

SID MEIER'S CIVILIZATION[®] **BEYOND EARTH[™]**



СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| РАЗДЕЛ 1: ЗАПУСК КОРАБЛЯ (ОСНОВЫ ИГРЫ) | 4 |
| ВВЕДЕНИЕ | 4 |
| УСТАНОВКА | 5 |
| ЗАПУСК ИГРЫ | 7 |
| ГЛАВНОЕ МЕНЮ | 7 |
| ИГРА С ОБУЧЕНИЕМ | 9 |
| ПАНЕЛЬ НАСТРОЕК | 11 |
| РАЗДЕЛ 2: ПЛАНЕТАРИЗАЦИЯ (ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА) | 15 |
| НУЖЕН ПРОБЕЛ ПЕРЕД ПЕРВОЙ ТОЧКОЙ. | 15 |
| РАССЕЯНИЕ | 15 |
| СПОНСОРЫ | 16 |
| СОСТАВ ЭКСПЕДИЦИИ | 16 |
| СОВЕРШЕНСТВО | 17 |
| СОВЕТНИК | 18 |
| ИНТЕРФЕЙС | 19 |
| ЭКРАНЫ ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ | 21 |
| МЕСТНОСТЬ | 23 |
| ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ | 25 |
| РЕСУРСЫ | 26 |
| АРТЕФАКТЫ | 28 |
| ЮНИТЫ | 29 |
| ПЕРЕДВИЖЕНИЕ | 37 |
| СРАЖЕНИЯ | 39 |
| МОДЕРНИЗАЦИЯ | 45 |
| ИНОПЛАНЕТЯНЕ | 46 |

| | |
|--|-----|
| АВАНПОСТЫ И ГОРОДА | 48 |
| ЗДАНИЯ | 54 |
| ПИЩА | 58 |
| КУЛЬТУРА | 60 |
| ДРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ | 62 |
| РАБОЧИЕ И УЛУЧШЕНИЯ | 64 |
| ЭНЕРГИЯ | 69 |
| ЗДОРОВЬЕ | 71 |
| ДИПЛОМАТИЯ | 73 |
| ПОБЕДА | 81 |
| РАЗДЕЛ 3: КОЛОНИЯ (ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ) | 85 |
| СПЕЦИАЛИСТЫ | 85 |
| ТОРГОВЛЯ | 86 |
| ЧУДЕСА | 88 |
| НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ | 92 |
| ОРБИТАЛЬНАЯ МЕХАНИКА | 93 |
| ЗАДАНИЯ | 96 |
| ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ | 98 |
| СПОНСОРЫ И ЛИДЕРЫ КОЛОНИЙ | 101 |
| СЕТЕВАЯ ИГРА | 108 |
| МОДИФИКАЦИИ | 110 |
| КЛАВИШИ БЫСТРОГО ДОСТУПА | 112 |
| ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА | 114 |
| АВТОРЫ | 115 |
| НУЖЕН ПРОБЕЛ ПЕРЕД ПЕРВОЙ ТОЧКОЙ | 123 |

РАЗДЕЛ 1: ЗАПУСК КОРАБЛЯ (ОСНОВЫ ИГРЫ)

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в *Civilization: Beyond Earth*. В этой игре вам предстоит пережить величайшее приключение в будущем человечества – колонизацию нового инопланетного мира. Исследования, технический прогресс, культура, экономика, дипломатия и военное дело внесут вклад в ваш успех. В *Beyond Earth* достичь победы можно разными способами; сможете ли вы привести своих поселенцев к военной победе или сделаете шаг вперед, чтобы стать уже не просто людьми? Или же инопланетяне и враждебные колонии разрушат все ваши надежды, сделав ваших поселенцев всего лишь примечанием на полях будущей мировой истории? Удачи! Наслаждайтесь погружением в звездный мир, каким мы видим его в будущем человечества.

ОБ ИГРЕ CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Civilization: Beyond Earth - это пошаговая стратегия, разработанная на основе знаменитой, удостоенной многих наград игры *Civilization*. *Civilization* - самая популярная игра в жанре симулятор. На протяжении многих лет она славится точно продуманными деталями и привлекает геймеров практически бесконечными вариантами сценариев.

Уверены, что *Civilization: Beyond Earth* станет достойным продолжением своих великих предшественниц. В игре реализованы новые возможности: технологии будущего, вариативность видов совершенства, разнообразие заданий, орбитальный уровень, креативная графика и звуковое сопровождение, а также множество других нововведений, погружающих в захватывающий мир *Civilization*. Мы надеемся, что игра вам понравится.

РУКОВОДСТВО ПО ИГРЕ

В этом руководстве вы найдете всю необходимую информацию по игре *Civilization: Beyond Earth*. Руководство состоит из трех разделов: Запуск корабля (основы игры), планетаризация (основные правила), основание колонии (для опытных игроков). Помимо основных разделов предусмотрены главы с графиками и таблицами, информацией о технической поддержке, разработчиках игры и авторских правах.

Лучше всего начать знакомство с *Civilization: Beyond Earth*, как и с большинством других наших продуктов, при помощи обучения (на основе руководства), которое можно запустить, начав новую игру. Кроме того, вы можете сразу приступить к игре, обращаясь при необходимости к данному руководству и внутриигровой энциклопедии - Цивилопедии (см. далее). Опытным игрокам в *Civilization*, безусловно, проще освоить игру. Но мы бы все равно посоветовали им не торопиться. Ведь их ожидает совсем новый мир, полный неожиданных сюрпризов.

ЦИВИЛОПЕДИЯ

Цивилопедия - это сборник внутриигровых справочных материалов, содержащий информацию о юнитах, зданиях, технологиях и т. д., равно как и сведения об игровых понятиях. Вы можете открыть ее, нажав кнопку на F1 или значок "?" в правом верхнем углу экрана.

Цивилопедия делится на несколько массивных разделов, каждый из которых посвящен определенной аспект игре. Разделы расположены во вкладках сверху страницы Цивилопедии. Щелкните по вкладке, а затем найдите нужную тему в расположенном слева списке.

Раздел "Игровые понятия" представляет собой краткую версию данного руководства, разработанную на темы. В этом разделе вы можете быстро получить нужную информацию о правилах игры, не обращаясь к руководству.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Операционная система: Windows® Vista SP2/ Windows® 7

Процессор: Intel Core 2 Duo 1,8 ГГц или AMD Athlon X2 64 2,0 ГГц

Оперативная память: 2 ГБ

Свободное место на жестком диске: 8 ГБ или больше

Видеокарта: 256 МБ серии ATIRadeon HD3650 или выше, 256 МБ серии nVidia 8800 GT или выше, или интегрированная видеокарта IntelHD 3000 или лучше

Звуковая карта: совместимая с DirectX 9.0c

DirectX: DirectX версии 11

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Операционная система: Windows® Vista SP2/ Windows® 7

Процессор: 1,8 ГГц Quad Core

RAM: 4 ГБ

Свободное место на жестком диске: 8 ГБ или больше

Видеокарта: ATI RadeonHD5000 или выше (или ATIRadeon R9 для поддержки спецификации Mantle) , nVidiaGT400 или выше, или IntelIvyBridge или лучше

Звуковая карта: совместимая с DirectX 9.0c

DirectX: DirectX версии 11 или Mantle (с поддержкой видеокарты)

ПРОЧИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для первоначальной установки требуется одноразовое соединение с интернетом для выполнения аутентификации в сервисе Steam. Также необходимо следующее программное обеспечение (входит в комплект установки игры): клиент Steam, пакет Microsoft Visual C++2012 Runtime Libraries и Microsoft DirectX.

УСТАНОВКА

В зависимости от способа покупки *Civilization: Beyond Earth* предусмотрено два вида установки:

УСТАНОВКА С ДИСКА

Если вы приобрели DVD-диск с игрой *Civilization: Beyond Earth*, вставьте его в дисковод.

Сначала вам будет предложено выбрать язык, затем вы сможете начать установку игры.

Во время установки также будет предложено установить клиент Steam, если он еще не установлен на вашем компьютере. После этого вам необходимо будет зайти в свой профиль Steam. Следуйте инструкциям на экране для завершения установки. Обратите внимание: при первичной установке вам потребуется соединение с интернетом.

Если во время установки потребуется ввести код продукта (для установки с диска), то вы найдете его на обратной стороне данного руководства.

УСТАНОВКА ЧЕРЕЗ STEAM

Если вы приобрели *Civilization: Beyond Earth* через онлайн-магазин Steam, она автоматически появится в списке "Игры". Щелкните по названию *Civilization: Beyond Earth*, и откроется страница игры.

Чтобы начать установку, нажмите кнопку "Установить" в верхней части страницы.

Вы можете добавить коробочную копию *Civilization: Beyond Earth*, приобретенную в магазине, в вашу учетную запись Steam. На вкладке "Игры" щелкните "Активировать продукт в Steam ..." и примите условия предоставления сервиса. Введите ключ продукта и нажмите "Далее". Вы можете загрузить и запустить вашу копию *Civilization: Beyond Earth* так же, как при приобретении напрямую через Steam.

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ

При первом запуске игры *Civilization: Beyond Earth* необходимо активное интернет-соединение. При всех последующих запусках оно вам не понадобится, если только вы не захотите сыграть в многопользовательском режиме.

Если вы купили игру через сервис Steam, вам также потребуется активное интернет-соединение для загрузки всех необходимых файлов игры. Хотя для игрового процесса подключение к интернету не требуется, оно понадобится для покупки любого официального дополнения или загрузки модификаций.

STEAM

Управление игрой *Civilization: Beyond Earth* осуществляется через Steam, онлайн-платформу и дистрибьютор игр. С помощью Steam вы можете автоматически устанавливать обновления, легко получать доступ к загружаемому контенту, а также приглашать друзей принять участие в многопользовательских играх.

Использование Steam необходимо при игре в *Beyond Earth*. Интернет-соединение требуется только при первом запуске игры. Более подробную информацию см. в разделе "Установка" выше. Дополнительные сведения об этом сервисе см. на <http://store.steampowered.com>.

УСТАНОВКА

Информацию об установке *Civilization: Beyond Earth* через Steam см. в разделе "Установка через Steam".

СТРАНИЦА ИГРЫ

Вы можете получить информацию о *Civilization: Beyond Earth* прямо из сервиса Steam. Для этого перейдите на вкладку "Игры" и нажмите *Civilization: Beyond Earth* в списке игр. На странице игры *Civilization: Beyond Earth* вы найдете сведения об игре, а также ссылки на форумы и службу поддержки Steam (куда вы можете обратиться, если вам потребуется помощь). Кроме того, здесь приводится список ваших друзей, которые приобрели эту игру, а также все ваши достижения. Нажмите кнопку "Играть" в верхней части страницы, чтобы запустить игру.

ИСПРАВЛЕНИЯ, ОБНОВЛЕНИЯ, ЗАГРУЖАЕМЫЙ Контент

Сервис Steam автоматически выполняет проверку на наличие обновлений и устанавливает исправления игры. Вам больше не нужно самостоятельно искать информацию об обновлениях игры в интернете. Вы также можете приобретать официальный загружаемый контент через Steam. Рекомендуем постоянно следить за выходом новых карт, модификаций, сценариев и других ресурсов.

ОКНО STEAM

Во время игры вы можете открыть окно Steam, нажав Shift+Tab.

ДОСТИЖЕНИЯ

При выполнении определенных задач во время игры вам станут доступны новые достижения. Некоторые достижения легко получить, например, победив в игре на уровне сложности "Спутник". Для получения других достижений потребуются победы в нескольких играх, например, в игре с каждым лидером, применяя принципы планирования и свой игровой опыт. Просмотреть все доступные в игре достижения можно на странице игры *Civilization: Beyond Earth* в Steam.

Если вы выполнили требования для получения достижения, играя без подключения к интернету, эта информация сохранится в игре, и достижение станет доступно, когда вы войдете в Steam.

Регулярно проверяйте свои достижения в сервисе Steam. После установки некоторого загружаемого контента здесь могут появиться новые достижения.

ЗАПУСК ИГРЫ

После установки дважды щелкните по ярлыку игры, запустите исполняемый файл *Beyond Earth* или воспользуйтесь сервисом Steam для запуска.

Просмотрите вводную анимацию и повествование, нажмите кнопку "Одиночная игра" в главном меню, затем нажмите "Игра", чтобы начать игру с предварительно заданными параметрами.

Либо вы можете щелкнуть по кнопке "Новая игра", чтобы выбрать спонсора, состав экспедиции, тип и размер карты, уровень сложности и другие параметры. Затем нажмите на кнопку "Начать игру", чтобы приступить к игре с заданными вами параметрами.

Выполнив эти несколько простых шагов, вы сможете быстро приступить к игре в *Civilization: Beyond Earth*. Во время запуска игры можно выбрать параметр "Только советы" или "Полный инструктаж". В случае выбора второго варианта во время игры будет отображаться встроенное руководство, сообщения советника и задания, которые помогут вам разобраться в тонкостях *Civilization: Beyond Earth*. Дополнительные сведения о настройках игры приведены ниже.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню отображается после запуска игры. В нем можно выбрать следующие параметры:

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Щелкните по этому параметру, чтобы начать или продолжить одиночную игру. Подробности см. на стр. 8 в разделе "Окно одиночной игры".

СЕТЕВАЯ ИГРА

Щелкните по этому параметру, чтобы начать или продолжить сетевую игру. Подробности см. на стр. 108 в разделе "Сетевая игра".

МОДИФИКАЦИИ

Щелкните по этому параметру, чтобы играть в "модификацию" игры *Civilization: Beyond Earth*, разработанную специалистами *Beyond Earth* или фанатами игры (может, даже вами). Щелкнув по этому параметру, вы сможете узнать, как создать свою модификацию.

НАСТРОЙКИ

Щелкните по этому параметру, чтобы перейти к настройкам игры. Вы сможете изменить определенные настройки игры, а также настройки интерфейса, видео и аудио. Подробности см. в разделе "Панель настроек" на стр. 11.

ДРУГОЕ

Нажмите "Другое", чтобы просмотреть Цивилопедию, сведения о разработчиках *Civilization: Beyond Earth* и т. д.

ВЫХОД

Нажмите кнопку "Выход", чтобы закрыть программу. В этом случае появится окно с сообщением, в котором нужно подтвердить, что вы хотите выйти из *Civilization: Beyond Earth*.

ОКНО ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Это окно можно открыть из главного меню. Здесь можно выбрать следующие параметры:

ИГРА

Нажмите эту кнопку, чтобы запустить игру с текущими настройками по умолчанию. Если вы нажмете эту кнопку после окончания игры, начнется другая игра с предыдущими настройками.

НОВАЯ ИГРА

При нажатии этой кнопки последовательно отображаются окна, в которых можно выбрать спонсора, состав экспедиции, тип и размер карты, уровень сложности и другие параметры Beyond Earth. См. "Новая игра" ниже.

ЗАГРУЗКА

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно "Сохранить/Загрузить", в котором можно загрузить ранее сохраненную игру. Подробности см. в разделе "Сохранение и загрузка игры" на стр. 10.

НАЗАД

Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться в главное меню.

НОВАЯ ИГРА

В этом окне можно задать настройки игры по вашему выбору. Окно содержит пять основных разделов. Чтобы перейти к следующему разделу, нажмите кнопку "Далее". После установки всех настроек появится кнопка "Старт". При нажатии этой кнопки запускается игра. Можно также нажать кнопку "Дополнительно", чтобы задать дополнительные настройки игры.

ВЫБРАТЬ СПОНСОРА

Нажмите кнопку нужного спонсора. У каждого спонсора экспедиции в багаже своя история и определенные лидерские качества. Кроме того, все спонсоры предоставляют игрокам разные игровые преимущества.

ВЫБРАТЬ ПОСЕЛЕНЦЕВ

Щелкните по нужному типу поселенцев. Каждый тип поселенцев предоставляет своим городам определенные игровые преимущества.

ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ

Щелкните по нужному типу корабля. Каждый тип корабля предоставляет игрокам определенные игровые преимущества.

ВЫБРАТЬ ГРУЗ

Щелкните по нужному типу груза. Каждый тип груза предоставляет определенные преимущества в начале игры.

