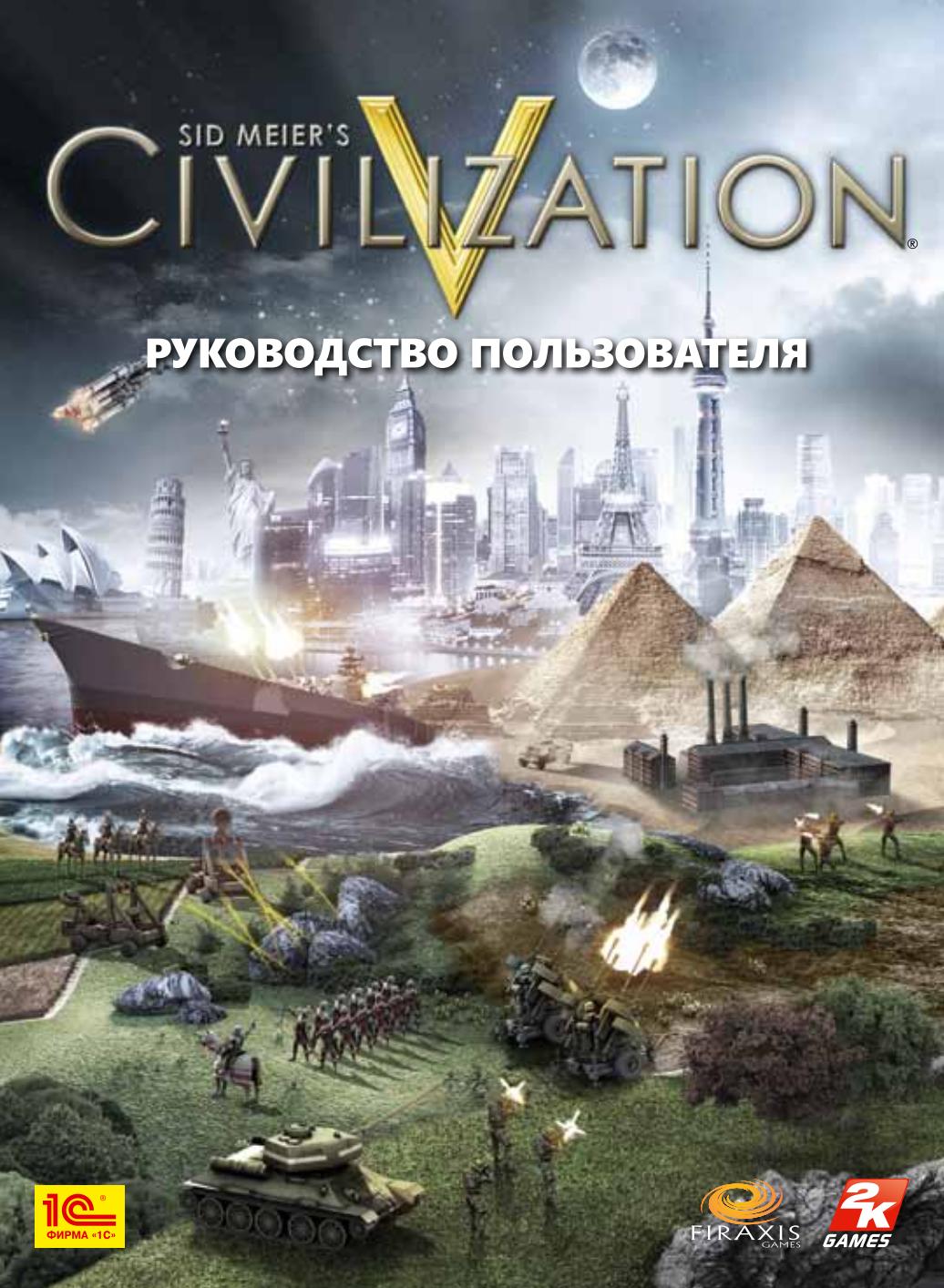


# SID MEIER'S CIVILIZATION®

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>НАЧАЛО ИГРЫ . . . . .</b>	<b>3</b>		
Главное меню . . . . .	4	Продовольствие в городе . . . . .	36
Меню одиночной игры . . . . .	4	Наука и культура . . . . .	38
Экран настроек игры . . . . .	4	Рабочие и улучшения . . . . .	40
Сохранение и загрузка . . . . .	5	Государственное устройство . . . . .	43
Уровни сложности . . . . .	5	Полисы . . . . .	45
<b>ОСНОВЫ ИГРЫ . . . . .</b>	<b>7</b>	Появление великих людей . . . . .	47
Ходы в Civilization V . . . . .	7	Расходы . . . . .	50
Пошаговая игра . . . . .	7	Настроение . . . . .	51
Одновременные ходы . . . . .	7	Золотой век . . . . .	52
Цивилизации и лидеры . . . . .	7	Чудеса . . . . .	52
Советники . . . . .	7	Дипломатия . . . . .	53
Карта мира . . . . .	8	Победа и поражение . . . . .	55
Игровое управление . . . . .	8		
Неизвестные территории . . . . .	9	<b>ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА . . . . .</b>	<b>58</b>
Окна информации . . . . .	9	Воздушный бой . . . . .	58
Ландшафт . . . . .	10	Ядерное оружие . . . . .	61
Ресурсы . . . . .	10	Список юнитов . . . . .	61
Юниты . . . . .	18	Повышения юнитов . . . . .	71
Перемещение . . . . .	21	Список чудес . . . . .	76
Сражение . . . . .	23	Список зданий . . . . .	79
Основные типы сражений . . . . .	24		
Варвары и руины . . . . .	29	<b>СЕТЕВАЯ ИГРА . . . . .</b>	<b>85</b>
Города . . . . .	31	<b>МОДИФИКАЦИИ . . . . .</b>	<b>87</b>
Постройки . . . . .	35	<b>ГАРАНТИЯ . . . . .</b>	<b>89</b>
		<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА . . . . .</b>	<b>93</b>

Добро пожаловать в игру Sid Meier's Civilization V! Вам предстоит сразиться с величайшими вождями прошлого, выбрав собственный путь к победе.

Добейтесь военного, культурного дипломатического или научного превосходства и создайте великую державу, которая пройдет испытание временем!

## НАЧАЛО ИГРЫ

### Обучение

В игре Civilization V есть два вида обучения: подсказки, которые появляются в процессе игры, и пять специальных сценариев.

Чтобы начать обучение, после установки программы начните игру (подробнее — ниже). В главном меню выберите пункт «Одиночная игра», а затем — «Обучение». Щелкните по одному из шести заданий, а затем — по кнопке «Начать обучение».

### Игровое обучение

Этот сценарий начнет игру на уровне «Новичок» на очень маленькой карте. Ваши советники часто будут давать вам подсказки и рекомендации. Это «настоящая» игра, то есть вам придется не только учиться, но и принимать решения о развитии вашей державы.

### Обучающие сценарии

Это не полноценные игры, а уроки по основным аспектам игры, таким как перемещение, основание городов, бой и так далее. В каждом сценарии дается набор простых целей, при выполнении которых обучение завершается. После обучающих сценариев вы можете перейти к игровому обучению или начать полноценную игру. В обучающих сценариях представлено пять разделов.

- Передвижение и исследование
- Основание городов
- Развитие городов
- Война и завоевания
- Дипломатия
- Цивилопедия

Массу информации об игре можно найти в Цивилопедии. Чтобы перейти к ней, нажмите клавишу F1 или щелкните по кнопке «Помощь» в верхней части главного экрана.

В Цивилопедии есть несколько основных разделов, между которыми можно переключаться с помощью закладок в верхней части экрана. Щелкните по такой закладке, чтобы перейти к соответствующему разделу, а затем найдите интересующую вас тему на панели навигации слева.

Раздел «Основы игры» в Цивилопедии представляет собой краткое изложение данного руководства.

### Страница игры в системе Steam

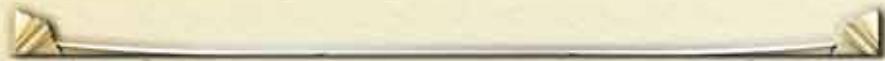
Вы можете узнать много нового об игре Civilization V из системы Steam. Для этого перейдите на вкладку «Игры» и выберите пункт Civilization V. На странице будет указана информация об игре, ссылки на форумы и контакты службы технической поддержки. Кроме того, там отображается список ваших друзей, которые тоже приобрели эту игру, и сделанные вами достижения.

Нажав на кнопку «Игра» в верхней части страницы системы Steam, можно начать новую игру.

### Начало игры

Установив программу, дважды щелкните левой кнопкой мыши по ярлыку игры или запустите игру через Steam.

После просмотра вступительного видео, щелкните по кнопке «Одиночная игра» в главном меню, затем выберите пункт «Игра», чтобы начать игру с установками по умолчанию.



Нажав на кнопку «Установки игры», можно изменить уровень сложности, размер карты, выбрать цивилизацию и так далее. Щелкните по кнопке «Игра», чтобы начать игру с новыми установками.



## Главное меню

Главное меню появляется на экране после вступительной заставки. В нем доступны пять пунктов.

**ОДНОЧОЧНАЯ ИГРА** — щелкните по кнопке, чтобы начать игру для одного игрока или изменить настройки этого режима.

**МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА** — щелкните по кнопке, чтобы запустить многопользовательскую игру.

**МОДИФИКАЦИИ** — выберите этот пункт, чтобы сыграть в модификацию игры Civilization V, созданную разработчиками или фанатами игры! Чтобы создать собственный мод, перейдите в этот раздел.

**НАСТРОЙКИ** — щелкните по этой кнопке, чтобы перейти в меню настроек игры. Здесь можно изменять различные игровые аспекты, настраивать звук и видео и так далее.

**ПРОЧЕЕ** — выберите этот пункт, чтобы попасть в Зал славы или просмотреть список авторов игры.

## Меню одиночной игры

В этот раздел можно перейти из главного меню. На экране вы увидите пять кнопок.

**ИГРА** — начать игру с установками по умолчанию. Если вы изменили настройки и уже запустили с ними игру, то в дальнейшем игра будет использовать именно их.

**НАСТРОЙКИ ИГРЫ** — этот пункт откроет окно, где можно выбрать цивилизацию, уровень сложности, размер карты и прочее.

**ЗАГРУЗКА ИГРЫ** — этот пункт откроет меню сохранения и загрузки игр, где можно выбрать ранее сохраненную игру и продолжить ее.

**ОБУЧЕНИЕ** — перейти к обучающим сценариям.

**НАЗАД** — вернуться в главное меню.

## Экран настроек игры

В этом окне можно изменить основные параметры игры. Выберите один из пяти основных разделов, чтобы настроить соответствующие установки.

**ЛИДЕР** — нажмите на кнопку «Лидер», чтобы просмотреть всех доступных лидеров и их державы и выбрать, за кого вы хотите играть. В этом же окне указаны специальные умения лидера, а также и уникальные юниты и постройки цивилизации. В верхней части списка расположена кнопка «Случайный лидер». Нажмите на нее, чтобы играть за произвольного лидера.

**ВИД КАРТЫ** — нажмите на данный пункт, чтобы выбрать подходящую карту. Вам представлено на выбор несколько различных вариантов. Кроме того, вы можете выбрать случайную карту. Первые три доступных вида карты (в загружаемых обновлениях появятся новые типы карт):

**Континенты** — мир, похожий на Землю, с несколькими большими континентами и парой маленьких островов.

**Пангея** — мир с одним огромным континентом и парой небольших островов.

**Архипелаг** — мир с множеством больших и малых островов, но без континентов. Хорошая карта для любителей корабельного дела!

**РАЗМЕР КАРТЫ** — здесь можно сделать выбор из шести доступных размеров карты





или получить карту случайного размера. Кроме всего прочего, размер карты определяет число цивилизаций и городов — государств в игре. Дуэльная карта самая маленькая, «Огромная» — самая большая. Наведите курсор на размер карты, чтобы узнать, сколько государств на ней поместится.

**УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ** — этот пункт позволяет настроить уровень сложности игры (самый легкий — «Поселенец», самый сложный — «Божество»). Уровень сложности влияет на множество вещей, от уровня искусственного интеллекта соперников до находок в древних руинах.

**СКОРОСТЬ ИГРЫ** — определяет время, необходимое для выполнения некоторых действий, например, постройки зданий, изучения технологий и других. По умолчанию установлена «Стандартная» скорость, которая лучше всего подходит для новичков. «Эпическая» скорость и «Марафон» дают почти безграничное время для любых действий. Попробуйте поиграть в разных режимах!

**МНЕ ПОВЕЗЕТ** — в нижней части экрана позволяет сбросить все текущие настройки цивилизации, лидера и карты и выбирает случайные значения для этих параметров. Уровень сложности и скорость игры не могут быть выбраны случайным образом.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ** — позволяет установить дополнительные аспекты игры. Здесь можно установить желаемое число компьютерных игроков и городов-государств и множество других менее значительных деталей. Сделав выбор, нажмите кнопку «Игра» или «Назад», чтобы вернуться в меню настроек.

**ИГРА** — начать игру с выбранными установками.

**НАЗАД** — вернуться в предыдущее меню к окну «Одиночная игра».

## Сохранение и загрузка

### Сохранение

Вы можете сохранить и загрузить игру Civilization V в любой момент. Для сохранения перейдите на основной экран игры и закройте все всплывающие сообщения. Щелкните по кнопке «Меню» на основном игровом экране и выберите пункт «Сохранение».

Сохраненные игры называются по умолчанию, однако эти названия можно изменить.

Сохраненные файлы хранятся в папке Мои документы/My Games в Windows. Например, если ваше имя пользователя Иван, то сохраненные игры будут расположены по адресу:

Иван\Мои документы\My Games\Sid Meier's Civilization 5\Saves\single. По умолчанию вы не можете сохранять игры в другом каталоге.

### Загрузка

Чтобы загрузить игру сразу после запуска программы, выберите в главном меню пункт «Одиночная игра», а затем — «Загрузка», и вы перейдете в соответствующее меню.

Чтобы загрузить сохранение во время игры, выйдите на основной экран и нажмите клавиши CTRL+L или щелкните по кнопке «Меню» и выберите «Загрузка».

Программа автоматически сохраняет игру каждый ход. (Изменить частоту автосохранения можно в меню «Настройки».) Чтобы загрузить автосохранение, перейдите в меню загрузки, выберите пункт «Автосохранение», затем щелкните по нужной игре и нажмите кнопку «Загрузка».

Чтобы сэкономить время, можно сделать быстрое сохранение. Нажмите клавишу F11, и игра автоматически сохранится. Имейте в виду, что каждое последующее сохранение переписывает предыдущее.

Нажмите клавишу F12, чтобы загрузить быстрое сохранение.

### Уровни сложности

Уровень сложности определяет несколько параметров, в том числе мощь компьютерных



соперников в начале игры, скорость развития вашей державы и так далее.

Уровней сложности всего восемь:

- Поселенец
- Вождь
- Военачальник
- Князь
- Король
- Император
- Бессмертный
- Божество

«Князь» — средний уровень сложности. На этом уровне ни у вас, ни у ваших компьютерных противников нет преимущества.

На уровнях легче «Князя» настроение вашего народа будет повышенено, а затраты на содержание снизятся. Кроме того, находки из древних руин будут приносить больше пользы, а варвары станут менее агрессивными и умными.

На уровнях сложности выше «Князя» у вашего компьютерного противника будет ускоренный рост городов, а производство продукции и технологическое развитие будут значительно облегчены. Кроме того, в начале игры компьютерный противник может получить бесплатные технологии и юниты.

# ОСНОВЫ ИГРЫ

## Ходы в Civilization V

В игре Civilization V есть два режима ходов. Стандартная одиночная игра происходит в пошаговом режиме, а в многопользовательской игре ходы всех игроков происходят одновременно.

### Пошаговая игра

Одиночная игра идет в пошаговом режиме: перемещайте юниты, проводите дипломатические переговоры, управляйте городами в течение своего хода, затем наступает ход одного вашего соперника, потом следующего, и снова ваш — до тех пор, пока кто-нибудь не одержит победу.

### Одновременные ходы

Многопользовательская игра идет в режиме одновременных ходов. Все соперники ходят, то есть перемещают юниты, ведут переговоры и управляют городами, одновременно. Когда все игроки совершают необходимые действия, ход заканчивается и начинается новый. Можно использовать таймер для автоматического завершения ходов.

Одновременные ходы могут довольно сильно разнообразить игровой процесс, однако не всем такой режим подходит. Мы рекомендуем практиковаться в пошаговом режиме, прежде чем начинать игру с одновременными ходами.

## Цивилизации и лидеры

Каждая цивилизация в игре уникальна. У каждого лидера есть особое умение, которое дает его цивилизации ряд преимуществ. Кроме того, у каждой державы есть уникальные юниты и уникальные постройки. Все эти особенности отображаются в разделе выбора цивилизации при настройке игры. Также о них можно прочитать в Цивилопедии — справочном разделе «Цивилизации».

## Особенности лидеров

У каждого лидера есть уникальная особенность, дающая определенное преимущество в игре.

Стоит помнить об особенностях вашего лидера во время игры: они могут оказаться неплохим подспорьем.

## Уникальные юниты и постройки

У каждой державы есть один или несколько «的独特 юнитов» — более мощных или специализированных вариантов стандартного юнита. Кроме того, существуют уникальные здания, которые заменяют стандартные постройки, одинаковые для всех цивилизаций.

## Советники

Как и любому правителю могущественной цивилизации, вам будет помогать команда умелых советников. Советники делают замечания по тем вопросам, которые считают важными, или напоминают о некоторых значительных аспектах игры. Помощь советников можно отключить, но не стоит отказываться от их подсказок с самого начала.

У вас четыре советника. Каждый из них дает рекомендации, касающиеся определенной области.

**СОВЕТНИК ПО ЭКОНОМИКЕ** — относительно постройки зданий, улучшения городов и территорий.

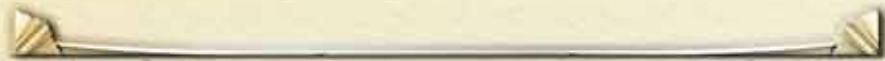
**ВОЕННЫЙ СОВЕТНИК** — относительно ведения боя и всего, что касается войны.

**СОВЕТНИК ПО ВНЕШНЕЙ ПОЛИТИКЕ** — относительно изучения территорий, отношений с городами-государствами и другими цивилизациями.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТНИК** — относительно науки и исследования технологий, а также предоставляет информацию о правилах игры.

## Связь с советником

Во время игры советники передают вам сообщения в виде всплывающих подсказок. Кроме советов, в них могут быть ссылки на дополнительную информацию по теме. Можно перейти по указанной ссылке или нажать кнопку «Спасибо», чтобы закрыть сообщение.



Если щелкнуть по кнопке «Советники», расположенной в правом верхнем углу экрана, откроется окно, где будут представлены все четыре советника. Если у них есть, что вам сказать, их сообщения появятся на экране.

### **Отключение советников**

Изменить уровень активности советников можно в окне настроек. Существует четыре уровня активности: «Рассказывать все», «Рассказывать новое», «Только самое важное» или «Советы не требуются». Если отключить советников, то всплывающие сообщения перестанут появляться во время игры, однако вы в любой момент можно зайти в окно советников и найти там все необходимые подсказки.

### **Карта мира**

Основное действие игры происходит в главном окне, которое представляет собой карту мира. Именно здесь можно перемещать юниты, начинать сражения, строить города и так далее.

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

Нажмите кнопку «Стратегический вид», чтобы перейти к упрощенному виду объектов на карте.

### **Управление камерой на карте**

Есть несколько способов изменить вид на карту мира, для этого достаточно переместить камеру.

Для приближения и отдаления камеры используйте колесо мыши или клавиши PageUp и PageDown.

Если щелкнуть в любой точке на карте мира, она окажется в центре главного экрана.

Камера автоматически наводится на активный юнит во время вашего хода.

Щелкните по значку активного юнита, и камера наведется на него.

Если щелкнуть в какой-то точке на миникарте, камера наведется на эту точку на основной карте мира.

Зажмите левую кнопку мыши и перемещайте мышь, чтобы развернуть камеру.

### **Мини-карта**

Мини-карта — это уменьшенная версия карты мира. Щелкайте по мини-карте для быстрого перемещения по основной карте мира.

### **Игровое управление**

#### **Мышь**

В игру Civilization V лучше всего играть, используя для управления мышь и клавиатуру. Щелчок левой кнопкой мыши открывает меню, позволяет выбирать пункты, выделять юнитов, центрировать камеру на карте и так далее.

Щелчок правой кнопкой мыши по точке на карте приказывает выделенным юнитам переместиться в указанное место.

#### **Горячие клавиши**

В Civilization V предусмотрен ряд горячих клавиш. Полный список можно найти в файле README.TXT, который представлен на диске с игрой. В таблице ниже приведены наиболее важные из них.

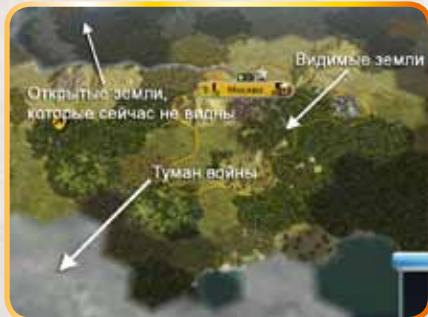
Клавиша	Действие
Enter	Завершить ход
Пробел	Пропустить юнит
>	Следующий юнит
<	Предыдущий юнит
F1	Цивилопедия
F2	Экономическая информация
F3	Военная информация
F4	Дипломатическая информация
F5	Экран технологий
F6	Общественные институты
F10	Стратегический вид



F11	Быстрое сохранение
F12	Быстрая загрузка

## Неизвестные территории

В игре Civilization V неизвестные вам земли скрыты туманом войны, который выглядит, как белые облака. В начале игры они закрывают большую часть мира. По мере того, как ваши юниты исследуют карту, туман войны постепенно отступает.



Если клетка была исследована, то туман войны исчезает с нее навсегда. Однако если эта клетка находится вне вашей территории и ее не видят ни один ваш юнит, то вы не сможете знать, что на ней происходит.

Существует три основных типа терриитории.

**ВИДИМАЯ** — если клетка находится в поле зрения вашего юнита или является частью вашей территории, то вы можете видеть ландшафт, улучшения на клетке, ее территориальную принадлежность, является ли она частью города. Кроме того, вам известны все находящиеся на ней юниты. В зависимости от открытых вами технологий, вы также можете обнаружить и ресурсы, расположенные на клетке.

**ОТКРЫТАЯ** — если вы открыли клетку, убрав с нее туман войны, но в данный момент не видите ее, то она затемняется. Вы можете видеть ландшафт, однако не знаете, какие юниты расположены на клетке. Кроме того, от вас будут скрыты улучшения, недавно построенные города

и так далее: ваша информация о клетке довольно быстро устаревает и не обновляется.

**ПОД ТУМАНОМ ВОЙНЫ** — на клетки, закрытые туманом войны, ни разу не ступала нога ваших горожан. Вы не знаете о них ничего — ни какой там ландшафт, ни кто там может находиться. Исследуйте их как можно скорее!

## Область видимости

Вам всегда видно все, происходящее на клетках в пределах ваших границ, а также на расстоянии одной клетки от границы. Большинство юнитов видят на расстоянии 2 клеток (за исключением клеток, скрытых горами и естественными препятствиями, — об этом ниже). Юниты на холмах могут видеть то, что находится за препятствиями. Повышение квалификации может расширить пределы видимости ваших юнитов на 1 клетку. У некоторых морских юнитов в середине и в конце игры радиус обзора также увеличится.

## Препятствия

Горы и чудеса природы представляют собой непреодолимые препятствия: они полностью защищают обзор на клетках за ними для любых юнитов (кроме авиации).

Леса, горы и холмы мешают обзору. Юниты могут видеть, что происходит на этих клетках, но не за ними, если только не поднимутся на холм. С холма можно увидеть, что происходит за большинством естественных препятствий.

## Непрямой огонь

Некоторые дальнобойные юниты умеют вести огонь с закрытых позиций. Это означает, что они могут обстреливать цели, которые не видят сами, если только их видят другой дружественный юнит.

## Окна информации





В игре есть несколько окон, где отражается вся информация о ваших успехах в Civilization V. Окно информации можно вызвать с помощью кнопок на карте мира или горячих клавиш.

**ИССЛЕДОВАНИЯ** — эта кнопка открывает экран, на котором отображается ваша текущая научная работа: сколько ходов осталось до завершения исследования и какие технологии оно делает доступными.

**СПИСОК ЮНИТОВ** — эта кнопка выводит на экран панель, где перечислены все ваши юниты и их статус. Выберите юнит в списке, чтобы его выделить и перевести на него кампанию. Щелкните по кнопке «Военный обзор», чтобы перейти на соответствующий экран.

**СПИСОК ГОРОДОВ** — эта кнопка выводит на экран панель «Список городов». Щелкните по одному из городов для перехода к экрану города. Нажмите на кнопку «Экономический обзор», чтобы перейти на соответствующий экран.

**ДИПЛОМАТИЯ** — эта кнопка выводит на экран панель «Дипломатический список». Щелкните по цивилизации или городу — государству из списка, чтобы провести переговоры. В этом же окне отображается ваш общий счет. Нажмите на кнопку «Дипломатический обзор», чтобы перейти на соответствующий экран.

**ПОБЕДА** — это кнопка перехода на экран «Путь к победе», где показано, насколько вы приблизились к различным видам победы.

**ДЕМОГРАФИЯ** — на этом экране представлена информация о вашей цивилизации: ее размер, богатство, вооруженные силы, производительность и так далее. В этом окне можно сравнить вашу державу с другими, посмотреть рейтинг, а также средние, лучшие и худшие показатели в различных категориях.

**ИСТОРИЯ СООБЩЕНИЙ** — на этом экране представлены все сообщения, полученные вашей державой по ходу игры, с указанием хода, во время которого это сообщение пришло. Рекомендуем регулярно проверять историю, чтобы не пропустить что-нибудь важное.

**ВОЕННЫЙ ОБЗОР** — на этом экране указаны все ваши юниты и состояние их снабжения. Там же показано, как скоро в вашей державе появится великий полководец.

**ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ОБЗОР** — на этом экране представлен более детальный список городов, в котором отображается население, оборонительная мощь, производство продовольствия, золота, продукции, очков науки и культуры. Здесь же указаны все строящиеся здания и время завершения строительства. Щелкните по названию города, чтобы узнать о нем подробнее.

**ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ ОБЗОР** — на этом экране показан уровень ваших дипломатических отношений со всеми остальными цивилизациями и городами-государствами.

**ИСТОРИЯ ДОГОВОРОВ** — здесь показываются ваши текущие дипломатические соглашения и важная информация о прошлых соглашениях.

**СОВЕТНИКИ** — на этом экране представлены все ваши советники. Они могут дать вам рекомендации относительно управления империей.

**ОБЩЕСТВЕННЫЕ ИНСТИТУТЫ** — на этом экране представлены все общественные институты вашего государства, а также те, которые вы еще не приняли.

## Ландшафт

В игре Civilization V мир разделен на шестиугольные клетки. Ландшафт на них может быть самый разный: пустыня, равнина, пастбище, холмы и так далее. Многие клетки имеют свои особенности. Из ландшафта и дополнительных элементов складываются основные свойства клетки: насколько она полезна для города, как сложно по ней перемещаться юнитам разного типа и так далее. Кроме того, это оказывает значительное влияние на боевые действия в пределах той или иной клетки.

## Ресурсы

Ресурсы — это источники продовольствия, продукции и культуры. Они также могут предоставлять преимущества другого рода. Ресурсы есть

только на некоторых клетках. Часть из них видна уже в начале игры. Чтобы увидеть другие, необходимо сначала открыть соответствующие технологии.

### Виды ландшафта

В Civilization V есть девять основных видов ландшафта (вовсе не обязательно, что все девять встретятся в одной игре).

У каждого типа ландшафта три основных параметра:

**ПРОИЗВОДСТВО В ГОРОДЕ** — сколько продовольствия, золота или продукции получит близлежащий город с клетки этого вида без улучшений.

**СТОИМОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** — сколько очков перемещения тратят юниты, входя на эту клетку.

**МОДИФИКАТОР БОЯ** — какое влияние оказывает клетка на боевую мощь юнита при обороне и при нападении.

#### Побережье

Клетки с побережьем — это клетки океана непосредственно у берегов. Они дают близлежащему городу продовольствие и золото. Только морские юниты и сухопутные юниты на борту кораблей могут по ним перемещаться.

Продовольствие: 1

Продукция: 0

Золото: 1

Модификаторы боя: нет

Стоимость перемещения: 1

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

#### Пустыня

Как правило, пустыня совершенно бесполезна. Клетки пустыни не дают преимущества городам (разве что попадется оазис или какие-то ресурсы), а размещенные на них боевые юниты получают существенный минус к обороне.

Продовольствие: 0

Продукция: 0



Золото: 0

Модификаторы боя: -33%

Стоимость перемещения: 1

#### Пастбище

Из всех видов ландшафта пастбище, как правило, производит больше всего еды. Города, построенные рядом с пастбищем, обычно растут быстрее прочих. Главный недостаток пастбищ состоит в том, что юниты на них получают минус к обороне.

