие соответствующих условий их предоставления). Доступ к Специальным функциям ограничен одной Учетной записью пользователя (см. определение ниже) на каждый серийный номер, причем доступ к Специальным функциям не подлежит передаче, продаже, лицензированию, обмену на виртуальную валюту или перерегистрации на другого пользователя, если не указано иное. Положения настоящего параграфа имеют преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения.

ПЕРЕДАЧА ЗАРАНЕЕ СДЕЛАННЫХ КОПИЙ: вы имеете право передать физическую копию заранее записанной Программы и сопутствующей документации в полном объеме на постоянной основе другому лицу, при условии, что вы не сохраните у себя никаких копий (включая архивные или резервные копии) Программы, сопутствующей документации или любой части или компонента Программы или сопутствующей документации, а также при условии принятия получателем положений настоящего Соглашения. Передача заранее записанной копии лицензии может потребовать от вас дополнительных шагов, указанных в документации к Программе. Вы не имеете права продавать, сдавать в аренду, лицензировать, конвертировать в валюту или обменивать на Виртуальные товары или Виртуальную валюту заранее сделанную копию, за исключением случаев, указанных в настоящем Соглашении, без предварительного письменного разрешения Лицензиара. Специальные функции, включая содержимое,

доступное только по одноразовому серийному номеру, не подлежат передаче другим лицам ни при каких обстоятельствах, и Специальные функции могут прекратить функционировать в случае, если первоначально установленная копия Программы была удалена или заранее сделанная копия недоступна пользователю. Программа предназначена исключительно для личного пользования. НЕВЗИРАЯ НА ВЫШЕСКАЗАННОЕ, ПРЕГЛЕЖЕННЫЕ КОПИИ ПРОГРАММЫ НЕ ПОДЛЕЖАТ ПЕРЕДАЧЕ НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ: Программа может включать в себя меры, предназначенные для ограничения доступа к некоторым функциям или содержимому Программы или недопущения несанкционированного копирования, а также иные меры, направленные на пресечение нарушений любыми лицами ограниченных прав и лицензий, предоставленных по настоящему Соглашению. К таким мерам могут относиться встроенные средства контроля за лицензиями, активация продукта и иные технологии Программы и средств контроля, включая, помимо прочего, средства контроля за временем, датой, доступом и другими показателями, счётчики, серийные номера и иные средства и меры для предотвращения несанкционированного доступа, использования и копирования Программы и любых ее частей и компонентов, включая нарушение настоящего Соглашения. Лицензиар оставляет за собой право контролировать использование Программы в любое время. Вы не имеете права вешивать в работу соответствующие меры контроля доступа, пытаться отключить или обойти их; в случае, если вы отключите технические меры защиты или иным образом вмешаетесь в их работу, Программа не будет правильно работать. В случае если Программа разрешает доступ к Специальным функциям, доступ к таким функциям разрешен только одной копии Программы одновременно. Для доступа к онлайн-службам, в том числе для загрузки обновлений и исправлений, могут потребоваться дополнительные условия и дополнительная регистрация. Для доступа к онлайн-службам, загрузки обновлений и исправлений может использоваться только Программа с действительной лицензией. Лицензиар вправе ограничивать, приостанавливать или прекращать действие лицензии по настоящему Соглашению, а также ограничивать, приостанавливать или прекращать доступ к Программе, включая, помимо прочего, доступ к сопутствующим службам и продуктам в течение тридцати дней после уведомления или немедленно по независимым от Лицензиара причинам, а также в случае нарушения вами любых условий регулирующих использование Программы соглашений, включая настоящее Соглашение, Политику конфиденциальности Лицензиара и Пользовательское соглашение.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ: Программа может разрешать вам создавать собственное содержимое (пользовательские материалы), включая, помимо прочего, игровые карты, сценарии, скрипты, дизайн автомобилей, персонажей, игровые предметы или видеозаписи игрового процесса. В обмен на использование Программы и вступление, в которой использование вами Программы приводит к возникновению у вас любых авторских прав, вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безотзывное, всемирное право лицензию полными правами передачи третьим лицам и сублицензирования на использование ваших произведений каким бы то ни было образом и для какой бы то ни было цели в связи с Программой, а также связанными товарами и услугами, включая, помимо прочего, права на воспроизведение, копирование, адаптацию, модификацию, исполнение, публикацию, передачу по электронным каналам связи и иное представление широкой публике любыми средствами, как известными в настоящее время, так и нет, и на распространение ваших произведений без каких бы то ни было дополнительных уведомлений или выплат вам в течение полного срока защиты прав интеллектуальной собственности согласно действующему законодательству и международным договорам. Вы настоящим отказываетесь от любых личных неимущественных прав на авторство, публикацию, репутацию или вклад в отношении использования Лицензиаром и другими игроками таких материалов в связи с Программой и связанными товарами и услугами согласно принятому законодательству. Настоящее предоставление лицензии Лицензиару, а также приведенный выше отказ от всех принадлежащих личных неимущественных прав, сохраняют силу после прекращения действия настоящей Лицензии по любой причине.

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ: Программа может требовать подключения к Интернету для доступа к интернет-функциям, аутентификации Программы или выполнения других функций.