ВЫБРАТЬ ПЛАНЕТУ

Щелкните по этому пункту, чтобы выбрать тип карты. Помимо варианта "Случайная" доступно несколько разных типов карты. К каждому типу планеты прилагается описание местности, которая встретится вам в игре.

СТАРТ

После выбора всех этих настроек вместо кнопки "Далее" в окне отобразится кнопка "Старт". Нажмите на эту кнопку, чтобы начать игру.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

В окне "Дополнительно", которое открывается при нажатии кнопки "Дополнительно" в правом верхнем углу, можно задать дополнительные настройки игры. Например, можно добавить необходимое вам количество компьютерных соперников, выбрать размер карты, основной ландшафт и климат, а также изменить допустимые типы победы и задать большое количество других настроек. Закончив установку параметров, нажмите кнопку "Начать игру", чтобы запустить игру, или "X", чтобы вернуться к предыдущему окну.

ИГРА С ОБУЧЕНИЕМ

В *Civilization: Beyond Earth* предусмотрено несколько вариантов помощи. Во время запуска новой игры пользователь может выбрать параметр "Игра с обучением". Это даст возможность изучить игру по встроенным руководствам со скриншотами.

ОКНА ВСТРОЕННОГО РУКОВОДСТВА

Во встроенном руководстве содержится информация об определенной части игры и подробные указания по ее прохождению. Подобное руководство отображается в виде окна на главном экране игры. Выполнение любых действий в игре будет недоступно, пока открыто руководство. Большинство указаний руководства представляет собой окна со скриншотом игры и текстом, описывающим различные элементы механики игры. Чтобы перейти к следующему уровню объяснений, нужно нажать кнопку в окне. В любое время вы можете закрыть окно руководства и продолжить игру.

СООБЩЕНИЯ СОВЕТНИКА

Сообщения советника полезны абсолютно всем: и новичкам, и опытным игрокам в *Civilization*. Некоторые сообщения советника снабжены кнопками, связанными с соответствующим встроенным руководством; это позволит игроку получить дополнительную информацию по той или иной теме.

ЗАДАНИЯ

Так как задания предназначены для прохождения игры, а не простого выполнения указаний, многие из них потребуют от вас изучения новых приемов. Задания обеспечивают новичкам пошаговое знакомство с особенностями геймплея, а для опытных игроков служат хорошим средством получения вознаграждений. Например, в начале игры вы получаете задание построить аванпост. В этом задании содержатся пошаговые указания, которые помогают новичку понять принципы постройки и использования аванпоста. Задания помогут вам изучить особенности игрового процесса *Civilization: Beyond Earth*, с которыми вы, возможно, еще не знакомы.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

В окне "Дополнительно" помимо множества других настроек можно выбрать уровень сложности новой игры. Уровень сложности определяется несколькими аспектами, включая в том числе силу компьютерных соперников в начале игры, ваш уровень здоровья и т. д.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Спутник (низкая)/Меркурий/Восток/Джемини (средняя)/Союз/Аполлон (очень высокая)

ВЛИЯНИЕ УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

"Джемини" представляет собой уровень средней сложности. На этом уровне ни у вас, ни у компьютерных соперников нет преимуществ. На уровнях ниже "Джемини" вы получаете преимущество в виде очков здоровья и затрат на содержание.

На уровнях выше "Джемини" компьютерные соперники получают бонусы за рост городов, производство и исследования технологий. На самом высоком уровне они могут также получать дополнительные юниты и/или бесплатные технологии в начале игры.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Вы в любое время можете сохранить или загрузить сохраненную игру *Civilization: Beyond Earth*.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Чтобы сохранить игру, нажмите кнопку "Меню" в правой верхней части экрана игры. Откроется меню игры. Нажмите кнопку "Сохранение игры", чтобы создать новый файл с сохраненной игрой.

ЭКРАН СОХРАНЕНИЯ ИГРЫ

Нажмите кнопку "Сохранить", чтобы сохранить игру с именем по умолчанию. Также вы можете дать игре другое имя. Для этого просто удалите имя по умолчанию, введите новое имя и нажмите "Сохранить". После нажатия кнопки "Сохранить" может появиться сообщение о том, что текущий файл сохранения будет перезаписан. Снова откроется экран игры, и вы сможете продолжить игру.

КАТАЛОГ СОХРАНЕННЫХ ИГР

Файлы сохраненных игр располагаются в папке My Documents/My Games на ОС Windows. Например, если ваше имя пользователя: JohnDoe, то файлы с одиночными играми будут храниться в каталоге: JohnDoe\My Documents\My Games\Sid Meier's Civilization Beyond Earth\Saves\Single. Задать сохранение игры по умолчанию в другом каталоге невозможно.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

НАЧАЛО ИГРЫ

В главном меню выберите "Одиночная игра", затем нажмите кнопку "Загрузка". Откроется экран загрузки игры.

В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

Перейдите на экран главного меню и выберите "Загрузка". Либо нажмите в игре CTRL-L. Откроется экран загрузки игры.

ЭКРАН ЗАГРУЗКИ ИГРЫ

На экране загрузки выберите имя игры, которую требуется загрузить, и нажмите "Загрузка". Игра будет загружена. Вы можете продолжить игру с того места, на котором она была сохранена.

Можно удалить любую игру, выбрав ее и нажав на кнопку "Удалить". Файл сохраненной игры будет удален. Вы больше не сможете загрузить эту сохраненную игру.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ СОХРАНЕНИЯ

АВТОСОХРАНЕНИЕ

Каждые 10 ходов текущая игра автоматически сохраняется (можно менять интервал автосохранения на панели настроек вкладки "Интерфейс"). Чтобы загрузить игру, которая была автоматически сохранена, на экране загрузки игры нажмите кнопку "Автосохранение", затем выберите нужную игру и нажмите "Загрузка". Автосохраненная игра загружается. Вы сможете продолжить ее с того места, на котором она была сохранена.

БЫСТРОЕ СОХРАНЕНИЕ

Другим доступным вариантом сохранения/загрузки в *Civilization: Beyond Earth* является "Быстрое сохранение". Этот вариант удобен, если вам нужно срочно сохранить игру. Нажмите F11, чтобы сохранить текущую игру. Игра автоматически сохраняется; больше никаких действий выполнять не требуется. Обратите внимание, что за один раз с помощью быстрого сохранения можно сохранить только одну игру; при повторных нажатиях кнопки "Быстрое сохранение" текущая игра будет перезаписываться.

Нажмите Ctrl-F11, чтобы загрузить текущую игру, которая была сохранена с помощью быстрого сохранения.

ПАНЕЛЬ НАСТРОЕК

Панель настроек состоит из пяти разделов, здесь можно менять различные настройки игры и интерфейса. Щелкните по нужному разделу в списке, расположенном в верхней части окна, и измените настройки. Чтобы вернуться к настройкам по умолчанию, нажмите "По умолчанию". После изменения настроек нужным вам образом, нажмите "ОК", настройки будут применены к игре.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Авторабочие не заменяют улучшения. Юниты авторабочих не будут заменять существующие улучшения.

Авторабочие не трогают природу. Юниты авторабочих не будут удалять особенности карты (например, лес или болота), если не улучшается территория с ресурсом.

Без подсказок о наградах. Щелкните по этому параметру, чтобы отключить подсказки о наградах для технологий, капсул с ресурсами и т. д. Этот параметр часто выбирают опытные игроки.

Без советов о клетках. Отключает подсказки, когда поселенцы или рабочие активны.

Производительность мирных жителей. На карте отображается информация о производительности, когда выбраны гражданские юниты.

Быстрый выбор развития. Юниты автоматически перейдут в следующую стадию, как только будет отдан приказ (без анимации).

Отключить видеоэффект высадки. Отключает эффект, который воспроизводится, когда игрок впервые начинает игру и на карте появляются соперники.

Задержка подсказок на карте. Определяет временную задержку (в секундах) появления подсказок при наведении курсора на клетку карты.

Подсказки. Задаёт уровень и объём подсказок, получаемых от советника.

Все советы еще раз. Перезагружает всю систему обучения, что позволяет просмотреть все более ранние сообщения еще раз.

Скрыть окно советника. Скрывает окно советника, которое появляется в начале игры.

Автозавершение хода в одиночной игре. Включает автоматическую смену хода, если у игрока больше нет действий, которые он может выполнить.

Автозавершение хода в сетевой игре. Включает автоматическую смену хода, если у игрока больше нет действий, которые он может выполнить.

Быстрый бой в одиночной игре. Включает ускоренные битвы без анимации в одиночных играх.

Ускорение в одиночной игре. Включает ускоренное перемещение в одиночных играх (без анимации).

Быстрый бой в сетевой игре. Включает ускоренные битвы в сетевых играх (без анимации).

Ускорение в сетевой игре. Включает ускоренное перемещение в сетевых играх (без анимации).

ИНТЕРФЕЙС

Альтернативный режим камеры. При отдалении камера возвращается без привязки к курсору.

Автоматическая смена юнитов. Автоматически выбирается следующий юнит, после того как были отданы приказы текущему юниту.

Таблица результатов одиночной игры. Показывает простую таблицу результатов в одиночных играх.

Таблица результатов сетевой игры. Показывает простую таблицу результатов для сетевой игры.

Скорость при смещении карты. Увеличивает/уменьшает скорость перетаскивания карты.

Ходов между автосохранениями. Задаёт интервал автоматического сохранения текущей игры. См. "Сохранение и загрузка игры" на стр. 10.

Макс. автосохранений. Определяет количество игр, которое автоматически сохраняется программой. Когда достигнуто максимальное количество, самая старая игра перезаписывается.

Привязка мыши. Привязывает мышь к окну игры.

Инерция карты. Включает инерцию при перемещении карты.

Без вступительного ролика. Вступительный ролик при следующем запуске *Civilization: Beyond Earth* воспроизводиться не будет.

Язык озвучения. Задаёт язык озвучения игры.

ВИДЕО

Разрешение. Отображает список доступных значений разрешения для вашего монитора.

Сглаживание. Включает сглаживание границ графики в игре; повышает качество благодаря более мощным аппаратным средствам.

Полноэкранный режим: Позволяет выбрать воспроизведение в полноэкранном режиме или в окне.

Синхронизация видео Включение этого параметра позволяет избежать "разрыва" видео благодаря синхронизации частоты кадров (рекомендуется оставить этот параметр включенным, если вы не являетесь опытным пользователем).

Графика. Задаёт набор следующих аспектов качества графики; значение "Особая" позволяет пользователю настроить каждый аспект в отдельности.

Качество сцен с лидерами. Задаёт качество (от минимального до высокого) изображения сцен с лидерами.

Детализация наложения. Задаёт качество (от низкого до высокого) наложений.

Качество теней. Задаёт качество теней (от отсутствия тени до высокого качества) юнитов, зданий и других элементов, не являющихся элементами местности.

Качество тумана войны. Задаёт качество (низкое или высокое) тумана войны.

Детализация поверхности. Определяет уровень (от минимального до высокого) текстуры поверхности.

Мозаичность поверхности. Определяет уровень (от низкого до высокого) мозаичности поверхности.

Качество теней поверхности. Определяет качество теней (от отсутствия тени до высокого качества) поверхности.

Качество воды. Определяет качество (низкое или высокое) воды.

Качество эффектов. Определяет качество (низкое или высокое) специальных эффектов в игре.

ЗВУК

Громкость музыки. Задаёт громкость воспроизведения фоновой музыки.

Громкость звуковых эффектов. Задаёт громкость звуковых эффектов - взрывы, крики, шум двигателей и т. д.

Громкость звуков. Задаёт громкость звуков, издаваемых животными, шума волн и т. д.

Громкость речи. Задаёт громкость речи советника и лидеров.

Сетевая игра Описание настроек сетевой игры см. в подразделе "Сетевая игра" раздела 3 данного руководства (стр. 108).

ВЕБ-САЙТ ИГРЫ

Веб-сайт игры Civilization - это ценный информационный ресурс о функциях, советах, блогах разработчиков, пользовательских форумах и модификациях *Civilization: Beyond Earth*. Чтобы узнать последние новости, получить обновления и другую информацию, посетите веб-сайт по адресу: www.civilization.com.

РАЗДЕЛ 2 ПЛАНЕТАРИЗАЦИЯ (ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА)

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в *Civilization: Beyond Earth*. В этом разделе руководства приводится описание игры и представлена информация, необходимая для того, чтобы начать играть. После изучения этого раздела обратитесь к разделу "Основание колонии". В нем содержится информация о более сложных системах, сетевых играх и модификациях. Кроме того, во время игры рекомендуем обращаться к встроенной Цивилопедии. В ней вы найдете большую часть информации, содержащейся в последующих разделах. Дополнительные сведения см. в разделе "Цивилопедия" на стр. 4.

СТРУКТУРА ХОДОВ В BEYOND EARTH

ОБЗОР

В игре *Civilization: Beyond Earth* предусмотрен один из двух форматов ходов. Стандартная одиночная игра основана на последовательных ходах, а сетевые игры могут иметь формат одновременных ходов.

ХОДЫ

Одиночная игра *Beyond Earth* основана на последовательных ходах; во время своего хода вы перемещаете юниты, управляете городами и ресурсами, проводите дипломатические переговоры и т. д. Затем ход переходит к вашим соперникам. Когда их действия завершены, ход снова переходит к вам. Так продолжаете до тех пор, пока один из игроков не победит.

СИНХРОНИЗАЦИЯ:

Сетевая игра может представлять собой игру с одновременными ходами. В этом режиме вы и ваши соперники ходите одновременно. Все игроки отдают приказы, управляют городами и проводят переговоры в одно и то же время. Когда игрок выполнил все, что необходимо, ход завершается, и сразу начинается новый. Во время игры в этом формате можно установить ограниченное время хода.

Игра с одновременными ходами довольно сложна и интересна, хотя не всем может понравиться этот вариант. Если вы раньше не играли в *Civilization: Beyond Earth*, рекомендуем сначала набраться опыта в одиночных играх, основанных на последовательных ходах, и уже потом приступить к освоению сетевой игры с одновременными ходами.

ЭПОХА РАССЕЯНИЯ

В предыдущих играх серии *Civilization* игрок выбирал цивилизацию с предварительно заданным набором бонусов и специальных юнитов. Теперь же на протяжении игры вы будете строить колонию на основе решений, принятых в начале игры. К подобным решениям относится организация и выбор состава колониальной экспедиции "Спонсор". В игре вам будет доступно множество комбинаций - каждая со своими преимуществами и сложностями. В совокупности эти решения формируют профиль игрока - вплоть до значка и набора цветов, которые будут представлять жителей его колонии.

После выбора спонсора правителем вашей колонии назначается определенный лидер. Лидер колонии представляет вас в игре; у каждого из них свой индивидуальный характер и богатое прошлое, связанное со Старой Землей.

Умение извлекать преимущество из сочетания опыта лидера и качеств членов экспедиции, а с другой стороны, обращение сильных сторон соперников против них же - одна из самых сложных и одновременно важных задач игроков в *Civilization: Beyond Earth*.

СПОНСОРЫ

Восемь наций и организаций становятся главными силами Старой Земли, которые финансируют межзвездные колониальные экспедиции. Выберите спонсора. Каждый спонсор предоставляет тот или иной бонус и определяет характер лидера, который будет представлять вас в игре.

ПРОТЕКТОРАТ КАВИТЫ

Лидер: Кавита Такур

АПН

Лидер: Сюзанна Филдинг

АФРИКАНСКИЙ СОЮЗ

Лидер: Саматар Джама Барре

ФРАНКО-ИБЕРИЯ

Лидер: Элоди

ПОЛИСТРАЛИЯ

Лидер: Хутама

ПАНАЗИАТСКАЯ АССОЦИАЦИЯ

Лидер: Даомин Сочуа

СЛАВЯНСКИЙ СОЮЗ

Лидер: Вадим Петрович Козлов

БРАЗИЛИЯ

Лидер: Режиналду Леонардо Педро Боливар де Аленсар-Арарипе

СОСТАВ ЭКСПЕДИЦИИ

Чтобы создать уникальную колонию и сформировать ее отличительные особенности, перед началом игры необходимо выбрать один вариант в каждом из трех различных составов экспедиций. Каждый вариант предоставляет некое преимущество в начале или по ходу игры. Например, выбор колонии ученых дает +2 очка к науке в каждом городе; выбор космического корабля типа исследователь континентов обеспечивает отображение береговых линий на карте в начале игры. Возможно множество различных сочетаний преимуществ.

