



СОДЕРЖАНИЕ



Глава 1: В начале.....	2
ВВЕДЕНИЕ	2
ЦИВИЛОПЕДИЯ	3
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.....	3
УСТАНОВКА	4
НАЧАЛО ИГРЫ	6
СОХРАНИТЬ И ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ.....	8
Глава 2: ИГРА	10
ПООЧЕРЕДНАЯ СИСТЕМА ИГРЫ	10
ОБЩИЙ ВИД И УПРАВЛЕНИЕ	10
МЕСТНОСТЬ	15
ЭЛЕМЕНТЫ	16
СРАЖЕНИЯ	25
ПОСЕЛЕНИЯ.....	28
ЭКРАН ПОСЕЛЕНИЯ	30
КУЛЬТУРНЫЕ ГРАНИЦЫ	34
ТОВАРЫ И ТОРГОВЛЯ.....	35
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЭКРАНЫ.....	40
ЕВРОПА.....	41
ПИОНЕРЫ	45
ДИПЛОМАТИЯ.....	46
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ.....	48
БУНТАРСКИЙ ДУХ	49
РЕВОЛЮЦИЯ И ПОБЕДА.....	50
Глава 3:Сетевая игра Colonization	52
Авторы.....	54
Гарантия; Лицензионное соглашение	58
Техническая поддержка.....	64

ГЛАВА 1: В НАЧАЛЕ

Вложения в знания приносят самые высокие дивиденды.

– Бенджамин Франклин

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*®. Colonization – это игра открытий, завоеваний и революций. Она охватывает эпоху с пятнадцатого по восемнадцатое столетие, когда европейцы открывали и колонизовали Новый Свет (Северную и Южную Америку). В основу Colonization легла прославленная игра Sid Meier's Civilization IV, но вам необязательно быть с ней знакомым, чтобы получить удовольствие от новой игры.

В роли главы европейских колонистов вы поведете своих людей, открывая и изучая неизведанные территории Нового Света в поисках подходящего места для поселения, вдали от религиозной нетерпимости и бесконечных войн, раздирающих Европу. По ходу игры вам предстоит встречи с местными жителями и другими колонистами: среди них вы найдете как союзников, так и врагов. У вас будет возможность разбогатеть, торгуя сырьем и готовыми товарами со Старым Светом и с другими колониями. Однако король станет давить вас налогами, все сильнее урезая ваши доходы и не предлагая ничего взамен.

Цель игры – сделать свою колонию достаточно сильной, чтобы она могла бросить вызов метрополии и завоевать независимость.

ИГРОКАМ CIVILIZATION IV

Мир Colonization покажется знакомым тем, кто уже играл в Sid Meier's Civilization IV и более ранние версии. Однако между Colonization и Civ IV имеются существенные различия. Некоторые из них очевидны – система торговли и отсутствие развития техники, например, тогда как другие менее заметны. Вероятно, вам стоит больше внимания уделить городскому строительству и управлению, потому что в этой области система Colonization значимо отличается от Civ IV.

ЦИВИЛОПЕДИЯ

«Цивилопедия» является неоценимым игровым ресурсом. Там содержится практически вся информация этого руководства, структурированная так, чтобы обеспечить наиболее удобный доступ. В Цивилопедии имеются статьи практически обо всех объектах и концепциях, встречающихся в игре, а также ссылки на другие соотнесенные материалы, что позволяет быстро отыскать любые сведения, которые вам необходимы.

Цивилопедия доступна из главного меню, а также с главного экрана. Используйте ее как можно чаще, с самых ранних этапов игры – и успех в Colonization вам обеспечен!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Операционная система:	WindowsR 2000/XP/Vista
Процессор:	Intel Pentium 4 1.2 ГГц или процессор AMD Athlon, либо эквивалентный
Память:	256 Мб оперативной памяти (Windows 2000) / 512 Мб оперативной памяти (Windows XP)
Место на жестком диске:	1.7 Гб свободного места
CD-ROM:	4X-скоростной дисковод
Видео:	видеокарта 64 Мб, совместимая с DirectX 9.0c, с поддержкой Shader 1.1, или выше
Звук:	звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0c
DirectXR®:	версия DirectXR® для Sid Meier's Civilization 4: Colonization (прилагается на игровом диске)

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Операционная система:	WindowsR 2000/XP/Vista
Процессор:	Intel Pentium 4 1.8 ГГц или процессор AMD Athlon, либо эквивалентный
Память:	512 Мб оперативной памяти
Место на жестком диске:	1.7 Гб свободного места
CD-ROM:	4X-скоростной дисковод
Видео:	видеокарта 128 Мб, совместимая с DirectX 9 (пиксельный и вершинный шейдер)
Звук:	звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0c
DirectXR®:	версия DirectXR® для Sid Meier's Civilization 4: Colonization (прилагается на игровом диске)

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

Windows 2000:	сервис-пак 1 или выше с Internet Explorer 6.0 или выше
Windows XP:	Home или Professional /сервис-пак 1 или выше
Windows Vista:	все версии



УСТАНОВКА

ПЕРЕД НАЧАЛОМ УСТАНОВКИ

Перед установкой игры Sid Meier's Civilization IV: Colonization, пожалуйста, убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным требованиям, указанным выше.

Мы также рекомендуем вам для подготовки жесткого диска к установке предварительно провести сканирование и дефрагментацию диска. Эти утилиты входят в состав Windows® и способны обнаружить и устранить проблемы на вашем жестком диске, которые могли бы помешать установке и/или игровому процессу.

Для запуска этих программ и оптимизации жесткого диска:

1. Открыть «Мой компьютер» («My Computer»)
2. Щелкнуть правой кнопкой мыши по диску, на который вы хотите установить игру (обычно C:).
3. Щелкнуть по «Свойства» («Properties»)
4. Выбрать в меню «Инструменты» («Tools»)
5. Щелкнуть «Проверить» («Check Now») для запуска программы ScanDisk.
6. После завершения сканирования жесткого диска, повторите шаги 1-3 и выберите «Дефрагментировать» («Defragment Now») для запуска программы Disk Defragmenter.

Учтите, что дефрагментация диска обычно занимает много времени, так что имеет смысл запустить программу Disk Defragmenter вечером и оставить на ночь.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Чтобы установить Civilization IV: Colonization:

1. Вставьте диск с игрой Sid Meier's Civilization IV: Colonization в дисковод CD-ROM.
2. Если на вашей системе включен автозапуск, появится окно установки. Если, когда вы вставите CD-диск в дисковод, ничего не произойдет, откройте «Мой компьютер» («My Computer»), дважды щелкните мышью по букве дисковода CD-ROM, затем дважды щелкните по Setup.exe.
3. Когда начнется процесс установки, выполняйте указания на экране, чтобы установить игру.

ЗАПУСК ИГРЫ

По завершению процесса установки, выберите в меню автозапуска «Играть» (Play). При этом диск Colonization должен находиться в дисковом диске.



ПОЛНОМОЧИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Для того чтобы установить у себя на компьютере игру Civilization IV: Colonization, вы должны обладать полномочиями системного администратора.

ПОИСК/УСТАНОВКА DIRECTXR®

Во время установки Civilization IV: Colonization система будет протестирована, чтобы выяснить, имеется ли на вашем компьютере версия DirectX®, которая содержится на диске Sid Meier's Civilization IV: Colonization. Если нужная версия DirectX® не будет обнаружена, произойдет автоматическое обновление вашей версии.

ОБУЧЕНИЕ

Обучающий курс предназначен для того, чтобы показать новичкам, как играть в Colonization. Мы настоятельно советуем заглянуть туда, особенно если прежде вы никогда не играли в Civilization. Обучающий курс запускается автоматически, всякий раз в начале игры. При появлении первого экрана обучающего курса у вас будет выбор: отключить его, или нет. Кроме того, можно вручную отключить обучающий курс в меню «Установки» (нажмите ESC).

НАЧАЛО ИГРЫ

Прежде всего, вы должны установить игру Sid Meier's Civilization IV Colonization у себя на компьютере. Процесс установки подробно описан выше. После того как Colonization будет инсталлирована, можно начинать играть.



Вставьте диск Sid Meier's Civilization IV: Colonization в дисковод CD-ROM и нажмите кнопку Игра (Play). Затем дважды щелкните левой кнопкой мыши по ярлыку на рабочем столе, либо откройте папку, куда вы установили игру, и дважды щелкните по файлу Colonization.exe. Игра запустится немедленно.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

При запуске игры вы оказываетесь в главном меню. Здесь вам предоставляются следующие возможности:

Один игрок: нажмите эту кнопку, чтобы начать обычную одиночную игру Colonization против компьютера. Щелкните здесь же, чтобы возобновить предварительно сохраненную одиночную игру. После этого вы перейдете в меню одиночной игры (см. ниже).

Сетевая игра: нажмите на эту кнопку, чтобы начать сетевую игру Colonization. Более подробно об этом можно прочитать в разделе «Сетевые игры» данного руководства.

Зал славы: отсюда вы можете попасть в Зал славы Colonization. Очень скоро и ваши рекорды окажутся здесь!

Цивилопедия: эта кнопка приведет вас в игровую «Цивилопедию».

Продвинутые настройки: отсюда вы попадаете в меню продвинутых настроек

Выход: щелкните здесь, чтобы выйти из программы.

МЕНЮ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

На этот экран вы попадаете, щелкнув по кнопке «Один игрок» в главном меню. Здесь имеются следующие кнопки:

Играть!: нажмите эту кнопку, чтобы начать новую игру для одного игрока. Сразу после этого вам будет предоставлена возможность начать настройку «Игровых установок», то есть выстроить мир, в котором будет проходить ваша игра.

Сценарий: нажмите эту кнопку для игры по готовому сценарию Colonization.

Загрузить игру: щелкните здесь, чтобы загрузить предварительно сохраненную игру Colonization. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Сохранить и загрузить игру».

Игра пользователя: щелкните здесь, чтобы настроить игру под себя.

Сценарий пользователя: щелкните здесь, чтобы загрузить пользовательский сценарий.

Назад: нажмите эту кнопку для возвращения в главное меню.

УСТАНОВКИ ИГРЫ

После того, как вы нажмете «Играть!» (см. выше), вам надо будет принять несколько решений относительно того, в какую игру вы хотите играть.

Выбрать нацию и лидера

Здесь вы будете выбирать, за какую страну вы играете (можно сделать «Случайный выбор» и получить страну и главу государства наугад). У каждой нации есть свои сильные и слабые стороны; подробнее об этом рассказано в Цивилопедии.

После того как вы выберете нацию, на экране появятся ее лидеры. У лидеров имеются особые «качества», которые дают преимущества по ходу игры (все эти качества также описаны в Цивилопедии). Щелкните по портрету лидера, чтобы выбрать его.

После выбора лидера (или если для своей цивилизации вы сделали «Случайный выбор»), щелкните ОК, чтобы продолжить.

Выбрать карту


Вы можете выбрать один из двух типов карт: «Новый Свет» или «Карибское море».

В первом случае у вас будет огромный континент, простирающийся с юга на север, практически от полюса до полюса, во втором случае – множество островов с одним или двумя более крупными. (Вы также можете выбрать одну из множества готовых карт, щелкнув по кнопке «Сценарий» в главном меню.)

Сделав свой выбор, нажмите ОК, чтобы продолжить

Размеры мира, сложность и скорость игры

Здесь вы можете установить размеры игрового мира от «Крохотного» до «Огромного». Вы также можете настроить сложность игры, начиная с самого простого режима «Пилигрим» и заканчивая самым сложным «Революционером». Мы советуем вам первые несколько раз поиграть на простых уровнях. И наконец, на этой странице можно установить скорость игры. Эта установка определяет, сколько ходов требуется для постройки зданий и кораблей, сколько груза могут перевозить корабли, как быстро вы накапливаете богатства, и так далее. Мы рекомендуем вам поначалу выбирать «Нормальный» режим;



потом можете поэкспериментировать и выяснить, какая скорость понравится вам больше. Щелкните ОК, чтобы двинуться дальше.

Сведения об игроке

На этом экране можно изменить имя лидера и своей цивилизации (Мы очень надеемся, что вы используете эту опцию во благо.)

Щелкните ОК, чтобы начать игру.

ВЕБ-САЙТ CIVILIZATION IV

ГДЕ ЕГО ИСКАТЬ

www.Civilization.com

ЧТО ТАМ МОЖЕТ БЫТЬ ПОЛЕЗНОГО

Веб-сайт Civilization — это очень ценный сетевой ресурс для получения информации об игре, подсказок, сведений о различных цивилизациях. Здесь же можно найти блоги разработчиков, форум сообщества и многое другое. На веб-сайте Civilization есть особый раздел, посвященный Colonization. Кроме того, здесь можно скачать наиболее популярные сценарии и игровые режимы, а также узнать, что еще может предложить вам мир Civilization. И наконец, тут можно прочитать самые свежие новости о новых программах.

СОХРАНИТЬ И ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

СОХРАНИТЬ ИГРУ

Чтобы сохранить игру, нажмите [Ctrl-S] для вызова экрана сохранения игры. (Либо нажмите [Esc], а затем щелкните «Сохранить игру».)

Экран сохранения игры

Нажмите [OK], чтобы сохранить игру по адресу и с именем по умолчанию. Вы можете переименовать сохраненный файл, просто вбив новое имя.

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

В начале игры

Нажмите «Загрузить игру» вместо «Играть» на этапе создания игры. Перед вами появится экран загрузки игры.


Во время игры

Чтобы загрузить игру по ходу игрового процесса, нажмите [Ctrl-L]. (Либо нажмите [Esc], а затем щелкните «Загрузить игру».) Перед вами появится экран загрузки игры.

Экран загрузки игры

На экране загрузки игры щелкните по названию игры, которую вы хотели бы загрузить, а затем нажмите [OK].

Адреса сохранения



Игры сохраняются по двум адресам: одиночные игры записываются в «Мои документы\Мои игры\Sid Meiers Civilization 4 – Colonization\Saves\single» («My Documents\My Games\Sid Meiers Civilization 4 – Colonization\Saves\single»); сетевые игры сохраняются по адресу «Мои документы\Мои игры\Sid Meiers Civilization 4 – Colonization\Saves\multi» («My Documents\My Games\Sid Meiers Civilization 4 – Colonization\Saves\multi»). Папки для сохранения одиночных и сетевых игр содержат подпапки для авто- и быстрого сохранения.

ВИДЫ СОХРАНЕНИЯ

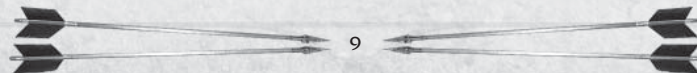
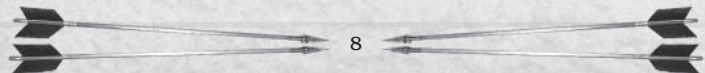
Авто-сохранение

Программа автоматически записывает игру каждые четыре тура. Чтобы загрузить автоматически сохраненную игру, пройдите на экран загрузки игры и откройте соответствующую папку «авто». Открыв нужную папку, щелкните по названию игры, которую вы хотите загрузить, а затем нажмите [OK].

Быстрое сохранение

Нажмите [Shift-F5] чтобы провести «Быстрое сохранение» своей игры. Игра будет записана, без каких-либо дальнейших действий с вашей стороны. Только одна игра за раз может быть сохранена в таком режиме: при следующем быстром сохранении файл будет записан поверх предыдущего.

Нажмите [Shift-F8] для загрузки игры, которая была сохранена в режиме быстрого сохранения.