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ: Для правильной работы Программы или определенных функций Программы от вас может потребоваться наличие и поддержание действительной и активной учетной записи в онлайн-службе, такой, как игровая платформа стороннего производителя или социальная сеть (далее - «Сторонняя учетная запись»), или учетной записи на сервисах Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара, как указано в документации к программе. При отсутствии таких учетных записей некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, в целом или частично. Программа также может потребовать от вас создать отдельную для Программы учетную запись на сервисе Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара («Учетная запись пользователя») для доступа к Программе и ее функциям. Такая ваша Учетная запись пользователя может быть связана с вашей Сторонней учетной записью. Вы несете полную ответственность за использование и безопасность вашей Учетной записи пользователя и любых Сторонних учетных записей, с помощью которых получаете доступ к Программе и пользуетесь ею.

ВИРТУАЛЬНАЯ ВАЛЮТА И ВИРТУАЛЬНЫЕ ТОВАРЫ

Если Программа позволяет вам в процессе игры покупать и/или приобретать лицензию на использование Виртуальной валюты и Виртуальных товаров, то применимы следующие дополнительные условия.

ВИРТУАЛЬНАЯ ВАЛЮТА И ВИРТУАЛЬНЫЕ ТОВАРЫ: Программа может предлагать пользователям (i) возможность использовать вымышленную виртуальную валюту, как средство обмена исключительно внутри Программы (далее - «Виртуальная валюта» или «ВВ»); и (ii) доступ к виртуальным товарам внутри Программы (ограниченные права на их использование) (далее - «Виртуальные товары» или «ВТ»). Вне зависимости от терминологии, ВВ и ВТ представляют собой объекты ограниченного лицензионного права, регулируемого настоящим Соглашением. В соответствии с условиями настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет вам неисключительные, ограниченные, не подлежащие передаче и отзываемые права и лицензию, без права передачи третьим лицам или сублицензирования, на использование ВВ и ВТ, приобретенных вами в ходе личной игры исключительно при некоммерческом использовании Программы. За исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством, приобретенные вами ВВ и ВТ передаются вам по лицензии, и вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеете права передачу или перепустку титула или прав собственности на ВВ и ВТ. Настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на ВВ и ВТ.

ВВ и ВТ не имеют эквивалентной стоимости в реальной валюте и не являются заменой реальной валюты. Вы признаете и соглашаетесь с тем, что Лицензиар может изменить стоимость ВВ и/или ВТ, или предпринять действия, изменяющие их воспринимаемую стоимость, за исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством. За неиспользование ВВ и ВТ штраф не взимается, но при условии, что действие лицензии на ВВ и ВТ, полученной согласно настоящему Соглашению, будет прекращено после того как Лицензиар прекратит поддержку Программы, а также в ином случае прекращения действия Соглашения согласно условиям настоящего Соглашения и документации Программы. Лицензиар оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению взимать плату за доступ к ВВ и ВТ или за их использование, а также право предоставлять ВВ и ВТ как за плату, так и бесплатно.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОКУПКА ВИРТУАЛЬНОЙ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: вы можете купить ВВ или приобрести ВВ у Лицензиара в ходе конкурсов и других мероприятий, а также в качестве награды за определенные достижения в Программе. Например, Лицензиар может подарить ВВ или ВТ игрокам, достигшим очередного уровня, выполнившим определенное задание или предоставившим пользовательский материал. Как только ВВ и ВТ будут переданы вам, информация о них отобразится в вашей Учетной записи. Приобрести ВВ и ВТ можно только при использовании Программы или игровой платформы, через онлайн-магазины третьих сторон, магазины приложений или другие магазины, сертифицированные Лицензиаром (далее совместно именуемые «Онлайн-магазины»). Покупка и использование внутриигровых предметов и валюты посредством Онлайн-магазина регулируется документацией Онлайн-магазина, в том числе, помимо прочего, Условиями предоставления услуг и Пользовательским соглашением. Такая услуга предоставляется вам Онлайн-магазином по сублицензии. Лицензиар может предлагать скидки или проводить рекламные акции на покупку ВВ. Лицензиар также может изменять условия проведения таких скидок и акций или вовсе прекращать их без всякого предварительного уведомления. После завершения авторизованной покупки ВВ в Магазине приложений на вашу Учетную запись будет переведено соответствующее количество ВВ. Лицензиар может устанавливать максимальное количество ВВ, которое можно купить за одну транзакцию и/или в сутки, и это количество может зависеть от конкретной Программы. Лицензиар по своему исключительному усмотрению может вводить дополнительные ограничения на покупку ВВ, на использование ВВ и на максимальное количество ВВ для отдельной Учетной записи. Вы несете полную ответственность за любую покупку ВВ, выполненную с вашей Учетной записи, вне зависимости от того, была она санкционирована вами или нет.