Продовольствие: 2

Продукция: 0

Золото: 0

Модификаторы боя: -33%

Стоимость перемещения: 1



#### Холмистая местность

Ну... это холмы. По холмам трудно ходить, на них сложно заниматься земледелием, зато на них легче обoronяться, а еще в холмах может быть множество ресурсов. Кроме того, юнит, стоящий на холме, видит поверх естественных препятствий. Холмы увеличивают производство продукции в близлежащем городе.

Продовольствие: 0

Продукция: 2

Золото: 0

Модификаторы боя: +25%

Стоимость перемещения: 1



#### Гора

Настоящий горный массив. Горы непроходимы для любых юнитов, кроме авиации. Для цивилизаций они полезны лишь как естественный заслон от вражеского вторжения.

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: 0

Модификаторы боя: +25%

Стоимость перемещения: горы непроходимы для любых юнитов, кроме воздушных.



## *Океан*

Клетки с океаном представляют собой глубоководные просторы. Они смогут принести городу и продовольствие, и золото, когда цивилизация научится их получать.



**Продовольствие:** 1

**Продукция:** 0

**Золото:** 1

**Модификаторы боя:** нет

**Стоимость перемещения:** 1

Океан будет давать золото и продовольствие лишь после освоения необходимых технологий.

## *Равнина*

Равнины приносят близлежащему городу продовольствие и продукцию. Город на равнинах будет расти медленнее, чем на пастбищах, зато продукции в нем будет больше.



**Продовольствие:** 1

**Продукция:** 1

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 1

## *Снег*

От снега мало пользы — он не предоставляет ни продовольствия, ни продукции городу. Конечно, на клетках со снегом могут быть ресурсы, но в целом они холодны и совершенно непригодны для жизни.



**Продовольствие:** 0

**Продукция:** 0

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 1

## *Тундра*

Замерзшие земли, встречающиеся в странах с холодным климатом. Они менее пригодны для жизни, чем луга и равнины, но лучше пустынь. Города в тундре строят лишь те, у кого



нет другой территории или кому крайне необходимы ресурсы.

**Продовольствие:** 1

**Продукция:** 0

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 1

## *Особенности*

Особенности местности — это растительность на клетке или элементы ландшафта, которые влияют на производительность клетки, а также на удобство перемещения по ней. Кроме того, особенности могут улучшать или снижать боеспособность подразделения, которое находится на клетке.

### *Радиоактивное загрязнение*

Появляется при поражении клеток ядерным оружием. Радиация снижает производство на клетке до тех пор, пока рабочий не произведет очистку местности.



**Продовольствие:** -3

**Продукция:** -3

**Золото:** -3

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 2

Клетка должна быть очищена от радиации, прежде чем на ней можно будет строить улучшения.

### *Пойма*

Низина у берегов реки. Каждый год реки выходят из берегов, орошая почву поймы, что делает ее очень плодородной. Древний Египет своей мощью и богатством во многом обязан пойменным землям Нила.



**Продовольствие:** 2

**Продукция:** 0

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 1

Пойма может располагаться только в клетках, граничащих с рекой.

### Лес

Для древнего человека лес служил источником добычи, древесины для костров и инструментов. Мясо животных шло на пищу, а шкуры — на одежду. По мере роста города может казаться, что все леса стоит вырубить под пашни, но мудрый правитель всегда оставляет часть деревьев, чтобы радовать народ и получать другие выгоды. Кроме того, войска в лесу получают бонус к обороне.



**Продовольствие:** 1

**Продукция:** 1

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** +25%

**Стоимость перемещения:** 2

Клетки с лесом независимо от ландшафта всегда дают 1 единицу продовольствия и продукции.

### Ледник

Это просто лед. Он совершенно бесполезен. Перемещаться по этим клеткам невозможно (на это способны только самолеты, а также подводные лодки, которые могут проходить под ледовыми полями), они не производят ничего. Держитесь от ледников подальше.



**Продовольствие:** 0

**Продукция:** 0

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** нет

**Стоимость перемещения:** клетки с ледником непроходимы для всех юнитов, кроме подводных лодок и авиации.

### Тропический лес

Темные и опасные глубины тропического леса являются богатым источником продовольствия для тех, кто знает, как в них выживать. Однако тропические леса не очень полезны при производстве, и развивающаяся цивилизация



может использовать их под рудники или поля. Тем не менее, войска в тропическом лесу получают серьезный бонус к обороне. При вырубке тропического леса остается равнина.

**Продовольствие:** 1

**Продукция:** -1

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** +25%

**Стоимость перемещения:** 2

### Болото

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



**Продовольствие:** -1

**Продукция:** 0

**Золото:** 0

**Модификаторы боя:** -33%

**Стоимость перемещения:** 2

### Оазис

Оазисы — это зеленые острова посреди пустыни. Обычно они возникают у источников воды. Это чрезвычайно ценные ресурсы в безжизненной пустыне, поэтому кочевые племена отчаянно за них сражаются.



**Продовольствие:** 3

**Продукция:** 0

**Золото:** 1

**Модификаторы боя:** - 33%

**Стоимость перемещения:** 1

Оазис может находиться лишь на клетках с пустыней.

### Чудеса природы

Это удивительные творения природы, вдохновляющие нас и заставляющие задуматься о величии мира.



Большой Каньон в Северной Америке, озеро Байкал в России, водопад Виктория

в Африке — все эти места стали символами величайшей красоты нашего мира. Природные чудеса увеличивают благосостояние, а кроме того цивилизация, первой обнаружившая чудо, становится ближе к золотому веку.

**Производство в городе:** продукция 2, золото 3

**Стоимость перемещения:** чудеса природы непроходимы (их может преодолеть только авиация).

**Модификатор боя:** нет

## Реки

Не случайно еще с древнейших времен города возникали в речных поймах. Реки обеспечивают орошение, улучшая плодородность земли вокруг города. Кроме того, окруженный рекой город лучше защищен, его крайне сложно взять штурмом.

В отличие от других элементов ландшафта, реки протекают по краям клеток. Реки представляют бонусы для клеток возле рек и расположенных у реки юнитов. Реки увеличивают производство золота на прилежащих клетках на +1. Боевая мощь юнита, пересекающего реку во время атаки, снижается на 25%.

Переправа юнита через реку стоит два очка передвижения. Если над рекой проходит дорога или если ваша цивилизация освоила строительство с использованием металлоконструкций, дополнительных ОП за переправу не снимается

## Ресурсы

Ресурсы — это источники пищи, материалы для производства или культурные ценности, которые приносят державе бонусы. Богатство и мощь вашей цивилизации во многом зависят от количества и вида ресурсов, которыми вы располагаете. Вы можете использовать ресурсы на своей территории, для этого нужно построить соответствующее улучшение на клетке с ресурсом. Например, для производства бананов вам нужна плантация.

Есть три разных вида ресурсов: бонусные, стратегические и предметы роскоши. Все три повышают производительность близлежащих

городов, а стратегические ресурсы и предметы роскоши дают другие важные преимущества (подробнее — ниже).

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

## Бонусные ресурсы

Бонусные ресурсы повышают производство золота и продовольствия на клетке. Их нельзя продать другим цивилизациям.

### Бананы

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение:  
тропический лес



Требуемое улучшение: плантация

### Скот

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение: пастбище  
Требуемое улучшение: выгон



### Олени

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение:  
лес, тундра, холмистая местность  
Требуемое улучшение: лагерь



### Рыба

Продовольствие: +2

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение:  
побережье  
Требуемое улучшение: рыбачки лодки



## Овцы

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение:

пастбище или холмистая местность

Требуемое улучшение: выгон



## Пшеница

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: 0

Возможное местоположение:

пойма или равнина

Требуемое улучшение: ферма



## День любви к отчизне

Время от времени город может запросить у вас редкий ресурс. Если вы его раздадите, то в городе начнется День любви к отчизне. На 20 ходов скорость развития города увеличится на 25%. По истечении 20 ходов город запросит другой редкий ресурс. Если исполнить их просьбу, День любви к отчизне продлится еще на 20 ходов.

## Редкие ресурсы

Редкие ресурсы повышают настроение ваших людей и дают небольшой бонус к производству на клетке. Если у вас есть несколько источников одинаковых ресурсов, то улучшает настроение нации только один из них, зато ими можно торговаться с другими цивилизациями. С каждым новым видом предметов бонус от них увеличивается.

## Хлопок

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

Возможное местоположение:

пастбище, равнина или пустыня

Требуемое улучшение: плантация



## Красители

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

Возможное местоположение: лес,

или тропический лес

Требуемое улучшение: плантация



## Меха

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

Возможное местоположение: лес,

или тундра

Требуемое улучшение: лагерь



## Драгоценные камни

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +3

Возможное местоположение: лес,

пастбище, равнина, пустыня, тундра, холмистая местность

Требуемое улучшение: рудник



## Золото

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

Возможное местоположение:

пастбище, равнина, пустыня, холмистая местность

Требуемое улучшение: рудник



## Благовония

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

Возможное местоположение: равнина, пустыня

Требуемое улучшение: плантация





### Слоновая кость

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

пустыня

Требуемое улучшение: лагерь



### Мрамор

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

пастбище, равнина, пустыня, тундра, холмистая местность

Требуемое улучшение: каменоломня



### Жемчуг

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

побережье

Требуемое улучшение: рыболовные суда



### Шелк

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

лес

Требуемое улучшение: плантация



### Серебро

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

тундра, пустыня, холмистая местность

Требуемое улучшение: рудник



### Специи

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2



### Возможное местоположение: тропический лес

Требуемое улучшение: плантация



### Сахар

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

пойма, болото

Требуемое улучшение: плантация



### Киты

Продовольствие: +1

Продукция: 0

Золото: +1

#### Возможное местоположение:

побережье

Требуемое улучшение: рыболовные суда



### Вино

Продовольствие: 0

Продукция: 0

Золото: +2

#### Возможное местоположение:

пастбище, равнина

Требуемое улучшение: плантация

### Стратегические ресурсы

Эти ресурсы не видны в начале игры, чтобы их найти, необходимо получить определенные технологии.

Стратегические ресурсы позволяют строить определенные юниты и здания. Если вы построите улучшение на клетке со стратегическим ресурсом, она начнет приносить вам ограниченное количество данных ресурсов, которые будут расходоваться при постройке соответствующих зданий и юнитов. К примеру, вы используете единицу железа для создания мечника. Если железа нет, то создать мечника невозможно. При уничтожении юнита или строения ресурсы, потраченные на его создание, возвращаются к вам, и их можно использовать снова.

Вы можете торговать стратегическими ресурсами с другими цивилизациями. В верхней части основного экрана можно увидеть, сколько единиц стратегических ресурсов есть в вашем распоряжении.

### Алюминий

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение: равнина, пустыня, тундра, холмистая местность

Требуемые технологии: электричество

Требуемое улучшение: плантация

Ресурс необходим для юнитов: боевой вертолет, реактивный истребитель, ракетный крейсер, мобильный ЗРК, современный танк, РСЗО, бомбардировщик «Стелс», АПЛ

Ресурс необходим для зданий: ГЭС, фабрика космических кораблей

### Уголь

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение:

пастбище, равнина, холмистая местность

Требуемые технологии: теория науки

Требуемое улучшение: рудник

Ресурс необходим для юнитов: броненосец

Ресурс необходим для зданий: фабрика

### Лошади

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение:

пастбище, равнина, тундра

Требуемые технологии: животноводство

Требуемое улучшение: пастбище

Ресурс необходим для юнитов: лучник на колеснице, гетайр, всадник, кавалерист, казак, улан, сипах, лучник на верблюде, рыцарь, конник мандекалу



Ресурс необходим для зданий: конюшня, цирк

### Железо

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение:

пастбище, равнина, пустыня, тундра, снег, холмистая местность

Требуемые технологии: обработка железа

Требуемое улучшение: рудник

Ресурс необходим для юнитов: баллиста, катапульта, воин-могавк, мечник, мечник с длинным мечом, самурай, требуше, фрегат, линейный корабль, зенитная пушка, противотанковая пушка, «Зеро»

Ресурс необходим для зданий: кузница



### Нефть

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение:

тропический лес, болото, пустыня, тундра, снег, океан

Требуемые технологии: биология

Требуемое улучшение: нефтяная скважина или морская платформа

Ресурс необходим для юнитов: линкор, авианосец, истребитель, «Панцер», подводная лодка, танк, «Зеро», бомбардировщик, В-17



### Уран

Продовольствие: 0

Продукция: +1

Золото: 0

Возможное местоположение:

лес, тропический лес, болото, пастбище, равнина, пустыня, тундра, снег, холмистая местность

Требуемые технологии: ядерная физика

Требуемое улучшение: рудник



**Ресурс необходим для юнитов:** ОБЧР, атомная бомба, ядерная ракета

**Ресурс необходим для зданий:** АЭС

## Юниты

В игре Civilization V юнитом называется любой объект, способный перемещаться по карте. Их в игре несколько видов: боевые юниты, рабочие, поселенцы, великие люди и так далее. Больше всего в игре боевых юнитов.

Юниты строятся в городах. У каждого юнита есть «стоимость производства», показывающая, сколько единиц продукции необходимо затратить, чтобы создать в городе этот юнит. Кроме того, для создания юнита может потребоваться определенная технология, а некоторые требуют доступа к там или иным ресурсам.

У всех юнитов есть три базовые характеристики: скорость перемещения, боевая мощь и квалификация.

**СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** — очки перемещения (ОП) определяют, через сколько клеток открытой местности может пройти юнит. У большинства ранних юнитов есть 2 ОП.

**БОЕВАЯ МОЩЬ (БМ) ЮНИТА** — определяет, насколько он эффективен в бою. У воина, первого боевого юнита в игре, БМ составляет 6. У небоевых юнитов — поселенцев и рабочих — она равна нулю. При атаке любого боевого юнита небоевые попадают в плен или погибают.

**КВАЛИФИКАЦИЯ** — юнит может повысить квалификацию и получить новые умения с помощью тренировки или благодаря боевому опыту.

## Особые умения юнитов

У многих юнитов есть особые умения, которые позволяют им справляться с определенной задачей лучше других или делать нечто уникальное. Чтобы узнать об особых умениях, загляните в статью о юните в Цивилопедии.

## Национальные юниты

У каждой цивилизации в игре есть один или несколько уникальных «национальных» юнитов. Они могут быть только у данной цивилизации,

а их характеристики выше, чем у стандартных юнитов такого типа. Чтобы узнать о национальных юнитах, загляните в статью о стране в Цивилопедии.



## Перемещение юнитов

Обычно при перемещении на новую клетку юнит должен затратить количество ОП, равное стоимости перемещения для данной клетки. Для юнитов также действуют ограничения совместного расположения: два боевых или небоевых юнита не могут занимать одну клетку, но один боевой и один небоевой юнит могут. Перемещение большинства юнитов ограничено ландшафтом: сухопутные юниты не могут перемещаться на клетки с горами, морские юниты — на клетки суши (за исключением портовых городов). Дороги и железные дороги ускоряют перемещение по клеткам.

## Бой юнитов

Боевые юниты могут вступать в сражение с другими юнитами или городами. Большая часть подразделений может атаковать врагов только в соседней клетке. Некоторые юниты являются дальнобойными, то есть они способны атаковать врага на расстоянии одной и более клеток.

## Повышение квалификации

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

## Типы юнитов

**МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ** — в игре есть четыре вида мирных жителей: поселенцы, рабочие, рабочие лодки и великие люди. Мирные жители не могут вести бой. Если они находятся на клетке без прикрытия и их атакует вражеский юнит, то они автоматически попадают в плен или погибают. Именно поэтому в путешествиях по незнакомым землям их должны сопровождать военные подразделения.

**ВОЕННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ** — боевые юниты, которые делятся на несколько категорий: юниты ближнего боя, дальнобойные, морские, воздушные и ядерное оружие.

**ЮНИТЫ БЛИЖНЕГО БОЯ** — сухопутные войска, которые могут атаковать врага в соседней клетке суши. Они не способны атаковать суда или врагов, которые находятся не в соседней клетке.

**ДАЛЬНОБОЙНЫЕ ЮНИТЫ** — подразделения, которые могут атаковать врага в соседней клетке и через несколько клеток. Радиус атаки определяется одноименным показателем. Мощь атаки — параметром «Мощь дальнего боя».

Примечание: дальнобойные юниты начинают дальний бой, даже если враг находится в соседней клетке. Показатель боевой мощи (БМ) используется только в обороне.

**МОРСКИЕ ЮНИТЫ** — подразделения, которые могут перемещаться по водным клеткам. Они не могут входить на клетки суши, кроме городов на побережье. Часть флота может перемещаться по любым клеткам с океаном, а часть — только в прибрежных водах. Все морские юниты — дальнобойные.

**ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ** — перемещаются по воздуху, к ним относятся авиация и ракеты. Они очень важны на последних этапах игры, когда от господства в небе зависит судьба целых держав.

**ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ** — самые мощные юниты в игре. С их помощью можно взрывать юниты, города, улучшения и любые объекты противника. Земля после ядерной атаки страдает от радиоактивного загрязнения. Требуется немало усилий,

чтобы очистить ее и сделать вновь пригодной для жизни.

## Список действий юнита

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



**Переместиться** — приказать юниту переместиться на указанную клетку.



**Отдыхать** — приказать юниту оставаться неактивным, пока игрок не даст ему новых приказов. На следующий ход юнит не будет активен, и чтобы отдать ему приказ, необходимо выделить его вручную.



**Встать на дежурство** — приказать юниту оставаться на клетке в неактивном режиме до тех пор, пока он не заметит врага. В этом режиме юнит получает бонус к обороне.



**Укрепиться** — приказать юниту оставаться неактивным до получения новых распоряжений. Юнит получает бонус к обороне.



**Встать гарнизоном** — приказать юниту встать гарнизоном в городе. При этом боевая мощь юнита повышается. Это действие доступно только для частей, находящихся на клетках города.



**Подготовиться к атаке** — подготовить осадное орудие к атаке.



**Погрузиться на борт** — приказать юниту погрузиться на борт корабля, чтобы пересечь клетки с водой. Погрузка на борт доступна лишь после изучения определенных технологий.



**Сойти с корабля** — приказать юниту сойти с корабля на землю.



**Перехватить** — приказать юниту начать перехват авиации противника.



**Укрепиться до исцеления** — приказать юниту укрепиться и оставаться до тех пор, пока его очки здоровья (03) не восстановятся. При этом он получает бонус к обороне и восстанавливает 1 ОЗ за ход.



**Нанести ядерный удар** — нанести удар ядерным оружием по выбранной цели. Огромный урон будет нанесен как самому объекту, так и всему, что находится в зоне поражения.



**Десантироваться** — приказать юниту высадиться с парашютом в определенное место. При этом ваши подразделения могут быть перехвачены.



**Зачистить небо** — приказать авиации зачистить участок, защищенный истребителями и ПВО противника, и нейтрализовать вражеские юниты-перехватчики.



**Перебазироваться** — приказать воздушному юниту перебазироваться в другой город.



**Атаковать издалека** — приказать юниту начать дальнобойную атаку на выбранную клетку.



**Разграбить улучшение** — приказать юниту уничтожить улучшение на данной клетке. Улучшению потребуется починка, прежде чем его можно будет использовать снова.



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



**Исследовать технологию** — приказать великому человеку помочь в изучении новой технологии. Получив технологию, великий человек исчезнет.



**Ускорить производство** — приказать великому человеку ускорить производство при строительстве чудес в городе. При этом великий человек исчезнет.



**Заключить торговую сделку** — если великий торговец находится на территории полиса, он может заключить там торговую сделку, которая принесет много золота и улучшит отношения с полисом. При этом великий человек исчезнет.



**Построить космический корабль** — использовать деталь для строительства корабля для полета к альфе Центавра. Юнит исчезнет. Это действие можно осуществить только в столице.



**Провести культурный захват** — это действие приведет к исчезновению великого человека. Клетка, на которой он находился, а также все смежные клетки, станут вашей территорией, даже если они принадлежали другому игроку.



**Начать золотой век** — это действие начнет золотой век, который продлится 8 ходов. Золотой век на время увеличивает объем продукции и золота, которое получает ваше государство.



**Построить крепость** — в результате этого действия великий человек исчезнет, а на клетке будет построена крепость — важное оборонительное улучшение.



**Построить достопримечательность** — в результате этого действия великий че-

ловек исчезнет, а на клетке будет построено достопримечательность.



**Построить таможню** — в результате этого действия великий человек исчезнет, а на клетке будет построено улучшение «Таможня».



**Построить заводской комплекс** — в результате этого действия великий человек исчезнет, а на клетке будет построен заводской комплекс.



**Отменить** — отменить последний приказ. Это последняя возможность все исправить и задать правильный порядок выполнения приказов.



**Исследовать автоматически** — приказать юниту исследовать неизведанные территории на карте. Юнит будет перемещаться каждый ход, пока вы не отмените автоматическое исследование.



**Активировать** — «разбудить» юнит, чтобы он мог выполнять приказы.



**Удалить** — удалить активный юнит (за это вам будет возвращено немного золота).

## Перемещение

Большую часть игрового времени вы будете заниматься перемещением юнитов по карте мира. Вы будете двигать военные подразделения, чтобы изучать мир или сражаться с соседями. Рабочие будут переходить на новые клетки, чтобы строить улучшения или дороги. Ваши поселенцы будут перемещаться на новые территории, чтобы заложить там города.

Ниже приведены правила передвижения сухопутных и морских юнитов. Авиация подчиняется своим собственным правилам, но поскольку она появляется уже ближе к концу игры, о ней стоит рассказать отдельно.

### Приказы на перемещение

Щелкните правой кнопкой мыши по любой клетке на карте, чтобы отправить туда юнита. Кроме того, можно нажать кнопку «Переместиться» и затем щелкнуть левой кнопкой мыши по нужной клетке.

### Возможные и невозможные действия

Если в указанную точку переместиться невозможно, то юнит не выполнит приказ и будет ожидать нового. При наведении на участки, недостижимые для юнита, курсор становится красным. Если юнит может переместиться в заданную точку за один ход, он выполнит приказ немедленно.

### Длительное перемещение

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



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

Можно в любой момент изменить приказ подразделению. Для этого достаточно выбрать юнит, а затем отдать ему новое распоряжение. Кроме

того, можно просто нажать кнопку «Отменить приказ».

### **Очки перемещения**

У всех мобильных юнитов есть определенное число очков перемещения (ОП), которые можно потратить на перемещение в течение хода. Если у юнита закончились ОП, он не может перемещаться до начала следующего хода (за исключением некоторых юнитов, подробнее — в разделе «Авиабазы»).

Большинство ранних сухопутных юнитов имеют два очка передвижения, у конницы и морских юнитов их больше.

Юниты тратят очки перемещения, чтобы войти на клетку. Местность в клетке определяет, с какой скоростью по ней можно двигаться. Выход с клетки не стоит ничего: очки тратятся только на вход.

Подробнее о затратах на перемещение можно узнать в разделе о ландшафте. Как правило, для движения по открытой местности, вроде лугов или равнин, необходимо одно очко перемещения, тогда как в лесу и в тропическом лесу на каждую клетку тратится два очка. Пересечение реки без моста стоит дополнительных очков перемещения.

Юнит всегда может перейти в следующую клетку, если у него остались ОП. Неважно, во сколько обойдется это перемещение: пока у юнита остается хоть сколько-нибудь очков, он может зайти на клетку. Потратив все ОП, юнит остановится.

### **Дороги и железные дороги**

Дороги и железные дороги снижают затраты на перемещение по дружественной или нейтральной территории. На движение по клеткам с дорогой или с железной дорогой уходит меньше ОП, чем обычно. Пока у юнита остается хотя бы сколько-нибудь ОП, он может продолжать движение по дороге.

### **Реки и дороги**

Изучив технологию «Металлоконструкции», вы сможете перемещать юниты через реки по дорогам и железным дорогам без обычных штрафов. Если у вас еще нет этой технологии, при переходе через реку юниты будут терять все ОП, даже двигаясь по дороге.

### **Невозможные действия**

Часть юнитов не могут заходить на некоторые клетки. Морские юниты — на сушу (за исключением портовых городов), а сухопутные не могут попасть на клетки с горами или океаном. Если юнит не может зайти на клетку, то он не выполнит приказ переместиться на нее. Иногда выясняется, что перемещение невозможно, уже по ходу движения. В этом случае юнит остановится и будет ждать новых приказов.

### **Ограничения совместного расположения**

Помните, что лишь один боевой и один небоевой юнит могут закончить ход на одной и той же клетке.

Юнит может проходить через клетку, занятую другим юнитом, если у него достаточно очков перемещения для завершения всего перехода, — он не прекратит движение в клетке, занимаемым юнитом его же типа.

### **Приказ атаковать**

Если вы прикажете военному подразделению переместиться в клетку, занятую вражеским юнитом, оно атакует врага. Если такой приказ отдан мирному жителю, тот остановится и будет ожидать новых приказаний.

### **Зона контроля**

У боевых юнитов есть зона контроля (ЗК) — окружающие их клетки. Если юнит перемещается между двумя клетками в зоне контроля противника, он истратит все свои ОП.

## **Перемещение морских юнитов**

Морские юниты следуют тем же правилам, что и сухопутные, но перемещаются по водным пространствам. Ранние морские юниты зачастую не могут выходить за пределы прибрежных вод (клеток, примыкающих к суше). Со временем у вас появятся морские юниты, способные перемещаться по океану и исследовать мир. Морские юниты не могут преодолевать пространства, покрытые льдом (кроме подводных лодок, способных идти подо льдом).

## **Погрузка сухопутных юнитов на борт**

В начале игры ваши сухопутные юниты не могут перемещаться по клеткам с водой. Однако после изучения технологии «Оптика» юниты смогут повышать квалификацию, получая возможность «грузиться на борта» и заходить на клетки прибрежных вод. Чтобы погрузить юнит на борт, приведите его на клетку с побережьем и выберите соответствующее действие. Находясь на борту, юнит может перемещаться только по воде. «Оптика» не позволяет выходить за пределы прибрежных вод. Откройте технологию «Астрономия», чтобы ваши юниты смогли перемещаться по клеткам с океаном.

Находясь на борту, всякий сухопутный юнит перемещается очень медленно, при этом он совершенно беззащитен. Он не может вести бой, и любой военный корабль противника легко его уничтожит. Суда с сухопутными юнитами необходимо сопровождать военным кораблями.

Когда судно окажется возле клетки с сушей, выберите действие «Сойти с корабля», и юнит вернется на берег. Кроме того, можно щелкнуть правой кнопкой мыши по клетке суши, и юнит сойдет на берег автоматически.

## **Сражения**

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

ходятся в состоянии войны с цивилизациями и городами — государствами.

Сражения бывают трех видов: ближний бой, дальний бой и воздушный бой. Последний возможен только после изобретения авиации.

Так как воздушные бои появляются сравнительно поздно, их следует рассмотреть отдельно.

Любой боевой юнит может атаковать врага. Разведчики способны нападать и обороняться, но они слабее других подразделений. Небоевые юниты (рабочие, поселенцы, великие люди) не могут начинать бой. Если враг атакует рабочих и поселенцев без сопровождения, то берет их в плен (захваченные поселенцы становятся рабочими), а великих людей и рабочие лодки уничтожает. Город может атаковать врага, который подошел достаточно близко, а любое военное подразделение может напасть на город.

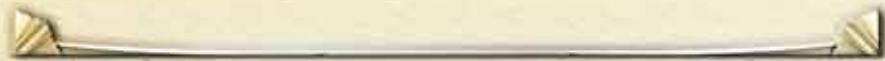
## **Объявление войны**

Войну другой цивилизации можно объявить несколькими способами. И конечно, войну могут объявить и вам.



**Вы объявляете войну дипломатическим способом.** Вы можете объявить войну в окне дипломатии (подробнее — в соответствующем разделе). Чтобы объявить войну городу-государству, щелкните по нему и выберите в меню «Объявить войну».

**Вы атакуете чужой юнит.** Вы можете приказать атаковать чужой юнит. Если вы не воюете



с цивилизацией, на которую напали, то появится всплывающее окно с вопросом, хотите ли вы напасть на эту державу (или город-государство). После подтверждения начнется атака. Если вы откажетесь, боя не будет, война не начнется.

#### **Вам нарушают границы цивилизации.**

Вступление на территорию другой державы начинает войну, если только между вашими странами не заключен договор об открытых границах. Вам придется подтвердить решение о пересечении границ во всплывающем окне. Вступление на территорию города-государства не начинаетвойну автоматически.

**Вам объявляют войну.** Другая держава или город-государство могут объявить вам войну в любой момент, и в таком случае вы увидите всплывающее окно с этим преприятным известием. Иногда войны можно избежать, проведя переговоры, но порой сражаться необходимо (подробнее — в разделе «Дипломатия»). Варвары всегда находятся в состоянии войны со всеми цивилизованными народами, поэтому не ждите от них объявления войны.

#### **Завершение войны**

Война автоматически заканчивается после уничтожения одной из сторон (когда потерян последний город). Противники могут также заключить мирный договор (подробнее — в разделе «Дипломатия»). С варварами нельзя вести переговоры: с ними придется воевать до конца.

#### **Параметры боя**

Боеспособность юнита определяют четыре основных показателя.

**ДАЛЬНИЙ БОЙ** — этот показатель есть только у дальнобойных подразделений. Он показывает силу, с которой может атаковать это подразделение.

**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ** — этот показатель есть только у дальнобойных подразделений. Это расстояние в клетках, на котором юнит может атаковать врага.