ГЛАВА 2: ИГРА

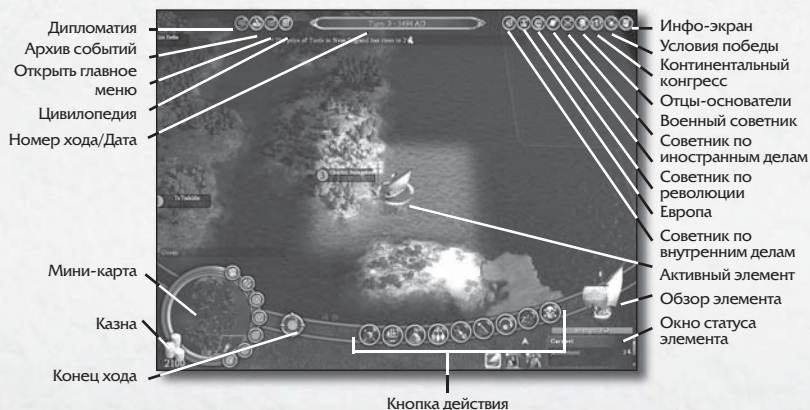
*Господь будет с нами,
Мы благо несем,
Мир новый построим,
На месте пустом.*
– Ричард Рич

ПООЧЕРЕДНАЯ СИСТЕМА ИГРЫ

Одиночная игра в Colonization основана на принципе очередности: вы делаете ход – передвигаете отряды, ведете переговоры, строите города, и так далее – а затем то же самое делает каждый из ваших противников. После этого вновь наступает ваша очередь, и так до тех пор, пока кто-нибудь не одержит победу. Вы можете затратить на свой ход столько времени, сколько вам будет удобно.

Сетевые игры могут играть по-разному. Подробнее об этом можно прочитать в разделе для продвинутых пользователей, в этом руководстве.

ОБЩИЙ ВИД И УПРАВЛЕНИЕ



ГЛАВНЫЙ ЭКРАН

По ходу игры почти все время вы будете проводить на главном экране. Именно здесь вы будете двигать свои отряды, строить и совершенствовать города, нападать на соседей, и так далее.

Основные элементы главного экрана:

Основная карта

Это место, где развивается действие. На основной карте показан весь известный вам мир – то есть ваши города, ландшафт, усовершенствования, ресурсы и все поселения, которые вам «видны».

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО ОСНОВНОЙ КАРТЕ

Есть несколько способов сменить свою точку зрения на основной карте.

Приближение и удаление: воспользуйтесь колесиком мыши или нажимайте [PageUp] и [PageDown] для приближения и удаления на основной карте.

Прокрутка: переместите курсор ближе к краю экрана, чтобы начать прокручивать основную карту в этом направлении. Для прокрутки можно также использовать стрелки курсора.

Центрирование: щелкните по любой точке на основной карте, и эта точка станет центром экрана.

Смена угла обзора: нажмите [Ctrl-Left Arrow] и [Ctrl-Right Arrow], чтобы сместить угол зрения на 45 градусов.

Автоматическое центрирование при активации элемента: когда какой-либо элемент становится активным в ваш ход, он автоматически будет оказываться в центре основной карты.

Ручное центрирование на активном элементе: нажмите [C] или среднюю кнопку мыши, чтобы поместить активный элемент в центр карты (иногда это бывает необходимо, если во время своего хода вы пользовались прокруткой).

Мини-карта: щелкните по любому месту на мини-карте, и основная карта центрируется на этой точке.



МИНИ-КАРТА

Мини-карта – это изображение мира в миниатюре. Как было сказано выше, вы можете центрировать основную карту на любой точке, если щелкните по ней на мини-карте.

Кнопки вокруг мини-карты

Рядом с мини-картой располагается ряд кнопок, которые позволяют вам управлять тем, что расположено на основной карте. Эти кнопки являются «переключателями» – один щелчок их задействует, второй отключает.

Показатели: эта кнопка показывает/скрывает показатели всех известных колоний и местных поселений.

Продуктивность: эта кнопка показывает продуктивность ресурсов на каждой клетке. Ресурсы включают в себя пищевые продукты, древесину, руду, сахар, табак, хлопок, итд.

Глобус: нажатием на эту кнопку можно получить обзор известного мира с большой высоты. В этом режиме вы сможете увидеть все известные ресурсы на карте, силу поселений, а также все элементы противника. Кнопки «Линии и знаки» позволяют вам нанести на карту информацию, полезную для товарищей по команде (только в сетевом режиме).

Ресурсы: эта кнопка показывает все ресурсы на основной карте.

Очистить карту: нажатием на эту кнопку можно скрыть все элементы на основной карте.

Показать клетки: нажмите на эту кнопку, чтобы сетка клеток проявилась на основной карте.

Вражеские элементы: эта кнопка показывает все видимые элементы противника на карте.

Золото: с помощью этой кнопки вы можете проверить, сколько золота у вас в казне.

КНОПКА ОКОНЧАНИЯ ХОДА.



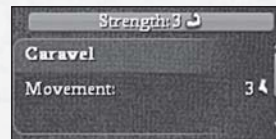
Щелкните по ней, чтобы завершить свой тур.



ОКНО ДЕЙСТВИЯ ЭЛЕМЕНТА.

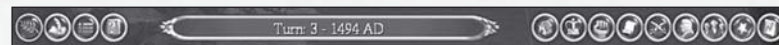
Когда элемент активен, здесь появляются доступные «ярлыки действия». Наведите курсор на любой ярлык, чтобы узнать об этом действии побольше. Щелкните по нему, чтобы элемент выполнил это действие.

ОКНО СТАТУСА ЭЛЕМЕНТА.



В окне статуса показана информация об активном элементе.

КНОПКИ ВЕРХНЕГО РЯДА



Дипломатия.

Щелкните, чтобы начать проводить дипломатию.

Архив событий

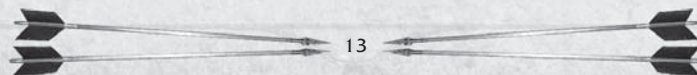
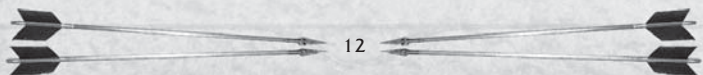
Здесь записывается все, что происходит во время игры. Подробнее см. раздел руководства, посвященный Архиву событий.

Открыть главное меню

Щелкните по этой кнопке для перехода в главное меню, чтобы сохранять и загружать игры, менять игровые установки, выходить из игры, итд.

Цивилопедия

Щелкните здесь, чтобы открыть игровую Цивилопедию.



Ход и дата

Здесь показан номер текущего хода и дата.

Советник по внутренним делам

Щелкните здесь, чтобы получить полную информацию обо всех своих поселениях – число жителей, чем они заняты, итд.

Европа

Щелкните по этой кнопке, чтобы отправиться в Европу для погрузки/разгрузки товаров с кораблей и вербовки новых поселенцев для своей колонии.

Советник по революции

На этом экране вы найдете всю информацию по революции: размеры ваших войск и войск метрополии, готовность вашего населения к мятежу, итп. Именно с этого экрана рано или поздно вы начнете революцию, чтобы добиться независимости.

Советник по иностранным делам

Щелкните здесь, чтобы открыть окно советника по иностранным делам и выяснить, каковы ваши взаимоотношения с другими мировыми лидерами.

Военный советник

Здесь вы можете проверить состояние как своих вооруженных сил, так и армии соседей.

Отцы-основатели

Щелкните здесь, чтобы открыть окно Отцов-основателей. Более подробно об этих важных персонах вы можете прочитать далее в руководстве.

Континентальный конгресс

Здесь вы увидите, кто из Отцов-основателей решил встать на вашу сторону.

Победа

В этом окне отображены условия, необходимые для победы в игре. Также вы можете щелкнуть по кнопке на этом экране, чтобы посмотреть текущие игровые установки (уровень сложности, характеристики карт, итд).

Инфо-экран

Здесь появляется полезная информация по ходу игры.

СПИСОК ЛИДЕРОВ

Это список известных вам лидеров. Щелкните по любому имени, чтобы начать с этим персонажем дипломатические переговоры или объявить войну. (Этот список отключен по умолчанию.

Щелкните по кнопке «Показ достижений» рядом с мини-картой, чтобы сделать его видимым.)

King of England
Logan
[Firaxington]

КЛАВИАТУРА

На клавиатуре имеется ряд «горячих клавиш», с помощью которых можно одним нажатием совершать различные действия. Если у вас на клавиатуре есть цифровая клавиатура, еще лучше. Цифровая клавиатура, помимо прочего, управляет перемещениями элементов. Другие горячие клавиши вы найдете по всему руководству.

МЫШЬ

Удобнее всего играть в Colonization, сочетая горячие клавиши и мышь. Мы рекомендуем использовать мышь с двумя кнопками и колесиком прокрутки.

МЕСТНОСТЬ

И вот они прибыли в надежную гавань, и высадились на сушу, и пали на колени и возблагодарили Отца Небесного, что перенес их через бурный океан и избавил от всех превратностей путешествия, чтобы они могли вновь ступить на твердую землю.

– Уильям Брэдфорд

ОБЩИЙ ОБЗОР

В Colonization мир состоит из «клеток» суши и моря. Нажмите кнопку «Показ клеток» на мини-карте, чтобы это стало заметнее. У каждого квадрата свои характеристики, включая высоту, тип местности, ресурсы и границы. Например, это может быть холм у реки, поросший джунглями, с ресурсом табака, либо просто поросшая травой равнина, либо что-то среднее. Эти элементы помогают определить, стоит ли строить на клетке поселок, а также насколько легко или сложно по ней продвигаться. Тип местности может иметь решающее значение, если на клетке разворачивается сражение. [Rollover] по квадрату, чтобы посмотреть, что он из себя представляет: все сведения тут же появляются в окне «Статус элемента».

СУША ИЛИ МОРЕ

Все квадраты заняты либо морем, либо сушей. Морские элементы не могут передвигаться по земле (за исключением охраны береговой линии), а наземные элементы не могут выходить в море, иначе как на транспортных кораблях (см. стр. 26).

ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕСТНОСТИ

Каждая клетка обладает набором характеристик.

Очки перемещения (оп): этот показатель определяет, насколько быстро элементы могут перемещаться по этому квадрату. Вход в квадрат может стоить 1, 2 или более очков, а некоторые вообще непроходимы. (Примечание для игроков Civ IV: горы НЕ являются непроходимыми для наземных элементов!)

Оборонительный бонус: это боевые бонусы, которые получают наземные элементы, если их атакуют на данной клетке.

Продуктивность: этот показатель определяет, насколько выгодно строить поселение на этом квадрате или рядом с ним. В зависимости от своих характеристик, каждая клетка может вырабатывать определенные ресурсы для близлежащего поселения. Точный вид и количество производимых товаров определяются типом местности, числом колонистов, обрабатывающих землю, и построенными в поселке сооружениями.

ПИКИ

Пики – это высокие горы. На пике нельзя строить поселения (Примечание: в отличие от Civilization IV, элементы могут заходить на клетки, занятые пиками, и работать там.)

РЕКИ

Реки текут вдоль границ квадратов, а не через них. Реки увеличивают оборонительную мощь, если тот, кто защищается, находится на другом берегу реки. Реки повышают производительность прилегающих к ним квадратов, а также обнуляют бонус перемещения дорог.

МОРЕ

Очень важно, чтобы хотя бы одно ваше поселение было возведено в квадрате на морском побережье, потому что иначе вы не сможете отправлять в Европу корабли с товарами на продажу. Как только вы постройте Доки, морские квадраты превратятся также в отличный источник продовольствия для прибрежных поселений. Как уже отмечалось, сухопутные элементы не могут выходить в море (кроме как на кораблях).

РЕСУРСЫ

Суша и море полны всевозможных ресурсов. По ходу игры вам выгодно строить города на ресурсах или рядом с ними, чтобы использовать это изобилие. Подробнее о ресурсах можно прочесть в Цивилопедии.

ЭЛЕМЕНТЫ

Будь я американцем, как я сейчас англичанин, то если бы чужие войска высадились в моей стране, я не сложил бы оружие - никогда - никогда - никогда! Вам не завоевать Америку.

– Уильям Питт, герцог Четэмский

В Colonization вам придется взаимодействовать с множеством элементов. Они бывают разных видов и у каждого свои функции в игре.

ВИДЫ ЭЛЕМЕНТОВ

В зависимости от разновидности, у элементов могут быть разнообразные функции и возможности.

Колонисты

Колонисты – это базовые элементы, которые населяют поселения в Новом Свете. В категорию колонистов входят Вольные колонисты, Прислуга на договоре, Мелкие преступники и Обращенные туземцы. За пределами колонии эти элементы способны защищаться, но их шансы на успех невелики. Внутри колонии они могут выбирать любую профессию, добывать сырье, создавать товары на продажу и защищать поселение. Обращенные туземцы не могут быть солдатами.



Специалисты

Некоторые колонисты являются также «Специалистами». Это разновидность элементов, названия которых начинаются со слова «Эксперт» или «Мастер» (в эту же категорию попадают Почтенный политик, Опытный пионер, Яростный проповедник, Иезуит-миссионер, Бывалый разведчик и Солдат-ветеран). Специалисты действуют точно так же, как обычные колонисты, с единственным исключением: когда они работают по своей специальности, это дает им значительный бонус. К примеру, если Эксперт-подрывник приставлен к работе на шахте, здесь будет добываться вдвое больше руды, чем без его участия. Если Солдат-ветеран служит в армии, будучи Солдатом или Драгуном, он получает вдвое больше очков опыта. На любом другом месте специалисты ничем не отличаются от прочих колонистов.

Боевые элементы

Боевые элементы подразделяются на две разновидности: одушевленные и неодушевленные. Любого колониста или специалиста можно назначить быть Солдатом или Драгуном, либо Разведчиком (хотя эти функции лучше всего исполняют Опытные разведчики). Боевая мощь этих единиц зависит от качества и опыта колонистов/солдат.

Неодушевленные элементы включают в себя Пушки, а также морские суда: Линейный корабль, Фрегат и Военный корабль. Эти мощные боевые элементы всегда остаются на основной карте, никогда не меняют свою специализацию и обладают постоянной базовой боевой мощью.



Великий полководец

Элемент «Великий полководец» появляется, после того как ваши элементы добьются нескольких побед. Великий полководец появится в одном из ваших поселений, и его можно назначить лидером одного из боевых элементов, что придаст этому элементу значительную дополнительную мощь, а также повысит уровень опыта всех остальных.

Транспортные элементы

Сюда входят «Караваны», способные перевозить товары по суше, и некоторые корабли, перевозящие товары по морю. (Среди этих кораблей часть является одновременно и боевыми единицами).

Показатели элементов

У всех элементов в игре имеются два основных показателя: скорость перемещения и боевая мощь.

Скорость перемещения

Скорость перемещения элемента определяет, насколько быстро он способен перемещаться по карте. При движении по дорогам тратится меньше очков, тогда как пересечение клеток, занятых лесами и холмами, а также рек, стоит дополнительных очков.

Боевая мощь

Все элементы, находящиеся за границами поселения, способны вступать в бой, но боевая мощь колониста определяется профессией.

Гражданские элементы – Колонисты, Эксперты, Мастера и пр. как правило обладают удвоенной боевой мощью, которая еще более увеличивается, если их назначают на профессии «Солдат» или «Драгун» (если в вашем распоряжении имеется необходимое оружие и лошади).

Неодушевленные элементы – пушки, корабли и караваны – не приписываются ни к каким профессиям и обладают постоянной боевой мощью («3» для пушек, например, и «0» для караванов).

Получение элементов

Большую часть элементов вы получаете из Европы, либо в ходе иммиграции (бесплатно), либо рекрутируя их за золото. Также элементы можно получить в миссиях, основанных вами в поселениях местных жителей (либо атакуя и уничтожая такие поселения).

И наконец, некоторые неодушевленные элементы вы можете сами создавать в своих поселениях. Это важное отличие Colonization от других игр этой серии, где основные силы создаются именно в городах.

Начало игры

В начале игры вы бесплатно получаете один корабль, колониста и солдата. Если вы лишитесь этих начальных элементов до того, как постройте первое поселение, ваш король милостиво согласится предоставить вам замену – но при этом повысит налоги.

Иммиграция

Вы можете привлекать иммигрантов в свои поселения благодаря появляющимся там «крестам» (это символ религиозного рвения в колонии). Каждая колония порождает определенное количество крестов автоматически; их станет больше, если вы приметесь возводить культовые сооружения и размещая там проповедников.

Со временем количество крестов, необходимых для привлечения иммигрантов, увеличивается. Проверить, сколько крестов у вас в наличии и как скоро появятся следующие, можно в окне «Европа» (подробнее об этом см. в разделе «Европа»).

Новые иммигранты скапливаются в европейских доках. Все, что от вас требуется, – это выслать за ними корабль. Какие именно виды иммигрантов вам достанутся, решает случай.

Вам необязательно разом забирать всех иммигрантов в Новый Свет: они будут терпеливо ждать, пока за ними не прибудет корабль.

