XBOX ONE

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Мигающие огни и вспышки в видеоиграх могут вызывать у некоторых людей эпилептические приступы. **(xbox.com/xboxone/healthandsafety).**

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: НАЧАЛО 5
Введение 6
Об этом руководстве 6
Цивилопедия 7
Обучение 7
Запуск игры 8
Сайт Civilization VI 12
Сохранение и загрузка 13
Сложность игры 15
Экран настроек 16
ГЛАВА 2: ОСНОВЫ 18
Введение 19
Ходы в Civilization VI 19
Цивилизации и лидеры 19
Советник 21
Интерфейс 23
Управление 24
Туман войны 25
Окна информации 27
Ландшафт 31
Ресурсы 41
Юниты 49
Список действий юнитов 52
Перемещение 62

Сражение 66
Варвары и племенные поселения 83
Города 86
Пища и рост города 97
Технологии 99
Культура 103
Строители и улучшения 107
Список действий строителей 111
Политические курсы 117
Религия 118
Города-государства 120
Великие люди 123
Золото 130
Довольство 132
Чудеса 134
Дипломатия 135
Победа и поражение 141
ГЛАВА 3: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 146
Воздушный бой 147
Ядерное оружие 151
Корпуса и армии 152
Сетевая игра в Civilization VI 153
ТЕХПОДДЕРЖКА 163

ГЛАВА 1:
НАЧАЛО



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Sid Meier's Civilization VI! В этой игре вам предстоит побывать на месте величайших лидеров в истории цивилизации и постараться выжить в вечной борьбе – культурной, дипломатической, экономической и той, что ведется силой оружия. В игре Civilization VI есть много путей к величию, но все они неопределенны. Сможете ли вы привести свой народ к военной, культурной, религиозной или научной победе или же будете раздавлены колесницами ваших врагов, а имя вашего поверженного народа навсегда сотрется из памяти поколений?

Народ ждет ваших распоряжений. Сможете ли вы привести его к величию и построить империю, которая выдержит проверку временем?

Хорошей игры – и удачи!

О CIVILIZATION VI

Civilization VI — шестая игра в классической серии, которая сегодня является самой долгоиграющей (первая часть вышла в начале 90-х) и самой успешной симуляцией исторического процесса. «Цивилизация» славится тем, что ее тщательно проработанный мир захватывает игроков на многие и многие часы.

Мы надеемся, что Civilization VI окажется достойным продолжением серии и откроет новые грани взаимодействия с игровым миром: это города, в прямом смысле растущие на карте; различные пути культурного и технологического развития, позволяющие раскрыть истинный потенциал вашей империи; конкурирующие лидеры соседних держав, преследующие те цели, которые были у них исторически.

ОБ ЭТОМ РУКОВОДСТВЕ

Данное руководство содержит исчерпывающую информацию об игре Civilization VI. «Начало» (его вы читаете сейчас); «Основы», где описывается все, что нужно знать, чтобы начать наслаждаться игровым процессом Civilization VI (хотя бы до Промышленной эры), и «Дополнительные правила», где речь идет про воздушные бои, ядерное оружие, сетевые игры, создание сценариев, а также информацию об авторах и копирайте (что бы вы без него делали!).

Как всегда, мы рекомендуем осваивать Civilization VI с помощью «Обучения», на которое есть ссылка в Главном меню, либо сразу погрузиться с головой, начав новую игру. В любом случае, к данному руководству и встроенной «Цивилопедии» (см. ниже) стоит обращаться только в случае, если вам понадобятся пояснения. Конечно, можно прочесть это красивое руководство от корки до корки, но для того, чтобы играть (и выигрывать!), это совершенно необязательно.

ЦИВИЛОПЕДИЯ

«Цивилопедия» – встроенный информационный ресурс. Вы можете открыть его во время игры в Civilization VI, нажав на значок «?» в меню Правой панели, которое открывается с помощью кнопки RB.

«Цивилопедия» состоит из нескольких разделов, которым соответствуют закладки в левой части экрана. Выберите закладку, чтобы попасть в нужный раздел, а затем выберите искомую тему.

Раздел «Понятия» в «Цивилопедии» содержит данное руководство в сокращенном виде, разбитом на главы поменьше.

ОБУЧЕНИЕ

Обучение помогает освоить основы непосредственно в процессе игры. Даже когда обучение завершится, советник останется с вами и поможет вам в освоении Civilization VI. Вы можете повелеть своему советнику появляться чаще или реже через меню настроек.

ЗАПУСК ОБУЧЕНИЯ

Установив игру, запустите ее (см. следующий раздел). В главном меню выберите «Обучение».

На экране появится меню:



ЗАПУСК ИГРЫ

Запустите игру после установки.

Просмотрев наш чудесный вступительный ролик (или нажав любую кнопку, чтобы пропустить его), используйте Ⓛ для управления и выберите «Одиночная игра» в главном меню, затем выберите пункт «Играть», чтобы начать игру с установками по умолчанию. Игра начнется сразу же.

Чтобы настроить игру по своему желанию (выбрать уровень сложности, размер карты, свою цивилизацию и так далее), выберите «Создать игру». Затем выберите «Начать игру».

Этих шагов достаточно для того, чтобы начать игру. Если вы хотите узнать о ее возможностях больше, читайте дальше.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню откроется после вступительного ролика. В нем доступны следующие пункты:

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Выберите, чтобы начать игру в одиночном режиме. (См. ниже.)

СЕТЕВАЯ ИГРА

Позволяет выбрать режим сетевой игры через Интернет или хот-сит. Подробнее см. в разделе «Сетевая игра» в главе «Дополнительные правила».

ИГРА
Выберите, чтобы изменить настройки игрового процесса.

ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ
Выберите для управления установленным загружаемым контентом.

ОБУЧЕНИЕ
Выберите это, чтобы пройти обучение. Мы поможем вам освоить все аспекты игры.

АВТОРЫ
Выберите, чтобы открыть список тех, кто принимал участие в создании игры Sid Meier's Civilization VI.



МЕНЮ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ
В этот раздел можно перейти из главного меню. У вас будет три опции:

ИГРАТЬ
Выберите, чтобы играть с настройками по умолчанию.

СЦЕНАРИИ
Эта кнопка вызывает экран выбора сценария, на котором вы можете выбрать заранее созданный сценарий, главу цивилизации и сложность игры.

СОЗДАТЬ ИГРУ
Эта кнопка вызывает экран создания игры, на котором вы можете выбрать свою цивилизацию, сложность игры, размер карты и т.д. См. ниже.



ЭКРАН «СОЗДАТЬ ИГРУ»

В этом окне вы можете настроить новую игру согласно своим предпочтениям.

ВЫБРАТЬ ЦИВИЛИЗАЦИЮ

Прокрутите меню «Цивилизация», выберите лидера и связанную с ним цивилизацию. В меню содержатся все возможные варианты. В нем так же отображается «особенность» (особое умение) лидера и уникальные для этой цивилизации юниты и здания. Прокрутите список и выберите цивилизацию, которую хотите возглавить и развивать. Значок «?» в списке – кнопка «Случайный лидер». Выберите этот вариант, чтобы играть за случайно выбранного лидера.

Сделав выбор, переходите к следующему пункту меню, чтобы настроить игру по своему желанию.

ВЫБРАТЬ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Здесь вы можете выбрать уровень сложности игры (самый легкий – «Поселенец», самый сложный – «Божество»). Сложность игры определяет множество факторов: от сообразительности «компьютерных» противников до награды, которую можно найти в древних руинах. Уровни сложности подробнее описаны на стр. 15.

ВЫБРАТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ

Скорость игры – это число ходов, необходимое для выполнения различных заданий в игре: постройки зданий, изучения технологий и т.д. В онлайн-

режиме игра идет очень быстро, в бешеном ритме. «Стандартная» скорость установлена по умолчанию и хорошо подходит тем, кто только начинает играть в игру. «Эпическая» и «Марафон» увеличивают время, затрачиваемое практически на любые действия. Мы советуем попробовать этот режим после того, как вы сыграете несколько «стандартных» партий.

ВЫБРАТЬ ТИП КАРТЫ

Выберите это, чтобы выбрать тип карты из нескольких вариантов, включая случайный тип карты. Ниже приведены примеры доступных типов карт.

Континенты

Почти как дома. Мир, похожий на Землю, с несколькими крупными материками и небольшим числом островов.

Фрактал

Этот непредсказуемый мир будет состоять из множества крупных либо мелких частей суши.

Внутреннее море

Большой океан в центре карты.

Архипелаг

Множество островов большого и среднего размера, а также горстка островов поменьше.

Пангея

Один гигантский материк и, возможно, несколько островков.

Случайно

Мир генерируется случайным образом. Хорошо для тех, кто любит неожиданности!

ВЫБРАТЬ РАЗМЕР КАРТЫ

Выбрав тип мира, который вам больше нравится, вы можете задать его размеры. Существует 6 размеров карты. Размер карты определяет, какое количество цивилизаций и городов-государств примет участие в игре. «Дуэльная» – самый компактный вариант, «Огромная» карта – самый масштабный.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

Вы можете настроить еще ряд параметров создаваемой игры, вызвав окно дополнительных настроек. Для этого нажмите «Дополнительно» в нижней части экрана «Создать игру».



Здесь можно задать точное число своих компьютерных противников; изменить скорость игры, размер карты и тип победы; настроить множество других важных мелочей. Закончив с настройкой, нажмите «Начать игру», либо «Назад», чтобы вернуться в главное меню настроек.

НАЧАТЬ ИГРУ

Нажмите кнопку ☰, чтобы запустить игру с выбранными настройками.

НАЗАД

Кнопка B вернет вас к предыдущему экрану «Одиночная игра».

ЗАГРУЗИТЬ КОНФИГУРАЦИЮ

Здесь вы можете загрузить любые сохраненные ранее настройки.

СОХРАНИТЬ КОНФИГУРАЦИЮ

Здесь вы можете сохранить предпочтительные настройки игры.

САЙТ CIVILIZATION VI

Сайт Civilization – полезный ресурс, где можно пообщаться с другими игроками, а также найти общую информацию об игре. Не забывайте заходить на сайт, следите за новостями и выходом обновлений к игре Civilization VI!

WWW.CIVILIZATION.COM

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Сохранять и загрузить игру Civilization VI можно в любой момент.

СОХРАНЕНИЕ

Чтобы сохранить игру, нажмите кнопку ☰ и выберите пункт «Сохранить игру».

ОКНО СОХРАНЕНИЯ ИГРЫ



Нажмите «Сохранить игру». Игра сохранится с названием по умолчанию, если вы не введете другое название. Как только сохранение завершится, вы будете возвращены в меню игры.

ЗАГРУЗКА

После запуска игры

В главном меню выберите пункт «Одиночная игра», затем – «Загрузить игру». Откроется окно загрузки игры.

Во время игры нажмите кнопку ☰ и выберите пункт «Загрузить игру».

ОКНО ЗАГРУЗКИ ИГРЫ



В этом окне выберите сохраненную игру, которую хотите загрузить, а затем нажмите A. Вы продолжите игру с того момента, в который сохранились в прошлый раз.

ДРУГИЕ ВИДЫ СОХРАНЕНИЯ

Автосохранение

Игра сохраняется автоматически после каждого хода. (Это можно изменить на экране настроек). Чтобы загрузить игру, сохраненную автоматически, откройте окно загрузки, выберите «Автосохранения», нажмите название искомой игры, а затем – по пункту «Загрузить игру». Вы продолжите игру с того момента, в который сохранились в прошлый раз.

Быстрое сохранение

Вам доступен еще один вид сохранения: «Быстрое сохранение» – особенно удобное, если нужно сохраниться в спешке. Чтобы сохранить игру, нажмите кнопку ☰ и выберите пункт «Быстрое сохранение». Игра сохранится, не требуя от вас никаких дополнительных действий. Помните: каждое последующее сохранение замещает предыдущее.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

От уровня сложности зависит целый ряд параметров: мощь компьютерных противников в начале игры, скорость развития вашей цивилизации и многое другое.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В игре восемь уровней сложности (от самого легкого до самого трудного):

Поселенец

Вождь

Военачальник

Князь

Король

Император

Бессмертный

Божество

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

«Князь» – средний уровень сложности. Он не дает особых преимуществ ни вам, ни вашим компьютерным противникам. Предыдущие уровни более легкие, потому что вы, например, получаете прибавку к боевой мощи и опыту своих юнитов. Также варвары менее умны и не слишком агрессивны.

На следующих за «Князем» уровнях сложности компьютерные противники получают все больше бонусов – к продукции, боевой мощи юнитов, развитию технологий и так далее. В начале игры они могут опережать вас по числу юнитов и освоенных технологий, а еще будут вести себя более агрессивно, чем на легких уровнях.

ЭКРАН НАСТРОЕК ИГРЫ

Экран настроек игры позволяет изменить различные ее параметры. Нажмите кнопки LB и RB, чтобы перейти к настройке нужных параметров.



ИГРА

В разделе «Настройки игры» задаются следующие параметры:

Быстрый бой: включить ускоренную анимацию боя.

Ускорение: включить ускоренную анимацию передвижения юнитов.

Автоматическое завершение хода: когда у игрока заканчиваются возможные действия, оставшиеся события хода прокручиваются автоматически.

Дальнобойная атака города блокирует ход: Вкл./выкл. настройку, при которой дальнобойные атаки города будут блокировать ход.

Обучение: Вкл./выкл. обучение в игре.

Ходов между автосохранениями: частота автоматического сохранения игры.

Количество автосохранений: предельное число автосохранений, которые хранит игра (удаляя самые старые при создании новых).

Время суток: Этот ползунок изменит длину игровых суток.

Анимация времени суток: включить/выключить анимацию времени суток.

Замедленное перемещение камеры: Этот ползунок изменит движение камеры.

Скорость масштабирования: Этот ползунок изменит скорость масштабирования.

ЗВУК

Настройте громкость звука и различных звуковых эффектов в игре.

Общая громкость: громкость игры в целом.

Громкость музыки: громкость фоновой музыки.

Громкость звуковых эффектов: громкость таких эффектов, как взрывы, боевые кличи и др.

Громкость фоновых звуков: громкость звуков среды: пения птиц, шума прибоя и др.

Громкость речи: громкость голоса советников и других лидеров.

ИНТЕРФЕЙС

Этот экран позволяет настроить интерфейс игры.

Субтитры к видео: вкл./выкл. субтитры.

Формат времени: 12-часовой либо 24-часовой.

Всегда открывать очередь производства: При включении меню производства будет по умолчанию открываться в режиме очереди. Режим очереди позволяет устанавливать для города серию последовательно выполняемых производств.

Подтверждения юнитов вступительный ролик: вкл./выкл. вступительный ролик при начале новой игры.

Автоматическая смена юнитов: вкл./выкл. автоматическую смену юнитов.

Повышение юнитов: Подтверждение всех перемещений юнитов или только их атак.

Размер мини-карты: этот ползунок поможет изменить размер мини-карты.

Всплывающие подсказки: Изменение способа активации подсказок.

Версия для страдающих дальтонизмом: Вкл./выкл. различных режимов для страдающих дальтонизмом.

ГЛАВА 2:

ОСНОВЫ



ВВЕДЕНИЕ

В этой главе руководства содержится вся информация о Sid Meier's Civilization VI, которая нужна, чтобы начать играть. Освоив эту секцию, вы можете перейти к главе «Дополнительные правила», описывающей сетевые игры, тактику и многое другое на последних стадиях игры.

Не забывайте о наличии встроенной в игру «Цивилопедии». Посмотрите стр. 7, чтобы подробнее узнать о «Цивилопедии».

ХОДЫ В CIVILIZATION VI

ОБЗОР

В игре Civilization VI два режима ходов. Стандартная одиночная игра происходит в пошаговом режиме (см. ниже), а в сетевой игре ходы всех игроков происходят одновременно.

ПОШАГОВАЯ ИГРА

В Civilization VI одиночная игра идет в пошаговом режиме. В течение своего хода вы можете перемещать юниты, проводить дипломатические переговоры, управлять городами и т.д. Затем ходят ваши соперники, и снова вы – до тех пор, пока кто-нибудь не одержит победу.

ИГРА С ОДНОВРЕМЕННЫМИ ХОДАМИ

Вы и все ваши соперники ходите одновременно. А именно: перемещаете юниты, ведете переговоры и управляете городами. Ход заканчивается, когда все игроки совершают все свои действия. Затем начинается новый ход. При желании можно установить таймер – ограничение хода по времени, которое отводится на совершение действий.

Играть в режиме одновременных ходов может быть очень интересно, но не всем это нравится. Мы советуем поиграть в Civilization VI в пошаговом режиме, прежде чем начать игру с одновременными ходами.

ЦИВИЛИЗАЦИИ И ЛИДЕРЫ

Каждая цивилизация в Civilization VI уникальна, у каждой свои особенности, свои боевые юниты, своя инфраструктура. Есть свои особенности и у лидеров цивилизаций – некоторые проявляются в самом начале игры, другие можно в полной мере оценить лишь позже.

Вы можете просмотреть все особенности цивилизаций, их лидеров, боевых юнитов и инфраструктуры при выборе цивилизации перед началом новой игры. Также о них можно прочитать в «Цивилопедии» (раздел «Основные цивилизации»).

ОСОБЕННОСТИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Как уже говорилось выше, у каждой цивилизации есть уникальная особенность, дающая определенное преимущество в игре. Обусловленные этой особенностью бонусы очень ценны и зачастую работают на определенный тип победы. К примеру, Франция получает за чудеса прибавку к туризму, что становится предпосылкой для культурной победы.

ОСОБЕННОСТИ ЛИДЕРОВ

У каждой цивилизации есть лидер. У некоторых цивилизаций только один возможный правитель, у других есть возможность выбора. Как и у цивилизаций, у всех лидеров есть уникальные особенности, для каждого свои. Даже внутри одной цивилизации они могут отличаться. Особенности лидеров не связаны с особенностями цивилизации.



УНИКАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

У каждой державы есть один или несколько уникальных юнитов. Эти юниты обладают целым рядом преимуществ – от усиленной боевой мощи до дополнительных умений. Уникальные юниты становятся доступны в определенную эпоху. Некоторые из них замещают стандартные юниты, одинаковые для всех цивилизаций. Некоторые появляются в качестве дополнительных юнитов благодаря особым умениям некоторых лидеров.

УНИКАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКУРА

Каждой цивилизации доступна своя уникальная инфраструктура. Ее воплощением может быть уникальное здание (как американская киностудия), уникальный район (бразильский карнавал) или даже улучшения клеток (как египетский сфинкс). Иногда уникальная инфраструктура заменяет стандартную (к примеру, карнавальный район замещает район развлечений), тогда как другие стоят особняком, как улучшение «Сфинкс».

СОВЕТНИК

У вас, как у главы могущественной цивилизации, есть мудрая советница, помогающая ценными указаниями. Она укажет вам на то, что может оказаться важным или о чем вы могли позабыть.



СВЯЗЬ С СОВЕТНИКОМ

Во время игры рекомендации советника появляются во всплывающих окнах. Зачастую они содержат ссылку, по которой можно получить больше информации по данному вопросу. Вы можете пройти по ссылке или закрыть диалог, нажав кнопку A.



ОТКЛЮЧЕНИЕ СОВЕТНИКА

Вы можете установить, в каком объеме получать рекомендации советника, на панели настроек игры в разделе «Игра». Вы можете выбрать уровень рекомендаций: «Новичок на этой платформе», «Новичок на этой платформе» – если вы ранее играли в игру Civilization и хотите научиться играть на Xbox One, советник будет давать вам подсказки. «Новичок в Civilization» – советник объясняет все основы игры. «Новичок в Civilization VI» – подразумевается, что вы ранее играли в игру Civilization, и советник ограничится замечаниями о нововведениях. Опция «Отключено» позволяет вам играть без советника.

ИНТЕРФЕЙС

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Большая часть игры происходит здесь, на основном экране. Здесь вы можете перемещать юниты, начинать сражения и строить города.



КАРТА МИРА

На карте мира отображается исследованные территории — места, в которых побывали ваши люди. Среди прочего на карте отмечены типы ландшафта, ваши города, ресурсы и улучшения возле городов, ваши юниты, а также все нейтральные и известные вам земли других держав.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ НА КАРТЕ МИРА

Есть несколько способов изменить вид на карту мира:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВЫДЕЛЕНИЕ

Используйте Ⓛ, чтобы выделить цель. Используйте Ⓡ для перемещения по главной карте. Используйте Ⓡ, чтобы выделить ту область, в которой вы находитесь.

Увеличить/уменьшить масштаб

Для приближения и отдаления камеры используйте LT и RT.

Автонаведение на активный юнит

Когда юнит становится активным во время вашего хода, камера автоматически наводится на этот юнит.

УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ - МЕНЮ



УПРАВЛЕНИЕ - ИГРА



ТУМАН ВОЙНЫ

В игре Civilization VI неисследованные территории покрыты «туманом войны».

Туман войны отображается на карте в виде чистого листа пергамента, закрывающего большую часть мира в начале игры. Когда ваши юниты перемещаются по миру, туман войны отступает. Туман войны уже никогда не появится на исследованных клетках.

ТРИ ТИПА ТЕРРИТОРИИ



ВИДИМАЯ

Если клетка находится в пределах видимости вашего юнита или территории, вам будет открыта информация о типе местности, о всех улучшениях этой клетки, о ее принадлежности цивилизации или городу, а также о находящихся на ней юнитах. В зависимости от развития технологий вы также получите информацию о ресурсах, находящихся на видимых клетках.

ОТКРЫТАЯ

Если вы убрали туман войны с клетки, но не можете видеть ее в данный момент, она погрузится в туман наполовину и будет выглядеть как нарисованная от руки карта. Вам будет доступна информация о типе местности и ее других постоянных чертах, такие как города или уже имеющиеся улучшения, однако чужие юниты на такой клетке вам видны не будут. Вы также не узнаете о новых улучшениях и городах, построенных уже после того, как вы упустили эту клетку из поля зрения.

Под туманом войны
Клетки, затянутые туманом войны, для вас загадка. Вы не знаете ни типа местности, ни того, есть ли там поселения, ни какой-либо другой информации.

ОБЛАСТЬ ВИДИМОСТИ

Вам всегда видно все, что находится в пределах границ вашей империи, а также на клетках, непосредственно примыкающих к границам. Большинство юнитов видит все в пределах двух клеток. Рельеф напрямую влияет на видимость: юниты, скрытые горами и преградами, не могут пронзить их взглядом; и напротив, с холма можно увидеть местность даже за преградами. Некоторые повышения увеличивают радиус обзора на одну клетку. У некоторых морских юнитов в середине и конце игры радиус обзора также увеличивается.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Горы и чудеса природы полностью перекрывают обзор, не позволяя видеть находящиеся за ними клетки никому, кроме авиации.