**БОЕВАЯ МОЩЬ** — показатель боевой мощи есть у всех боевых подразделений. Рукопашные

подразделения используют этот показатель в атаке и в обороне, а дальnobойные — только в обороне.

**ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ** — здоровье юнита измеряется в очках здоровья (03). У любого боевого подразделения 10 03. Если ему наносят урон, число его 03 снижается. Когда этот показатель достигнет нуля, юнит будет уничтожен.

### **Основные типы сражений**

#### **Ближний бой**

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

Исход ближнего боя зависит от соотношения сил противников. Более сильная сторона наносит больше урона и в конечном счете может уничтожить более слабую.

Боевая мощь подразделения зависит от многих факторов. Многие получают бонус к защите в лесу, на холмах или в укреплении. Некоторые получают преимущество в бою с определенными типами противников (например, копейщики — в бою с кавалерией). Понесенный урон снижает боевую мощь подразделения (подробнее — в разделе «Боевые бонусы»).

Окно боевой сводки (см. ниже) поможет определить соотношение сил в ближнем бою. Эту информацию вы сможете получить только во время вашего хода.

Если в бою участвуют несколько подразделений, то каждый юнит, находящийся рядом с целью, приносит 15% бонус фланговой атаки. Некоторые типы повышения квалификации и общественные институты дают дополнительные преимущества кроме фланговых бонусов. В целом, чем больше число атакующих, тем лучше: сумма их бонусов может оказаться решающее влияние на исход боя.

## Боевая сводка

Выделив одно из подразделений, наведите курсор на вражеский юнит, и появится окно боевой сводки, откуда вы сможете узнать вероятный исход боя между двумя выделенными частями. В этой таблице боевая мощь вашего подразделения будет представлена слева, а вашего противника — справа. В средней части экрана вверху показан вероятный исход боя, а шкалы в центре квадрата отражают вероятный урон каждой стороны.

## Начало ближнего боя

Атакующее подразделение вступает в ближний бой, когда пытается перейти на занятую противником клетку. Ближний бой нельзя начать, если нет возможности перейти на клетку, где стоит обороняющийся юнит. Например, копейщик не может вступить в ближний бой с триремой, потому что не может перейти на клетку с водой, если он только не на борту корабля.

Чтобы отдать приказ атаковать, выделите боевое подразделение и щелкните правой кнопкой мыши по цели.

В результате ближнего боя один или оба юнита могут понести урон и потерять очки здоровья (03). Когда число 03 снизится до нуля, юнит будет уничтожен. Если уничтожен обороняющийся юнит, то на клетку, которую он занимал, вступит атакующий и захватит все находящиеся там не боевые юниты. Если подразделение в обороне переживет бой, то останется на месте, как и другие (мирные) юниты на этой клетке.

Большинство подразделений затрачивают все очки передвижения на атаку, однако некоторые могут двигаться после боя, если у них остались ОП.

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

## Дальний бой

Некоторые юниты (например, лучники, катапульты и триремы) являются дальнобойными: им не нужно приближаться к цели вплотную,

чтобы начать битву. У таких подразделений есть два преимущества: во-первых, они могут атаковать врага на расстоянии, во-вторых, атакуя, они не несут никакого урона.



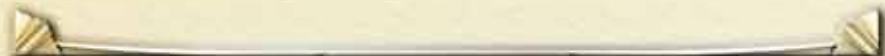
У каждого дальнобойного юнита есть показатель мощи дальнего боя. Исход атаки определяется соотношением этого показателя и боевой мощи цели.

Когда дальнобойный юнит активен, щелкните правой кнопкой мыши по цели, чтобы атаковать ее и начать дальний бой.

Расстояние, с которого дальнобойный юнит может атаковать врага, определяется радиусом боя. «Радиус 2» означает, что подразделение может напасть на врага, стоящего на соседней клетке или на клетке за ней.

Дальнобойное подразделение должно «видеть» цель, чтобы стрелять по ней. Исключение составляют подразделения, умеющие вести «Огонь с закрытых позиций». Юнит не может видеть цель за преградой — за горой, холмом или лесом. Вне зависимости от типа местности юнит всегда может видеть хотя бы на одну клетку вокруг. Юниты, расположенные на холмах, и авиация обычно видят цели за преградой.

В результате дальнего боя цель может понести урон или быть уничтожена. Атакующие подразделения (за исключением авиации) не несут



потеря в дальнем бою. Если цель уничтожена, атакующее подразделение не занимает освободившуюся клетку автоматически, как это происходит в ближнем бою. Свободное место может занять любое подразделение с достаточным количеством ходов.

По итогам боя обе стороны могут получить очки опыта.

### Боевые бонусы

В боях на подразделение могут оказывать влияние разные факторы: местоположение, оборонительные укрепления и так далее. Некоторые преимущества получают атакующие, некоторые — только обороняющиеся. Чаще всего на исход боя влияют тип местности и укрепления.

**Бонусы ландшафта** — при обороне в лесу, в тропическом лесу или среди холмов подразделение получает существенное преимущество. Юниты ближнего боя получают большие штрафы, если атакуют через реку. Атакующие подразделения получают преимущество, начиная атаку с холма.

**Форты** — после получения технологии «Инженерное дело» рабочие могут строить форты на дружественной или нейтральной территории. Форт значительно увеличивает защиту подразделений, которые его занимают. Вступая в форт на вражеской земле, подразделение разрушает его. Форты можно строить на ресурсах.

**Укрепления** — многие юниты могут укрепиться: окопаться или возвести оборонительные сооружения, и это усилит их защиту. Но если юнит начнет движение или атаку, все укрепления будут разрушены. Укрепленный юнит не активируется до тех пор, пока вы сами не активируете его щелчком кнопкой мыши. Когда юнит окопался, он не будет автоматически активироваться.

Окапываться может большинство рукопашных и стрелковых юнитов. Не могут строить защитные сооружения небоевые, кавалерийские, морские, бронетанковые и воздушные юниты. Укрепленные части «спят», то есть остаются неактивными, пока на них не нападут, или пока вы не активируете их вручную. В последнем случае

они не получают защитного бонуса. Бонус зависит от того, как долго юнит был укреплен. На первом ходудается 25%-й бонус к обороне, а затем оборона увеличивается на 50%.

Приказ «Встать на дежурство» схож с приказом «Окопаться», однако подразделение подготовится к бою, обнаружив поблизости врага. Готовое к бою подразделение сохраняет бонус к защите, если не двигается и не атакует.



### Морской бой

Морские юниты, как и сухопутные, бывают боевыми и небоевыми. При нападении варваров или других цивилизаций и городов-государств рабочие лодки и все юниты, находящиеся на борту, погибают.

Все боевые морские юниты являются дальнобойными. В пределах своего радиуса поражения они могут атаковать цели как на земле, так и на море.

Морской бой происходит так же, как и дальний бой на суше. Следует обратить внимание на ряд юнитов более позднего времени: на авианосцы, ракетные крейсера и подводные лодки, о которых рассказано отдельно.

### Бой с городами

Города — это очень важные цели. Если город укреплен и защищен другими юнитами, то захватить его нелегко. Единственный способ выбрать



цивилизацию из игры — захватить или уничтожить все ее города. Расправившись таким образом с определенным числом соперников, вы добьетесь полной военной победы (смотрите раздел «Победа»).



#### *Боевые показатели города*

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

Мощь города отражает боевую мощь, мощь дальнего боя и очки здоровья. Независимо от того, сколько ОЗ остается у города в ходе боя, его боевая мощь и мощь дальнего боя не снижаются.

Очки жизни города — у нетронутого города 20 ОЗ. В ходе боя количество ОЗ может уменьшаться. Если оно достигнет нуля, враг может войти в город и захватить его.

#### *Атака городов дальнобойными юнитами*

Чтобы напасть на город дальнобойным подразделением, цель должна находиться в радиусе поражения вашего юнита. Щелкните по городу правой кнопкой мыши, и атака начнется. Мощное нападение снижает обороноспособность города. Атакующее подразделение при этом не несет потерь. Дальнобойная атака не сможет опустить ОЗ города ниже 1: только рукопашный юнит может захватить город.

#### *Атака городов юнитами ближнего боя*

Когда подразделение вступает в ближний бой с городом, и город, и подразделение обычно теряют очки здоровья. Независимо от того, сколько ОЗ остается у города, он всегда защищается в полную силу.

Владелец города может расположить в нем гарнизон, чтобы укрепить оборону. Боевая мощь юнита, составляющего гарнизон, немного усиливает мощь города. Гарнизон не несет потерь, когда город атакуют, но если город будет захвачен, гарнизон уничтожат.

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

#### *Огонь города по нападающим*

Мощь дальнего боя города равна его полной мощи в начале боя. Дальнобойность города — 2 клетки: на этом расстоянии город может атаковать любого врага. Независимо от того, сколько ОЗ остается у города в ходе боя, его мощь дальнего боя не снижается.

#### *Восстановление урона в городах*

За каждый ход город восстанавливает одно очко здоровья. Это происходит даже во время боя. Таким образом, для захвата города атакующий должен наносить ему больше одного очка урона за ход.

#### *Захват городов*

Когда ОЗ города падают до нуля, вражеский юнит может войти в город независимо от того, есть ли внутри другие юниты. После этого город считается захваченным. Обычно у захватчика есть выбор: разрушить город, поставить марионеточное правительство или включить его в состав своей империи. В любом случае, потеря города — это серьезный удар для государства.

Флот и ракеты не могут захватывать города, хотя они могут участвовать в осаде и штурме



города, нанося ему значительный ущерб. Все то же самое относится и к дальнобойным юнитам.



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

Большинство осадных машин перемещаются в разобранным состоянии. Когда они достигают места назначения, им требуется одно очко хода, чтобы подготовиться к бою. До тех пор они не могут атаковать.

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

### **Великие полководцы**

Великие полководцы — это великие люди, которые увеличивают защиту и атаку всех дружественных подразделений в радиусе двух клеток от себя. Сами великие полководцы — не боевые юниты, поэтому их можно ставить на одну клетку с боевым подразделением, которое будет защищать полководца. Если вражеский юнит вступает на клетку с великим полководцем, тот погибает.

Великий полководец увеличивает боевую мощь подразделений на своей клетке и в радиусе двух клеток от себя на 25%.

Великие полководцы появляются, когда ваши юниты участвуют в бою. Кроме того, их можно получить, приняв общественный институт «Кодекс чести». Подробнее об этом можно узнать в разделе «Великие люди».

### **Урон в бою**

У нетронутого юнита 10 ОЗ. В бою их число снижается, и когда ОЗ доходит до нуля, подразделение считается уничтоженным.

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

### *Влияние урона*

Боеспособность поврежденных юнитов снижается, и чем сильнее повреждения, тем слабее будет атака (как ближняя, так и дальняя). Так, урон подразделения, потерявшего 5 ОЗ (50%), снижается на 25%, а у подразделения, у которого осталось только 1 ОЗ, ударная мощь сокращается на 45%.

### **Восстановление очков здоровья**

Чтобы восстановить потерянные ОЗ, подразделение должно оставаться неактивным в течение хода. Количество ОЗ, которые он восстанавливает, зависит от его расположения:

- в городе — 3 ОЗ за ход;
- на дружественной территории — 1 ОЗ за ход;
- на нейтральной или вражеской территории — 1 ОЗ за ход.

Некоторые повышения увеличивают скорость восстановления ОЗ.

Морские юниты восстанавливают очки здоровья только на дружественной территории, по 2 ОЗ за ход.

### *Команда «Укрепиться до исцеления»*

Если подразделение понесло урон, в его меню появляется кнопка «Укрепиться до исцеления». Щелкните по ней, и юнит укрепится там, где стоит, и будет оставаться на месте до полного восстановления боеспособности (подробнее — в разделе «Укрепления»).

### *Очки опыта и повышения*

Выживший в бою юнит получает очки опыта (00). Когда юнит набирает достаточно 00, их можно истратить на повышение



квалификации. В игре есть несколько типов повышений, и каждое дает подразделению определенные преимущества.

#### Получение очков опыта

Подразделение получает 00 за каждый раунд боя. Не обязательно победить в бою или уничтожить вражеское подразделение: достаточно продержаться ход.

Число 00 зависит от ряда обстоятельств. В целом, подразделения получают больше опыта в атаке, чем в обороне, и больше в ближнем бою, чем в других видах боя. Вот некоторые подробности:

- атака в ближнем бою — 5 очков опыта;
- оборона в ближнем бою — 4 очков опыта;
- атака в дальнем бою — 2 очков опыта;
- оборона в дальнем бою — 2 очков опыта.

Набрав 30 очков опыта, подразделение перестает получать опыт в боях с варварами.

Кроме того, подразделение, созданное в городе, где есть казармы или другие военные постройки, сразу получает очки опыта. Число очков зависит от типа сооружений. Казармы или оружейная дают 15 очков опыта. Кроме того, некоторые общественные институты могут приносить дополнительные очки опыта и специальные умения.

#### Использование очков опыта

Когда юнит набирает достаточно очков опыта для повышения квалификации, то при выборе этого юнита будет мигать кнопка «Повышение квалификации». Щелкните по ней, чтобы открыть список возможных повышений и выбрать нужное. Подразделение немедленно его получит и лишится определенного числа очков опыта.

#### Список повышений

В игре есть десятки способов повысить квалификацию юнита. Некоторые доступны всем, другие — только отдельным типам юнитов. Для получения некоторых улучшений требуется соблюсти некоторые условия.

Все доступные типы повышения квалификации перечислены в списке, который появляется при нажатии кнопки «Повысить квалификацию».

В разделе «Квалификация» Цивилопедии приведен полный список возможных улучшений.

## Варвары и руины

На ранней стадии основное внимание следует уделять исследованию окружающего мира. В путешествиях вам встретятся древние руины и варвары. Древние руины — это хорошо, а варвары — плохо.

## Древние руины

Это развалины древних цивилизаций, существовавших и исчезнувших задолго до возникновения вашей. Руины дают случайные преимущества той цивилизации, юнит которой первым вошёл на эту клетку. Найденные руины разрушаются.

## Польза от руин

**БЕСПЛАТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ** — руины позволяют державе получить технологию без затрат на ее исследование.

**КАРТА** — руины открывают карту окрестностей (снимают туман войны с соседних клеток).

**МОДЕРНИЗАЦИЯ** — юнит, зашедший на клетку с руинами, модернизируется.

**ВЫЖИВШИЕ** — в руинах могут обнаружиться выжившие представители древних цивилизаций. Они присоединяются к одному из ваших городов, увеличивая его население на единицу.

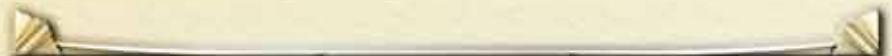
**СОКРОВИЩА** — вы находитете в руинах золото.

**КУЛЬТУРА** — руины дают вашей державе очки культуры.

**ПОСЕЛЕНЦЫ И РАБОЧИЕ** — на легких уровнях сложности вы можете найти в руинах рабочих или поселенцев.

## Варвары

Это кочевники, которые ненавидят цивилизацию и все, что с ней связано. Они нападают на ваши юниты и города, разрушают постройки. По мере развития вашей цивилизации угроза от варваров



уменьшается, но на ранних стадиях игры они чрезвычайно опасны.



#### Лагерь варваров

Варвары приходят из лагеря, который может случайным образом возникнуть на любой клетке, которую не видят юниты. Каждые несколько ходов лагерь создает новый варварский юнит, который устремляется к ближайшей цивилизации, доставляя ей немало хлопот. Единственный способ остановить нападения — это найти лагерь и уничтожить его. Лагерь обычно находится под охраной хотя бы одного отряда варваров, так что это не самая легкая добыча.



За разрушение лагеря варваров держава получает золото.

Лагеря варваров появляются на любом нейтральном участке, невидимом для города и юнитов цивилизации. Чтобы остановить набеги варваров, разместите на холмах вдоль границ вашей

державы несколько юнитов — это значительно расширит видимую вам территорию.

#### Юниты варваров

В лагерях варваров создаются почти все типы юнитов, от воинов и копьеносцев до пушек и танков. (Они создают такие же юниты, как и самая развитая цивилизация игры.)

Варварские юниты могут бродить вокруг своего лагеря или направиться к ближайшей цивилизации или полису. Они атакуют юниты, разрушают постройки и угрожают городам. Если варваров много, они могут захватить слабозащищенный город и разграбить его. Город может лишиться золота, сооружений и населения.

Вот почему так важно регулярно прочесывать местность вдоль ваших границ, уничтожая варварские лагеря, прежде чем они уничтожат вас.

#### Варварские корабли

В лагерях, расположенных на берегу, варвары могут создавать морские юниты (такие же, какие создает цивилизация с самой развитой технологией). Эти юниты угрожают побережью, разрушают морские улучшения и нападают на сухопутные юниты, подошедшие близко к берегу. Можно содержать флот, который поможет вам отгонять варваров, но лучше всего уничтожить их прибрежный лагерь. Если варварский корабль перейдет на клетку с юнитом, погруженным на корабль, то уничтожит этот юнит!

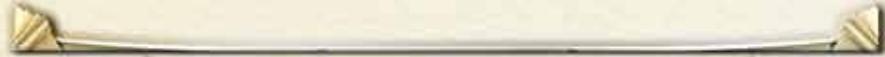
#### Захваченные жители

Встав на клетку с мирным жителем (поселенцем, рабочим или великим человеком), варвары захватят его. Они отведут его в ближайший лагерь, откуда его может освободить любой игрок. Если ваш мирный житель попал в плен, постарайтесь догнать его и вернуть, пока это не сделал кто-нибудь еще!

#### Ограничения очков опыта

После сражения с варварами ваши не слишком опытные подразделения получают очки опыта. Если юнит уже приобрел 30 очков опыта





(или обменял столько же на повышение квалификации), то от сражений с варварами опыта он не получит.

### **Конец варваров**

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

### **Города**

Города крайне важны для успешного развития вашей цивилизации. Именно здесь создаются юниты, здания и чудеса. Город позволяет исследовать новые технологии и накапливать богатства. Без мощных, хорошо расположенных городов невозможно добиться победы.

Города могут закладывать поселенцы. Если поселенец оказывается на клетке, на которой можно основать город, то появится кнопка действия «Основать город». Щелкните по ней, и поселенец исчезнет, а на его месте появится новый город.

Города следует строить в тех местах, где много пищи, продукции и таких ресурсов, как пшеница, рыба и скот. Неплохое место для нового города — берег реки или морское побережье. Города на холмах получают бонус к обороне — их труднее захватить.

### **Экран города**

Щелкните по флагу города на карте мира, чтобы открыть его экран. Это позволит управлять каждым городом в отдельности.

На флаге города указано название города, а его боевая мощь отмечена под названием.

Обратите внимание на стрелки в левой и правой части флага. Нажмите на них, чтобы перейти к другому городу. С помощью этих стрелок можно просмотреть все города вашей державы.

Под флагом города указано, требуется ли городу какой-либо ресурс для Дня любви к отчизне.

### *Горожане на работе*

В центре экрана города находится карта прилегающих территорий, где показаны границы города и клетки, на которых ведутся работы (клетки с зелеными кружками). Клетки, на которых они могли бы производиться, отмечены кружками черного цвета.

Вы можете начать работу на определенной клетке, на которой пока никто не работает. Для этого щелкните по ней, и горожанин, не занятый работой, туда отправится. Если таких нет, то город переведет туда работника с другой клетки. Кружок станет зеленым, и на нем появится замок — значок, показывающий, что город будет постоянно обрабатывать эту клетку, пока вы не остановите работу вручную, щелкнув по этому участку земли еще раз.

### *Увольнение горожанина*

Если вы щелкнете по клетке, на которой работает горожанин (зеленый кружок с человеком или замком), горожанин прекратит работу на клетке и пополнит списки безработных (подробнее — ниже). Его можно отправить в здание, где он станет работать специалистом. Кроме того, можно щелкнуть по безработному горожанину в списке, и он приступит к работе на свободной клетке (если таковая имеется).

### *Производство в городе*

Эта панель показывает, сколько продовольствия, продукции, золота, очков науки и культуры производится в городе. Здесь же указано, через сколько ходов расширятся границы города и вырастет его население. Наведите курсор на какой-либо пункт, чтобы узнать о нем подробнее.

### *Производство в цивилизации*

Информация о производстве на просторах всей вашей державы появляется на карте мира. Здесь указана следующая информация:

- сколько очков науки приносит за ход данный город;



- сколько золота у вашей державы, сколько она зарабатывает;
- настроение жителей вашей страны и время до следующего золотого века;
- уровень культурного развития цивилизации, а также сколько очков культуры требуется для получения нового общественного института;
- стратегические ресурсы вашей цивилизации.

#### *Приоритеты в городе*

Нажмите «+» возле пункта «Приоритеты в городе», чтобы развернуть панель, и «—», чтобы свернуть ее. Эта панель позволяет определить, на чем следует сконцентрироваться населению города.

**Приоритеты по умолчанию** — сбалансированное производство — город направляет свое население на производство продовольствия, культуры, науки, золота и пр.

**Приоритет продовольствия** — город направляет население на производство продовольствия, что ускоряет рост города.

**Приоритет производства** — город направляет население на производство продукции, так что в нем будут быстрее строиться юниты, здания и чудеса.

Кроме перечисленных существует еще целый ряд приоритетов. Так, «Нулевая рождаемость» необходима, если в вашей цивилизации расстет недовольство из-за слишком разросшегося населения.

Помните, что такие указания не снимают горожан, привязанных к клеткам вручную. Чтобы вернуть всех работников в распоряжение города, необходимо сначала снять эту привязку.

#### *Безработные горожане*

Этот раздел появляется лишь тогда, когда у вас есть безработные горожане.

Нажмите на «+» возле пункта «Безработные горожане», чтобы эту открыть панель, и «—», чтобы закрыть ее.

Горожане в этом списке не являются специалистами и не работают на земле возле города — они безработные. Такие жители производят лишь одну единицу продукции за ход, но потребляют столько же еды, сколько обычные горожане. Щелкните по безработному горожанину, и тот отправится работать на первую доступную клетку за городом. Выберите пустую ячейку в здании, и безработный станет специалистом.

#### *Чудеса*

На этой панели представлены чудеса, построенные в городе. Наведите курсор на чудо, чтобы узнать о нем подробнее.

#### *Здания*

Нажмите на «+» возле пункта «Здания», чтобы открыть эту панель, или «—», чтобы закрыть ее. Здесь перечислены все здания, построенные в городе. Наведите курсор на здание, чтобы узнать о нем подробнее.

Если у здания есть ячейки для специалистов, щелкните по пустой ячейке, и ее займет горожанин. Если в здании уже есть специалисты, их можно уволить, щелкнув по ним мышью. Они станут безработными или отправятся обрабатывать землю вокруг города.

#### *Купить клетку*

Эта кнопка позволяет купить клетку, если вы можете это себе позволить. Нажмите на кнопку, и увидите, сколько будет стоить следующая клетка. (Помните: с каждой покупкой цена клеток возрастает.) На клетке, которую можно купить, появятся соответствующие символы, а курсор при наведении изменится и примет специальную форму. Щелкните по клетке, чтобы приобрести участок, или нажмите «Отмена», чтобы прервать покупку.

#### *Экран производства*

На этом экране показан объект (юнит, здание, чудо или проект), который находится в процессе производства, а также его влияние на игру и число ходов до завершения постройки. Нажмите

кнопку «Изменить проект», чтобы город остановил работу над этим предметом, и выберите другой объект для производства.

Нажмите на кнопку «Купить», чтобы город приобрел объект за золото. В появившемся меню щелкните по объекту, чтобы приобрести его. Внимание: приобретаемый объект никак не связан с теми, которые производятся в городе, поэтому после покупки город все равно продолжит производство объекта.

## **Юниты в городе**

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

В городе может располагаться только один небоевой юнит (рабочий, поселенец или великий человек). Другие могут проходить через него, но завершать свой ход в этом городе не могут. Таким образом, в конце каждого хода в городе могут оставаться только два юнита — один боевой и один небоевой.

## **Специалисты**

При основании города все его горожане будут работать на клетках вокруг города, добывая продовольствие и золото и занимаясь производством. В дальнейшем вы можете построить здания, где горожане смогут работать в качестве специалистов. Следует учитывать, что не все постройки создают рабочие места для специалистов.

В игре есть четыре класса специалистов, которые определяются тем, в зданиях какого типа работает горожанин.

**Художник** — специалист-художник производит очки культуры, а также помогает набирать очки для появления великого художника. Художники работают в учреждениях культуры — храмах и музеях.

**Инженер** — специалист-инженер производит продукцию (молотки) и помогает набирать очки для появления великого инженера. Инженеры работают в промышленных учреждениях — в мастерских и на фабриках.

**Торговец** — специалист-торговец производит золото и очки для появления великого торговца. Торговцев направляют в здания, связанные с экономикой — на рынки и в банки.

**Ученый** — специалист-ученый производит очки науки (пробирки) и очки для появления великого ученого. Ученых направляют в научные учреждения — библиотеки и университеты.

Чтобы создать специалиста в определенном здании, перейдите к экрану города. Щелкните по ячейке специалиста в той постройке, куда вы хотите добавить специалиста. Горожанин перейдет туда с клетки, на которой он работал до этого. Если вы вновь нажмете на эту ячейку, специалист будет уволен — горожанин вновь отправится работать на полях.

## ***Влияние специалистов на производство***

Помните о том, что каждый горожанин, работающий на клетке, производит что-то для города: продовольствие, золото, очки культуры, науки или продукцию. Если назначить этого горожанина специалистом, он перестанет обрабатывать клетку, и объем производства сократится. Назначая специалистов, следите за тем, чтобы в производстве города не возникало перекосов.

## **Строительство в городах**

В городе можно создавать здания, чудеса или юниты. Одновременно можно строить только один объект. Когда строительство завершено, появляется кнопка «Выбрать проект». Щелкнув по ней, вы перейдете в меню городского строительства и сможете выбрать следующий объект для постройки.

## ***Меню городского строительства***

В меню городского строительства отображены все юниты, здания и чудеса, которые можно строить в городе на данный момент. По мере развития



технологий здесь появляются новые объекты, а устаревшие исчезают. В каждом пункте указано, сколько ходов потребуется для завершения строительства.

Если пункт выделен серым цветом, значит, в данный момент вы не можете построить этот объект. Подведите курсор к описанию объекта, чтобы узнать, что нужно для его создания.

#### *Изменение строительства*

Если вы желаете сменить строящийся в городе объект, это можно сделать на экране города. Уже пограничные очки производства не переносятся на новый объект; однако «записи» о них некоторое время сохраняются, и если вы потом передумаете и снова захотите построить прежний объект, часть их или даже все они пойдут на строительство этого объекта. Чем дольше задержка, тем больше теряется очков производства.

#### *Строительство юнитов*

В городе можно создать любое количество юнитов (если только у вас имеются необходимые ресурсы, а юниты не устарели). Поскольку одновременно в городе могут располагаться только один боевой и один небоевой юниты, новые стоят сразу же выводить из города.

#### *Строительство зданий*

В городе можно построить только по одному зданию каждого типа; строить сразу несколько одинаковых зданий нельзя. После постройки здание исчезнет из меню городского строительства. (Конечно, такое же здание можно построить в другом городе.)

#### *Строительство чудес*

В игре предусмотрено три типа чудес: национальные чудеса, чудеса света и проекты-чудеса. Каждая цивилизация может построить один проект (другими словами, национальный эпос могут создать все цивилизации в игре, но только по одному разу). Чудо света может быть только одно во всем мире: если одна цивилизация его построила, для других оно закрыто. Когда чудеса

становятся недоступными, они исчезают из меню городского строительства.

Если другая цивилизация завершает строительство чуда света, которое вы только строите, постройку вы продолжить не сможете, хотя и получите компенсацию.

#### *Местность вокруг города*

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

По мере роста города горожане автоматически распределяются по участкам земли вокруг него. Таким образом поддерживается баланс между пищей, производством и золотом. Можно перемещать горожан и на другие участки, если вы хотите, к примеру, производить больше золота или увеличить объемы производства.

#### *Улучшение местности*

Некоторые клетки сами по себе дают много пищи и золота, но многие можно улучшать. В этом случае они будут приносить больше золота, очков производства или науки. Для улучшения местности вокруг города нужны рабочие. Если у вас есть рабочий, вы можете приказать ему строить фермы и другие сооружения, увеличивая производительность клеток.

#### *Бой с городом*

Вражеские юниты могут нападать на города и захватывать их. У каждого города есть «показатель обороны», который определяется его местоположением, гарнизоном в виде военного юнита в этом городе и наличием в нем таких оборонительных сооружений, как стены. Чем выше показатель обороны города, тем сложнее его захватить. Если только город не слишком слаб, а нападающее подразделение не слишком сильно,

то для захвата города потребуется несколько юнитов и несколько ходов.

### *Нападение на город*

Чтобы напасть на город, юнит ближнего боя должен подойти к клетке города. Последует раунд боя, в ходе которого вашему юниту, как и городу, будет нанесен урон. Если здоровье атакующего упадет до нуля, то он будет уничтожен. Если ОЗ города сократятся до нуля, то город падет.

### *Дистанционная атака города*

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

### **Оборона города**

Есть несколько способов усилить оборону города. Можно разместить в стенах сильное подразделение. Юниты ближнего боя значительно усиливают оборону города, а юниты дальnobойные подразделения будут обстреливать врагов на расстоянии.