Ускорить иммиграцию: вы можете подстегнуть прибытие иммигрантов, потратив на это золото. Подробнее об этом см. в разделе «Европа».

Продовольствие

Когда вы соберете 200 единиц Продовольствия (на обычной скорости игры) в одном поселении, это продовольствие исчезнет, и вместо него появится новый «Вольный колонист». Обратите внимание, что вам не нужен специальный склад, пока количество единиц продовольствия не превышает 100, но чтобы накопить больше 100 единиц любого ресурса склад будет необходим.

Покупка элементов в Европе

Элементы можно покупать на экране Европа. Нажмите кнопку «Купить» для просмотра меню, где указаны все доступные элементы и их стоимость. Цена элементов растет по мере того, как вы их покупаете. Кроме того, вам понадобятся корабли, чтобы перевезти их в Новый Свет, однако корабли могут проделывать этот путь самостоятельно. Подробнее об этом см. в разделе «Европа».

Обращенные туземцы

Вы можете основать миссию в поселении местных жителей, пошлав туда Миссионера и нажав кнопку «Основать миссию». Миссию нельзя основать, если в этом поселке уже имеется миссия другой колонии (это возможно только в сетевой игре). Обратите внимание, что если аборигены из этого поселения начнут с вами войну, миссия будет уничтожена (ее можно возродить, после того как мир будет восстановлен).

Созданная Миссия будет периодически производить элементы «Обращенный туземец», которыми вы сможете распоряжаться по собственному желанию.

Обращенные туземцы получают бонус, если приставить их к производству сырья или лошадей, и штраф – если они производят товары.



Захват чужих элементов

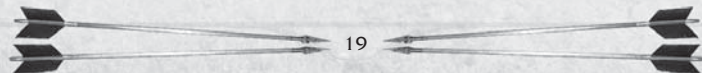
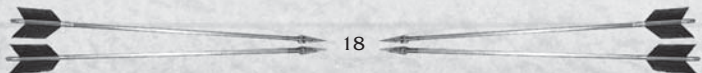
Когда вы атакуете вражеское европейское поселение, вам придется сразиться со всеми боевыми элементами снаружи и одним или двумя внутри поселения. В случае победы все не-боевые элементы будут принадлежать вам. Точно также можно захватывать и туземные элементы при нападении на поселок местных жителей.

Вражеские элементы за пределами поселений вы можете захватывать, только если их больше одного. Как минимум один элемент будет сражаться с вами, и если вы победите, то захватите все не-боевые элементы на этой клетке.

Единственное исключение – это караваны и элементы-сокровища, обладающие нулевой боевой мощью. Когда вы атакуете эти элементы, то автоматически захватываете их.

Создание элементов в поселениях

В поселениях могут быть созданы только корабли и пушки, и для этого вам понадобится достаточно развитая инфраструктура. Создавать караваны можно сразу же после создания колонии.



Для постройки кораблей вам будут необходимы Сухие доки или Корабельные доки. Также вам понадобится источник древесины – лучше всего Лесопилка – и элемент, которому назначена профессия Плотника. Для пушек требуется как минимум Арсенал, а также определенное количество Инструментов в поселении.

Более подробно о поселениях и создании элементов можно прочитать в Цивилепедии и в разделе «Поселения» в этом руководстве.

ВЫБОР ЭЛЕМЕНТА

Чтобы произвести с элементом какое-либо действие, его необходимо «выбрать». Выбранный элемент отмечен движущимся кружком у основания. Во время вашего хода компьютер будет поочередно выделять все ваши элементы, пока вы не отдадите приказ каждому из них. Однако компьютер не выбирает элементы, которые «укреплены», «спят», если их перевозят другие элементы, либо они выполняют ранее отданные приказы – например, «исследовать», «лечить» или «достичь». Ниже можно подробнее прочитать об этих и других приказах. Когда элемент израсходует все очки перемещения, он больше ничего не может делать в этот ход.

Вы можете выбрать любой элемент, щелкнув по нему, даже если сейчас этот элемент выполняет другие приказы.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Каждый элемент в игре обладает собственным количеством «очков перемещения» и может расходовать их на движение по карте. У большинства наземных элементов всего одно или два очка, тогда как у морских может быть до четырех очков.

В зависимости от ландшафта на той клетке, куда хочет переместиться элемент, он будет тратить одно очко или более на то, чтобы пройти на другой квадрат. Элемент всегда может перейти на соседнюю клетку, если у него еще остались очки перемещения.

Дороги

Дороги прокладывают Пионеры. Они снижают стоимость перемещений по любому ландшафту: вход на каждый квадрат стоит 1/2 очка. Этим преимуществом можно пользоваться, только когда элемент движется вдоль дороги, ведущей из одного квадрата в другой, и только если квадрат находится не во владениях враждебной колонии.

Реки обнуляют действие дорог.

Куда можно перемещать элементы

Наземные элементы могут переместиться на любой квадрат. Морские элементы можно передвигать по морю и в прибрежные города. Морские элементы также могут отправиться в Европу с любого морского квадрата, помеченного «В Европу».

Как перемещать элементы

Для перемещения элемента сперва убедитесь, что он выбран (см. выше) и еще не истратил все очки перемещения на этот ход. Передвинуть активный элемент можно с помощью мыши или клавиатуры.

– перемещение элемента с помощью мыши

[Right-Click] на клетке, куда вы хотите переместить активный элемент. Если для того чтобы достичь цели, элементу нужно пересечь более одного квадрата, он войдет в режим «Перехода» и будет продолжать движение на каждом ходу, пока не прибывает в пункт назначения, либо не встретит на пути преграду или враждебный элемент.

Этот морской элемент получил команду «переход». Чтобы достичь побережья, ему понадобится два хода.



– перемещение элемента с помощью клавиатуры

Вы можете управлять перемещением активных элементов с клавиатуры. Числовая клавиатура предназначена именно для этого. За раз можно переместить элемент только на одну клетку.

Культурные границы и перемещения

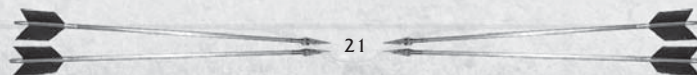
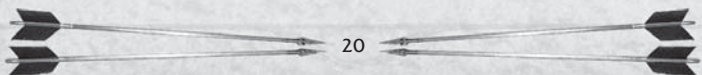
Когда в колониях возникают поселения (см. ниже), они контролируют окружающую местность. Чем крупнее и культурнее поселение, тем большую площадь оно контролирует. Считается, что такая местность лежит в «культурных границах» поселения. Размеры территории, лежащей в культурных границах поселения, определяются его «Набато́м свободы» (см. стр. 40).

Колониальный элемент не может пересечь культурную границу другой колонии, если между этими колониями не заключено дипломатическое соглашение об «Открытых границах» (см. стр. 56). В противном случае такое действие будет рассматриваться как акт агрессии.

Обратите внимание, что у туземных поселений нет культурных границ: по этой территории ваши элементы могут свободно перемещаться. В свою очередь, туземные элементы могут свободно пересекать культурные границы, без всяких дипломатических соглашений.

ПРИКАЗЫ

Основные приказы, которые вы будете отдавать элементам, это двигаться или атаковать. Оба они выполняются одинаковым образом: вы щелкаете правой кнопкой мыши по той клетке, куда вы хотите переместить элемент (или атаковать), либо отдаете приказ о перемещении/атаке с помощью цифровой клавиатуры. Однако периодически для



элементов становятся доступны особые приказы: например, «укрепляться», «строить дорогу», «разгрузить товары», «оставаться на месте до выздоровления» и так далее.

После выбора элемента все доступные команды будут показаны в окне приказов (см. выше раздел, посвященный главному экрану). Чтобы отдать элементу приказ, щелкните по соответствующему значку (либо используйте соответствующее клавиатурное сокращение).

В Цивилопедии вы можете подробнее прочитать о том, на что способны различные элементы.

Окно приказов

Вот список наиболее часто встречающихся приказов, которые можно отдавать элементам.

Убрать элемент: вывести элемент из игры.

Режим перехода: приказать элементу передвинуться на одну клетку.

Переход всех элементов: приказать всем элементам квадрата передвинуться на одну клетку.

Переход всех однотипных элементов: приказать всем однотипным элементам квадрата передвинуться на одну клетку.

Исследовать: приказать элементу изучать неисследованные участки карты. Элемент прекратит исследования, когда неизученных земель в зоне досягаемости не останется.

Пропуск хода: приказать элементу ничего не делать до конца хода.

Укрепляться: элемент строит укрепления для повышения обороноспособности. За каждый ход элементу добавляется 5%, при максимальном бонусе 25%. Укрепленным элемент останется до того момента, пока вы не отдадите ему другой приказ.

Спать: дезактивировать элемент. Он останется на месте, пока вы вновь не активизируете его. Этот приказ можно отдавать элементам, которые неспособны укрепляться.

Часовой: элемент останется неактивен до той поры, пока на соседнем квадрате не окажется враг.

Грابتь: элемент уничтожает усовершенствования на занимаемом квадрате. Если усовершенствований больше одного, элемент уничтожит самый ценный из них. Другими словами, чтобы уничтожить на квадрате дорогу и ферму, понадобится два хода.

Повышение: если элемент заслужил повышение, в окне приказов появится значок «Повысить». Щелкните по нему, чтобы выбрать повышение для своего элемента. Подробнее об этом можно узнать в разделе «Повышения».

Укрепляться/Спать до излечения: пострадавший элемент будет укрепляться, пока не восстановит боевую мощь, после чего вновь станет активным.

Присоединиться к поселению/Основать поселение: элемент либо присоединится к уже существующему поселению, либо создаст поселение в этом месте.

Группы элементов

Выбор нескольких элементов

Вы можете выбрать одновременно два и более элемента и отдать им приказ. Все эти элементы на карте должны находиться в одном и том же месте. Для этого щелкните по одному элементу, а затем – по второму, удерживая нажатой клавишу Shift.

Перемещение нескольких элементов

Если вы выбрали два и более элемента и отдали им приказ двигаться, они начнут делать это всей группой, со скоростью самого медленного элемента. Обратите внимание: зачастую бывает разумно перемещать невооруженных колонистов вместе с военными, чтобы мирных поселенцев не уничтожили враги или обозленные туземцы.

Сражение с группой элементов

Если у вас включена опция «массированной атаки», вы можете напасть на врага одновременно двумя и более элементами. Если нападение наиболее сильного элемента из группы пройдет неудачно, атака не будет продолжаться автоматически. Если вы хотите атаковать другим элементом, вам придется отдать ему такой приказ. Однако, если вы будете удерживать клавишу [ALT], отдавая приказ о групповой атаке, то все элементы нападут одновременно, и битва завершится быстрее.

Усовершенствование групп элементов

Если у вас выбрано два и более «Пионера» (см. далее в руководстве), вы можете приказывать им обоим работать над улучшениями. Объединив усилия, Пионеры значительно скорее добьются поставленной цели.

Транспортные элементы

Транспорт – это основной элемент игры Colonization. На ранних этапах игры как минимум большая часть ваших сил будет уходить на то, чтобы отправлять добытые/произведенные ресурсы в Европу на продажу. В Европе вам придется отбирать иммигрантов и рекрутов и отправлять их обратно в свою колонию, чтобы там они принимались за работу и производили на продажу еще больше товаров. По ходу игры у вас также появится возможность торговать с другими колониями. На суше перевозку товаров осуществляют караваны, путешествующие от одного поселения до другого. Корабли служат для перевозки ресурсов из портовых поселений в Европу.

Караваны

Караваны могут перевозить товары (но не пассажиров) от одного поселения к другому. Каждый караван вмещает в себя два наименования, в каждом из которых может быть до 100 единиц товара. Таким образом, караван способен перевезти за раз 20 мешков табака или 100 единиц продовольствия и 100 – оружия, и так далее. Это относится к игре на обычной скорости. При изменении скорости грузоподъемность караванов и судов тоже изменится.



Когда караван находится в поселении, где есть пригодные к перевозке товары, появится приказ «Погрузить товары». Щелкните по грузу, который вы хотите загрузить, и 100 единиц товара будет погружено в караван. Щелкните по команде «Погрузить товары» еще раз, чтобы погрузить еще 100 единиц. Как только караван загружен, вы можете отправить его в другое поселение.

Когда караван достигнет пункта назначения, нажмите «Разгрузить» для разгрузки в поселении. Вы можете разгрузить в поселении только один вид товаров, щелкнув по его значку.

Обратите внимание, что караваны безоружны и при вражеском нападении будут уничтожены.



Кнопка «Разгрузить товары/Элементы».



Кнопка «Погрузить товары».

Транспортные корабли

Транспортные корабли могут перевозить товары и пассажиров из одного порта в другой, а также из прибрежных поселений в Европу. В игре есть несколько видов транспортных кораблей, и каждый способен перевозить определенный вид груза с различной скоростью. Некоторые транспортные суда могут также вступать в бой – например, галеоны, – тогда как другие ничего не могут противопоставить военному кораблю. С полным списком судов и их грузоподъемностью можно ознакомиться в Цивилопедии.

Когда корабль окажется в поселении, где имеется товар, пригодный для транспортировки, появляется кнопка «Погрузить». Нажмите на нее для вызова меню, где будут представлены все грузы этого поселения. Нажмите на товар, и вы сможете погрузить на корабль до 100 единиц.

Помимо грузов, корабли способны перевозить пассажиров. Чтобы погрузить на корабль людей, отправьте элемент прямо на квадрат, занятый судном, либо, когда элемент и корабль окажутся на одной клетке, выберите нужный элемент и щелкните по команде «Погрузить». О погрузке и разгрузке товаров и пассажиров в Европе читайте раздел «Европа» в этом руководстве.

Погрузка товаров с экрана поселения

Выше описывалось, как производить погрузку/разгрузку с главного экрана. Но то же самое можно делать и с экрана поселения. Здесь можно вручную перетащить нужные товары на транспортное средство или с него. Удерживайте клавишу [Shift] при этом, и вы сможете указать точное количество загружаемых или разгружаемых товаров.

Автоматизация транспортных элементов

Можно сделать так, чтобы корабли и караваны автоматически перевозили товары из одного поселения в другое. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Товары и торговля».

СРАЖЕНИЯ

Друзья мои, враг перед вами. Все они были куплены по семь фунтов и десять пенсов за человека. Вы стоите больше? Докажите. Сегодня американский флаг будет реять на том холме, или Молли Старк станет вдовой!

– Джон Старк

Сражения важны – иногда и жизненно важны – для победы в игре Colonization, но важно не упускать из виду, что основной вашей целью является освобождение от гнета метрополии и достижение независимости, а не истребление туземцев и соседних колоний. У вас могут быть веские стратегические и тактические основания для войны с соседями, но в итоге, чтобы победить в игре, вам все равно понадобится одолеть метрополию. Другими словами, не распыляйте свои силы в мелких схватках, они вам еще могут пригодиться.

Сражения случаются всякий раз, когда один элемент попадает на клетку, занятую враждебным элементом (если враждебный элемент небоеспособен, он просто будет захвачен). Если побеждает обороняющийся элемент, атакующий уничтожается. При победе атакующего, уничтожается защищавшийся элемент, и нападающий может занять свободный квадрат.

ВРАЖЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Элементы считаются враждебными, если владеющие ими колонии находятся в состоянии войны друг с другом. В противном случае элементы нейтральны и могут без боя занимать одну и ту же клетку.

КАК АТАКОВАТЬ

Чтобы атаковать другой элемент, прикажите одному из своих элементов перейти на его клетку. Если это враждебный элемент, бой начнется автоматически. Если элемент нейтрален, программа спросит у вас, хотите ли вы его атаковать или просто мирно расположиться на той же клетке.

Сухопутные элементы не могут атаковать морские, но некоторые морские элементы способны «бомбардировать» элементы в прибрежных поселениях (подробнее см. раздел «Морской бой» в этом руководстве).

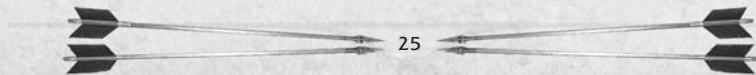
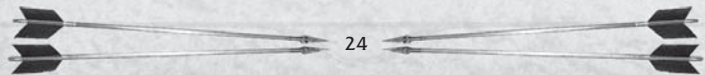
БОЕВАЯ МОЩЬ

«Боевая мощь» элемента – это та сила, с которой он способен атаковать врага и защищаться от нападения. Боевая мощь некоторых элементов равна «0»; они не могут атаковать другие элементы, и противник автоматически захватывает их при атаке.