ПОСЕЛЕНЦЫ

Поселенцы, входящие в состав экспедиции, - главный фактор, определяющий ее сильные и слабые стороны. Это представители человеческой цивилизации, образующие ядро вашей колонии. Именно они будут передавать следующим поколениям культурные и иные традиции. Каждый тип поселенцев - ученые, беженцы, аристократы, инженеры или художники - предоставляет вам определенные преимущества.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Вы должны выбрать космический корабль, который доставит поселенцев на новую планету. Характеристики корабля влияют на то, как пройдет путешествие и с чего начнется жизнь на новой планете. На чем бы вы ни остановили выбор - исследователе континентов, инвертированном двигателе, тектоническом сканере, термоядерном реакторе или сенсоре форм жизни, это обеспечит разовое преимущество в начале игры.

ГРУЗ

Пространство на межзвездном космическом корабле ограничено, в цене каждый квадратный сантиметр. Кроме того, для перевозки каждого килограмма груза со Старой Земли на новую планету требуется много топлива. Необходимо тщательно взвесить, какой груз вы возьмете с собой в новую колонию - гидропонику, лабораторию, сырье, оружейный склад или оборудование. Каждый тип груза предоставляет особые преимущества.

ТИП ПЛАНЕТЫ

Кроме того, игрок может выбрать тип планеты, на которой он хочет поселиться. Каждая планета отличается особым типом поверхности. Для каждого типа планеты приводится описание ее поверхности.

СОВЕРШЕНСТВО

Помимо спонсора и состава экспедиции, выбираемых в начале игры, далее игрок может развивать совершенство - главную философию эволюции человечества, которая отличает его колонию от других. В игре существует три вида совершенства. К концу игры, как правило, игрок обладает сочетанием всех трех видов совершенства в том или ином соотношении. Игроки при желании могут сосредоточиться на развитии одного определенного вида совершенства либо развивать все три.

Игрок повышает совершенство, набирая очки совершенства. По мере исследования определенных технологий вы получаете очки опыта, от которых зависит развитие того или иного вида совершенства. Это дает различные преимущества, в основном в виде модернизации юнитов и бонусов для целых колоний. Также развитие совершенства может открывать новые условия победы. Кроме того, развитие видов совершенства влияет на внешний вид лидера, городов и юнитов.

У каждого вида совершенства особая эстетика и сюжетная линия. Каждый вид совершенства связан с определенными игровыми элементами, однако выбор стиля игры все-таки зависит от игрока. Например, выбрав Гармонию, можно вести мирную политику и развивать культуру - или, наоборот, развиваться экспансивно и действовать силовыми методами.

Игроку доступны следующие виды совершенства:

ГАРМОНИЯ

Гармония основана на понимании инопланетной экологии и интеграции с ней. Игроки, выбравшие путь Гармонии, будут приспосабливать своих поселенцев к условиям новой планеты с помощью генетических манипуляций. Юниты и здания, созданные по принципу Гармонии, включают в себя органические компоненты и композитные материалы естественного происхождения. На поздних этапах игры колонии, идущие путем Гармонии, могут производить генетически модифицированные версии инопланетных живых существ и отчасти перенимать их эстетику.

ПРЕВОСХОДСТВО

Превосходство символизирует кардинальную, трансгуманистическую адаптацию людей при помощи кибернетики, нанотехнологий и компьютеров. Расставаясь с человеческими характеристиками, поселенцы, избравшие путь Превосходства, внешне напоминают роботов. Их техника и юниты - изящные и эффективные, зачастую их невозможно отличить от оригинала. На поздних этапах игры путь Превосходства дает доступ к боевым роботам, автоматизированной технике и боевым платформам.

ПРАВЕДНОСТЬ

Если Гармония и Превосходство символизируют изменение физиологии человека ради адаптации к новой планете, то Праведность означает отказ от подобных изменений. Выбирая этот вид совершенства, игрок фокусируется на сохранении и прославлении человеческой истории и физиологии. Города, вставшие на путь Праведности, отличаются анахроническим "классическим" обликом. Юниты в этом случае также напоминают о прошлом; как правило, они обладают знаками, знаменами и другими атрибутами, которых нет у других юнитов. Они не приспособлены к чужой экосистеме и поэтому полагаются на сложные виды скафандров и техники.

ПРОГРЕСС СОВЕРШЕНСТВА

Некоторые технологии связаны с одним из видов совершенства; их исследование - основной способ получить очки совершенства. Чем сложнее технология, тем больше прогресс на пути к совершенству. Так, например, исследовав картирование генов, вы немного приблизитесь к Праведности, а открытие метаматериалов значительно продвинет вас на пути Гармонии.

Есть и другие способы добиться прогресса, например, направления развития и экспедиции.

ВОЕННЫЙ ПРОГРЕСС

Добившись определенного прогресса, вы перейдете на новый уровень совершенства. Когда один из видов совершенства становится доминирующим в колонии, ее основные боевые юниты модернизируются до боевых единиц соответствующего типа. Например, обычного солдата заменит громила (Гармония), часовой (Праведность) или адепт (Превосходство). При повышении уровня совершенства становится доступна более глубокая модернизация.

Некоторые уникальные юниты связаны с одним из видов совершенства, и их можно максимально модернизировать только в том случае, если игрок повышает уровень данного совершенства. В свою очередь, создавать их могут только игроки, обладающие данным совершенством: так, только игрок, у которого развито совершенство Гармония, может строить или модернизировать ксенорою, а для создания левитационных танков нужна Праведность. Чем выше уровень, тем сложнее его достичь, особенно если данный вид совершенства не выбран игроком в качестве основного.

СОВЕТНИКИ

Вы являетесь правителем колонии и можете обращаться за консультацией к советнику, который не дает ответы под влиянием своих эмоций или пожеланий, то есть к бортовому компьютеру. Если в настройках игры задано получение контекстных сообщений от советника, то бортовой компьютер будет помогать вам с помощью предложений, указаний и советов. Основываясь на текущей ситуации и ваших действиях, он будет указывать на важные, по его мнению, моменты или на те вещи, о которых вы могли забыть.

Некоторые новички хотят сразу приступить к игре в *Civilization: Beyond Earth* и не обращаются к подробному руководству игры с обучением (см. стр. 9). Для таких игроков сообщения бортового компьютера с краткими подсказками будут очень полезны. Некоторые сообщения советника снабжены кнопками, связанными со встроенными руководствами; они содержат дополнительную информацию.

Обращение к советнику

Периодически во время игры на экране будут появляться всплывающие сообщения от бортового компьютера. Часто в них могут содержаться ссылки на дополнительную информацию, связанную с конкретной ситуацией. Вы можете перейти по этим ссылкам или нажать "Спасибо", чтобы закрыть сообщение советника. Вы также можете нажать кнопку "Больше не напоминать мне об этом". В этом случае сообщения, связанные с этой темой, перестанут отображаться.

ОТКЛЮЧЕНИЕ СОВЕТНИКА

В настройках игры можно указать, насколько подробная помощь бортового компьютера вам требуется. Если выбран вариант "Советы не требуются", всплывающие окна с советами отображаться больше не будут.

ИНТЕРФЕЙС

ГЛАВНЫЙ ЭКРАН

Главный экран - это место, где вы будете проводить больше всего времени, играя в *Civilization: Beyond Earth*; здесь вы сможете передвигать свои юниты, строить города, улучшать местность, вступать в схватку с соперниками и многое другое.

ГЛАВНАЯ КАРТА

Здесь происходит действие игры. На главной карте вы видите мир таким, каким он вам известен: исследованные вами места, ваши города, ландшафт, ресурсы, улучшения, произведенные на вашей территории, ваши юниты и все остальные города, юниты и земли, видимые вам. Неизвестные вам области окутаны "туманом войны" (см. ниже).

НАВИГАЦИЯ ПО ГЛАВНОЙ КАРТЕ

Вы можете изменить вид обзора на главной карте несколькими способами:

УВЕЛИЧИТЬ/УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ

Используйте колесико мыши или нажимайте кнопки PageUp или PageDown, чтобы увеличить или уменьшить главную карту.

ОТЦЕНТРИРОВАТЬ

Щелкните по любому месту на главной карте, чтобы сделать эту точку ее центром.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ЦЕНТРИРОВАНИЕ ПРИ АКТИВАЦИИ ЮНИТА

При активации юнита во время вашего хода он автоматически отобразится в центре главной карты.

МИНИ-КАРТА

Щелкните по любому месту на мини-карте, чтобы сделать эту точку центром главной карты.

ЩЕЛЧОК И ПЕРЕТАСКИВАНИЕ

Щелкните и переместите курсор на любую точку на главной карте, чтобы прокрутить карту вручную.

МИНИ-КАРТА

Мини-карты - это миниатюрное изображение мира, на котором отсутствуют мелкие детали ландшафта. Как упоминалось выше, вы можете отцентрировать вид главной карты, щелкнув по любой точке мини-карты.

НАСТРОЙКИ КАРТЫ

Щелчок по значку "Карта" позволит изменить параметры отображения информации на главной карте: скрыть/показать советы, значки ресурсов и производительности, сетку карты или торговые пути.

ВИД С ОРБИТЫ

Щелчок по кнопке "Вид с орбиты" откроет карту орбитального уровня. Карта орбитального уровня находится поверх наземного слоя, их сетки координат в точности совпадают. На данной карте отображаются все орбитальные юниты.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Эта карта открывается в специальном режиме "Вид с орбиты". В этом режиме наземная карта и наземные юниты по-прежнему видны, так как орбитальные юниты используются для работы с наземными объектами. Тем не менее, по сравнению с орбитальной картой и орбитальными юнитами цвета наземных элементов будут менее яркими.

Помимо отображения карты и орбитальных юнитов на орбитальном уровне также выводится дополнительная информация, связанная с орбитальной механикой игры. См. "Орбитальная механика" на стр. 93.

МЫШЬ

В *Civilization: Beyond Earth* лучше всего играть, пользуясь и клавиатурой, и мышью. Мышь используется двумя способами. Вы можете нажать левую кнопку мыши, чтобы открыть меню, подтвердить выбранные параметры, "активировать" юнит, отцентрировать карту и т. д. Нажав правой кнопкой мыши на какую-либо точку карты, вы можете передвинуть активные юниты на выбранную позицию.

КЛАВИАТУРА

В игре используется несколько клавиш быстрого доступа. См. таблицу комбинаций клавиш на стр. 112.

ТУМАН ВОЙНЫ

Инопланетный мир очень велик, и вы не всегда можете знать, что происходит в той или иной его точке. Если вы не отправите на разведку своих исследователей и не выставите караулы, то и не узнаете, что враг сосредоточил огромные силы за пределами своей колонии. В *Beyond Earth* неисследованная карта скрыта туманом войны.

Он представляет собой черный фон с бледной шестигранной сеткой, который в начале игры покрывает большую часть планеты. По мере продвижения юнитов туман войны отступает, открывая вашему взгляду планету. Если туман войны рассеялся над клеткой, снова он ее больше не окутает. Тем не менее, если юнит переместился и вам больше не видна эта клетка, то вы не будете знать, что на ней происходит.

ТРИ УРОВНЯ ВИДИМОСТИ

ВИДИМЫЕ КЛЕТКИ

Если клетка находится в поле зрения вашего юнита или является частью вашей территории, то вы можете видеть тип местности, улучшения на клетке, ее территориальную принадлежность и принадлежность к конкретному городу, находящиеся на ней юниты и так далее. В зависимости от открытых вами технологий вы также можете обнаружить ресурсы, расположенные на клетке.

РАСКРЫТАЯ КЛЕТКА

Если туман войны рассеялся над клеткой, но вы все равно не можете видеть ее в данный момент (например, потому что ваши юниты ушли оттуда), то эта клетка слегка затемнена. Вы по-прежнему видите местность, но уже не видите юниты на этой клетке. Вы не сможете заметить новые улучшения, города и так далее. Кроме того, ваши сведения об этой клетке могут устареть.

ТУМАН ВОЙНЫ

Если клетка затемнена, вы ничего не знаете о ней. Ни что там за местность, ни что на ней расположено и т. д. С равным успехом на ней можно найти золото, гнезда инопланетян или вражеские юниты. Вам нужно как можно быстрее узнать, что скрывают такие клетки.

ЧТО ВАМ ВИДНО

Вы всегда видите все, что происходит в пределах границ вашей колонии и одной клетки за ее границами. Большинство юнитов видит все в пределах двух клеток (за исключением клеток за горами и другими объектами, загромождающими обзор; см. ниже). С холма можно рассмотреть происходящее и на загороженных клетках. Некоторые повышения увеличивают радиус обзора юнита на одну клетку. Кроме того, многие корабли середины и конца игры имеют увеличенный радиус обзора.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ, ЗАСЛОНЯЮЩИЕ ОБЗОР

Леса, горы и холмы "блокируют" местность, заслоняя обзор юнитам. Горы непроницаемы. Они полностью заслоняют обзор для всех юнитов, кроме авиации. Юнитам видно, что находится на клетке с преградой, а что находится за ней - нет. Однако с вершины холма можно видеть клетки местности и за преградой (кроме клеток с горами).

ОГОНЬ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ

Некоторые дальнбойные юниты способны вести огонь с закрытых позиций. Это значит, что они могут стрелять по невидимым для них целям, если такие цели находятся в зоне видимости другого вашего юнита. Например, осадный юнит может стрелять через клетку с холмом по цели, которую он не видит, если на вершине этого холма располагается дружелюбный юнит.

ЭКРАНЫ ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

В *Civilization: Beyond Earth* есть экраны информации, которые можно открыть на главной карте. В них содержатся сведения о вашем игровом прогрессе. Анализируя информацию на этих экранах, вы сможете планировать свои дальнейшие действия.

ОКНО ИССЛЕДОВАНИЙ

В левой верхней части главной карты располагается окно, в котором отображается ваш текущий исследовательский проект, количество ходов, оставшееся до его завершения, а также исследование, которое станет доступно вам по завершении этого проекта. Если щелкнуть по этому окну, откроется древо технологий. В нем отображаются все доступные технологии: уже открытые и та технология, над которой сейчас ведется работа. Дополнительные сведения см. в разделе "Технология" на стр. 61.

ЖУРНАЛ ИЗВЕЩЕНИЙ

В этом окне отображаются все извещения, которые вы получили на протяжении текущей игры, и указывается ход, во время которого каждое извещение получено. Рекомендуется периодически просматривать журнал, чтобы не пропустить полученные важные сообщения.

ВОЕННЫЙ ОБЗОР

В этом окне отображаются все ваши юниты и их статус, а также состояние снабжения и поддержки юнитов. Дополнительные сведения о юнитах см. в разделе "Юниты" на стр. 29.

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ОБЗОР

В этом окне содержится подробный анализ состояния вашей экономики, включая отчеты о доходах и расходах. Здесь также указываются все ваши города, их население и количество ходов, оставшееся до их роста, защитная мощь, выработка пищи, науки, энергии, культуры и производства, а также строящиеся объекты и количество ходов, оставшееся до завершения строительства.

ОБЗОР ТОРГОВЫХ ПУТЕЙ

В этом окне отображаются все ваши торговые пути. Показывается ваш город и пункт назначения, а также сведения о торговле и количество оставшихся ходов. Дополнительные сведения см. в разделе "Торговля" на стр. 86.

ДИПЛОМАТИЯ

При нажатии на значок "Дипломатия" открывается окно дипломатии, где можно просмотреть сведения о ваших отношениях с другими колониями и соглашениях, а также обратиться к другим лидерам (чтобы начать диалог, щелкните по имени лидера). Можно также переключаться между информацией об отношениях и историей соглашений. Дополнительные сведения о дипломатии см. на стр. 73.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

В окне отношений отображаются сведения обо всех игроках, с которыми вы общались, их отношение к вам, текущее количество очков, сведения об их совершенствах и чудесах, а также другая полезная информация. Вы можете обратиться к лидеру, щелкнув по его имени.