ВЕДЕНИЕ БАЛАНСА: вы можете просмотреть доступные для вашей Учетной записи ВВ и ВТ и получить к ним доступ, авторизовавшись через свою Учетную запись. Лицензиар оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению проводить все расчеты, имеющие отношение к ВВ и ВТ вашей Учетной записи. Лицензиар также оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению устанавливать количество снимаемой с вашей Учетной записи ВВ для покупки ВТ или в других целях. Лицензиар старается сделать такие расчеты как можно более понятными и логичными, но вы настоящим признаете и соглашаетесь, что решение Лицензиара в отношении доступных вам ВВ и ВТ носит окончательный характер, за исключением тех случаев, когда вы можете предоставить документацию, доказывающую ошибку в расчетах.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: все приобретенные в игре ВВ и ВТ могут быть использованы или утрачены в ходе игры согласно правилам игры, применимым к валюте и товарам, которые могут различаться в зависимости от конкретной Программы. ВВ и ВТ можно использовать только в Программе, и Лицензиар, по своему исключительному усмотрению, может вводить ограничения для использования ВВ и/или ВТ в отдельной игре. Разрешенные способы использования ВВ и ВТ могут измениться в любое время. Отображаемое в вашей Учетной записи количество ВВ и/или ВТ уменьшается всякий раз, как вы используете ВВ и/или ВТ в игре. При совершении внутриигровых покупок с вашего баланса снимается соответствующее количество ВВ. Для завершения внутриигровой покупки или для расхода ВТ внутри игры, на балансе вашей Учетной записи должно быть достаточное количество ВВ и/или ВТ. Количество ВВ и/или ВТ на балансе вашей Учетной записи может уменьшиться без уведомления в результате определенных действий, связанных с вашим использованием Программы. Например, вы можете утратить ВВ и/или ВТ в результате проигрыша или смерти своего персонажа. Вы несете ответственность за любое использование ВВ и/или ВТ с вашей Учетной записи, вне зависимости от того, было ли такое использование санкционировано вами или нет. Узнав о несанкционированном использовании ВВ и/или ВТ с вашей Учетной записи, вы должны немедленно уведомить об этом Лицензиара, отправив сообщение в службу поддержки по адресу www.take2games.com/support.

ЗАПРЕТ НА ОБНАЛИЧИВАНИЕ: ВВ и ВТ используются исключительно для обмена на внутриигровые товары и услуги. Вы не имеете права продавать, давать в аренду, лицензировать или обменивать ВВ и ВТ на конвертируемую валюту. С помощью ВВ и ВТ можно приобретать исключительно внутриигровые услуги и товары, и ни Лицензиар, ни другие лица или организации не имеют права обналичивать их на какую бы то ни было денежную сумму или обменивать на другие товары, за исключением указанных

в настоящем Соглашении случаев или случаев, предусмотренных применимым законодательством. ВВ и ВГ не имеют денежного эквивалента, и ни Лицензиар, ни другое лицо или другая организация не имеют обязательств обменять ваши ВВ и ВТ на реальные ценности, в том числе, помимо прочего, на реальную валюту.

ЗАПРЕТ НА ВОЗВРАТ: все покупки ВВ и ВТ носят окончательный характер и ни при каких обстоятельствах приобретенные ВВ и ВТ не подлежат возврату, передаче или обмену. За исключением случаев, предусмотренных применимым законодательством, Лицензиар обладает исключительным правом по своему усмотрению управлять, регулировать использование, контролировать, изменять, приостанавливать действие или полностью удалять ВВ и/или ВТ, и Лицензиар не несет перед вами или перед кем бы то ни было ответственности за подобные действия.

ЗАПРЕТ НА ПЕРЕДАЧУ: любые случаи передачи, продажи или обмена ВВ или ВТ, за исключением внутриигровых, предусмотренных Программой и санкционированных Лицензиаром случаем, между какими бы то ни было лицами, в том числе и пользователями Программы (далее - "Несанкционированные транзакции"), не санкционированы Лицензиаром и строго запрещены. Если вы будете замечены в том, что участвовали в Несанкционированных транзакциях, способствовали их осуществлению или предлагали их совершить, Лицензиар оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению приостанавливать действие вашей Учетной записи, изменять ее или баланс ваших ВВ и ВТ, а также полностью удалять вашу Учетную запись. Все пользователи, участвующие в таких действиях, совершаю их на свой страх и риск, и настоящим обязуются нести ответственность перед Лицензиаром, его партнерами, лицензиарами, аффилированными лицами, подрядчиками, администраторами, директорами, сотрудниками и агентами в случае любых ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате таких действий. Вы признаете, что Лицензиар может потребовать от Магазины приложений приостановить или отменить любую Несанкционированную транзакцию вне зависимости от того, когда такая Несанкционированная транзакция имела место, и была ли она осуществлена фактически, если у Лицензиара есть доказательства или основания полагать, что имело место (или будет иметь место) мошенничество, нарушение условий настоящего Соглашения, нарушение любого применимого законодательства или положения, или любое намеренное действие, направленное на вмешательство в работу Программы. Если нас есть основания полагать, что вы были вовлечены в Несанкционированную транзакцию, то вы соглашаетесь с тем, что Лицензиар по своему исключительному усмотрению может приостановить вам доступ к ВВ и ВТ вашей Учетной записи, а также приостановить или прекратить действие вашей Учетной записи и ваших прав относительно ВВ, ВТ и других предметов, ассоциируемых с вашей Учетной записью.

ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ: ВВ доступна пользователям не во всех регионах. Следует иметь в виду, что вы можете находиться в регионе, в котором нет возможности приобрести ВВ.

УСЛОВИЯ, ПРИМЕНИМЫЕ К ОНЛАЙН-МАГАЗИНУ

В случае, если настоящее Соглашение, Программа и связанные с ней услуги (в том числе, покупка ВВ и ВТ) приобретены через Онлайн-магазин, на них распространяются дополнительные условия, правила и положения, изложенные в настоящем документе или установленные соответствующим Онлайн-магазином и включенные в настоящее Соглашение посредством данной ссылки. Лицензиар не несет ответственности перед вами за какие бы то ни было банковские сборы, снятие средств с вашей банковской карты или иные расходы по транзакциям, совершаемым через Программу или через Онлайн-магазин. Все такие транзакции регулируются Онлайн-магазином, а не Лицензиаром. Лицензиар явным образом отказывается от какой-либо ответственности за такие транзакции, и вы соглашаетесь с тем, что средства возмещения вам будет предоставлять исключительно такой Онлайн-магазин.