ОЦЕНКА ШАНСОВ НА УСПЕХ

Как правило, если у нападающего и защитника примерно равная исходная боевая мощь в начале сражения, то шансы на победу у них одинаковы. Если один из элементов сильнее, шансы на победу возрастают. Чем больше разница в силах, тем больше шансы.

Однако на исход боя могут влиять многие факторы, в том числе потери, понесенные элементом в предыдущих сражениях, полученные элементом «повышения», а также характер местности. Подробнее об этом можно прочитать в соответствующих разделах.



СРАЖЕНИЕ С ГРУППОЙ ЭЛЕМЕНТОВ

Если элемент атакует квадрат, где находится более одного защитника, то компьютер определяет, у кого из защитников больше шансов справиться с атакующим, и именно этот элемент первым вступает в бой.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ

Как правило, два элемента сражаются до полного уничтожения одного из них (но см. далее раздел «Отступление конных войск»). Если атакующий элемент уничтожен, квадрат остается за защитником. Другие элементы нападающего могут также по очереди атаковать этот квадрат. Если уничтожен защитник, и на клетке больше не осталось военных элементов (солдат, драгун или пушек), победитель займет освободившееся место. Однако если в квадрате еще остаются боеспособные элементы, их необходимо уничтожить, чтобы получить эту клетку.

ОТСТУПЛЕНИЕ КОННЫХ ВОЙСК

Конные войска – Драгуны и Конные индейцы – обладают способностью к отступлению. Если конный элемент проигрывает сражение и скоро будет уничтожен, у него есть шанс покинуть поле боя. Обратите внимание, что всадники способны к отступлению только при атаке; защищаясь, они отступить не могут.

БОЕВЫЕ ПОТЕРИ

После боя элемент несет потери, временно снижающие его боевую мощь. Боеспособность элемента остается пониженной до тех пор, пока он не залечит раны.

Лечение ранений

Если пострадавший элемент пропустит ход, не двигаясь с места, он отчасти восстановит свои силы. Если элемент останется на месте достаточно долго, он полностью вернет свою боевую мощь.

Приказ «Излечиться»

Если вы отдадите элементу приказ «излечиться», элемент укрепит позиции (или заснет) до той поры, пока полностью не восстановит силы. Вы можете отдать такой приказ щелкнув по значку действия, либо клавишей [H] на клавиатуре.

Скорость восстановления

Быстрее всего элементы восстанавливают силы внутри своих культурных границ. На нейтральной территории процесс слегка замедляется, а на вражеской территории идет совсем медленно.

Медицинские повышения

Элементы, получившие повышение «Медик», восстанавливают силы на 10% быстрее, чем другие на том же квадрате. Более продвинутое повышение «Медик II» распространяет этот бонус на другие элементы на прилегающих клетках.

ПОВЫШЕНИЯ

За победу в сражении элементам даются очки опыта. По достижении определенного уровня опыта, элемент может получить повышение, увеличивающее его силу в бою или дающее особые преимущества. Когда ваш элемент получает право на повышение, в окне приказов появится соответствующий значок. Щелкните по нему, чтобы дать повышение элементу. Подробнее об этом можно прочитать в Цивилепедии.

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

По большей части, морские сражения не отличаются от сухопутных – они происходят, когда морской элемент получает приказ перейти на клетку, занятую вражеским кораблем. Бой продолжается до полной победы одной из сторон. Однако есть и некоторые особенности.

Бегство

Если Торговый корабль или Каравелла потерпят поражение в бою – а у их владельца поблизости имеется поселение с доками – у корабля есть шанс избежать гибели, немедленно передвинувшись к этому поселению.

Каперы

Когда капер побеждает торговое судно, он захватывает часть перевозимого им груза.

Суда, перевозящие пассажиров

Если уничтожается корабль, перевозивший пассажиров, все они считаются погибшими. Поэтому старайтесь всегда защищать свои транспортные суда!

Капер

Капер – это особый корабль, предназначенный для нападения на чужие корабли, без официального объявления войны. Каперы перемещаются, перевозят грузы и сражаются, подобно всем остальным морским элементам, однако они не ходят под флагом своей страны, а значит, не рискуют спровоцировать войну при нападении.

Другими словами, построив Капер, вы можете нападать на соперников, и они не будут знать, кто за этим стоит. Однако помните, что Каперы считаются общими врагами, и любой корабль будет атаковать их при встрече. Имейте также в виду, что Каперы могут захватывать груз с побежденных судов (см. выше).

Бомбардировка поселений

Военные суда – Фрегаты, Военные корабли и Линейные корабли – могут бомбардировать прибрежные поселения. Это особый вид атаки, при котором элементы, находящиеся в поселении или защищающие его, остаются невредимы, но если атаку не прекратить, то будут уничтожены все укрепления данного поселения, и находящиеся там элементы станут уязвимы для атак с суши.



После бомбардировки укрепления со временем восстанавливаются автоматически (если только поселение не будет захвачено или уничтожено).

Обратите внимание, что сухопутные элементы не могут атаковать морские, когда те находятся в море (но могут уничтожить морские элементы в поселении, при захвате этого поселения).

ПОСЕЛЕНИЯ

Тот, кто желает основать государство и дать ему законы, должен начать с предположения, что все люди плохи и в любой момент готовы проявить свою скверную природу, едва лишь им представится такая возможность.

– Николо Макиавелли



Поселения жизненно важны для вас. Это то, из чего складывается ваша колония. Поселения схожи с городами в Civ IV, но между ними есть и существенные различия.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПОСЕЛЕНИЙ

Построить поселение может любой элемент колонистов (то есть практически кто угодно, кроме пушек, караванов и судов). Если колонист находится на том месте, где можно основать поселение (см. далее), в окне действия появляется команда «основать поселение». Щелкните по кнопке действия, и новое поселение появится на карте. Колонист становится первым жителем поселения и может сразу начать работать. Подробнее о работе колонистов можно прочитать ниже.

ГДЕ СТРОИТЬ ПОСЕЛЕНИЯ

Основывать поселения имеет смысл в тех местах, где имеются разнообразные ресурсы и достаточно пищи. Кроме того, полезным может быть поселение на реке. Более подробно об этом рассказывается в Цивилопедии.

Важно: ваше первое поселение обязательно должно располагаться на побережье, чтобы с помощью кораблей вы могли отправлять товары и доставлять колонистов из Европы! Затем можно начинать строить и в глубине материка, но хотя бы один поселок непременно должен быть портовым, до тех пор пока ваша колония не перейдет на самообеспечение!

ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЙ

Вы можете захватывать поселения тех колоний, кем вы находитесь в состоянии войны. Для этого вы должны ввести в поселение военный элемент и уничтожить элементы противника, защищающие это поселение. При захвате поселения противника у вас есть выбор: уничтожить его, или назначить там своего губернатора. Если вы решитесь на уничтожение, то перестанет существовать как сам поселок, так и все, что там находилось. Если вы назначите своего губернатора, поселение будет принадлежать вам. Вы получите право распоряжаться колонистами в захваченном поселении, но на тот момент их «Бунтарский дух» (см. далее) будет чрезвычайно низок. Со временем, однако, он поднимется, когда новые граждане будут полностью ассимилированы.

Обратите внимание, что вы не можете захватывать поселки местных жителей. Они автоматически уничтожаются, если туда входит военный элемент. Подробнее об этом читайте в разделе «Местные жители».

ОБОРОНА ПОСЕЛЕНИЙ

Для обороны поселений вы можете возводить форты и крепости; обычно такие строения значительно повышают обороноспособность всех элементов, находящихся в поселении. Кроме того, растет «Бунтарский дух» жителей, что увеличивает боевую мощь элементов (см. стр. 63).

ЭКРАН ПОСЕЛЕНИЯ

Чтобы перейти на экран поселения, дважды щелкните по нему на основной карте. Экран поселения является самым важным в игре, поскольку именно отсюда вы управляете производством товаров в поселении.

Основные элементы экрана поселения:

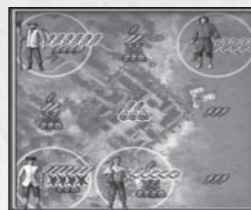


Колонист в кузнице производит 3 Инструмента за один ход.

Сооружения

В верхней левой части экрана поселения показаны сооружения. Здесь можно увидеть, какие здания сейчас построены в поселении, кто из колонистов там работает и что производит.

В каждом новом поселении всегда есть Ратуша, а также набор базовых производственных построек: Кузница, Прядильная мастерская, Плотницкая мастерская, итд. В Ратушу можно назначить до трех колонистов, а во все остальные на первом этапе – по одному. Большинство сооружений можно усовершенствовать, поднять их производительность и сделать работу более эффективной. Тогда там будет трудиться больше колонистов. (Ратушу усовершенствовать нельзя).

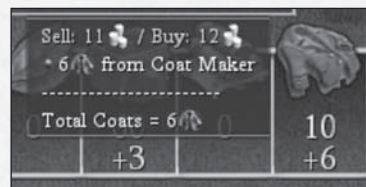


Это поселение на каждом ходу производит немало продовольствия, а также ценное серебро и меха.

Местность

В верхней правой части экрана поселения показана Местность, то есть квадрат, где расположено ваше поселение, и восемь клеток вокруг. Вы можете выбрать элементы, которые станут работать на этих восьми клетках, перетаскив их на нужное место с помощью мыши.

Помните, что вы не можете назначить элемент для работы в самом поселении, поскольку там производство происходит автоматически.



В настоящее время в этом поселке 10 плащей. За каждый ход здесь производится еще 6. Плащи продаются в Европе по 11 золотых монет за штуку; приобрести их можно за 12 монет.

Назначение колонистов на работы

Когда к поселению добавляется колонист, программа автоматически отправляет его на работу – либо в окне местности, чтобы он производил товары, либо в окне сооружений, чтобы он работал в самом поселении. Если ситуация изменится, программа сама перераспределит работников наилучшим образом.

Вы можете изменить этот выбор, перетаскив колониста с помощью мыши на другую клетку, в окне местности или сооружений. При этом появится всплывающее окно, если на этой локации есть выбор среди нескольких занятий. Также вы можете дважды щелкнуть мышью по колонисту, для просмотра работ, которые доступны для него в поселении.

После того как вы назначите колониста на какую-либо работу, он будет к ней прикреплен, и программа больше не будет переводить его на другую работу.

Полезно время от времени проверять свои поселения, чтобы убедиться в том, что все работники трудятся с максимальной отдачей. Вам ведь, к примеру, не нужен колонист, закрепленный на производстве сигар, в городе, куда уже давно не поставляют табак.

Когда к городу добавляется специалист, программа автоматически помещает его на ту работу, где он принесет больше всего пользы – если только это место не закреплено за неспециалистом.

Кнопка «Отключить автораспределение жителей» закрепляет всех колонистов на их текущих местах; кнопка «Включить автораспределение жителей» разблокирует колонистов, и программа опять может направлять их на различные работы, по своему усмотрению.

Назначение колонистов на работы вне поселения

Вы можете не только направлять колонистов на работы внутри поселения (с помощью окна сооружений или местности), но также отправить его за пределы поселения – в качестве солдата, миссионера или пионера, к примеру. Для этого перетащите колониста с помощью мыши в область «Гарнизона» на экране поселения. Появится меню с перечислением всех доступных профессий; выберите ту из них, на которую вы хотите назначить этого колониста. Колонист появится на основной карте, на клетке поселения, в ожидании ваших приказов.

Обратите внимание, что для некоторых профессий требуется, чтобы в поселении имелся определенный набор товаров – так, для создания драгуна вам понадобятся лошади и огнестрельное оружие. Если нужных товаров нет, профессия будет вам недоступна.

Вы также можете отправить колониста на работу, дважды щелкнув по нему мышью и выбрав нужную профессию из всплывающего меню.

Товары

Непосредственно под Сооружениями на экране поселения показаны Товары. Здесь вы можете посмотреть, сколько и каких товаров производит поселение. Также здесь показано, сколько и каких товаров поселение получает или потребляет за один ход. Если навести курсор на объект, появится окно с указанием покупной и продажной цены предмета в Европе.

Управление поселениями

Непосредственно под окном местности расположены три кнопки управления поселениями. Они помогут вам настроить работу поселка наилучшим образом. Эти кнопки – Карта, Строить и Губернатор.

Карта

Щелкните по этой кнопке, чтобы вызвать мини-карту и лучше понять, где расположено ваше поселение и что за мир лежит за его пределами. Здесь же имеется список всех поселений. Щелкните по названию, чтобы перейти к нему.

Строить

Щелкнув по меню строительства, вы можете выбрать, что постройит ваша колония: здание, корабль или караван. Небольшое производство ваше поселение будет обеспечивать автоматически, однако для повышения производительности необходимо хотя бы одного колониста приставить к плотницкому делу и обеспечить ему постоянные поставки древесины (см. Цивилопедию).

Губернатор

С помощью этой кнопки можно прокладывать торговые пути, ведущие из вашего поселения. Зайдите в раздел Торговые пути, чтобы узнать все необходимые подробности.

Также с помощью этой кнопки можно вызвать окно «Усилить» и приказать поселению сосредоточить усилия на производстве одного конкретного товара. При необходимости усиление можно снять, и тогда эти товары колония станет производить лишь в том случае, если ей больше нечего производить.

Бунтарский дух

Между окнами построек и товаров находится счетчик Набата свободы, измеряющий Бунтарский дух поселения. Это очень важный показатель, который добавляет бонусы к производительности вашего поселения, его обороноспособности, а также определяет, можете ли вы начать революцию. Если свыше 50% ваших колонистов готовы поднять мятеж, вы можете провозгласить свою независимость от Европы и устремиться к решающей победе.

ПОСТРОЙКА ЭЛЕМЕНТОВ И СООРУЖЕНИЙ В ПОСЕЛЕНИИ

Когда вы основываете поселение, на экране появляется меню «Строить». В нем показаны все строения и элементы, которые в данный момент может создать ваше поселение. Цифры в скобках рядом с каждым наименованием указывают, сколько ходов нужно на ту или иную постройку. Компьютер может посоветовать вам одну или две позиции, которые сейчас принесут вам больше пользы. Щелкните по выбранной позиции, и производство начнется. С помощью [Rollover] можно увидеть подсказки по каждому из элементов.

Щелкните по кнопке «Исследовать поселение», чтобы открыть экран этого поселения. Нажатием на кнопку «Изменить здание» можно изменить приказ о постройке.

Необходимые материалы

Для создания некоторых элементов необходимо, чтобы поселение располагало определенным набором материалов – обычно Инструменты или Оружие. Если эти предметы недоступны к моменту завершения строительства, элемент останется незавершенным до тех пор, пока нужные материалы не появятся в поселении.

Завершение строительства

Когда поселение завершит строительство, меню постройки появится вновь, и вы сможете задать новый объект для создания.



Кнопка «Ускорить строительство»

Ускорить строительство

Нажмите кнопку «Ускорить строительство», чтобы заплатить золотом и немедленно закончить строительство здания или элемента. (Цена будет включать в себя также стоимость необходимых инструментов или древесины.) наведите курсор на кнопку, чтобы узнать, во что вам обойдется покупка. Если кнопка останется серой, вы не можете позволить себе такие затраты.

РАБОЧАЯ ОБЛАСТЬ ПОСЕЛЕНИЯ

Население поселка может работать только на восьми клетках, непосредственно прилегающих к поселению. Эта рабочая площадь не увеличивается даже при расширении культурных границ. Обратите внимание, что в этом данная игра отличается от Civilization IV.

ЧУЖИЕ ГРАНИЦЫ И РАБОЧИЕ ОБЛАСТИ ПОСЕЛЕНИЙ

Границы соседней колонии могут заходить на квадраты, которые должны были бы входить в вашу рабочую область. На квадратах, которые находятся под чужим влиянием, работать нельзя.

КУЛЬТУРНЫЕ ГРАНИЦЫ

*О, что бы я отдал за дом в лесу,
Среди ветвей тенистых, в полумраке,
Куда не долетал бы гул толпы,
Слова о войнах и об униженьях,
Как от всего я этого устал.*

– Уильям Каупер

Культурные границы вашей колонии появятся в момент основания первого поселения. В этих пределах лежит принадлежащая вам территория. По мере того как растет ваше культурное влияние, границы будут расширяться.