ИСТОРИЯ ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

Это список всех соглашений, которые вы заключили с другими игроками, а также описание условий этих соглашений.

НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

В этом окне отображается информация о направлениях развития, которые вам уже доступны и которые будут доступны позже. Подробные сведения см. в разделе "Направления развития" на стр. 92.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

В этом окне приведен список ваших агентов, находящихся в главном управлении и на секретных заданиях в городах. Дополнительные сведения о вербовке агентов, отправке их на секретные задания, а также о заданиях, которые они могут выполнять, см. в разделе "Секретные операции" на стр. 98.

МОДЕРНИЗАЦИЯ ЮНИТОВ

На этом экране отображаются типы ваших юнитов, их опыт и прогресс развития того вида совершенства, который вы для них выбрали. Подробные сведения см. в разделе "Юниты" на стр. 29.

ЗАДАНИЯ И ПОБЕДЫ

Щелкнув по этой кнопке, вы откроете экран заданий или побед и сможете переключаться между этими экранами.

ЖУРНАЛ ЗАДАНИЙ

Здесь отображается список заданий, которые выполнены (с полученными преимуществами), и которые вы выполняете. Дополнительные сведения о заданиях см. на стр. 96.

ПОБЕДЫ

Здесь отображается четыре типа победы, а также продвижение каждого из игроков на пути к ним. Чтобы узнать, что требуется для достижения победы, нажмите на соответствующее название. Дополнительные сведения см. на стр. 81.

МЕСТНОСТЬ

Инопланетный мир в игре *Civilization: Beyond Earth* разбит на шестигранные "клетки". Каждой клетке присвоен некий тип местности: это может быть пустыня, равнина, луга, холмы и так далее. На многих клетках встречаются "особенности" - например, лес. От типа местности и ее особенностей зависит степень пользы и проходимости клетки. Кроме того, тип местности и ее особенности серьезно влияют на идущие на ней боевые действия.

Клетки также могут содержать ресурсы, которые предоставляют преимущества, когда на такой клетке создаются "улучшения"; ресурсы приносят колонии пищу, увеличивают производство, выработку энергии или прирост культуры. А также дают другие бонусы. Некоторые клетки видимы уже в начале игры, а для того чтобы увидеть другие, может потребоваться открытие определенных технологий. Дополнительные сведения см. в разделе "Ресурсы" на стр. 26.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

В игре десять основных типов местности; кроме того, группы клеток, включающие от одной до десяти клеток с водой, называются озерами. Но в игре вам необязательно будут встречаться все десять типов местности.

ВЛИЯНИЕ ЛАНДШАФТА

Производительность города Это то, сколько пищи, энергии или производства получит город от неулучшенной клетки этого типа.

Стоимость перемещения Стоимость входа на клетку в очках перемещения (ОП).

Влияние на бой: Изменение показателей атаки или обороны юнита, занимающего клетку данного типа.

КАНЬОН

Каньоны - глубокие разломы на поверхности планеты, через которые не могут перебраться сухопутные юниты. Они приносят мало пользы городу, но являются естественными барьерами, которые могут остановить противника. Определенные здания могут повысить пользу, которые приносят каньоны.

Перейти через каньон невозможно (впрочем, авиация может пролететь над ним).

ПОБЕРЕЖЬЕ

Клетки побережья - это клетки океана, непосредственно примыкающие к суше. Они обеспечивают соседний город продовольствием и энергией. Только морские, воздушные и левитирующие юниты, а также наземные юниты, "погрузившиеся на корабль", могут войти на прибрежные клетки.

Строить города на побережье нельзя.

ПУСТЫНЯ

В целом клетки пустыни практически бесполезны. Они приносят лишь незначительную пользу близлежащим городам (кроме тех случаев, когда это клетка с ресурсом или водой).

ЛУГА

Из всех типов местности луга, как правило, производят наибольшее количество продовольствия. Города, построенные среди лугов, обычно растут быстрее прочих.

ХОЛМЫ

Холмы трудно улучшать, через них сложно пройти, но они дают неплохие бонусы в защите, а еще в холмах нередко можно найти много ресурсов. Кроме того, юниты, расположенные на холмах, могут видеть через клетки с преградой. Холмы обеспечивают повышение продуктивности для соседнего города, а также важные боевые бонусы.

ОЗЕРА

Озеро - водоем размером не более 10 клеток, который полностью окружен клетками суши. Озера - источники пресной воды, позволяющие строить фермы на соседних территориях.

Только морские, воздушные и левитирующие юниты, а также наземные юниты, "погрузившиеся на корабль", могут войти на клетки озера.

ГОРЫ/КРАТЕРЫ

Горы - это возвышения, преодолеть которые может только авиация. Кратеры образуются в результате падения метеоритов на планету. Для колонии они полезны лишь как естественная преграда от вторжения вражеских юнитов.

Горы и кратеры могут преодолеть только воздушные юниты.

ОКЕАН

Клетки океана - это глубоководные клетки. Это источник пищи и энергии.

Океаны обеспечивают город пищей и энергией только при наличии определенных технологий. Только морские, воздушные и левитирующие юниты, а также наземные юниты, "погрузившиеся на корабль", могут войти на клетки этого типа.

РАВНИНА

Равнина обеспечивает город пищей и стимулирует производство. Город среди равнин растет медленнее, чем среди лугов, но его производительность куда выше.

СНЕГ

Снег, как пустыня, ничего не дает соседнему городу: ни пищи, ни очков производства. Конечно, на клетке со снегом может быть полезный ресурс, но если его нет, это просто холодные бесплодные земли.

ТУНДРА

Тундра - царство вечной мерзлоты в холодных климатических поясах планеты. Тундра скуднее лугов и равнин, но немного лучше пустыни и снега. Города в тундре строят только те, кому остро не хватает ресурсов, найденных поблизости.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Особенности местности - это элементы ландшафта или растительности, расположенные на клетке вдобавок к типу местности (например, на клетке с лугами может находиться лес или болото). Особенности влияют на производительность клетки и могут сказываться на количестве очков перемещения (ОП), которые тратит заходящий в эту клетку юнит. Кроме того, особенности местности могут давать преимущество или штраф к обороне войск, расположенных на этой клетке.

ВЛИЯНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ МЕСТНОСТИ

Как и тип местности, ее особенности влияют на то, какие ресурсы добывает город, перемещение юнитов и сражения.

ПОЙМА

Поймы - это низины, которые находятся рядом с реками. Каждый год реки разливаются, обеспечивая ирригацию и приток питательных веществ на близлежащие земли. Это делает поймы самыми плодородными землями на планете.

Поймы могут располагаться только на клетках вдоль рек.

ЛЕС

На Старой Земле леса были великолепными источниками ресурсов; древесина использовалась в качестве топлива, из нее делали инструменты и строили жилища. Кроме того, в лесах водилось множество животных, мясо которых на протяжении веков человек употреблял в пищу, а из шкур шил одежду. Несмотря на то, что на этой планете леса не являются критически важными для жизни людей, они по-прежнему востребованы как источник пищи для людей и сырья для производства. По мере роста города возникает сильное желание срубить лес и распахать освободившиеся земли, однако мудрый лидер обязательно сохранит часть лесов - и для повышения производительности, и для того чтобы поднять настроение местным жителям. Кроме того, войска, размещенные в лесах, получают значительный бонус при действиях в обороне.

Клетки с лесами всегда обеспечивают дополнительную выработку пищи и производства независимо от типа поверхности.

ЛЕДНИК

Лед - это просто лед. Он практически бесполезен. Перемещаться по льду невозможно (впрочем, авиация может пролететь над ним), и он не приносит никакой пользы. Держитесь от ледников подальше, если только вам не нужно пройти через клетку со льдом.

Перемещаться по такой клетке невозможно (впрочем, авиация может пролететь над ней).

БОЛОТО

С биологической точки зрения жизнь на болотах весьма разнообразна, но они мало что могут дать растущей колонии. Болота придется осушать или улучшать, чтобы они давали городу хоть что-нибудь полезное. Через болота сложно перебраться. Имейте в виду: войска, стоящие в болоте, получают значительный штраф к обороне.

МИАЗМА

Миазма (ядовитые испарения) - это явление, которое может существовать на любом типе местности, кроме снежного покрова и океана, вместе с любыми другими явлениями/объектами. Испарения загрязняют клетку ядовитыми спорами, которые представляют опасность для людей и машин до тех пор, пока их не уничтожить или пока не будет открыта определенная технология.

Чаще всего ядовитые испарения образуются в лесах и на болотах, иногда на лугах и редко на равнинах, в пустыне и тундре. Ядовитые испарения не могут появляться на клетках побережья или ближе чем на одну клетку от клетки с водой. Кроме того, ядовитые испарения никогда не образуются в горах и очень редко могут образовываться в каньонах.

Влияние ядовитых испарений Все юниты, оказавшиеся в конце хода на клетке с миазмой, получают повреждения.

РЕКИ

Традиционно люди строили города на берегах рек - и неспроста. Реки обеспечивают ирригацию земель, улучшают пригодную для обработки землю, а также защищают город - ведь напасть на город, который находится на другом берегу реки, довольно сложно.

Расположение В отличие от других особенностей местности реки протекают по границам между клетками, а не по самим клеткам, поэтому влияют на все соседние клетки и юниты.

Влияние на производство Реки повышают производство энергии на соседних клетках.

Штраф при наступлении Нападая через реку, юнит получает штраф к боевой мощи.

Стоимость перемещений Чтобы пересечь реку, юнит тратит все имеющиеся у него очки перемещения. Если над рекой проходит обычная или магнитная дорога, то дополнительных ОП за переправу не снимается.

РЕСУРСЫ

Ресурсы находятся на клетках карты, они предоставляют различные преимущества либо в своем первоначальном виде, либо после их улучшения. Некоторые стратегические ресурсы можно обнаружить только после открытия определенной технологии. Чтобы получить доступ к ресурсу, его источник должен находиться на вашей территории, на нем не должно быть вражеских юнитов, и его должен обрабатывать ваш город.

Ресурсы - это источники пищи, энергии, производства, науки и культуры или же других специальных бонусов. Богатство и мощь вашей колонии во многом зависит от количества и разнообразия ресурсов, которыми вы располагаете. Чтобы использовать ресурс, он должен находиться в пределах границ вашей колонии, и вы должны построить соответствующее "улучшение" на этой клетке (например, вы должны построить улучшение "плантация", чтобы получить выгоду от ресурса "волокно").

В Beyond Earth существует два типа ресурсов: основные и стратегические. Все приносят пользу находящемуся рядом городу, а стратегические, кроме того, еще дают важные бонусы.

На вашей территории не будет источников всех ресурсов, однако вы можете выменивать свои ресурсы на те, которые вам нужны.

ОСНОВНЫЕ РЕСУРСЫ

Основные ресурсы приносят прибыль городу, который их обрабатывает. Их главная ценность заключается в том, что они способствуют улучшению города и определяют его специализацию. В большинстве случаев основные ресурсы должны быть улучшены для получения бонуса к производительности, но некоторые ресурсы обеспечивают небольшую производительность даже в первоначальном состоянии.

ВОДОРОСЛИ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Рабочая баржа

БАЗАЛЬТ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Каменоломня

ХИТИН

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Выгон

МЕДЬ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Шахта

КОРАЛЛЫ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Рабочая баржа

ВОЛОКНО

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Плантация

ФРУКТЫ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Плантация

ГРИБЫ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Плантация

ЗОЛОТО

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Шахта

РЕЗИЛИН

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Выгон

КВАРЦ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Шахта

КЛУБНИ

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Плантация

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Стратегические ресурсы требуются для создания и содержания определенных юнитов. Их основная роль заключается в создании и обслуживании продвинутых войск. Максимальное количество специализированных юнитов ограничивается количеством улучшенных ресурсов; то есть количество ваших инопланетных юнитов (Гармония) ограничено количеством имеющейся у вас ксеномассы. Стратегические ресурсы необходимо постоянно улучшать, чтобы создавать их глобальные запасы.

Зачастую для улучшения стратегических ресурсов требуется технология; кроме того, обнаружить некоторые стратегические ресурсы возможно только после получения технологии. Стратегические ресурсы предоставляют бонус к производительности только после улучшения.

ФИРАКСИТ

Технологии, необходимые для обнаружения: Нет

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Фиракситовая шахта

Юниты, которым необходим ресурс: Юниты Превосходства

АНТИГРАВИЙ

Технологии, необходимые для обнаружения: Нет

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Антигравитный карьер

Юниты, которым необходим ресурс: Юниты Праведности

ГЕОТЕРМАЛЬНАЯ ЭНЕРГИЯ:

Технологии, необходимые для обнаружения: Геофизика

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Геотермальная скважина

Юниты, которым необходим ресурс: Нет

НЕФТЬ

Технологии, необходимые для обнаружения: Химия

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Нефтяная скважина

Юниты, которым необходим ресурс: Механизированные и орбитальные юниты

ТИТАН

Технологии, необходимые для обнаружения: Инженерное дело

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Шахта

Юниты, которым необходим ресурс: Воздушные и орбитальные юниты

КСЕНОМАССА

Технологии, необходимые для обнаружения: Нет

Улучшение, необходимое для доступа к ресурсу: Ксеноскважина и гнездо инопланетян

Юниты, которым необходим ресурс: Юниты Гармонии

АРТЕФАКТЫ

По поверхности планеты разбросано множество артефактов - следов событий, которые произошли еще до вашего прибытия. Сами по себе артефакты бесполезны, однако они позволяют исследователю провести экспедицию, которая принесет игроку бонус. После завершения экспедиции исследователь лишается одного экспедиционного модуля. Если у исследователя не осталось экспедиционных модулей, он больше не сможет принимать участие в экспедициях.

Артефакты делятся на 4 типа: Зброшенные поселения, обломки спутников, скелеты инопланетян и руины предтеч. Каждый может дать определенные преимущества, начиная от юнитов-инопланетян, переданных под ваш контроль, до одновременного увеличения уровня культуры, энергии, очков совершенства или прогресса технологии.

СКЕЛЕТ ИНОПЛАНЕТЯНИНА

Эти скелеты - останки огромных инопланетных существ. Отправив экспедицию на клетку со скелетом, игрок может значительно повысить уровень совершенства или получить в свое распоряжение инопланетный юнит.

РУИНЫ ПРЕДТЕЧ

Руины предтеч - то, что осталось от почти мифической расы инопланетян. Отправив экспедицию на клетку с руинами, игрок может повысить свой уровень совершенства или продвинуться в изучении технологии.

ОБЛОМКИ СПУТНИКОВ

Эти обломки - то, что осталось от спутников, которые сошли с орбиты и разбились. Отправив экспедицию на клетку с обломками, игрок может значительно продвинуться в изучении технологии или производстве.

ЗАБРОШЕННОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Заброшенные поселения - это развалины ранних колоний людей. Отправив экспедицию на клетку с поселением, игрок получит большое число очков культуры или увеличит население своего ближайшего города.

ЭКСПЕДИЦИИ

Экспедиция - долговременный проект, который проходит в течение нескольких ходов на клетке, где есть артефакт. После ее окончания игрок получает особую награду.

Игрок перемещает исследователя на клетку, на которой находится артефакт, затем выбирает для него действие "Экспедиция".

Исследователь превращается в экспедицию и начинает "обрабатывать" клетку. Эта экспедиция будет автоматически продолжаться каждый новый ход, пока работы не будут завершены, вы не отдадите исследователю другой приказ или экспедицию не захватит враждебный военный юнит.

По окончании экспедиции артефакт исчезает, и исследователь лишается одного модуля экспедиции. Игрок получает награду, которая зависит от типа артефакта.

КАПСУЛЫ С РЕСУРСАМИ

Капсулы с ресурсами представляют собой места, расположенные на карте в начале игры, которые предоставляют бонус тому игроку, который доберется до них первым. После этого капсулы исчезают. Существует только один тип капсулы с ресурсами, хотя на карте капсулы могут выглядеть по-разному. Обычно капсулы с ресурсами просто повышают уровень энергии, культуры, науки и т. д. и используются на ранних стадиях игры.