Леса, джунгли и холмы мешают обзору. Юниты могу видеть то, что происходит на самих этих клетках, но не то, что находится за ними (если только не поднимутся на холм). С холма можно увидеть, что происходит за препятствиями (исключение составляют случаи, когда на соседней клетке находится одновременно холм и лес, либо холм и джунгли).

НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ

Некоторые дальнобойные юниты способны вести огонь с закрытых позиций, то есть стрелять по целям, которые видит дружественный юнит, но не они сами.



ОКНА ИНФОРМАЦИИ

В игре Civilization VI есть несколько окон, отражающих статистику вашей цивилизации. Окно информации можно вызвать с помощью левой и правой панели, используя LB и RB.



Рассмотрим эти кнопки по порядку.

ИНФОРМАЦИЯ

На синей полоске в верхней части экрана собрана информация по таким важных показателям вашей цивилизации, как прибыль (золото и очки науки, культуры, веры) и доступные ресурсы. Там же отображается номер хода, дата и время.

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ

Первая кнопка сверху в меню левой панели вызывает экран «Дерево технологий» (схему всех доступных в игре технологий), а также информацию о ваших текущих исследованиях и о технологиях, которые можно будет развивать на их основе. Подробнее это описано в разделе «Технологии».



ДЕРЕВО СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ

Вторая кнопка сверху в меню левой панели вызывает экран «Дерево социальных институтов», информацию о ваших текущих исследованиях в этой сфере и о социальных институтах, которые можно изучить на их основе. Подробнее это описано в разделе «Социальные институты».



ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

Третья кнопка сверху в меню левой панели становится активна после открытия социального института «Свод законов» и вызывает экран типов правления. В этом окне вы можете увидеть свое текущее правительство, задать политический курс, а также сменить старый тип правления на более прогрессивный новый, когда он станет доступен. Подробнее это описано в разделе «Типы правительства».



РЕЛИГИЯ

Четвертая кнопка сверху в меню левой панели вызывает экран религии. Здесь вы можете увидеть свой выбранный пантеон и уровень развития религии, внедрять верования и ознакомиться с краткой информацией, касающейся уже основанной религии. Подробнее это описано в разделе «Религия».

ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ

Пятая кнопка сверху в меню левой панели вызывает экран великих людей. Здесь вы можете просмотреть всех доступных в игре великих людей и список тех, кого кто-то уже нанял. Собрав достаточно очков великих людей определенного класса (например, собрав с кампуса достаточно очков великого ученого), вы сможете вернуться на этот экран и «нанять» этого Великого человека. Подробнее это описано в разделе «Великие люди».

ШЕДЕВРЫ

Шестая и последняя кнопка в меню левой панели вызывает окно шедевров. Оно нужно для просмотра и управления всеми созданными вами шедеврами (музыкальными, скульптурными, художественными, а также артефактами и реликвиями). Шедевры можно перемещать в различные здания, чтобы заработать тематические бонусы за их сочетание. Действия, которые вы производите на этом экране, важны для достижения культурной победы. Подробнее это описано в разделе «Шедевры».

МЕНЮ ДИПЛОМАТИИ
В меню правой панели отображается ваш портрет, а также портреты всех встреченных в игре лидеров. Чтобы взаимодействовать с каким-либо лидером (послать делегацию, заключить договор) и посмотреть сведения о нем, выберите его портрет. Подробнее это описано в разделе «Дипломатия».

ВСЕМИРНЫЙ РЕЙТИНГ
Кнопка на правой верхней панели вызывает на экран окно «Путь к победе». Здесь вы можете увидеть, насколько продвинулись на каждом из возможных путей победы. Подробнее это описано в разделе «Победа».

ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА
Вторая кнопка в меню правой панели вызывает окно для просмотра городов-государств, с которыми вы вступали в контакт. Здесь отображаются бонусы, полученные от послов, а также ваш статус сюзерена (если вы заключали союзы такого типа). Это окно нужно и для того, чтобы объявить войну городу-государству или взаимодействовать с ним иным образом. Подробнее это описано в разделе «Города-государства».

ШПИОНАЖ
Третья кнопка в меню правой панели вызывает окно, где вы можете отслеживать вашу шпионскую деятельность и статус ваших шпионов, а также управлять ими. Подробнее это описано в разделе «Шпионаж».

ТОРГОВЛЯ
Четвертая кнопка в меню правой панели вызывает окно информации обо всех ваших торговых путях, активных и действовавших в прошлом. Подробнее это описано в разделе «Торговые пути».

КНОПКА «СПИСОК ОТЧЕТОВ»
Пятая кнопка в меню правой панели позволяет просматривать отчеты о прибылях, ресурсах, статусах городов и слухах в вашей империи. Также тут можно посмотреть стратегические и редкие ресурсы, которыми владеет другая цивилизация.

КНОПКА «ЦИВИЛОПЕДИИ»
Шестая и последняя кнопка в меню правой панели открывает «Цивилопедию», которая содержит подробную информацию обо всех аспектах игры.

ЛАНДШАФТ

В игре Civilization VI мир разделен на шестигранные «клетки». Ландшафт на них может быть самый разный: пустыня, луга и так далее. Клетки также могут иметь свои особенности: например, лес. Ландшафт и особенности местности оказывают значительное влияние на перемещение юнитов и на то, как на этой клетке происходят боевые взаимодействия.

РЕСУРСЫ

Ресурсы - это источники пищи, производства и очков культуры. Они могут предоставлять преимущества и другого рода. Ресурсы есть только на некоторых клетках. Часть из них видна уже в начале игры, для обнаружения других нужны определенные технологии. Подробнее это описано в разделе «Ресурсы».

ВИДЫ ЛАНДШАФТА

В Civilization VI есть девять основных видов ландшафта (хотя в одной игре все девять могут и не встретиться).

Параметры видов ландшафта

Производительность города: сколько пищи, золота или продукции получит близлежащий город с клетки этого вида без улучшений.

Стоимость движения: сколько очков перемещения (ОП) тратят юниты, входя на эту клетку.

Влияние на бой: влияние, которое клетка оказывает на боевую мощь юнита при нападении или обороне на этой клетке.

Побережье

Клетки побережья - это клетки океана, непосредственно примыкающие к суше. Они дают близлежащему городу пищу и золото. На клетки побережья могут заходить только морские юниты и сухопутные юниты на борту кораблей.

Нельзя строить города; только морские юниты или сухопутные юниты на борту могут перемещаться по этим клеткам.



Пустыня

Клетки пустыни могут быть полезны для цивилизации. В зависимости от районов и от чудес, построенных владеющей ими цивилизацией, клетки пустыни могут давать бонус к религии или прибыли. Клетки пустыни могут иметь такие ценные особенности местности, как поймы рек.



Луга

Изо всех типов местности луга, как правило, производят наибольшее количество пищи. Города, построенные среди лугов, растут быстрее прочих. Главный минус таких клеток – отсутствие бонусов в обороне для юнитов, которых нападение застало врасплох.



Холмы

Холмы, ну... это холмы. По холмам трудно пройти, на них трудно заниматься земледелием, зато на них легче обороняться, а еще в холмах может быть много ресурсов. Кроме того, юнит, стоящий на холме, видит поверх естественных препятствий.

Холмы повышают производство в близлежащем городе, а юнитам дают неплохие преимущества в бою.



Горы

Горы – непроходимые части ландшафта, пересечь которые может только авиация. В горах могут быть источники пресной воды и другие бонусы для близлежащих городов.



Океан

Единственное, что дают клетки океана, – это золото и продовольствие, и лишь тогда, когда цивилизация научится их добывать.



Равнина

Равнина обеспечивает город едой и стимулирует производство. Город среди равнин будет расти медленней, чем среди лугов, но его производительность будет куда выше.



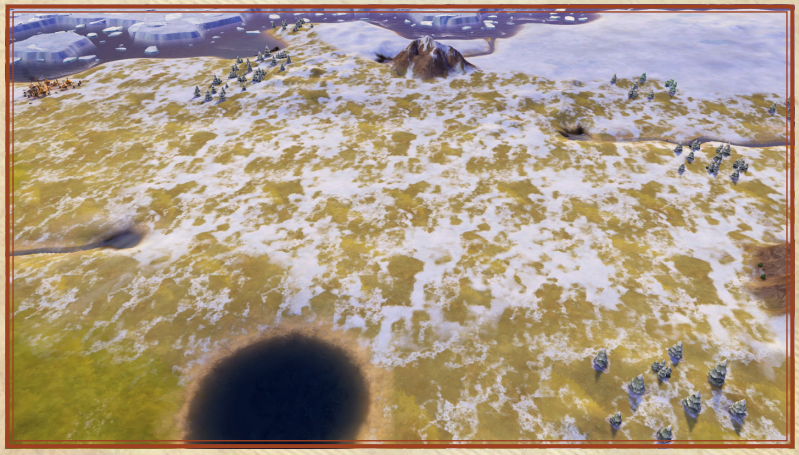
Снег

От снега мало пользы: он не дает продовольствия и не помогает производству. Конечно, на клетках со снегом могут обнаружиться ресурсы, но в целом эта местность холодна и
непригодна для жизни.



Тундра

Тундра – частично замерзшая земля в областях с самым холодным климатом. Тундра скуднее лугов и равнин, но несколько лучше снега. Строить город в тундре имеет смысл, только если больше строить негде или если закончились ресурсы. Исключение – такие цивилизации, как Россия, которым соседство с тундрой дает бонусы.



ОСОБЕННОСТИ

Особенности местности – это растительность или элементы, которые могут располагаться поверх ландшафта. Так, особенностью клетки с лугами могут быть лес или болото. Особенности влияют на производительность клетки и могут сказываться на количестве очков перемещения (ОП), которые тратит юнит, заходя на эту клетку. Кроме того, особенности местности могут повышать или снижать обороноспособность войск.

Влияние особенностей

Как и ландшафт, особенности сказываются на прибыли города, перемещении и боевых характеристиках юнитов.

Радиоактивное загрязнение

Появляется при поражении клеток ядерным оружием. Радиация снижает производство на клетке до тех пор, пока рабочие не очистят ее.

Клетка должна быть очищена от радиации прежде, чем будет возможно производить ремонт или создавать улучшения.



Пойма
Низина у берегов реки. Каждый год во время разлива она оказывается под водой, получая органические удобрения. Благодаря этому пойменные земли – самые плодородные в мире. Древний Египет своим богатством и могуществом был во многом обязан ежегодным разливам Нила.

Пойма может располагаться только на клетках пустыни, граничащих с рекой.



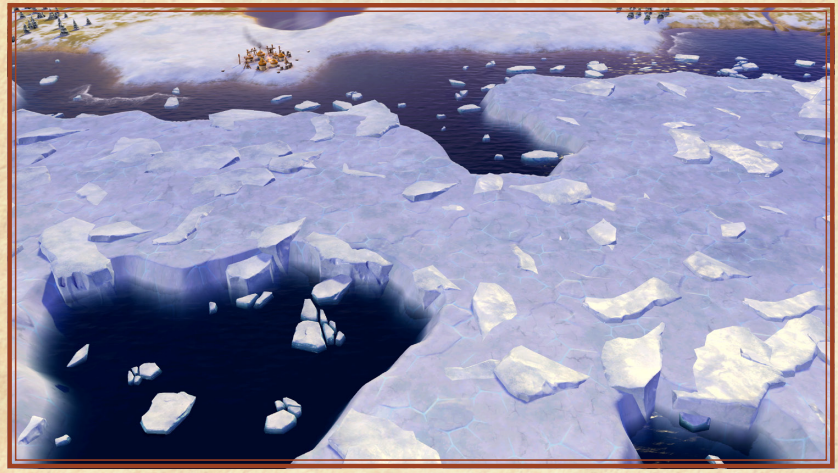
Лес

Для древних людей лес был неиссякаемой кладовой: деревья шли на разведение костров, изготовление инструментов и строительство. Охота приносила пищу и одежду. По мере роста города усиливается соблазн срубить леса и распахать землю, но мудрый властитель всегда оставит немного деревьев. Это повышает производительность и укрепляет дух людей. Кроме того, в лесу войска получают небольшой бонус к обороне.



Ледник

Это просто лед. Он совершенно бесполезен. Перемещаться по этим клеткам невозможно и ничего хорошего здесь не встретишь. Не ходите по льду!



Тропический лес

Темный и опасный тропический лес – неиссякаемый источник пищи для тех, кто знает, как в нем выживать. Однако тропический лес не слишком полезен при производстве, и развивающаяся цивилизация может выкопать на его территории рудники или освоить землю для сельского хозяйства. Не следует забывать, что войска здесь получают серьезный бонус к обороне. После вырубки тропического леса остается равнина.



Болото

Хотя с биологической точки зрения жизнь на болотах весьма разнообразна, они мало что могут дать растущей цивилизации. Их придется осушать или улучшать, чтобы повысить производительность. Имейте в виду: войска, стоящие в болоте, получают значительный штраф к обороне.



Оазис
Островок зелени и отдохновения среди пустыни. Обычно оазисы возникают у источников чистой питьевой воды. Это чрезвычайно ценные ресурсы в безжизненной пустыне, поэтому кочевые племена ведут за них отчаянную борьбу.

Оазис может находиться только на клетке с пустыней.



ЧУДЕСА ПРИРОДЫ

Удивительные творения природы, вдохновляющие нас и заставляющие задуматься о величии мира. Такие места, как озеро Крейтер и Большой Барьерный риф, стали символами красоты и величия живой природы.

Все чудеса природы дают уникальные бонусы вашей цивилизации, а некоторые даже имеют дополнительные особые эффекты (например, при исцелении рядом с Мертвым морем юниты полностью восстанавливают очки здоровья).

РЕКИ

Не случайно города с глубокой древности строят на берегах рек. Реки обеспечивают орошение, улучшая плодородность пахотных земель вокруг города, и дают бонус центрам коммерции. Наличие или отсутствие реки как источника пресной воды может определять темпы роста города.

РАСПОЛОЖЕНИЕ РЕК

В отличие от других особенностей местности, реки находятся на границах между клетками, а не внутри них. Таким образом, реки дают преимущества соседним клеткам и юнитам, не отнимая места, отведенного под производство.

ШТРАФ К АТАКЕ
Боевая мощь юнита, пересекающего реку во время атаки, снижается на 5.

ВЛИЯНИЕ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
Переправа стоит три очка перемещения. Юнит может продолжать движение, если после переправы у него остались ОП. Если над рекой построена средневековая дорога – штрафные ОП уже не снимаются.

РЕСУРСЫ

Ресурсы – это источники пищи, материалы для производства или культурные ценности, которые к тому же могут приносить державе бонусы. Богатство и мощь вашей цивилизации во многом зависят от количества и вида ресурсов, которыми вы располагаете. Вы можете использовать ресурсы только на своей территории. Для этого нужно построить соответствующее улучшение на клетке с ресурсом.

Например, для сбора бананов понадобится плантация. Существует три типа ресурсов: бонусные, стратегические и редкие. Все три повышают производительность близлежащих городов, а стратегические ресурсы и предметы роскоши дают другие важные преимущества (подробности – ниже).

На вашей территории может не оказаться всех видов ресурсов, но все необходимое обычно можно выменять у других цивилизаций.

БОНУСНЫЕ РЕСУРСЫ
Бонусные ресурсы повышают производство на клетке. Их нельзя продать другим цивилизациям.



Бананы



Олени



Скот



Рыба



Медь



Рис



Крабы



Овцы



Камень



Пшеница

РЕДКИЕ РЕСУРСЫ

Редкие ресурсы дают небольшой бонус к производству на клетке и повышают довольство ваших людей. Для этого требуется улучшение на клетке. Если у вас несколько источников одинаковых редких ресурсов, довольство производится лишь одним и распределяется между четырьмя самыми нуждающимися городами вашей державы. Например, если вы улучшили две клетки с цитрусовыми около столицы, только первая даст вам довольство. Со второй можно собрать цитрусовые и обменять их у другой цивилизации на другие полезные ресурсы – например, золото.



Цитрусовые



Кофе



Какао



Хлопок



Алмазы



Благовония



Красители



Слоновая кость



Меха



Нефрит



Гипс



Мрамор



Ртуть



Серебро



Жемчуг



Пряности



Соль



Сахар



Шелк



Чай



Трюфели



Киты



Табак



Вино

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Обратите внимание: не все ресурсы видны на карте в начале игры. Чтобы некоторые найти, нужно изучить определенную технологию. Например, изучив обработку бронзы, вы увидите на карте железо.

Стратегические ресурсы позволяют строить определенные юниты. Клетка начинает производить стратегический ресурс, как только вы строите на ней необходимое улучшение.

Для создания юнита, зависящего от стратегического ресурса, требуется две единицы этого ресурса. Если в городе построен соответствующий военный центр (военный лагерь для сухопутных юнитов, гавань для морских и аэродром для воздушных), вам потребуется всего 1 единица ресурса. Для покупки юнита, зависящего от стратегического ресурса, требуется 2 единицы этого ресурса.

В верхней части основного экрана можно увидеть, сколько единиц стратегических ресурсов есть в вашем распоряжении.



Алюминий



Лошади



Уголь



Железо



Селитра



Уран



Нефть

ЮНИТЫ

В игре Civilization VI юнитом называется любой объект, способный перемещаться по карте. В игре их несколько видов: боевые юниты (морские и сухопутные), строители, поселенцы и так далее. Боевых юнитов в игре больше всего.

СОЗДАНИЕ ЮНИТОВ

Юниты появляются в городах. У каждого юнита есть «Стоимость производства», показывающая, сколько единиц производства уйдет на создание этого юнита. Кроме того, для подготовки юнита может потребоваться определенная технология (например, стрельба из лука – для создания лучников). Иногда может потребоваться какой-нибудь определенный ресурс (например, железо – для мечников).



ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ

У всех юнитов есть три базовых характеристики: скорость перемещения, боевая мощь и повышения.

Скорость перемещения

Очки перемещения (ОП) определяют, через сколько клеток открытой местности может пройти юнит. У большинства ранних юнитов всего 2 ОП. Подробнее см. раздел о перемещении.

Мощь в ближнем бою

Боевая мощь (БМ) юнита определяет, насколько он эффективен в бою. БМ бывает двух видов: мощь в ближнем бою и мощь в дальнем бою. У воина,

первого боевого юнита в игре, мощь в ближнем бою равна 20. У мирных жителей – поселенцев и рабочих – БМ нулевая. Подвергаясь атаке боевых юнитов, небоевые попадают в плен или погибают.

Повышения
Боевой юнит может получить повышение с помощью тренировки или благодаря боевому опыту.

ОСОБЫЕ УМЕНИЯ ЮНИТОВ

У многих юнитов есть особые умения, которые позволяют им справляться с определенной задачей лучше других или делать нечто уникальное. Основать новый город могут только поселенцы. Лучники могут поражать противника, находящегося за несколько клеток от них. Чтобы узнать об особых умениях юнита, почитайте о нем в «Цивилопедии».

УНИКАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

У каждой цивилизации в игре Civilization VI есть один или несколько уникальных национальных юнитов, превосходящих стандартный юнит такого же типа. У американцев, к примеру, P-51 Mustang лучше обычного истребителя. У греков есть гоплит, который замещает копейщика.

Чтобы узнать о национальных юнитах, загляните в статью о державе в «Цивилопедии».

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ

При переходе с клетки на клетку юнит затрачивает очки (ОП), точное число которых задается клеткой, на которую осуществляется переход. Если у юнита меньше ОП, чем требуется, переход невозможен. Исключение: если юнит не двигался с начала хода, он всегда может переместиться по крайней мере на одну клетку.

Существует следующее ограничение: два сухопутных юнита одного класса не могут закончить ход на одной и той же клетке. Это верно для всех сухопутных юнитов, боевых и небоевых (поселенцев, строителей, великих людей и т. д.). Ландшафт также накладывает свои ограничения: сухопутные юниты не могут перемещаться на клетки с горами, морские юниты – на клетки суши (кроме портовых городов). Дороги ускоряют перемещение по клеткам.

Юнитов разных классов, наоборот, можно размещать на одной клетке. Так, одну клетку могут одновременно занимать воин (сухопутный боевой юнит), строитель (небоевой юнит) и таран (вспомогательный юнит).

Подробнее об этом можно прочитать в разделе о перемещении.



БОЙ ЮНИТОВ

Боевые подразделения могут вступать в боевое взаимодействие с другими юнитами и городами. Юниты ближнего боя способны атаковать врагов только на соседней клетке. Дальнобойные юниты (их в игре меньше) могут атаковать на расстоянии одной или более клеток.

Подробнее см. раздел о сражениях.

Повышение квалификации

Выживший в сражении боевой юнит получает очки опыта (ОО), которые можно использовать для повышения его квалификации. Это позволит улучшить боеспособность юнита в определенных условиях (например, при сражениях в лесу) или даст иное преимущество в бою.

НЕБОЕВЫЕ ЮНИТЫ

Поселенцы, строители, торговцы, религиозные юниты и великие люди. Все – мирные жители, неспособные сражаться. Все они важны для развития цивилизации. Если они находятся на клетке без прикрытия и их атакуют – они автоматически попадают в плен, погибают или возвращаются на дружественную территорию. Таким образом, хорошо, если за городской чертой мирных жителей сопровождают и охраняют боевые юниты.

СУХОПУТНЫЕ БОЕВЫЕ ЮНИТЫ

Боевые юниты делятся на классы в зависимости от своих особенностей и назначения.

Разведка

Разведывательные юниты занимаются исследованием территории и рекогносцировкой. Дальность перемещения у них больше, чем у других юнитов. Повышения улучшают их обзор, скрытность и способность пересекать разные типы ландшафта. Среди разведывательных юнитов – разведчики и рейнджеры.

Юниты ближнего боя

Сухопутные войска, которые могут атаковать противника на соседней клетке суши. Атаковать на клетке с водой или на расстоянии они не способны. Пример юнитов ближнего боя – воины, мушкетеры, пехотинцы и многие другие.

Юниты дальнего боя

Дальнобойные подразделения могут атаковать противника на соседней клетке и на расстоянии нескольких клеток. Дальность действия определяется одноименным показателем. Мощь атаки – параметром «Дальнобойная мощь».

Примечание: атакуя противника, дальнобойные юниты всегда начинают дальний бой, даже если враг находится на соседней клетке. Показатель мощи в ближнем бою используется только при обороне.

Осадные юниты

Это так называемые «тяжелые» юниты дальнего боя. Они получают весомый бонус при атаке городов и районов. Среди осадных юнитов – катапульта, бомбарда, артиллерийская батарея и прочее.

Антикавалерийские юниты

Антикавалерийские юниты – копейщики и пикинеры, которые всегда получают преимущество в бою против легкой и тяжелой кавалерии.

Легкая кавалерия

Такие юниты, как всадники и кавалерия, считаются легкой кавалерией. На них не влияют зоны контроля. Лучше всего они действуют на флангах. Из сухопутных юнитов они самые быстрые.