Кроме того, в городе можно возвести стены и замок, которые значительно увеличат обороноспособность. Город, расположенный на холмах, также получает бонус к обороне.

Впрочем, каким бы сильным ни был город, всегда полезно держать рядом подкрепления. Они смогут нанести урон атакующим и не дадут врагам окружить город и получить бонус за атаку с флангов.

### **Захват города**

Когда ваш юнит входит в город, у вас появляется три возможности: уничтожить город, аннексировать его и ввести в состав своей державы или посадить в нем марионеточное правительство. Каждый вариант имеет свои преимущества и недостатки.

Уничтожение города — если город уничтожить, он исчезнет навсегда: пропадет вместе со всеми постройками, чудесами и жителями. Злодеям это должно понравиться! По ряду причин иногда города приходится разрушать, например в силу серьезного недовольства в границах вашей империи. Впрочем, такой экстремальный поступок будет иметь серьезные дипломатические последствия. Другие государства не станут вступать в союз с кровожадным маньяком. Уничтожить город можно, как только вы его захватили, или в любой момент после этого. Вы не можете уничтожить город, который основали. Кроме того, нельзя уничтожить столицу другой цивилизации.

Аннексия города — если вы аннексируете город, он станет частью вашей империи. Вы будете полностью его контролировать, как если бы построили сами. Единственный недостаток аннексии заключается в том, что она провоцирует резкий взлет недовольства среди горожан. Вам потребуется построить здания, повышающие настроение (например, амфитеатры), или соединить город с источниками роскоши. Если сразу аннексировать много городов, для вашей империи это станет тяжелым испытанием.

Марионеточное правительство — сделав захваченный город марионеткой, вы будете получать его очки исследований и золото, при этом настроение вашего населения немного снижается. Напрямую контролировать строительство в городе-марионетке нельзя: он самостоятельно выбирает здания для постройки и не создает новых юнитов или чудес. Защищать его придется вам, а если вы пожелаете увеличить его эффективность, то ваши же Рабочие должны улучшить местность вокруг него. Город-марионетку в любое время можно аннексировать. Для этого щелкните по флагу города.

### **Постройки**

Город — это не просто скопление домов. Здесь находятся школы и библиотеки, рынки и амбары, банки и казармы. Постройки улучшают эффективность города и качество жизни горожан.



Здания могут ускорить рост города, ускорить производство, дать толчок научному развитию, улучшить обороноспособность и предоставить много других преимуществ. Более подробно о строительстве зданий рассказано в разделе «Строительство» Цивилопедии.

Город без зданий слаб и неразвит, и, скорее всего, не сможет вырасти, тогда как город с многочисленными постройками может однажды превратиться в крупнейший мегаполис планеты.

### **Как строить здания**

Когда город готов к строительству, появится «Меню производства». Если здание можно построить, то его название будет указано в этом меню. Чтобы начать строительство, щелкните по постройке (юниту или чуду света).

Можно поменять приказы на строительство на экране города. В этом же окне можно потратить золото на покупку здания (или другого объекта).

### **Условия постройки зданий**

За исключением монумента, для постройки которого нет никаких условий и который доступен с самого начала игры, все остальные сооружения требуют определенных технологий. Например, прежде чем строить казармы, нужно открыть обработку бронзы.

Для некоторых зданий требуется определенные ресурсы. Так, для строительства цирка рядом с городом должно быть пастбище лошадей или источник слоновой кости.

Кроме того, прежде чем строить некоторые здания, в городе нужно построить другие здания. Нельзя построить в городе храм, пока там не построен монумент.

### **Специалисты и здания**

Некоторые здания позволяют создавать специалистов: ими становятся простые граждане, работающие в этих сооружениях. Специалисты повышают влияние, которое оказывают здания, а также ускоряют появление великих людей в го-

роде. Подробнее об этом рассказано в разделах о специалистах и великих людях.

### **Содержание зданий**

У зданий есть один недостаток: на содержание большинства из них тратится золото. Стоимость содержания зависит от конкретного типа постройки и может колебаться от 1 до 5 за ход. Золото вычитается из вашей казны каждый ход.

### **Дворец**

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

Дворец приносит немного золота и очков науки и культуры. Если соединить столицу с другими городами дорогами или с помощью гаваней, то торговые пути дадут вам дополнительный доход.

### **Захваченные чудеса**

Если город захватывает враг, то ему достаются и чудеса света. Национальные чудеса при захвате разрушаются.

Кроме того, при захвате всегда разрушаются культурные и военные постройки города. Все другие сооружения остаются нетронутыми с вероятностью в 66%.

### **Продовольствие в городе**

Подъем человеческой цивилизации произошел благодаря избытку пищи: у древнейших охотников и собирателей почти все время уходило на поиск пропитания, так что заниматься чем-либо, не связанным с едой, они не могли. Изобилие пищи открывает перед людьми новые возможности.

## **Город и продовольствие**

Городу требуется 2 единицы продовольствия на каждого горожанина за ход. Пищу создают горожане, работающие на земле около города. Для обработки подходят любые клетки в радиусе трех клеток, если они находятся в границах цивилизации и не используются другим городом.

Если городом не управлять вручную, он сам направит необходимое число горожан на добывчу продовольствия. Если пищи не хватает, начинается голод, и население уменьшается до того числа, которое можно прокормить.

Направлять горожан на работу можно вручную. Это позволит, к примеру, увеличить производство или приток золота.

### **Клетки с продовольствием**

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

Клетки с бонусными ресурсами станут приносить очень много пищи, если рабочий построит там соответствующее улучшение. К таким ресурсам относятся бананы, скот, олени, рыба, овцы и пшеница.

Оазисы приносят очень много продовольствия — особенно по сравнению с окружающей пустыней.

Пойменные земли тоже очень плодородны.

Пастбища и тропический лес могут приносить сравнительно много продовольствия.

Ниже перечислены факторы повышения производства продовольствия.

Рабочие могут увеличить производство продовольствия на большинстве клеток, построив фермы.

Некоторые постройки, чудеса и общественные институты влияют на производство пищи в городе или на количество пищи в «ведре», необходимое для роста населения.

Если вы в дружественных отношениях с по- лисом на побережье, он будет поставлять пищу всем вашим городам. Больше всего будет получать ваша столица.

Если в городе наступает День любви к отчизне, то излишки продовольствия города увеличиваются на 25%. Если излишков нет, нет и прибыли.

### **Недовольство в городах**

Если население вашей цивилизации недовольно, город будет производить меньше продовольствия. Граждане не начнут умирать от голода, однако излишки пищи сократятся на 75%.

### **Рост городов**

Каждый ход жители собирают определенное количество продовольствия с земель вокруг города. Продовольствие может поступать и из других источников (подробнее об этом — выше). Каждый горожанин потребляет 2 единицы продовольствия за ход (то есть, 7 жителям требуется 14 единиц пищи), а излишки пищи попадают в так называемое «ведро роста города».

### **«Ведро роста» города**

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

В окне городской информации в верхнем левом углу экрана города показывается, сколько ходов осталось до увеличения населения. Пункт «Продовольствие» в этом окне сообщает, сколько пищи город сейчас производит за один ход. Наведите курсор на этот пункт, чтобы узнать, сколько пищи необходимо для наполнения «ведра роста» города.

### **Поселенцы и производство продовольствия**

Поселенцев можно создавать только в городах размером в 2 клетки и более. При создании поселенцев используется не только необходимый минимум пищи, но и все излишки продовольствия, так что город, создающий поселенцев, не может расти или делать запасы. Поселенцы



не изымают уже накопленные в «ведре» запасы продовольствия, однако на них уходят все текущие излишки.

## Наука и культура

### Культура

Уровень культурного развития показывает, насколько ваша цивилизация ценит и развивает искусство и гуманитарные науки. Культура — это наскальные рисунки и статуи острова Пасхи, «Гамлет» и девятая симфония Бетховена, и даже последний клип Lady Gaga. В игре культура оказывает следующее влияние: она увеличивает размеры ваших городов (и вашу территорию в целом) и позволяет открывать новые виды общественных институтов. Кроме того, в игре можно добиться культурной победы.

### Получение очков культуры

Любая держава может зарабатывать очки культуры разными способами.

**ДВОРЕЦ** — дворец, созданный при постройке первого города, дает 2 очка культуры за ход.

**ДРЕВНИЕ РУИНЫ** — могут принести довольно много очков культуры.

**ПОСТРОЙКИ** — некоторые сооружения дают очки культуры, например монументы и храмы в начале игры.

**СПЕЦИАЛИСТЫ** — некоторые из них, особенно художники, ускоряют культурный рост.

**ЧУДЕСА** — некоторые чудеса дают множество очков культуры, например Эрмитаж, героический эпос и народные эпосы.

**ОБЩЕСТВЕННЫЕ ИНСТИТУТЫ** — некоторые виды общественных институтов (особенно из раздела «Небожность») увеличивают производство очков культуры.

**ВЕЛИКИЕ ХУДОЖНИКИ** — великие таланты могут создать на клетке достопримечательность. Если эту клетку обрабатывать, то культурный уровень города возрастет.

**ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА** — некоторые города-государства могут повысить ваш культурный

уровень, если вы находитесь с ними в дружеских отношениях.

### Расширение территории

По мере роста культурного развития город занимает все больше нейтральной земли вокруг себя. Чем быстрее увеличивается культурный уровень, тем быстрее прибавляются территории.

В окне статуса на экране города можно увидеть, сколько очков культуры производит город за один ход и как скоро он сможет занять следующую клетку. С расширением территории растет количество очков культуры, необходимых для получения следующей клетки.

Имейте в виду, что можно покупать землю за золото вне зависимости от культурного развития города.

### Принятие общественных институтов

Ваша держава принимает разные типы общественных институтов в зависимости от очков культуры, которые приносят все ваши города. На шкале статуса на главном экране вы можете увидеть, сколько очков культуры набрала ваша цивилизация, сколько производится за каждый ход и сколько их нужно, чтобы принять новый общественный институт.

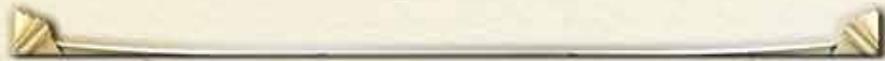
Набрав нужное количество очков культуры, вы можете принять новый общественный институт. После каждого приобретения стоимость следующего общественного института возрастает.

### Культурная победа

Вы можете добиться победы, если откроете определенное число общественных институтов и построите «Проект Утопия».

### Технологии

Это основа развития цивилизации. С развитием земледелия и рыболовства появились огромные процветающие города. С усовершенствованием оружия и строительства города научились защищаться от нападений варваров. С развитием медицины и гигиены удалось взять под контроль одну из главных угроз цивилизации — болезни.



Благодаря техническому прогрессу цивилизация становится сильнее, мощнее, умнее и опасней в бою. Очень важно не отставать в развитии от соседей. При прочих равных условиях технологически отсталая цивилизация теоретически может победить более развитую, впрочем, в истории таких примеров крайне мало.

### **Технологии и пробирки**

В игре Civilization V каждая новая технология дает доступ к более совершенным юнитам, зданиям, ресурсам или чудесам, а также открывает перед вашей державой другие преимущества. Каждая новая технология делает цивилизацию сильнее.

Вы открываете технологию, получая «пробирки» — это символическое отражение очков науки вашей цивилизации. Каждый ход их число увеличивается. Чтобы открыть технологию, необходимо затратить определенное количество очков науки. Когда технология получена, очки науки исчезают, и вам нужно набирать их снова, чтобы совершить следующее открытие.

### **Откуда берутся пробирки?**

Число очков науки зависит от населения ваших городов. Каждый ход вы получаете число очков, равное городскому населению вашей державы. Чем больше ваши города, тем больше очков науки.

Помимо базового числа очков науки, которое определяется численностью населения, 3 очка приносит дворец. Вы можете заработать дополнительные очки, построив определенные здания, чудеса, или приняв определенные общественные институты.

Ниже перечислены способы ускорения исследований (и получения технологий).

### **Древние руины**

Некоторые древние руины скрывают секреты новых технологий. Они встречаются нечасто, однако это хороший стимул, чтобы находить руины быстрее ваших противников.

### **Договоры с другими цивилизациями**

Открыв философию, вы можете заключить с другой цивилизацией договор о научных исследованиях. По нему каждая цивилизация вносит небольшое пожертвование золотом и по завершении срока действия договора получает случайную технологию бесплатно.

### **Здания**

Некоторые здания ускоряют получение очков науки. После постройки библиотеки каждый горожанин будет приносить на 50% больше очков науки. Кроме того, в библиотеку можно назначить двух специалистов-ученых (подробнее — в разделе «Специалисты»). Схожий эффект дает создание университета. Подробнее об этом можно узнать в разделе «Постройки» в Цивилопедии, где описаны эти и другие здания, связанные с наукой.

### **Чудеса**

Некоторые чудеса могут способствовать развитию технологий в вашем государстве. Национальный колледж — это национальное чудо, которое повышает производство пробирок на 50% в том городе, где оно построено. Великая библиотека мгновенно предоставляет вашей цивилизации одну новую технологию. Подробнее об этом — в разделе «Чудеса» в Цивилопедии.

### **Великий ученый**

Великий ученый поможет вам получить одну технологию мгновенно и бесплатно. Кроме того, великого ученого можно использовать для создания академии, которая производит 5 очков науки за ход (если в ней работают).

### **Ветвь общественных институтов «Рационализм»**

В ветви «Рационализм» немало общественных институтов, которые могут помочь вашим исследованиям. Эта ветвь становится доступной в эпоху Возрождения.



## **Выбор исследования**

После того как вы построили свой первый город, появится меню «Выбрать исследование», где можно выбрать технологию для исследования. Рано или поздно наберется достаточное количество очков науки, вы освоите первую технологию, и меню «Выбрать исследование» появится вновь. В игре более 70 технологий. Освоив их, ваша цивилизация сможет перейти к изучению технологий будущего, что повысит ваш счет в игре.

При возможности выбрать новую технологию в левом углу экрана появляется меню «Выбрать исследование». Наверху показана только что открытая вами технология (первым всегда будет земледелие). Ниже расположена кнопка «Дерево доступных технологий», а под ней — список доступных для изучения технологий. Возле каждой указано количество ходов для освоения, а также значки, обозначающие различные улучшения, чудеса и все остальное, что позволит создавать данную технологию. Наведите курсор на технологию или на значок, чтобы узнать о них подробнее.

Чтобы выбрать предмет исследований, щелкните по технологии левой кнопкой мыши. Меню выбора исследования исчезнет, а в левом верхнем углу появится рисунок, означающий технологию, которую вы изучаете, а также время, оставшееся до конца исследования.

## **Изменение объекта исследования**

Изучаемую технологию можно сменить в любой момент. Для этого щелкните по значку технологии в верхнем левом углу, когда панель технологий активна. Появится меню «Выбрать исследование», где можно выбрать любую доступную технологию. Если позже продолжить прерванное изучение, то оно начнется с того уровня, на котором его остановили.

## **Доступные технологии**

В начале игры доступны лишь несколько технологий — обычно это животноводство, стрельба из лука, гончарное дело и добыча руды. Для освоения остальных технологий необходимо открыть другие технологии. Когда вы освоите все

необходимое, новая технология станет доступной в меню «Выбрать исследование»

Например, мореходство, календарь и письменность требуют знания гончарного дела. После изучения гончарного дела эта технология исчезнет из меню, а мореходство, календарь и письменность появятся.

Для совершения некоторых открытий требуется освоение двух или трех более простых технологий.

## **Дерево технологий**

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

Чтобы попасть в меню «Дерево технологий», нажмите клавишу F5, находясь в меню «Выбрать исследование».

## **Технологическая победа**

Освоив достаточное количество технологий, вы можете построить космический корабль и отправить колонистов на альфу Центавра. Если вам удастся сделать это до того, как кто-нибудь другой добьется победы другим путем, технологическая победа — ваша.

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

## **Рабочие и улучшения**

Рабочие — это люди, которые занимаются строительством вашей империи. Они вырубают тропический лес, строят фермы, которые кормят города. Они строят рудники, позволяя добывать железо и золото, и прокладывают дороги между городами. Рабочие — мирные жители, тем не менее, они очень важны.



Улучшения повышают уровень производства, добычу золота и продовольствия на клетках. Кроме того, они позволяют получить особые бонусы от некоторых ресурсов. Без улучшений ваше государство рано или поздно падет перед теми, кто эффективно развивает свои земли.

## **Рабочие**

Улучшения повышают уровень производства, добычу золота и продовольствия на клетках. Кроме того, они позволяют получить особые бонусы от некоторых ресурсов. Без улучшений ваше государство рано или поздно падет перед теми, кто эффективно развивает свои земли, и все юниты. Это мирные жители, поэтому они попадают в плен, когда вражеский боевой юнит входит на их клетку. Кроме того, они могут понести урон от дальнобойного оружия, при этом рабочие исцеляются, как и любые другие юниты, однако повышения не получают.

Рабочие не могут атаковать и наносить урон другим юнитам. На опасных территориях на их клетку следует ставить военный юнит, который сможет их защитить.

## **Панель действий рабочего**

Если не занятый рабочий оказывается на территории, где может что-то сделать — построить дорогу, улучшение или расчистить территорию — появляется панель действий рабочего. Здесь отображаются все действия, доступные данному рабочему на этой клетке. Нажмите значок действия, чтобы рабочий начал его выполнять. На работу требуется некоторое время — наведите курсор на значок действия, чтобы понять, сколько именно.

## **Очистка территории**

Когда цивилизация научится добывать руду, рабочие смогут вырубать леса на клетках. После изучения обработки бронзы, они сумеют вырубить и тропический лес. С освоением каменной кладки рабочие узнают, как осушать болота. Удаленные с клетки болота и леса исчезают навсегда.

Время на очистку территории показано в таблице ниже.

Улучшение	Время
Вырубка леса	3 хода
Вырубка тропического леса	6 ходов
Осушение болота	5 ходов

## **Постройка дорог**

Рабочие смогут строить дороги, когда цивилизация изобретет колесо. Дороги могут быть построены на дружественной, нейтральной или вражеской территории. Их можно строить в любой местности (независимо от ее особенностей), кроме гор, чудес природы и ледников (и водных клеток, разумеется). Дороги можно строить на клетках с ресурсами или улучшениями.

Рабочему требуется 3 хода для постройки дороги на любой клетке.

## **Дороги и торговые пути**

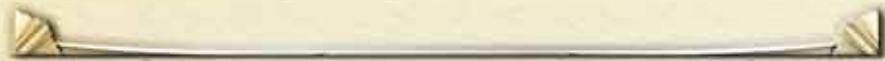
Если между вашей столицей и другими городами расположена дорога, она может служить торговым путем. Торговые пути увеличивают приток золота за ход, а размер этой прибавки зависит от числа городов с торговыми путями.

Из гавани можно создать морской торговый путь между прибрежными городами. Подробнее об этом рассказано в разделе «Торговые пути».

## **Постройка улучшений**

Когда цивилизация освоит необходимую технологию, рабочие смогут строить улучшения.

Улучшения можно строить только на пригодных для этого клетках. К примеру, на леднике нельзя строить фермы, а на клетке со скотом — рудники. Панель действий рабочего покажет вам лишь те улучшения, которые доступны вашей державе на данном уровне развития и подходят для данной клетки. Фермы и рудники можно строить практически на любых клетках без ресурсов. Если на клетке есть ресурс, то может быть построено лишь соответствующее ему улучшение.



Постройка каждого вида улучшений требует определенного времени. В играх-марафонах улучшения строятся дольше, а новейшие эпохи игры они создаются быстрее. Улучшения в тундре и пустыне строятся на 25% дольше, чем обычно, а в снегу — на 50% дольше.

Наведите курсор на рабочего, чтобы увидеть, сколько ему осталось трудиться над данным улучшением.

#### *Возобновление строительства улучшений*

Если улучшение бросить и затем вернуться к его постройке, то строительство продолжится с того этапа, на котором оно было прервано.

Если же вы начнете новое строительство, старая постройка исчезнет, и строительство придется начинать сначала.

#### *Разграбление дорог и улучшений*

Вражеские юниты могут «разграбить» дороги и улучшения, то есть временно вывести их из строя. Это остановит добывчу ресурсов, получение бонусов перемещения и так далее.

Юнит может разрушить улучшение своей собственной цивилизации — обычно это делается для того, чтобы оно не попало в руки захватчиков.

Юнит, который разграбляет улучшение, может получить немного золота, но затратит 1 ОП.

#### *Ремонт дорог и улучшений*

Рабочий может починить разграбленное улучшение или дорогу. Для этого ему потребуется 3 хода.

#### *Рабочие лодки и морские платформы*

Улучшения на воде при разграблении уничтожаются. Починить их нельзя, можно только построить заново (для этого потребуется новая рабочая лодка). Охраняйте улучшения на воде!

#### *Улучшения великих людей*

Великие люди могут строить особые улучшения (подробнее — в разделе «Великие люди»).

### **Список действий рабочего**



**Проложить дорогу** — построить дорогу на данной клетке. Дороги могут быть построены на всех проходимых клетках суши.



**Проложить железную дорогу** — построить железную дорогу на данной клетке. Железные дороги могут быть построены на всех проходимых клетках суши.



**Построить ферму** — построить ферму на данной клетке. Фермы повышают объем производства на клетке. Чтобы использовать некоторые ресурсы, постройка фермы необходима.



**Построить рудник** — построить рудник на данной клетке. Рудники повышают объем производства. Чтобы использовать некоторые ресурсы, постройка рудника необходима



**Построить торговый пост** — построить торговый пост на данной клетке. Торговый пост повышает приток золота.



**Построить лесопилку** — построить лесопилку на данной клетке (на клетке должен быть лес). Лесопилки повышают объем производства.



**Построить выгон** — Построить выгон на выбранной клетке. Для получения некоторых ресурсов выгон необходим.



**Построить лагерь** — построить на клетке лагерь охотников, чтобы получить доступ к определенным ресурсам.



**Построить плантацию** — построить плантацию на клетке. Плантации необходимы для получения различных редких ресурсов.



**Построить каменолому** — построить каменолому на клетке. Каменоломы необходимы для добычи мрамора.



**Построить нефтяную скважину** — построить нефтяную скважину на клетке суши. Позволяет добывать нефть.



**Вырубить тропический лес** — приказать рабочему вырубить тропический лес на клетке. Это устраняет все плюсы и минусы, которые дает тропический лес.



**Вырубить лес** — приказать рабочему вырубить лес на клетке. Это устраняет все плюсы и минусы, которые дает лес.



**Осушить болото** — приказать рабочему осушить болото на клетке.



**Убрать дорогу** — приказать рабочему убрать дорогу или железную дорогу с клетки.



**Починить** — починить все то, что было сломано при разграблении. Разграбленное улучшение и все ресурсы на клетке можно использовать только после починки.



**Автопостройка** — автоматизировать действия рабочего. Он будет продолжать работу, пока вы не отмените этот режим вручную.

### Рабочие лодки

Рабочие лодки — особые юниты-рабочие, которые можно создать в городах на побережье. Они могут строить рыболовные суда и морские платформы на клетках с водой. В отличие от сухопутных рабочих, лодки исчезают после постройки улучшения.

Построить нефтяную платформу — приказать юниту построить нефтяную платформу на ресурсе «нефть» в океане.

Рыбацкие лодки — рабочая лодка построит рыболовные суда на ресурсе «рыба» на побережье.

## Государственное устройство

### Общественные институты

Общественные институты — это избранный вами способ управления людьми. Станете диктатором, пожертвовав свободой ради порядка и производительности? Направите усилия на создание мощной армии или на культурную экспансию? Выберете монархию или демократию?

Общественные институты непосредственно влияют на ход игры. Часть способствует увеличению производства в городах, другие помогут увеличить богатство, а третьи — усилить ваши войска. Выбор институтов не может быть верным или неверным. Один институт может быть лучше другого в определенных обстоятельствах (к примеру, в окружении враждебных цивилизаций вы выберете один путь, а в изоляции — другой) или больше соответствовать вашему стилю игры. Попробуйте — сделайте свой выбор.



Общественные институты разделены на несколько ветвей, которые представляют различные принципы общественных отношений. Принятие социальных институтов дает вашей

державе различные преимущества, а также приближает культурную победу.

## Принятие общественных институтов

Вы можете открыть и принять общественный институт, заработав достаточное количество очков культуры. Оно зависит от уровня сложности, на котором вы играете. Стоимость последующих институтов постоянно возрастает. Чтобы узнать, сколько у вас очков культуры и когда будет доступен следующий общественный институт, наведите курсор на значок «Культура» на панели информации. Подробнее о получении очков культуры — в разделе «Культура».

Когда набрано достаточное количество очков культуры для нового института, во время вашего хода придет извещение. Щелкните по значку «Общественные институты» в верхнем правом углу (возле значков советников), чтобы открыть соответствующее меню. Если вы не хотите выбирать общественный институт сейчас же, щелкните правой кнопкой мыши по извещению, чтобы закрыть его (помните, что в игре не будет повторного напоминания). В меню общественных институтов можно принять новую ветвь социального развития или открыть новый институт в уже доступной ветви. Чтобы посмотреть все доступные институты (а не только открытые), щелкните по кнопке «Дополнительный обзор» в нижней части меню.

Если у вас хватает очков культуры, нажмите на кнопку «Принять институт», чтобы открыть выбранную вами ветвь — на это придется потратить очки культуры, хотя вы не получите никакого определенного института. Каждая ветвь дает вашей державе определенные преимущества сразу после открытия, как и каждый конкретный институт.

Некоторые ветви (например, автократия и свобода) не могут быть открыты и активны одновременно. Кроме того, многие ветви становятся доступными лишь в определенные эпохи.

## Ветвь общественных институтов

### • Традиция

Традиция лучше всего подходит небольшим империям, так как многие институты этой ветви улучшают только столицу. Принятие этой ветви увеличивает объем продовольствия, которое столица получает за ход на 2 очка. Традиция доступна с самого начала игры.

### • Воля

Воля хорошо подходит цивилизациям, которые желают быстро увеличить свое влияние — скорость создания поселенцев повышается на 50%. Воля доступна с самого начала игры и не может быть активной одновременно с автократией.

### • Честь

Институт чести повышает эффективность вооруженных сил цивилизации. Принятие института чести дает боевой бонус +25% в сражениях с варварами. Кроме того, появляются извещения при появлении варварского лагеря на открытой территории. Честь доступна с самого начала игры.

### • Набожность

Набожность повышает настроение и увеличивает количество очков культуры цивилизации, предоставляя бонус к настроению (2 очка). Набожность становится доступной в Классический период. Этот институт не может быть активным одновременно с рационализмом. Для игроков, которые стремятся к культурной победе, это неплохое начало, так как ветвь предоставляет бонусы к очкам культуры и бесплатные общественные институты.

### • Покровительство

Покровительство расширяет выгоду от дружбы с городами-государствами. Влияние на поиски снижается на 25% медленнее. Покровительство становится доступным в Средние века.

### • Коммерция

Коммерция предоставляет бонусы цивилизациям с развитым морским сообщением, а также тем, целью которых является увеличение богатства. Эта ветвь повышает производство золота в столице на 25%. Коммерция становится доступной в эпоху Средневековья.

### • Рационализм

Ветвь рационализма помогает цивилизации развивать и использовать науку. Данная ветвь доступна с эпохи Возрождения. Принятие этой ветви позволяет цивилизации немедленно вступить в золотой век на 5 ходов. Рационализм не может быть активным одновременно с набожностью.

### • Свобода

Свобода дает бонусы к очкам культуры и при создании специалистов, что идеально подходит для цивилизаций, сосредоточенных на макроменеджменте. Недовольство специалистов в городах сокращается в два раза. Свобода становится доступной в эпоху Возрождения и не может быть активной одновременно с автократией.

### • Порядок

Игрокам, которые хотят создать огромные империи, следует обратиться к порядку — мощь империи будет зависеть от числа городов. Порядок повышает скорость постройки зданий на 25% и становится доступным в Новое время.

### • Автократия

Эту ветвь стоит принять тем, кто жаждет сокрушить врагов под своей железной пятой. Она идеально подходит игрокам, стремящимся к военной победе. Автократия сокращает затраты на содержание юнитов на 33%, позволяя цивилизации нарастить мощь войск при тех же затратах. Этот институт становится доступным в Новое время и не может быть активным вместе с институтами воли и свободы.

## Культурная победа

Открыв полностью все пять ветвей на панели общественных институтов, вы получите доступ к проекту «Утопия». Осуществив проект «Утопия», вы одержите культурную победу! Подробнее — в разделе «Победа и поражение».

## Полисы

Города-государства, или полисы в игре Civilization V — это небольшие государственные образования. Они не претендуют на победу и не соревнуются с вами, но могут помочь или мешать вам. С полисами можно дружить, получая за это различные преимущества; можно не обращать на них внимания и сосредоточиться на более важных соперниках. Кроме того, полис можно завоевать и забрать все его богатства и ресурсы.

### Виды полисов

Есть три типа полисов. Каждый из них представляет различные преимущества своим друзьям и союзникам.

#### • Культурный

Культурный полис может повысить вашу культуру.

#### • Приморский

Приморский полис может обеспечить вашу цивилизацию дополнительной пищей.