ЮНИТЫ

В игре *Civilization: Beyond Earth* юнитом называется любой объект, способный перемещаться по карте. Существует несколько видов юнитов: боевые юниты, рабочие, поселенцы, торговые конвои, орбитальные юниты и так далее.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЮНИТОВ

Юниты создаются в городах. У каждого из них своя "стоимость создания", отражающая количество очков производства, которое необходимо затратить для постройки этого юнита. Кроме того, для создания юнитов требуется знание соответствующей технологии (например, для создания рейнджера требуется знание технологии "Физика"), а для производства некоторых юнитов вашей колонии требуется доступ к определенным ресурсам (например, чтобы создать левитационный танк, вам потребуется материал антигравий).

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТА

У всех боевых юнитов три основные характеристики: скорость перемещения, боевая мощь и модернизация. Небоевые юниты (поселенцы, рабочие, торговые конвои и т. д.) обладают только скоростью перемещения, а их боевая мощь равна нулю. У орбитальных юнитов нет даже и этого показателя, так как они размещаются на орбите над определенной точкой и напрямую в боевых действиях не участвуют (хотя некоторые могут вести бомбардировку наземных юнитов с орбиты).

СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Все перемещающиеся по поверхности земли юниты имеют определенное количество очков перемещения (ОП), которые определяют, сколько расчищенных клеток они могут преодолеть за один ход. В распоряжении большинства ранних юнитов 2 ОП. Дополнительные сведения см. в разделе "Перемещение" на стр. 37.

БОЕВАЯ МОЩЬ

Показатель боевой мощи существует у всех боевых юнитов. У небоевых юнитов он обычно равен нулю. Поэтому такие юниты в случае атаки боевым юнитом будут захвачены в плен или уничтожены. Дополнительные сведения см. в разделе "Бой" на стр. 39.

МОДЕРНИЗАЦИЯ

Любой тип боевого юнита можно модернизировать после его дополнительного обучения или получения очков опыта в битве. Дополнительные сведения см. в разделе "Модернизация" на стр. 45.

ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Участвуя в боевых действиях, юнит приобретает опыт. Набрав определенное количество очков, он "получает новый уровень". После этого игрок может мгновенно восстановить часть очков здоровья юнита либо навсегда повысить его боевую мощь (либо боевую мощь дальнего боя, в зависимости от типа юнита). Эти незначительные преимущества будут назначаться юнитам автоматически, но сначала игрок должен выбрать подходящий для него вариант.

ОСОБЫЕ УМЕНИЯ ЮНИТОВ

Многие юниты обладают особыми умениями, позволяющими им делать что-то лучше других, а иногда совершать нечто такое, что недоступно другим юнитам. Например, только поселенцы могут основать новый город. Рейнджеры, в отличие от большинства других боевых юнитов, способны поражать врага с большого расстояния, не входя на примыкающую к врагу клетку. Орбитальные юниты обладают целым рядом уникальных умений. Чтобы узнать об особых умениях того или иного юнита, прочитайте о нем статью в Цивилепедии.

ЮНИТЫ, ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВА

Каждый вид совершенства располагает несколькими специальными боевыми юнитами. Эти юниты уникальны для каждого вида совершенства и в некотором смысле превосходят другие схожие юниты. Это особые, специализированные юниты, воплощающие принципы того или иного технического подразделения: они обладают бонусами или специальными умениями, которых нет у обычных боевых юнитов. Кроме того, их характеристики обычно выше, чем у обычных юнитов (поэтому юниты, характерные для совершенства, как правило, доступны на более поздних этапах игры). Однако у таких юнитов меньше возможностей для модернизации, чем у обычных, и эти возможности более специфичны.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ

Обычно юниты перемещаются с клетки на клетку, затрачивая при этом необходимое количество очков перемещения (ОП). Существует также ограничение совместного расположения - два боевых или гражданских юнита не могут заканчивать ход на одной клетке, а один боевой и один гражданский юнит - могут. Перемещение большинства юнитов ограничено типом местности: сухопутные юниты не могут заходить на клетки с горами, морские юниты - на наземные клетки (кроме портовых городов). Такие улучшения, как дороги, могут ускорить перемещение юнита по наземным клеткам. Подробности см. в разделе "Перемещение" на стр. 37.

СРАЖЕНИЯ ЮНИТОВ

Боевые юниты могут вести бой с другими юнитами, аванпостами или с городами. Значительная часть войск может вести только ближний бой, то есть атаковать врагов в соседней клетке. Некоторые боевые юниты - дальнобойные, они могут атаковать врага на расстоянии одной или нескольких клеток. Подробности см. в разделе "Сражения" на стр. 39.

ТИПЫ ЮНИТОВ

Тип юнита определяет его игровые характеристики: требуемая технология, боевая мощь в ближнем или дальнем бою, скорость перемещения и т. д. Это также влияет и на эстетику юнита: состоит он из людей или машин, чем вооружен и т. п.

У каждого типа юнита есть связанное с ним дерево модернизации. По мере того как игроку становятся доступны новые виды модернизации, игровые характеристики и эстетика юнита меняются, хотя они по-прежнему зависят от базового определения типа юнита. Эти изменения сразу применяются ко всем существующим и будущим юнитам соответствующего типа.

Тип юнитов становится доступен, как только вы исследовали необходимую для него технологию. Таким образом, типы юнитов можно поделить на две категории. Для "обычных юнитов" нужно исследовать технологии, доступные на первых этапах игры. Технология и модернизация этих юнитов не связаны ни с одним из видов совершенства. На более поздних этапах доступны юниты, характерные для различных видов совершенства. Необходимая для них технология и модернизация тесно связаны с одним из видов совершенства (или двумя видами совершенства для гибридных типов).

Дополнительные сведения о модернизации боевых юнитов см. в разделе "Модернизация" на стр. 45.

КАТЕГОРИИ ЮНИТОВ

Помимо разделений на типы боевые юниты также различаются по категориям: юниты ближнего боя, дальнобойные юниты, морские юниты, воздушные юниты и левитирующие юниты.

ЮНИТЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

Юниты ближнего боя - сухопутные войска, которые могут атаковать только сухопутные юниты, находящиеся на соседних клетках. К юнитам ближнего боя относятся солдаты, боевые планетоходы, а также несколько уникальных юнитов, характерных для совершенства.

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ ЮНИТЫ

Дальнобойные юниты способны атаковать врага, который находится на соседней клетке или на расстоянии нескольких клеток. Расстояние, с которого юнит может обстреливать врага, зависит от параметра "Радиус". Мощь его атаки определяется характеристикой "Дальний бой". Например, боевая мощь рейнджера равняется 3, характеристика дальнего боя - 8, а радиус - 2. Он может атаковать вражеские юниты на расстоянии одной-двух клеток, используя боевую мощь, равную восьми. Однако если его атакует вражеский юнит, оборонительная мощь рейнджера равняется трем.

Обратите внимание, что дальнобойные юниты всегда обстреливают противника, даже если он находится на соседней клетке. Они используют "Боевую мощь" только в том случае, если их атакует другой юнит.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Морскими называются юниты, способные перемещаться по водным клеткам. Они не могут выходить на сушу (но могут "выйти" на клетку, где построен портовый город). Depending upon its type, a Naval Unit may be limited to travel in coastal waters, or it may be able to enter deep water Ocean hexes. Обычно морские юниты являются дальнобойными (см. выше).

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Воздушные юниты, как следует из названия, передвигаются по воздуху. Они могут проходить по клеткам с любым типом местности и действуют как дальнобойные юниты (см. выше).

ЛЕВИТИРУЮЩИЕ ЮНИТЫ

Левитирующие юниты "парят" над поверхностью планеты благодаря технологии "магнитной левитации". Это позволяет им двигаться практически над любой местностью. Они могут действовать как юниты ближнего боя и как дальнобойные юниты (см. выше).

НЕБОЕВЫЕ ЮНИТЫ

В игре представлено четыре вида небоевых юнитов: поселенцы, рабочие, торговые конвои и торговые суда. Все они весьма важны для успеха цивилизации. Как вытекает из названия, небоевые юниты не способны вести бой. Если их атакует вражеский юнит и в той же клетке

нет боевого юнита, способного их защитить, то они автоматически попадают в плен или гибнут. Поэтому рекомендуется отправлять их в опасные путешествия (то есть туда, где существует риск атаки) вместе с боевым юнитом в качестве сопровождения.

ОРБИТАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

Орбитальные юниты - мощные, но временные юниты, выведенные на орбиту. Они могут усиливать оборону или наступление, а также оказывать поддержку. Обычно орбитальные юниты не взаимодействуют друг с другом, а влияют на действия, юниты и клетки на поверхности планеты. После определенного числа ходов они сходят с орбиты и автоматически уничтожаются.

Каждый юнит обладает определенными свойствами. Это могут быть пассивные эффекты или активированные способности. Преимущества могут быть военными, экономическими и научными.

Орбитальный юнит воздействует на определенную зону на поверхности планеты - "зону воздействия". В случае пассивных эффектов (например, увеличения производства продовольствия) зона воздействия - это площадь, на которой возникает эффект. Для способностей, которые нужно активировать (например, бомбардировки), зоной воздействия считаются клетки, где эту способность можно применить. У разных орбитальных юнитов различные зоны действия. Так, спутники системы обороны влияют на территорию радиусом в 4 клетки. Дополнительные сведения и список орбитальных юнитов см. в разделе "Орбитальная механика" на стр. 93 раздела 3.

ДЕЙСТВИЯ ЮНИТА

Если юнит активен, он способен выполнять определенные действия. Чтобы приказать юниту выполнить нужное действие, щелкните по значку действия юнита.

Двигаться. Приказывает активному юниту перейти на выбранную клетку. Если такое перемещение недопустимо, юнит продолжит двигаться в направлении выбранной клетки, пока вы не отдадите другой приказ или он не достигнет цели.

Отдыхать. Юнит будет неактивен, пока игрок не отдаст ему новый приказ. Юнит может стать активным на следующем ходу; его нужно будет выбрать вручную.

Встать на дежурство. Юнит будет неактивным, пока не появится вражеский юнит. Юнит получает защитный бонус.

Укрепитьсь. Юнит будет неактивным, пока игрок не отдаст ему новый приказ. Юнит получает защитный бонус.

Погрузиться на борт. Если приказать юниту погрузиться на корабль, он сможет пересекать клетки с водой. Погрузка на борт возможна только при наличии определенных технологий.

Сойти с корабля. Выгрузить юнит с корабля на клетку суши.

Укрепитьсь до излечения. Юнит будет неактивным, пока полностью не излечится. Юнит получает защитный бонус.

Подготовиться к дальнобойной атаке. Юнит готовится к дальнобойной атаке; требуется выполнить это действие, прежде чем начать дальнобойную атаку.

Атаковать издалека. Приказывает провести дальнобойную атаку выбранной клетки.

Атаковать. Приказывает юниту вступить в ближний бой с другим юнитом в выбранной клетке.

Разграбить. Приказывает юниту разрушить улучшение в текущей клетке. Чтобы снова использовать улучшение, его придется сначала починить.

Перебазировка. Приказывает воздушному юниту перебазироваться в другой город.

Воздушный удар. Приказывает воздушному юниту провести дальнобойную атаку вражеского юнита в выбранной клетке.

Перехватить в воздухе. Приказывает юниту ожидать воздушной атаки противника и перехватывать вражескую авиацию в своей зоне действия.

Воздушная зачистка. Приказывает юниту зачистить область от вражеских перехватчиков, открыв путь для других воздушных юнитов.

Создать экспедицию. Приказывает исследователю отправиться в экспедицию, предоставив ему преимущества артефакта на этой клетке. Во время экспедиции исследователь лишается одного модуля экспедиции.

Основать аванпост. Приказывает поселенцу построить аванпост (который затем превращается в город) в текущей клетке. По завершении постройки аванпоста поселенец исчезает.

Отмена. Отмена последнего приказа, отданного юниту. Это действие полезно, если вы случайно отдали неверный приказ в предыдущем ходе или изменили решение.

Разведка (авто). Приказывает юниту исследовать неизвестные территории на карте. Этот юнит будет продолжать движение каждый ход, пока вы не отдадите ему другой приказ.

Построить ферму. Приказывает рабочему построить улучшение "Ферма". Это повысит производство пищи в этой клетке.

Построить академию. Приказывает рабочему построить улучшение "Академия". Это повысит уровень науки в этой клетке.

Построить фабрику. Приказывает рабочему построить улучшение "Фабрика". Это повысит производство в этой клетке.

Построить узел. Приказывает рабочему построить улучшение "Узел". Это повысит выработку энергии в этой клетке.

Построить генератор. Приказывает рабочему построить улучшение "Генератор". Это повысит выработку энергии в этой клетке.

Построить купол. Приказывает рабочему построить улучшение "Купол". Это увеличит количество очков здоровья ближайшего города.

Построить плантацию. Приказывает рабочему построить улучшение "Плантация". Это улучшит ресурсы в этой клетке.

Построить шахту. Приказывает рабочему построить улучшение "Шахта". Это улучшит ресурсы и/или повысит производство в этой клетке.

Пробурить скважину. Приказывает рабочему построить улучшение "Скважина". Это улучшит ресурсы в этой клетке.

Построить каменоломню. Приказывает рабочему построить улучшение "Каменоломня". Это улучшит ресурсы в этой клетке.

Построить выгон. Приказывает рабочему построить улучшение "Выгон". Это улучшит ресурсы в этой клетке.

Построить дорогу/магнитную дорогу. Приказывает рабочему проложить дорогу (обычную или магнитную) в выбранной клетке.

Проложить дорогу. Приказывает рабочему проложить дорогу (обычную или магнитную) из текущей клетки к выбранной. Юнит каждый ход будет перемещаться и строить дорогу, пока вы не отдадите ему другой приказ или строительство не завершится.

Постройка улучшения (авто). Приказывает рабочему строить улучшения. Юнит каждый ход будет перемещаться и строить улучшения, пока вы не отдадите ему другой приказ.

Ничего не делать. Юнит ничего не будет делать в течение этого хода.

Активировать. "Разбудить" юнит, чтобы он мог выполнять приказы. При этом бонусы к укреплению не исчезают.

Проложить торговый путь. Приказывает торговому конвою или судну проложить торговый путь до другого города или станции; юнит будет автоматически перемещаться туда и обратно без дополнительных приказов.

Удалить. Удаляет активный юнит без возможности его восстановления. Если юнит находился на территории колонии, то игрок получает после удаления небольшое количество энергии.

Срубить лес. Приказывает рабочему срубить лес в этой клетке; это добавит очки производства ближайшему городу.

Убрать миазму. Если у вас есть технология "Биология инопланетян", ваши рабочие и орбитальные юниты "рассеиватели испарений" могут удалять испарения. У рабочих появляется действие "Убрать миазму". Испарения исчезают с карты сразу после выполнения приказа.

Добавить миазму. Если у вас есть технология "Экология инопланетян", ваши рабочие и орбитальные юниты "конденсаторы испарений" могут размещать на клетках испарения. У рабочих появляется действие "Добавить миазму". Испарения появляются на карте сразу после выполнения приказа.

Создать земной ландшафт. Помещает передовое сельскохозяйственное улучшение в эту клетку. Это приводит к значительному повышению производительности, но требует высоких затрат на содержание в единицах энергии.

Запустить орбитальный юнит. Запускает юнит на орбиту в выбранной клетке. Он становится неподвижным орбитальным юнитом, влияющим на клетки, которые находятся в его зоне действия.

Список юнитов. Обратите внимание, что стоимость создания всегда указывается для среднего темпа игры.