Тяжелая кавалерия

Тяжелая кавалерия так же, как и легкая, не испытывает влияния зоны контроля. «Тяжелой» она называется за счет более серьезной брони. Примеры – рыцарь и тяжелая колесница.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Эти юниты могут перемещаться по водным клеткам и не могут входить на клетки суши, кроме прибрежных городов. В зависимости от своего типа и уровня развития технологии, некоторые корабли ограничены прибрежными водами, а другие способны выходить далеко в океан. Морские юниты делятся на: юниты ближнего боя, юниты дальнего боя, рейдеры и авианосцы.

Морские юниты ближнего боя
Корабли широкого применения, которые могут использоваться при захвате городов или против дальнобойных кораблей и авианосцев. Сюда относятся каравеллы и галеры.

Морские юниты дальнего боя
Дальнобойные корабли получают бонус к атаке защитных укреплений районов. Примеры таких юнитов – квадрирема и линкор.

Морской рейдер
В более поздние эпохи юниты такого типа получают способность к скрытому перемещению, в более ранние - возможность собирать золото после сражений. Это идеальные боевые единицы для молниеносных атак. В их числе – каперы и субмарины.

Авианосец
Морской юнит специального назначения, представляющий собой передвижную взлетно-посадочную полосу в океане.

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Воздушные юниты, как можно догадаться, перемещаются по воздуху. Они очень важны в конце игры, где от господства в небе может зависеть победа или поражение в войне.

Истребитель

Получает преимущество, сражаясь против бомбардировщиков.

Бомбардировщик

Воздушные суда этого типа действуют на манер осадных юнитов и получают бонус, атакуя защитные укрепления городов и районов, а также могут «разграбить» улучшение.

Список действий юнитов

Активный юнит может выполнить одно или несколько действий из списка, приведенного ниже. Нажмите на значок действия, чтобы отдать юниту приказ.

Создать строй сопровождения: приказать двум юнитам разных типов (боевому и небоевому, боевому и вспомогательному и т. д.) «объединиться» и передвигаться вместе.



Переместиться к: приказать юниту переместиться на указанную клетку.



Отдых: подразделение будет неактивным, пока игрок не отдаст ему новых приказов. На следующем ходу юнит не будет активным, и чтобы отдать ему приказ, понадобится выбрать его вручную.



Укрепиться: приказать юниту оставаться неактивным, пока вы не дадите ему новых приказов. В этом режиме юнит получает бонус к обороне.



Укрепиться до излечения: приказать юниту оставаться неактивным, пока его очки здоровья не восстановятся. В этом режиме юнит получает бонус к обороне и восстанавливает очки здоровья во время каждого хода.



Нанести ядерный удар: нанести удар ядерным оружием по выбранной клетке. Огромный урон будет нанесен как самой клетке, так и всему, что находится в зоне поражения.



Нанести термоядерный удар: нанести удар термоядерным оружием по выбранной клетке. Огромный урон будет нанесен как самой клетке, так и всему, что находится в зоне поражения.



Смена базы: приказать воздушному юниту перебазироваться в другой город.



Дальнобойная атака: приказать юниту начать дальнобойную атаку на выбранную клетку.



Разграбить: приказать юниту уничтожить улучшение на данной клетке. Разграбленную дорогу, улучшение или здание можно будет использовать снова только после починки.



Основать город: приказать поселенцу основать новый город на данной клетке. Создав город, поселенец исчезает.



Активировать великого человека: активировать способность великого человека (зависит от типа великого человека). Великий человек исчезнет после того, как способность будет активирована один или несколько раз.



Автоматическое исследование: приказать юниту исследовать неизведанные территории на карте. Юнит будет перемещаться каждый ход, пока вы не отмените этот приказ.



Отмена: отменить последний приказ. Это последняя возможность все исправить и задать правильный порядок исполнения приказов.



Активировать: «разбудить» отдыхающий юнит.



Удалить: безвозвратно удалить активный юнит.

На караул: Юнит укрепится, но подаст сигнал, если противник появится в зоне его видимости.

Обменять юниты: Если два юнита или более стоят на одной и той же клетке, используйте эту кнопку, чтобы изменить активный выбор. Вы также можете использовать кнопки направлений вверх и вниз.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В Civilization VI большую часть игрового времени вы будете заняты перемещением юнитов по карте мира. Ваши войска будут изучать мир или сражаться с соседями. Рабочим придется переходить на новые клетки, чтобы строить улучшения. Поселенцам придется отправиться на новые хорошие земли, чтобы основать города.

Ниже приведены правила по передвижению сухопутных и морских юнитов. Авиация подчиняется своим собственным правилам, но поскольку она появляется уже ближе к концу игры, мы расскажем об этом в главе «Дополнительные правила».

ПРИКАЗЫ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ L И A

Выберите юнита и, когда станет активна кнопка действия «Переместиться», используйте L, чтобы отправить юнита в любое место на карте, переместив туда подсвеченную область и нажав кнопку A.

Возможные и невозможные действия

Если юнит не может переместиться в указанную точку, вы не сможете отдать такой приказ (например, нельзя послать юнит в горы).

Если указанная точка доступна для юнита, он будет двигаться в направлении цели, пока не истратит очки перемещения. Как только они закончатся, приказ будет поставлен в очередь на следующий ход, и юнит продолжит движение автоматически.

ДЛИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если для достижения пункта назначения юниту требуется несколько ходов, то он выберет самый короткий путь. Каждый ход он будет продолжать движение, пока не достигнет нужной точки.

Если юнит не сможет достичь указанного места (например, если обнаружилось, что данная клетка находится за морем и юнит не может перебраться туда на корабле, или же другой юнит занял эту клетку раньше) – тогда он остановится и будет ждать новых приказов.

Приказ на перемещение можно изменить в любой момент. Для этого достаточно выбрать юнит, а затем отдать ему новое распоряжение, либо нажать на кнопку «Отменить».



ОЧКИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

У всех мобильных юнитов есть определенное количество очков перемещения (ОП), которые можно потратить в течение хода. Когда ОП заканчиваются, юнит не двигается до начала следующего хода. Исключение составляет очень ограниченное число юнитов, путешествующих с помощью других юнитов.

Большинство сухопутных юнитов ранних эпох имеют два очка перемещения, у конницы и флота их больше.

Трата очков перемещения

Юниты тратят ОП, чтобы войти на клетку. Сколько именно ОП потратится, определяется типом ландшафта. Выход с клетки ничего не стоит; очки тратятся только на вход.

Подробнее о затратах на перемещение можно узнать в разделе о ландшафте. Как правило, для движения по открытой местности, вроде лугов и равнин, нужно 1 ОП; в лесу и тропическом лесу тратится 2 ОП. Пересечение реки без моста обойдется в 3 ОП.

Когда у юнита заканчиваются ОП, либо вход на клетку стоит больше ОП, чем у него осталось, юнит прекращает движение.

ДОРОГИ

Дороги снижают затраты на перемещение по дружественной, нейтральной или вражеской территории. Двигаясь с клетки с дорогой на другую клетку с дорогой, юнит почти не тратит ОП. Пока у юнита остается хотя бы сколько-нибудь очков, он может продолжать движение по дороге.



НЕВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Часть юнитов не может входить на некоторые клетки. Например, морские юниты не могут ходить на сушу, а сухопутные – на клетки с горами или океаном. Если юнит не может войти на клетку, он не выполнит приказа на перемещение. Иногда выясняется, что перемещение невозможно, уже по ходу движения. В этом случае юнит остановится и будет ждать новых приказов.

Ограничение совместного расположения

До Промышленной эры на одной и той же клетке может закончить ход только один юнит определенного типа или класса (боевой, вспомогательный, небоевой, торговый). Вместе занимать клетку могут боевой и небоевой юнит, либо боевой и вспомогательный юнит.



Юнит может проходить через клетку, занятую другим юнитом, если у него достаточно ОП на весь переход и если этот переход не заканчивается на клетке, уже занятой юнитом такого же типа.

Однако, исследовав социальный институт «Национализм», вы сможете совмещать юниты на клетке. Это подробнее описано в разделе «Корпуса и армии».

ДВИЖЕНИЕ В БОЮ

Приказ атаковать

Если вы прикажете боевому юниту переместиться в клетку, занятую вражеским юнитом, он начнет атаку. Если такой приказ отдать мирному жителю, тот остановится и будет ожидать новых приказаний.

Зона контроля

У боевых юнитов есть зона контроля (ЗК) – окружающие их клетки. Если юнит перемещается между двумя клетками в зоне контроля противника, он истратит все ОП. Исключение составляют конные юниты, которые минуют чужую ЗК достаточно быстро, чтобы не терять очков.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МОРСКИХ ЮНИТОВ

Перемещаясь по воде, морские юниты следуют тем же правилам, что и сухопутные – на суше. Корабли ранних эпох зачастую не могут выходить за пределы прибрежных вод (клеток, примыкающих к суше). Со временем у вас появятся суда, способные перемещаться по океану и исследовать весь мир. Морские юниты не могут перемещаться по клеткам льда.

Погрузка сухопутных юнитов на борт
В начале игры ваши наземные юниты не могут перемещаться по клеткам с водой. Однако технология «Мореходство» позволит вам посылать строителей на берег, а «Кораблестроение» – грузить любые юниты на корабль. Чтобы погрузить юнит на борт, прикажите ему переместиться на клетку с водой так же, как отправили бы его на клетку с сушей. Обычно погрузка на борт поглощает больше очков перемещения наземного юнита, чем перемещение на то же расстояние по суше. (Исключения: игра за Норвегию; погрузка на борт судна, стоящего в гавани или прибрежном городе).



Находясь на борту, юнит перемещается медленно и становится совершенно беззащитным. Он не может вести бой, и любой военный корабль противника легко его уничтожит. По этой причине транспортировочным судам необходимо сопровождение военных кораблей.

Юниту, который находится на клетке, соседствующей с сушей, можно приказать высадиться на берег.

СРАЖЕНИЕ

Сражение происходит между военными силами двух политических образований, которые находятся друг с другом в состоянии войны. Одна держава может воевать с другой или с городом-государством. Варвары всегда находятся в состоянии войны с цивилизациями и с городами-государствами.

Есть четыре основных типа сражений: ближний бой, дальний бой, морской бой и воздушный бой. Самые распространенные в игре – первые два типа, а воздушный бой возможен только после изобретения авиации.

Так как авиация появляется сравнительно поздно, в начале игры вам не потребуются навыки воздушного боя. Он описывается в отдельном разделе в главе «Дополнительные правила» (см. раздел «Воздушный бой»).

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ

Объявить войну другой державе можно несколькими способами; точно так же могут объявить войну и вам.

Объявление войны с помощью дипломатии
Вы можете объявить войну в окне дипломатии (см. соответствующий раздел). Чтобы объявить войну городу-государству, выделите его и нажмите кнопку A. Также вы можете выбрать его в меню городов-государств через меню правой панели и выбрать кнопку «Объявить войну». Существуют два типа объявления войны: «Внезапная война» и «Официальная война».



Объявление внезапной войны
«Внезапная война» означает, что вы объявляете войну противнику просто так, без его предварительного осуждения и без веской причины. Штраф за милитаризм при внезапной войне выше, чем при официальной, поскольку вы действуете нецивилизованным образом. В поздние эпохи внезапные войны сказываются на дипломатической репутации сильнее, чем в начале игры.



Объявление официальной войны

Официальное объявление войны после осуждения державы противника считается более «цивилизованным» способом. Соседи все так же могут счесть вас «милитаристом», но штраф при этом не такой большой, как при внезапной войне.

Уменьшить штраф за милитаризм позволяет и веская причина объявления войны. Например, если другая держава чем-то вас «оскорбила», то это считается поводом для войны. Существуют разные поводы – например, обращение ваших городов в другую религию, нападение на союзный город-государство или захват города вашего друга.



Нападение на юниты
Можно приказать атаковать чужой юнит. Если вы не воюете с цивилизацией, на которую напали, то появится всплывающее окно с вопросом, хотите ли вы напасть на эту державу (или город-государство). После подтверждения начнется атака. Если вы откажетесь, то боя не будет, и война не начнется.



Пересечение границы
На ранних этапах игры юниты могут свободно передвигаться по территории другой державы, пока не будет открыт социальный институт «Ранняя империя». После этого пересечение границ другой державы считается объявлением войны, если только между вашими странами не заключен договор о праве прохода. Вам придется подтвердить решение о пересечении границ во всплывающем окне.

Вам объявляют войну
В любое время вам могут объявить войну другие цивилизации и города-государства. При этом появится всплывающее сообщение или к вам обратится другой лидер. Подробности указаны в разделе «Дипломатия».

Варвары постоянно находятся в состоянии войны с вами, поэтому объявлять войну они не будут.

ОКОНЧАНИЕ ВОЙНЫ
Война автоматически заканчивается после уничтожения одной из сторон, когда потерян последний город. Противники могут также заключить мирный договор, который можете предложить как вы, так и ваш враг. Подробнее см. раздел «Дипломатия».

С варварами нельзя вести переговоры. С ними придется воевать до конца.

КАКИЕ ЮНИТЫ МОГУТ СРАЖАТЬСЯ

Атаковать врага может любой боевой юнит. Мирные жители (строители, поселенцы, великие люди) не могут начать бой. Если враг атакует великих людей, находящихся без сопровождения, то они отсылаются на территорию своего происхождения. Захваченных в плен строителей может освободить их первоначальный владелец. Юниты поддержки, такие как таран или осадная башня, не могут начинать атаку сами, но помогают другим юнитам, если находятся в одной группе с ними. Атакованные одиночные юниты поддержки уничтожаются.

Город может атаковать любой вражеский боевой юнит, если тот находится в пределах дальности действия оружия дальнего боя города, а любой боевой юнит может атаковать вражеский город.

БОЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЮНИТА

Боевые показатели определяют возможности подразделения в сражении. Основных показателей пять:



Боевая мощь

Показатель боевой мощи есть у всех боевых подразделений. Юниты ближнего боя используют этот параметр в атаке и в обороне. Дальнобойные юниты используют этот параметр только в обороне.

Очки здоровья

Здоровье юнита измеряется в «очках здоровья» (ОЗ). У любого боевого юнита 100 ОЗ. Если ему наносят урон, число его ОЗ снижается. Когда этот показатель достигнет нуля, юнит будет уничтожен. Здоровье можно восстановить вне боя.

Дальнобойная мощь
Этот показатель есть только у дальнобойных юнитов. Он показывает силу, с которой может атаковать это подразделение.

Дальность
Этот показатель есть только у дальнобойных подразделений. Это расстояние в клетках, на котором юнит может атаковать врага, если на линии обзора нет препятствий.

Сила обстрела
Этот показатель есть только у дальнобойных юнитов. Он показывает силу, с которой это подразделение может атаковать районы. Он отличается от дальнобойной мощи.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой начинается, когда любое подразделение, неспособное вести дальний бой или обстрел, атакует вражеский юнит или город. Не имеет значения, способна ли к дальнему бою другая сторона: если атакующий юнит не является дальнобойным, то бой всегда будет ближним.

Боевая мощь
Когда два подразделения вступают в ближний бой, исход зависит от соотношения сил. Более сильная сторона наносит больше урона и в конечном счете может уничтожить более слабую.

Тем не менее, боевая мощь подразделения зависит от многих факторов. Многие юниты получают бонус к защите в лесу, на холмах или при укреплении. Некоторые получают преимущество в бою с определенными типами противников (например, копейщики – в бою с кавалерией). Полученный урон снижает боевую мощь подразделения. (Подробнее см. раздел «Боевые бонусы».)

Окно боевой сводки (см. ниже) поможет вам определить соотношение сил юнитов в ближнем бою во время вашего хода.

Группы войск
Войска получают бонус фланговой атаки за каждый дружественный юнит, находящийся рядом с целью. Помимо фланговых бонусов, дополнительные преимущества дают некоторые типы повышения и политические курсы. Если в бою участвует много подразделений, эти преимущества могут оказать решающее влияние на исход сражения.

Боевая сводка
Когда активен один из ваших юнитов, выберите вражеский юнит, чтобы вызвать окно боевой сводки и узнать вероятный исход сражения. В этом окне справа указана боевая мощь вашего подразделения с учетом различных модификаторов, а слева – боевая мощь врага. Внизу дан вероятный исход боя, а шкалы в центре квадрата показывают вероятный урон каждой стороны.



Начало ближнего боя
Атакующий юнит вступает в ближний бой, когда пытается перейти на занятую противником клетку. Ближний бой нельзя начать, если нет возможности перейти на клетку, где стоит обороняющаяся часть. Например, копейщики не могут вступать в ближний бой с галерой, потому что не могут перейти на клетку с водой, если только они не на борту корабля.

Чтобы отдать приказ на атаку, переместите ваш юнит на клетку цели. Активный юнит начнет атаку.

Исход ближнего боя
В результате ближнего боя один или оба юнита могут понести урон и потерять очки здоровья (ОЗ). Когда число ОЗ снизится до нуля, юнит будет уничтожен.

Если уничтожен обороняющийся юнит, то на клетку, которую он занимал, вступит атакующий и захватит всех находящихся там мирных жителей. Если подразделение в обороне переживет бой, то останется на месте, как и другие юниты на этой клетке.

Большинство юнитов тратят на атаку все очки перемещения. Однако некоторые могут двигаться после боя, если у них остались ОП.

Любой боевой юнит, переживший бой, получит очки опыта, которые можно израсходовать на повышение квалификации.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Некоторые юниты, такие как лучники, являются дальнобойными. У таких подразделений есть два преимущества: во-первых, они могут атаковать врага на расстоянии, и во-вторых, атакуя, они не несут никакого урона. При этом они слабее, когда их атакуют юниты ближнего боя.



Дальнобойная мощь
У каждого юнита дальнего боя есть показатель дальнобойной мощи. Ее значение сравнивается с боевой мощью цели, что и определяет результат атаки.

Чтобы увидеть возможный исход дальней атаки, выберите атакующее подразделение и выделите цель. Появится боевая сводка, в которой будут указаны вероятные потери врага.

Дальность
Дальность действия у дальнобойных юнитов определяет, с какого расстояния они могут атаковать врага. Дальность «2» означает, что юнит может напасть на врага, стоящего на соседней клетке или на клетке за ней. Дальность «1» означает, что цель должна быть на соседней клетке с атакующим.

Радиус обзора
Дальнобойное подразделение должно «видеть» цель, чтобы стрелять по ней. Юнит не может видеть цель за преградой – за горами, холмами или лесом. Вне зависимости от типа местности юнит всегда может видеть хотя бы на одну клетку вокруг. Юниты, расположенные на холмах, видят цели за преградой, если только на клетке преграды не расположены одновременно холмы и леса или холмы и тропические леса. Авиация видит цели за преградой.

Для большинства юнитов дальность обзора равна 2 клеткам.

Начало дальнего боя
Чтобы отдать приказ на атаку активному дальнобойному юниту, выделите цель и нажмите кнопку A. Также можно выбрать кнопку «Атаковать издалека», а затем выбрать цель кнопкой A, чтобы атаковать.

Исход дальнего боя
В результате дальнего боя цель может остаться невредимой, понести урон или быть уничтожена. Атакующие подразделения не несут потерь в дальнем бою. Если цель уничтожена, атакующий юнит не занимает освободившуюся клетку автоматически, как это происходит в ближнем бою.

По итогам боя обе стороны могут получить очки опыта. Подробнее см. раздел «Повышения».

БОЕВЫЕ БОНУСЫ
В бою на юнит могут оказывать влияние разные факторы: местоположение, оборонительные укрепления и другие обстоятельства. Некоторые преимущества получают атакующие, некоторые – только обороняющиеся, а некоторые – обе стороны.

Бонусы ландшафта
Планируя бой, важно учитывать влияние ландшафта. При обороне в лесу, в тропическом лесу или на холмах юнит получает существенное преимущество. Юниты ближнего боя получают штрафы, если атакуют через реку.

Подробнее об этом смотрите в разделе «Ландшафт».

Форты
После освоения технологии «Военная инженерия» военные инженеры могут строить форты на дружественной или нейтральной территории. Форт значительно увеличивает бонус к обороне юнитов, которые его занимают. Форты нельзя строить на вражеской территории.

Укрепление

Многие юниты могут укрепиться. Они могут окопаться или возвести временные оборонительные сооружения, что усилит их защиту. Такой юнит получает бонус к обороне, увеличивающийся каждый ход на протяжении двух ходов. Однако если юнит начнет движение или атаку, бонус будет утерян.

Укрепившись, юнит не активируется. Он останется неактивным до тех пор, пока вы сами не выберете его.

Кто может укрепляться
Укрепляться могут большинство юнитов ближнего и дальнего боя. Не могут окапываться и укрепляться мирные, кавалерийские, морские и воздушные юниты. Вместо укрепления такие юниты могут «отдыхать», то есть оставаться неактивными, пока на них не нападут или пока вы не активируете их вручную. При этом они не получают защитного бонуса.

Бонусы укрепления

Бонус зависит от того, как долго юнит был укреплен. На первом ходу дается небольшой бонус к обороне, а на протяжении последующих ходов бонус увеличивается.

МОРСКОЙ БОЙ

Среди морских юнитов, как и среди сухопутных, есть боевые и небоевые. Боевые также бывают юнитами ближнего и дальнего боя. Морские боевые юниты атакуют так же, как и сухопутные.



Некоторые морские юниты поздних эпох достойны отдельного внимания: авианосец, ракетный крейсер и подводная лодка. У каждого из них есть свои уникальные способности. Например, авианосец может перевозить воздушные юниты, а подводная лодка невидима для юнитов, не находящихся непосредственно рядом с ней.

СРАЖЕНИЕ ЗА ГОРОД

Города – это очень важные цели. Если город укреплен и защищен другими юнитами, то захватить его нелегко. Единственный способ выбить цивилизацию из игры - захватить или уничтожить все ее города. Расправившись таким образом с определенным числом соперников, вы добьетесь полной военной победы (см. раздел «Победа»).



Боевые показатели города

Обороноспособность гарнизона

У городов, как и у юнитов, есть показатель боевой мощи. Она зависит от размера города, его местоположения (город на холмах труднее взять) и от наличия защитных сооружений, таких как стены.

Мощь города отражает его боевую мощь и мощь дальнего боя. Во время сражения количество ОЗ (прочность) города может снизиться, но его боевая мощь и дальнобойная мощь не снижаются, независимо от того, сколько ОЗ остается у города
в ходе боя.

Прочность города

У нетронутого города 200 «очков здоровья». В ходе боя количество ОЗ может уменьшаться. Если оно достигнет нуля, вражеский юнит ближнего боя может войти в город и захватить его. После этого победитель может выбрать – сохранить город или уничтожить его. Учтите, что другим державам вовсе не понравится, что вы уничтожили чей-то город.