#### • Воинственный

Воинственный полис может подарить вам военные юниты.

## Контакты с полисами

Чтобы вести переговоры с полисом, нужно сначала его найти. Когда один из ваших юнитов обнаруживает полис, тот сообщает, к какому виду принадлежит (подробнее — в разделе «Виды полисов»), и иногда дарит вам немного золота. (Это хороший повод исследовать мир!)

Когда вы познакомитесь с полисом, его представители будут время от времени поручать

вам разные задания (подробнее — в разделе «Задания от полисов»). Если вы сами пожелаете пообщаться с полисом, щелкните по нему на карте или откройте панель дипломатии.

### **Влияние на полисы**

Ваше влияние на каждый полис измеряется в очках влияния (OB). Обычно в начале отношений влияние равно нулю, а затем начинает изменяться вверх или вниз. Текущие OB указаны на флаге соответствующего полиса.

Золото — один из самых эффективных способов повысить свое влияние на полис — дарить ему золото. Чтобы подарить полису золото, щелкните на нем, а затем выберите соответствующий пункт в меню.

Юниты — полису можно также дарить юниты. Для этого отправьте юнита на территорию полиса и щелкните по кнопке «Отдать юнита» в меню действий. Кроме того, любого юнита, находящегося в любом месте карты, можно подарить через экран дипломатических переговоров. Имейте в виду, что дар в виде золота предпочтительнее, — если только полис сам не попросил у вас юнита.

Бездействие — если ничего не делать для полиса, то ваши очки влияния постепенно достигнут нуля. Если влияние было положительным, оно будет постепенно сокращаться. Если же оно было отрицательным, то каждый ход оно будет увеличиваться. Точные цифры таких изменений зависят от характера полиса. Если вы желаете поддерживать положительные отношения с полисом, придется время от времени выполнять его задания или делать ему подарки.

Нарушение границ — имейте в виду, что каждый ход вы теряете определенное число OB за каждого юнита, «вторгшегося» в земли полиса. Если вы находитесь в дружественных отношениях с полисом, то можете пересекать его границы без последствий.

### **Уровни влияния**

Постоянная война — вы настолько рассердили полис, что он никогда не согласится заключить

с вами мир. Это происходит, если вы разоряете слишком много полисов по соседству. В таком случае выжившие жители могут объединиться и попытаться стереть вас с лица планеты. Никаких дел с вами они вести не будут: с ними можно только сражаться.

Война — когда вы воюете с полисом, ваше влияние на него опускается ниже нуля и вы не получаете от него ничего хорошего. Тем не менее, с полисом всегда можно заключить мир, если вы не в состоянии постоянной войны и если он не вступил в союз с вашими врагами. Нейтралитет — нейтральный полис не проявляет особой любви к вам, но и ненависти не испытывает. Чтобы увеличить влияние на него, можно дарить ему золото или выполнять задания. Если вы вторгнетесь в его границы, ваше влияние снизится.

Дружественные отношения — если вы считаетесь друзьями полиса, то он периодически будет преподносить вам дары: культурный город будет повышать культуру; приморский — предоставлять пищу, а военный — дарить военные юниты. Союз — став союзником полиса, вы получите еще больше преимуществ, чем от дружбы. Кроме того, город-государство предоставит вам все свои товары роскоши и стратегические ресурсы. У полиса одновременно может быть только одна цивилизация-союзник. Если претендентов несколько, то союзником становится цивилизация с максимальным числом OB.

### **Задания полисов**

Время от времени полисы будут давать задания: избавиться от надоедливых варваров, найти чудо природы или защитить их от нападения другой цивилизации.

Если вы успеете выполнить такое задание до того, как это сделает другая цивилизация, то получите дополнительные очки влияния на этот полис.

### **Война полисов**

Объявить войну полису можно в любое время. Сделать это можно через панель дипломатии,

или отправив ваши подразделения в бой против полиса или его юнитов. Чтобы предложить по-лису мир, откройте панель дипломатии или щелкните по городу на карте.

Имейте в виду: если нападать на полисы слишком часто, то сразу несколько полисов могут ополчиться против вас. Это может нанести довольно серьезный удар вашей цивилизации.

### **Освобождение полиса**

Если вы захватите полис, который до этого был захвачен другой цивилизацией, то можете освободить его. В этом случае вы сразу получите большое количество ОВ. Кроме того, полис будет голосовать за вас на выборах мирового лидера в ООН (подробнее — ниже).

### **Дипломатическая победа**

Вы одержите дипломатическую победу, если после создания ООН будет избраны мировым лидером. При этом полисы голосуют за тех, кто оказывает на них наибольшее влияние, если только их не «освободит» какая-либо цивилизация; в таком случае они будут голосовать за своего освободителя. Подробнее об этом — в разделе «Победа».



### **Появление великих людей**

Великие художники, инженеры, торговцы и учёные появляются в городах благодаря специалистам и чудесам, которые помогают набирать очки великих людей (ОВЛ). В городе может произойти один или несколько видов ОВЛ либо они

могут не производиться вовсе. Для каждого города учет ОВЛ ведется отдельно.

Когда в городе набрано достаточное количество ОВЛ определенного вида, они тратятся на создание великого человека. Когда появляется великий человек, количество очков, необходимое для появления следующего великого человека возрастает во всех городах цивилизации.

Примечание: здание «Сад» повышает скорость появления великих людей, а принятие общественного института «Кодекс чести» приводит к немедленному появлению великого полководца.

### **Умения великих людей**

Все великие люди (за исключением великих полководцев) обладают тремя способностями:

- их можно использовать для начала золотого века (подробнее — ниже);
- их можно использовать для создания особого улучшения;
- у них есть уникальная особая возможность.

Примечание: имена великих людей не влияют на их игровые умения и способности.

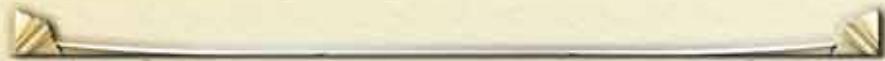
### **Золотой век**

Золотой век — это период повышенной производительности. В течение золотого века каждая обрабатываемая клетка производит 1 дополнительную единицу золота или продукции. Продолжительность золотого века зависит от сложности и скорости игры. Положив начало золотому веку, великий человек исчезает.

### **Особое улучшение**

Великий человек может быть использован для постройки особого улучшения на одной из клеток на вашей территории (после этого он исчезнет). Эффект от особого улучшения зависит от того, кто его создает: улучшение великого таланта производит очки культуры, а улучшение великого торговца — денежные средства.

На особом улучшении должны работать люди, чтобы оно действовало. Особое улучшение может быть разграблено и восстановлено точно так же,



как и любое другое. Если особое улучшение построено на ресурсе, данный ресурс нельзя будет использовать.

**Примечание:** великого человека следует вывести из города на вашу территорию для постройки особого улучшения. Подробнее — в разделе «Перемещение великих людей».

#### **Особое умение**

Особые умения великих людей могут серьезно влиять на ход игры. У каждого великого человека есть особое умение. Некоторые из них (но не все) приводят к исчезновению великого человека после их использования.

#### **Великий талант**

**Особое улучшение — достопримечательность.**

Улучшение «Достопримечательность» предоставляет городу дополнительные очки культуры.

**Особое умение — культурный захват.**

Великий талант может провести культурный захват любой клетки в пределах вашей территории или на ее границе. Эта клетка и шесть клеток, которые ее окружают, немедленно переходят в ваши руки. Культурный захват дает возможность отобрать земли у иностранного государства, но не позволяет захватить город, однако его можно окружить своей территорией. Захват чужой территории не всегда является поводом для войны, но некоторые цивилизации несомненно будут оскорблены подобным действием. Помните, что другой великий талант может также захватить территорию — ограничений на число культурных захватов нет.

#### **Великий инженер**

**Особое улучшение — мануфактура.**

Вы можете использовать великого инженера для создания мануфактуры. Она производит огромное количество продукции (молотков) для города, если на ней трудятся рабочие.



#### **Особое умение — ускорение производства.**

Вы можете использовать великого инженера для мгновенного увеличения продукции в городе. Эта продукция будет немедленно использована на городских стройках, в том числе для создающихся чудес. Обычно этого бонуса достаточно для завершения всех чудес, кроме тех, которые требуют самых больших затрат, но и для последних он существенно ускорит завершение работ.

#### **Великий торговец**

**Особое улучшение — таможня.**

Вы можете использовать великого торговца, создав таможню. При наличии рабочих на таможне она становится источником крупных сумм золота для города, в котором расположена.

**Особое умение — торговая миссия.**

Вы можете использовать великого торговца, пока он находится в полисе, для основания там торговой миссии. Это дает бонус к золоту и улучшает отношения с данным полисом.



#### **Великий ученый**

**Особое улучшение — академия.**

Великого ученого можно использовать для создания академии. Пока в ней работают люди, она очень помогает в получении очков науки в городе.



**Особое умение — новая технология.**

Вы можете использовать великого ученого для мгновенного открытия новой технологии. Это не обязательно должна быть технология, которую вы в данный момент исследуете, — можно выбрать любую из доступных.



#### **Великий полководец**

Великий полководец несколько отличается от остальных великих людей. Он появляется не в городе, и его появление не зависит от ОВЛ, которые производят специалисты. Великие полководцы рождаются в битвах. Когда ваше подразделение набирает



боевой опыт, цивилизация получает ОВЛ для великого полководца. Он появляется, когда набрано достаточное количество очков. Число очков, необходимое для возникновения следующего великого полководца, увеличивается.

**Примечание:** если набравшее опыт подразделение погибает, часть заработанных им очков опыта вычитается из ОВЛ для великого полководца. Вы также можете получить великого полководца, приняв институт «Кодекс чести» или завершив строительство Бранденбургских ворот.

#### **Улучшение великого полководца — цитадель.**

Цитадель дает бонус обороны любому юниту, находящемуся в ней. Кроме того, цитадель наносит урон каждому юниту противника, оказавшемуся возле нее в конце хода. Цитадель работает лишь при постройке на своей территории. Если кто-то проводит культурный захват, цитадель может быть захвачена этим игроком.

#### **Особое умение — боевой бонус.**

Великий полководец предоставляет боевой бонус всем союзным юнитам в пределах двух клеток. Боевой бонус распространяется на все виды боя — ближний, дальний, оборону и другие.

### **Перемещение великих людей**

Великие люди перемещаются по сетке, как и все остальные юниты. Они не являются военными, а поэтому не могут занимать одну клетку с другим небоевым юнитом (рабочие или поселенцы), — но могут находиться на одной клетке с военным юнитом. Если враждебный юнит входит на клетку с великим человеком, тот погибает — захватить великого человека противник не может.

### **Золото**

Отличная штука! Его можно потратить на формирование армии, расширение дорожной сети, постройку зданий или чудес света, завоевание дружбы полисов или подкуп вражеских цивилизаций.

Золото приходит из различных источников. В основном вы будете получать его от работы на клетках вокруг ваших городов, но будут и другие возможности.

Золото можно получать с клеток нескольких типов. Для этого на них должны работать горожане.

- Клетки с побережьем
- Клетки с океаном
- Клетки у реки
- Чудеса природы
- Оазисы
- Источники золота

**Ресурсы** — все ресурсы (а особенно золото) приносят золото, когда на них работают люди.

**Торговый пост** — постройте на клетке улучшение «Торговый пост», которое повысит производство золота.

**Здания** — многие из них, например рынки и банки, увеличивают производство золота. Особенно если этими заведениями руководят торговцы.

**Чудеса** — некоторые чудеса дают или увеличивают производство золота в городе. Кроме того, если вы строите чудо света, а другая цивилизация завершает его раньше вас, вы получите некоторое количество золота (размер бонуса будет зависеть от того, насколько далеко вы продвижетесь в постройке чуда).

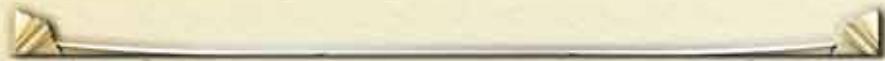
**Торговые пути** — если город связан дорогой и /или гаванью с вашей столицей, значит, этот город наладил торговый путь со столицей. Каждый торговый путь приносит определенное количество золота каждый ход, которое зависит от размера обоих городов.

**Блокада** — вражеский морской юнит в радиусе двух клеток от портового города «блокирует» этот город, приводя в «нерабочее состояние» его гавань и морские торговые пути до тех пор, пока враг не будет изгнан или уничтожен.

**Лагерь варваров** — вы будете получать золото за каждый уничтоженный лагерь варваров.

**Древние руины** — золото можно найти при обследовании древних руин.

**Города-государства** — полис может преподнести вам золото при первой вашей встрече. Если вы подружитесь, он может продолжить давать вам золото. Подробнее — в разделе «Полисы».



**Разграбление вражеских улучшений** — разрушая вражеские улучшения, вы будете получать немного золота.

**Захват городов** — вы можете получить кучу золота, если захватите город (будь то полис или владение другой цивилизации).

**Дипломатия** — вы можете получить золото — много и сразу или же по частям в течение 20 ходов, — ведь переговоры с другими державами.

**Торговые сделки** — великий торговец может основать в полисе торговую миссию. Сам торговец после этого исчезнет, зато ваша держава получит много золота.

## **Расходы**

Золото можно потратить на множество полезных вещей.

**Содержание юнитов и зданий** — расходы на содержание юнитов и зданий придется нести каждый ход. Сумма оплаты указывается в данных по каждому юниту или зданию. Следует иметь в виду, что стоимость содержания зависит от уровня сложности, на котором вы играете.

**Содержание дорог** — вы тратите золото на каждую клетку с дорогой, которую построили. Если вы включите в состав своей страны дороги других цивилизаций, то будете вынуждены платить и за них.

**Покупка клеток** — расширять территорию своей цивилизации можно покупая отдельные клетки. Откройте экран города и нажмите кнопку «Купить клетку». На карте будут показаны все доступные для покупки клетки. Выберите клетку и щелкните по ней, чтобы приобрести ее за золото.

**Покупка юнитов, зданий и чудес** — вы можете потратить золото на покупку в городе юнитов, зданий или чудес света. Нажмите на необходимый объект (если можете позволить себе его!), и он немедленно будет построен в городе, а из вашей казны будетдержанна соответствующая сумма.

Учтите, что проекты вроде «Манхэттена» или «Утопии» не могут быть приобретены в обмен на золото.

**Модернизация устаревших юнитов** — со временем вы будете исследовать новые технологии, которые позволят создавать все более совершенные юниты. Когда это произойдет, у вас появится возможность улучшить устаревшие юниты, преобразовав их в более мощные. Каждая модернизация будет стоить денег; чем более мощным будет новый юнит, тем дороже обойдется улучшение.

Юнит должен находиться на вашей территории, чтобы вы могли его модернизировать. Как только вы получите такую возможность, в списке действий юнита появится кнопка «Модернизировать».

**Покупка влияния на полисы** — чтобы улучшить отношения с полисом, можно отдать ему немного золота. Для серьезного прорыва во взаимоотношениях вам придется проявить щедрость.

**Дипломатия** — вы можете отдавать свое золото другим цивилизациям по многим причинам. Например, чтобы получить от них какие-нибудь ресурсы; убедить их согласиться на мир; заставить напасть на третью страну.

Золото можно отдавать понемногу каждый ход или сразу твердой суммой (это разовая фиксированная выплата). В первом случае вы можете добиться чего-либо от соперника, пообещав выплачивать ему определенную сумму каждый ход (она зависит от выбранной скорости игры). Такие соглашения аннулируются, если две цивилизации начинают между собой войну. Во втором — получаете или отдаете сразу определенную сумму золотом, после чего сделка считается завершенной.

**Ограбление** — если жестокие варвары успешно атакуют один из ваших городов, они отнимут у вас часть золота, зато город останется под вашим контролем.

**Потеря города** — если другая держава или город-государство захватит один из ваших городов, то вдобавок у вас будет отнята часть богатств.

## Пустая казна

Если в вашей казне совсем не останется средств, а бюджет станет отрицательным, то разница в доходах и расходах начнет вычитаться из вашей науки. Помните, это может серьезно замедлить технический прогресс, что, в свою очередь, сделает вашу цивилизацию крайне уязвимой в случае нападения более развитых соседей.

## Настроение

Настроение — показатель удовлетворенности ваших горожан. Как правило, чем больше население, тем больше появляется поводов для недовольства. Недовольное население растет гораздо медленнее, кроме того, высокий уровень недовольства негативно влияет на боеспособность ваших армий.

Настроение вашей цивилизации показано в левом верхнем углу основного экрана в строке состояния. Внимательно следите за ним. Если этот показатель достигнет нуля, ваше население станет очень беспокойным. А если опустится ниже нуля, то у вас возникнут большие проблемы. С помощью мыши наведите курсор на это число, чтобы получить полный отчет о настроении вашей цивилизации.

Начальный уровень настроения цивилизации зависит от выбранного уровня сложности. С момента постройки вашего первого города этот показатель начнет снижаться.

## Причины недовольства

Перечисленные ниже факторы ухудшают настроение вашего населения.

**Прирост населения** — с ростом цивилизации настроение населения постоянно ухудшается, народ требует все больше «хлеба и зрелиц».

**Число городов** — с увеличением числа городов растет и недовольство.

**Захваченные города** — если вы захватываете и присоединяете к своей цивилизации чужие города, народу это не нравится.

## Уровни недовольства

Есть два уровня недовольства — когда население недовольно и очень недовольно.

Если показатель настроения вашей цивилизации опустится ниже нуля, а значок, отражающий его, изменится на грустное лицо, — значит, население недовольно. Единственным негативным эффектом в этом случае будет замедление его роста.

Когда показатель настроения вашей цивилизации станет отрицательным, а значок изменится на злое лицо — ваше население очень недовольно. В этом случае ваши города перестают расти, вы больше не можете строить поселенцев, а ваши боевые юниты получают серьезный минус к боевым показателям.

Вы всегда можете улучшить настроение горожан, каким бы плохим оно ни было, с помощью описанных ниже способов.

## Факторы, улучшающие настроение

**Чудеса природы** — каждое чудо природы, которое вы обнаружите, улучшит настроение жителей вашей цивилизации.

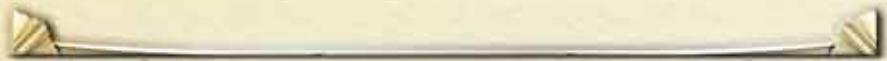
**Редкие ресурсы** — находите новые ресурсы на своей территории или получайте их, торговая с другими цивилизациями. Каждый тип ресурса улучшит настроение вашего населения (но помните, что вы не получите бонус к настроению от нескольких копий одного ресурса).

**Здания** — определенные здания способствуют улучшению настроения вашего населения. Каждое здание, построенное в любом вашем городе, улучшит общее настроение населения.

**Чудеса света** — некоторые чудеса света могут здорово поднять настроение населения.

**Общественные институты** — ветвь «Набожность» неплохо улучшает настроение народа, равно как и некоторые институты из других ветвей.





**Технологии** — сами по себе технологии не улучшают настроение, но научный прогресс делает доступными необходимые для этого здания, чудеса, ресурсы и общественные институты.

## Золотой век

В определенные периоды некоторые цивилизации испытывают необычайный подъем настроения и энергии. Население становится более производительным, технологии быстро развиваются, а культуре цивилизации завидует весь мир. В игре Civilization V такие периоды называются золотым веком.

### Начало золотого века

Существует несколько способов начать золотой век.

**Использовать великого человека** — он исчезнет, тем самым немедленно начав золотой век.

**«Ведро настроения»** — если ваша цивилизация производит больше хорошего настроения, чем необходимо для успокоения населения, излишки попадают в «ведро настроения». Когда там накопится достаточное количество хорошего настроения, начнется золотой век. (Если ваша цивилизация недовольна, из «ведра» будут черпаться излишки.)

В течение золотого века каждая клетка производит 1 дополнительную единицу золота или продукции. Когда золотой век завершается, производство возвращается к норме.

### Продолжительность золотого века

Золотой век, который начался благодаря достаточно количеству хорошего настроения в «ведре», длится 10 ходов. Золотой век, который начался с помощью великого человека, длится меньше, и с каждым разом, когда вы используете великого человека, сокращается — но при этом не может стать короче 3 ходов.

## Чудеса

Это удивительные здания, изобретения и идеи, которые выдержали проверку временем

и навсегда изменили мир. Чудеса требуют небольших усилий, затрат энергии и времени для постройки — но после завершения работ дают вашей цивилизации множество преимуществ.

Есть два вида чудес — чудеса света и национальные чудеса.

### Чудеса света

Они уникальны — какое-либо чудо света может быть построено за игру лишь один раз. Чудеса света могущественны, но их постройка требует больших затрат.

### Проиграть в гонке

Если другая цивилизация завершит то же чудо света, которое строите вы, ваше строительство прекратится, а часть ваших усилий по постройке преобразуется в золото, которое будет вам возвращено. С национальными чудесами такого не происходит, так как у каждой цивилизации может быть свое национальное чудо.

### Национальные чудеса

За игру национальные чудеса могут быть построены каждой цивилизацией один раз.

### Влияние чудес на игру

Чудеса влияют на игру по-разному. Одно чудо может повысить производство в городах, другое — улучшить настроение народа, третье — ускорить появление великих людей, а четвертое — повысить обороноспособность всех городов.

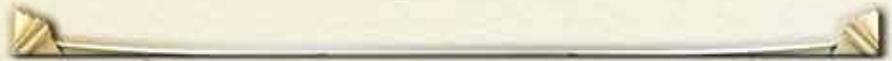
Подробнее об этом — в статьях о чудесах в Цивилопедии.

### Захват чудес

Если вы захватите город, все чудеса света, построенные в нем, перейдут к вам. Однако все национальные чудеса будут разрушены.

### Проекты

Это особый вид построек, похожий на чудеса. У проектов особая функция, отличная



от назначений обычных зданий. Некоторые проекты могут быть построены лишь один раз каждой цивилизацией, а другие — многократно.

В отличие от чудес, которые немедленно предоставляют бонусы для цивилизации по завершении строительства, проекты открывают доступ к возможностям или юнитам в игре либо же они требуются для выполнения условий победы. Подробнее — в разделах «Культура» и «Научная победа».

В отличие от любых других объектов, строящихся в городе, проекты нельзя купить, а их производство нельзя ускорить.

## Дипломатия

Дипломатия играет большую роль в Civilization V.

Вы можете обрести союзников и изолировать врагов. Вы можете заключать оборонительные и наступательные союзы, а также повышать уровень своих технологий путем совместных исследований. Вы можете закончить миром неудачную войну, обмануть легковерных и запугать трусов.

Мир велик и опасен, и ваша цивилизация существует недолго, если вы будете вступать в бой с каждым встречным. Иногда лучше договариваться, чем воевать — по крайней мере, чтобы усыпить будильность конкурента и в подходящий момент нанести ему смертельный удар.

## Кто может вести дипломатические переговоры

В любой момент после установления дипломатических отношений вы можете начать переговоры с лидером города-государства или другой цивилизации. Отношения устанавливаются автоматически после встречи с чужими юнитами или городами. Желание установить отношения — один из побудительных мотивов для исследования мира. После установления дипломатических отношений вы можете в любой момент провести переговоры с этой цивилизацией — даже если они вас ненавидят и не жаждут общаться.

Лидеры городов-государств и других цивилизаций также могут вступать в переговоры с вами.

## Начало переговоров

Нажмите кнопку дипломатии. Появится окно дипломатии, где перечислены все известные цивилизации и города-государства. Щелкните по какому-то из них, чтобы начать разговор с лидером. Также для этого можно щелкнуть по флагу цивилизации или города-государства.

В переговорах с цивилизациями и городами-государствами ваши возможности различны.

## Дипломатия с цивилизациями

На переговорах с другой цивилизацией вы можете выбрать одно из действий, перечисленных ниже.

**Объявить войну** — нажмите эту кнопку, чтобы объявить войну цивилизации.

**Предложить мир** — если вы в состоянии войны с цивилизацией, можно начать мирные переговоры.

**Торговать** — обсудить торговый договор с цивилизацией. Нажмите эту кнопку для перехода к окну торговли.

**Требовать** — вы можете потребовать от цивилизации что-нибудь. Согласие можно получить, например, если вы намного больше и сильнее, или по каким-то другим причинам. А можно спровоцировать объявление войны — как знать.

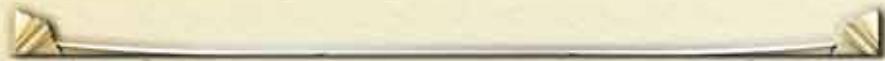
**Вести диалог** — эта кнопка позволит начать диалог по многим вопросам. Выберите нужный вариант в зависимости от обстоятельств. Ответ иностранного лидера будет зависеть от ваших взаимоотношений, а также от их личных мотивов.

**Выйти** — окончить переговоры.

## Окно торговли

Здесь можно совершить обмен, заключить договор об исследованиях и другие виды соглашений. Во многих случаях вам потребуется знание определенной технологии. Те сделки, которые совершил невозможны, затемнены. Наведите курсор на строчку, чтобы получить подробную информацию.





Окно торговли разделено на две части. Справа расположены предметы обмена вашей цивилизации, а слева — другой цивилизации.

Щелкните по предмету на вашей стороне, чтобы предложить его вашему собеседнику. Щелкните по предмету на его стороне, чтобы указать, что хотите получить взамен.

Обмен не обязательно должен быть равным: например, вы можете предложить открытые границы в обмен на золото или просто так. Когда вы определите условия обмена, нажмите кнопку «Предложить», чтобы отправить предложение другой цивилизации. Если она примет его, все условия немедленно вступают в силу. Если ваше предложение будет отвергнуто, нажмите кнопку «Как можно заключить такое соглашение?», чтобы узнать, чего желает другая сторона. (Примечание: может статься, что компьютерный соперник не согласится отдать вам какой-то предмет, что бы вы ни предложили взамен.)

Иногда вы будете получать предложения от других лидеров. Вы можете принять предложение, отвергнуть его или сделать встречное предложение. Нажмите на кнопку «Выход», чтобы закрыть окно торговли.

Срок действия торговых договоров варьируется в зависимости от скорости игры. Чем меньше скорость, тем дольше делятся договоры. Ниже приведены сроки действия договоров при стандартной скорости.

#### *Договор об открытых границах*

Открыв письменност, вы сможете заключить с другой цивилизацией договор об открытых границах (с полисом такой договор заключить нельзя). Во время действия такого договора юниты другой цивилизации могут вступать на вашу территорию, не вызывая войны. Если это взаимный договор, юниты обеих цивилизаций могут вступать на территорию другого участника договора.

Договор об открытых границах действителен в течение 30 ходов. Затем он прекращается, но его можно заключить снова.

#### *Договор о взаимной обороне*

Когда вы получите технологию «Рыцарство», то сможете заключать оборонительные союзы. Такие союзы всегда взаимны. Если на одного участника союза нападут, второй автоматически вступит в войну с агрессором.

Оборонительный союз действует 30 ходов. После истечения этого срока союз прекращает действовать, но его можно заключить снова. Если участник оборонительного союза объявляет кому-то войну, союз расторгается.

#### *Договор об исследованиях*

Открыв философию, вы сможете заключить договор об исследованиях с другой открывшей философию цивилизацией. Он обойдется обеим сторонам в определенное количество золота (если у вас его нет, соглашение заключить нельзя). На время действия договора каждая цивилизация получает бонус к исследованиям.

Договор об исследованиях действует 30 ходов. Для продления действия еще на 30 ходов вам следует заключить новый договор (и заплатить за него золотом).

#### *Обмен городами*

Вы можете обмениваться городами с другими цивилизациями. Обычно цивилизации не отдают свои города, если их к этому не вынуждают обстоятельства, но иногда могут отдать город за исключительно большую цену. Свою столицу обменять нельзя.

Совершенный обмен городов является постоянным.

#### *Другие игроки*

Вы можете попросить партнера по переговорам совершить определенные действия в отношении цивилизаций, которые вы оба знаете, в том числе попросить об объявлении войны и заключении мира.

#### *Ресурсы*

Вы можете торговать стратегическими и редкими ресурсами с другими цивилизациями. В этом

случае другая цивилизация пользуется всеми выгодами от ресурса на протяжении действия договора (30 ходов).

### Переговоры с полисами

Иметь дело с полисами намного проще, чем с цивилизациями, при этом вариантов дипломатических действий меньше. Обычно вы можете предложить им золото или товары, объявить войну и заключить мир. Иногда они могут попросить вас о чем-нибудь. Подробнее — в разделе «Полисы».

### Объявление войны

Вы можете объявить войну другой цивилизации или полису на экране дипломатии или просто напасть на один из их юнитов. Цивилизации можно объявить войну, вступив на ее территорию (если у вас нет соглашения об открытых границах). По территории полисов можно проходить свободно.

Другие цивилизации могут объявить вам войну такими же способами.

### Мирные переговоры

Во время войны вы можете начать мирные переговоры на экране дипломатии. Противник может отказаться вести переговоры, и тогда война продолжится.

Если полис согласен на переговоры, то он всегда соглашается заключить мир без предварительных условий.

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

Ваш противник также может предложить вам мир — советуем ознакомиться с предложенными условиями, прежде чем принимать решение.

### Победа и поражение

В игре предусмотрено несколько видов победы — научная, культурная, дипломатическая и военная. Цивилизация, первой добившаяся любой из возможных побед, выигрывает.