НЕБОЕВЫЕ ЮНИТЫ

ПОСЕЛЕНЕЦ

РАБОЧИЙ

ТОРГОВЫЙ КОНВОЙ

ТОРГОВОЕ СУДНО

БОЕВЫЕ ЮНИТЫ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Тип: Разведка

Совершенство: Нет

СОЛДАТ

Тип: Юнит ближнего боя

Совершенство: Любое

РЕЙНДЖЕР

Тип: Дальнобойный юнит

Совершенство: Любое

БОЕВОЙ ПЛАНЕТОХОД

Тип: Кавалерия

Совершенство: Любое

РАКЕТНЫЙ ПЛАНЕТОХОД

Тип: Осадный юнит

Совершенство: Любое

ТАКТИЧЕСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ

Тип: Истребитель

Совершенство: Любое

КАНОНЕРНА

Тип: Морской дальнобойный юнит

Совершенство: Любое

АВИАНОСЕЦ

Тип: Военно-морской транспорт

Совершенство: Любое

КСЕНОРОЙ

Тип: Юнит ближнего боя

Совершенство: Гармония

КСЕНОКАВАЛЕРИЯ

Тип: Кавалерия

Совершенство: Гармония

КОСМИНОГ

Тип: Орбитальный юнит
Совершенство: Гармония

КСЕНОТИТАН

Тип: Юнит ближнего боя
Совершенство: Гармония

БРОНИРОВАННАЯ ПЕХОТА

Тип: Юнит ближнего боя
Совершенство: Праведность

ЭГИДА

Тип: Дальнобойный юнит
Совершенство: Праведность

ЛЕВИТАЦИОННЫЙ ТАНК

Тип: Дальнобойный юнит
Совершенство: Праведность

ЛЕВИТАЦИОННЫЙ ЭСМИНЕЦ

Тип: Дальнобойный юнит
Совершенство: Праведность

КНОР

Тип: Юнит ближнего боя
Совершенство: Превосходство

БРШР

Тип: Юнит ближнего боя
Совершенство: Превосходство

ВШБО

Тип: Дальнобойный юнит
Совершенство: Превосходство

АНГЕЛ

Тип: Юнит ближнего боя
Совершенство: Превосходство

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Играя в *Civilization: Beyond Earth*, вы проведете немало времени за перемещением юнитов по всей планете. Вы будете двигать свои воинские части, чтобы исследовать планету или бороться с соседями. Ваши рабочие будут перемещаться на новые клетки, чтобы улучшать ресурсы и строить дороги. Ваши поселенцы будут перемещаться на территории, подходящие для строительства новых аванпостов.

Ниже приводятся правила перемещения сухопутных и морских юнитов. У воздушных и левитирующих юнитов свои правила, они будут также приведены ниже.

КАК ПРИКАЗАТЬ ЮНИТУ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ

Выбрав юнит, щелкните правой кнопкой мыши в любом месте карты, чтобы отправить его туда.

РЕЖИМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы также можете нажать кнопку "Режим перемещения", а затем щелкнуть левой кнопкой мыши по клетке, на которую нужно попасть.

ВОЗМОЖНЫЕ И НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если местность, куда нужно попасть, непроходима для юнита, то он откажется исполнять команду передвижения и будет ждать дальнейших указаний.

Курсор передвижения станет красным при попытке выполнить недопустимое перемещение. Если же юниту ничто не мешает переместиться и он может выполнить это за один ход, то так он и сделает. Более подробные сведения о невозможных перемещениях см. ниже.

МНОГОХОДОВОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Если для достижения пункта назначения юниту требуется несколько ходов, то он выберет самый короткий путь. Каждый ход он будет продолжать движение, пока не достигнет нужной клетки или пока вы не отдадите ему другой приказ.

Если юнит не сможет достичь указанного места (например, если 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 указаний.

Чтобы отдать юниту другой приказ, вам нужно щелкнуть по юниту и отдать ему новый приказ или выбрать действие "Отменить приказы".

ОЧКИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Все юниты, которые могут передвигаться, имеют ограниченное количество "очков перемещения" (ОП). Они тратят эти очки каждый ход во время перемещения. Если они потратят все имеющиеся у них ОП, то не смогут двигаться до тех пор, пока не начнется следующий ход. Большинство сухопутных юнитов на ранней стадии игры имеют по 2 ОП; у кавалерии и морских юнитов очков больше.

РАСХОДОВАНИЕ ОЧКОВ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Юниты тратят ОП, чтобы войти на клетку. Ландшафт клетки определяет стоимость перемещения. Выход из клетки не стоит ничего, очки тратятся только на вход.

Подробности о стоимости перемещения см. в разделе "Местность" на стр. 23; обычно, за вход на клетку с открытой местностью, такой как луга и равнины, тратится 1 ОП, а с лесами и холмами - 2. Пересечение реки стоит всех очков перемещения юнита (если через реку не проходит обычная или железная дорога; см. ниже).

Юнит всегда может перейти на следующую клетку, если у него остались очки перемещения. Неважно, во сколько обойдется это перемещение: пока у юнита остается хоть сколько-нибудь очков, он может войти на клетку. Когда все очки перемещения будут потрачены, юниту придется остановиться. Продолжить перемещение он сможет только на следующий ход.

ДОРОГИ

Обычные и магнитные дороги снижают затраты на перемещение по дружественной или нейтральной территории. Когда юнит перемещается по клеткам дороги, он расходует только часть обычной стоимости перемещения. Пока у юнита остаются ОП, он может продолжать движение по дороге.

РЕКИ И ОБЫЧНЫЕ/МАГНИТНЫЕ ДОРОГИ

Ваши юниты могут пересекать реки по обычным и магнитным дорогам без оплаты стандартных штрафов. В противном случае юнит должен будет прекратить передвижение после пересечения реки независимо от оставшихся у него ОП.

НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Некоторые юниты не могут входить на некоторые клетки. Например, морские юниты не могут заходить на сушу (за исключением портовых городов), а наземные юниты не могут попасть на клетки с горами. Если юнит не может войти на клетку, то он не выполнит команду перемещения. Иногда невозможность перемещения становится ясна уже в процессе движения. В этом случае юнит остановится, как только выяснится, что двигаться дальше нельзя, и затем будет ждать новых приказов.

ОГРАНИЧЕНИЯ РАСПОЛОЖЕНИЯ

Только один боевой юнит может закончить ход на клетке, и только один небоевой юнит может закончить перемещение на клетке - но они могут вместе закончить ход на одной клетке.

Юнит может проходить через клетку, занятую другими, если у него достаточно очков для завершения перемещения, и если при этом он не закончит движение в клетке, занятой юнитом того же типа.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

ПРИКАЗ АТАКОВАТЬ

Как правило, если вы приказываете юниту переместиться на территорию, занятую врагом, этот юнит воспримет ваше распоряжение как указание атаковать вражеский юнит. Если вражеский юнит уничтожен, ваш юнит переместится на его клетку. Если это небоевой юнит, он остановится и будет ждать новых приказов.

ЗОНА КОНТРОЛЯ

Боевые юниты создают зону контроля (ЗК) на окружающих их клетках. Если юнит перемещается между двумя клетками в зоне контроля противника, он тратит все свои очки перемещения.

МОРСКИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В целом, морские юниты подчиняются тем же правилам, что и сухопутные, только передвигаются они по воде, а не по суше. Большинство боевых морских юнитов и юнитов, "погрузившихся на корабль", способно выходить в открытый океан и исследовать планету. Морские юниты не могут входить на клетки со льдом.

ПОСАДКА ЮНИТОВ НА БОРТ

Как правило, ваши сухопутные юниты не могут перемещаться по клеткам с водой. Однако после изучения технологии "Планетарные исследования" юнит сможет грузиться на борт и перемещаться по клеткам прибрежных вод. Чтобы погрузить юнит на борт, переместите его на клетку побережья и выберите соответствующее действие. Находясь на борту, юнит может перемещаться только по воде.

Находясь на клетке с водой, такой юнит перемещается очень медленно, кроме того, он очень уязвим. Юнит не может сражаться, и его легко уничтожить вражеским морским юнитом. Поэтому важно, чтобы сухопутные юниты, погрузившиеся на борт, сопровождал мощный морской юнит, который сможет дать отпор врагу.

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

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕВИТИРУЮЩИХ ЮНИТОВ

Левитирующие юниты перемещаются так же, как и наземные, однако могут проходить по всем видам местности, кроме гор, расходуя дополнительные очки перемещения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЗДУШНЫХ ЮНИТОВ

У тактических истребителей нет очков перемещения, и они передвигаются только с целью перебазирования. Они могут располагаться либо в городе, либо на авианосце. При перебазировании или авиаударе вы должны только указать на карте новую базу или цель; юнит переместится туда и, если его задачей был авиаудар, автоматически вернется обратно.

СРАЖЕНИЯ

Сражение происходит между двумя юнитами, принадлежащими соперникам. Бой между юнитами может произойти потому, что одна колония находится в состоянии войны с другой. Кроме того, вы всегда можете атаковать "инопланетный" юнит (или такой юнит может атаковать вас). Но помните о возможных последствиях такой атаки. Дополнительные сведения см. в разделе "Инопланетяне" на стр. 46. Бой может быть ближним или дальним.

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И МИР

Войну другой колонии можно объявить несколькими способами. Кроме того, войну могут объявить и вам.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ СРЕДСТВАМИ ДИПЛОМАТИИ

Объявить войну цивилизации можно в окне дипломатии (см. раздел "Дипломатия" на стр. 73). Враждебные действия по отношению к вам начнутся немедленно, поэтому лучше всего объявлять войну средствами дипломатии только во время вашего хода.

НАПАДЕНИЕ НА ДРУГОЙ ЮНИТ

Можно просто приказывать одному из ваших юнитов атаковать юнит другой колонии. Если на данный момент вы не находитесь с ней в состоянии войны, то появится всплывающее сообщение с вопросом, действительно ли вы хотите напасть на этого игрока. После подтверждения начнется атака и будет развязана война. Если вы откажетесь, атака будет отменена и мир не нарушится.

ВСТУПЛЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИЮ ДРУГОЙ КОЛОНИИ

Если у вас нет соглашения об "открытых границах" с другой колонией, то, войдя на ее территорию, вы автоматически объявите ей войну. Подтвердить свое решение о пересечении границ вы сможете во всплывающем окне. Если вы решите продолжить передвижение, начнется война.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ ВРАГОМ

Другая колония может объявить вам войну в любой момент, и в таком случае вы увидите сообщение с этим неприятным известием. Иногда войны можно избежать, проведя переговоры, но порой сражаться необходимо. Подробности см. в разделе "Дипломатия" на стр. 73.

ОКОНЧАНИЕ ВОЙНЫ

Война автоматически заканчивается после гибели одной из сторон (колония гибнет, потеряв последний город). Противники могут также договориться прекратить военные действия и считать произошедшее досадной ошибкой, проведя дипломатические переговоры. Такие переговоры могут быть инициированы как вами, так и вашим противником. Подробности см. в разделе "Дипломатия" на стр. 73. Инопланетяне никогда не идут на переговоры; они могут в любое время напасть на вас, определить их отношение к вам можно только с помощью специальных индикаторов. Атакующие юниты

Любой боевой юнит может атаковать любой вражеский юнит. Небоевые юниты, такие как рабочие, поселенцы или торговые конвои, атаковать не способны. Если такие незащищенные юниты подвергаются атаке, их захватывают в плен (при этом поселенцы становятся рабочими) или уничтожают.

Город может напасть на вражеский юнит, который находится в радиусе дальнего боя этого города (см. раздел "Дальний бой" на стр. 42), а юнит может напасть на вражеский город.

БОЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Боевые показатели определяют возможности юнита в сражении. Основных показателей четыре:

МОЩЬ ДАЛЬНОГО БОЯ

Этот показатель есть только у дальнобойных юнитов. Он показывает силу, с которой может атаковать этот юнит не напрямую, а издалека.

РАДИУС

Этот показатель есть только у дальнобойных юнитов. Это расстояние (в клетках), с которого юнит может атаковать врага.

БОЕВАЯ МОЩЬ

Показатель боевой мощи есть у всех боевых юнитов. Юниты ближнего боя используют его в атаке и обороне, а дальнобойные - только в обороне.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Здоровье юнита измеряется в "очках здоровья". Все неповрежденные боевые юниты имеют 100 очков здоровья. Если юниту наносят урон, это число снижается. Если показатель достигнет нуля, юнит погибнет.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой начинается, когда юнит ближнего боя (то есть любой юнит, неспособный вести дальний бой) атакует вражеское подразделение или город. Неважно, способна ли к дальнему бою другая сторона. Если нападающий не является дальнобойным, то бой всегда будет ближним.

БОЕВАЯ МОЩЬ

Когда два юнита вступают в ближний бой, исход зависит от соотношения их боевой мощи. Более сильная сторона наносит больше урона и, в конечном счете, может уничтожить слабую.

Однако боевая мощь юнита зависит от многих факторов. Юнит может получить "защитные бонусы", которые повысят мощь ближнего боя, если его атакуют в лесу, на холмах или в укреплении. В то же время понесенный урон может снизить боевую мощь юнита (подробности см. в разделе "Боевые бонусы" на стр. 43).

Окно боевой сводки (см. ниже) помогает определить относительную мощь двух юнитов ближнего боя, сражающихся во время вашего хода.

ГРУППЫ ЮНИТОВ В БОЮ

Ваши войска получают бонус фланговой атаки в 10% за каждый юнит, находящийся рядом с целью. Некоторые повышения квалификации и направления развития могут дать атакующему юниту дополнительные бонусы. Если в бою участвует много юнитов, эти бонусы могут оказать решающее влияние на исход сражения. Обычно чем больше ваших юнитов могут объединиться для нападения на врага, тем лучше.

БОЕВАЯ СВОДКА

Выберите один из своих юнитов и наведите курсор на вражеский юнит, чтобы отобразить окно боевой сводки и узнать вероятный исход боя между двумя юнитами. В этом окне слева указана боевая мощь ваших юнитов с учетом различных модификаторов, а справа - боевая мощь врага. В верхней части приводится вероятный исход боя, а шкалы в центре показывают вероятный урон, который понесет каждая сторона.

КАК НАЧАТЬ БЛИЖНИЙ БОЙ

Атакующий юнит вступает в ближний бой, когда пытается перейти на занятую противником клетку. Ближний бой нельзя начать, если атакующий не имеет возможности перейти на клетку, где стоит обороняющийся юнит. Например, солдат не может вступить в ближний бой с канонеркой, так как он может войти на клетку с водой, только погрузившись на борт корабля.

Чтобы отдать приказ атаковать, щелкните правой кнопкой мыши по цели, и выбранный юнит на нее нападет.

ИСХОД БЛИЗНЕГО БОЯ

В ближнем бою один или оба юнита могут получить урон и потерять очки здоровья. Если количество очков здоровья юнита становится нулевым, юнит погибает. Если в ближнем бою обороняющийся юнит погиб, а атакующий выжил, последний перемещается на клетку оборонявшегося. При этом он захватывает в плен или уничтожает все небоевые юниты на этой клетке. Если обороняющийся юнит уцелел, он сохраняет контроль над своей клеткой и всеми расположенными на ней юнитами.

При атаке в ближнем бою юниты тратят все доступные им очки перемещения, и ход юнитов считается завершенным, когда они начинают атаку.

Все юниты, которые участвовали в бою и выжили, получают "очки опыта". Эти очки можно потратить на военную подготовку юнита (см. раздел "Военная подготовка" на стр. 46).

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Некоторые юниты, такие как рейнджеры, ракетные планетоходы и канонерки, являются дальнбойными: им не нужно приближаться к цели вплотную, чтобы начать битву (они стреляют по врагам издалека). У таких юнитов два преимущества: во-первых, они могут атаковать врага на расстоянии, а во-вторых, атакуя, они не получают урона.

МОЩЬ ДАЛЬНОГО БОЯ

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

Чтобы узнать возможный исход дальнбойной атаки, выберите атакующий юнит и наведите курсор на цель. Появится боевая сводка, в которой будут указаны вероятные потери врага от дальнбойной атаки вашего выбранного юнита.