Атака городов дальнобойными юнитами
Чтобы напасть на город дальнобойным юнитом, нужно подвести его так, чтобы город находился в радиусе действия вашего юнита, затем выбрать город и нажать A. Мощное нападение снижает обороноспособность города. (Атакующее подразделение при этом не несет потерь, потому что не сталкивается непосредственно с защитниками города). Учтите, что дальнобойная атака не сможет опустить прочность (ОЗ) города ниже 1: захватить город может только юнит ближнего боя.

Атака городов юнитами ближнего боя
Когда юнит вступает в ближний бой с городом, и город, и атакующий юнит обычно теряют очки здоровья. Независимо от того, сколько ОЗ остается у города, он всегда защищается в полную силу.

Гарнизоны в городах
Владелец города может расположить в нем гарнизон (боевой юнит), чтобы укрепить оборону. Боевая мощь гарнизона немного усиливает мощь города. Гарнизон не несет потерь, когда город атакуют, но после захвата города гарнизон будет уничтожен.



Городское подразделение может само атаковать врага, подошедшего слишком близко, однако в этом случае оно потеряет гарнизонный бонус. Если это юнит ближнего боя, то он будет нести потери, как в обычном бою.

Огонь города по нападающим
После постройки стен дальнобойная мощь города равна его полной мощи в начале боя. В радиусе дальности город может атаковать одного врага. Независимо от того, сколько ОЗ остается у города в ходе боя, его дальнобойная мощь не снижается и остается равной полной мощи в начале боя, пока его не захватят.

Восстановление городов
Во время сражения прочность города (ОЗ) понемногу восстанавливается каждый ход, пока не перекрыты пути снабжения. Путем снабжения считается каждая прилегающая к городу клетка, не находящаяся в зоне контроля вражеского юнита. Если у города есть стены, их можно восстановить только в меню производства, и только после 3 ходов, во время которых он не получал урон.

Захват городов
Когда прочность (ОЗ) города падает до нуля, вражеский юнит ближнего боя может войти в город независимо от того, есть ли внутри другие юниты. После этого город считается захваченным. Обычно у захватчика есть выбор: разрушить город или включить его в состав своей империи. В любом случае, потеря города – это большой удар для государства. Исключение из этого правила – столицы цивилизаций. Столицу нельзя разрушить, ее можно только захватить.

Подробнее об этом смотрите в разделе «Город».

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Некоторые дальнобойные подразделения являются осадными. Сюда относятся катапульты, баллисты и так далее. Они особенно эффективны при штурме вражеских городов. Но очень уязвимы в ближнем бою, поэтому их должны сопровождать и защищать юниты ближнего боя.

Осадные орудия очень важны: без них крайне сложно захватить хорошо защищенный город.



ВЕЛИКИЕ ПОЛКОВОДЦЫ

Великие полководцы - это великие люди. Они увеличивают оборону и атаку всех дружественных юнитов в радиусе одной клетки от себя. Сами великие полководцы – небоевые юниты, поэтому их можно ставить на одну клетку с боевым подразделением, которое будет защищать полководца. Если вражеский юнит вступает на клетку с великим полководцем, тот возвращается в вашу столицу.

Великий полководец дает бонус +1 к перемещению и +5 к боевой мощи всем дружественным боевым юнитам на своей клетке и в радиусе двух клеток от себя. Кроме того, он имеет способность «отойти от дел», уникальную для каждого великого полководца. Например, Сунь-цзы пишет труд «Искусство войны». После использования этой способности великий полководец удаляется из игры.

Великие полководцы появляются за счет очков великих полководцев. Эти очки прежде всего присуждаются за постройку военных лагерей, но их можно получить и другими способами. Более подробно об этом написано в разделе «Великие люди».

ВЕЛИКИЕ ФЛОТОВОДЦЫ

Великие флотоводцы – это великие люди, искушенные в искусстве морских сражений. Они увеличивают оборону и атаку всех дружественных морских юнитов в радиусе одной клетки от себя. Сами великие флотоводцы – небоевые юниты, поэтому их можно ставить на одну клетку с боевым подразделением, которое будет их защищать. Если вражеский юнит вступает на клетку с великим полководцем, тот возвращается в вашу столицу.

Великий флотоводец дает бонус +1 к перемещению и +5 к боевой мощи всем дружественным морским боевым юнитам на своей клетке и в радиусе двух клеток от себя. Кроме того, они имеют способность «отойти от дел», уникальную для каждого великого флотоводца. Например, Фемистокл создает квадриремы. После использования этой способности великий флотоводец удаляется из игры.

Великие флотоводцы появляются за счет очков великих флотоводцев. Эти очки прежде всего присуждаются за постройку гавани, но их можно получить и другими способами. Более подробно об этом написано в разделе «Великие люди».

УРОН В БОЮ

У нетронутого юнита 100 «очков здоровья» (ОЗ). В бою их число снижается, и когда ОЗ доходит до нуля, юнит считается уничтоженным.

Чем больше урона нанесено юниту, тем он слабее и ближе к гибели. Поврежденные подразделения стоит выводить из боя и заменять их свежими, чтобы они могли передохнуть и «подлечиться». Разумеется, это не всегда возможно.

Влияние урона

Поврежденный юнит атакует слабее, чем юнит с полным здоровьем. Чем сильнее повреждения, тем меньше атака ближнего или дальнего боя нанесет урона врагу.

Восстановление ОЗ

Чтобы восстановить потерянные ОЗ, юнит должен оставаться неактивным в течение хода. Количество ОЗ, которые он восстанавливает, зависит от его расположения.

В городе: 20 ОЗ за ход.
На дружественной территории: 15 ОЗ за ход.
На нейтральной территории: 10 ОЗ за ход.
Вражеская территория: 5 ОЗ за ход.
Некоторые повышения увеличивают скорость восстановления ОЗ.

Восстановление ОЗ флота

Корабли восстанавливают урон только на дружественной территории.

Кнопка «Укрепиться до излечения»
Если юнит понес урон, в его меню появляется кнопка «Укрепиться до излечения». Нажмите на кнопку – и юнит укрепится там, где стоит. Юнит будет оставаться на месте до полного восстановления боеспособности. Подробнее об этом в разделе «Укрепления».

ОЧКИ ОПЫТА И ПОВЫШЕНИЯ

Выживший в бою юнит получает очки опыта (ОО). Когда юнит набирает достаточно ОО, их можно истратить на повышение квалификации. В игре Civilization VI есть несколько типов повышений. Каждое дает юниту определенные преимущества.

ПОЛУЧЕНИЕ ОО В БОЮ

Юнит получает ОО, выживая после каждого раунда боя. При этом не обязательно побеждать или уничтожать врага; опыт накапливается, пока юнит остается в живых.

В общем случае юнит получает ОО за сражения с другим боевым юнитом, а также за сражения с городами.

Ограничения за сражения с варварами: после определенного уровня дополнительные очки опыта за сражения с варварами не назначаются.

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОО

Юнит, созданный в военном лагере с казармами (для регулярных юнитов), конюшнями (для кавалерии) и другими военными зданиями получает дополнительные ОО, если они выживают в битве. Их количество зависит от типа здания (казармы, конюшни и оружейные дают свои отдельные бонусы). Также дополнительные ОО предоставляют некоторые типы правительства, политические курсы и другие особые эффекты. Юниты разведки получают ОО при открытии чудес природы.

РАСХОД ОО

Когда юнит набирает достаточно очков опыта для повышения квалификации, то при выборе этого юнита становится активной кнопка «Повысить» (если у этого юнита осталось достаточно очков перемещения). Нажмите на кнопку, чтобы открыть список возможных повышений. Выберите нужное и нажмите на него. Юнит немедленно его получит и лишится определенного числа очков опыта. Это действие занимает один ход. После второго повышения юниту можно будет присвоить уникальное имя с помощью кнопки «Переименовать» на панели юнита.

Типы повышений

В игре Civilization VI имеются десятки повышений квалификации. У каждого класса юнитов (ближнего боя, кавалерия, дальнего боя и т.д.) есть свое дерево умений. Некоторые повышения квалификации можно заработать только после получения других.

Если повышение доступно для юнита, оно будет отображено в списке, открывающемся при выборе «Повысить».

Полный список повышений квалификации указан в главе «Повышения» в «Цивилопедии».

ВАРВАРЫ И ПЛЕМЕННЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

На ранней стадии игры – примерно 25-50 первых ходов – основное внимание следует уделять исследованию окружающего мира. В путешествиях вы встретите племенные поселения и варваров. Племенные поселения – это хорошо, а варвары – плохо.

ПЛЕМЕННЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Племенные поселения менее развиты, чем цивилизации, но, тем не менее, они дружелюбны. Посещение племенных поселений дает случайную выгоду цивилизации, чей юнит первым окажется на их клетке. Поселение исчезает после того, как его дары были использованы.



Бонусы поселений

Выжившие

Поселение может подарить вашему ближайшему городу строителя или торговца, а также увеличить население ближайшего города.

Наука
Поселение может предоставить вам бесплатную технологию (например, «Обработка бронзы» или «Каменная кладка»), ускорение технологии (50% очков, необходимых для открытия технологии) или даже несколько ускорений технологии.

Военное дело
Если поселение обнаруживает поврежденный юнит, он получает бонус к здоровью. Также поселение может подарить вам разведчика или предоставить очки опыта открывшему его юниту.

Вера
В зависимости от эпохи поселение предоставляет малое, среднее или большое количество очков веры.

Сокровище
Поселение дарит золото вашей цивилизации!

Культура
Поселение дарит вам реликвию или один-два бесплатных ускорения социальных институтов (50% от необходимых очков для их открытия).

ВАРВАРЫ

Варвары – это кочевники, которые ненавидят цивилизацию и все, что с ней связано. Они нападают на ваши юниты и города, разрушают постройки. Это очень, очень скверные создания.

По мере развития вашей цивилизации угроза от варваров уменьшится, но на ранних стадиях игры они чрезвычайно опасны.

Аванпосты варваров
Варвары приходят из «аванпостов», появляющихся случайно на клетках, которые не видят юниты. Каждый варварский юнит принадлежит своему лагерю; после уничтожения лагеря варвары в этом районе появляться не будут.

Существуют три вида варварских лагерей:

Морской
Лагерь на побережье, порождающий морские юниты.

Кавалерийский
Лагерь в глубине суши около ресурса лошадей.

Ближнего боя
Все остальные лагеря.



Награды за уничтожение аванпостов
За уничтожение лагеря варваров цивилизация получает золото. А в дополнение к этому – ускорение для технологии «Обработка бронзы». К тому же в этом районе перестают появляться варвары, что конечно же, является основной наградой.

Новые аванпосты
Лагеря варваров появляются на любом нейтральном участке, невидимом для города и юнитов цивилизации. Чтобы остановить набеги варваров, расширяйте свои границы и разместите на холмах вдоль границ вашей державы несколько юнитов – это значительно расширит видимую вам территорию.

ЮНИТЫ ВАРВАРОВ

Варварские аванпосты могут создавать практически любые юниты игры, от воинов и копейщиков до пушек и танков. Варвары способны создавать юниты самой развитой цивилизации в игре.

Любой лагерь будет сначала создавать разведчиков, которые ищут цели. Если вас заметил варварский разведчик, он вернется в лагерь, чтобы собрать группу юнитов для вторжения или рейда. Берегитесь, потому что следующей целью будете вы! Нужно действовать быстро, иначе вскоре вы обнаружите у своих границ полчища варваров, готовых уничтожить улучшения или покорить ваш город.

Поэтому важно периодически прочесывать окрестности своих владений, разрушая варварские лагеря прежде, чем они станут угрозой.

Корабли варваров
В лагерях, расположенных на берегу, варвары могут строить морские юниты (такие же, какие создает цивилизация с самой развитой технологией). Эти суда угрожают побережью, разрушают рыбацкие лодки и нефтяные платформы, нападают на сухопутные отряды, подошедшие близко к берегу и даже

осаждают прибрежные города. Можно построить флот, который поможет вам отгонять варваров, но лучше всего уничтожить их прибрежный лагерь.

Предупреждение: если варварский корабль нападет на погруженный на борт юнит, он его уничтожит!

Мирные жители в плену
Встав на клетку с небоевыми юнитами (поселенцами или строителями), варвары захватят их. Они отведут их в ближайший лагерь, откуда затем их может освободить любой игрок. Если ваши мирные жители попали в плен, постарайтесь догнать их и вернуть, пока это не сделал кто-нибудь еще!

КОНЕЦ ВАРВАРОВ
Варвары могут оставаться в игре вплоть до самого конца. Но чем больше земли принадлежит государствам, тем меньше остается места для возникновения варварских лагерей. Если цивилизация охватит весь мир, то варвары исчезнут.

ГОРОДА

Города крайне важны для успешного развития вашей цивилизации. Именно здесь создаются юниты, здания, районы и чудеса, здесь ваша цивилизация исследует новые технологии и социальные институты, здесь она накапливает богатства. Без мощных, хорошо расположенных городов невозможно добиться победы.

КАК СТРОИТЬ ГОРОДА

Города основывают поселенцы. Если поселенцы оказываются на клетке, на которой можно заложить город, то появится кнопка действия «Основать город». Нажмите кнопку. Поселенцы исчезнут, а на их месте появится новый город.

ГДЕ СТРОИТЬ ГОРОДА

Города следует основывать в тех местах, где много еды и очков производства, а также рядом с ресурсами. Хорошо построить город на клетке с доступом к воде – например, на берегу реки или моря – так как источники воды очень важны для растущего населения. Без источника воды вы обрекаете своих жителей на суровую жизнь в маленьком городке. Города, построенные на холмах, получают бонус к обороне, их труднее захватить.

На более поздних стадиях игры, когда из-за количества городов на карте найти места рядом с водой становится сложнее, вы сможете провести воду в город при помощи акведука, если в радиусе двух клеток от города находятся горы, реки или оазисы. Выбирайте место для города с умом!

Существует лишь одно главное ограничение – нельзя основывать город ближе 3 клеток к другому городу.

МИНИ-ПАНЕЛЬ ГОРОДА

Мини-панель города виден на карте мира. Он дает основное представление о том, что происходит в городе. Он отображает мощь города, наличие стен, количество ходов до роста населения, что в нем производится, а также доминирующую религию. Нажмите кнопку A, когда вы выбрали мини-панель города другой цивилизации, чтобы открыть экран дипломатии с этой цивилизацией.

ЭКРАН ГОРОДА

Выберите мини-панель города, чтобы открыть его экран. Это позволит управлять каждым городом в отдельности. Экран города содержит следующие элементы:



КНОПКИ НАСТРОЙКИ

В верхней части панели города находятся кнопки «Прибыль», «Информация о городе», «Купить клетку», «Управление горожанами» и «Изменить производство».

Информация о городе

Включает отображение очень полезной панели, на которой указываются все касающиеся этого города подробности: количество и рост населения, довольство, жилье, здания, районы, чудеса и т. д.

Рост населения

Эта панель отображает рост населения, количество производимой и количество потребляемой пищи. Не забывайте следить за тем, чтобы ваши горожане хорошо питались. Если количество горожан станет больше пищи, то население начнет сокращаться.

Довольство
Эта панель отображает уровень счастья вашего населения. Также она показывает, из чего складывается показатель довольства, и получают ли жители достаточно довольства. Начиная с 3 жителей на каждые 2 жителя требуется 1 единица довольства. Довольный город не получает никаких преимуществ, но в счастливом городе рост увеличивается на 10%, а производительность – на 5%. В восторженном городе рост увеличивается на 20%, а производительность – на 10%. Недостаток довольства сделает ваших горожан несчастными, а рост и прибыль уменьшатся. Если дело дойдет до волнений, то рост остановится, а в городе могут появиться мятежники.

Существует множество источников довольства. Каждый предмет роскоши дает +1 довольства. Количество городов, которым начисляется этот бонус, зависит от эпохи появления ресурса. Арена, построенная в развлекательном комплексе, дает довольство городу, в котором она построена. Зоопарк и стадион также улучшают этот показатель, но на региональном уровне. Некоторые чудеса также помогают получить довольство. Кроме того, существует несколько верований и политических курсов, которые также положительно сказываются на довольстве.

Жилье
На этой панели отображается количество жителей, которое сможет поддерживать ваш город. Если действительное количество приближается к этому значению, то его рост сильно замедляется. Увеличить жилье можно различными способами, в том числе с помощью зданий, социальных институтов и районов. Кроме того, жилье увеличивают фермы, доступ к пресной воде и некоторые великие люди.

Статистика города
На этой панели отображаются все районы, здания, чудеса и торговые посты в границах города и на прилегающей территории.

Религия
На этой панели отображается список всех распространенных в этом городе религий, включая пантеон и «чужую» религию.

Купить клетку
Эта кнопка включает линзу «Купить клетку», позволяющую приобрести клетку за деньги. Здесь же отображается необходимое для этого количество золота. (Помните, что с каждой покупкой эта сумма растет.) Доступные для покупки клетки отмечены символами, а курсор меняется на «курсор покупки». Выберите доступную клетку, чтобы купить ее.

Управление горожанами
Эта кнопка включает линзу «Управление горожанами», позволяющую направлять горожан на разные клетки. Более подробно об этом написано в разделе «Горожане на работе».

Приобретение за золото
Если у вас достаточно золота, вы можете немедленно приобрести юнит или здание.

Изменить производство
Если вы передумали или если ситуация потребовала изменить производство, то это можно сделать, нажав кнопку A и выбрав значок «Изменить производство».

Прибыль города
Эта горизонтальная шкала под кнопками настройки города показывает, сколько этот город дает пищи, золота, а также очков производства, веры, науки и культуры. Каждый пункт представляет собой круговую кнопку, позволяющую «сфокусировать» производство на какой-то конкретной сфере. Прокрутите до круговой кнопки с помощью L, и нажмите кнопку A, чтобы отдать приказ о приоритете, повторное нажатие ограничивает производство, а третье возвращает настройки по умолчанию.

Название города
В заголовке указано название города.

Показатели города
Здесь отображается статистика по количеству зданий, количеству последователей религии, довольству и жилью.

Меню производства
Здесь отображается то, что создается в городе в текущий момент, а также эффекты этого объекта и количество ходов, необходимых для завершения. Выберите значок «Изменить производство», чтобы остановить текущий проект и переключиться на другой. В меню производства можно использовать золото или очки веры для покупки доступных предметов. Имейте в виду, приобретаемый объект никак не связан с теми, которые производятся в городе, поэтому после покупки город все равно продолжит производство объекта (если для этого нет ограничений).

ЮНИТЫ В ГОРОДАХ

Боевые юниты

В городе может располагаться только один боевой юнит конкретного типа (морской, сухопутный, поддержки). Ему можно приказать остаться в качестве гарнизона, что значительно усилит оборону города. Другие подразделения могут проходить через этот город, но не могут завершать в нем ход. (Это значит, что если вы создаете войска в городе с гарнизоном, то придется вывести одно из двух военных подразделений до конца хода).

Небоевые юниты

В городе может располагаться только один небоевой юнит (строители, поселенцы, торговец без цели назначения или великий человек). Другие могут проходить через него, но завершать свой ход в этом городе не могут.

Юниты поддержки

В городе может располагаться только один юнит поддержки (таран, осадная башня, ПВО). Другие могут проходить через него, но завершать свой ход в этом городе не могут.

Таким образом, в конце каждого хода в городе могут оставаться максимум только три юнита: один боевой, один поддержки и один небоевой.

СТРОИТЕЛЬСТВО В ГОРОДАХ

В городе можно создавать здания, чудеса или юниты, но только по одному за раз. После создания объекта появится уведомление «ВЫБРАТЬ ПРОИЗВОДСТВО». Выберите его, чтобы открыть меню строительства города и выбрать следующий объект.

Меню строительства города

В меню городского строительства отображены все юниты, здания и чудеса, которые можно строить в городе на данный момент. По мере развития технологий здесь появляются новые объекты, а устаревшие исчезают. В каждом пункте указано, сколько ходов потребуется для завершения строительства.

Если пункт серого цвета, то это значит, что в данный момент вы не можете строить этот объект. Выделите описание объекта, чтобы узнать, какие у него требования.

Изменение строительства

Если вы желаете сменить строящийся в городе объект, это можно сделать на экране города, или выбрав с помощью кнопки A значок объекта с правой стороны флага города. Уже потраченные очки производства не переносятся на новый объект; однако «записи» о них они некоторое время сохраняются, и если вы потом передумаете и снова захотите построить прежний объект, часть их или даже все они пойдут на строительство этого объекта.

Создание юнитов
В городе можно создать любое количество юнитов (если только у вас имеются необходимые ресурсы, и юнит не устарел). Поскольку в городе может располагаться только один боевой юнит, один юнит поддержки и один небоевой юнит, некоторые только что построенные юниты придется сразу же вывести из города.

РАЙОНЫ И ЗДАНИЯ

В игре Civilization VI постройки не сосредоточены в центре города, как раньше, а распределены по районам. Работа с картой важна как никогда, потому что, ориентируясь на карту, вы будете принимать важнейшие стратегические решения. Кампусы и священные места получают бонусы при размещении вблизи гор (кампусы получают очки науки, а священные места очки веры), но тропический лес полезен только для кампусов.

СТРОИТЕЛЬСТВО РАЙОНОВ

Когда город готов построить новый объект, появляется «Меню производства» города. Доступные для постройки районы появятся в этом меню. Выберите район, чтобы открыть линзу размещения и приказать начать строительство. С ее помощью можно увидеть прибыль, которую можно получить на клетках вокруг центра города. Так будет проще выбрать место для нового района. Линза также покажет, какие клетки недоступны – некоторые районы имеют специфические требования к размещению (например, военный лагерь не может быть построен рядом с центром города). Если вы заметили поблизости отличное место, которое пока находится не в границах города, с помощью этой же линзы можно купить клетку и начать строительство района на ней.

БОНУСЫ ЗА СОСЕДСТВО

Как говорилось выше, каждый район получает бонусы за соседство с различными клетками на карте.

Кампус
Стандартный бонус за соседство с горами и небольшой бонус за соседство с тропическим лесом.

Священное место
Большой бонус за соседство с чудом природы, стандартный бонус за соседство с горами и небольшой бонус за соседство с лесами.

Центр коммерции
Большой бонус за соседство с рекой или гаванью и небольшой бонус за соседство с другими районами.

Театральная площадь
Стандартный бонус за соседство с чудесами и небольшой бонус за соседство с тропическим лесом или другим районом.

Гавань
Стандартный бонус за соседство с морскими ресурсами и небольшой бонус за соседство с другими районами.

Промышленная зона
Стандартный бонус за соседство с рудниками и каменоломнями, небольшой бонус за соседство с другими районами.

Военный лагерь
Нельзя строить рядом с центром города или с другим военным лагерем.

Акведук
Строится на отдельной клетке между центром города и источником воды, к которым относятся горы, реки и озера. Источник воды не должен касаться центра города.

Аэродром
Нельзя строить на холме.

Космопорт
Нельзя строить на холме.