Культурное влияние

Культурные границы колонии определяются «Набатами свободы». Чтобы увеличить культурное влияние колонии, строите Типографии и Газеты. Вы также можете назначать колонистов на работу в Ратушу. Особенно Набат свободы усиливают Почтенные политики, когда работают в Ратуше.

Переход границ

Европейские элементы не могут пересекать границы других колоний, если с этим государством у них нет дипломатического соглашения об «Открытых границах» – в противном случае они должны объявить войну.

Помните, что понятие границ имеет значение только для европейцев. Европейские элементы могут заходить на территорию туземцев без всяких дипломатических пактов, и точно также туземные элементы могут игнорировать границы, установленные европейцами.

Строительство поселений

Никто, кроме вас, не имеет права возводить поселений внутри ваших границ.

Усовершенствования

Пионеры могут создавать усовершенствования только на клетках, лежащих в пределах ваших культурных границ (кроме дорог, которые можно строить повсюду).

ПОГРАНИЧНЫЕ СТЫЧКИ

Если ваше поселение находится рядом с поселением другой европейской колонии, они будут соперничать за «культурное влияние» на территорию, расположенную между ними. Как правило, если квадрат равноудален от обоих поселений, контроль над ним получает то поселение, у которого выше культурные показатели.

ГРАНИЦЫ ЗАХВАЧЕННЫХ ГОРОДОВ

Когда вы захватываете вражеское поселение, оно лишается всей ранее существовавшей культуры и должно начинать с нуля. Как правило, недавно завоеванные поселения контролируют очень небольшую территорию, пока завоеватель не поднимет в них уровень культуры. (Однако если вы отвоёвали у противника поселение, которое изначально принадлежало вам, оно вернется к культурному уровню времен до первого завоевания.)

ТОВАРЫ И ТОРГОВЛЯ

Табак, божественный, редкий, великолепный табак, превосходящий своими достоинствами любую панацею, золото и философские камни, изумительное средство от любых недугов ...но люди им злоупотребляют, пристрастившись, как пьяница к элю, и тогда табак становится для них проклятием, злодейством, бесцельной растратой денег, земель и здоровья, адский, проклятый табак, порок и разорение души и тела.

– Роберт Бартон

ОБЩИЙ ОБЗОР

По своей основе Colonization является торговой игрой. Вы создаете поселения, производите товары, а затем продаете их в Европу. Доход от этой торговли вы можете использовать для расширения и усовершенствования поселений, в свою очередь наращивая производство товаров на экспорт.

Однако по мере того как растет ваше благосостояние, король проявляет все большую алчность и начинает поднимать налоги, чтобы заполнить свою казну. Со временем монаршая жадность переходит все границы, торговля практически перестает приносить вам прибыль, и независимость колонии становится для вас насущной необходимостью. С этого момента начинается завершающий этап игры. До этого момента ваша основная задача – заработать как можно больше денег.

Жизненный цикл товара

Сырье добывается колонистами на суше и на море – с клетки, занятой поселением и с восьми квадратов, непосредственно окружающих его. Поселение автоматически добывает сырье на занятой им территории, но для обработки соседних клеток необходимо направлять туда колонистов для работы.

Часть производимого сырья поселение может потреблять самостоятельно – колонистам требуется еда, древесина для построек, итд. Часть сырья поселение может отправлять на продажу в Европу. Но можно также перерабатывать сырье в готовый продукт, стоимость которого при продаже гораздо выше.

Для производства товаров в поселении должна быть необходимая постройка и колонист, который будет там работать. К примеру, колонист, приставленный к «Ткацкой мастерской» может превращать хлопок в свертки ткани, которые можно затем отправлять на продажу в метрополию. Цена готового товара при продаже может вдвое превышать стоимость необработанного сырья.

Обратите внимание, что хотя любого колониста можно назначить на любую работу, в каждой области имеются специалисты, которые выполняют эти задачи куда более эффективно. Кроме того, не забывайте, что поселению может понадобиться особое строение для обработки сырья, но если усовершенствовать это строение, то выработка значительно возрастет. И наконец помните, что пионер способен «улучшить» территорию, повысив там производство сырья. Более подробно об этом рассказано ниже.

НАЗНАЧЕНИЕ КОЛОНИСТОВ НА СБОР УРОЖАЯ И ДОБЫЧУ СЫРЬЯ

Этот процесс подробно изложен в разделе «Поселения».

Добыча сырья

Вы можете назначить колониста на добычу сырья с любого из квадратов, прилегающих к поселению. Как правило, любая клетка может производить несколько видов сырья, так что вы должны будете на каждом ходу выбирать, что именно станет добывать ваш колонист сейчас, и назначать ему соответствующую профессию. Менять добываемое сырье можно с любой частотой.

Количество добытого сырья зависит от производительности данной территории (см. Цивилепедию) и умений работника. Ниже об этом рассказано более подробно.

Производство товаров из сырья

Для обработки сырья вам нужно назначить одного или более колонистов на работу в соответствующее строение – так, для производства ткани вы должны отправить колониста в Ткацкую мастерскую или в Ткацкую фабрику (см. Цивилепедию). Некоторые базовые постройки создаются одновременно с основанием поселения, другие нужно строить самим – точно так же, как и все более продвинутые сооружения.

Количество произведенного товара зависит от числа и умений работников, а также от вида сооружений, где производятся работы.

Умелые колонисты

Как уже было описано ранее, вы можете приобретать колонистов, мастерски владеющих какими-либо профессиями. Таких профессионалов можно найти и нанять в Европе, либо в поселениях туземцев, а третьих – обучить в собственных поселениях, когда там будут построены школы и университеты. Обученные колонисты значительно повышают производительность труда на тех производствах, где они заняты.

Обращенные туземцы очень искусны в добыче сырья (будь то на суше или на море), но абсолютно непригодны к производству готовых товаров, их производительность труда ниже, чем даже у необученного колониста.

Колонисты-преступники отличаются отсутствием рабочих навыков и скверным характером, их производительность труда очень низка на любых работах. Зато из них получаются превосходные солдаты. Кроме того, их можно обучать в Школах, Колледжах и Университетах (подробнее см. Цивилепедию).

ХРАНЕНИЕ ТОВАРОВ

В поселении после его основания может храниться до 100 единиц (при обычной скорости игры) любого сырья или товара. Постройка склада увеличит вместимость до 200 единиц, а расширение склада послужит дальнейшему увеличению вместимости, до 300 единиц. (Обратите внимание, что поселение может хранить любое количество провианта, даже без склада. Так что ограничения, указанные выше, относятся ко всем товарам, кроме продовольствия).

Все, что не может быть сохранено в поселении, уничтожается. (Обратите внимание, что менять складские места нельзя: если у вас переизбыток хлопка, вы не можете хранить его на месте другого товара.)

ТРАНСПОРТИРОВКА ТОВАРОВ

По суше грузы перевозят караваны, а по морю – различные транспортные корабли. Подробнее об этом рассказано на стр. 26, в разделе «Транспортные элементы».

АВТОМАТИЗАЦИЯ ТОРГОВЫХ ПУТЕЙ

Чтобы улучшить и упростить условия для торговли вокруг вашей колонии, вы можете создавать «торговые пути» и назначать на них транспортные элементы. Для создания торгового пути, откройте экран поселения, откуда вы хотите вывезти товар. Щелкните по окну «Губернатор», затем «Экспорт», и наконец по товару, который вы хотите переместить. Потом отправляйтесь в поселение, которое должно принять товар, откройте там окно Губернатора и щелкните «Импорт», а затем по названию того же товара. Это приведет к созданию торгового пути.

После этого вы можете выбрать «Автоматическая транспортировка» для любого из своих транспортных кораблей или караванов и назначить его на этот торговый путь.

Установка Торгового пути между фортом Орандж и Нью-Амстердамом



Форт Орандж производит меха и табак. Мы хотим, чтобы караван автоматически загружал меха и табак из форта Орандж и отвозил в Нью-Амстердам (где это сырье будет обработано, после чего готовые товары отправят в Европу).

Шаг 1: приказать форту Орандж экспортировать меха и табак.



Отправляйтесь на экран поселения форта Орандж и щелкните по кнопке «Губернатор».



Щелкните по кнопке «Экспорт», чтобы открыть меню Импорт/Экспорт.



Щелкните в разделе «Экспорт» по табаку и мехам. Нажмите «ОК» внизу меню. Теперь форт Орандж готов экспортировать меха и табак.

Шаг 2: приказать Нью-Амстердаму импортировать меха и табак.



Повторите описанную выше процедуру, чтобы приказать Нью-Амстердаму импортировать меха и табак.

Шаг 3: назначить караван на торговый путь.



Когда караван будет активен, щелкните в действиях элемента по команде «назначить на торговый путь».



Появится меню доступных торговых путей. Выберите ту, куда вы хотите назначить этот караван. Один караван можно назначить на несколько торговых путей одновременно.

До получения новых приказов караван будет перевозить меха и табак из форта Орандж в Нью-Амстердам.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ТОВАРОВ

В Европе

Подробнее о покупке и продаже товаров в Европе вы можете узнать из следующего раздела.

В других колониях и туземных поселках

Вы можете торговать с другими колониями или с туземцами, переместив транспорт в их поселение и нажав на кнопку «торговля». Перед вами появится «Торговый экран», на котором можно купить и продать товары по указанной цене. Обратите внимание, что виды товаров и цены на них значительно разнятся от поселения к поселению. Кроме того, периодически у поселений может не быть денег (в Европе такого никогда не происходит).

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЭКРАНЫ

Чтобы отслеживать состояние вашей колонии и окружающего мира, вам будут полезны несколько экранов. Вызвать их можно с помощью кнопок на главном экране, либо с помощью клавиатурных сокращений.

Архив событий – [CTRL + TAB]

Здесь записываются все события, которые происходят во время игры. Также на этом экране можно посмотреть результаты всех сражений, в которых вы принимали участие, и здесь же открывается обучающее руководство. В сетевых играх в Архиве сохраняются также логи всех разговоров между игроками.

Советник по внутренним делам – [F1]

Советник по внутренним делам дает список ваших поселений и подробную информацию по каждому из них, включая численность населения, количество провизии, Колокол свободы, кресты, бонус по обороне и многое другое. Щелкнув по ярлыку конкретного поселения, вы можете перейти на его информационный экран.

Европа – [F2]

Экран Европы – это место, где вы ведете торговлю со Старым Светом и набираете новых колонистов. Подробнее об этом важном экране рассказано в следующем разделе.

Советник по революции – [F3]

На этом экране показаны ваши вооруженные силы, количество оружия и лошадей в вашем распоряжении, а также величина королевского экспедиционного корпуса. Здесь же показан ваш текущий бунтарский дух. Как только в целом по колонии этот показатель достигнет 50%, вы можете щелкнуть по кнопке «Начать революцию» для провозглашения независимости от метрополии.

Советник по иностранным делам – [F4]

Этот экран показывает вам дипломатические отношения между разными странами. Вы можете увидеть, кто с кем воюет, какие договора заключены у вас с другими колониями, и так далее. Чтобы начать дипломатические переговоры с любым лидером, щелкните по его изображению на экране.

Военный советник – [F5]

На этом экране вы можете изучить видимые военные элементы любой цивилизации (включая вашу собственную). Щелкните по изображению лидера той цивилизации, чьи вооруженные силы вас интересуют, и все видимые элементы появятся в списке слева, а карта – справа. Щелкните по выпадающему меню «Сортировать» в левом верхнем углу экрана, чтобы изменить порядок показа элементов.

Отцы-основатели – [F6]

На этом экране показаны все Отцы-основатели игры. Вы можете посмотреть, какие преимущества дает каждый из Отцов-основателей, сколько очков нужно, чтобы привлечь

их на свою сторону, и так далее. В разделе, посвященном Отцам-основателям, можно прочитать об этом подробнее.

Континентальный конгресс – F7

На этом экране показано, какие Отцы-основатели входят в ваш «Континентальный конгресс».

Условия победы – [F8]

Здесь можно посмотреть, какие условия необходимо выполнить для победы в игре. Щелкните по кнопке «Установки», чтобы проверить параметры и установки текущей игры – уровень сложности, тип карты, особые правила, и тд.

Инфо-экран – [F9]

Здесь в графической форме представлена разнообразная информация по текущей игре – демография, игровая статистика, результаты, и тд. Графики показывают, как менялись различные показатели по ходу игры. Вы можете изменить масштаб, чтобы увидеть более детальную или, наоборот, общую картину.

Цивилопедия – [F12]

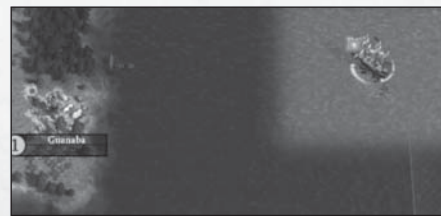
Игровая Цивилопедия содержит массу сведений обо всех аспектах игры, включая правила, списки элементов, характеристики местности, игровые концепции, и так далее. Заглядывайте туда почаще.

ЕВРОПА

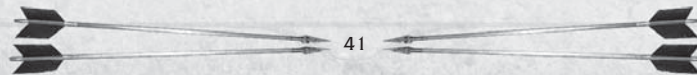
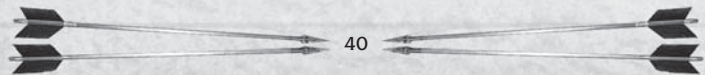
Нет места на земле более счастливого, чем Америка. Она достаточно удалена от раздираемого противоречиями остального мира, и ей не нужно ничего другого, кроме как с ним торговать.

– Томас Пейн

Экран Европы является важной локацией, особенно на ранних этапах игры. Здесь вы можете осуществлять торговлю с метрополией, собирать иммигрантов и нанимать (покупать) колонистов с особыми способностями, военные подразделения и корабли.



Корабль на клетке «В Европа».



В ЕВРОПУ

На западной и восточной сторонах карты имеются особые морские клетки, именуемые «В Европу». Когда корабль заходит на них, появляется всплывающее меню, чтобы уточнить, хотите ли вы отправить это судно в Старый Свет. Если да, то корабль немедленно исчезнет с карты и появится на европейском экране в «Зоне прибытия». Кроме того, когда корабль активен, среди кнопок действия появляется приказ «Плыть в Европу». Щелкните по нему, и корабль отправится в Старый Свет кратчайшим путем.

Попасть на экран Европы можно в любой момент, щелкнув по кнопке «Европа», вверху на главном экране, либо нажав клавишу [F2].

ЭКРАН ЕВРОПЫ



Здесь показало. Ограничений не существует. Точнее, всего одно. Максимальный налог составляет ставка налога, которым его королевское величество с таким удовольствием вас облагает при любой сделке, которую вы совершаете в Европе. Например, если текущая ставка составляет 5% и вы продали товаров на 100 золотых монет, то 5 из них бесследно канут в королевскую казну. Чем больше вы торгуете, тем скорее растет на 99%.

Как приятно быть королем!

Корабли, приближающиеся к Европе

Здесь показаны все корабли, которые в этот момент находятся на пути в Европу, а также число ходов, оставшееся им до места назначения. Как правило, путь в Европу занимает два хода (на нормальной скорости игры), хотя некоторые Отцы-основатели могут сократить время путешествия до одного хода.

Корабли, приближающиеся к Новому Свету

Здесь показаны все корабли, которые в этот момент находятся на пути из Европы в Новый Свет, а также число ходов, оставшееся им до места назначения.

Корабли в Европе

По центру показаны корабли, находящиеся в данный момент в Европе. Они могли только что прибыть из Нового Света, либо быть наняты на месте.

Продажа товаров

Вы можете продать все товары на борту корабля, щелкнув по кнопке «Продать все», справа от корабля. Либо можно выгадать с помощью мышки конкретный товар на продажу, оставив на борту все остальное. После завершения сделки деньги добавляются в вашу казну (за вычетом королевского налога, разумеется), а товары исчезают из списка корабельных грузов.

На экране товаров можно посмотреть, за какую цену вам удастся продать то, что вы привезли.

Покупка товаров

Покупать товары можно, только когда в трюмах корабля есть место и у вас есть деньги на покупку. Ниже в разделе «Показ товаров» подробнее рассказано о ценах на покупку и продажу товаров.