РАДИУС

Радиус боя дальнбойного юнита - это расстояние, с которого тот может атаковать врага. Радиус "2" означает, что юнит может напасть на врага, находящегося на соседней клетке или на клетке за ней. Радиус "1" означает, что цель должна находиться на соседней клетке с атакующим.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Как правило, дальнбойный юнит должен "видеть" цель, чтобы по ней стрелять. Юнит не видит цели, если между ними расположена преграда - например, горы, холм или лес. При этом юнит видит объекты, находящиеся на клетке с преградой, но не видит объекты на клетках за ней (дополнительные сведения см. в разделе "Типы местности, заслоняющие обзор" на стр. 21).

КАК НАЧАТЬ ДАЛЬНИЙ БОЙ

Выберите дальнбойный юнит, затем функцию атаки издалека. Появится красная стрелка. Подтвердите намерение провести атаку, щелкнув по цели.

ИСХОД ДАЛЬНОГО БОЯ

В дальнем бою атакуемый юнит может остаться невредимым, получить повреждения или погибнуть. Помните, что в дальнем бою атакующие юниты не получают повреждений (исключение составляют воздушные юниты).

Если цель уничтожена, атакующий юнит не займет освободившуюся клетку (как это обычно происходит в ближнем бою). Но вы можете послать на нее другой юнит с неистраченными очками перемещения.

Обычно при атаке в ближнем бою юниты тратят все доступные им очки перемещения, и ход юнитов считается завершенным, когда они начинают атаку. Однако существует несколько специальных юнитов, которые могут провести дальнобойную атаку, а затем выполнить перемещение на том же самом ходу.

Все юниты, которые участвовали в бою и выжили, получают "очки опыта". Эти очки можно истратить на военную подготовку юнита (см. раздел "Военная подготовка" на стр. 46).

БОЕВЫЕ БОНУСЫ

В бою юниты получают ряд преимуществ: иногда благодаря удачному расположению, иногда благодаря оборонительному укреплению или другим особым обстоятельствам. Некоторые бонусы применяются только к атакующим юнитам, некоторые - только к обороняющимся, а некоторые - к обоим типам. Самые распространенные бонусы определяются местностью, на которой расположился юнит, а также тем, "укрепился" ли обороняющийся юнит.

ПРЕИМУЩЕСТВА МЕСТНОСТИ

При обороне в лесу или на холмах юнит получает значительные бонусы. Юниты ближнего боя получают штрафы, нападая через реку. Подробные сведения см. в разделе "Местность" на стр. 23.

УКРЕПЛЕНИЕ

Многие юниты могут "укрепляться". Получив такую команду, юнит "окапывается" и возводит на своей клетке временные оборонительные сооружения. Это дает ему защитные бонусы, поэтому такой юнит труднее атаковать. Но если юнит сдвинется с места или начнет атаку, все укрепления разрушатся.

Укрепленный юнит не активируется до тех пор, пока вы сами не активируете его щелчком мыши.

КАКИЕ ЮНИТЫ МОГУТ УКРЕПЛЯТЬСЯ

Укрепляться способно большинство юнитов ближнего и дальнего боя. Не могут этого делать небоевые, морские и воздушные юниты, а также кавалерия. Такие юниты могут "спать", то есть оставаться неактивными, пока на них не нападут или пока вы не активируете их вручную, но защитного бонуса они не получают.

БОНУСЫ УКРЕПЛЕНИЯ

Количество бонусов зависит от времени, в течение которого был укреплен юнит. Укрепленный юнит получает защитный бонус.

КОМАНДА "ВСТАТЬ НА ДЕЖУРСТВО"

Команда "Встать на дежурство" напоминает команду "Укрепиться", но в данном случае юнит "проснется", заметив близости противника. Проснувшийся юнит сохраняет бонус от укрепления, если он не перемещается и не атакует (так что если вы прикажете юниту вернуться на дежурство или пропустить ход, он не потеряет этот бонус).

МОРСКОЙ БОЙ

Морские и сухопутные юниты бывают боевыми и небоевыми. Рабочие и сухопутные юниты, "погрузившиеся на корабль", считаются небоевыми юнитами, они автоматически гибнут при нападении морских боевых юнитов.

Одни морские боевые юниты могут вести ближний бой, другие - дальний. Морской бой происходит так же, как и бой на суше.

СРАЖЕНИЕ ЗА ГОРОД

Города являются важными военными целями. Если они укреплены и обороняются с помощью других юнитов, их сложно захватить. Однако если вам все же это удастся, вы получите щедрую награду - фактически, единственным способом уничтожить колонию врага является захват или уничтожение всех его городов. Разрушайте колонии соперников, и вы сможете одержать военную победу (см. раздел "Победы" на стр. 81).

БОЕВАЯ МОЩЬ ГОРОДА

Города, как и юниты, обладают боевой мощью. Боевая мощь города зависит от его размера, местоположения (города на холмах сложнее захватить), а также от наличия в городе или вокруг него оборонительных сооружений.

Мощь города выражается в показателях мощи дальнего боя и мощи боя. Если город подвергается атакам врага, то теряет очки здоровья. Однако показатели мощи боя и мощи дальнего боя города не снижаются, даже когда город получает повреждения.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ ГОРОДА

У города с максимальным уровнем здоровья 100 очков здоровья. Если городу наносится урон, количество очков здоровья уменьшается. Когда очки здоровья падают до нуля, вражеский юнит может войти в город и захватить его.

НАПАДЕНИЕ НА ГОРОД ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ ДАЛЬНОГО БОЯ

Если вы хотите, чтобы дальнобойный юнит атаковал город, переместите юнит в такое место, чтобы город оказался в радиусе его обзора, а затем щелкните правой кнопкой мыши по городу. В зависимости от мощи нанесенного удара количество очков здоровья города после атаки может снизиться. Учтите, что количество очков после дальнобойной атаки не может стать меньше 1; поэтому город необходимо захватывать юнитом ближнего боя.

НАПАДЕНИЕ НА ГОРОД ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ БЛИЖНЕГО БОЯ

Когда юнит ближнего боя нападает на город, и город, и юнит могут потерять очки здоровья. Независимо от оставшихся очков здоровья город всегда обороняется в полную силу.

ГАРНИЗОНЫ В ГОРОДАХ

Владелец города может разместить в нем "гарнизон", укрепляющий оборону. Боевая мощь военного юнита, расположившегося в гарнизоне, частично усилит мощь города. Гарнизон не несет урона при атаке города, но если город захватят, гарнизон будет уничтожен.

Юнит, расположенный в городе, может атаковать окружающих его врагов и, если завязался ближний бой, получить повреждения.

ОГОНЬ ГОРОДОВ ПО НАПАДАЮЩИМ

Мощь дальнего боя города равна его полной мощи в начале боя. Радиус боя - 2 клетки: на этом расстоянии он может атаковать любого врага. Независимо от того, сколько очков здоровья осталось у города на данный момент сражения, мощь его дальнего боя не снижается до тех пор, пока город не захватят.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ГОРОДОВ, ПОНЕСШИХ БОЕВОЙ УРОН

Каждый ход город постепенно восстанавливается - даже когда его атакуют. Таким образом, для захвата города нападающий должен наносить ему больше урона за ход, чем успевает восстановить город (желательно намного больше).

ЗАХВАТ ГОРОДОВ

Когда очки здоровья города падают до нуля, вражеский юнит может войти в него, даже если там еще находятся другие юниты. После этого город считается захваченным. Обычно у захватчика есть выбор: разрушить город или включить его в состав своей колонии - напрямую или через марионеточное правительство. В любом случае колонии, которая теряет город, наносится смертельный удар.

АТАКА АВАНПОСТОВ

Аванпосты не могут обстреливать вражеские войска издалека, их боевая мощь слаба, и при захвате они уничтожаются, а не аннексируются. Но в них можно держать войска, юниты гарнизона могут участвовать и в ближнем, и в дальнем бою.

БОЕВЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Максимальное число очков здоровья юнита равно 100. При получении юнитом повреждений в бою число очков снижается. Когда оно достигает нуля, юнит гибнет. Поврежденный юнит слабее здорового, и он ближе к гибели.

Поэтому рекомендуется "давать передышку" поврежденным юнитам (отводя их от линии боя), чтобы дать им время восстановиться перед новыми атаками. Хотя, конечно, это решение не всегда является подходящим или правильным.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Атаки поврежденного юнита не так эффективны, как атаки здорового. Чем сильнее поврежден юнит, тем менее эффективной будет его атака - как в ближнем, так и в дальнем бою. Фактическая формула довольно сложна, но, как правило, эффективность наносимого урона снижается примерно на 50% от потерянных очков здоровья. Другими словами, если юнит потерял 50 очков здоровья (50%), то эффективность наносимого им урона снижается на 25%, а если юнит потерял 90 очков здоровья (90%), его боевая мощь снижается на 45%.

ИСЦЕЛЕНИЕ ЮНИТОВ

Чтобы восстановиться, юниту необходимо оставаться в состоянии покоя в течение одного или нескольких ходов. Число восстановленных очков здоровья зависит от местоположения юнита.

ИСЦЕЛЕНИЕ МОРСКИХ ЮНИТОВ

Морские юниты восстанавливают урон только в дружественных водах и дружественных городах.

ПРИКАЗ "УКРЕПИТЬСЯ ДО ИЗЛЕЧЕНИЯ"

Если юнит понес урон, в его меню действий появляется кнопка "Укрепиться до излечения". Щелкните по ней, и юнит укрепится там, где находится. Он не двинется с места до полного восстановления боеспособности. Сведения о защитных преимуществах укрепления см. в разделе "Укрепление" на стр. 43.

МОДЕРНИЗАЦИЯ

У каждого типа юнита есть связанное с ним древо модернизации. По мере того как игрок повышает уровень совершенства, становятся доступными различные виды модернизации. Когда игрок выбирает один из видов модернизации, боевая мощь юнита повышается, и можно выбрать одно из двух уникальных боевых преимуществ. Кроме того, после выбора модернизации внешний вид юнита меняется. Модернизация применяется ко всем существующим и будущим юнитам одного типа. Эффект модернизации в течение игры усиливается, так как новые виды модернизации дополняют те, что были выбраны ранее.

В игре представлены десятки уровней модернизации юнита. Игрок должен выбрать модернизацию на одном уровне, прежде чем перейти к следующему. Модернизация становится доступна только после соблюдения требований соответствующего уровня совершенства. Когда игрок выбирает модернизацию, ему потребуется выбрать одно из двух уникальных боевых свойств. После выбора свойства внешний вид юнита меняется, полученное свойство сохраняется у юнита до конца игры. На каждом уровне игрок может выбрать только одну модернизацию.

ОЧКИ ОПЫТА И ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Выживший в бою юнит получает очки опыта. Набрав достаточно опыта, можно истратить его на военную подготовку этого юнита (небольшое преимущество, используемое только для определенного юнита).

ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Участвуя в боевых действиях, юнит приобретает очки опыта. Набрав определенное количество очков, он "получает новый уровень". После этого игрок может мгновенно восстановить часть очков здоровья юнита либо навсегда повысить его боевую мощь (либо боевую мощь дальнего боя, в зависимости от типа юнита). Эти незначительные преимущества будут назначаться юнитам автоматически, но сначала игрок должен выбрать подходящий для него вариант.

ПРИОБРЕТЕНИЕ БОЕВОГО ОПЫТА

За выживание в раунде боя юнит получает очки опыта. Чтобы получить очки, юниту необязательно побеждать в бою или уничтожать врага; очки начисляются за выживание в каждом раунде.

Количество получаемых очков опыта зависит от обстоятельств боя. Как правило, юнит получает больше очков за атаку, чем за оборону. Больше всего очков юнит получает за участие в ближнем бою.

РАСХОДОВАНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

При выделении юнита, который может пройти военную подготовку, вы увидите мигающую кнопку "Повысить квалификацию". Щелкните по ней, чтобы открыть список преимуществ военной подготовки, и выберите нужное. Юнит получит преимущество немедленно, потратив на это очки опыта. Все очки опыта, которые можно потратить на военную подготовку, необходимо использовать до завершения хода.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Прибыв на чужую планету, вы обнаружите, что ее населяют странные существа. Это инопланетяне. Они будут вашими противниками на протяжении всей игры. Их гнезда создаются на основе стратегического ресурса "Ксеномасса", который можно использовать самыми разными способами на средних и поздних этапах игры.

Большинство инопланетян рождается в гнездах, которые они потом покидают и рассредоточиваются по всей планете. Инопланетяне вмешиваются в ваши дела, время от времени (иногда довольно часто) нападают на ваши юниты, аванпосты и города. Когда ваша колония вырастет и окрепнет, инопланетяне перестанут представлять для нее серьезную опасность, но на ранних этапах игры они могут доставлять вам большие неприятности.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ЮНИТЫ

Инопланетяне бывают двух видов: обычные и огромные. Обычные инопланетяне представляют собой сухопутные юниты ближнего и дальнего боя. Они рождаются в гнездах и могут агрессивно относиться к игроку. Гнезда инопланетян появляются на клетках с ресурсом "Ксеномасса", которые не были улучшены.

Огромные инопланетяне появляются из-под земли или из глубины моря, у них нет гнезд. Как понятно из названия, они достигают огромных размеров (и могут быть самыми крупными юнитами на карте). Этим инопланетян победить довольно трудно.

Обычные инопланетяне бывают как агрессивными, так и дружелюбными. Определить отношение огромных инопланетян к игроку довольно сложно. Но, например, осадные черви, обладая внушительными размерами, грабят клетки, по которым перемещаются.

ВРАЖДЕБНОСТЬ ИНОПЛАНЕТЯН

Если игроки убивают инопланетян, те начинают появляться чаще и становятся агрессивнее. Показатель враждебности инопланетян зависит не только от ваших действий. Поведение любого другого игрока может настроить инопланетян против всех остальных.

Отношение инопланетных юнитов можно определить по цвету их значков, который меняется от зеленого (нейтральный) до красного (враждебный). Инопланетяне нападают только в том случае, если ваши юниты оказываются вблизи их гнезд. Однако инопланетяне могут заходить на вашу территорию и вмешиваться в ваши планы, занимая клетки в самое неподходящее время. Когда инопланетяне становятся агрессивными, то начинают активно разыскивать ваши юниты и аванпосты, чтобы напасть на них.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ВИДЫ:

ВОЛКОЖУК

Тип: Юнит ближнего боя

ЖУК-ХИЩНИК

Тип: Кавалерия

МАНТИКОРА

Тип: Дальнебойный юнит

МОРСКОЙ ДРАКОН

Тип: Морской юнит ближнего боя

ТРУТЕНЬ

Тип: Левитирующий юнит ближнего боя

КРАКЕН

Тип: Огромный морской юнит ближнего боя

ОСАДНЫЙ ЧЕРВЬ

Тип: Огромный юнит ближнего боя

ГНЕЗДА

Инопланетяне рождаются в "гнездах". Гнезда инопланетян появляются на клетках с ресурсом "Ксеномасса", которые не были улучшены. Каждые несколько ходов из гнезда выходит инопланетный юнит. Прекратить это можно единственным способом: обнаружить и уничтожить гнездо. Как правило, его охраняет как минимум один инопланетянин, так что не ждите легкой победы.

НАГРАДА ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ ГНЕЗДА

Колония, уничтожившая гнездо инопланетян, получит в награду определенное количество энергии. Кроме того, из этого гнезда перестанут появляться инопланетные юниты.

НОВЫЕ ГНЕЗДА

Гнезда могут появляться на любой нейтральной местности, содержащей ресурс "Ксеномасса". Если вы не хотите, чтобы вокруг вашей цивилизации появлялись гнезда, расширяйте ее границы, охватывая всю территорию потенциального возникновения гнезд.

ОГРАНИЧЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Сражаясь с инопланетными юнитами, ваши юниты приобретают очки опыта. Однако количество очков, которые они могут набрать, ограничено.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ИНОПЛАНЕТЯН

Инопланетяне могут продолжать жить на планете до самого конца игры. Но по мере разрастания колоний остается все меньше мест, где могут возникать гнезда. Если на карте вся поверхность будет занята поселениями, инопланетяне исчезнут.

АВАНПОСТЫ И ГОРОДА

Города крайне важны для успешного развития вашей цивилизации. Именно в них можно строить юниты, здания и чудеса. Также город позволяет исследовать новые технологии и накапливать богатства, обеспечивая расширение границ ваших владений. Без хотя бы одного мощного, хорошо расположенного города добиться победы в *Civilization: Beyond Earth* невозможно.