ЗДАНИЯ

Построив район, можно начинать возведение зданий. Здания можно создавать тем же способом, что и район: через меню производства. Некоторые здания имеют специальные требования к способу возведения и технологиям, поэтому их не будет видно в меню производства.

Вы наверняка заметили, что есть несколько сооружений, доступных для возведения еще до появления района, например, монумент. Их можно строить в центре города.

ЧУДЕСА
Чудеса – особые типы построек, занимающие всю клетку и значительно влияющие на процесс игры.

ДВОРЕЦ
Дворец – это особенная постройка, которая одновременно является и зданием, и чудом. Он автоматически появляется в первом построенном вами городе и делает его столицей вашей империи. Если вашу столицу захватят, дворец будет автоматически перенесен в другой город, который станет новой столицей. Если впоследствии вы вернете себе прежнюю столицу, дворец переедет обратно.

Дворец приносит немного золота и очков производства, науки и культуры, а также имеет одну ячейку для шедевра.

СОДЕРЖАНИЕ

На обслуживание большинства зданий тратится определенное количество золота за ход. Конкретные показатели указаны в «Цивилопедии», в разделе «Здания», или во всплывающих подсказках для каждого здания в меню производства. Можно также узнать расходы на содержание всех зданий с помощью значка золотой монеты в верхней части экрана.

ОБРАБОТКА ЗЕМЛИ

Процветание города напрямую зависит от местности, которая его окружает. Жители «обрабатывают» поля-клетки, добывая пищу, золото, очки производства и науки. Можно обрабатывать поля, находящиеся на расстоянии трех клеток от города, в границах вашей цивилизации. На каждой клетке может работать только один житель одного города, даже если она находится в радиусе нескольких городов.

Распределение горожан по клеткам

По мере роста города горожане автоматически распределяются по участкам земли вокруг него. Таким образом поддерживается баланс между пищей, производством и золотом. Можно перемещать горожан и на другие участки – например, если вы хотите получать побольше золота или очков производства. См. «Экран города» выше.



Улучшение местности
Некоторые клетки сами по себе дают много пищи, золота и ресурсов, но многие можно улучшать. Для улучшения местности вокруг города нужны строители. Получив юнит строителей, вы сможете приказывать ему создавать такие улучшения, как фермы, рудники или плантации, что увеличить производительность клеток. Каждый строитель может совершить 3 действия (например, создать улучшение). Некоторые цивилизации имеют особенности, увеличивающие количество действий строителей. Китайские строители, например, могут совершать 4 действия, а также непосредственно направлять производство на строительство чуда.

Более подробная информация указана в разделе «Строители».

СПЕЦИАЛИСТЫ

При основании города все горожане работают на клетках вокруг города, добывая пищу, золото и очки производства. В дальнейшем можно будет построить определенные здания и районы, где горожане смогут работать в качестве специалистов.

К примеру, кампус может содержать три здания, и в каждое можно назначать по одному «ученому». Так, если вы построили библиотеку и университет, то вы сможете назначить двух «ученых». (Учтите, что не все здания могут вмещать специалистов. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Здания» в «Цивилопедии»).

В игре есть пять классов специалистов. Класс специалиста определяется тем, в зданиях какого типа работает горожанин.

Художник
Специалист-художник производит очки культуры, работая в учреждениях культуры, таких как музеи.

Инженер
Специалист-инженер вырабатывает очки производства, трудясь в зданиях промышленной зоны, таких как мастерские и фабрики.

Торговец
Специалист-торговец производит золото, работая в зданиях коммерческого центра, таких как рынки и банки.

Ученый
Специалист-ученый производит очки науки, работая в зданиях кампуса, таких как библиотеки и университеты.

Священник
Специалист-священник производит очки веры, работая в зданиях священного места, таких как святилища и храмы.

Назначение специалистов
Чтобы направить специалиста в определенное здание, перейдите на экран

города и нажмите кнопку «Управление горожанами».
После этого выберите район, чтобы добавить в него специалиста. При этом один горожанин будет удален с клетки и переставлен на работу в районе. Если еще раз нажать на ячейку, то горожанин
будет удален из здания и переставлен на клетку полей.

Подробнее о том, как направлять граждан работать на клетки и как создавать специалистов, смотрите в разделе «Экран города».

Влияние специалистов на производство
Помните о том, что каждый гражданин, работающий на клетке, производит что-то для города: продовольствие, золото, очки культуры, науки или производства. Если назначить этого гражданина специалистом, он перестанет обрабатывать клетку, и производство сократится. Назначая специалистов, следите за балансом производства, пищи и золота в городе.

Безработные горожане
Если горожанин не занят работой на полях, и при этом он не специалист, то он считается «безработным». Он дает +1 к золоту в этом городе, но потребляет пищу, как и занятые горожане.

СРАЖЕНИЕ ЗА ГОРОД

Вражеские войска могут нападать на города и захватывать их. У каждого города есть показатель боевой мощи, который определяется его местоположением, размером, наличием гарнизона и оборонительных сооружений (к примеру, стен). Чем выше показатель обороны города, тем сложнее его захватить. Если только город не слишком слаб, а нападающие не слишком сильны, то для захвата города потребуется несколько юнитов и несколько ходов.

Подробнее о боевых действиях рассказано в разделе «Сражение».

Нападение на город
Чтобы напасть на город, прикажите своему юниту ближнего боя войти на клетку города. Последует раунд боя, в ходе которого вашему юниту, как и городу, будет нанесен урон. Если здоровье атакующего упадет до нуля, то он будет уничтожен. Если ОЗ города сократятся до нуля, то город будет захвачен.

Дальнобойная атака города
Дальнобойные юниты могут нападать на город, нанося ему урон на расстоянии, однако захватить город такими подразделениями нельзя. Для этого в город должен войти юнит ближнего боя. Точно также не могут захватить город морские и воздушные юниты, хотя они могут подорвать его обороноспособность.

Подробная информация указана в разделах «Морской бой» и «Воздушный бой».

ОБОРОНА ГОРОДА

Улучшить оборону города можно несколькими способами. Можно расположить в городе гарнизон из сильного боевого юнита. Юнит ближнего боя значительно увеличит защиту города, а дальнобойный юнит сможет стрелять по врагам.

Можно также построить стены, увеличивающие мощь города и позволяющие ему вести обстрел вражеских юнитов. Город на холмах получает бонус к обороне.

Но каким бы мощным ни был город, очень важно иметь войска снаружи. Эти юниты могут поддерживать город, атаковать вражеские юниты и не давать им окружить город. Если враг окружит город, то он прервет линию снабжения и город не будет восстанавливать свои ОЗ.

Более подробная информация указана в разделе «Сражение».

ЗАХВАТ ГОРОДА

Когда ваш юнит входит во вражеский город, есть два варианта развития событий: можно уничтожить город или присоединить его, сделав частью своей империи. Оба варианта влияют на ваши отношения с другими державами.

Уничтожение города

Уничтоженный город исчезает вместе со всеми своими зданиями, чудесами и жителями. Исчезает навсегда. Разрушение вражеского города, возможно, принесет вам некоторое моральное удовлетворение. Но помните: это повлечет за собой дипломатические последствия. За разрушение города штраф за милитаризм утраивается.

Неразрушимые города

Построенные вами города разрушать нельзя. Также никто не может разрушить столицы (в том числе и города-государства).

Аннексия города

Если вы аннексируете город, он станет частью вашей империи. Вы будете полностью его контролировать, как если бы построили сами. Единственный недостаток аннексии заключается в том, что она увеличивает ваш штраф за милитаризм среди других цивилизаций. Если в эпоху Античности штраф невелик, поскольку война тогда была нормой жизни, то в Промышленную эру увеличение значительно, поскольку вы действуете «нецивилизованным» образом. Чем выше ваш штраф за милитаризм, тем меньше вам доверяют другие цивилизации. Может дойти до того, что они осудят вас или даже предпримут против вас военные действия, так что взвешивайте свои решения.

ПИЩА, ВОДА И РОСТ

Подъем человеческой цивилизации произошел благодаря изобилию воды и пищи. У древних охотников и собирателей почти все время уходило на поиск пропитания, и поэтому у них оставалось мало времени и сил на другие занятия (на наскальные рисунки, например, или на изобретение письменности). Избыток пищи и воды открывает перед людьми новые возможности.

ГОРОДА И ПИЩА

Городу требуется 2 единицы пищи на каждого горожанина (еще один синоним «населения») за один ход, чтобы избежать голода. Город получает пищу (а также продукцию и золото), отправляя своих горожан «работать» на землях вокруг города. Город может обрабатывать любую клетку при условии, что она в пределах границ цивилизации и не далее трех клеток от него, а также не обрабатывается другим городом. Город, предоставленный сам себе, будет отправлять на работы столько горожан, сколько нужно, чтобы обеспечить себя пищей. Если пищи недостаточно, то город будет голодать и терять население, пока снова не сможет прокормить себя.

Ручное распределение горожан по клеткам

Направлять горожан на работу на конкретных клетках можно вручную. Это позволит, к примеру, увеличить запасы пищи и ускорить рост населения или обеспечить приток золота. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Экран города».

Пища и довольство

Пища нужна, чтобы ваше население не голодало и росло, но если вы не обеспечите достаточно довольства для счастья горожан, то рост замедлится независимо от того, сколько пищи вы им предоставляете.

КАК ПОЛУЧИТЬ БОЛЬШЕ ПИЩИ

Некоторые клетки дают больше пищи, чем другие, так что города возле них будут расти быстрее. Кроме того, строители могут улучшать клетки разных типов, возводя на них фермы.

Лучшие клетки с пищей

Бонусные ресурсы

Клетки с бонусными ресурсами станут приносить очень много пищи, если строители создадут там соответствующее улучшение. К таким ресурсам относятся бананы, скот, олени, рыба, овцы и пшеница. Смотрите разделы о строителях и ресурсах, чтобы узнать об этом подробнее.

Оазисы

Оазисы дают много пищи, особенно по сравнению с пустыней, в которой они обычно находятся.

Пойма
Поймы с плодородной от разливов землей дают много пищи.

Луга и тропические леса
Эти клетки тоже дают много пищи.

Улучшения
Строители могут построить на большинстве типов клеток ферму, что повысит плодородие земли.

Здания, чудеса и политические курсы
Некоторые постройки, чудеса и виды социальных институтов влияют на производство пищи в городе или на необходимое для роста населения количество пищи в «ведре роста города» (см. ниже).

РОСТ ГОРОДА

Каждый ход жители получают определенное количество продовольствия с земель вокруг города. Пища может поступать и из других источников (см. выше). Каждый горожанин потребляет 2 единицы продовольствия за ход (то есть 7 жителям требуется 14 единиц пищи). Вся оставшаяся пища попадает в «ведро роста» города.

«Ведро роста» города
В «ведро роста» города попадают все излишки пищи, которые город производит за ход. Когда количество пищи достигает определенного уровня, население города увеличивается на единицу. При этом «ведро» опустошается, и процесс начинается сначала. По мере роста города количество пищи, необходимое для роста населения, значительно увеличивается.

Панель «Информация о городе» на экране показывает, сколько ходов осталось до роста населения. Пункт «Пища» на этой панели сообщает, сколько продовольствия город производит за один ход.

ПОСЕЛЕНЦЫ И ПИЩА

Поселенцев можно создавать только в городах с населением 2 и выше. После создания поселенцев население города уменьшается на 1.

ТЕХНОЛОГИИ

Технологии – это одна из основ развития цивилизации. С развитием земледелия и рыболовства появились огромные процветающие города. С усовершенствованием оружия и строительства города научились защищаться от нападений варваров. С развитием медицины и гигиены удалось взять под контроль одну из главных угроз цивилизации – болезни.

Технологии открываются на накопленные «очки науки», отражающие научный потенциал вашей цивилизации. Каждый ход цивилизация вырабатывает определенное количество очков науки для исследований. Каждая технология стоит определенное количество очков; чем больше их вырабатывается, тем быстрее открывается новая технология.

ТЕХНОЛОГИЯ И НАУКА

В игре Civilization VI каждая новая технология дает доступ к более совершенным юнитам, зданиям, ресурсам или чудесам, а также открывает перед вашей державой другие преимущества, делающие вас сильнее.



Технологии открываются на накопленные «очки науки», отражающие научный потенциал вашей цивилизации. Каждый ход их число увеличивается. Чтобы открыть технологию, необходимо затратить определенное количество очков науки. Когда технология получена, очки науки исчезают, и нужно набирать их снова, чтобы совершить следующее открытие.

ОТКУДА ПОСТУПАЕТ НАУКА?

Число очков науки зависит от населения ваших городов. Каждый ход вы получаете определенное базовое число очков, равное городскому населению вашей цивилизации. Чем больше ваши города, тем больше будет очков науки. Помимо базового числа очков науки, вы получаете 2 очка от вашего дворца. Вы можете заработать дополнительные очки, построив определенные здания, чудеса, или приняв некоторые политические курсы.

Очки науки и ускорение исследований

Вот несколько способов ускорить исследования (или получить технологию быстрее).

Племенные поселения

Некоторые племенные поселения дарят вам секреты новой технологии. Такое бывает нечасто, однако это достаточный стимул, чтобы стараться найти поселения быстрее ваших противников.

Торговля

Торговые пути дают очки науки от научных городов-государств или городов других цивилизаций с кампусами.

Районы и здания

В каждом городе можно построить район кампуса со зданиями, увеличивающими количество получаемых очков науки. Библиотека, например, дает 2 очка науки за ход, 1 очко великого ученого и позволяет нанимать на работу одного специалиста-ученого (см. раздел о специалистах).

Чудеса

Некоторые чудеса могут способствовать развитию технологий в вашем государстве. Великая библиотека, например, дает не только 2 очка науки за ход, но и бесплатные ускорения для технологий Древнего мира и Античности. Подробнее об этом смотрите в разделе «Чудеса» в «Цивилопедии».

Великий ученый

Великие ученые предоставляют различные научные бонусы. Альберт Эйнштейн, например, дает ускорение для одной случайной технологии Нового времени или Эпохи атома, а также дает 4 к очкам науки для каждого вашего университета.

Политические курсы

Некоторые политические курсы, будучи принятыми, предоставляют дополнительные очки науки. «Военная наука», например, дает +1 к очкам науки для каждой военной академии и каждого морского порта.

ВЫБОР ИССЛЕДОВАНИЯ

После того как вы построили свой первый город, появится меню «Выбрать исследование», где можно выбрать технологию для исследования. Рано или поздно наберется достаточное количество очков науки, вы освоите первую технологию, и меню «Выбрать исследование» появится вновь. Затем вам нужно будет выбрать следующую технологию для изучения. В игре более 65 технологий. Освоив их, ваша цивилизация сможет перейти к изучению технологий будущего, что повысит ваш счет в игре.

Меню выбора исследований

При возможности выбрать новую технологию в правом нижнем круге на экране появится меню выбора исследований. После этого нажмите кнопку X, чтобы открыть меню выбора исследований. Вверху показана только что открытая вами технология. Ниже расположена кнопка «Открыть дерево технологий», а под ней – список доступных для изучения технологий. Возле каждой указано количество ходов для освоения, а также расположены значки, обозначающие различные улучшения, чудеса и все остальные аспекты, связанные с данной технологией. Выбрав значок или технологию, нажмите кнопку «Просмотр», чтобы получить более подробную информацию.



Чтобы выбрать предмет исследований, выберите технологию. Меню выбора исследования исчезнет, а в левом верхнем углу появится рисунок, означающий технологию, которую вы изучаете, с указанием времени, оставшегося до конца исследования.

Изменение объекта исследования
Изучаемую технологию можно сменить в любой момент. Для этого выберите значок технологии в меню левой панели, открыв его с помощью кнопки LB. Появится меню выбора исследований, где можно выбрать любую доступную технологию. Если позже вернуться к незавершенному научному проекту, то он продолжится с того уровня, на котором его остановили.

ДОСТУПНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В начале игры доступны лишь несколько технологий, такие как животноводство, астрология, гончарное дело, добыча руды и мореходство. Для освоения остальных технологий необходимо открыть другие технологии. Когда вы освоите все необходимое, новая технология станет доступной в меню исследований.

К примеру, орошение и письменность требуют знания гончарного дела. После изучения гончарного дела оно исчезнет из меню (потому что вы уже знаете его), а орошение и письменность появятся.

Для исследования некоторых технологий требуется освоение двух или трех более простых. Такие технологии не появятся в списке, пока вы не выполните все условия.

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ

Чтобы понять, как связаны все технологии в игре, взгляните на дерево технологий. Здесь показаны все технологии и их взаимосвязь. Выберите любую технологию, чтобы ваша цивилизация начала изучать ее. Если не изучены необходимые предшествующие технологии, то цивилизация автоматически начнет их изучение. Дерево технологий позволит наметить кратчайший путь к нужной технологии. Совершайте открытия в том порядке, как это показано на схеме.

Дерево технологий можно открыть из меню выбора исследований или меню левой панели – для этого используйте LB, а затем кнопку A, чтобы выбрать значок технологии.

НАУЧНАЯ ПОБЕДА

Освоив достаточное количество технологий, вы можете построить несколько ракет для основания колонии на Марсе. Если вам удастся сделать это до того, как другая цивилизация добьется любой другой победы, вы одержите научную победу.

Подробнее о способах достижения победы в игре Civilization VI рассказано в разделе «Победа».

КУЛЬТУРА

Уровень культурного развития показывает, насколько ваша держава ценит и развивает искусство и гуманитарные науки, начиная от наскальных рисунков и статуй острова Пасхи. В игре культура влияет на продвижение по дереву социальных институтов, благодаря которым открываются новые политические курсы и типы правительства. От нее также зависит размер вашей территории. Чем больше культуры вы производите, тем быстрее расширяются ваши границы.

Что самое главное, культура – это один из путей к победе.

СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ И КУЛЬТУРА

В игре Civilization VI каждый открываемый социальный институт предоставляет цивилизации доступ к новым политическим курсам и типам правления, а также к определенным зданиям, районам и дипломатическим действиям.



Развитие культуры происходит посредством накопления очков культуры. Совсем как в научных исследованиях и продвижении по дереву технологий. За каждый ход цивилизация получает некоторое количество очков культуры; при достижении определенного количества вы открываете новый социальный институт. Когда он получен, накопленные очки обнуляются, и вы заново начинаете копить на следующий институт.

ОТКУДА ПОСТУПАЕТ КУЛЬТУРА?

Очки культуры поступают из разных источников:

Здания и районы

Очки культуры дают многие здания, начиная с дворца и монумента. В районе театральной площади можно размещать специальные культурные здания.

Чудеса

Некоторые чудеса способствуют развитию культуры в ваших городах.

Политические курсы

Некоторые политические курсы, такие как «Торговая конфедерация», ускоряют культурный рост.

Возможности лидера

Некоторые лидеры, например, Петр Великий или Горго, имеют особые возможности, позволяющие развивать культуру быстрее других.

Чудеса природы

Некоторые чудеса природы дают прирост культуры.

Города-государства

Все культурные города-государства дают вам очки культуры после того, как вы отошлете к ним своих послов.

Верования

Многие верования ускоряют культурное развитие.

Торговые пути

Торгуя с городами цивилизаций, имеющими театральные площади, вы получаете дополнительные очки культуры.

ВЫБОР СОЦИАЛЬНОГО ИНСТИТУТА ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Когда вы накопите достаточно очков культуры для исследования своего первого социального института, в правом нижнем круге появится значок «Выбрать соц. институт». Нажмите кнопку X, чтобы появилось меню выбора социального института. Вам нужно будет сделать выбор. По завершении исследования меню выбора социальных институтов появится вновь, чтобы вы выбрали институт для дальнейшего исследования. В игре множество социальных институтов. Освоив их все, ваша цивилизация сможет перейти к изучению «Общества будущего», что повысит ваш счет в игре.

Меню выбора социального института
При возможности выбрать новый социальный институт в левом углу экрана появляется меню выбора исследований. Вверху показан только что полученный институт (первым в игре будет «Свод законов»). Ниже расположена кнопка «Открыть дерево соц. институтов» (см. ниже), а под ней – список доступных для исследований институтов. Возле каждого указано количество ходов для освоения, а также расположены значки, обозначающие различные типы правительства политические курсы, здания и все остальные аспекты, связанные с данным институтом. Выбрав значок или социальный институт, нажмите кнопку , чтобы получить более подробную информацию.



Чтобы выбрать предмет исследований, выберите социальный институт с помощью кнопки A. Меню выбора института исчезнет, а в левом верхнем углу появится рисунок, означающий социальный институт, который вы исследуете, с указанием времени, оставшегося до конца исследования.

Изменение объекта исследования
Изучаемый социальный институт можно сменить в любой момент. Для этого выберите значок технологии в меню левой панели, открыв его с помощью LB. Появится меню выбора исследований, где можно выбрать любой доступный социальный институт. Если позже вернуться к незавершенному проекту, то он продолжится с того уровня, на котором его остановили.

ДОСТУПНЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ

В начале игры доступен для исследования лишь один социальный институт – «Свод законов». Для освоения остальных институтов необходимо открыть предыдущие. Когда вы освоите все необходимое, новый институт станет доступным в меню исследований.

К примеру, «Ранняя империя» и «Мистицизм» для изучения требуют знания

«Международной торговли». После того как вы изучите международную торговлю, она исчезнет из меню (потому что вы уже знаете ее), а «Ранняя империя» и «Мистицизм» появятся.

Для исследования некоторых социальных институтов требуется освоение двух или трех предыдущих. Такие институты не появятся в списке, пока вы не выполните все условия.

ДЕРЕВО СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ

Чтобы понять, как связаны все социальные институты в игре, взгляните на дерево социальных институтов. Здесь показаны все институты и их взаимосвязь. Выберите любой институт, чтобы ваша цивилизация начала изучать его. Если не изучены необходимые предшествующие институты, то цивилизация автоматически начнет их изучение. Дерево социальных институтов позволит наметить кратчайший путь к нужному пункту. Совершайте исследования в том порядке, как это показано на схеме.

Дерево социальных институтов можно открыть из меню выбора социальных институтов или меню левой панели. Для этого используйте LB, а затем нажмите кнопку A, чтобы выбрать значок социального института.

КУЛЬТУРНАЯ ПОБЕДА

Если вы стремитесь к тому, чтобы ваша цивилизация стала культурным центром мира, этот путь для вас. Первый игрок, в империи которого общее число приезжих туристов превысит число внутренних, одержит культурную победу.

Очки туризма производят торговые пути, отношения между общими (или конфликтующими) правительствами в конце игры, право прохода, великие произведения и реликвии на территории вашей цивилизации, святыни, национальные парки, артефакты и чудеса.

Подробнее о способах достижения победы в игре Civilization VI рассказано в разделе «Победа».

СТРОИТЕЛИ И УЛУЧШЕНИЯ

Строители символизируют рабочих, которые что-то строят или сооружают в вашей империи. Они вырубают леса или тропические леса, чтобы основать там фермы, дающие пищу вашим городам. Они строят рудники, дающие вам золото или прочное железо. Пусть строители и не воюют, но они не менее важны, чем боевые юниты.