Чтобы приобрести товар, перетащите его мышкой из окна товаров на свой корабль. 100 единиц товара (при нормальной скорости игры) будут загружены к вам в трюм, а стоимость вычтена из вашей казны (Если на 100 единиц у вас не хватит денег, вы ничего не сможете купить.)

Погрузка/Высадка рекрутов и иммигрантов

Рекрутов и иммигрантов, которые хотят отправиться в Новый Свет, можно найти в «Доках». Чтобы погрузить на корабль рекрута или иммигранта, перетащите его мышкой на свой корабль. Помните, что колонисты занимают столько же места, сколько 100 единиц товара, то есть на Каравеллу (вместимостью 2 элемента) уже погружено 100 единиц оружия, там хватит места только для 1 колониста.

Чтобы высадить колониста на берег, перетащите его мышкой с корабля в Доки.

Покинуть порт

Вы можете отправить корабль в Новый Свет, щелкнув по кнопке «Покинуть порт». Либо можно перетащить элемент мышью в окно «Отправка».

Окно «Ускорить иммиграцию»

Здесь показаны три потенциальных иммигранта в Новый Свет. Когда приходит время для нового иммигранта, один из них будет перемещен в Доки, чтобы сесть на корабль и отправиться в путь. Вы также можете заплатить некоторую сумму золотом, чтобы «ускорить» одного из этих иммигрантов (чтобы посмотреть стоимость, наведите курсор на иммигранта). Цена будет понижаться, по мере того как приближается время появления в Доках нового иммигранта.

Щелкните по иммигранту, чтобы поторопить его. Стоимость этого действия будет вычтена из вашей казны, и иммигрант появится в Доках.



Меню закупок

Кнопка закупки новых элементов

Щелкните по кнопке, чтобы открыть «Меню закупок». Здесь показаны различные колонисты, военные элементы и корабли, которые можно приобрести в Европе. Щелкните по названию, чтобы купить этот элемент, стоимость будет вычтена из вашей казны, а элемент появится в Доках, либо если речь идет о корабле, он появится в окне «В порт».

Обратите внимание, что по ходу игры цены на покупку товаров могут меняться.

Некоторые Отцы-основатели могут существенно снизить стоимость приобретаемых в Европе элементов.

Доки

В доках содержатся все сухопутные элементы – иммигранты и рекруты – ожидающие отправки в Новый Свет. Чтобы погрузить их на борт, достаточно мышкой перетащить нужный элемент на корабль, идущий в колонию.

Окно товаров

В список в «Окне товаров» входят все товары, которые есть в игре. Рядом с каждым наименованием через косую черту указаны два числа. Первое – это сколько денег вы заработаете, продав этот товар в Европе, второе – это сколько золота вам придется отдать за покупку этого товара в Европе.

Например, если под строкой Инструменты значится «5/7», это означает, что вы получите 5 золотых монет за каждый Инструмент, который продадите в Европе (за вычетом налогов). Если же вы хотите приобрести Инструменты, то за каждый вам придется отдать 7 золотых монет.

Чтобы совершить покупку, перетащите мышью нужный товар из окна товаров на корабль.

Ваша казна

Цифра показывает ваши финансовые ресурсы.

Счетчик иммиграции

Здесь показано, сколько ходов остается до появления в Доках очередного иммигранта, который ищет для себя лучшей доли в Новом Свете. На каждого нового иммигранта уходит больше времени, чем на предыдущего. Их появление можно ускорить, увеличив производство Крестов в вашей колонии (см. стр. 20).

ИЗ ЕВРОПЫ

Когда все сделки будут завершены, нажмите кнопку «Покинуть порт», чтобы переместить корабль в окно «Отправка». Через несколько ходов корабль появится на основной карте, как правило, в том же квадрате, с которого он уходил.

Чтобы покинуть экран Европы, щелкните по кнопке «Выход» внизу экрана.

ПИОНЕРЫ

Мы валим древние деревья, мы запруживаем реки, мы шахтами пронзаем землю, прерии мы измеряем, мы распаиваем нови. Пионеры! о пионеры!..

– Уолт Уитмен

ОБЩИЙ ОБЗОР

Две основных функции пионеров – это прокладывать дороги и повышать производительность территорий.

СОЗДАНИЕ ПИОНЕРОВ

Пионеры могут создаваться в поселениях из колонистов. Любого колониста можно превратить в пионера. Для этого в поселении должно иметься 50 инструментов (при нормальной скорости игры). Чтобы создать пионера, дважды щелкните по колонисту в поселении, затем в окне «Выбрать профессию» выберите «Пионер». 50 единиц инструментов будут вычтены из запасов поселения, и новый пионер выйдет наружу, ожидая приказов.

Вы также можете купить в Европе «Опытного пионера». Их стоимость довольно высока, но они превосходят обычных Пионеров по скорости.

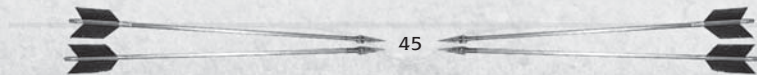
ДОРОГИ

Пионеры могут строить дороги, тем самым ускоряя перемещение ваших элементов. Очень важно как можно быстрее соединить все поселения дорогами, чтобы в случае внешней угрозы, вы могли быстро направить войска на помощь осажденным.

Кроме того, караваны по дорогам движутся с большей скоростью, что позволяет вам быстрее перевозить товары с материка в прибрежные поселения, а затем отправлять их в Европу.

Местонахождение дорог

Пионеры могут прокладывать дороги по любым клеткам на суше, за одним исключением: по пикам дорогу можно проложить только в том случае, если соседний квадрат не занят пиком. Пионеры также могут строить дороги на нейтральной и вражеской территории.



Приказ «Строить дорогу»

Щелкните по значку «постройка дороги» или нажмите клавишу [R], чтобы приказать активному Пионеру проложить дорогу на том квадрате, где он сейчас находится. Щелкните по значку «Направить» (или нажмите [Alt – R]), чтобы приказать Пионеру проложить дорогу в определенное место, а затем щелкните по клетке, где Пионер должен строить эту дорогу.

УЛУЧШЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Пионеры могут «улучшать» местность, повышая производительность некоторых товаров на клетке. Три доступных улучшения включают в себя фермы, хижины и шахты.

Где можно строить улучшения

Улучшения могут строиться только в квадратах, лежащих в пределах «культурных границ» вашей колонии. Других ограничений не существует. Однако Пионеры не станут производить улучшения там, где от них не будет никакой пользы – например, построить шахту можно только на пике или на склоне горы.

Виды улучшений

Три доступных улучшения включают в себя фермы, хижины и шахты.

Фермы: строятся, чтобы повысить производительность продуктов, хлопка или табака.

Шахты: повышают добычу серебра и золота в квадрате.

Хижины: повышают добычу мехов и древесины.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПОСЕЛЕНИЕ

Когда Пионер приходит в поселение, он становится колонистом, и в хранилище поселения добавляется 50 единиц инструментов (на нормальной скорости игры).

ДИПЛОМАТИЯ

Самая большая ошибка – это ожидать или рассчитывать на то, что одна нация способна оказать другой реальную услугу.

– Джордж Вашингтон

По ходу игры, исследуя окружающий мир, вы будете сталкиваться с лидерами других цивилизаций. Все они отличаются друг от друга: есть воинственные, есть миролюбивые. Есть интриганы, норовящие ударить ножом в спину, и такие, которые (обычно) предпочитают честность и прямой подход.

Средствами дипломатии можно добиться многого. Вы можете продавать и покупать карты, объявлять войну и заключать договоры о мире.

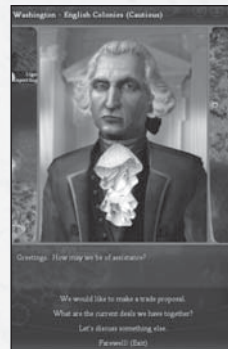
ОТНОШЕНИЕ ЛИДЕРОВ

За время игры каждый из лидеров составит собственное представление о вас: насколько вы угрожаете его стране, случались ли у вас стычки в прошлом, есть ли у вас союзники среди его врагов, насколько вы держите слово, итд. Свои отношения с любым лидером, с которым вы уже имели дело, можно проверить, наведя курсор на его имя в «окне

результатов», на главном экране. Там будет показано отношение лидера к вам и причины такого отношения.

Отказ разговаривать

Иногда, если лидер особенно разъярен, он может отказаться разговаривать с вами. Чаще всего такое случается во время войны. Попробуйте еще раз через пару ходов, возможно, он немного успокоится, особенно если ситуация на полях сражений изменится.



НАЧАЛО ПЕРЕГОВОРОВ

Начать дипломатические переговоры можно на экране Советника по иностранным делам [F4], либо щелкнув по имени лидера в «окне результатов», на главном экране. Иногда другой лидер может первым начать с вами переговоры – вы вправе согласиться или отказаться с ним говорить. Когда начинаются переговоры, появляется экран дипломатии.

ВОЗМОЖНОСТИ ДИПЛОМАТИИ

Когда начинаются переговоры, у вас (и у другого лидера) обычно имеется несколько возможностей:

Объявить войну

Вежливый способ объявить о начале военных действий.

Предложить мир

Вариант доступен, только если вы находитесь в состоянии войны.

Торговать

Попробуйте торговать с другими колониями. Для этого вам понадобится транспорт в одно из их поселений или в туземную деревню.

Посмотреть текущие сделки

Некоторые «ежегодные» сделки рассчитаны на длительный срок. Вы можете посмотреть, какие договоренности такого рода существуют у вас с этим лидером.

Выход

Завершить сеанс дипломатии.

ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ

Свет звезд, погасших давным-давно, до сих пор идет к нам. Так же и с людьми, умершими столетия назад – сила их личности продолжает влиять на нас через века.

– Халил Гибран

Отцы-основатели – это величайшие ораторы, мыслители, торговцы и артисты в истории человечества. Накапливая очки Отцов-основателей, вы можете привлечь этих людей на свою сторону, пожиная плоды их впечатляющих свершений. Посмотреть своих Отцов-основателей можно на экране Континентального конгресса [F7].

Разновидности Отцов-основателей

Всего есть пять разновидностей Отцов-основателей, в зависимости от вида «Очков Отцов-основателей», которые нужно накопить для их приобретения.

Чтобы привлечь любого Отца-основателя на свою сторону, прежде всего вам требуется «Набат свободы» (Бунтарский дух), но помимо этого, необходимы еще особые виды очков, по тем функциям, которые выполняют эти конкретные Отцы-основатели.

Очки Отцов-основателей

Каждая разновидность Отцов-основателей обладает своими очками. Их можно заработать, выполняя конкретные действия, связанные с областью действий этого Отца-основателя – например, торговые очки получают при торговле товарами, исследовательские – исследуя мир, итд. Подробнее это изложено в Цивилопедии.

Свои очки можно посмотреть на экране Отцов-основателей [F6].

Политика

Требуется только Набат свободы.

Религия

Требуется Набат свободы и религиозные очки.

Исследования

Требуется Набат свободы и исследовательские очки.

Торговля

Требуется Набат свободы и торговые очки.

Война

Требуется Набат свободы и военные очки.

Приобретение Отцов-основателей

Когда вы наберете нужное количество очков, Отец-основатель предложит встать на вашу сторону. Если вы дадите согласие, то немедленно получите преимущество, которое дает этот Отец-основатель, а число ваших очков уменьшится на стоимость Отца-основателя.

Вы можете отказаться принять Отца-основателя, если вам нужен какой-то другой, и ваши очки сохранятся в неприкосновенности. Этот Отец-основатель больше никогда не предложит вам встать на вашу сторону. Обратите внимание, что Отец-основатель присоединится к первой же цивилизации, которая будет готова его принять – и тем хуже для остальных.

Воздействие Отцов-основателей

Каждый Отец-основатель оказывает уникальное воздействие, в области своей деятельности. Некоторые дают немедленное одноразовое преимущество. Другие повышают производство товаров в колонии на постоянной основе. Более подробную информацию об этом можно получить на экране Отцов-основателей [F6] ил в Цивилопедии.

БУНТАРСКИЙ ДУХ

*Настолько ли дорога и прекрасна жизнь, чтобы покупать ее ценой цепей и рабства!
Упаси нас Всевышний Господь. Не знаю, как остальные, но лично я выбираю смерть или свободу!*

– Патрик Генри

Бунтарский дух отражает готовность колонистов рискнуть жизнью и всем нажитым добром, взбунтовавшись против метрополии. Высокий Бунтарский дух мотивирует людей: они лучше сражаются и производят больше товаров.

И, разумеется, вам нужно, чтобы Бунтарский дух был максимально высоким, когда вы провозгласите независимость и попытаетесь победить в игре.

Контроль за Бунтарским духом

У каждого из ваших поселений свой уровень Бунтарского духа, отражающий то, сколько жителей здесь готовы вступить под знамена Свободы. Эти показатели могут сильно различаться в разных местах. Бунтарский дух поселения показан на основной карте, рядом со значком молнии [[placeholder symbol]], над названием поселения. Также этот показатель отражен на экране поселения.

Выработка Бунтарского духа

Существуют разные способы усиления Бунтарского духа/Набата свободы в поселениях.

Назначение политиков

Вы можете назначить одного и более колонистов Политиками (то есть направить их на работу в Ратушу). Каждый из них будет вырабатывать определенное число Набатов свободы за ход. Особенно эффективен в этом качестве Почтенный политик.

Строительство зданий

Строительство Типографий и Газет повысит Бунтарский дух в поселении.

Привлечение Отцов-основателей

Некоторые Отцы-основатели могут повисить Бунтарский дух во всех ваших поселениях.

Преимущества Бунтарского духа

Повышение производительности

Повышение Бунтарского духа приводит к тому, что колонисты начинают производить больше товаров. Рост производительности равен половине текущего Бунтарского духа.

Провозглашение независимости

Чтобы провозгласить независимость, общий уровень Бунтарского духа в вашей колонии должен превышать 50%. Только тогда вы сможете начать освободительную борьбу. Обратите внимание, что уровень Бунтарского духа также влияет на боеспособность войск во время революции. Подробнее об этом рассказано в следующем разделе.

РЕВОЛЮЦИЯ И ПОБЕДА

«Сир, народ взбунтовался!»

«Повторите, я вас не понимаю!»

– Неизвестный автор

Чтобы победить в игре Colonization, вам придется разбить Цепи тирании, приковавшие вашу Свободолюбивую колонию к Алчной, Отсталой и Угнетающей ее Метрополии. Другими словами, вам придется поднять мятеж и завоевать независимость!

Ограничения по времени

При нормальной скорости, игра Colonization может продолжаться не более 300 ходов и должна завершиться к 1792 году. Если к этому моменту вы не успеете провозгласить независимость и одержать победу над войсками его величества, вы проиграли.

Требования

Для провозглашения независимости общий уровень Бунтарского духа в вашей колонии должен превышать 50%. Текущий уровень Бунтарского духа колонии вы можете отслеживать на экране советника по революции [F3]. Выше вы можете прочитать об этом более подробно.

Начало революции

Перейти на экран советника по революции можно, нажав [F3] или щелкнув по соответствующей кнопке на главном экране. На экране показан Бунтарский дух ваших поселений. Если он будет равен или выше 50%, вы можете нажать на кнопку «Начать революцию!» и перейти к завершающему этапу игры.

Королевский экспедиционный корпус

Обратите внимание, что на экране советника по революции показаны также размеры королевского экспедиционного корпуса, который будет развернут, чтобы подавить

революцию и повесить ее вождей на ближайшем фонарном столбе. Внимательно изучите эти цифры, прежде чем решиться на отчаянный шаг.

Завершающее сражение

Когда вы объявите о начале революции, король развернет экспедиционный корпус для нападения на ваши поселения. Чтобы добиться победы, вам нужно уничтожить эти войска до последнего. Сделав это, вы одержите победу. (Уничтожать королевский флот для победы вам не обязательно – хотя с тактической точки зрения это может принести вам ощутимую пользу.)

Если королевские войска захватят все ваши поселения, либо если к концу игры сухопутные части этих войск еще будут оставаться в живых, революция будет подавлена, и вы потерпите поражение. Тирания восторжествует, а Свободе навсегда настанет конец.

Воздействие Бунтарского духа

Во время революции ваши элементы получают бонус к своей боеспособности, равный Бунтарскому духу, минус 50. То есть, если Бунтарский дух равен 100%, то бонус к боеспособности ваших частей составит 50%.