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

### Города-государства и победа

Полисы не могут выиграть в Civilization V — победу могут одержать только крупные державы.

### Поражение

К поражению ведут три пути.

**Потеря последнего города** — если вы потеряли последний город в бою с другой цивилизацией или полисом, вы проиграли.

**Победа другой цивилизации** — если другая цивилизация добьется одной из пяти возможных побед, игра окончена — вы проиграли.

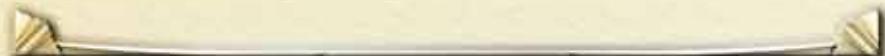
**2050 год** — если до его окончания ни один из игроков не добился победы, игра автоматически завершается, при этом побеждает цивилизация с наибольшим числом очков победы (подробнее — ниже).

### Военная победа

Если вы — последний игрок, сохранивший власть над своей столицей, вы победили. Захватите столицы всех остальных цивилизаций и удержите свою.

Примечание: неважно, кто захватил чужую столицу — победит тот, кто последним удержал свою.

Если вы утратили свою столицу, но владеете другими городами, вы все равно можете



одержать победу — культурную, научную или дипломатическую. Однако до возвращения своей исторической столицы вы не можете одержать военную победу.

Уничтожение исторической столицы невозможно. Ее можно захватить, но не разрушить. Сброс ядерной бомбы сократит население до 1, но город не будет уничтожен. Смиритесь — это игра.

Историческая столица и ее замена — если вашу первую столицу захватили, другой город автоматически станет новой столицей. Он будет во всем аналогичен первой столице, но его можно будет уничтожить; также он не учитывается при военной победе.

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

#### *Научная победа*

Вы можете добиться научной победы, освоив все технологии, необходимые для постройки космического корабля, затем построив все детали корабля и переместив их в столицу.

Детали космического корабля строятся и перемещаются по карте, как любое другое транспортное средство. Для постройки каждой детали требуется продвинутая технология. Детали корабля — небоевые юниты, они самоуничтожаются при захвате врагом. Когда деталь построена, переправьте ее в столицу. По прибытии в столицу игра спросит вас, следует ли присоединить деталь к кораблю.

Когда все детали собраны, корабль отправится в космос, и вы одержите научную победу!

Примечание: детали корабля нельзя купить или ускорить их создание. Они должны быть построены в городе.

#### *Культурная победа*

Чтобы одержать культурную победу, необходимо полностью изучить все пять ветвей общественных институтов, то есть каждый общественный институт в игре. После этого станет доступен проект «Утопия». Его сооружение приносит

культурную победу. Этот проект нельзя ускорить или купить — его необходимо построить.

#### *Дипломатическая победа*

Освоив технологию «Глобализация», можно создать ООН. По завершению постройки каждые несколько ходов в ООН будет проходить голосование за титул мирового лидера. Игрок, набравший достаточно голосов в ООН, автоматически одерживает дипломатическую победу.

Необходимое количество голосов зависит от числа цивилизаций на момент начала игры.

Города-государства голосуют за того, к кому лучше всего относятся. Впрочем, если их освободили, то они тоже голосуют за своего освободителя. Полисы голосуют за того, к кому лучше всего относятся. Впрочем, если их освободили, то они тоже голосуют за освободителя.

#### *Освобождение*

Если вы возьмете захваченный другой цивилизацией город-государство, у вас будет выбор — аннексировать его, превратить в сателлит или освободить. Если вы освободите город-государство, оно всегда будет голосовать за вас в ООН — независимо от текущих отношений. Если одно и тот же город-государство освободили дважды, он будет голосовать за последнего освободителя.

Если цивилизация покинула игру, и вы захватили один из ее городов, вы можете аннексировать его, сделать сателлитом или освободить. Если вы освободите город, цивилизация вернется в игру. Освобожденная цивилизация будет всегда голосовать за вас в ООН. Если освободителей было несколько, цивилизация будет голосовать за последнего.

#### *Конец времени*

Если ни один игрок не одержал победу, игра заканчивается автоматически в конце 2050 года. Подсчитывается рейтинг по очкам всех уцелевших цивилизаций и оглашается победитель.

После этого вы можете продолжить игру, но в ней уже нельзя будет победить.

### **Ваш счет**

Чаще всего при игре в Civilization V один из игроков добивается одной из четырех возможных побед — военной, научной, дипломатической или культурной, иначе в конце 2050 года победитель определяется по рейтингу цивилизаций.

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

Если вы выбыли из игры, ваш рейтинг — ноль.

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

Можно получить очки за следующие игровые аспекты:

- число клеток в ваших границах (наименее важный фактор для победы);
- число городов в империи;
- население;
- число освоенных технологий;
- число освоенных технологий будущего;
- число построенных чудес (это наиболее важный фактор для победы).

### *Размер карты и уровень сложности*

Размер карты определяет число очков победы, которые получает цивилизация за клетки, города и население. Уровень сложности игры определяет, насколько трудно зарабатывать рейтинг: чем трудней игра, тем меньше очков вы получаете за все.

### *Ваш текущий счет*

Текущий рейтинг каждого игрока можно увидеть на панели дипломатии. Наведите курсор на свой рейтинг, чтобы узнать, как ваша цивилизация зарабатывает очки. (Узнать, как зарабатывают очки остальные игроки, нельзя.)

# ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

## Воздушный бой

Ко времени Второй мировой войны всё большее влияние на боевые действия оказывала воздушная мощь.

Что еще более важно, в современных боевых операциях решающее значение приобрела стратегическая бомбардировка, а с появлением баллистических ядерных ракет воздушная мощь превратилась в силу, способную стереть с лица планеты всю цивилизацию.

Воздушная мощь крайне необходима для достижения победы в Civilization V.

## Воздушные юниты

В игре Civilization V есть шесть основных типов воздушных юнитов: боевые вертолеты, ракеты, истребители, бомбардировщики и наземные юниты ПВО. Боевые вертолеты ближе всего к сухопутным юнитам и будут описаны отдельно.

Ракеты — одноразовое оружие: они уничтожаются сразу, как только попадают в цель. Истребители обычно служат для защиты других воздушных юнитов и для уничтожения перехватчиков, которые мешают бомбардировщикам. Бомбардировщики наносят удар по наземным целям, если только их не перехватят. Юниты ПВО служат защитой от истребителей и бомбардировщиков.

## Боевые вертолеты

Как было сказано выше, боевые вертолеты во многом похожи на сухопутные юниты. Они чрезвычайно эффективны против танков, но уязвимы для огня ПВО.

Боевые вертолеты могут перемещаться по любым типам местности, включая горы и ледники, тратя 1 ОП на клетку. В прибрежных водах они перемещаются с той же скоростью. В открытое море они могут выходить только на борту судна.

Боевые вертолеты могут нанести серьезный урон танкам, поэтому на современном поле боя

бронетехнику сопровождают мощные средства ПВО.

## Авиабазы

Воздушные юниты, за исключением боевых вертолетов, перемещаются по карте не так, как сухопутные или морские. У них должна быть база в дружественном городе. Истребители и некоторые бомбардировщики могут также базироваться на авианосцах. Ракеты могут располагаться в городах, на атомных подводных лодках и на ракетных крейсерах. Воздушные юниты нельзя перевозить на борту, как наземные. Для транспортировки по морям и океанам требуются специальные суда: авианосцы, крейсеры или атомные подводные лодки.

Юнитам ПВО и вертолетам не нужна база. Они перемещаются по карте, как наземные юниты, и могут «грузиться на борт».

Возможности базирования воздушных юнитов описаны в таблице ниже.

Воздушный юнит	Место базирования
Истребители и реактивные истребители	На базах в городах и на авианосцах.
Бомбардировщики	На базах в городах и на авианосцах.
Бомбардировщики «Стелс»	Только на базах в городах.
Стратегические бомбардировщики	На базах в городах или на авианосцах.
Ракеты	На базах в городах, на ракетных крейсерах и атомных подводных лодках.

В таблице указано число воздушных юнитов, которые помещаются на борту кораблей и подводных лодок.

Носитель	Вместимость
Авианосец	До трех воздушных юнитов (истребителей, бомбардировщиков и стратегических бомбардировщиков).

Ракетный крейсер	До трех ракет любого типа.
Атомная подводная лодка	Не больше двух ракет любого типа.

### Воздушные юниты на одной клетке

На одной клетке можно разместить любое число ракет, истребителей и бомбардировщиков. Кроме того, они могут размещаться на одной клетке с боевыми и не боевыми юнитами.

Вертолеты и юниты ПВО следуют общим правилам.

### Воздушный радиус

Вместо очков перемещения у воздушных юнитов имеется «радиус». Он представляет собой максимальную дистанцию, на которой они могут выполнять задания. На ту же дистанцию они могут перемещаться с одной базы на другую.

Воздушный юнит, сменивший базу, не может выполнять другое задание в тот же ход.

### Разведка

Истребители, ракетные истребители и бомбардировщики можно использовать для разведки. В начале их хода становятся видимыми все объекты в радиусе 6 клеток от юнита. Это не специальное задание, на которое тратится ОП: разведка производится автоматически.

### Задания

Во время своего хода воздушный юнит может выполнить ряд заданий, в том числе воздушный удар (дистанционную атаку по наземным целям), перемещение на другую базу, перехват (защиту от воздушной атаки) и налеты (выведение из строя вражеских перехватчиков). Некоторые воздушные юниты могут выполнять только одну из этих задач.

**Перебазироваться** — воздушный юнит может переместиться на другую базу, находящуюся в его радиусе.

**Воздушный удар** — воздушные юниты атакуют наземные цели, находящиеся в пределах их радиуса. Получив приказ нанести воздушный

удар по вражескому городу или юниту, воздушный юнит издалека атакует цель, если не будет перехвачен. Атакующему воздушному юниту, в отличие от многих других, при дистанционной атаке может быть нанесен урон. (Например, если вы прикажете бомбардировщику атаковать танк, то танк может подбить ваш бомбардировщик.) Если воздушный юнит уцелеет, то он вернется на базу. Самые мощные воздушные удары носят ракеты и бомбардировщики.

**Зачистка неба** — воздушный юнит «прочесывает» клетку, нейтрализуя юниты — перехватчики. При атаке цели, защищенной истребителями и юнитами ПВО, истребитель может провести зачистку воздушного пространства, которая нейтрализует юнитов-перехватчики. Если истребитель перехвачен вражеским истребителем, они вступают в бой, в результате которого один из них может быть поврежден или уничтожен. Если истребитель перехвачен сухопутным юнитом, он получит повреждения, но не такие значительные, как в воздушном бою.

**Перехват** — воздушный юнит готовится противостоять вражеской атаке с воздуха. Обратите внимание на то, что наземные юниты ПВО при атаке с воздуха осуществляют перехват автоматически. Если воздушный юнит попытается нанести воздушный удар по цели, находящейся в радиусе действия юнита-перехватчика, тот откроет огонь по атакующему. Если перехватчик не уничтожит атакующий юнит, тот продолжит атаку. Перехватывать атакующий воздушный юнит может только один юнит и только по одному за один ход (хотя некоторые повышения могут дать больше возможностей). Если вы ожидаете нескольких ударов с воздуха по одной цели, то имеет смысл разместить рядом с ней несколько истребителей-перехватчиков и зенитных орудий.

### Ракеты

Ракеты — одноразовое оружие. Они осуществляют воздушный удар по цели, а затем разрушаются вне зависимости от результата атаки. В отличие от обычных воздушных юнитов, их невозможно перехватить.

## Список воздушных юнитов

### B-17

Боевая мощь: (дальний бой)

60

Радиус: 10

Стоимость: 520

Требуемая технология: радар

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: уникальный юнит американцев, получает на 50% меньше урона при перехвате, боевой бонус +25% при атаке городов.



### Штурмовой вертолет

Боевая мощь: (дальний бой)

50

Радиус: 6

Стоимость: 450

Требуемая технология: ракетостроение

Требуемые ресурсы: алюминий

Особые умения: игнорирует стоимость перемещения по ландшафту и получает бонус в бою с танками.



### Бомбардировщик

Боевая мощь: (дальний бой)

60

Радиус: 10

Стоимость: 520

Требуемая технология: радар

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: нет

Бомбардировщик «Стелс»

Боевая мощь: (дальний бой) 80

Радиус: 20

Стоимость: 800

Требуемая технология: скрытное перемещение

Требуемые ресурсы: алюминий

Особые умения: может проводить воздушную разведку, получает бонус 100% к уклонению.



### Истребитель

Боевая мощь: (дальний бой) 50

Радиус: 8

Стоимость: 420

Требуемая технология:

авиация

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: может перехватывать другие юниты, проводить зачистку неба, воздушную разведку, получает бонус в бою с вертолетами



### Реактивный истребитель

Боевая мощь: (дальний бой)

70

Радиус: 10

Стоимость: 600

Требуемая технология: лазер

Требуемые ресурсы: алюминий

Особые умения: может перехватывать другие юниты, проводить зачистку неба, воздушную разведку, получает бонус в бою с вертолетами



### «Зеро»

Боевая мощь: (дальний бой) 50

Радиус: 8

Стоимость: 420

Требуемая технология: авиация

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: уникальный юнит японцев.

Может перехватывать другие юниты, проводить зачистку неба, воздушную разведку, получает бонус в бою с вертолетами.



## **Ядерное оружие**

Ядерное оружие самое мощное. С его помощью можно наносить колossalные разрушения, а радиация отравит море и землю. Его следует использовать лишь в крайнем случае либо, если вы уверены, что у противника ядерного оружия нет.

### **Атомные бомбы**

Атомная бомба — первое ядерное оружие в игре, которое может радикальным образом изменить расстановку сил в мире. Атомные бомбы похожи на ракеты — они тоже одноразовые. В отличие от ракет, они могут размещаться на авианосцах. Радиус поражения атомной бомбы равен двум клеткам в каждом направлении. Попавшим в этот радиус юнитам будут нанесены повреждения, а население городов уменьшится.

При этом сколько бы атомных бомб ни сбросить на город, уничтожен он не будет.

### **Ядерные ракеты**

Если атомная бомба наносит большой урон, то ракеты с ядерными боеголовками обладают поистине ужасающей мощью. Все юниты в радиусе взрыва уничтожаются, а городам наносится еще больший урон. В отличие от атомных бомб, такие ракеты могут стирать с лица земли целые города (однако историческую столицу игрока таким образом уничтожить нельзя).

Ракеты с ядерными боеголовками могут размещаться на ракетных крейсерах и на атомных подводных лодках, но не на авианосцах.

## **Список юнитов (бомбы и ракеты)**

### **Атомная бомба**

Боевая мощь: —

Радиус: 10

Стоимость: 850

Требуемая технология: расщепление ядра

Требуемые ресурсы: уран

Особые умения: этот юнит наносит огромный урон городам и всем окружающим



юнитам в радиусе поражения (2 клетки). Получает бонус +50% к уклонению.

### **Крылатая ракета**

Боевая мощь: ( дальний бой) 70

Радиус: 8

Стоимость: 200

Требуемая технология: спутники

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: не может быть перехвачена



### **Ядерная ракета**

Боевая мощь: —

Радиус: 8

Стоимость: 1200

Требуемая технология: пр-двинутые баллистические ракеты

Требуемые ресурсы: уран

Особые умения: этот юнит наносит огромный урон городам и всем окружающим юнитам в радиусе поражения. Получает бонус +50% к уклонению.



## **Список юнитов**

В этом списке юниты ранжируются по военному назначению. Стоимость юнитов указана для стандартной скорости игры.

### **Лучники и арбалетчики**

#### **Арбалетчики**

Боевая мощь: 6, дальний бой: 12

Радиус: 2

Перемещение: 2

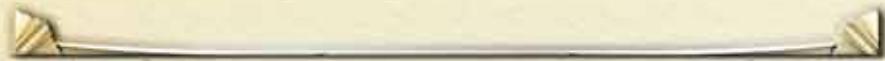
Стоимость: 120

Требуемая технология: машиностроение

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: дистанционная атака.





### Лучники

Боевая мощь: 4,  
дальний бой: 6  
Радиус: 2  
Перемещение: 2  
Стоимость: 70  
Требуемая технология: стрельба из лука  
Требуемые ресурсы: нет  
Особые умения: дистанционная атака.



### Английские лучники

Боевая мощь: 6,  
дальний бой: 12  
Радиус: 2  
Перемещение: 2  
Стоимость: 120  
Требуемая технология: машиностроение  
Требуемые ресурсы: нет  
Особые умения: дистанционная атака.  
Уникальный юнит англичан, получает бонус +1 к радиусу боя.



### Чжугэ ну

Боевая мощь: 6,  
дальний бой: 10  
Радиус: 2  
Перемещение: 2  
Стоимость: 120  
Требуемая технология: машиностроение  
Требуемые ресурсы: нет  
Особые умения: дистанционная атака.  
Уникальный юнит китайцев, может атаковать два раза за ход.



### Бронетехника

#### Огромный боевой человекоподобный робот

Боевая мощь: 150  
Перемещение: 3  
Стоимость: 1000  
Требуемая технология: ядерный синтез  
Требуемые ресурсы: уран  
Особые умения: может перемещаться после атаки.



### Танки «Панцер»

Боевая мощь: 60  
Перемещение: 5  
Стоимость: 450  
Требуемая технология: двигатель внутреннего сгорания  
Требуемые ресурсы: нефть  
Особые умения: может перемещаться после атаки. Уникальный юнит немцев.



### Современные танки

Боевая мощь: 80  
Перемещение: 4  
Стоимость: 700  
Требуемая технология: лазер  
Требуемые ресурсы: алюминий  
Особые умения: может перемещаться после атаки.



### Танки

Боевая мощь: 50  
Перемещение: 4  
Стоимость: 450  
Требуемая технология: двигатель внутреннего сгорания  
Требуемые ресурсы: нефть  
Особые умения: может перемещаться после атаки.



### Мирные жители

#### Поселенцы

Перемещение: 2  
Стоимость: 89  
Требуемая технология: нет  
Требуемые ресурсы: нет  
Особые умения: этот особый юнит может основать новый город.



#### Рабочая лодка

Перемещение: 4  
Стоимость: 30  
Требуемая технология:  
мореходство  
Требуемые ресурсы: нет



**Особые умения:** этот особый юнит может строить улучшения на клетках с водой.

### Рабочие

Перемещение: 2

Стоимость: 70

Требуемая технология: нет

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** этот особый юнит может строить и чинить улучшения на клетках суши.



### Огнестрельные юнты

#### Моторизованная пехота

Боевая мощь: 50

Перемещение: 4

Стоимость: 440

Требуемая технология:  
электроника

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** нет



#### Зенитные пушки

Боевая мощь: 32

Перемещение: 2

Радиус: 2

Стоимость: 300

Требуемая технология: радио

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** может перехватывать авиацию противника и получает боевой бонус +100% в бою с авиацией и вертолетами.



#### Иностранный легион

Боевая мощь: 36

Перемещение: 2

Стоимость: 300

Требуемая технология:  
стандартизация

Требуемые ресурсы: нет



**Особые умения:** уникальный юнит французов, получает боевой бонус +20%, сражаясь за пределами дружественной территории.

### Минитмены

Боевая мощь: 16

Перемещение: 2

Стоимость: 120

Требуемая технология: порох

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** уникальный юнит американцев, передвигается по любой местности, затрачивая лишь 1 ОП.



### Мобильные ЗРК

Боевая мощь: 40

Радиус: 2

Перемещение: 4

Стоимость: 450

Требуемая технология: компьютеры

Требуемые ресурсы: алюминий

**Особые умения:** может перехватывать авиацию противника и получает боевой бонус +100% в бою с авиацией и вертолетами.



### Мушкетеры

Боевая мощь: 16

Перемещение: 2

Стоимость: 120

Требуемая технология: порох

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** нет



### Парашютисты

Боевая мощь: 40

Перемещение: 2

Стоимость: 350

Требуемая технология: радар

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** этот особый юнит можно десантировать на расстоянии до пяти клеток за границами дружественной территории.





### **Пехотинцы**

Боевая мощь: 36

Перемещение: 2

Стоимость: 300

Требуемая технология:

стандартизация

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: нет



Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: уникальный юнит турок-османов, получает боевой бонус +25%, может исцелить полученный урон, если уничтожить другой юнит во время атаки.

### **Противотанковые пушки**

Боевая мощь: 32

Перемещение: 2

Стоимость: 300

Требуемая технология:

стандартизация

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: бонус в бою с танками.



### **Стрелки**

Боевая мощь: 25

Перемещение: 2

Стоимость: 200

Требуемая технология: нарезное оружие

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: нет



### **Французские мушкетеры**

Боевая мощь: 20

Перемещение: 2

Стоимость: 120

Требуемая технология: порох

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: уникальный юнит французов.



### **Янычары**

Боевая мощь: 16

Перемещение: 2

Стоимость: 120

Требуемая технология: порох



Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: уникальный юнит турок-османов, получает боевой бонус +25%, может исцелить полученный урон, если уничтожить другой юнит во время атаки.

### **Юниты Ближнего боя**

#### **Бессмертные**

Боевая мощь: 8

Перемещение: 2

Стоимость: 60

Требуемая технология: обработка бронзы

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: уникальный юнит персов, получает бонус +100% в бою с всадниками и исцеляется в два раза быстрее.



#### **Варвары**

Боевая мощь: 6

Перемещение: 2

Стоимость: 20

Требуемая технология: нет

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: самый первый юнит варваров, его можно переманить на сторону игрока, играя за Бисмарка.



#### **Воины**

Боевая мощь: 6

Перемещение: 2

Стоимость: 40

Требуемая технология: нет

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: первый доступный в игре боевой юнит.



#### **Воины-могавки**

Боевая мощь: 11

Перемещение: 2

Стоимость: 80

Требуемая технология: обработка железа

Требуемые ресурсы: железо



**Особые умения:** уникальный юнит ирокезов, получает бонус при сражении в лесу или в тропическом лесу.

#### Гоплиты

Боевая мощь: 9  
Перемещение: 2  
Стоимость: 60  
Требуемая технология: обработка бронзы

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** уникальный юнит греков, получает бонус +100% в бою с всадниками.



#### Копейщики

Боевая мощь: 7  
Перемещение: 2  
Стоимость: 50  
Требуемая технология: обработка бронзы

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** получает бонус +100% в бою с всадниками.



#### Ландскнехты

Боевая мощь: 10  
Перемещение: 2  
Стоимость: 50  
Требуемая технология: госслужба

Требуемые ресурсы: нет

**Особые умения:** уникальный юнит немцев, получает бонус +100% в бою с всадниками.



#### Легионеры

Боевая мощь: 13  
Перемещение: 2  
Стоимость: 90  
Требуемая технология: обработка железа

Требуемые ресурсы: железо

**Особые умения:** уникальный юнит римлян, может строить дороги и форты.



#### Мечники

Боевая мощь: 11  
Перемещение: 2  
Стоимость: 80  
Требуемая технология: обработка железа  
Требуемые ресурсы: железо  
Особые умения: нет.



#### Мечники (длинный меч)

Боевая мощь: 18  
Перемещение: 2  
Стоимость: 150  
Требуемая технология: сталеварение  
Требуемые ресурсы: железо  
Особые умения: нет.



#### Пикинёры

Боевая мощь: 10  
Перемещение: 2  
Стоимость: 100  
Требуемая технология: госслужба  
Требуемые ресурсы: нет  
**Особые умения:** получает бонус +100% в бою с всадниками.



#### Самураи

Боевая мощь: 18  
Перемещение: 2  
Стоимость: 150  
Требуемая технология: сталеварение  
Требуемые ресурсы: железо  
**Особые умения:** уникальный юнит японцев, получает боевой бонус +20% при сражении на открытой местности, повышает вероятность появления великого полководца.



#### Ягуары

Боевая мощь: 6  
Перемещение: 2  
Стоимость: 40  
Требуемая технология: нет



**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** уникальный юнит ацтеков, получает боевой бонус +50% в тропическом лесу, исцеляется на 2-03, если уничтожает другой юнит.

## Всадники

### Боевые колесницы

**Боевая мощь:** 3, дальний бой: 6

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 5

**Стоимость:** 60

**Требуемая технология:** колесо

**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** дистанционная атака.  
Уникальный юнит египтян.



### Боевые слоны

**Боевая мощь:** 6, дальний бой: 8

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 80

**Требуемая технология:** колесо

**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** дистанционная атака.  
Уникальный юнит индусов.



### Боевые слоны Наресуана

**Боевая мощь:** 22

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 150

**Требуемая технология:**  
рыцарство

**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** уникальный юнит сиамцев, может перемещаться после атаки и получает боевой бонус +50% в бою с всадниками.



## Всадники

**Боевая мощь:** 12

**Перемещение:** 4

**Стоимость:** 80



**Требуемая технология:** верховая езда

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** может перемещаться после атаки.

## Гетайры

**Боевая мощь:** 14

**Перемещение:** 5

**Стоимость:** 80

**Требуемая технология:** верховая езда

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** уникальный юнит греков, может перемещаться после атаки, повышает вероятность появления великого полководца.



## Кавалеристы

**Боевая мощь:** 25

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 260

**Требуемая технология:** военная наука

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** может перемещаться после атаки.



## Казаки

**Боевая мощь:** 25

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 260

**Требуемая технология:**  
военная наука

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** уникальный юнит русских, может перемещаться после атаки, получает боевой бонус при сражении на открытой местности.



## Конники мандекалу

**Боевая мощь:** 18

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 150

**Требуемая технология:**  
рыцарство



**Требуемые ресурсы:** лошади  
**Особые умения:** уникальный юнит сонгаев, может перемещаться после атаки и получает боевой бонус +30% в бою с городами.

#### **Лучники на верблюдах**

**Боевая мощь:** 10, дальний

**бой:** 15

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 150

**Требуемая технология:** рыцарство

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** дистанционная атака.

Уникальный юнит арабов, может перемещаться после атаки.



#### **Лучники на колесницах**

**Боевая мощь:** 3, дальний

**бой:** 6

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 4

**Стоимость:** 60

**Требуемая технология:** колесо

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** дистанционная атака.



#### **Рыцари**

**Боевая мощь:** 18

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 150

**Требуемая технология:**

рыцарство

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** может перемещаться после атаки.



#### **Сипахи**

**Боевая мощь:** 22

**Перемещение:** 5

**Стоимость:** 220

**Требуемая технология:**

металлургия

**Требуемые ресурсы:** лошади



**Особые умения:** уникальный юнит османов, может перемещаться после атаки, разгребать клетки без затрат ОП, а также получает бонус +1 к обзору.

#### **Уланы**

**Боевая мощь:** 22

**Перемещение:** 4

**Стоимость:** 220

**Требуемая технология:** металлургия

**Требуемые ресурсы:** лошади

**Особые умения:** может перемещаться после атаки.



#### **Морские юнты**

##### **Авианосец**

**Боевая мощь:** 20

**Перемещение:** 5

**Стоимость:** 520

**Требуемая технология:** авиация

**Требуемые ресурсы:** нефть

**Особые умения:** может перевозить до 3 воздушных юнитов.



##### **Атомная подводная лодка**

**Боевая мощь:** 20, дальний

**бой:** 70

**Радиус:** 3

**Перемещение:** 6

**Стоимость:** 500

**Требуемая технология:** компьютеры

**Требуемые ресурсы:** алюминий

**Особые умения:** невидима для других юнитов, может засекать другие подводные лодки, входить на вражескую территорию, нести до двух ракет на борту, входить на клетки с ледником, получает боевой бонус +50% в бою с подводными лодками, дистанционная атака.



### **Броненосец**

Боевая мощь: 55, дальний

бой: 26

Радиус: 2

Перемещение: 4

Стоимость: 160

Требуемая технология: паровой двигатель

Требуемые ресурсы: уголь

Особые умения: дистанционная атака.



### **Галера**

Боевая мощь: 5, дальний бой: 3

Радиус: 2

Перемещение: 3

Стоимость: 50

Требуемая технология: нет

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: юнит варваров в начале игры, может атаковать на расстоянии, галеру можно переманить на свою сторону, играя за османов.



### **Каравелла**

Боевая мощь: 10, дальний

бой: 7

Радиус: 2

Перемещение: 6

Стоимость: 90

Требуемая технология: астрономия

Требуемые ресурсы: нет

Особые умения: дистанционная атака, может входить на вражеские территории, бонус +2 к обзору.



### **Линейный корабль**

Боевая мощь: 20, дальний

бой: 17

Радиус: 2

Перемещение: 5

Стоимость: 110

Требуемая технология: навигация

Требуемые ресурсы: железо



Особые умения: дистанционная атака.

Уникальный юнит англичан, получает бонус +1 к обзору.

### **Линкор**

Боевая мощь: 40, дальний

бой: 32

Радиус: 3

Перемещение: 4

Стоимость: 500

Требуемая технология: телеграф

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: дистанционная атака, непрямой огонь.



### **Подводная лодка**

Боевая мощь: 15, дальний

бой: 60

Радиус: 3

Перемещение: 5

Стоимость: 380

Требуемая технология: криогеника

Требуемые ресурсы: нефть

Особые умения: невидима для других юнитов, может засекать другие подводные лодки, входить на вражескую территорию, входить на клетки с ледником, дистанционная атака.



### **Ракетный крейсер**

Боевая мощь: 75, дальний

бой: 40

Радиус: 3

Перемещение: 8

Стоимость: 320

Требуемая технология: робототехника

Требуемые ресурсы: алюминий

Особые умения: дистанционная атака, непрямой огонь, перехват авиации, может нести до 3 ракет.