Улучшения повышают уровень производства, добычу золота и пищи на клетках. Кроме того, они позволяют получить особые бонусы от некоторых ресурсов. Без улучшений ваше государство рано или поздно уступит более развитым цивилизациям.

СОЗДАНИЕ СТРОИТЕЛЕЙ

Строители создаются в городах, как и все остальные юниты.

СТРОИТЕЛИ В СРАЖЕНИИ

Строители – это мирные жители. Они попадают в плен, когда войска врага входят на их клетку (они не получают опыта и повышений). Они не могут атаковать или наносить урон другим юнитам, поэтому на опасных территориях будет неплохой идеей объединить их с каким-нибудь боевым юнитом.

ПАНЕЛЬ ДЕЙСТВИЙ СТРОИТЕЛЕЙ

Если активный строитель оказывается на территории, где можно что-то сделать – например, создать улучшение или расчистить территорию – то появляется панель действий строителей. Здесь отображаются все действия, доступные на этой клетке. Выберите действие, прокрутив L до списка доступных действий, а затем нажмите кнопку A, чтобы приказать строителю приступить к работе. Строители выполнят его мгновенно, но количество действий у них ограничено (оно показывается на панели действий), а после они исчезают.

ОЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ

Когда цивилизация научится добывать руду, строители смогут вырубать леса на клетках. После изучения обработки бронзы, они сумеют вырубить и тропические леса. С освоением орошения строители узнают, как осушать болота.

Очистка территорий вокруг города с целью получения дополнительных ресурсов может быть хорошей тактикой, но свои преимущества есть и в том, чтобы оставлять природу в первозданном виде. Более подробно об этом написано в разделе «Ландшафт».

ПОСТРОЙКА ДОРОГ

Строители не могут строить дороги. Дороги сооружают торговцы, прокладывающие торговые пути между городами, или военные инженеры на более поздних стадиях игры. Дороги можно построить на любом типе местности с любой особенностью, кроме гор, чудес света, ледников и воды (клетка океана, озера или побережья). Дороги можно строить на клетках с ресурсами и улучшениями. Они действуют совместно с существующими улучшениями, чудесами и т.д.

Более подробную информацию см. в разделе «Дороги».

ПОСТРОЙКА УЛУЧШЕНИЙ

Когда цивилизация освоит необходимую технологию, строители смогут строить улучшения.

Где можно создавать улучшения

Улучшения можно создавать только на пригодных для этого клетках. К примеру, на леднике нельзя строить фермы, а на клетке со скотом – рудники. Панель действий строителей покажет вам лишь те улучшения, которые доступны вашей державе на данном уровне развития и подходят для данной клетки.

Взлетная полоса

Это современное улучшение можно строить только на клетке без холмов после исследования технологии «Авиация».
Строить взлетные полосы могут только военные инженеры, такие полосы имеют две ячейки для самолетов.

Лагерь

Возможность построить лагерь открывается после исследования животноводства; лагеря можно строить на клетках с оленями, мехами, слоновой костью или трюфелями, и они увеличивают приток золота с этих клеток.

Ферма

Фермы – самые первые и распространенные улучшения. Строительство ферм доступно всем цивилизациям с начала игры. Строить их можно на равнинах и лугах или на клетках с рисом или пшеницей.

Рыбацкие суда

После исследования мореходства на клетках с китами, рыбой, крабами или жемчугом можно строить рыбацкие суда.

Форт
Форт – это особое улучшение, которое могут строить военные инженеры после исследования технологии «Осадная тактика» (после открытия обработки железа римские легионы могут сооружать римские крепости). Они предоставляют защиту для размещенных в них боевых юнитов. Форт можно строить только на дружественной или нейтральной клетке с любым типом местности и ресурсом. Постройка форта на существующем улучшении разрушит это улучшение. Если на клетку с фортом заходит вражеский юнит или этой клеткой овладевает другая цивилизация, форт разрушается.

Лесопилка
Лесопилка на клетке с лесом увеличивает производство на одну единицу без уничтожения леса. Лесопилка рядом с рекой дает еще одну дополнительную единицу производства. Это улучшение можно создавать после открытия машиностроения.

Рудник
Рудники можно создавать после исследования технологии «Добыча руды». Рудник увеличивает производительность различных клеток, и его можно построить на холмах или на клетках с редкими и стратегическими ресурсами.

Буровые вышки и нефтяные платформы
Буровые вышки и нефтяные платформы – современные улучшения, сооружаемые на клетках с нефтью и увеличивающие производство на 2 очка.

Пастбище
Эти улучшения можно сооружать на клетках со скотом, лошадьми и овцами после исследования животноводства. Они увеличивают производство на 1 очко.

Плантация
Эти улучшения можно сооружать на клетках с бананами, цитрусовыми, какао, хлопком, красителями, благовониями, шелком, пряностями, сахаром, чаем, табаком и вином после исследования орошения. Они увеличивают приток золота на 1.

Каменоломня
Эти улучшения можно сооружать на клетках с гипсом, мрамором или камнем после исследования добычи руды. Они улучшают производство на 1 очко.

Морские курорты
Морские курорты можно сооружать после исследования радио. Их можно сооружать только на прибрежных клетках с лугами, равнинами или пустынями без холмов с престижем 4 или выше. Они дают золото и очки туризма в размере престижа клетки.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ДОРОГ И УЛУЧШЕНИЙ

Некоторые юниты могут грабить дороги, здания и улучшения, делая их неэффективными, то есть не дающими ресурсы, бонусы к перемещению и т.д. Юнит может даже грабить дороги своей собственной цивилизации (чтобы не дать другой цивилизации воспользоваться ими).

Награды за разграбление
Юнит получает бонус за мародерство в зависимости от того, что он разграбил. Размер такой награды зависит от скорости игры и эпохи.

Ремонт дорог и улучшений
Строители могут восстанавливать разграбленные дороги и улучшения. Для восстановления требуется один ход, но оно не тратит количество действий строителя.

Список действий строителей



Построить ферму: построить ферму на данной клетке. Фермы увеличивают поступление пищи с клетки. Они также необходимы для получения некоторых ресурсов, таких как пшеница.



Построить рудник: построить на данной клетке рудник, улучшающий производство. Рудники также необходимы для получения некоторых ресурсов, таких как железо или алмазы.



Построить лесопилку: построить на клетке с лесом лесопилку. Лесопилка увеличивает производство.



Построить пастбище: построить пастбище на клетке с такими ресурсами, как лошади и скот.



Построить лагерь: построить лагерь охотников на клетке с такими ресурсами, как меха и олени.



Построить плантацию: построить на текущей клетке плантацию. Плантация необходима для получения различных редких ресурсов.



Построить каменоломню: построить на текущей клетке каменоломню. Каменоломни необходимы для получения такого ресурса, как мрамор.



Построить буровую вышку: построить буровую клетку на клетке с нефтью.



Вырубить тропический лес: приказать строителю очистить клетку от тропического леса. Преимущества тропических лесов при этом пропадают.



Вырубить лес: приказать строителю очистить клетку от леса. Преимущества лесов при этом пропадают.



Осушить болото: приказать строителю осушить болото на клетке.



Ремонтировать: починить любые повреждения от грабежа. Разграбленными улучшениями и ресурсами можно пользоваться только после починки.



Удалить: безвозвратно удалить активный юнит (за это вам будет возвращено немного золота). Список действий военных инженеров



Построить дорогу: построить на клетке улучшение в виде дороги. Дороги можно строить на любой проходимой клетке суши.



Построить взлетную полосу: построить на клетке взлетную полосу с ячейками для самолетов.



Построить форт: построить форт, улучшающий оборону в бою.

ПРАВИТЕЛЬСТВА

Правительства позволяют настроить вашу цивилизацию под ваш стиль игры. Они предлагают различные комбинации ячеек, в которых можно выбрать различные политические курсы и бонусы. В ячейки военного курса, например, можно поместить военные политические курсы. Тот же принцип действует для экономических и дипломатических ячеек. Наконец, некоторые типы правления открывают доступ к универсальным ячейкам, в которые можно поместить универсальные политические курсы или политические курсы любого другого типа.

Типы правительства становятся доступными через дерево социальных институтов и со временем меняются. В начале игры у вас будет простое правительство и всего пара ячеек. Когда вы достигнете более поздних эпох, появятся дополнительные ячейки и разные сочетания ячеек. Помимо этого, у каждого типа правления есть свои особые бонусы. Например, при теократии можно покупать наземные юниты за веру и получать скидку на покупки за веру.

Кроме того, все типы правительства дают бонусы наследия в зависимости от того, как долго они действовали в вашей империи. Например, даже если теократическое правительство уже распущено, вы продолжите получать в качестве бонуса наследия скидки на покупки за веру в зависимости от того, как долго действовало это правительство.

Сменить тип правления можно в любое время, но бесплатно это можно сделать только в тот ход, когда вы открыли социальный институт. В любой другой ход придется заплатить золото. Если вы решите вернуть прежний тип правления, то на некоторое время ваш город погрузится в анархию, а все бонусы правительства будут утрачены.

От типа правления зависит количество доступных вам ячеек политических курсов. Более подробно это описано ниже.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ КУРСЫ

Политический курс – это ваш стиль правления вашими подданными. Кто вы, авторитарный правитель, готовый пожертвовать некоторыми свободами ради дисциплины и лучшей производительности? Будет ли у вашей цивилизации сильная армия, или вы сосредоточитесь на распространении вашей культуры и расширении границ? Хотите ли вы видеть свою цивилизацию монархией или демократией?

Политические курсы оказывают определенный эффект на игру. Некоторые из них увеличивают производство ваших городов, другие дают дополнительный доход, третьи способствуют созданию более эффективной армии. В игре нет правильных и неправильных вариантов: выбирайте то, что лучше соответствует потребностям игровой ситуации или просто больше нравится вам. Выберите их и посмотрите, как они работают.

Существует 4 типа политических курсов, каждый из которых можно поместить в соответствующую ячейку вашего типа правления. Они дадут вам различные преимущества в игре.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ КУРСОВ

Вы можете открыть и принять политический курс, заработав определенное количество очков культуры для своего первого правительства. По мере изучения дерева социальных институтов будут раскрываться новые варианты курсов. Меняя типы правительства вы сможете разблокировать новые комбинации, подходящие вашему стилю игры.

Открывая новый тип правления или курс, вы получаете возможность полностью или частично изменить ваше правление бесплатно. В противном случае вам придется чем-то пожертвовать, чтобы внести эти изменения.

ТИПЫ ПОЛИТИЧЕСКИХ КУРСОВ

Есть 4 курса, каждый из которых находится в соответствующей ячейке вашего типа правления. Любой из них можно подставить в пустую ячейку соответствующего типа. В универсальную ячейку можно поставить любой политический курс.

Военное дело: наилучший курс для тех игроков, которым нужна военная мощь на суше и на море.

Экономика: курс, который увеличивает все виды прибыли за счет увеличения бонусов от прилегающих районов и за счет снижения затрат.

Дипломатия: наилучший курс для игроков, которым нравится выстраивать отношения с другими политическими субъектами. Помогает наладить связь с городами-государствами или эффективнее вести шпионаж.

Универсальные: этот курс ускоряет появление великих людей и других преимуществ.

РЕЛИГИЯ

В игру Civilization VI вернулась религия. Она действует примерно так же, как и в предыдущих версиях, но оказывает большее влияние на игру. С появлением таких новшеств, как религиозная победа и теологические баталии, у вас появилось множество возможностей распространять свои верования в других городах и цивилизациях.

НАКОПЛЕНИЕ ВЕРЫ

Очки веры – разменная монета религии – накапливаются следующими способами:

Особенности цивилизации и лидера: некоторые цивилизации и лидеры обладают особыми возможностями, позволяющими получать очки веры от ресурсов, которые обычно не дают их.

Политические курсы: некоторые политические курсы позволяют получать очки веры.

Города-государства: дружественные религиозные города-государства позволяют вам быстрее накапливать очки веры.

Исследование мира: некоторые племенные поселения, как и некоторые чудеса природы, при исследовании дают бонусы к вере.

Здания: священное место и религиозные здания (например, святилища и храмы) увеличивают поступление очков веры.

ПАНТЕОНЫ

После того, как вы накопите достаточное количество очков веры, вам будет предложено создать пантеон – предшественник более развитых религий. Выбор пантеона зависит от ваших краткосрочных и долгосрочных целей по отношению к своей цивилизации. Основав пантеон, вы вступаете на путь основания религии.

ВЕЛИКИЕ ПРОРОКИ

В игре Civilization VI вы можете основать новую религию после того, как у вас появится (или будет приобретен) великий пророк. Религиозные постройки вырабатывают очки великого пророка, необходимые для появления в вашей цивилизации этого особого юнита. Когда великий пророк появится, отправьте его в священное место, чтобы основать религию. Также вы можете получить великого пророка за счет Стоунхенджа.

ОСНОВАНИЕ РЕЛИГИИ

После основания религии вы должны будете выбрать название и значок для ваших верований. Можно выбрать историческую религию или создать собственную!

У выбранной религии есть два верования: верование почитателей и один из трех дополнительных типов верований, подходящий к вашему стилю игры. После основания религии все ваши города со священными местами автоматически будут обращены в нее.
Все священные места, которые вы построите в дальнейшем, будут автоматически принимать основанную вами религию при постройке.

Примечание: всего в игре можно основать 7 религий. Стоит поторопиться, чтобы вас не обогнали другие!

РЕЛИГИОЗНЫЕ ЮНИТЫ

Есть три типа религиозных «боевых» юнитов: миссионеры, апостолы и инквизиторы. Религиозные юниты приобретаются в городах за очки веры, и автоматически принимают доминирующую религию города, в котором они созданы.

Миссионеров можно приобрести за очки веры в любом городе со святилищем, и они могут распространять вашу религию в любом центре города на соседней клетке.

Апостолы приобретаются за очки веры в любом городе с храмом. Они эффективнее миссионеров и могут распространять вашу религию на большее количество городов (и сводить на нет влияние некоторых религий других игроков!). Апостолы обладают особым свойством, которое делает их необычайно сведущими и сильными в какой-нибудь конкретной области – например, они распространяют религию большее количество раз или имеют способность «медик». Также апостолы могут вести теологические баталии против миссионеров или других апостолов. Теологические баталии – лучший способ противостоять другим религиям, которые пытаются распространиться по всему миру.

Инквизиторы – особые юниты, которые позволяют эффективно защищать свою территорию от влияния других религий. Их можно приобретать после основания инквизиции с помощью одного из ваших апостолов.

ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

Города-государства в игре Civilization VI – это небольшие государственные образования. Они не претендуют на победу и не соревнуются с вами, но могут помогать или мешать вам. Дружба с городами-государствами может давать вашей державе самые разные преимущества. Впрочем, можно и вовсе не обращать на них внимания и сосредоточиться на более важных соперниках. Кроме того, город-государство можно завоевать и забрать все его богатства и ресурсы. Выбор за вами...



ТИПЫ ГОРОДОВ-ГОСУДАРСТВ

Есть шесть типов городов-государств. Каждый из них предоставляет различные преимущества своим друзьям и союзникам.

Торговля

Торговый город-государство обеспечит вашу цивилизацию золотом.

Религиозный

Религиозный город-государство может укрепить веру в вашей державе.

Военный

Военный город-государство может ускорить производство вашей армии.

Научный

Научный город-государство может усилить науку в вашей цивилизации.

Культурный

Культурный город-государство может повысить вашу культуру.

Промышленный

Индустриальный город-государство может обеспечить цивилизации производство.

КОНТАКТЫ С ГОРОДАМИ-ГОСУДАРСТВАМИ

Чтобы вести переговоры с городом-государством, нужно сначала его найти. Когда один из ваших юнитов обнаруживает город-государство, тот сообщает, к какому виду принадлежит (см. выше), и иногда дарит вам подарок. (Это хороший повод исследовать мир!)

Когда город найден, вы можете выполнять для него задания (см. ниже). Для взаимодействия с городом-государством, нажмите на него или воспользуйтесь окном дипломатии.

ПОСЛЫ

Количество бонусов от города-государства зависит от числа отправленных в него послов.

Когда у вас появятся послы, вы сможете выбрать, в какие города-государства их отправить. Если у вас несколько послов, их можно распределить между городами-государствами по своему усмотрению. Можно даже отправить их в город-государство, с которым вы воюете (если только войну объявили не вы), что может склонить его в вашу сторону даже в разгар войны.

Если объявить войну непосредственно городу-государству, все послы, отправленные туда, исчезнут; в противном случае они остаются там навсегда. Послы в городе-государстве видны всем игрокам, и их размещение может иметь дипломатические последствия.

Бонусы зависят от того, сколько у вас послов; наличие послов других государств на это не влияет. Города-государства одного типа дают одинаковые бонусы. Они накапливаются: если игрок отправляет все больше и больше послов в город-государство, бонусы от них суммируются.

Получить послов можно тремя способами:

Социальные институты

Некоторые социальные институты, особенно находящиеся не на «основной ветви» дерева, при исследовании дают послов. На поздних стадиях игры социальные институты дают нескольких послов.

Задания

Города-государства могут давать задания, за выполнение которых размещают у себя ваших послов. Количество послов зависит от типа задания и от хода игры. Задания всегда выдаются конкретным игрокам, которые отослали им по меньшей мере одного посла. Тип задания часто зависит от типа города-государства.

Типы правительства
Некоторые типы правления и политические курсы в правительстве приносят «очки влияния», которые при накоплении дают послов.

УРОВНИ ВЛИЯНИЯ

Война
Когда вы воюете с городом-государством, ваше влияние на него опускается ниже нуля и вы не получаете от него ничего хорошего. Тем не менее с городом всегда можно заключить мир, если его сюзерен не воюет с вами.

Нейтралитет
Город-государство не испытывает к вам ни дружеских чувств, ни ненависти. Вы можете выполнять его задания, отсылать в него послов или объявлять ему войну.

Сюзерен
Цивилизация с наибольшим количеством послов в городе-государстве (не менее трех) считается его сюзереном. У города-государства не может быть больше одного сюзерена. Если ни у кого из игроков нет послов в городе-государстве, значит, у этого города нет сюзерена. Сюзерен получает ряд существенных преимуществ:

Уникальный бонус города-государства. Мощный бонус, который ни один другой город-государство не обеспечит (например, Иерусалим выступает в качестве второго священного города для вашей религии).

Объявление войны с помощью дипломатии. Город-государство будет автоматически вступать в войну и заключать мир вслед за своим сюзереном, соответствуя его дипломатическому статусу.

Мобилизация войск. За определенное количество золота сюзерен может на некоторое время взять под свой контроль боевые юниты города-государства.

Ограниченная автономия городов-государств. Города-государства имеют ограниченную автономность. Они не могут объявлять войну цивилизации, это может сделать только их сюзерен.

ВОЙНА С ГОРОДАМИ-ГОСУДАРСТВАМИ

В любое время вы можете объявить войну городу-государству. Сделать это можно через панель дипломатии или отправив ваши войска в бой против города или его юнитов. Чтобы предложить городу-государству мир, откройте панель дипломатии или выберите город и нажмите кнопку A.

ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ

Великие люди – это художники, торговцы, изобретатели, ученые и воины, которые могут в одиночку изменить ход истории. В игре Civilization VI каждый из великих людей – индивидуальность. У каждого из них есть имя, каждый по-своему действует в игре.

Существует несколько видов великих людей. Среди них – великие творцы (художники, писатели или музыканты), великие изобретатели, великие торговцы, великие ученые, великие пророки, великие флотоводцы и великие полководцы.



ПОЯВЛЕНИЕ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Великих людей можно приобрести за определенное количество очков великого человека соответствующего типа, и приобретают их только цивилизации (а не варвары и не города-государства). В отличие от системы Civilization V, великие люди теперь общие для всей планеты: их видят все игроки, и за них соревнуются все цивилизации.

Для каждого типа великих людей используются свои очки. Очки великого ученого не засчитываются при приобретении великого художника и т. д.

Количество очков, необходимых для получения определенного великого человека, зависит от эпохи, когда появляется этот великий человек. Великий ученый эпохи Возрождения будет стоить меньше, чем великий ученый Нового времени. Очки можно получить из различных источников:

Районы

Каждый район и здания в нем дают очки для получения великого человека соответствующего типа. Это медленный, но надежный способ накопить очки.

Специальные проекты
Это эффективный способ получить конкретного великого человека, обогнав при этом других игроков. Для каждого типа великого человека в любом городе с определенным районом в очереди производства есть доступ к специальному проекту. Например, когда становится доступным великий пророк, в городе со священным местом можно выбрать «Молитвы в священном месте – 5 ходов». Такие проекты при завершении значительно увеличивают количество очков великого человека соответствующего типа, а также приносят дополнительные преимущества во время выполнения. Их можно выполнять несколько раз.

Другие бонусы
Очки великих людей также присуждаются за политические курсы, чудеса, уникальные возможности цивилизации и т. д.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Каждый отдельный великий человек дает различный эффект, в зависимости от исторического процесса. Большинство эффектов тесно связаны с той или иной эпохой и полезны лишь в определенных временных рамках. Эффекты делятся на две основные категории:

Постоянные эффекты
Пассивный эффект начинает действовать, как только великий человек появился на карте, и его не нужно активировать. В основном они используются для полководцев и флотоводцев (например, +5 к боевой мощи для юнитов, находящихся в 2 клетках от полководца).

Эффекты действия
Эффект действия должен быть активирован великим человеком с помощью «заряда» в определенной локации. Количество зарядов, тип локации и эффект зависят от индивидуальных особенностей великих людей. Большинство из них имеют только 1 заряд и могут активировать его в соответствующем районе (например, у большинства великих ученых 1 заряд, и они должны использовать его на кампусе). Как и другие имеющие заряды юниты, великие люди исчезают, когда все их заряды заканчиваются.

Примечание: у пророков нет другого эффекта, они используются только для основания религии.

ВЕЛИКИЕ ПОЛКОВОДЦЫ И ФЛОТОВОДЦЫ





Основная цель великих полководцев и флотоводцев – давать бонусы военным юнитам, находящимся рядом с ними на поле боя. Полководцы и флотоводцы обладают таким эффектом с самого начала. Вне зависимости от конкретного человека все полководцы и флотоводцы дают +1 к передвижению и +5 к боевой мощи сухопутным или морским боевым юнитам (соответственно), находящимся в пределах 2 клеток от них.

Кроме этого они обладают уникальным эффектом, зависящим от конкретного человека.

Примечание: уникальная способность великих полководцев и флотоводцев активируется, когда они уходят в отставку.

ВЕЛИКИЕ ТВОРЦЫ



Великие художники, музыканты и писатели – особые люди, создающие шедевры (картины, скульптуры и т. д.), с помощью которых ваша цивилизация может привлекать туристов.