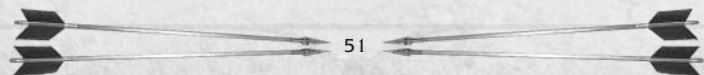
Конституция

Когда вы начнете революцию, у вас будет возможность написать конституцию. В этом документе вы сможете выбрать, какие свободы вы провозгласите – или отнимите – у своих граждан. Вы также сможете выбрать основные законы нового общества – рабство, отделение церкви от государства, и так далее.

Каждый сделанный выбор будет оказывать влияние на дальнейший ход игры, в том числе, возможно, на военную мощь колонии и на ее экономику. Некоторые положения конституции могут поднять Бунтарский дух, но снизят производительность поселений. Другие дадут вам дополнительные войска, но истощат казну. Для победы вам понадобится установить равновесие между своим желанием создать свободное общество и необходимостью позаботиться о выживании колонии.

ВНИМАНИЕ: другие колонии

Не забудьте, что если только вы не стерли все прочие колонии с лица земли, они существуют в Новом Свете бок о бок с вами и тоже рвутся к победе. В какой-то момент они тоже будут готовы восстать против своего короля. Если они сумеют одолеть экспедиционный корпус раньше, чем вы добьетесь независимости, то окажутся победителями.



ГЛАВА 3:

СЕТЕВАЯ ИГРА COLONIZATION

У нас нет неизменных союзников, у нас нет постоянных врагов. Наши интересы неизменны и постоянны, и наш долг блюсти эти интересы.

– Генри Джон Темпл, виконт Палмерстон

Сетевая игра позволяет вам испытать свои силы против других игроков, в различных форматах. Играть можно по локальной сети, по сети Интернет, по электронной почте или с «горячей точки» (все на одном компьютере). В случае локальной сети вы можете выбирать традиционную поочередную систему, либо одновременные ходы.

МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

В главном игровом меню выберите «Сетевая игра», чтобы открыть это меню. Вам будет предложен выбор из следующих вариантов:

Игра по локальной сети

Вы можете играть по локальной сети (LAN). На установочном экране вы можете либо начать новую игру или сценарий, с помощью кнопок, расположенных слева, либо загрузить уже идущую игру. Если вы хотите присоединиться к игре, справа в списке вы найдете все игры, которые сейчас доступны по вашей сети. Щелкните по той игре, к которой вы хотите присоединиться, чтобы выделить ее, затем нажмите кнопку «Присоединиться к игре». Щелкните «Обновить список» для получения самой свежей информации о текущих играх.

Игра по сети Интернет

Щелкните по этой кнопке, чтобы играть по Интернету через GameSpy. В первый раз вас попросят зарегистрироваться на GameSpy. Вы можете либо выбрать существующую учетную запись, либо зарегистрировать новую. На установочном экране у вас будет возможность начать новую игру, используя кнопки, расположенные слева, либо присоединиться к уже идущей игре. Если вы хотите присоединиться к игре, справа в списке вы найдете все игры, которые сейчас доступны. Щелкните по той игре, к которой вы хотите присоединиться, чтобы выделить ее, затем нажмите кнопку «Присоединиться к игре». Щелкните «Обновить список» для получения самой свежей информации о текущих играх. В левом нижнем углу экрана расположено окно чата, а справа вы можете посмотреть, кто из игроков сейчас в сети. Есть также возможность отслеживать всех своих друзей.

Прямое IP соединение

Щелкните по этой кнопке, чтобы играть по Интернету, минуя GameSpy. Следующий экран предоставит вам возможность либо стать хозяином новой игры, либо загрузить предыдущую. Чтобы присоединиться к игре, игроки должны знать IP-адрес компьютера, являющегося хозяином игры, и ввести его в текстовом окне справа.

Горячая точка

Этот выбор позволяет вам поочередно с другими игроками играть за одним компьютером. В конце своего тура активный игрок встает, чтобы уступить место следующему.

Игра по электронной почте

Щелкните по этой кнопке, чтобы играть в стиле «горячей точки» – но при этом все игроки будут сидеть за своими компьютерами в разных местах. По завершении тура игровые данные отсылаются следующему игроку, чтобы тот мог сделать свой ход, и так далее.

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Пройдя начальные экраны игры, игроки получают возможность настроить свою игру точно так же, как при игре в одиночном режиме или при игре с установками пользователя.

АВТОРЫ

2K PUBLISHING

Президент
Christoph Hartmann
Заместитель президента
David Ismaier

Разработка продукта

*Старший вице-президент
отдела разработки*
Greg Gobbi

*Директор по разработке
продукта*
Kate Kellogg

Продюсер
Jason Bergman

Аналитик
Neal Chung-Yee

Маркетинг

*Старший вице-президент
по маркетингу*
Sarah Anderson

*Вице-президент по
маркетингу*
Matt Gorman

Маркетинговый директор
Tom Bass

*Менеджер по
производству/Редактор*
Eric Monacelli

*Производственный
директор*
Jack Scalici

*Менеджер по
производству*
Lydia Jenner

*Директор по связям с
общественностью*
Marcelyn Ditter

*Менеджер по связям с
общественностью*
Charlie Sinhaseni

*Художественный
директор*
Lesley Zinn
Веб-директор
Gabe Abarcar
Старший менеджер
Elizabeth Tobey

*Старший менеджер по
маркетингу*
Jackie Truong

Глава медиа-отдела
Larry Stephens

*Координатор по
маркетингу*
Dawn Bumell

*Производственный
директор*
Dorian Rehfield

*Вице-президент
по продажам и
лицензированию*
Steve Glickstein

*Менеджер по продажам и
лицензированию*
Paul Crockett

*Вице-президент по
торговому развитию*
Kristine Severson

*Старший менеджер по
маркетингу*
Scott Defreitas

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА TAKE 2

Anthony Dodd
Corine Checko
Diego Tobon-Bruggisse
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Особая благодарность

Bob Blau
David Boutry
Ryan Dixon
David Edwards
Daniel Einzig
Amber Falkowski
Christopher Fiumano
Sharon Hunter
Paul Kim
Serhad Koro
Jenn Kolbe
Joseph Paymar
Jon Payne
Kate Ryan
Xenia Mul
Brian Murphy
Drew Smith
Peter Welch

Доступ к коммуникациям

KD&E
RDA
Rokkan

Команда по продажам Take- Two

Контроль качества 2K

*Вице-президент по
контролю за качеством*
Alex Plachowski

*Менеджер по
тестированию*
David Arnspiger

Ведущий испытатель
Griffin Funk
Angel Gonzalez

*Ведущий испытатель
качества*
Chelsy Berry (Acting)

*Группа по контролю за
качеством*
Joe Bailey
Javier Felix

Mike Harmon
Jonathan Keiser
Dinari Lee
Tony Salame
John Scott
Jennella Schwarz-Tanaka
Scott Trono

*Глава отдела контроля
совместимости*
Alexis Ladd

*Старший испытатель
отдела контроля
совместимости*
Ruben Gonzalez

*Администратор
лаборатории*
Jay Ruiz

Лабораторный техник
Shawn Watson

2K inTernATIOnAl

Генеральный менеджер
Neil Ralley

*Вице-президент по
международному
маркетингу*
Matthias Wehner

*Менеджер по
международному
маркетингу*
Lia Tsele

*Менеджер по
международному
производству*
Warner Guinige

*Младший менеджер
по международному
производству*
Sam Woodward

*Директор по
международным связям с
общественностью*
Markus Wilding

*Менеджер по
международным связям с
общественностью*
Emily Britt

*Менеджер по мировым
презентациям*
Karl Unterholzner

Лицензионный директор
Claire Roberts

Менеджер веб-сайта
Martin Moore

Авторы
DeveloPeD by FirAxis gAMES
siD Meier's CivilizATIOn 4:
ColonizATIOn

*Создатель серии Civiliza-
tion*
Sid Meier

Firaxis Games Develop- ment Team

Производственная группа
Jesse Smith – Sr. Producer

Liam Collins – Associate
Producer

Ведущий дизайнер
H. Edward Piper

Программисты
Alex Mantzaris – ведущий
программист
Jason Winokur – графика
Kenneth Ferland –
интерфейс
Sergey Tiraspolisky –
инструменты

Художественная группа
Mike Bates – старший
художник
Jerome Atherholt
Kevin Bradley
Rob Cloutier
Greg Cunningham
Steve Egrie

Ryan Murray
Steve Ogden
Nick Rusko-Berger
Arne Schmidt
Seth Spaulding
Jason Winokur

Авторы текста
Liam Collins
Paul Murphy – Manual
Ed Piper

Аудио-группа
Mark Cromer – менеджер
отдела
Michael Curran – ведущий
дизайнер по звуку
Ian Smith
Roland Rizzo

Композиторы
Mark Cromer
Michael Curran
Roland Rizzo
Ian Smith

Контроль качества
Scott Wittbecker –
менеджер
Patrick Glascoe – глава
группы
Grant Frazier

Оригинальный прототип
Jon Shafer

Внешняя поддержка

*Художественное
воплощение*
Jack Snyder

Программирование
Blake Walsh – AI Program-
mer
FirAxis gAMES

Грива студии, президент
Steve Martin

Старший творческий
помощник
Sid Meier

Исполнительный
продюсер
Barry Caudill

Технологический директор
Steve Meyer

Художественный
директор
Seth Spaulding

Директор по маркетингу
Kelley Gilmore

IT-менеджер
Josh Scanlan

Менеджер по сетевому
маркетингу
Dennis Shirk

Трудовые ресурсы
Susan Meier

Секретарь
Donna Rubb

Дополнительно

Вводные видео-ролики
Janimation

Группа разработки
Brendan Iribe
Michael Antonov
Sven Dixon
David Cook
Andrew Reisse

Исполнители музыки
Wayne Howard – Mandan-
Hidatsa, Arikara
Clayton Old Elk – Crow
Will Reeves – Mandan-
Hidatsa
Pete Neconie – Kiowa,
Pawnee, Otoe
Dan Addi – Western
Cherokee
Marty Good Bear – Mandan-
Hidatsa
George Good Bear –
Mandan-Hidatsa

Американские флейты
Ron Warren – Echota
Cherokee
Janice Torres – Tiano

Скрипка
Irene Sazer

Группа Frankenstein
Henning 'Pfeffersack' Assfalg
David 'Davy' Jones
Adam 'Peachrocks' Ferguson
Anthony 'Ztaesek' Seekatz
Emilien 'Skidbladnir' Gasc
Chris 'cgonzo30' Gonzales
Peter 'psbirsch' Birch
Neil 'nfradkin' Fradkin
Dale Kent
Derek 'Kael' Paxton
Justin 'Cornhog' Hornkohl
Daniel 'Dannyboy' Shannon
Dan 'DanQ' Quick
Kelly 'yin26' McLaughlin
Paul 'Vehem' Brechany
Edwin 'attackdrone' Rosa
Aaron 'Nodrownboy' Brandt
Ross 'Unconquered Sun'
Cholakov
Bill 'WastinTime' Hamshire

Mike 'AlaskanAssassin' Hall
Daniel 'Frosty' Knowles
Andy 'Atomation' Norgren
Dean 'magnus333' Leveille
Edwin 'Shilohen' Harris
Chris 'ChrisInDC' Hombstel
Daniels 'Solver' Umanovskis
Maarten 'Matrix' Lensink
Jordan 'jbujtas' Bujtas
Joshua 'Soduka' Gauff
Ross 'Haggi68' Hageman

Особая благодарность

членам группы Frankenstein
за помощи!
Фанатам Civ и Apolyton!
Сообществу Civ4
С любовью к понимающим
друзьям и близким

2K Разработка за рубежом

Международный
продюсер
Sajjad Majid

Менеджер по локализации
Scott Morrow

Помощник менеджера по
локализации
Terryll Garrison

Внешние группы
локализации
Around the World
Effective Media GmbH
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K Международная гарантия качества

Менеджер по контролю за
качеством
Chris Rowley

Контролер качества
Domenic Giannone

Старший инженер
Wayne Boyce

Старший техник по
контролю за качеством
Arsenio Formoso

Техники по контролю за
качеством
Rob Jenkins
Steve Manners
Ian Moore
Andrew Webster
Natalie Holkham
Sebastian Belton
Rosie Hamilton
Daniel Mills

Старший техник по
контролю за качеством
локализации
Rob Jenkins
Adele Dalena

Техники по контролю за
качеством локализации

Sebastian Frank
Stefan Rossi
Mark Unger
Hugo Seiro
Jose Micana
Alba Loureiro
Alessandro Gatti
Elisa Lazier
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Cyril Ben Abdallah
Oscar Pereira

Дизайнерская группа
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K Международная группа

Agnis Rosique
Alex Bickham
Andreas Traxler
Barbara Ruocco
Ben Seccombe

David Halse
Fabio Gusmaroli
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jose Antonio Mucoz-Calero
Fernandez
Olivier Troit
Sandra Melero
Simon Turner
Snezana Stojanovska

ТАКЕ 2 Издательская группа

Anthony Dodd
Corine Checko
Diego Tobon
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

2K Международная группа – Китай

Аниматоры
Xu Jie

Shen Hu
Jin Yi
Yuan Zhi Wei

Художники
Shi Wen Jun
Ding Quan Qi

Дизайнеры игры
Xiong Jie
Chen Qiang Pan
Chen Mu
Zou Jun Jie

Программисты
Sun Ting
Lin Yin
Yang Jin Hui

Дизайнер по звуку
Yang Jie

Продюсер
Liu Jing

Генеральный менеджер
Julien Bares

Лицензированная
классическая музыка
предоставлена
Naxos Music Library

Элементы настоящего программного продукта лицензированы Scaleform Corporation
© 2008. Все права защищены. Элементы настоящего программного продукта
лицензированы ©2008 Numerical Design, LTD. Все права защищены. Используется Bink
Video. Копирайт ©1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Копирайт
©1991-2008 by RAD Game Tools, Inc.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ГАРАНТИЯ НА ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ И ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА ПОДПАДАЕТ ПОД НАСТОЯЩУЮ ГАРАНТИЮ НА ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ И ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ (ДАЛЕЕ «СОГЛАШЕНИЕ») И ПОД НИЖЕСЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ. ТЕРМИН «ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРИЛАГАЕМОЕ К ДАННОМУ СОГЛАШЕНИЮ, СОПРОВОДИТЕЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО, УПАКОВКУ И ВСЕ ПРОЧИЕ ПЕЧАТНЫЕ, ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЛИ СЕТЕВЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ЛИБО ДОКУМЕНТАЦИЮ, А ТАКЖЕ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ КОПИИ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ. ОТКРЫВ НАСТОЯЩЕЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРОИЗВЕДЯ ЕГО УСТАНОВКУ И/ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАВ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕЙ ЛИЦЕНЗИИ С [TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.] («ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ»).

ЛИЦЕНЗИЯ. В соответствии с условиями настоящего Соглашения, ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ дает вам неэксклюзивное, не подлежащее передаче ограниченное право и разрешение использовать одну копию настоящего Программного продукта в личных целях, на одном домашнем или портативном компьютере. Программный продукт принадлежит вам по лицензии, и, соответственно, вы признаете, что никакие права на Программный продукт не передаются вам и не переназначаются в вашу пользу, и настоящее Соглашение никоим образом не может рассматриваться в качестве продажи любых прав на Программный продукт. Все права, не оговоренные особым образом в настоящем Соглашении, сохраняются за ВЛАДЕЛЬЦЕМ ЛИЦЕНЗИИ и, там где это применимо, за его лицензиарми.

ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ. ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ сохраняет за собой все права, титулы и интересы во всем, что имеет отношение к настоящему Программному продукту, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, торговые марки, производственные секреты, торговые названия, права собственности, патенты, титулы, компьютерные коды, темы, персонажей, имена персонажей, сюжеты, диалоги, место действия, художественное оформление, а также моральные права. Программный продукт защищен в соответствии с законом США об авторском праве, а также международными соглашениями. Программный продукт запрещен к копированию, воспроизведению или распространению в любом виде и на любом носителе, целиком или частично, без предварительного письменного согласия ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ. Любые лица, нарушившие запрет на копирование, воспроизведение или распространение Программного продукта в любом виде и на любом носителе, целиком или частично, осознанно нарушают закон об авторском праве и могут быть подвергнуты штрафу на сумму до \$100,000 за каждое нарушение. Настоящий Программный продукт содержит лицензированные материалы, и лицензиары ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ могут защищать свои права в случае нарушения настоящего Соглашения.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы даете свое согласие не осуществлять следующие действия:

- (a) Не использовать Программный продукт в коммерческих целях;
- (b) Не распространять, не сдавать в аренду, не продавать, а также иным образом не передавать настоящий Программный продукт или любые копии настоящего Программного продукта кому бы то ни было, без предварительного письменного согласия ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ;
- (c) Не копировать настоящий Программный продукт или любые его части, кроме как в целях резервного или архивного сохранения;
- (d) Не использовать и не устанавливать настоящий Программный продукт (и не позволять другим лицам это делать) иначе, чем указано в самом Программном продукте, либо в настоящем Соглашении, в сети для использования в режиме онлайн, либо более чем на одном компьютере, компьютерном терминале или рабочей станции;
- (e) Не копировать Программный продукт на жесткий диск, либо на любое другое запоминающее устройство и проигрывать настоящий Программный продукт только с прилагаемого CD-диска (хотя Программный продукт может самостоятельно копировать части себя на жесткий диск при установке, для более эффективной работы);
- (f) Не использовать и не копировать Программный продукт в компьютерных игровых центрах, либо на других подобных сайтах; ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ может предложить вам отдельное лицензионное соглашение для использования Программного продукта в коммерческих целях;
- (g) Не производить вскрытие технологии, декомпиляцию, реконструирование, либо иные изменения Программного продукта целиком или частично;
- (h) Не убирать и не изменять любые маркировки собственника или идентификаторы на или внутри Программного продукта; а также
- (i) Не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) в любые страны, где запрещено получение настоящего Программного продукта, в соответствии с законами США об экспорте и сопутствующими постановлениями, а также иным образом нарушать такие законы и постановления, которые могут периодически подвергаться изменениям.

НАРУШЕНИЕ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ

СБОР ИНФОРМАЦИИ. Если вы подключены к Интернету при использовании настоящего Программного продукта, либо посредством Microsoft, либо любым иным способом, Владелец лицензии может автоматически получить некоторую информацию от производителей комплектующих, либо от владельцев платформ (таких как Xbox LIVE) о вашей консоли, портативной консоли, компьютере либо иных игровых устройствах. Эта информация может включать в себя, но не ограничиваясь пользовательским идентификационным номером (профиль игрока, сетевые имена), результатом игры, игровыми достижениями, посещенными локациями, списком друзей, адресом Интернет-протокола и вашим использованием различных игровых элементов. Вся информация, собранная Владелецем лицензии, должна оставаться анонимной и не нарушать вашу конфиденциальность.

ОБСЛУЖИВАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ

Настоящий Программный продукт может содержать редактор уровней, либо другие инструменты такого типа, а также иные материалы («Обслуживающие программы»), которые позволят вам настраивать для личного пользования новые игровые уровни и сопряженные игровые материалы, имеющие отношение к Программному продукту («Пользовательские игровые материалы»). В случае если Программный продукт содержит такие Обслуживающие программы, использование Обслуживающих программ возможно при соблюдении следующих дополнительных условий и ограничений:

(а) Все созданные вами Пользовательские игровые материалы являются эксклюзивной собственностью ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ и/или его лицензиаров (если таковые имеются), в связи с чем вы передаете, перепоручаете и предоставляете ВЛАДЕЛЬЦУ ЛИЦЕНЗИИ все права, титулы и интересы на все Пользовательские игровые материалы, и ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ, а также его правомочные лицензиары могут использовать публично предоставленные вам Пользовательские игровые материалы в любых целях, в частности для рекламы и коммерческого продвижения Программного продукта;

(б) Вы не имеете права использовать или позволять третьим сторонам использовать Обслуживающие программы и созданные вами Пользовательские игровые материалы в коммерческих целях, в частности для дистрибуции, аренды, лицензирования, проката, продажи, либо иного извлечения выгоды, передачи или переназначения собственности на такие Пользовательские игровые материалы;

(с) Пользовательские игровые материалы должны распространяться только бесплатно; вы можете связаться с ВЛАДЕЛЬЦЕМ ЛИЦЕНЗИИ для получения разрешения на коммерческое использование Пользовательских игровых материалов, причем выдача такого разрешения остается полностью на усмотрение ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ;

(д) Пользовательские игровые материалы не должны содержать изменений в исполняемых файлах;

(е) Пользовательские игровые материалы должны использоваться отдельно и могут быть созданы, если Пользовательские игровые материалы планируются к использованию исключительно совместно с коммерческой версией Программного продукта.

(ф) Пользовательские игровые материалы не должны содержать клеветнических, порочащих достоинство, либо иных противозаконных материалов, материалов скандального характера, либо нарушающих право на частную жизнь любой третьей стороны, либо содержать любые торговые марки, работы, защищенные копирайтом или являющиеся собственностью третьих сторон (без действительной лицензии); а также

(г) Все Пользовательские игровые материалы должны содержать надлежащее указание на авторов Пользовательских игровых материалов и нести в себе указание на то, что ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ не является автором Пользовательских игровых материалов с дополнительным указанием, что «НАСТОЯЩИЕ МАТЕРИАЛЫ НЕ БЫЛИ СОЗДАНЫ И НЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ ГАРАНТИЕЙ ИЛИ ПОДДЕРЖКОЙ СОЗДАТЕЛЯ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА И ЕГО ДОЧЕРНИХ КОМПАНИЙ».

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ гарантирует вам (если вы являетесь первоначальным и действительным покупателем настоящего Программного продукта), что оригинальный носитель Программного продукта лишен любых дефектов как в материале, так и в изготовлении, при нормальном использовании, и обеспечен обслуживанием в течение 90 дней с момента приобретения. Если по какой-либо причине вы обнаружите дефект в носителе во время гарантийного периода, ВЛАДЕЛЕЦ

ЛИЦЕНЗИИ готов бесплатно заменить любой Программный продукт, в котором обнаружены дефекты, во время гарантийного периода, при условии, что Программный продукт еще производится ВЛАДЕЛЬЦЕМ ЛИЦЕНЗИИ. Если Программный продукт более не доступен, ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ оставляет за собой право заменить дефектную программу на равноценную, либо на более дорогостоящую. Настоящая гарантия распространяется только на носитель, содержащий Программный продукт в том виде, как он предоставляется ВЛАДЕЛЬЦЕМ ЛИЦЕНЗИИ, и не распространяется на нормальный износ и амортизацию. Настоящая гарантия считается неприменимой и недействительной в случае, если причиной дефекта стало неправильное использование, нарушение правил эксплуатации или небрежность. Любые сопряженные подразумеваемые гарантии ограничены указанным выше 90-дневным сроком.

За исключением указанных выше случаев, настоящая гарантия заменяет собой все иные гарантии, устные или письменные, выраженные или подразумевающиеся, включая любые гарантии на коммерческое качество, пригодность для использования в определенных целях, либо на не-нарушение нормативных актов, и никакие иные заявления, либо гарантии любого вида не налагаются на ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ.

При возврате Программного продукта, подлежащего указанной выше гарантии, пожалуйста, отошлите оригинальный Программный продукт исключительно на адрес ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ, приведенный ниже, с указанием вашего имени и обратного адреса, а также с приложением фотокопии датированного чека покупки и короткого пояснения с описанием дефекта и системы, на которой вы используете Программный продукт.

ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПРЕДНАМЕРЕННОЕ, СЛУЧАЙНОЕ ИЛИ КОСВЕННОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА, ПРОИЗОШЕДШЕЕ ВСЛЕДСТВИЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕДОЛЖНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ, НАНЕСЕННЫЙ СОБСТВЕННОСТИ, МОРАЛЬНЫЙ УЩЕРБ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОШИБКИ И НЕПОЛАДКИ, В РАЗМЕРЕ, ПОЗВОЛЕННОМ ПО ЗАКОНУ, УЩЕРБ ЗДОРОВЬЮ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ БЫЛ УВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ВЛАДЕЛЬЦА ЛИЦЕНЗИИ НЕ ПРЕВЫШАЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНУЮ ЦЕНУ, УПЛАЧЕННУЮ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЯЩЕГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА. НЕКОТОРЫЕ ГОСУДАРСТВА/СТРАНЫ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ СРОКА ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМОЙ ГАРАНТИИ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ В ОБЛАСТИ НЕПРЕДНАМЕРЕННОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ УКАЗАННЫЕ ВЫШЕ ОГРАНИЧЕНИЯ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ К ГАРАНТИИ МОГУТ БЫТЬ НЕПРИМЕНИМЫ К ВАМ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ДАЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ, ДОЗВОЛЕННЫЕ ЗАКОНОМ ПРАВА, И ВЫ МОЖЕТЕ ТАКЖЕ ОБЛАДАТЬ ИНЫМИ ПРАВАМИ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ СОГЛАШЕНИЯ: Настоящее Соглашение автоматически будет прекращено в случае несоблюдения вами его условий. В этом случае вы обязаны уничтожить все копии Программного продукта и все его составные части. Вы также можете прекратить это Соглашение, уничтожив Программный продукт и все его копии и воспроизведения Программного продукта, а также стерев и окончательно удалив Программный продукт с любых клиентских серверов или с компьютера, где он был установлен.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПРАВ ДЛЯ ПРАВИТЕЛЬСТВА США: Настоящий Программный продукт и документация по нему были разработаны полностью на частные средства и предоставляются в качестве «Коммерческого компьютерного программного продукта», либо как «ограниченный компьютерный программный продукт». Использование, копирование и раскрытие правительством США, либо подрядчиком правительства США подложит ограничениям, установленным в подразделе (с)(1)(ii) Положения о правах в области технической информации и компьютерного программного обеспечения, DFARS 252.227-7013, либо как указано в подразделе (с)(1) и (2) Положения об ограниченных правах в области коммерческого компьютерного программного обеспечения, FAR 52.227-19, если это применимо. Подрядчик/Производитель является владельцем лицензии по местоположению, указанному ниже.

СУДЕБНАЯ ЗАЩИТА. Настоящим вы соглашаетесь, что если условия данного Соглашения не будут истребованы к исполнению, **ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ** понесет непоправимый ущерб, и соответственно, вы соглашаетесь с тем, что **ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ** будет иметь право без ограничений, иных подтверждений и доказательств ущерба применить средства судебной защиты по праву справедливости во всем, что имеет отношение к настоящему Соглашению, в дополнение к иным имеющимся средствам.

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА: Вы принимаете на себя обязательство возмещать ущерб, защищать и не допускать причинения **ВЛАДЕЛЬЦУ ЛИЦЕНЗИИ**, его партнерам, лицензиарам, дочерним компаниям, подрядчикам, служащим, администраторам и представителям любого ущерба, потерь и затрат, прямо или косвенно проистекающих из ваших действий или бездействия при использовании настоящего Программного продукта в соответствии с условиями Соглашения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: Настоящее Соглашение является полным соглашением по лицензии между сторонами и отменяет действие всех предыдущих соглашений и договоренностей между ними. Оно может быть изменено только в письменном виде, с обеих сторон. Если любое из положений настоящего Соглашения окажется неприменимым по любой причине, такое условие должно быть изменено в той необходимой степени, в которой это необходимо, чтобы сделать условие выполнимым, причем это не должно повлиять на остальные условия Соглашения. Настоящее Соглашение интерпретируется в соответствии с законодательством Нью-Йорка, насколько это законодательство применимо к соглашениям между жителями Нью-Йорка, заключается и исполняется в Нью-Йорке, за исключением тех положений, которые регулируются федеральным законодательством, и вы даете свое согласие на исключительную юрисдикцию суда штата и федерального суда с расположением:

Нью-Йорк, штат Нью-Йорк. ЕСЛИ У ВАС ИМЕЮТСЯ КАКИЕ-ЛИБО ВОПРОСЫ ОТНОСИТЕЛЬНО НАСТОЯЩЕЙ ЛИЦЕНЗИИ, ВЫ МОЖЕТЕ ОТПРАВИТЬ ПИСЬМЕННЫЙ ЗАПРОС НА АДРЕС [TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.]

622, БРОДВЕЙ, НЬЮ-ЙОРК, ШТАТ НЬЮ-ЙОРК 10012.

ГАРАНТИЯ

2K Games, филиал Take-Two Interactive Software, Inc., дает покупателю гарантию только в том отношении, что диск, прилагаемый к настоящему руководству, и записанное на нем Программное обеспечение будут выполнять свои функции в соответствии с описанием, данным в руководстве, при использовании их на указанной технике, в течение 90 дней со дня приобретения.

Если в течение 90 дней со дня приобретения в Программном обеспечении будут обнаружены какие-либо дефекты, оно будет подлежать замене. Верните диск в 2K Games или авторизованному дилеру, вместе с датированным чеком покупки. Замена диска производится бесплатно для покупателя (за исключением почтовых расходов), и этим полностью ограничивается наша гарантия.

НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ЗАМЕНЯЕТ СОБОЙ ВСЕ ИНЫЕ ГАРАНТИИ, УСТНЫЕ ИЛИ ПИСЬМЕННЫЕ, ВЫРАЖЕННЫЕ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЮЩИЕСЯ, ВКЛЮЧАЯ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ НА КОММЕРЧЕСКОЕ КАЧЕСТВО И ПРИГОДНОСТЬ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЦЕЛЯХ. ПО ИСТЕЧЕНИИ 90 ДНЕЙ С МОМЕНТА ПРОДАЖИ ПРОДУКТА, ГАРАНТИЯ ПРЕКРАЩАЕТ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ.

2K Games ни при каких обстоятельствах не несет ответственности за прямой и/или косвенный ущерб, нанесенный в результате нарушения гарантии, включая ущерб собственности, и, в рамках, дозволенных законом, ущерб здоровью, даже если 2K Games получила предупреждение о возможности подобного ущерба. В некоторых штатах не допускается исключение или ограничение прямого или косвенного ущерба, вне зависимости от срока действия гарантии, поэтому вышеуказанные исключения или ограничения могут быть неприменимы к вам. Настоящая гарантия не применима в том случае, если любое из положений гарантии вступает в противоречие с любым федеральным или муниципальным законом, который не может быть объявлен неприменимым в данном случае. Настоящая гарантия дает вам определенные законодательные права, а также права, которые могут различаться от штата к штату.

Вы не имеете права воспроизводить, производить работы, базирующиеся на данной работе, распространять копии, предлагать на продажу, продавать, передавать право собственности, сдавать внаем или в аренду, либо одалживать третьим лицам Программный продукт или сопроводительную документацию, либо любую часть или компонент Программного продукта; за исключением случая передачи Программного продукта целиком, вместе с сопроводительной документацией, если вы не оставляете себе никаких копий (включая архивное или резервное сохранение) Программного продукта, сопроводительной документации либо каких-то частей Программного продукта и сопроводительной документации, а получатель дает согласие соблюдать все условия настоящего соглашения. Кроме того вы не имеете права изменять, производить вскрытие технологии, декомпиляцию, переконструирование или перевод Программного продукта или сопроводительной документации, а также любой части Программного продукта или сопроводительной документации, а также делать копии элементов Программного продукта для использования совместно с другими Программными продуктами. Настоящий Программный продукт предназначен только для личного пользования

2K GAMES, 10 ГАМИЛЬТОН ЛЭНДИНГ, НОВАТО, СА 94949

Техническая поддержка

США:

Тел: 1-866-219-9839

Email: usa@take2support.com

Канада:

Тел: 1-800-638-0127

Email: Canada@take2support.com

<http://www.take2games.com/support>

Торговая марка и авторские права

© 2008 Take-Two Interactive Software и дочерних компаний. Все права защищены. Логотипы Sid Meier's Civilization IV: Colonization, Civ, Civilization, 2K Games, 2K, Firaxis Games, логотип Firaxis Games и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software, Inc. Разработка Firaxis Games. Используется видеосистема Bink Video. Копирайт 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Используется звуковая система Miles Sound System. Копирайт 1991-2008 RAD Game Tools, Inc. Части настоящего программного продукта подпадают под лицензию: © 2008 Numerical Design, Ltd. © 2008 Scaleform Corporation. Все права защищены. GameSpy и дизайн «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все прочие торговые знаки и марки являются собственностью их владельцев.



ЗАМЕТКИ



ЗАМЕТКИ