### **Трирема**

Боевая мощь: 6, дальний бой: 4  
 Радиус: 2  
 Перемещение: 4  
 Стоимость: 50  
 Требуемая технология: мореходство  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: дистанционная атака.



### **Фрегат**

Боевая мощь: 20, дальний бой: 15  
 Радиус: 2  
 Перемещение: 5  
 Стоимость: 130  
 Требуемая технология: навигация  
 Требуемые ресурсы: железо  
 Особые умения: дистанционная атака.



### **Эсминец**

Боевая мощь: 25, дальний бой: 22  
 Радиус: 2  
 Перемещение: 8  
 Стоимость: 380  
 Требуемая технология: электричество  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: дистанционная атака, не-прямой огонь, перехват авиации, может засекать подводные лодки, получает бонус +3 к обзору и боевой бонус +100% в бою с подводными лодками.



### **Юниты космического проекта**

#### **Реактивные двигатели космического корабля**

Перемещение: 2  
 Стоимость: 700  
 Требуемая технология: робототехника  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: для научной победы необходимы 3 штуки.



#### **Мостик космического корабля**

Перемещение: 2  
 Стоимость: 1000  
 Требуемая технология: спутники  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: для научной победы необходима 1 штука.



#### **Двигатель космического корабля**

Перемещение: 2  
 Стоимость: 1000  
 Требуемая технология: физика элементарных частиц  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: для научной победы необходима 1 штука.



#### **Система анабиоза космического корабля**

Перемещение: 2  
 Стоимость: 1000  
 Требуемая технология: нанотехнология  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: для научной победы необходима 1 штука.



#### **Разведывательные юнты**

##### **Разведчики**

Боевая мощь: 4  
 Перемещение: 2  
 Стоимость: 25  
 Требуемая технология: нет  
 Требуемые ресурсы: нет  
 Особые умения: игнорирует стоимость перемещения по ландшафту.





## Осадные юнты

### Артиллерийская батарея

**Боевая мощь:** 16, дальний

**бой:** 32

**Радиус:** 3

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 420

**Требуемая технология:** динамит

**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** боевой бонус +10% в бою с городами, непрямой огонь, дистанционная атака. Для атаки требуется развертывание орудия.



### Баллисты

**Боевая мощь:** 4, дальний бой:

18

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 100

**Требуемая технология:** математика

**Требуемые ресурсы:** железо

**Особые умения:** уникальный юнит римлян; боевой бонус +10% в бою с городами, дистанционная атака.



### Пушки

**Боевая мощь:** 10, дальний

**бой:** 26

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 250

**Требуемая технология:** химия

**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** боевой бонус +10% в бою с городами, дистанционная атака.



### Катапульты

**Боевая мощь:** 4, дальний бой:

14

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 100

**Требуемая технология:** математика



**Требуемые ресурсы:** нет

**Особые умения:** боевой бонус +10% в бою с городами, дистанционная атака. Для атаки требуется развертывание орудия.



### Реактивная артиллерия

**Боевая мощь:** 18, дальний

**бой:** 46

**Радиус:** 3

**Перемещение:** 3

**Стоимость:** 600

**Требуемая технология:** ракетостроение

**Требуемые ресурсы:** алюминий

**Особые умения:** боевой бонус +10% в бою с городами, непрямой огонь, дистанционная атака.



### Требушеты

**Боевая мощь:** 6, дальний бой:

20

**Радиус:** 2

**Перемещение:** 2

**Стоимость:** 170

**Требуемая технология:** физика

**Требуемые ресурсы:** железо

**Особые умения:** боевой бонус +10% в бою с городами, дистанционная атака. Для атаки требуется развертывание орудия.



## **Повышения юнитов**

Повышения — особые умения, которые юниты могут получить, набрав определенное число очков опыта (00). В зависимости от наличия зданий в городе, где создан юнит, повышения могут быть доступны юниту даже при его создании. Эффекты от повышений суммируются и не отменяют друг друга. Ниже перечислены все доступные в игре повышения. Помните, определенному виду юнитов могут быть доступны не все повышения.

### **Блиц-атака**

Вид юнита: близкий бой

Требования: Шок III или Муштра III

Эффект: юнит может атаковать несколько раз за ход



### **Боевой дух**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, морской, близкий бой

Требования: нет

Эффект: +15% к боевой мощи



### **Бомбардировка I**

Вид юнита: стрелковый

Требования: нет

Эффект: +20% к боевой мощи против сухопутных юнитов



### **Бомбардировка II**

Вид юнита: стрелковый

Требования: Бомбардировка I

Эффект: +20% к боевой мощи против сухопутных юнитов.



### **Бомбардировка III**

Вид юнита: стрелковый

Требования: Бомбардировка II

Эффект: +20% к боевой мощи против сухопутных юнитов



### **Великий маяк**

Вид юнита: морской

Требования: нет

Эффект: перемещение +1, обзор +1



### **Воздушный бой I**

Вид юнита: воздушный

Требования: нет

Эффект: +25% к боевой мощи при зачистке неба



### **Воздушный бой II**

Вид юнита: воздушный

Требования: Воздушный бой I

Эффект: +25% к боевой мощи при зачистке неба.



### **Воздушный бой III**

Вид юнита: воздушный

Требования: Воздушный бой II

Эффект: +25% к боевой мощи при зачистке неба.



### **Выживание I**

Вид юнитов: близкий бой

Требования: нет

Эффект: исцеляется +1 ОЗ за ход вне дружественной территории.



### **Выживание II**

Вид юнитов: близкий бой

Требования: Выживание I

Эффект: +50% к обороне



### **Выживание III**

Вид юнитов: близкий бой

Требования: Выживание II

Эффект: +50% к обороне. Юнит исцеляется каждый ход, даже при совершении действий.



### **Вылет**

Вид юнитов: воздушный, близкий бой

Требования: Перехват II или Воздушный бой II

Эффект: 1 дополнительный перехват за ход.





## **Дисциплина**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, морской, ближний бой

Требования: нет

Эффект: +15% к боевой мощи, когда рядом дружественный юнит



## **Заградительный огонь I**

Вид юнита: стрелковый

Требования: нет

Эффект: +25% к мощи дальнего боя против юнитов на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса).



## **Заградительный огонь II**

Вид юнита: стрелковый

Требования: Заградительный огонь I

Эффект: +25% к мощи дальнего боя против юнитов на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса).



## **Заградительный огонь III**

Вид юнита: стрелковый

Требования: Заградительный огонь II

Эффект: +25% к мощи дальнего боя против юнитов на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса).



## **Залп**

Вид юнитов: стрелковый

Требования: Точность I

или Заградительный огонь I

Эффект: +25% к боевой мощи против укреплений.



## **Замок Химэдзи**

Вид юнита: стрелковый, морской, воздушный, ближний бой

Требования: нет

Эффект: +20% к боевой мощи на дружественной территории



## **Засада I**

Вид юнита: воздушный, ближний бой

Требования: Шок II, Муштра II, Перехват I, Воздушный бой I, Осада I или Бомбардировка I

Эффект: +25% к боевой мощи в бою против бронетехники.



## **Засада II**

Вид юнита: воздушный, ближний бой

Требования: Засада I

Эффект: +25% к боевой мощи в бою против бронетехники.



## **Логистика**

Вид юнита: стрелковый, осадный, ближний бой

Требования: Осада II, Бомбардировка II, Засада II или Маневренность II

Эффект: 1 дополнительная атака за ход.



## **Маневренность I**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, ближний бой

Требования: Шок III, Муштра III, Наведение I или Бомбардировка I

Эффект: перемещение +1



## **Маневренность II**

Вид юнита: воздушный

Требования: Маневренность I

Эффект: перемещение +1



## **Марш**

Вид юнита: стрелковый, ближний бой

Требования: Шок III, Муштра III, Точность II или Заградительный огонь II

Эффект: юнит исцеляется каждый ход даже при выполнении действий.



## **Медик**

Вид юнита: ближний бой  
 Требования: Шок I, Муштра I,  
 Разведка II или Выживание II  
 Эффект: этот и все соседние юниты исцеляются быстрее на 1 03 за ход.



## **Морской десант**

Вид юнита: морской, ближний бой  
 Требования: Шок II или Муштра II  
 Эффект: снимает минусы к боевым характеристикам при атаке с моря или с реки.



## **Мощная атака**

Вид юнита: ближний бой  
 Требования: Шок II или Муштра II  
 Эффект: +25% к боевой мощи в бою против поврежденных юнитов.



## **Муштра I**

Вид юнита: ближний бой  
 Требования: нет  
 Эффект: +20% к боевой мощи при сражении на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса).



## **Муштра II**

Вид юнита: ближний бой  
 Требования: Муштра I  
 Эффект: +20% к боевой мощи при сражении на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса).



## **Муштра III**

Вид юнита: ближний бой  
 Требования: Муштра II  
 Эффект: +20% к боевой мощи при сражении на пересеченной местности (холмы, леса, тропические леса)



## **На борт**

Вид юнита: стрелковый, ближний бой  
 Требования: нет  
 Эффект: может погрузиться на борт и перемещаться по водным клеткам



## **Наведение I**

Вид юнитов: морской, воздушный  
 Требования: нет или Перехват I  
 Эффект: +20% к боевой мощи против флота.



## **Наведение II**

Вид юнитов: морской, воздушный  
 Требования: Наведение I  
 Эффект: +20% к боевой мощи против флота.



## **Наведение III**

Вид юнитов: морской, воздушный  
 Требования: Наведение II  
 Эффект: +20% к боевой мощи против флота.



## **Национализм**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, морской, ближний бой  
 Требования: нет  
 Эффект: +15% бонус атаки на дружественной территории



## **Флотские традиции**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, морской, ближний бой  
 Требования: нет  
 Эффект: перемещение +1 и обзор +1



## **Немедленное исцеление**

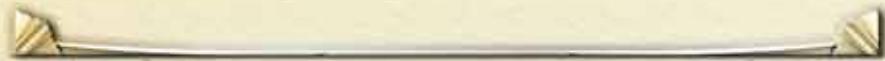
Вид юнита: ближний бой  
 Требования: нет  
 Эффект: исцеляет весь урон при уничтожении неварварского юнита.



## **Непрямой огонь**

Вид юнита: стрелковый  
 Требования: Наведение I, Бомбардировка I, Точность I или Заградительный огонь I  
 Эффект: можно осуществлять дистанционные атаки через препятствия — по невидимой цели





### **Олигархия**

Вид юнита: стрелковый, воздушный, морской, ближний бой



Требования: нет

Эффект: боевая мощь подразделений, сражающихся на территории империи, возрастает на 33%

### **Осада I**

Вид юнитов: воздушный, ближний бой



Требования: нет

Эффект: боевой бонус +25% в бою против городов

### **Осада II**

Вид юнитов: воздушный



Требования: Осада I

Эффект: боевой бонус +25% в бою против городов

### **Осада III**

Вид юнитов: воздушный



Требования: Осада II

Эффект: боевой бонус +25% в бою против городов

### **Перехват I**

Вид юнита: воздушный



Требования: нет

Эффект: +25% к боевой мощи при перехвате авиации противника

### **Перехват II**

Вид юнита: воздушный



Требования: Перехват I

Эффект: +25% к боевой мощи при перехвате авиации противника

### **Перехват III**

Вид юнита: воздушный



Требования: Перехват II

Эффект: +25% к боевой мощи при перехвате авиации противника

### **Построение I**

Вид юнита: стрелковый, ближний бой



Требования: Шок II, Муштра II, Точность II или Заградительный огонь II

Эффект: +25% к боевой мощи против всадников

### **Построение II**

Вид юнита: ближний бой



Требования: Построение I

Эффект: +25% к боевой мощи против всадников.

### **Починка**

Вид юнита: воздушный, ближний бой



Требования: Шок III, Муштра III, Перехват II, Засада II

Эффект: юнит исцеляется каждый ход, даже при совершении действий

### **Прикрытие I**

Вид юнита: стрелковый, ближний бой



Требования: Шок II, Муштра II, Точность I или Заградительный огонь I

Эффект: +25% к обороне от дистанционных атак

### **Прикрытие II**

Вид юнита: стрелковый, ближний бой



Требования: Прикрытие I

Эффект: +25% к обороне от дистанционных атак

### **Радиус**

Вид юнита: стрелковый, воздушный

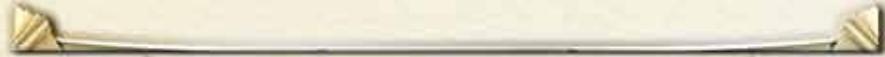


Требования: Перехват I,

Точность III, Воздушный бой I, Осада I или Бомбардировка I

Эффект: +2 к радиусу действия воздушных юнитов, +1 к радиусу обстрела стрелковых юнитов





### **Разведка I**

**Вид юнитов:** разведывательный  
**Требования:** нет  
**Эффект:** +1 к радиусу обзора



### **Разведка II**

**Вид юнитов:** разведывательный  
**Требования:** Разведка I  
**Эффект:** перемещение +1



### **Разведка III**

**Вид юнитов:** разведывательный  
**Требования:** Разведка II  
**Эффект:** +1 к радиусу обзора



### **Снабжение**

**Вид юнитов:** морской  
**Требования:** Наведение II  
или Бомбардировка II  
**Эффект:** исцеляет урон на недружественной территории, 2 ОЗ за ход.



### **Точность I**

**Вид юнита:** стрелковый  
**Требования:** нет  
**Эффект:** +20% к мощи дальнего боя против юнитов на открытой местности (нет холмов, лесов или тропических лесов)



### **Точность II**

**Вид юнита:** стрелковый  
**Требования:** Точность I  
**Эффект:** +20% к мощи дальнего боя против юнитов на открытой местности (нет холмов, лесов или тропических лесов)



### **Точность III**

**Вид юнита:** стрелковый  
**Требования:** Точность II  
**Эффект:** +20% к мощи дальнего боя против юнитов на открытой местности (нет холмов, лесов или тропических лесов)



### **Уклонение**

**Вид юнита:** стрелковый, ближний бой  
**Требования:** Осада II или Бомбардировка II  
**Эффект:** сокращает урон от перехвата на 50%



### **Часовой**

**Вид юнитов:** стрелковый, морской, ближний бой  
**Требования:** Шок I, Муштра I, Наведение I или Бомбардировка I  
**Эффект:** +1 к радиусу обзора



### **Шок I**

**Вид юнитов:** ближний бой  
**Требования:** нет  
**Эффект:** +20% к боевой мощи при сражении на открытой местности (нет холмов, лесов или тропических лесов)



### **Шок II**

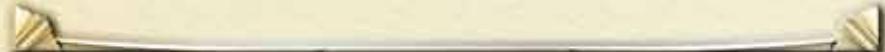
**Вид юнитов:** ближний бой  
**Требования:** Шок I  
**Эффект:** +25% к боевой мощи при сражении на открытой местности



### **Шок III**

**Вид юнитов:** ближний бой  
**Требования:** Шок II  
**Эффект:** +25% к боевой мощи при сражении на открытой местности





## Список чудес

Ниже приведен список всех чудес в игре, включая чудеса природы, с описанием их влияния на игру и требований при постройке.

### Чудеса света

#### *Собор святой Софии*

Требуемая технология:

теология

Стоимость: 300

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого таланта

Эффект: великие люди появляются на 33% быстрее.



#### *Александрийская библиотека*

Требуемая технология:

письменность

Стоимость: 150

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого ученого

Эффект: бесплатная технология.



#### *Ангкор-Ват*

Требуемая технология:

теология

Стоимость: 300

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого инженера

Эффект: затраты очков культуры на приобретение новых клеток снижаются на 75% в каждом городе.



#### *Биг-Бен*

Требуемая технология:

экономика

Стоимость: 700

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого торговца

Эффект: затраты на покупки с помощью золота во всех городах снижаются на 25%



### *Бранденбургские ворота*

Требуемая технология: военная наука

Стоимость: 550

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого ученого

Эффект: появляется великий полководец (без затрат)



### *Великая китайская стена*

Требуемая технология: металлоконструкции

Стоимость: 350

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого инженера

Эффект: вражеские наземные юниты будут тратить на 1 ОП больше на перемещение, находясь на вашей территории.



### *Висячие сады*

Требуемая технология: математика

Стоимость: 200

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого таланта

Эффект: население +1 во всех городах, +3 очка настроения.



### *Замок Химэдзи*

Требуемая технология: рыцарство

Стоимость: 600

Очки культуры: 4

ОВЛ: 2 для великого инженера

Эффект: боевой бонус +25% для всех юнитов на дружественной территории.



### *Запретный город*

Требуемая технология: банковское дело

Стоимость: 600

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого таланта

Эффект: влияние на все поислы увеличивается на 50%



### **Колoss Родосский**

Требуемая технология: обработка бронзы  
 Стоимость: 150  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 1 для великого торговца  
 Эффект: золото +1 от всех клеток с водой, на которых работают горожане. Может быть построен только в городе на побережье.



### **Кремль**

Требуемая технология: акустика  
 Стоимость: 650  
 Очки культуры: 4  
 ОВЛ: 1 для великого ученого  
 Эффект: эффективность всех оборонительных зданий повышается на 50%



### **Лувр**

Требуемая технология: археология  
 Стоимость: 700  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 2 для великого таланта  
 Эффект: 2 великих таланта появляются у столицы без затрат ОВЛ.



### **Мачу-Пикчу**

Требуемая технология: деньги  
 Стоимость: 550  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 1 для великого торговца  
 Эффект: золото +20% от всех торговых путей. Может быть построен только в городе на расстоянии не более двух клеток от горы.



### **Нотр-Дам**

Требуемая технология: образование  
 Стоимость: 500  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 1 для великого торговца  
 Эффект: +5 очков настроения.



### **ООН**

Требуемая технология: глобализация  
 Стоимость: 1000  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 2 для великого торговца  
 Эффект: завершение ООН запускает механизм голосования для дипломатической победы



### **Оракул**

Требуемая технология: философия  
 Стоимость: 150  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 1 для великого ученого  
 Эффект: бесплатный общественный институт



### **Пентагон**

Требуемая технология: радар  
 Стоимость: 1200  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 2 для великого торговца  
 Эффект: затраты золота на модернизацию боевых юнитов снижаются на 50%



### **Пирамиды**

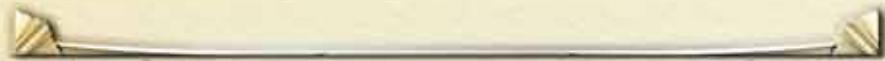
Требуемая технология: каменная кладка  
 Стоимость: 175  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 1 для великого инженера  
 Эффект: скорость создания рабочих увеличивается на 50%.



### **Сиднейский театр оперы**

Требуемая технология: глобализация  
 Стоимость: 1000  
 Очки культуры: 1  
 ОВЛ: 2 для великого таланта  
 Эффект: бесплатный общественный институт на выбор.





### **Сикстинская капелла**

Требуемая технология:

акустика

Стоимость: 650

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого таланта

Эффект: производство культуры +33% во всех городах.



### **Статуя Свободы**

Требуемая технология:

стандартизация

Стоимость: 1200

Очки культуры: 1

ОВЛ: 3 для великого инженера

Эффект: продукция +1 от каждого специалиста во всех городах.



### **Стонхендж**

Требуемая технология:

календарь

Стоимость: 120

Очки культуры: 8

ОВЛ: 1 для великого инженера

Эффект: культура +3.



### **Тадж-Махал**

Требуемая технология: печатный станок

Стоимость: 700

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого таланта

Эффект: продолжительность золотого века увеличивается на 50%



### **Фаросский маяк**

Требуемая технология:

мореходство

Стоимость: 130

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого торговца

Эффект: перемещение +1 и обзор +1 для всех морских юнитов. Может быть построен только в городе на побережье.



### **Фарфоровая пагода**

Требуемая технология:  
образование

Стоимость: 400

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого ученого

Эффект: Великий ученый появляется возле города, где построено это чудо.



### **Христос-Искупитель**

Требуемая технология:

телефраф

Стоимость: 1200

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого таланта

Эффект: затраты очков культуры на принятие новых институтов сокращаются на 33%.



### **Чичен-Ица**

Требуемая технология:

госслужба

Стоимость: 450

Очки культуры: 1

ОВЛ: 1 для великого инженера

Эффекты: продолжительность золотого века увеличивается на 50%



### **Эйфелева башня**

Требуемая технология: радио

Стоимость: 1000

Очки культуры: 1

ОВЛ: 2 для великого торговца

Эффект: настроение в империи +8.



### **Национальные чудеса**

Такие чудеса можно создать после того, как во всех городах вашей империи построено определенное здание.

### **Героический эпос**

Требуемая технология: обработка железа

Стоимость: 110

Очки культуры: 1



**Требуемое здание:** казармы или острог (русские)

**Эффект:** все новые юниты в этом городе бесплатно получают повышение «Боевой дух»

### Дворец

**Требуемая технология:** нет

**Стоимость:** 0

**Очки культуры:** 1

**Требуемое здание:** нет

**Эффект:** обозначает вашу столицу, строится автоматически и бесплатно. Города, соединенные со столицей дорогами, производят дополнительное золото. Кроме того, дворец дает +2 ед. продукции, +3 очка науки, +2 ед. золота и +4 к обороне города.



### Литейный завод

**Требуемая технология:** химия

**Стоимость:** 170

**Очки культуры:** 1

**Требуемое здание:** мастерская, длинный дом (ирокезы)

**Эффект:** производство продукции +20% в городе, где построено это чудо



### Национальный колледж

**Требуемая технология:** письменность

**Стоимость:** 120

**Очки культуры:** 1

**Требуемое здание:** библиотека, бумажная мастерская (китайцы).

**Эффект:** производство науки +50% в городе, где построено это чудо



### Национальный эпос

**Требуемая технология:** философия

**Стоимость:** 120

**Очки культуры:** 1

**Требуемое здание:** монумент

**Эффект:** производство науки +50% в городе, где построено это чудо



### Оксфордский университет

**Требуемая технология:** образование

**Стоимость:** 260

**Очки культуры:** 1

**Требуемое здание:** университет, ват (сиамцы)

**Эффект:** бесплатная технология.



### Эрмитаж

**Требуемая технология:** археология

**Стоимость:** 140

**Очки культуры:** 0

**Требуемое здание:** музей

**Эффект:** увеличивает производство культуры в городе с чудом в два раза



### Список зданий

#### Амбар

**Требуемая технология:** гончарное дело

**Стоимость:** 100

**Содержание:** 1

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** продовольствие +2



#### Арсенал

**Требуемая технология:** железная дорога

**Стоимость:** 350

**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** +20% производство сухопутных юнитов, требуется военная академия



#### АЭС

**Требуемая технология:** расщепление ядра

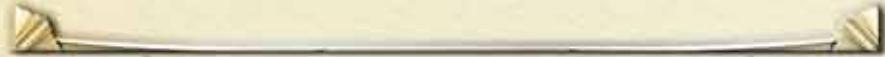
**Стоимость:** 600

**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** производство +25%, потребляет ресурс — 1 уран.





### **Базар**

Требуемая технология: деньги

Стоимость: 120

Содержание: 0

Ячейки специалистов: торговцы

Эффект: уникальное здание арабов. Дает +25% к производству золота и 1 дополнительный источник каждого редкого ресурса возле города



### **Банк**

Требуемая технология: банковское дело

Стоимость: 220

Содержание: 0

Ячейки специалистов: торговцы

Эффект: +25% золото, требуется рынок



### **Библиотека**

Требуемая технология: письменность

Стоимость: 80

Содержание: 1

Ячейки специалистов: ученые

Эффект: наука +1 на каждую пару горожан города



### **Биржа**

Требуемая технология: электричество

Стоимость: 600

Содержание: 0

Ячейки специалистов: торговцы

Эффект: золото +25%, требуется банк или двор сатрапа



### **Больница**

Требуемая технология: биология

Стоимость: 400

Содержание: 2

Ячейки специалистов: нет

Эффект: для роста города требуется на 50% меньше продовольствия



### **Бумажная мастерская**

Требуемая технология: письменность

Стоимость: 80

Содержание: 1

Ячейки специалистов: ученые

Эффект: уникальное здание китайцев. Наука +1 от каждой пары горожан, золото +4.



### **Бат**

Требуемая технология: образование

Стоимость: 200

Содержание: 2

Ячейки специалистов: ученые

Эффект: наука +50%, культура +3 в городе. Уникальное здание сиамцев.



### **Ветряная мельница**

Требуемая технология: экономика

Стоимость: 180

Содержание: 3

Ячейки специалистов: инженеры

Эффект: производство +15%, город не может быть расположен на холме



### **Водяная мельница**

Требуемая технология: колесо

Стоимость: 120

Содержание: 2

Ячейки специалистов: нет

Эффект: продовольствие +2, город должен граничить с рекой



### **Военная академия**

Требуемая технология: военная наука

Стоимость: 350

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: +15 00 для всех новых сухопутных юнитов, требуется казармы или острог (русские)



## **Военная база**

Требуемая технология: телеграф

Стоимость: 450

Содержание: 4

Ячейки специалистов: нет

Эффект: +12 к боевой мощи, требуется замок или красный форт (моголы)



## **Гавань**

Требуемая технология: компас

Стоимость: 80

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: создает торговые пути от столицы к городам на побережье, +25% производство морских юнитов, город должен располагаться на побережье



## **Глиняная мечеть**

Требуемая технология: философия

Стоимость: 120

Содержание: 0

Ячейки специалистов: художники

Эффект: культура +5 в городе. Уникальное здание сонгаев.



## **Гробница**

Требуемая технология: теология

Стоимость: 120

Содержание: 0

Ячейки специалистов: нет

Эффект: культура +2, настроение +2 во всей империи, но при этом в два раза увеличивается количество золота, которое получит враг при захвате города. Уникальное здание египтян.



## **ГЭС**

Требуемая технология: пластмассы

Стоимость: 600

Содержание: 3



Ячейки специалистов: нет

Эффект: производство +1 от всех клеток возле реки. Город должен располагаться у реки. Использует ресурс — 1 алюминий.

## **Двор сатрапа**

Требуемая технология: банковское дело

Стоимость: 220

Содержание: 0

Ячейки специалистов: торговцы

Эффект: уникальное здание персов. Дает +25% золота и настроение +2. Требуется рынок в городе.



## **Длинный дом**

Требуемая технология: литье

Стоимость: 80

Содержание: 2

Ячейки специалистов:

инженеры

Эффект: уникальное здание ирокезов. Дает +1 к производству от каждой клетки с лесом, на которой работают горожане.



## **Завод космических кораблей**

Требуемая технология: робототехника

Стоимость: 450

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: производство деталей космического корабля +50%. Требуется фабрика. Потребляет ресурс — 1 алюминий.



## **Замок**

Требуемая технология: рыцарство

Стоимость: 200

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: боевая мощь города +9, требуются стены



## Цирк

Требуемая технология: верховая езда

Стоимость: 150

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: настроение +3. У города должен быть ресурс лошади или слоновая кость с улучшением.



## Казармы

Требуемая технология: обработка бронзы

Стоимость: 80

Содержание: 1

Ячейки специалистов: нет

Эффект: +15 00 для всех новых сухопутных юнитов



## Колизей

Требуемая технология: металлоконструкции

Стоимость: 150

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: настроение +4



## Конюшни

Требуемая технология: верховая езда

Стоимость: 100

Содержание: 1

Ячейки специалистов: нет

Эффект: производство всадников +25%. У города должен быть улучшенный ресурс «лошади».



## Красный форт

Требуемая технология: рыцарство

Стоимость: 180

Содержание: 3



Ячейки специалистов: нет

Эффект: уникальное здание индусов. Дает городу +9 к боевой мощи, +2 к культуре, а после исследования авиации — дополнительное золото. Для постройки в городе должны быть стены.

## Кузница

Требуемая технология: литье

Стоимость: 150

Содержание: 2

Ячейки специалистов: нет

Эффект: +15% производство сухопутных юнитов, требуется ресурс «железо» поблизости



## Лаборатория

Требуемая технология: пластмассы

Стоимость: 600

Содержание: 3

Ячейки специалистов: учёные

Эффект: наука +100%, требуется школа



## Мастерская

Требуемая технология: литье

Стоимость: 100

Содержание: 2

Ячейки специалистов: инженеры

Эффект: скорость постройки зданий +20%



## Маяк

Требуемая технология: оптика

Стоимость: 80

Содержание: 1

Ячейки специалистов: нет

Эффект: продовольствие +1 от клеток с водой. Город должен располагаться на побережье.



## Медицинская лаборатория

Требуемая технология: пенициллин

Стоимость: 500



**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** для роста города требуется на 25% меньше продовольствия. Для постройки требуется больница.

#### **Монастырь**

**Требуемая технология:**

теология

**Стоимость:** 120

**Содержание:** 2

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** культура +3 от близлежащих ресурсов «вино» и «благовония»



#### **Монетный двор**

**Требуемая технология:** деньги

**Стоимость:** 120

**Содержание:** 0

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** каждый источник золота и серебра, на котором работают горожане, приносит +3 ед. золота.



#### **Монумент**

**Требуемая технология:** нет

**Стоимость:** 60

**Содержание:** 1

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** культура +2



#### **Морской порт**

**Требуемая технология:**

навигация

**Стоимость:** 140

**Содержание:** 2

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** производство +2 от морских ресурсов. Город должен иметь хотя бы один морской ресурс с улучшением неподалеку.