За исключением вышеуказанного, Онлайн-магазин, в максимальной степени, допустимой действующим законодательством, не имеет никаких гарантийных обязательств в отношении Программы. Любые претензии в связи с Программой, касающиеся ответственности за продукт, несоответствия действующим законодательным или регуляторным требованиям, претензии в рамках защиты прав потребителя или аналогичного законодательства, а также претензии по нарушению прав интеллектуальной собственности регулируются настоящим Соглашением, и Онлайн-магазин не несет ответственности по таким претензиям. Вы обязаны соблюдать Условия использования Онлайн-магазина и другие применимые правила и положения Онлайн-магазина. Лицензия на Программу предоставляется по лицензии без права передачи третьим лицам и исключительно на использование Программы на устройстве, которое принадлежит вам или находится под вашим контролем. Вы свидетельствуете, что не находитесь в какой-либо из стран, в отношении которых в США действует эмбарго, а также то, что вы, ваша страна и/или ваша организация не значатся в Специальном списке лиц Казначейства США или в Списке необслуживаемых лиц и организаций Министерства торговли США. Онлайн-магазин является третьей стороной-бенефициаром по настоящему Соглашению и имеет право на принудительное применение норм настоящего Соглашения против вас.

СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Установив и используя настоящую Программу, вы соглашаетесь с условиями сбора и использования информации, установленными в данном разделе и в Политике конфиденциальности Лицензиара, включая (где это применимо) (i) передачу любых персональных данных и другой информации Лицензиару, аффилированным компаниям, посредникам и бизнес-партнерам Лицензиара, а также третьим сторонам, таким как государственные органы, в США и другие страны, находящиеся за пределами Европейского Союза или страны вашего проживания, включая страны с низкими стандартами защиты конфиденциальности; (ii) общедоступную публикацию ваших данных, таких как идентификатор или пользовательское содержимое, или изображение вашего счета, рейтинга, достижений и другой игровой информации на веб-сайтах и других платформах; (iii) передачу вашей игровой информации производителю компьютерного оборудования, владельцам платформ и маркетинговым партнерам Лицензиара; и (iv) иное использование и раскрытие ваших персональных данных и другой информации согласно упомянутой выше и периодически обновляемой Политике конфиденциальности. Если вы не хотите, чтобы сведения о вас использовались подобным образом, не используйте Программу.

Что касается любых вопросов, связанных с конфиденциальностью, включая сбор, использование, разглашение и передачу ваших личных данных и другой информации, то преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения имеют положения Политики конфиденциальности, опубликованной по адресу www.take2games.com/privacy и периодически обновляемой.

ГАРАНТИЯ

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Лицензиар гарантирует вам (если вы являетесь первичным и первоначальным покупателем Программы, но не в том случае, если вы получаете заранее записанную Программу и сопутствующую документацию от первоначального покупателя), что на исходном носителе данных, содержащем Программу, при правильном обращении обнаружатся дефекты материала и производственных дефектов на протяжении 90 дней со дня приобретения. Лицензиар гарантирует вам, что настоящая Программа совместима с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации на Программу, либо сертифицирована изготовителем игровой приставки как совместима с игровой приставкой, для которой издана. Однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, интернет-подключений и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует быстрое действия настоящей Программы на конкретном компьютере или игровой приставке. Лицензиар не гарантирует вам бесперебойного использования Программы; не гарантирует, что Программа будет соответствовать вашим требованиям; бесперебойной или безошибочной работы Программы; что Программа будет совместима с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон; а также исправления любых ошибок в настоящей Программе. Никакие устные или письменные советы или рекомендации Лицензиара или любого уполномоченного представителя не являются гарантией. Поскольку некоторые юрисдикции не допускают исключения или ограничения неявных гарантий или ограничения применимых законных прав потребителя, некоторые или же все перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь места в вашем случае.

Если в течение гарантийного срока в носителе данных или Программе будет обнаружен какой-либо дефект, Лицензиар обязуется бесплатно в течение гарантийного срока заменить любую такую дефектную Программу, до тех пор, пока Лицензиар продолжит выпуск этой Программы. В случае, если Программа более недоступна, Лицензиар оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. Настоящая гарантия распространяется только на носитель и Программу, первоначально предоставленные Лицензиаром, и не охватывает обычный износ носителя. В случае, если дефект возник вследствие злоупотребления, ненадлежащего обращения или небрежности, замена производится за гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумываемых гарантий, предписанных законодательством, явно ограничен 90-дневным периодом, указанным выше.

За исключением указанного выше и при условии, что вы являетесь резидентом государства-члена ЕС, Лицензиар гарантирует, что Программа соответствует своему предназначению и удовлетворяет требованиям к качеству, настоящая гарантия заменяет собой все остальные гарантии, устные или письменные, явные и подразумеваемые, включая любые гарантии пригодности для продажи, применимости для определенной деятельности и соблюдения прав третьих сторон, и Лицензиар не несет ответственности ни по каким другим заявлениям или жалобам.