Более подробно о хранении шедевров и о туризме написано в разделе «Культура» данного руководства.

ВЕЛИКИЕ ПРОРОКИ



Великие пророки – особый тип великих людей, которые доступны в течение ограниченного времени после начала игры, и которые используются для основания религии. У великих пророков нет уникальных эффектов.

Чтобы основать религию, отошлите полученного великого пророка в священное место. Более подробно об этом написано в разделе «Религия».

Начиная с Промышленной эры великие пророки недоступны.

ВЕЛИКИЕ ИНЖЕНЕРЫ



Эффекты великих инженеров касаются, в основном, зданий, производства и особенно чудес. Многие инженеры помогают строить чудеса быстрее, иногда с использованием дополнительного эффекта. Другие инженеры используют свои заряды для сооружения в районах зданий, иногда превышающих текущий технический уровень цивилизации.

ВЕЛИКИЕ ТОРГОВЦЫ



Великие торговцы обладают разными эффектами, но большинство из них

имеют отношение к золоту, торговым путям или городам-государствам.

ВЕЛИКИЕ УЧЕНЫЕ



Великие ученые обладают различными эффектами, но большинство из них имеют отношение к ускорению исследований технологий или к другому влиянию на науку. Такие ускорения не складываются с другими, получаемыми в ходе обычной игры. Например, нельзя получить ускорение от великого ученого на 50%, а затем обычное ускорение в игре, чтобы исследовать технологию сразу же.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Великие люди могут перемещаться по карте, как и другие юниты. Поскольку они – мирные жители, то их нельзя совмещать с другими небоевыми юнитами (строителями или поселенцами), но можно с войсками. Если вражеский юнит вступает на клетку с великим человеком, великий человек автоматически отсылается на территорию игрока (враг не может захватить великого человека и использовать его, как своего).

ЗОЛОТО

Ах, золото! Золото – источник жизненной силы цивилизации! Говорят, «деньгами любовь не купишь», зато можно купить атомную подводную лодку с ядерными ракетами, а это, согласитесь, тоже неплохо.

ГДЕ ВЗЯТЬ ЗОЛОТО

Золото можно получить из различных источников. В основном его приносит обработка клеток вокруг ваших городов, однако существуют и другие способы его получить.

Виды ландшафта

Следующие клетки приносят золото, если ваши горожане работают на них:

- Клетки побережья
- Некоторые чудеса природы
- Оазисы

Улучшения

Некоторые улучшения приносят золото при обработке:

- Лагеря
- Плантации
- Морские курорты

Торговые посты

Торговые посты появляются в городах, к которым ведет завершенный торговый путь. Помимо увеличения протяженности торговых путей торговые посты приносят золото за каждый торговый путь, который через них проходит.

Районы и здания

Многие районы и здания увеличивают поступление золота, особенно коммерческий центр и его постройки.

Чудеса

Некоторые чудеса, такие как Фаросский маяк или Биг-Бен, дают золото или увеличивают его поступление.

Торговые пути

Золото приносит торговый путь, проложенный в любой город, а города с гаванями и коммерческими центрами дают еще больше.

Лагеря варваров

Вы получаете золото за каждый уничтоженный лагерь варваров.

Племенные поселения

Золото дают некоторые племенные поселения при исследовании.

Города-государства
Город-государство может одарить вас золотом при первой встрече. (Подробнее см. раздел «Города-государства».)

Разграбление улучшений
Немного золота приносит разграбление чужих улучшений и районов.

Дипломатия
Вы можете получить золото в результате переговоров с другими державами – много и сразу или же по частям в течении некоторого количества ходов.

РАСХОДЫ

Получить золото можно разными способами. Точно так же разными способами можно его и потратить:

Содержание юнитов и зданий
Деньги на содержание юнитов и зданий должны отчисляться каждый ход. Чтобы узнать, сколько придется платить, смотрите данные по каждому юниту или зданию. (Следует иметь в виду, что стоимость содержания зависит от скорости игры).

Покупка клеток
Вы можете расширять свои земли, покупая отдельные клетки. Для этого перейдите на экран города, затем выберите «Купить клетку». На карте будут показаны все доступные для покупки клетки. После этого выделите клетку, чтобы потратить на ее приобретение необходимую сумму. При выборе места для района также появится возможность приобрести клетку.

Покупка юнитов, зданий и чудес
Вы можете потратить золото на покупку в городе юнитов или зданий. Выберите необходимый вам объект, и, если ваших средств хватает на покупку, он немедленно появится в городе, а из вашей казны будет удержана соответствующая сумма.

Модернизация юнитов
Со временем вы будете исследовать новые технологии, которые позволят вам создавать более совершенные юниты. При этом у вас появится возможность улучшить устаревшие юниты и преобразовать их в новые, более мощные. К примеру, освоив стрельбу из лука, вы сможете превратить любого своего пращника в лучника. Каждая такая модернизация стоит денег, и чем более мощным будет новый юнит, тем дороже обойдется улучшение.

Для модернизации юнит должен находиться на вашей земле. Если есть возможность модернизации, в списке действий юнита появится соответствующая кнопка.

Дипломатия
Вы можете отдавать золото другим государствам по многим причинам: чтобы получить от них какие-нибудь ресурсы, убедить их заключить мир. Золото чрезвычайно полезно при ведении переговоров.

Есть два способа давать золото: понемногу каждый ход или сразу твердой суммой.

Твердая сумма
«Твердая сумма» означает разовую фиксированную выплату. Вы получаете или отдаете сразу некоторую сумму золотом, после чего сделка считается завершенной.

Плата каждый ход
Вы можете добиться чего-либо от соперника, пообещав выплачивать ему определенную сумму каждый ход (обычно в течение 30 ходов). К примеру, вы можете передавать другой державе по 5 золотых каждый ход 30 ходов подряд. Такие соглашения аннулируются, если две цивилизации начинают войну между собой.

Потеря города
Если цивилизация или город-государство захватит один из ваших городов, то они отнимут у вас часть вашего золота (как и сам город).

БАНКРОТСТВО
Если ваша казна пуста, а баланс бюджета отрицательный, то довольство также будет снижаться на 1 единицу за каждые 10 золота долга. Кроме того, если дефицит бюджета достигает -10 золота, вы теряете один юнит, при -20 золота – два юнита и так далее.

ДОВОЛЬСТВО

Довольство – это своего рода показатель счастья: чем выше довольство, тем счастливее ваши горожане. Кроме того, чем больше у вас довольства, тем продуктивнее работают ваши жители. Несчастный город не растет и производит прибыли меньше счастливого.

Довольство всегда рассчитывается на уровне города, и по мере роста населения нужно так же следить и за довольством.

ИСТОЧНИКИ ДОВОЛЬСТВА
Редкие ресурсы: каждый предмет роскоши дает +4 единицы довольства вашей империи (по 1 на город) 4 городам, которые в этом больше всего нуждаются. Распределение происходит автоматически, если редкий ресурс улучшен (например, на клетке пряностей построена плантация).

Развлечения: Первое здание, построенное в развлекательном комплексе города (арена) дает довольство этому городу. Следующие два здания (зоопарк и стадион) дают довольство всем городам в радиусе 6 клеток. Два чуда (Колизей и стадион Маракана) дают довольство всем городам империи.

Религия: Довольство повышают и некоторые религиозные верования.

Социальные институты: некоторые курсы, будучи вставленными в ячейки правительства, положительным образом сказываются на довольстве.

ЧТО УМЕНЬШАЕТ ДОВОЛЬСТВО

Усталость от войн: чем больше вы воюете (особенно в поздних эпохах), тем больше усталость от войны. Потеря юнитов усиливает этот эффект.

Банкротство: недостаток средств для покрытия всех ваших расходов за ход понижает довольство в ваших городах (а также может послужить причиной роспуска некоторых ваших боевых юнитов).

ЧУДЕСА

Чудеса – это постройки, изобретения и идеи, которые прошли испытание временем и навеки изменили мир. Чтобы сотворить чудо, требуется время, энергия и много сил. Но если чудо уже построено, оно дает цивилизации множество преимуществ.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЧУДЕС

Чудеса уникальны: за всю игру каждое может быть построено только в единственном экземпляре. Например, если одна цивилизация построит Фаросский маяк, то другие строить его уже не смогут. Чудеса света могущественны, но их постройка требует больших затрат.

ЭФФЕКТЫ ЧУДЕС

Чудеса обладают самыми разными эффектами. Одно, например, может увеличивать производство в городе, другое – давать бесплатную технологию. Третье может предоставлять строителям дополнительные заряды, а четвертое – значительно увеличивать приток золота.

Более подробно о каждом чуде написано в «Цивилопедии».

ЗАХВАТ ЧУДЕС

Захватив город, вы захватите все построенные в нем чудеса света.

ПРОЕКТЫ

Проекты – это особые постройки, похожие на чудеса света тем, что, в отличие от других зданий, выполняют особые функции. Некоторые проекты можно выполнять только по одному разу для каждой цивилизации (например, проект «Манхэттен»), другие – многократно (например, «Исследовательские гранты»).

В отличие от чудес света, которые дают бонусы цивилизации сразу же после завершения, проекты помогают разблокировать в игре некоторые особенности или юниты (например, возможность создавать ядерное оружие), или являются необходимым условием победы. Более подробно об этом написано в разделах, посвященных культурной и научной победам.

Кроме того, в отличие от других создаваемых в городе объектов, проекты нельзя купить, и их создание нельзя ускорить.

ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатия в игре Civilization VI крайне важна. В огромном мире много цивилизаций, правители которых такие же умные и целеустремленные, как и вы. Некоторые честны, другие предпочитают лгать. Одни любят воевать, другие ценят мир. Но все они хотят победить.

Вы можете многого добиться с помощью дипломатии: находить союзников и изолировать врагов, заключать оборонительные и наступательные союзы. Можете повысить уровень технологий при помощи совместных исследований или закончить миром неудачную войну. Вы можете обманывать легковерных и запугивать трусов.

Но если вы будете нападать на всех подряд в таком огромном и суровом мире, то долго не протянете. Иногда переговоры лучше сражений.

КТО МОЖЕТ ВЕСТИ ПЕРЕГОВОРЫ

Вы можете начать переговоры с правителем города-государства или другой цивилизации в любой момент после установления дипломатических отношений. Отношения устанавливаются автоматически после знакомства с чужими юнитами или городами. (Фактически, развитие стабильных дипломатических отношений – это одна из основ развития цивилизации.)

Правители других цивилизаций также могут вступать в переговоры с вами после установления дипломатических отношений.

НАЧАЛО ПЕРЕГОВОРОВ

Чтобы провести переговоры с другой цивилизацией после встречи с ней, нажмите на портрет ее правителя на ленте дипломатии в правой панели. Откроется экран с этим лидером и списком дипломатических возможностей, информацией о ваших текущих отношениях и о дипломатической видимости, целями этого правителя, слухами и т.д. Если вы захотите переключиться на другого правителя, это можно будет сделать, нажав на портрет правителя на ленте дипломатии в правой панели.

Чтобы начать переговоры с городом-государством, воспользуйтесь соответствующим меню на правой панели, в котором отображается полный список известных вам городов-государств.

ПЕРЕГОВОРЫ С ЦИВИЛИЗАЦИЯМИ

Когда вы вступаете в дипломатические переговоры с другими цивилизациями, возможны различные варианты развития событий, в зависимости от ваших отношений друг к другу.



Объявить войну (внезапная война)
Выберите эту кнопку, чтобы объявить войну другой державе. Так можно объявить внезапную войну без предупреждения. Это сильно испортит ваш образ в глазах других цивилизаций (штраф за милитаризм).

Объявить войну (официальная война)
Выберите эту кнопку, чтобы официально объявить войну. Для этого необходимо предварительно осудить эту цивилизацию. Объявление официальной войны дает меньший штраф за милитаризм, а некоторые обстоятельства помогут и вовсе избежать его. Например, если вы защищаете союзника или объявляете войну цивилизации, которая распространяет свою религию в ваших городах.

Предложить мир
С государством, с которым вы воюете, вы можете начать переговоры о мире.

Торговать
Вы можете заключить с другой цивилизацией торговое соглашение. Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно торговли. Отсюда вы сможете торговать, предъявлять требования и даже дарить подарки.

Осудить
Если вы недовольны другой цивилизацией или собираетесь объявить ей официальную войну, то можно осудить ее, нажав на «Осудить» с помощью кнопки X.

Отправить делегацию
Выберите эту кнопку, чтобы отправить делегацию в другую державу. Если правитель согласится, то это увеличит вашу дипломатическую видимость (ваш уровень доступа).

Объявить дружбу
Выберите эту кнопку, чтобы объявить о дружбе с этой державой. Если ее правитель согласится, то ваши отношения улучшатся, и в дальнейшем вы сможете заключить союз. Кроме того, хорошие отношения помогут вам заключать хорошие сделки.

Предложить союз
Выберите эту кнопку, чтобы предложить союз После заключения союза вы сможете договариваться о совместной обороне.

Предложить оборонительный союз
Выберите эту кнопку, чтобы заключить оборонительный союз. После этого при нападении на одну сторону другая сторона автоматически объявит войну агрессору. Для этого необходимо состоять в союзе.

Предложить совместную войну
Выберите эту кнопку, чтобы предложить совместную войну. Если правитель согласится, обе цивилизации объявят войну против общего врага.

Обсудить
Эта кнопка позволит начать диалог по ряду вопросов. Выберите одну из подходящих реплик:

- Попросить прекратить шпионить за вами.
- Попросить прекратить обращение ваших городов в их веру.
- Попросить прекратить раскопку артефактов на ваших землях.
- Попросить прекратить строительство новых городов у ваших границ.

Выход
Щелкните по этой кнопке, чтобы закончить переговоры.

ОКНО ТОРГОВЛИ

Окно торговли позволяет торговать или заключать другие сделки. Большинство вариантов при этом требуют знания определенных технологий или социальных институтов. Если вы не можете чем-то торговать, то этого не будет в списке объектов для торговли.



Окно торговли разделено на две части. Ресурсы вашей цивилизации показаны слева, а ресурсы другой цивилизации – справа. Чтобы открыть ваши ресурсы, доступные для торговли, используйте LB. Чтобы открыть ресурсы другой цивилизации, доступные для торговли, используйте RB.

Выберите объекты, которые хотите предложить своему партнеру; выберите объекты партнера, чтобы указать, что вы хотите получить взамен. Например, можно предложить «Право прохода» (возможность его юнитам проходить по вашей территории) в обмен на ответное «Право прохода» (возможность вашим юнитам проходить по его территории).

Но сделки не обязательно должны быть равноценными. Можно, например, попросить право прохода за золото или просто так. Если правитель другой цивилизации согласится, то появится зеленая кнопка «Принять». Если лидер откажется (кнопка не появляется), то можно щелкнуть по варианту «Сделать договор более равным», чтобы узнать, чего он хочет. (Примечание: иногда договор не удается заключить ни при каких условиях, что бы вы ни предлагали).

Иногда предводитель другой цивилизации сам будет делать вам предложение. Вы можете принять его, выдвинуть ответное предложение или отклонить его.

Чтобы выйти из этого экрана, выберите Ничего.

Договор о праве прохода

В начале игры границы всех держав открыты. После того как вы исследуете социальный институт «Ранние империи», ваши границы закроются, и вы сможете заключать договор о праве прохода. (Города-государства не могут заключать договора о праве прохода.) Во время действия такого договора юниты одной цивилизации могут заходить на территорию другой, и это не станет поводом для войны. Если договор взаимный, юниты обеих цивилизаций могут свободно передвигаться по территории друг друга. Впрочем, разрешение пересекать границы может быть и односторонним: одна цивилизация дает другой такое право, а другая – нет.

Договор о праве прохода действует 30 ходов. После 30 ходов договор нужно обновить, или он будет расторгнут. В таком случае все чужие юниты будут автоматически изгнаны с территории государства.

Оборонительный союз
Изучив социальный институт «Мобилизация», вы сможете заключать оборонительные союзы. Такие союзы всегда взаимны. Если на одну из сторон нападут, второй участник договора автоматически вступит в войну с агрессором. Но оставаться в состоянии войны с третьей стороной не обязательно.

Оборонительный союз действует 30 ходов. По истечении этого времени союз расторгается, если его не перезаключили. Если один из участников оборонительного союза объявляет кому-либо войну, союз расторгается.

Договоры об исследованиях
Открыв технологию «Научная теория», вы сможете заключать договор об исследованиях с другой цивилизацией. Это обойдется обеим сторонам в определенное количество золота, и если у вас нет нужной суммы, такой договор заключить нельзя. На срок действия договора каждая сторона получает бонус к исследованиям.

Договор об исследованиях действует 30 ходов. Затем можно заключить новый договор (за дополнительное золото) на очередные 30 ходов.

Торговля городами
Иногда две цивилизации могут обменяться городами. Обычно державы не расстаются со своими городами, если их к этому не вынуждают обстоятельства, но иногда они могут отдать город за исключительно большую цену. Вы не можете продать или обменять свою столицу.

Города отдаются не навсегда. Бывший владелец города может потребовать вернуть его в последующих сделках.

Другие игроки
Вы можете попросить партнера по переговорам совершить определенные действия в отношении известных вам обоим цивилизаций. Среди прочего можно просить об объявлении войны и заключении мира.

Ресурсы
Стратегическими и редкими ресурсами можно торговать. В этом случае другая цивилизация получает все выгоды от ресурса на протяжении действия договора (30 ходов).

ПЕРЕГОВОРЫ С ГОРОДАМИ-ГОСУДАРСТВАМИ

Переговоры с городами-государствами гораздо проще, чем переговоры с цивилизациями, поскольку в них меньше вариантов. Обычно к ним можно отсылать послов, мобилизовать их войска (если вы их сюзерен), объявлять им войну или предложить мир. Иногда они дают задания. Более подробную информацию см. в разделе «Города-государства».

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ

Вы можете объявить войну другой державе или городу-государству в окне дипломатии, а также просто напав на один из их юнитов. Цивилизации можно объявить войну, вступив на ее территорию, если у вас нет соглашения о праве прохода.

Помните, что другие государства могут объявить вам войну такими же способами.

МИЛИТАРИЗМ

Если игрок часто воюет, другие цивилизации могут счесть его «милитаристом».

ПЕРЕГОВОРЫ О МИРЕ

Во время войны вы можете начать мирные переговоры в окне дипломатии. Противник может отказаться от переговоров, и тогда война продолжится.

Если город-государство настроен на заключение мира, то он всегда примет ваше предложение без дополнительных условий.

Если ваш противник – другая цивилизация, готовая вести переговоры, то вы можете обсудить «цену» мира в окне обмена. Платой за мир могут быть договора, города, золото и ресурсы.

Ваш противник также может предложить вам мир. Советуем внимательно относиться к предложенным условиям, а не отвергать или принимать их второпях.

Примечание: вы не сможете провести мирные переговоры в первые 10 ходов войны. Точно так же после заключения мира вы не сможете объявить войну своему бывшему противнику на протяжении 10 ходов.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

В игре Civilization VI есть несколько видов победы. Вы можете победить с помощью науки, первыми построив колонию на Марсе. Можно добиться культурного превосходства над другими цивилизациями или распространить свою религию среди всех цивилизаций и сделав ее доминирующей на планете. Кроме того, вы можете пойти проторенной дорогой завоевателей: сокрушите врагов «огнем и мечом» и одержите великую военную победу. Побеждает цивилизация, которая первой выполнит необходимые условия победы.

Важно следить за прогрессом своих соперников по мере развития цивилизации. Хуже всего увидеть, как взлетает звездолет противника из его последнего незахваченного города, лишая вас победы.



ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА И ПОБЕДА

Города-государства в игре Civilization VI одержать победу не могут. Добиться победы могут только крупные державы.

ПОРАЖЕНИЕ

В игре Civilization VI есть три пути к поражению:

Потеря последнего города

Если вы потеряли последний город в бою с другой цивилизацией или городом-государством, вы проиграли игру. Это просто позор – постарайтесь, чтобы с вами этого не случилось. Или утешьтесь тем, что вы не первые, кого стерли с карты и позабыли.

Победа другой цивилизации

Если другая цивилизация добьется одной из возможных побед, то игра окончится – вы проиграете. Не важно, насколько вы были близки к победе: кто первый победил, тот и выиграл. Все остальные проиграли.

Наступает 2050 год

Если наступает 2050 год, и ни один из игроков не добился победы, игра автоматически завершается и побеждает цивилизация с наибольшим числом очков победы (см. ниже).

ПОБЕДА

В игре Civilization VI есть пять путей к победе:

Военная победа

Вы победите, если захватите все столицы других цивилизаций и сохраните свою.

Если вы утратили свою столицу, но владеете другими городами, вы все равно можете одержать победу – культурную, научную или религиозную. Однако до возвращения своей исторической столицы вы не можете одержать военную победу (как не смогут в таком случае и другие игроки).

Уничтожение столицы

Все просто: это невозможно. Историческую столицу разрушить нельзя. Ее можно захватить, но не уничтожить. Сброс ядерной бомбы сократит население до 1, но город не будет уничтожен. Смиритесь, это игра. (Помните, вы можете уничтожить цивилизацию, захватив или разрушив все ее города, так что уничтожать столицы не обязательно, чтобы смести всех врагов с лица земли.)

Историческая столица и ее замена

Если вашу первую столицу захватили, вашей новой столицей автоматически станет другой город. Он будет во всем аналогичен первой столице, но его можно будет уничтожить; также он не учитывается при военной победе.

Если вы вернете себе историческую столицу, она вновь станет столицей вашей цивилизации.

Научная победа

Научная победа присуждается игроку, создавшему первую в истории колонию на Марсе. Если кто-то во время космической гонки запустит свой первый спутник, все остальные будут знать, что он нацелен на эту победу. Игроки получают бонусы за достижение каждой важной вехи на пути к победе.

Для этого должны быть завершены следующие шаги в указанном порядке:

Запуск искусственного спутника
После изучения ракетостроения и создания космопорта вы сможете повторить историческое событие 1957 года, когда на орбиту вышел первый искусственный спутник Земли. После завершения этого проекта он будет запущен, и вы получите в возможность видеть всю карту.

Высадка человека на Луне
Вы можете повторить полет «Апполона-11» 1969 года и отправить человека на Луну. Эту возможность можно разблокировать после исследования технологии «Спутники» или постройки космопорта. Выберите высадку на Луну, чтобы начать это задание. После запуска ракеты вас сразу же наградят очками культуры.

Основание колонии на Марсе
Сейчас это лишь научная фантастика, но в игре вы можете быть первым, кто отправит миссию на Марс. После исследования робототехники, ядерного синтеза и нанотехнологий вы сможете построить модули реактора, гидропоники и жилья в любом городе с космопортом. Обратите внимание: наличие более чем одного космопорта означает параллельное производство!

Если все модули запущены, вы выиграли.