#### **Музей**

**Требуемая технология:**

археология

**Стоимость:** 350



**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** художники

**Эффект:** культура +5, требуется оперный театр.



#### **Обсерватория**

**Требуемая технология:**

астрономия

**Стоимость:** 180

**Содержание:** 2

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** наука +50%, город должен быть построен возле горы



#### **Оперный театр**

**Требуемая технология:**

акустика

**Стоимость:** 220

**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** культура +5, требуются храм или глиняная мечеть



#### **Оружейная**

**Требуемая технология:** обработка железа

**Стоимость:** 130

**Содержание:** 3

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** +15 00 для всех новых сухопутных юнитов, требуются казармы или острог (русские) в городе



#### **Острог**

**Требуемая технология:** обработка бронзы

**Стоимость:** 80

**Содержание:** 1

**Ячейки специалистов:** нет

**Эффект:** уникальное здание русских.

Ускоряет рост культурных границ города на 50%. Дает +15 00 для всех новых сухопутных юнитов.



### **Плавучие сады**

Требуемая технология: оптика

Стоимость: 120

Содержание: 1

Ячейки специалистов: нет

Эффект: уникальное здание ацтеков. Город получает +15% к продовольствию, и +2 ед. продовольствия от каждой клетки с озером, на которой работают горожане. Город должен граничить с рекой или с озером.



Эффект: производство +25%, но город должен располагаться в пустыне или на границе с пустыней

### **Радиовышка**

Требуемая технология: радио

Стоимость: 600

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: повышает выработку культуры в городе в два раза (для постройки требуетсѧ музей).



### **Рынок**

Требуемая технология: деньги

Стоимость: 120

Содержание: 0

Ячейки специалистов:

торговцы

Эффект: золото +25%



### **Стадион**

Требуемая технология: СМИ

Стоимость: 450

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: настроение +4, требуется театр.



### **Стены**

Требуемая технология: каменная кладка

Стоимость: 100

Содержание: 1

Ячейки специалистов: нет

Эффект: боевая мощь города +7.



### **Суд**

Требуемая технология: математика

Стоимость: 150

Содержание: 4

Ячейки специалистов: нет

Эффект: устраняет недовольство в оккупированном городе.



### **Сад**

Требуемая технология: теология

Стоимость: 120

Содержание: 2

Ячейки специалистов: художники

Эффект: +25% к скорости появления великих людей, город должен быть построен на реке или на озере



### **Театр**

Требуемая технология: печатный станок

Стоимость: 300

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет

Эффект: настроение +4, требуется Колизей.



### **Солнечная электростанция**

Требуемая технология: экология

Стоимость: 600

Содержание: 3

Ячейки специалистов: нет



### **Университет**

Требуемая технология: образование

Стоимость: 200

Содержание: 2

Ячейки специалистов: ученые

Эффект: наука +50%. От каждой клетки с тропическим лесом, на которой работают



горожане, наука +2. Требуется библиотека или бумажная мастерская.

### Фабрика

Требуемая технология: паровой двигатель

Стоимость: 300

Содержание: 3

Ячейки специалистов: инженеры

Эффект: производство продукции +50%, требуется мастерская или длинный дом, потребляет ресурсы: 1 уголь.



### Храм

Требуемая технология: философия

Стоимость: 120

Содержание: 2

Ячейки специалистов: художники

Эффект: культура +3, требуется монумент.



### Школа

Требуемая технология: научная теория

Стоимость: 350

Содержание: 2

Ячейки специалистов: ученые

Эффект: наука +50%, требуется университет или ват



## СЕТЕВАЯ ИГРА

В многопользовательской игре вы можете сразиться с другими игроками, а не только с компьютерными противниками. Войти в режим многопользовательской игры можно из главного меню — игру можно проводить по локальной сети с друзьями или по Интернету с игроками со всего мира.

### Меню многопользовательской игры

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

### Игра по локальной сети

В меню сетевой игры выберите «Игра по локальной сети». Список доступных игр будет выведен в окне браузера — нажмите на любую из них, чтобы присоединиться. Если игр нет (или вы не хотите присоединяться к ним), нажмите на кнопку «Игра», чтобы создать свою собственную. Нажмите кнопку «Обновить», чтобы обновить список доступных игр.

Выбрав пункт «Игра», вы перейдете в меню «Настройка сетевой игры». Здесь можно выбрать лидера своей цивилизации, скорость игры, указать вид и размер карты. Вы также можете загрузить ранее сохраненную многопользовательскую игру (подробнее — ниже), или вернуться к браузеру для выбора доступных игр. Завершив настройку, нажмите кнопку «Игра».

Вы перейдете в зал ожидания, где сможете увидеть, каких лидеров выбрали другие игроки, а также все ли готовы к игре. Компьютерный игрок будет обозначен как «ИИ», а человек — своим никнеймом в Steam.

Примечание: если двое или более игроков попытаются выбрать одну и ту же цивилизацию и лидера, игра изменит цвет команды лидера-двойника, чтобы нельзя было обознаться.

Когда все игроки нажмут на кнопку «Готово», организатор игры может запустить игру с помощью соответствующей кнопки.



## Игры в Steam

Многопользовательские игры ведутся на серверах Steam через аккаунт, который игрок использовал при установке игры.

### Автоматический и ручной подбор игр

Игры по Интернету можно выбирать как вручную, так и в автоматическом режиме: выставив все настройки и выбрав желаемый вид игры, вы можете предоставить поиск подходящей Steam — система напрямую соединит вас с другими игроками, которые хотят сыграть в ту же игру. Если такая игра уже создана, вы попадете сразу в зал ожидания, где сможете выбрать лидера и цивилизацию.

Если игры нет, вы можете войти в браузер интернет-игр или начать собственную, следуя тем же инструкциям, что и для игр по локальной сети.

### Список друзей

Список ваших друзей в Steam доступен при создании сетевой игры по Интернету. Находясь в зале ожидания, вы можете выбрать друзей из списка, и пригласить их в свою игру. Они получат извещение через интерфейс Steam.

### Чат

Вы можете общаться в чате с другими игроками во время настройки и в процессе самой игры. В зале ожидания вы можете отправлять сообщения всем игрокам с помощью окна чата в нижней части экрана.

В самой игре вы можете выбрать — общаться со всеми пользователями или с конкретным игроком. Таким образом, вы можете вести тайные переговоры о заключении союзов и торговых договоров. Чтобы вывести панель чата в игре, нажмите на кнопку «Открыть чат» в правом углу панели управления. Вы можете нажать на кнопку «Закрыть чат» после окончания сеанса, чтобы спрятать окно чата.

Через панель Steam можно воспользоваться голосовой связью по IP (VOIP), и общаться с другими игроками с помощью микрофона.

### Хостинг, сохранение и загрузка игр

Если вы — организатор игры, вы можете сохранить вашу игру и загрузить ее позднее. Это особенно полезно для долгих игр, которые могут длиться больше одного дня. На экране настройки сетевой игры выберите пункт «Загрузить игру» для просмотра списка сохраненных игр.

Если по какой-то причине вы отсоединились во время сетевой игры, система попытается восстановить подключение автоматически. Если игру покидает организатор (по любой причине), игра попытается сделать организатором другого игрока.

### Размеры карты и игры

Число игроков в сетевой игре по умолчанию ограничено выбранным размером карты.

Доступные по умолчанию размеры карты:

Размер карты	Число игроков	Число полисов
Дуэль	2	4
Крошечная	4	8
Малая	6	12
Стандартная	8	16
Большая	10	20
Огромная	12	24

Незанятые ячейки для игроков на выбранной карте займут компьютерные игроки (ИИ).

## МОДИФИКАЦИИ

Изначально игра Civilization V разрабатывалась с учетом удобства создания модификаций, поэтому создавать моды для нее проще, чем для всех прошлых игр серии. Также вы можете легко и быстро найти, скачать и установить моды, созданные другими пользователями, через саму игру.

В главном меню выберите пункт «Модификации», и откроется соответствующий экран (прежде необходимо принять пользовательскую лицензию, EULA). На экране модификаций вы можете начать игру с одним из загруженных и установленных модов (подробнее — ниже) или начать поиск новых модов.

### Поиск, загрузка и рейтинг

Нажмите на кнопку «Поиск модов» для перехода к браузеру модификаций. В нем будут перечислены все загруженные и установленные ранее модификации, а также указано, какая модификация сейчас активна. Нажмите на кнопку «Включить» для выключения или выключения загруженного мода. Да — вы можете активировать сразу несколько модов!

Нажмите на кнопку «Онлайн», чтобы перейти к интернет-браузеру модов, в котором будут отображены все доступные для загрузки модификации. Здесь вы можете отфильтровать моды по категории, искать по ключевым словам, дате загрузки, числу загрузок или рейтингу.

Нажмите на модификацию, чтобы получить подробную информацию, увидеть скриншоты или загрузить ее. Загрузка модов через браузер бесплатна и анонимна — для этого вам не нужно заходить под какой-либо учетной записью.

После игры в мод вы можете оценить его, чтобы проинформировать о нем других игроков. Выставить ему оценку можно, просто нажав на кнопку «Понравилось» на странице мода. Выставление оценок также анонимно и не требует информации о вашей учетной записи.

### XML

Самый простой способ создать модификации — воспользоваться текстовым редактором.

XML-файлы игры содержат всю информацию — от реплик Наполеона до очков перемещения лучника. Любой из XML-файлов можно легко изменить с помощью любого текстового редактора. Вы можете сделать небольшую модификацию — например, изменить урон, который может нанести воин, или создать целую новую цивилизацию и лидера.

### ModBuddy и World Builder SDK

Вскоре после выхода игры можно будет скачать утилиты ModBuddy и World Builder SDK — официальные утилиты для моддинга Civilization V. Эти пакеты позволят вам создавать собственные карты и сценарии, изменять поведение ИИ в игре, а также создавать пакеты модов, которые смогут скачивать и устанавливать другие игры. Заходите на официальный сайт Civilization V или на страницу игры в Steam для получения регулярной информации об обновлениях.

ModBuddy и World Builder SDK можно загрузить через Steam. Для этого перейдите в раздел «Инструменты» вкладки «Игры».

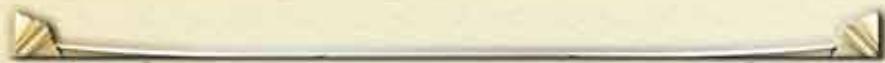
### Обучение и примеры

Если вы новичок в моддинге (или просто нуждаетесь в помощи), загляните в папки SDK — там вы найдете подробные инструкции и примеры использования новых мощных утилит. Узнайте, как использовать их наилучшим образом, от самих разработчиков.

### Выложить модификацию в Интернет

Если, завершив работу над модом, вы хотите показать его всему миру, просто используйте ModBuddy для выкладывания модификации на официальный сервер. Следуйте инструкциям на экране, чтобы скомпилировать мод и дать ему название.

Выложив мод, вы должны дать ему название, загрузить от одного до трех скриншотов, которые показали бы суть вашего мода, а также выставить теги категорий (от одной до трех). Вашему моду будет присвоен уникальный идентификационный номер после завершения этих операций.



Для выкладывания мода вам потребуется учетная запись Gamespy. ModBuddy запросит у вас информацию о ней. Если учетной записи у вас нет, поможет зарегистрироваться — бесплатно.

### **Модификации**

#### **для однопользовательской игры**

Нажмите на кнопку «Одиночная игра» в меню модификаций для вывода доступных вариантов модифицированных игр. Вы можете сыграть на измененной карте, загрузить сохраненную игру или создать новую игру с использованием модов.

### **Автоматическое обновление**

#### **модификаций**

Игра будет автоматически проверять наличие обновлений модификаций, установленных вами через браузер модификаций. Эти обновления будут загружаться и устанавливаться автоматически, если у вас включено соединение с Интернетом.



# ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ЗАЯВЛЕНИЕ О СБОРЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИНФОРМАЦИИ

Настоящий документ может время от времени обновляться, действительная версия на данный момент времени находится по адресу [www.2kgames.com/eula](http://www.2kgames.com/eula). Продолжение использования Вами настоящей Программы в течение 30 дней с опубликования измененной версии считается принятием Вами ее условий.

НАСТОЯЩАЯ ПРОГРАММА ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ ВАМ В ПОЛЬЗОВАНИЕ НА УСЛОВИЯХ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ (ДАЛЕЕ «СОГЛАШЕНИЕ»), ИЗЛОЖЕННЫХ В НИЖЕ. «ПРОГРАММА» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМОЕ В КОМПЛЕКТЕ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ, СОГЛАСТВУЮЩИЕ РУКОВОДСТВА, УПАКОВКУ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЛИ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ФАЙЛАХ, В ПИСЬМЕННОЙ, ЭЛЕКТРОННОЙ ИЛИ ИНТЕРНЕТ-ФОРМЕ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И МАТЕРИАЛОВ К НЕМУ. ОТКРЫВ ЭТУ ПРОГРАММУ, УСТАНОВИВ И /ИЛИ ИСПОЛЬЗУЯ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ВХОДЯЩИЕ В СОСТАВ ПРОГРАММЫ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОМПАНИЕЙ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (ДАЛЕЕ «ЛИЦЕНЗИАР»).

## 1. ЛИЦЕНЗИЯ

**ЛИЦЕНЗИЯ.** На условиях настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет Вам неисключительные ограниченные права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на использование одной копии Программы для Вашего личного некоммерческого пользования с целью игры на одном компьютере или игровой консоли, если в документации на Программу не указано иное. Предоставленные Вам права действительны при условии соблюдения Вами настоящего Соглашения. Срок Вашей лицензии по настоящему Соглашению исчисляется с даты установки или иного использования Вами Программы и вплоть до первой из следующих дат: утилизации Вами Программы или прекращения действия настоящего Соглашения Лицензиаром. Ваша лицензия немедленно прекращает свое действие при попытке с Вашей стороны обойти любые технические меры защиты, используемые в связи с Программой. Программа предоставляется Вам по лицензии, и Вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеет места передачи или переуступки титула или каких бы то ни было прав собственностии на Программу и что настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на Программу. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Лицензиару и, если это применимо, его лицензиарам.

**ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ.** Лицензиар сохраняет за собой все права, титулы или доли касательно настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, титулы, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажей, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сцеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторском праве и товарных

знаках применимыми законами и договорами по всему миру. Запрещается копирование, воспроизведение и распространение Программы в любой форме и любыми средствами, как в целом, так и по частям, без предварительного письменного согласия Лицензиара. Любые лица, копирующие, воспроизводящие или распространяющие настоящую Программу или любые ее части, в любой форме и любыми средствами, умышленно нарушают авторские права и могут подвергаться гражданскому и уголовному преследованию в США и в стране своего пребывания. Вы признаете, что осведомлены о том, что штраф за нарушение авторских прав по законодательству США может достигать 150 тысяч долларов за каждое нарушение. Программа содержит материалы, используемые по лицензии, и Лицензиары Лицензиара также имеют право на защиту своих прав в случае какого бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения. Все права, явно не предоставленные Вам по настоящему Соглашению, остаются за Лицензиаром.

## УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ. Вы обязуетесь:

- Не использовать Программу для получения дохода;
- Не продавать, не сдавать в аренду и /или лизинг, не лицензировать, не распространять и не передавать каким бы то ни было другим образом настоящую Программу или любые копии этой Программы, без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения.
- Не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения);
- Не выкладывать копию настоящей Программы в сеть для использования или загрузки несколькими пользователями;
- Если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное — не использовать и не устанавливать Программу (и не разрешать делать это другим лицам) в сети, для сетевого использования или более чем на одном компьютере или игровой консоли одновременно;
- Не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью обхода требования запуска Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут создаваться самой Программой во время установки для более эффективного выполнения);
- Не использовать и не копировать Программу в центрах компьютерных игр или любых других организациях с постоянным местонахождением; при условии, однако, что Лицензиар может предоставить Вам отдельное лицензионное соглашение для организаций, с тем чтобы разрешить использование Программы в коммерческих целях;

(h) Не выполнять инженерный анализ, декомпиляцию, дизассемблирование или иную модификацию Программы, как в целом, так и по частям;

(i) Не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности, меток и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке; и (j) Не транспортировать, не экспортовать и не реэкспортовать (прямо или косвенно) Программу в любые страны, в которые вывоз таких программ запрещен экспортным законодательством США или сопутствующими регулятивными нормами либо иным способом нарушает такие законы и регулятивные нормы, со всеми внесенными на данный момент поправками.

Однако Вы имеете право передать всю Программу вместе с сопутствующей документацией на постоянной основе другому лицу, при условии, что у Вас не останется никаких копий (включая архивные или резервные) Программы, сопутствующей документации или любых частей или компонентов Программы либо сопутствующей документации, а получатель согласится соблюдать условия настоящего Соглашения. Программа предназначена исключительно для личного пользования.

**ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ.** Программа может включать в себя меры, предназначенные для ограничения доступа к Программе или недопущения несанкционированного копирования, а также иные меры, направленные на пресечение нарушений любыми лицами ограниченных прав и лицензий, предоставленных по настоящему Соглашению. В случае, если Программа разрешает доступ к дополнительным сетевым возможностям, только одна из копий Программы может использоваться для такого доступа в каждый момент времени (если в документации на Программу не указано иное). Для доступа к сетевым сервисам и для загрузки обновлений и патчей Программы могут действовать дополнительные условия и может требоваться регистрация. Для доступа к сетевым сервисам, загрузки обновлений и патчей может использоваться только Программа с действительной лицензией. Вы не имеете права вмешиваться в работу соответствующих мер контроля доступа, пытаться отключить или обойти их. В случае, если Вы отключите технические меры защиты или иным образом вмешаетесь в их работу, Программа не будет правильно работать.

**ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ:** Программа может разрешать Вам создание собственного содержимого, включая, но не ограничиваясь этим, игровые карты, сценарии, скриншоты дизайна автомобилей или видеоролики Вашего игрового процесса. В обмен на использование Программы и в степени, в которой Ваш вклад путем использования Программы приводит к возникновению любых авторских прав, Вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безотзывное, всемирное право и лицензию с полными правами передачи третьим лицам и сублицензирования на использование Вашего вклада каким бы то ни было образом и для какой бы то ни было цели в связи с Программой, а также связанными товарами и услугами, включая права на воспроизведение, копирование, адаптацию, модификацию, исполнение, публикацию, передачу по электронным каналам связи и иное предоставление широкой публике любыми средствами, как известными в настоящее время, так и нет, и на распространение Вашего вклада без каких бы то ни было дополнительных уведомлений или выплат Вам на протяжении всего срока защиты

прав интеллектуальной собственности, закрепленного в применимом законодательстве и международных договорах. Вы настоящим отказываетесь от любых личных неимущественных прав на авторство, публикацию, репутацию или вклад в отношении использования Лицензиаром и другими игроками таких материалов в связи с Программой и связанными товарами и услугами согласно применимому законодательству. Настоящее предоставление лицензии Лицензиару, а также приведенный выше отказ от всех применимых личных неимущественных прав, сохраняет силу после прекращения действия настоящей Лицензии по любой причине.

**ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ.** Программа может требовать подключения к Интернету для доступа к интернет-функциям, аутентификации Программы или выполнения других функций. Для правильной работы определенных функций Программы от Вас может потребоваться наличие и поддержание (а) адекватного подключения к Интернету и /или (б) действительной и активной учетной записи в интернет-сервисе, как указано в документации к Программе, включая, но не ограничиваясь этим, Windows Live, Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара. Если Вы не поддерживаете такие учетные записи, то некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, в целом или частично.

## II. СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Установка и использование настоящей Программы означает Ваше согласие с названными условиями сбора и использования информации, включая (где применимо) передачу данных Лицензиару и аффилированным компаниям в страну, не входящую в состав Европейского Союза и Европейской экономической зоны. Если при использовании Программы Вы соединяетесь с Интернетом (через Xbox LIVE, PLAYSTATION Network или любым иным способом) Лицензиар может получать информацию от производителей аппаратного обеспечения или владельцев платформ (например, Microsoft или Sony) и может автоматически собирать определенную информацию с вашего компьютера или игровой консоли. Эта информация может включать, помимо прочего, идентификационные данные пользователя (например, теги игрока и экранные имена), счет игры, достижения в игре, ход игры, посещенные места, списки друзей, MAC-адрес аппаратного обеспечения, IP-адрес и данные об использовании вами различных возможностей игры. вся информация, собранная Лицензиаром, является анонимной, не может использоваться для идентификации Вашей личности и не содержит Ваших персональных данных; однако если Вы указываете в идентификаторе пользователя свою личную информацию (например, Ваше настоящее имя), то эта личная информация будет автоматически передана Лицензиару и использована так, как описано ниже. Сведения, собранные Лицензиаром, могут быть отправлены Лицензиаром на общедоступные веб-сайты, переданы изготавителям аппаратного обеспечения, разработчикам платформ, маркетинговым партнерам Лицензиара или использованы Лицензиаром в любых иных целях, разрешенных законодательством. Используя настоящую Программу, Вы предоставляете Лицензиару право на использование связанных данных, включая публичное воспроизведение Ваших данных, например идентификацию Вашего пользователяского содержимого или показ Ваших достижений, ранга, счета и других данных игрового процесса. Если Вы не хотите, чтобы сведения о Вас использовались подобным образом, не используйте Программу.

### III. ГАРАНТИЯ

**ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ:** Лицензиар гарантирует Вам (если Вы являетесь первичным и первоначальным покупателем Программы), что исходный носитель данных, содержащий Программу, при правильном обращении не обнаружит дефектов материала и производственных дефектов на протяжении 90 дней с даты приобретения. Лицензиар гарантирует Вам, что настоящая Программа совместима с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации на Программу, либо сертифицирована изготовителем игровой приставки как совместимая с игровой приставкой, для которой издана; однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, Интернет-подключений и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует быстродействия настоящей Программы на конкретном компьютере или игровой приставке.

Лицензиар не гарантирует отсутствия помех в работе Программы; соответствие Программы Вашим требованиям; бесперебойной или безошибочной работы Программного обеспечения; а также совместимости Программы с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон или исправления любых ошибок в Программе. Никакие устные или письменные рекомендации Лицензиара или любого уполномоченного представителя не являются гарантей. Поскольку некоторые юрисдикции не допускают исключения или ограничения неявных гарантий или ограничения применяемых законных прав потребителя, некоторые или же все перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь места в Вашем случае.

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

За исключением указанного выше, настоящая гарантia заменяет собой все остальные гарантii, устные и письменные, явные и подразумеваемые, включая любые гарантii пригодности для продажи, применимости для определенной деятельности и соблюдения прав третьих сторон, и Лицензиар не несет ответственности ни по каким другим заявлениям или жалобам. При возврате Программы в соответствии с приведенной выше ограниченной гарантii отправляйте исходную Программу только на указанный ниже адрес Лицензиара, а также приложите: свое имя и обратный адрес; фотокопию товарного чека с датой продажи; краткое описание дефекта и системы, на которой вы запускаете Программу.

**ЛИЦЕНЗИАР НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФАКТИЧЕСКИЕ, ПОБОЧНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, НАСТУПИВШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ,**

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СБОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УПАТРИ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА И, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ПРИЧИНЕННЕ ЛИЧНОГО ВРЕДА, БУДЬ ТО ВСЛЕДСТВИЕ ДЕЛИКТА (ВКЛЮЧАЯ НЕБРЕЖНОСТЬ), КОНТРАКТА, СТРОГОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ИНАЧЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИЦЕНЗИАР БЫЛ ОСВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА, ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЛИЦЕНЗИАРА ЗА ЛЮБЫЕ УБЫТКИ (КРОМЕ СЛУЧАЕВ, КОГДА ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО УСТАНАВЛИВАЕТ ИНОЕ) НЕ МОЖЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКОЙ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ И /ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРКИ ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И /ИЛИ ЕЕ ОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕ ИМЕЕТ СИЛЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ТОМ ОБЪЕМЕ, В КОТОРОМ ОНА ПРОТИВОРЕЧИТ ЛЮБЫМ ФЕДЕРАЛЬНЫМ ЗАКОНАМ, ЗАКОНАМ ШТАТОВ ИЛИ МУНИЦИПАЛЬНЫМ ЗАКОНАМ, НЕ ДОПУСКАЮЩИМ ИСКЛЮЧЕНИЯ.

НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

**ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ:** Настоящее Соглашение автоматически прекращает свое действие при нарушении Вами его положений. В таком случае Вы обязаны уничтожить все копии Программы и всех ее составных частей. Вы также можете прекратить действие настоящего Соглашения, уничтожив Программу и все копии и репродукции Программы, а также безвозвратно удалив Программу с любого клиентского сервера или компьютера, на который она была установлена.

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

**СПРАВЕДЛИВЫЕ МЕРЫ ЗАЩИТЫ:** Вы настоящим признаете, что если положения настоящего Соглашения не будут спешно проводиться в жизнь, Лицензиар понесет невосполнимый ущерб, а потому Вы соглашаетесь, что Лицензиар имеет право, без письменного обязательства, без других гарантii, без доказательства ущерба, но принятие адекватных мер защиты в отношении настоящего Соглашения, в дополнение к любым другим доступным мерам и средствам.

**КОМПЕНСАЦИЯ:** Вы соглашаетесь оградить Лицензиара, его партнеров, лицензиаров, аффилированных лиц, подрядчиков, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от какого бы то не было ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате Вашего действия и бездействия при пользовании Программой в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

**РАЗНОЕ:** Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение касательно настоящей лицензии между сторонами и заменяет собой все предыдущие договоренности и соглашения между ними. Оно может быть изменено или дополнено только по письменной договоренности обеих сторон. В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено только в степени, необходимой для того, чтобы оно снова приобрело силу, при этом все остальные положения настоящего Соглашения останутся без изменения.

**ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО.** Настоящее Соглашение должно толковаться (без применения принципов конфликта законодательств или выбора законодательства) в соответствии с законодательством штата Нью-Йорк, поскольку такое законодательство применимо к соглашениям, заключенным между резидентами штата Нью-Йорк и подлежащим исполнению на территории штата Нью-Йорк, за исключением случаев, регулируемых федеральным законодательством. Если Лицензиар явно в письменной форме не выразил свой отказ от прав по конкретному случаю или если не возникает противоречия с местным законодательством, все споры, связанные с предметом настоящего Соглашения, подлежат исключительной и полной юрисдикции судов штата и федеральных судов, расположенных по месту нахождения штаб-квартиры Лицензиара (округ Нью-Йорк, штат Нью-Йорк, США). Обе стороны соглашаются с юрисдикцией названных судов и соглашаются, что процессуальные извещения могут направляться способом, указанным в настоящем Соглашении для уведомлений, или иначе, как разрешается законодательством штата Нью-Йорк или федеральным законодательством. Стороны соглашаются, что Венская (1980 г.) конвенция ООН о международных договорах продажи товаров не должна применяться ни к настоящему Соглашению, ни к каким бы то ни было спорам и сделкам, возникающим в связи с настоящим Соглашением.

ПРИ ВОЗНИКНОВЕНИИ ВОПРОСОВ ОБ ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ ОБРАЩАЙТЕСЬ ПИСЬМЕННО ПО АДРЕСУ: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

## **ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных и видеоиграх, выпущенных компанией «1С-СофтКлаб», обратившись в службу технической поддержки.

Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

**ВНИМАНИЕ:** техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

### **Контактная информация**

Тел.: +7 (495) 981-23-72 (понедельник — пятница с 9:30 до 20:00 по московскому времени). Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте [support@softclub.ru](mailto:support@softclub.ru).

#### **В письме обязательно укажите:**

- точное название приобретенного продукта;
- регистрационный номер или код для техподдержки;
- максимально подробное описание проблемы;
- конфигурацию вашего компьютера.

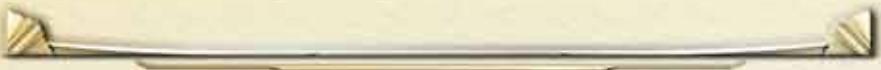
Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:

- марку и модель компьютера;
- марку и модель процессора;
- объем оперативной памяти;
- марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
- марку и модель звуковой карты;
- информацию о драйверах.

Перед отправкой письма ознакомьтесь с правилами составления обращения, представленными на странице <http://www.softclub.ru/users/support.asp>

<http://www.softclub.ru>

<http://games.1c.ru>



## **ДЛЯ ЗАМЕТОК**



## **ДЛЯ ЗАМЕТОК**

ООО «1С-СофтКлаб», Россия, 115093, Москва, ул. Щипок, д. 22, стр. 1. Отдел продаж: +7 (495) 644-33-33, e-mail: sales@softclub.ru. <http://www.softclub.ru>, <http://games.lc.ru>



© 1991-2010 Take-Two Interactive Software и дочерние компании. Разработано Firaxis Games, Sid Meier's Civilization V, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two interactive Software, Inc., Fork Copyright © 2010 Fork Particle, Inc., Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski, Lua Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio. Используется технология Granny Animation. Copyright © 1999-2010 RAD Game Tools, Inc. Используется Miles Sound System. Copyright © 1991-2010 by RAD Game Tools, Inc. Все прочие марки и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены. Содержание этой игры является художественным вымыслом, не представляет и не описывает каких-либо реальных событий, персон или организаций в условиях исторических реалий. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.