При возврате Программы в соответствии с приведенной выше ограниченной гарантией отправляйте исходную Программу только на указанный ниже адрес Лицензиара, а также приложите: свое имя и обратный адрес; фотокопию товарного чека с датой продажи; краткое описание дефекта и системы, на которой вы запускаете Программу.

ВАША ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ПЕРЕД ЛИЦЕНЗИАРОМ

В той мере, в какой это допускается действующим законодательством, вы соглашаетесь с тем, что несете ответственность перед Лицензиаром, его партнерами, лицензиарами, аффилированными лицами, подрядчиками, администраторами, директорами, сотрудниками и агентами в случае любых ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате вашего действия или бездействия при использовании Программой в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

В ТОЙ МЕРЕ, В КАКОЙ ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ЛИЦЕНЗИАР НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФАКТИЧЕСКИЕ, ПОБОЧНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, НАСТУПИВШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СБОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УТРАТЫ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА И, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ПРИЧИНЕНИЕ ЛИЧНОГО ВРЕДА, ВРЕДА ИМУЩЕСТВУ, ПОТЕРЮ ПРИБЫЛИ, ШТРАФНЫЕ УБЫТКИ ПО ЛЮБОЙ ПРИЧИНЕ ИЛИ ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННОГО С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ ИЛИ ПРОГРАММОЙ, БУДЬ ТО В СЛЕДСТВИЕ ДЕЛИКТА (ВКЛЮЧАЯ НЕБРЕЖНОСТЬ), КОНТРАКТА, СТРОГОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ИНАЧЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИЦЕНЗИАР БЫЛ ОСВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. В ТОЙ МЕРЕ, В КАКОЙ ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЛИЦЕНЗИАРА ЗА ЛЮБЫЕ УБЫТКИ (КРОМЕ СЛУЧАЕВ, КОГДА ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО УСТАНОВЛИВАЕТ ИНОЕ) НЕ ПРЕВЫШАЕТ ФАКТИЧЕСКОЙ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

ЕСЛИ ВЫ РЕЗИДЕНТ ГОСУДАРСТВА-ЧЛЕНА ЕС, ТО, НЕСМОТРИ НИ НА ЧТО ВЫШЕСКАЗАННОЕ, ЛИЦЕНЗИАР НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ПОНЕСЁННЫЕ ВАМИ УЩЕРБЫ И УБЫТКИ, В РАЗУМНОЙ СТЕПЕНИ ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ НАРУШЕНИЯ ЛИЦЕНЗИАРОМ УСЛОВИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ ИЛИ ХАЛАТНОСТИ С ЕГО СТОРОНЫ, И НЕ НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ УЩЕРБЫ И УБЫТКИ.

МЫ НЕ КОНТРОЛИРУЕМ И НЕ ИМЕЕМ ВОЗМОЖНОСТИ КОНТРОЛИРОВАТЬ ПОТОК ДАННЫХ МЕЖДУ НАШИМИ СЕТЯМИ И ДРУГИМИ ЗОНАМИ ИНТЕРНЕТА, БЕСПРОВОДНЫМИ СЕТЯМИ ИЛИ СЕТЯМИ ТРЕТЬИХ СТОРОН. ТАКОЙ ПОТОК В БОЛЬШОЙ СТЕПЕНИ ЗАВИСИТ ОТ ОБЩЕГО КАЧЕСТВА СОЕДИНЕНИЯ СИНТЕРНЕТОМ ИЛИ БЕСПРОВОДНЫМИ СЛУЖБ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ ИЛИ КОНТРОЛИРУЕМЫХ ТРЕТЬИМИ СТОРОНАМИ. ДЕЙСТВИЯ ИЛИ БЕЗДЕЙСТВИЕ ТАКИХ ТРЕТЬИХ СТОРОН МОЖЕТ ОТРАЖАТЬСЯ НА ВАШЕМ ПОДКЛЮЧЕНИИ К ИНТЕРНЕТУ ИЛИ ДОСТУПНОСТИ ОПРЕДЕЛЕННЫХ СЛУЖБ. МЫ НЕ ГАРАНТИРУЕМ БЕСПЕРЕБОЙНУЮ РАБОТУ ТАКИХ СЛУЖБ, КАК И НЕ ГАРАНТИРУЕМ КАЧЕСТВО ВАШЕГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ К СЕТИ. В ТОЙ МЕРЕ, В КАКОЙ ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, МЫ НЕ НЕСЕМ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ДЕЙСТВИЯ ИЛИ БЕЗДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬИХ СТОРОН, В РЕЗУЛЬТАТЕ КОТОРЫХ ПРЕРЫВАЕТСЯ ВАШЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ И НАРУШАЕТСЯ РАБОТА СЕТЕВЫХ СЛУЖБ, И НЕ НЕСЕМ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА РАБОТУ ВАШИХ УСТРОЙСТВ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ПОСРЕДСТВОМ КОТОРОГО ВЫ ПОДКЛЮЧАЕТЕСЬ К СЕТИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ

Настоящее Соглашение имеет силу вплоть до прекращения действия с вашей стороны или со стороны Лицензиара. Соглашение автоматически прекращает свое действие, когда Лицензиар прекращает обслуживание серверов Программы (исключительное положение для онлайн-игр), если у Лицензиара есть основания полагать, что вы используете Программу в мошеннических целях, для отмыкания денег или иной незаконной деятельности; либо вследствие вашего невыполнения условий и положений настоящего Соглашения, включая, помимо прочего, несоблюдение условий указанной выше Лицензии. Вы можете прекратить действие Соглашения в любое время, (i) обратившись к Лицензиару с просьбой удалить вашу Учетную запись пользователя, с помощью которой вы получаете доступ к Программе, как это указано в Условиях предоставления услуг, или (ii) уничтожив и/или удалив любые Программы, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем. Удаление Программы с вашей игровой платформы не означает удаления информации, имеющей отношение к вашей Учетной записи пользователя, в том числе к Виртуальной валюте и Виртуальным товарам. Если вы впоследствии снова установите Программу с помощью той же Учетной записи пользователя, то эта информация может сохраниться, включая данные о BB и BT, ассоциируемые с вашей Учетной записью. Однако, за исключением случаев, предусмотренных применимым законодательством, при удалении Учетной записи пользователя по какой бы то ни было причине, удаляются и соответствующие данные о BB и BT, и вы уже не сможете пользоваться Программой, а также BB и BT, ассоциируемыми с той Учетной записью. Если Соглашение прекращает свое действие из-за нарушений вами условий настоящего Соглашения, Лицензиар может запретить вам повторную регистрацию в Программе. При прекращении действия Соглашения по любой причине вы обязаны уничтожить или вернуть Лицензиару физическую копию Программы, а также безвозвратно уничтожить любые копии Программы, сопутствующей документации, прилагаемых материалов, равно как и все компоненты, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем, включая любые клиентские серверы, компьютеры, приставки или мобильные устройства, на которых Программа была установлена. С прекращением действия настоящего Соглашения прекращается действие ваших прав на Программу, включая права на BB и BT, ассоциируемые с вашей Учетной записью пользователя, и вы должны немедленно прекратить использовать Программу. Прекращение действия настоящего Соглашения не затрагивает ваши права и обязанности, вытекающие из настоящего Соглашения.

ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВА ПРАВИТЕЛЬСТВА США

Настоящая Программа и документация к ней разработаны исключительно на частные средства и предлагаются как «Коммерческое программное обеспечение для компьютеров» или «Компьютерное программное обеспечение ограниченного пользования». Использование, копирование и распространение Правительством США или субподрядчиком Правительства США регулируется ограничениями, изложенными в подстатье (c)(1)(i) оговорки «Права в части технических данных и компьютерного программного обеспечения» документа DFARS 252.227-7013 или в подстатьях (c)(1) и (2) оговорки «Ограниченные права на коммерческое программное обеспечение для компьютеров» документа FAR 52.227-19, в зависимости от того, какой из документов применим в данном случае. Подрядчиком/изготовителем является Лицензиар, юридический адрес которого указан ниже.

МЕРЫ ЗАЩИТЫ

Настоящим вы признаете, что если условия этого Соглашения явным образом не выполняются, Лицензиару будет нанесен непоправимый ущерб, и поэтому вы признаете, что Лицензиар без письменного обязательства, без других гарантий и без доказательства ущерба должен иметь право на средства судебной защиты по праву справедливости в отношении данного Соглашения в дополнение к остальным имеющимся средствам защиты, в том числе временного или постоянного судебного запрета.

НАЛОГИ И РАСХОДЫ

Вы несете ответственность перед Лицензиаром и любыми его аффилированными лицами, служащими, директорами и сотрудниками за уплату налогов, пошлин и сборов любого рода, в том числе процентов и штрафов, наложенных на вас любым государственным органом в связи с транзакциями, имеющими отношение к настоящему Соглашению (за исключением налогов на чистый доход Лицензиара), независимо от того, были ли они включены в платный документ, отосланный вам в любой момент времени Лицензиаром. Если у вас есть свидетельство об освобождении от налогов, вы должны предоставить копию такого свидетельства Лицензиару. Вы несете исключительную ответственность за все расходы, понесенные вами в связи с деятельностью, регламентированной настоящим Соглашением. Вы не имеете права требовать от Лицензиара возмещения каких бы то ни было расходов, и освобождаете Лицензиара от такой ответственности.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Любое использование Программы и любой доступ к ней регулируются настоящим Соглашением, применимой документацией Программы, Пользовательским соглашением, Политикой конфиденциальности Лицензиара и всеми положениями Условий предоставления услуг, включенных в настоящее Соглашение посредством данной ссылки. Эти соглашения представляют собой полное соглашение между вами и Лицензиаром, касающееся использования Программы и связанных с ней услуг и продуктов, и заменяет собой любые предшествующие соглашения между вами и Лицензиаром, заключенные как в письменной, так и в устной форме. В случае конфликта между настоящим Соглашением и Пользовательским соглашением, приоритет имеет настоящее Соглашение.

ПРОЧИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено только в степени, необходимой для того, чтобы оно снова приобрело силу, при этом все остальные положения настоящего Соглашения останутся без изменения.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА – ПРОЧИТЕ ЭТОТ РАЗДЕЛ ВНИМАТЕЛЬНО. ОН МОЖЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО ПОВЛИЯТЬ НА ВАШИ ПРАВА, ВКЛЮЧАЯ ВАШЕ ПРАВО НА ОБРАЩЕНИЕ В СУД.