Культурная победа
Если вы стремитесь к тому, чтобы ваша цивилизация стала культурным центром мира, этот путь для вас. Первый игрок, в империи которого общее число приезжих туристов превысит число внутренних, одержит культурную победу.

Приезжие и внутренние туристы
Приезжие туристы – это посещающие вас представители других цивилизаций, но у вас может быть и некоторое количество внутренних туристов. Такие туристы предпочитают путешествовать по своей стране.

Привлечение туристов
Привлекать туристов к своей цивилизации можно следующими способами:
- Торговые пути
- Одинаковые (или конфликтующие) типы правительства
- Право прохода
- Шедевры, которыми обладает ваша цивилизация
- Священные места и реликвии, которые привлекают туристов-паломников. Внимание: после того как другие цивилизации откроют социальный

институт «Просвещение», интерес их туристов к реликвиям и священным местам понизится.
• Национальные парки на вашей территории (чем выше престиж, тем больше показатели туризма)
• Артефакты, которые обнаруживает и размещает у себя ваша цивилизация
• Ускорения туризма

- После изобретения книгопечатания показатели туризма от шедевров литературы удваиваются, а после активации политического курса «Спутниковое вещание» утраиваются показатели туризма от музыкальных шедевров.
- Все показатели туризма удваиваются после исследования технологии «Компьютеры».
- Тематические музеи также дают бонус к культуре.

Религиозная победа
Чтобы добиться религиозной победы в игре Civilization VI, нужно сделать свою религию доминирующей для всех цивилизаций. Хотя ваша религия будет пассивно распространяться, когда ваш народ станет занимать клетки рядом с другими игроками, миссионеры, апостолы и инквизиторы обеспечат вам наилучшие шансы на победу.

Стратегически используя религиозные юниты и накапливая очки веры, в игре Civilization VI вы вполне сможете победить с помощью своей религии!

КОНЕЦ ВРЕМЕНИ
Если ни один игрок не одержал победу, игра заканчивается автоматически в конце 2050 года. Подсчитывается рейтинг по очкам всех уцелевших цивилизаций и оглашается победитель. После этого вы можете продолжить игру, но в ней уже нельзя будет победить.

ВАШ РЕЙТИНГ
Чаще всего в игре Civilization VI один из игроков добивается одной из возможных побед. Но если ни один игрок не достиг победы до 2050 года, победитель определяется по рейтингу цивилизаций.

Если же кто-то добивается победы до 2050 года, рейтинг определяет его место в «Зале славы». Рейтинг рассчитывается следующим образом:

Уничтожение
Если вас уничтожат, ваш рейтинг будет равен нулю. (Очень жаль!)

Время до победы
Завоевав победу до 2050 года, вы получите повышающий коэффициент к заработанному числу очков. Чем раньше вы добьетесь победы, тем лучше.

Размер карты и сложность игры
Размер карты определяет число очков победы, которые получает цивилизация за клетки, города и население. Уровень сложности игры определяет, насколько трудно зарабатывать рейтинг: чем трудней игра, тем меньше очков вы получаете за все. (Иными словами, сокрушительная победа на самом легком уровне будет стоить меньше очков рейтинга, чем почти ничья на самом сложном уровне.)

ВАШ ТЕКУЩИЙ РЕЙТИНГ

Текущий рейтинг каждого игрока можно увидеть в окне дипломатии. Чтобы узнать, как зарабатывает очки ваша цивилизация, нажмите кнопку .



Внимание: очки победы в игре не являются постоянными: они могут появляться и исчезать. Построив чудо, вы получите очки. Однако если другой игрок захватит город с чудом, все эти очки перейдут к нему.



ГЛАВА 3:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Современные вооруженные силы уже немыслимы без авиации. Уже в начале XX века она играла важную роль при разведке, а к середине века – в стратегической бомбардировке и в борьбе за превосходство в воздухе.

Как и в реальном мире, в Civilization VI воздушная мощь способствует достижению победы.



ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

В игре Civilization VI есть три основных типа воздушных юнитов: поддержка разведки, истребители и стратегические бомбардировщики. Они могут быть произведены в любом городе, в котором есть аэродром и исследованы необходимые технологии.

Разведка с воздуха

В начале Нового времени изучение технологии «Авиация» даст вам возможность строить наблюдательные воздушные шары. Они расширяют ваше поле обзора и увеличивают дальнобойность артиллерии. +1 к дистанции атаки для артиллерийских юнитов, находящихся на одной либо на соседней клетке с воздушным шаром. И в нападении, и в обороне наблюдательные воздушные шары разумнее использовать для атаки с безопасного расстояния. Уничтожить их можно только в ближнем бою или с применением авиации.

Истребители
Истребители и реактивные истребители могут перехватывать атаки и участвовать в воздушных боях.

Стратегические бомбардировщики
Бомбардировщики и реактивные бомбардировщики не участвуют в воздушных боях. Они наносят воздушные удары по клеткам, находящимся под ними.

АВИАБАЗЫ

Воздушные юниты перемещаются по карте не так, как сухопутные или морские. Им требуются базы. В центре города всегда можно разместить один воздушный юнит. Дополнительные ячейки можно получить, построив аэродром, взлетно-посадочную полосу или авианосец. Дополнительные ячейки можно получить, построив аэродром (до 8 ячеек), взлетно-посадочную полосу (до 6 ячеек). Авианосец изначально начинает с 2 ячеек, но число можно увеличить за счет повышений.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У всех воздушных юнитов есть две базовые характеристики: боевая мощь и дальнобойная мощь (у истребителей) либо сила обстрела (у бомбардировщиков).

Боевая мощь
Учитывается в бою между двумя воздушными юнитами. Считайте, что это параметр «Воздушный бой».

Дальнобойная мощь
Учитывается в боевом взаимодействии (таком, как обстрел наземных целей) между воздушным и сухопутным юнитом или районом. Считайте, что это параметр «Обстрел наземных целей». Как и у кораблей, у авиации этот показатель снижается при обстреле защитных укреплений.

Сила обстрела
Учитывается в боевом взаимодействии (таких, как ковровая бомбардировка) между воздушным юнитом и сухопутным юнитом или районом. Считайте, что это параметр «Ковровые бомбардировки». Как и у наземной артиллерии, у авиации этот показатель снижается при обстреле сухопутных юнитов.

ПАТРУЛИ

Истребитель можно выслать в любую доступную ему клетку в пределах дальности перемещения от дружественной авиабазы. Достигнув этой клетки, истребитель начнет совершать облет территории в пределах эффективной

дальности перехвата (1 клетки). Это должно помочь и атакующему и защищающемуся понять назначение истребителя в воздухе.

Патрулирующий самолет похож на сухопутный юнит, выполняющий команду «Укрепиться». Самолет продолжит патрулирование, пока его не отзовут или не уничтожат.

Во время патрулирования самолет будет перехватывать воздушные юниты противника и защищаться в случае нападения.

В любое время в течение хода истребителю можно приказать вернуться на дружественную авиабазу, чтобы устранить повреждения. Находясь на авиабазе, самолет не может перехватывать атакующие юниты противника.

В конце хода устраняются повреждения самолета, который не был задействован в бою. Если он стоит на аэродроме или взлетной полосе, восстановление идет быстрее. На авианосце оно идет медленнее. Восстановление можно ускорить через повышения и/или принятие определенных политических курсов.

ВОЗДУШНЫЕ УДАРЫ

Тяжелый бомбардировщик не может патрулировать. Он «размещается» на дружественной авиабазе и производит атаки с нее.

В отличие от истребителей, бомбардировщики не участвуют в воздушных боях, а следуют прямо к цели и атакуют ее. Если ее защищают истребители или средства ПВО, сражения с ними должны произойти до сброса бомбы. Иными словами, бомбардировщик должен выдержать нападение защищающихся истребителей и юнитов ПВО. После того, как сражение завершено и урон подсчитан, бомбардировщик перейдет к атаке района или юнита в клетке, которую вы сделали целью.

Бомбардировщик может «разграбить» городские здания и улучшения, нанося удар непосредственно по ним. Эффект такой же, как от мародерства при помощи наземного юнита, но никакой прибыли в результате грабежа воздушный юнит не получает. Для разграбления атакующий воздушный юнит должен иметь не менее 50% здоровья.

ПЕРЕХВАТ

Вы можете приказать истребителям и реактивным истребителям перехватывать воздушные атаки врага. Зенитные пушки и мобильные зенитные ракетные комплексы перехватывают авиацию противника автоматически. Если самолеты врага попытаются ударить по цели,

находящейся в радиусе действия самолета-перехватчика, тот откроет огонь по атакующим. Если нападающий юнит не будет уничтожен, то продолжит атаку.

В пределах одного хода атаковать один самолет противника может только один перехватчик. После этого перехватчик больше не может атаковать до следующего хода (хотя некоторые повышения дают такую возможность). Если вы ожидаете несколько воздушных ударов по определенной цели, имеет смысл разместить рядом с ней несколько истребителей-перехватчиков и зенитных пушек.

ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ

Оружие массового поражения (ядерные или термоядерные боеголовки) является одноразовым. При использовании оно разрушается вне зависимости от результата атаки.

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Ядерное оружие очень мощное. Оно наносит колоссальные повреждения, отравляет море и землю. Использовать его следует лишь в крайнем случае, если вы уверены, что больше его ни у кого нет, потому если в воздух поднялись ядерные боеголовки, мир может быстро стать крайне неприятным местом.

Как говорится, «одна атомная бомба может испортить целый день».

СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ

Есть 2 категории атомного оружия: ядерное и термоядерное. Ядерные устройства можно создавать в любом городе, если вы изучили необходимую технологию, нашли уран, завершили проект «Манхэттен» или операцию «Иви».

Лимита на создание ядерных устройств нет, но и производство, и обслуживание очень дорого стоят. Если ядерное или термоядерное устройство создано, оно будет добавлено в инвентарь игрока, а затем может быть использовано любым юнитом или улучшением, способным перемещать его по карте. Например, бомбардировщиком, атомной подводной лодкой и пусковой шахтой. Так, разместив атомную подводную лодку у вражеского побережья, вы можете запустить столько ядерных ракет (по 1 за ход), сколько есть в инвентаре.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Когда сдетонировало ядерное оружие, клетки в радиусе взрыва страдают от определенных последствий. Горожане, «обрабатывающие» пораженные

клетки, уничтожаются, как и юниты, а все улучшения на клетках становятся разграбленными. Все районы и здания в пострадавших клетках также будут разграблены и должны быть отремонтированы, чтобы снова стать пригодными для использования. Кроме того, все клетки в радиусе взрыва оказываются заражены радиоактивными осадками.

ЯДЕРНЫЕ УСТРОЙСТВА

Ядерное устройство – первое ядерное оружие в игре, которое может радикальным образом изменить расстановку сил в мире. Радиус поражения составляет 1 клетку в каждом направлении от места падения бомбы. Юниты, попавшие в зону поражения, понесут большой урон или будут уничтожены. Чудеса, улучшения и районы будут разграблены, а население городов, задетых взрывом, уменьшится.

Ядерное устройство, как любой дальнобойный юнит, не может полностью уничтожить город. Неважно, сколько бомб вы сбросите на город, он все равно не будет уничтожен полностью.

Как говорилось выше, активировать ядерное устройство могут юниты разных типов.

ТЕРМОЯДЕРНЫЕ УСТРОЙСТВА

Термоядерное устройство – второе, еще более мощное ядерное оружие в игре. Радиус поражения составляет 2 клетки в каждом направлении от места падения бомбы. Юниты, попавшие в зону поражения, понесут большой урон или будут уничтожены. Чудеса, улучшения и районы будут разграблены, а население городов, задетых взрывом, уменьшится.

Термоядерное устройство, как любой дальнобойный юнит, не может полностью уничтожить город. Неважно, сколько бомб вы сбросите на город, он все равно не будет уничтожен полностью.

Как говорилось выше, сбросить термоядерную бомбу могут юниты разных типов.

ЗАГРЯЗНЕНИЕ

Все клетки, задетые взрывной волной, будут загрязнены радиоактивными осадками. Любые юниты, заканчивающие ход на зараженной клетке, получают 50 урона каждый ход. На загрязненной клетке невозможно производство, ремонт зданий и районов также недоступен. Загрязненные клетки не могут обрабатываться городом, пока клетка не будет очищена или пока не истечет время загрязнения.

Строители могут «очистить» клетку от радиоактивного загрязнения. Они получают меньше урона, если заканчивают свой ход в такой клетке. Любые городские клетки, не пострадавшие от ядерного взрыва, продолжат нормально функционировать и получать прибыль.

КОРПУСА И АРМИИ

Всесторонне развитие социальных институтов открывает возможности, недоступные игрокам, упирающим на технологию. Начиная с Промышленной эры, открыв общественный институт «Национализм», вы сможете объединить несколько военных юнитов одного типа в более сильный юнит. Два военных юнита одного типа смогут объединиться в корпус, дающий +10 единиц к их базовому показателю боевой мощи. После изучения «Мобилизации» три юнита одного типа могут быть объединены в армию, дающую +7 единиц к их базовому показателю боевой мощи.

Если сформировать корпус или армию, юниты уже не могут быть отделены друг от друга. При создании таких построений опыт и повышения рангов самых опытных юнитов сохраняются, так что лучше всего объединить новобранцев с более опытными юнитами. Морские юниты также могут быть объединены во флоты и армады.

СЕТЕВАЯ ИГРА В CIVILIZATION VI

В сетевой игре вы можете сразиться с другими игроками, а не только с компьютерными противниками. Войти в режим сетевой игры можно из главного меню, а игру проводить в режиме хот-сит или по Интернету с игроками со всего мира.

МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

В главном меню выберите «Сетевая игра», чтобы перейти к экрану настроек.



ИГРЫ В РЕЖИМЕ «ХОТ-СИТ»

Чтобы создать игру в режиме «Хот-сит», выберите соответствующий вариант игры. Для игр в режиме «Хот-сит» используется один геймпад, который передается каждому игроку при переходе хода. При выборе вы незамедлительно перейдете на экран настройки игры (подробнее см. ниже).



Игры по Интернету

Выберите пункт «Интернет», чтобы открыть меню «Игры по Интернету». В окне браузера появится список доступных игр по Интернету. Выберите любую из них, чтобы присоединиться. Если игр нет (или они вас не заинтересовали), выберите пункт «Создание игры», чтобы создать свою собственную, после чего вы переместитесь на экран настройки игры (подробнее см. ниже). Выберите пункт «Обновить», чтобы обновить список доступных игр.







Настройка игры
При выборе пункта, отвечающего за создание игры в режиме «Хот-сит», вы незамедлительно перейдете на экран настройки игры. Здесь можно задать параметры вашей игры, такие как тип карты, скорость игры, количество городов-государств, доступные условия победы и т.д. Вы также можете загрузить сохраненную сетевую игру (подробнее см. ниже). Завершив настройку, выберите пункт «Подтвердить настройки».

Вы перейдете в зал ожидания, где сможете увидеть, каких лидеров выбрали другие игроки и все ли готовы к игре. Компьютерный игрок будет обозначен как «ИИ», а человек – своим выбранным именем.

Когда все игроки нажмут кнопку «Готово», организатор игры может запустить игру.



Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

Спецэффекты созданы с помощью системы Fork Particle



Используется технология Granny Animation. Copyright (C) 1999-2019 by RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI использует следующие элементы из открытых источников, свободно распространяющихся по лицензии MIT:

Lua Copyright (C) 1994–2019 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2019 Marcin Kalicinski.

Данная лицензия разрешает лицам, получившим копию данного программного обеспечения и сопутствующей документации (в дальнейшем именуемыми «Программное Обеспечение»), безвозмездно использовать Программное Обеспечение без ограничений, включая неограниченное право на использование, копирование, изменение, слияние, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий Программного Обеспечения, а также лицам, которым предоставляется данное Программное Обеспечение, при соблюдении следующих условий:

Указанное выше уведомление об авторском праве и данные условия должны быть включены во все копии или значимые части данного программного обеспечения.

Данное программное обеспечение предоставляется на условиях «как есть» без каких-либо гарантий, явных или подразумеваемых, включая, среди прочего, гарантии товарной пригодности, возможности использования для конкретных целей и ненарушения прав интеллектуальной собственности. Авторы и держатели авторских прав ни при каких обстоятельствах не несут ответственности за любые претензии, убытки и другие обязательства, которые возникли в связи с контрактом, деликтом или по какой-либо другой причине в отношении программного обеспечения или его использования, или других операций с программным обеспечением.

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 https://www.take2games.com/eula/ (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, УСТАНАВЛИВАЯ, 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 ww.take2games.com/legal.

НАСТОЯЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ СОДЕРЖИТ ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИНДИВИДУАЛЬНОМ АРБИТРАЖЕ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА, И ОТКАЗ ОТ ГРУППОВОГО ИСКА В РАЗДЕЛЕ «ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО 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 В ХОДЕ ИНДИВИДУАЛЬНОГО АРБИТРАЖА С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА, А НЕ В СУДЕ. ВЫ ВПРАВЕ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ РАЗДЕЛА «ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ АРБИТРАЖ С РЕШЕНИЕМ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА», КАК ОБЪЯСНЯЕТСЯ НИЖЕ.

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

ДЛЯ ЗАКЛЮЧЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ ВЫ ДОЛЖНЫ ДОСТИЧЬ СОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА СОГЛАСНО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ СВОЕЙ СТРАНЫ ПРОЖИВАНИЯ. ВЫ НЕСЕТЕ 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 СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ, И ЧТО ПОНИМАЕТЕ И ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ (ВКЛЮЧАЯ ЕГО УСЛОВИЯ РАЗРЕШЕНИЯ СПОРОВ). ЕСЛИ ВЫ НЕ ДОСТИГЛИ ВОЗРАСТА СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ, 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 не указано иное. 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 выгодоприобретателя 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, персонажей, 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 использовать Онлайн-службы в связи с заключенными с другими лицами соглашениями в целях получения денег или иных ценных предметов;
- 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, дизассемблирование 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 её сетевыми функциями;
- не использовать программы взлома (в том числе с применением «эксплойтов» или «глитчей»), 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, сопутствующими регулятивными нормами и экономическими санкциями, либо иным способом 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 И/ИЛИ СЛУЖБАМ, ВКЛЮЧАЯ ЭЛЕКТРОННЫЕ КОПИИ: для активации Программы, доступа 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 и 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, ПРЕРЕЛИЗНЫЕ 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 вмешиваться в работу соответствующих мер 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 независящим 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, скриншоты, дизайн автомобилей, персонажей, игровые предметы или видеозаписи игрового процесса. В обмен на использование Программы и в степени, в которой использование вами Программы приводят к возникновению у вас любых авторских прав, вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безотзывное, всемирное право и лицензию с 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 предоставление 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 применимому законодательству. Настоящее предоставление лицензии Лицензиару, а также приведенный выше отказ от всех применимых 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-сдужбе, 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 (и 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 имеет места передача или переуступка 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 изменять стоимость ВВ и/или ВТ, или предпринимать 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-магазин»). Покупка и использование внутриигровых предметов и валюты посредством Онлайн-магазина регулируются 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. ВВ и/или ВТ ни в коем случае не допускается использовать в связи с заключенными с другими лицами соглашениями в целях получения денег или иных ценных предметов. 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 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 службы. 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 случаев, 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, совершают 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 Магазина 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 у 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 вышеназванного, 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 регулятивным 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 представляет собой лицензию 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 что вы, ваша страна и/или ваша организация не значитесь 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 отображение вашего счета, рейтинга, достижений и другой игровой информации на веб-сайтах и других платформах; (iii) передачу вашей игровой информации производителям 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 не обнаружится дефектов 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 совместимая с игровой приставкой, для которой издана. Однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, интернет-подключений и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует быстродействия 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 продолжает 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 не производится и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых 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 и 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 пользовании 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 ВСЛЕДСТВИЕ 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 УСТАНАВЛИВАЕТ ИНОЕ) НЕ ПРЕВЫШАЕТ ФАКТИЧЕСКОЙ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

ЕСЛИ ВЫ РЕЗИДЕНТ ГОСУДАРСТВА-ЧЛЕНА ЕС, ТО, НЕСМОТРЯ НИ НА ЧТО ВЫШЕСКАЗАННОЕ, ЛИЦЕНЗИАР НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ПОНЕСЁННЫЕ ВАМИ УЩЕРБ И УБЫТКИ, В РАЗУМНОЙ СТЕПЕНИ ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ НАРУШЕНИЯ ЛИЦЕНЗИАРОМ УСЛОВИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ ИЛИ ХАЛАТНОСТИ С ЕГО СТОРОНЫ, НО НЕ НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ УЩЕРБ 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 С ИНТЕРНЕТОМ ИЛИ БЕСПРОВОДНЫХ 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 БЕСПЕРЕБОЙНОЙ РАБОТЫ 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 отмывания 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 ВВ и ВТ, ассоциируемых 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 ВВ и ВТ, и вы уже не сможете пользоваться

Программой, а также BB и BT, ассоциируемыми с этой Учётной 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 BTT, 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)(ii) оговорок «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 платежный 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, регламентируемой 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 – ПРОЧТИТЕ 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 халатность), 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, и включает, например, все вопросы, 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, возбужденными 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 арбитр не вправе объединять более одного иска физического лица. Арбитр может вынести индивидуальное постановление или прибегнуть к индивидуальному средству правовой защиты, разрешенным действующим законодательством, но, в максимальной степени, допускаемой действующим законодательством, 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, НО 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 в вашем профиле 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 организацией 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, и если вы сможете доказать, что расходы на арбитраж слишком высоки по сравнению с расходами на судебное делопроизводство, то Компания возместит ваши расходы на арбитраж в той мере, в какой арбитр сочтет необходимой, 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 стороны 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 слушанье 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 проиграет, 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 предоставлениям 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, общие 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. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ и соответствующие логотипы являются товарными знаками компании Take-Two Interactive Software, Inc. ©2019 Aspyr является зарегистрированной торговой маркой Aspyr Media, Inc., логотип Aspyr является товарным знаком Aspyr Media. Используется Bink Video. Copyright © 1997–2019 RAD Game Tools, Inc. Используется технология Granny Animation. Copyright © 1999–2019 RAD Game Tools, Inc. Используется Wwise © 2006–2019 Audiokinetic Inc. Все права сохранены. Fork Copyright © 2019 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI использует Havok®. © 1999–2019 Havok.com, Inc. (и его лицензиары). Все права сохранены. Подробная информация: www.havok.com. Copyright © 1994–2019 Lua.org, PUC-Rio. Все остальные знаки и товарные знаки принадлежат исключительно их владельцам. Содержание этой игры полностью выдумано и не является отражением или изображением реальных событий, личностей или явлений в историческом контексте.

ТЕХПОДДЕРЖКА

Посетите сайт техподдержки http://support.2k.com, чтобы узнать, как исправить распространенные проблемы с Civilization VI, получить информацию об учетных записях 2K или изменить свой профиль.