1. Данное положение об индивидуальном арбитраже с решением окончательного характера не применимо в той степени, в какой это запрещено законами вашей страны проживания.
2. Вы и Компания соглашаетесь с тем, что любые споры, иски или претензии, возникающие между нами в связи с любыми продуктами или сервисами Компании (далее «Споры»), основанные на договоре, положении, постановлении, правонарушении (включая мошенничество, неверное толкование, принуждение к мошенничеству или халатности), на любой правовой теории или на праве справедливости, за исключением случаев, перечисленных в списке Исключений из арбитража в параграфе ниже, с явным соблюдением действительности, применимости и сферы действия настоящего раздела «ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА» (с исключением Отказа от группового иска ниже), должны передаваться на арбитраж, а не решаться в суде. Термин «Спор» имеет наиболее широкое значение, какое только можно установить по закону, включает, например, все споры, возникающие в связи с настоящим Соглашением, Политикой конфиденциальности, Условиями обслуживания и любым другим соглашением с Компанией. Вы осознаете, что арбитраж исключает судей и присяжных, и что суд имеет ограниченное право рассматривать решение арбитража.
3. Исключение из арбитража. Вы и Компания соглашаетесь с тем, что любые иски, поданные вами или Компанией в суд мелких тяжб в индивидуальном порядке, не подлежат арбитражу согласно условиям данного раздела. Кроме того, Компания или вы вправе добиваться судебного запрета против вас в суде, чтобы сохранять текущее положение во время арбитражного разбирательства.
4. Отказ от группового иска. ОПИСАННЫЙ В НАСТОЯЩЕМ СОГЛАШЕНИИ АРБИТРАЖ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ИНДИВИДУАЛЬНОМ ПОРЯДКЕ. Ни вы, ни Компания не вправе присоединяться к искам, возбуждаемым другими физическими или юридическими лицами или участвовать в арбитраже любого спора в качестве представителя, включая, помимо прочего, участие в качестве представителя группы или частного поверенного в связи с любым спором. Без совместного вашего согласия и согласия Компании арбитраж не вправе объединять более одного иска физического лица. Арбитр может вынести индивидуальное постановление или прибегнуть к индивидуальному средству правовой защиты, допускаемому применимым законодательством, но не вправе выносить решение относительно Компании в связи с каким бы то ни было физическим лицом кроме вас.
5. Право отказаться от арбитража с решением окончательного характера. ЕСЛИ ВЫ ЖЕЛАЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УСЛОВИЯ ОБ ИНДИВИДУАЛЬНОМ АРБИТРАЖЕ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА, ВЫ ДОЛЖНЫ СООБЩИТЬ НАМ ОБ ЭТОМ В ТЕЧЕНИЕ 30 ДНЕЙ С ДАТЫ ПРИНЯТИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ О ТОМ, ЧТО ПРИНИМАЕТЕ НАСТОЯЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ, НЕ ОТКАЗЫВАЕТЕСЬ ОТ ИНДИВИДУАЛЬНОГО АРБИТРАЖА С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА, ЕСЛИ ТОЛЬКО ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕ ПРЕДУСМАТРИВАЕТ БОЛЕЕ ДЛИТЕЛЬНЫЙ СРОК. Уведомление следует посылать по адресу TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. В уведомлении следует указать: 1) ваше полное имя и фамилию; 2) почтовый адрес; 3) ваш Social Club ID, если имеется; и 4) четко выраженное заявление о том, что вы не желаете разрешать споры с Компанией посредством арбитража. Вы несете ответственность за получение Компанией вашего уведомления об отказе, и, следовательно, вам лучше отсылать такое

уведомление способами, предусматривающими подтверждение о получении в письменном виде.

6. Уведомление о претензии. Если у вас имеется какая-либо претензия к Компании, вы должны отослать письменное уведомление по адресу TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, чтобы предоставить Компании возможность урегулировать вопрос неформальным образом посредством переговоров. Уведомление следует подавать в течение 2 (двух) лет с момента появления претензии, но ни в коем случае не позже даты, в которую, согласно применимому законодательству, прекращается подача судебных исков. В противном случае все претензии считаются недействительными. Если у Компании возникнет претензия по отношению к вам, то мы вышлем уведомление по указанному адресу, если таковой имеется. Вы и Компания обязуетесь добросовестно разрешить Спор в течение срока не менее 30 дней с момента предоставления претензии. Если Спор не разрешен в течение 30 дней со дня получения уведомления о претензии в связи с указанным Спором, то Компания или вы вправе подавать иск в арбитраж согласно условиям данного раздела.
7. Правила и процедуры арбитража. Арбитраж проводится в соответствии с Федеральным законом США об арбитраже и согласно федеральному арбитражному законодательству организаций Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. («JAMS»), действующей согласно Правилам и процедурам JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures от 1 июля 2014 года («Правила JAMS»), с поправками на дату арбитража. С Правилами JAMS, включая инструкции о возбуждении арбитража, можно ознакомиться по адресу <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. Компания оплачивает свои расходы по арбитражу, как это предусмотрено Правилами JAMS, если вы сможете доказать, что расходы на арбитраж слишком высоки по сравнению с расходами на судебное разбирательство, то Компания возместит ваши расходы на арбитраж в той мере, в какой арбитр сочтет необходимым, чтобы арбитраж не был чрезмерно дорогим в сравнении с судебным разбирательством. Каждая сторона оплачивает свои расходы на адвокатов, если только разбираемый иск не позволяет победившей стороне потребовать оплаты своих расходов на разбирательство и адвокатов, в каком случае арбитр назначает оплату расходов согласно применимому законодательству.
8. Место проведения арбитража. Если согласно Правилам JAMS при арбитраже требуется личное присутствие, то слушание проходит по вашему выбору либо в округе Нью-Йорк, штат Нью-Йорк, либо в округе США вашего проживания.
9. Решение арбитра. Любое решение арбитра является окончательным и обязательным для сторон. Если стороны не договорятся об ином, любое решение является фактической и легальной основой для вынесения постановления. Арбитр вправе применять только те средства судебной защиты по закону или по праву справедливости, какие требуют стороны, и какие, по мнению арбитра, подкреплены убедительными доказательствами. Любое решение или постановление арбитра может быть признано обязательным любым судом компетентной юрисдикции. Если какая-либо из сторон обжалует решение, но проигрывает, то она обязана возместить победившей стороне расходы на делопроизводство и адвокатов, имеющих отношение к указанному спору.
10. Сохранение юридической силы. Положения раздела об обязательном индивидуальном арбитраже сохраняют свою силу после прекращения действия настоящего Соглашения по любым причинам или после прекращения предоставления вам услуг со стороны Компании.
11. Изменение неприменимых условий и положений. Несмотря на то, что Компания вправе по своему усмотрению пересматривать свои Лицензионное соглашение с конечным пользователем, Политику конфиденциальности, Условия и другие соглашения, Компания не вправе менять настоящее соглашение об арбитраже или указанные в нем правила в отношении любого Спора с момента его начала.
12. Раздельность положений. В случае, если какая-либо часть настоящего положения об арбитраже будет сочтена недействительной, неприменимой или незаконной, остальные принципы положения останутся неизменными и сохранят свое толкование, в какой оно не предусматривает включения недействительного, неприменимого или незаконного условия. Единственное исключение из этого – положение об отказе от группового иска. Если запрет на проведение группового арбитража будет сочтен недействительным, неприменимым или незаконным, то все соглашение об арбитраже будет объявлено недействительным, и Спор будет разбираться в суде согласно применимым правилам и процедурам проведения групповых исков. Если по какой-либо причине Спор будет разбираться в суде, а не в арбитраже, то разбирательство будет происходить исключительно в федеральном суде или в суде штата округа Нью-Йорк, штата Нью-Йорк. Если это допустимо законодательством, иски, поданные в суд штата, могут быть перенесены в федеральный суд.

ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО

Данное соглашение заключается в штате Нью-Йорк, регулируется и истолковывается в соответствии с законами штата Нью-Йорк, без учета норм коллизионного права. Что касается любых споров, не подлежащих обязывающему индивидуальному арбитражу, то вы и Компания обязуетесь подчиняться исключительной юрисдикции судов штата и федеральных судов округа Нью-Йорк в штате Нью-Йорк, и снимаете возражения в отношении юрисдикции, подсудности или неудобства места судебного разбирательства (но не затрагивая при этом право другой стороны передать дело в федеральный суд по возможности). Данный пункт толкуется настолько широко, насколько допускает применимое законодательство. Например, если вы резидент государства-члена ЕС, вы вправе пользоваться обязательными условиями закона о защите прав потребителей соответствующего государства, и вы вправе возбуждать судопроизводство по вопросам, имеющим отношение к настоящему Соглашению, в судах государства-члена ЕС, резидентом которого вы являетесь. Любое нарушение с вашей стороны настоящего Лицензионного соглашения с конечным пользователем, Условий обслуживания, Политики конфиденциальности или любого другого договора с Компанией является аргументом защиты (как по закону, так и по праву справедливости) против любой предъявленной вами претензии к Компании в связи с Онлайн-службами. Вы и Лицензиар соглашаетесь с тем, что Венская Конвенция ООН 1980 года о договорах международной купли-продажи не применима к настоящему Соглашению или к любому спору или к любой транзакции в связи с настоящим Соглашением. Компания вправе возбуждать против вас любые гражданские иски в связи с вашим нарушением любого условия настоящего Лицензионного соглашения с конечным пользователем, Условий обслуживания, Политики конфиденциальности или любых других условий и положений, связанных с её программным обеспечением и услугами, будь то нарушение договора, нарушение общего права или нарушение любого применимого нормативного акта штата или федерального уровня.

ПО ЛЮБЫМ ВОПРОСАМ КАСАТЕЛЬНО ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ ПИСЬМЕННО В КОМПАНИЮ ПО АДРЕСУ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 W 44th Street, New York, NY 10036 СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ.

Все остальные условия и положения Лицензионного соглашения с конечным пользователем имеют силу для использования Вами Программного обеспечения.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Разработано Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Используется Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. Используется Granny Animation. Copyright © 1999-2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI использует Havok®. ©Copyright 1999–2016 Havok.com, Inc. (и его лицензиары). Все права защищены. Подробности: www.havok.com. AMD и логотип AMD Arrow, Radeon, Crossfire, и комбинации вышеуказанных являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. в Соединенных Штатах и/или других странах. Microsoft, DirectX, Visual Studio, and Windows являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Microsoft Corporation в Соединенных Штатах и/или других странах. Lua Copyright © 1991–2016 Lua.org, PUC-Rio. Все остальные знаки и товарные знаки принадлежат исключительно их владельцам. Все права защищены. Содержание этой игры полностью выдуманно и не является отражением или изображением реальных событий, личностей или явлений в историческом контексте.