АВАНПОСТЫ

Аванпост - это протогород: небольшое поселение на карте, построенное поселенцами и занимающее столько же территории, сколько город, но еще не обладающее его преимуществами. На аванпостах нельзя строить здания и чудеса, создавать боевые юниты, обстреливать врага. Сначала аванпосты достаточно уязвимы, но постепенно они будут превращаться в полноценные города.

Единственным исключением из этого правила является столица игрока - первый построенный им в начале игры город. Столица считается городом уже при своем основании, но все последующие заложенные поселения будут проходить через стадию аванпостов.

ОСНОВАНИЕ АВАНПОСТА

Постройка аванпоста - это единственное созидающее действие, доступное поселенцу. После строительства аванпоста поселенец исчезнет из игры.

Любые две площадки для строительства населенных пунктов должны находиться друг от друга на определенной дистанции, однако для аванпостов это расстояние составляет всего четыре клетки. Это позволяет превращать аванпосты в города, не соперничая с аванпостами конкурентов, и в то же время располагать их достаточно близко для последующего частичного захвата клеток города конкурента.

Аванпост начинает свое развитие лишь с одной занятой клетки прилегающей территории, которая выбирается из незанятых клеток рядом с аванпостом, считающихся наиболее ценными. Эта клетка может обрабатываться аванпостом, но у территории аванпоста есть определенные ограничения, что отличает его от обычного города.

ГДЕ СТРОИТЬ АВАНПОСТЫ

Аванпосты (при удачном развитии событий) становятся городами, поэтому тщательно выбирайте для них подходящее место. Города следует основывать в тех местах, где много пищи и очков производства, а также открыт доступ к ресурсам. Неплохое место для нового города - возле реки или на морском побережье. Кроме того, города на холмах получают защитный бонус - их труднее захватить.

ТЕРРИТОРИЯ АВАНПОСТА

Территория аванпоста обладает некоторыми ограничениями по сравнению с обычной территорией, занимаемой городом. Эти характеристики можно изменить путем дипломатических переговоров. Предусмотрены следующие первоначальные характеристики территории аванпоста:

Владелец аванпоста получает эксклюзивное право улучшать клетки на его территории и собирать продукцию с этих клеток, однако вражеские юниты могут беспрепятственно проходить по территории аванпоста. Нейтральные или вражеские боевые юниты могут заходить на территорию аванпоста в любое время. Однако такое перемещение может иметь дипломатические последствия, если владелец аванпоста посчитает, что его границы нарушены.

После того как аванпост превращается в город, он переходит в полное владение колонии, то есть боевой юнит соперника не может присоединить его к своей колонии, кроме тех случаев, когда с колонией заключен договор об открытых границах или ей объявлена война.

ПРЕВРАЩЕНИЕ АВАНПОСТА В ГОРОД

Постепенно аванпост захватит соседние пять клеток рядом с первоначальной клеткой (если они, конечно, еще никем не захвачены). Этот процесс происходит автоматически с минимальной скоростью, аналогично тому, как развитие культуры приводит к расширению территории города. Ускорить рост аванпоста можно несколькими способами:

Выбрав направление развития, повышающее скорость роста

Выбрав вариант развития во время Эпохи Рассеяния, повышающий скорость роста

Проложив торговый путь между дружественным городом и аванпостом

Когда аванпост готов захватить новую территорию, будет автоматически выбрана наиболее ценная клетка. Когда аванпост занимает последнюю из оставшихся соседних клеток, он превращается в город, получая при этом все возможности и преимущества городских систем.

ЭКРАН ГОРОДА

После того как ваш аванпост превратится в город, вы сможете управлять им на экране города. Откройте этот экран, нажав на мини-панель города на главной карте. На экране города вы сможете настроить управление каждым городом по своему усмотрению. На экране представлены следующие элементы:

НАЗНАЧЕНИЕ РАБОТЫ ГОРОЖАНИНУ

В центре экрана города отображается карта расположенной вокруг города местности. На ней указаны границы города, а кроме того, клетки, которые обрабатывают горожане (клетки с зелеными значками жителей). Клетки, которые можно обрабатывать, отмечены черными значками горожан, а клетки, обрабатываемые горожанами другого города, - значком с двойной стрелкой.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ ГОРОЖАНИНА НА КЛЕТКЕ

Чтобы приказать горожанину обрабатывать определенную (еще необработанную) клетку, щелкните по ней. Если в вашей колонии есть безработный горожанин, он начнет обрабатывать эту клетку. Если все горожане заняты, город выберет горожанина, обрабатывающего другую клетку. На значке появится символ блокировки. Это значит, что город будет всегда обрабатывать эту клетку, пока вы не отдадите приказ прекратить обработку, снова щелкнув по клетке.

ПРЕКРАЩЕНИЕ РАБОТЫ НА КЛЕТКЕ

При щелчке по обрабатываемой клетке (клетке с зеленым значком, изображающим горожанина или блокировку) горожанин прекратит работу, станет безработным и будет выделен красным цветом в разделе "Управление городом". Можно щелкнуть по безработному горожанину в списке, и он вернется к обработке клетки на карте (если есть клетки, которые еще не обработаны).

УПРАВЛЕНИЕ ГОРОДОМ

В этом разделе содержатся сведения о том, сколько пищи, производства, энергии, науки и культуры вырабатывает город. Наведите курсор на нужный элемент, чтобы узнать о нем больше. Вы также можете использовать эти сведения, чтобы сосредоточить усилия города на выработке конкретного ресурса, нажав на соответствующий значок, или принять сбалансированные настройки по умолчанию, щелкнув по кнопке "Отмена".

Здесь также отображаются актуальные данные о населении города и количество ходов, оставшееся до прироста населения. Это значение зависит от текущего объема потребления пищи.

МИНИ-ПАНЕЛЬ ГОРОДА

На мини-панели города указано название города; над названием отображаются сведения о его боевой мощи. Под названием города выводится количество ходов, оставшееся до расширения границ. Это значение зависит от текущего уровня культуры.

С помощью стрелок в левой и правой части мини-панели можно закрыть экран текущего города и перейти к следующему. Таким образом, нажимая на стрелки, можно последовательно получить сведения обо всех своих городах в игре.

УПРАВЛЕНИЕ ПРОИЗВОДСТВОМ

Здесь отображается создаваемый объект (юнит, здание, чудо или проект), а также количество ходов, требуемое для завершения строительства. Нажмите кнопку "Изменить проект", чтобы прекратить производство одного объекта в городе и перейти к созданию другого. Отобразится меню строительства, в котором можно выбрать новый проект.

Нажмите "Купить", чтобы приказать городу приобрести объект. Появится меню покупки, в котором можно выбрать нужный объект. Обратите внимание: город не приобретает объект, над которым в данный момент ведется работа; после покупки город продолжит создание объекта (если это возможно).

ЗДАНИЯ И ЧУДЕСА

Чтобы открыть окно, в котором отображаются чудеса и здания, возведенные в городе, щелкните по кнопке "Показать" в левом нижнем углу экрана города. Наведите курсор на чудо или здание, чтобы отобразить информацию о том, какие преимущества дает этот объект.

ОЧЕРЕДЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

Чтобы открыть окно очереди строительства, нажмите "Активировать" в правой нижней части экрана города. В этом окне отобразится объект, создаваемый в городе, а также объекты, которые планируется создать. Планируемые объекты выводятся в том порядке, в котором вы их выбрали.

Чтобы добавить новый объект в очередь, после щелчка по кнопке "Активировать" нажмите кнопку в окне управления производством (кнопка "Добавить в очередь"). Затем выберите объект, который вы хотите возвести в этом городе. Предусмотрена возможность выбора до шести объектов. Они будут добавляться в очередь в том порядке, в котором вы их выбрали.

ПОКУПКА КЛЕТКИ

На экране города отображаются все клетки вокруг города, которые можно купить, и их стоимость. Вы сможете купить клетку, как только скопите достаточное количество денег. Просто щелкните по значку, и клетка добавится к территории вашего города. При этом стоимость клетки будет автоматически вычтена из вашего бюджета.

ВЕРНУТЬСЯ НА КАРТУ

При нажатии на эту кнопку экран города закрывается, и снова отображается главная карта.

ЮНИТЫ В ГОРОДАХ

БОЕВЫЕ ЮНИТЫ

В городе может располагаться только один боевой юнит. Если юнит по команде размещается в гарнизоне, это добавляет городу защитный бонус. Другие боевые юниты будут иметь возможность проходить через этот город, но не смогут завершить в нем ход (поэтому если вы создаете боевой юнит в городе с гарнизоном, вам нужно вывести один из двух юнитов с клетки до окончания хода).

В конце хода в городе может оставаться любой боевой юнит: сухопутный или морской. Примечание: Воздушные юниты, которые не базируются на авианосцах, должны располагаться в городе. Поэтому в городе может находиться несколько воздушных юнитов.

НЕБОЕВЫЕ ЮНИТЫ

В городе может располагаться только один небоевой юнит (рабочий или поселенец). Другие могут проходить через город, но завершить в нем ход им не удастся. Таким образом, в конце каждого хода в городе могут оставаться только два юнита: один боевой и один небоевой. Это правило не применимо к торговым юнитам.

СТРОИТЕЛЬСТВО В ГОРОДАХ

В городе создаются здания, чудеса и юниты. Одновременно можно работать только над одним объектом. Когда строительство завершено, появляется кнопка "Выбрать проект". Щелкнув по ней, вы перейдете в меню городского строительства и сможете выбрать следующий объект.

МЕНЮ ГОРОДСКОГО СТРОИТЕЛЬСТВА

В меню городского строительства отображаются все юниты, здания и чудеса, которые можно построить в городе на данный момент. Для каждого объекта указано, сколько ходов потребуется для завершения строительства. Если пункт затемнен, то это значит, что сейчас вы не можете построить данный объект. Наведите курсор на описание объекта, чтобы узнать, какие требования к его строительству еще не выполнены.

СМЕНА ОБЪЕКТА СТРОИТЕЛЬСТВА

Сменить строящийся в городе объект можно на экране города (см. выше). Уже потраченные очки производства не переносятся на новый объект; однако "записи" о них некоторое время сохраняются, и если вы потом еще раз передумаете и снова захотите построить прежний объект, часть их или даже все они пойдут на его строительство. Чем дольше задержка, тем больше очков производства теряется.

СОЗДАНИЕ ЮНИТОВ

В городе можно создать любое количество юнитов (главное, чтобы хватало ресурсов). Так как в городе могут находиться только четыре типа юнитов, вам может потребоваться вывести юнит из города сразу после его создания.

Дополнительные сведения см. в разделе "Юниты" на стр. 29.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

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

Дополнительные сведения см. в разделе "Здания" на стр. 54.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЧУДЕС

В Beyond Earth представлено два типа чудес: великие чудеса и проекты. Великие чудеса света существуют в единственном экземпляре: как только одна колония завершит строительство великого чуда, другая уже не сможет его построить. Чудеса, которые вы не можете построить, исчезают из меню городского строительства.

Если другая колония завершит строительство великого чуда раньше вас, вы получите энергию в награду за усилия. Но вам уже придется браться что-нибудь другое.

Дополнительные сведения см. в разделе "Чудеса" на стр. 88.

ОБРАБОТКА ЗЕМЛИ

Процветание городов зависит от окружающей их местности. Горожане обрабатывают землю, получая с каждой клетки пищу, энергию, очки производства и науки. Горожане могут обрабатывать клетки, которые находятся на расстоянии трех клеток от города, при этом не выходя за границы своей колонии. Одну клетку могут обрабатывать только жители одного города, даже если на доступном расстоянии от нее расположены другие поселения.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАБОТЫ НА МЕСТНОСТИ МЕЖДУ ГОРОЖАНАМИ

По мере роста города горожане автоматически начинают обрабатывать земли вокруг него. Город пытается сбалансировать создаваемое количество пищи, единиц производства и богатства. Вы можете приказывать горожанам обрабатывать другие клетки - например, если вы хотите, чтобы жители города сосредоточили свои усилия на выработке пищи или на производстве. Дополнительные сведения см. в разделе "Экран города" на стр. 49.

УЛУЧШЕНИЕ МЕСТНОСТИ:

Некоторые клетки сами по себе предоставляют много пищи, энергии и других ресурсов, но большинство из них можно улучшить, чтобы в городе дополнительно увеличился прирост населения, культуры, производительности и научных достижений. Для улучшения земель необходимо создавать рабочих. Вы можете приказывать рабочему строить фермы, шахты, узлы, генераторы и другие улучшения. Они повысят продуктивность местности вокруг городов. Подробнее см. в разделе "Рабочие и улучшения" на стр. 64.

СРАЖЕНИЕ ЗА ГОРОД

Вражеские юниты могут нападать на города и захватывать их. У каждого города есть показатель боевой мощи, который определяется его местоположением, размером, наличием гарнизона и оборонительных сооружений (к примеру, оборонного периметра). Чем выше показатель обороны города, тем сложнее его захватить. Как правило, чтобы захватить город, требуется атаковать его группой юнитов в течение нескольких ходов, кроме случаев, когда город очень слаб или атакующий юнит очень силен.

В разделе "Бой" на стр. 39 можно найти общую информацию о ведении боя.

НАПАДЕНИЕ НА ГОРОД

Для атаки вражеского города прикажите юниту ближнего боя переместиться на клетку города. Произойдет бой, в результате которого и юнит, и город могут получить повреждения. Если очки здоровья юнита достигнут нуля, он погибнет. Если же очки здоровья города станут равны нулю, юнит захватит город.

ДАЛЬНОБОЙНАЯ АТАКА

Дальнобойные юниты способны атаковать и ослаблять город, но не могут его захватывать. Для захвата в город должны войти юниты ближнего боя. Аналогично морские и воздушные юниты дальнего боя не могут захватывать город, но способны полностью разрушить его оборону.

ОБОРОНА ГОРОДА

Существует несколько способов, позволяющих улучшить оборону города. Можно приказывать сильному юниту встать гарнизоном в городе. Юнит ближнего боя существенно повысит уровень обороны города, а дальнобойный юнит будет стрелять по приближающимся врагам.

Можно также строить здания (например, ракетные батареи) или улучшения (например, купол), которые повысят оборону города. Кроме того, город, расположенный на холме, получает защитный бонус.

Очень важно иметь юниты за пределами города, каким бы сильным он ни был. Это позволит наносить урон вражеским подразделениям и не допустить окружения города. Если город окружен, соперник получит бонус за атаку с флангов.

ЗАВОЕВАНИЕ ГОРОДА

Когда ваш юнит входит в вражеский город, он может разрушить его, аннексировать и включить в состав своей колонии или же сделать его городом-сателлитом. У каждого варианта свои преимущества и недостатки.

РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДА

Когда город разрушают, он исчезает. Навсегда. Его зданий, чудес и горожан больше нет. Да, существует несколько веских причин разрушить город (в основном они связаны со здоровьем вашего населения), но эта крайняя мера имеет серьезные дипломатические последствия: другие колонии с меньшей вероятностью заключат с вами союз, если будут считать вас кровожадным завоевателем. Вы можете разрушить город сразу после захвата или в любое другое время. Станцию или столицу другой колонии разрушить невозможно.

АННЕКСИЯ ГОРОДА

Когда вы аннексируете город, он становится частью ваших владений. Вы можете полностью им управлять, как если бы сами его построили. Недостаток аннексии состоит в том, что она делает ваших граждан очень несчастными. Чтобы это компенсировать, вам придется строить оздоровительные учреждения (например, фармацевтические лаборатории), чудеса (например, проект "Прометей") или обеспечивать город основными ресурсами. Аннексия слишком большого количества городов за короткое время может привести к возникновению множества проблем.

Для получения дополнительной информации см. раздел "Здоровье" на стр. 71.

КАК СДЕЛАТЬ ИЗ ГОРОДА САТЕЛЛИТ

Сделав из завоеванного города сателлит, можно пользоваться его исследованиями и энергией, и это практически не ухудшит здоровья колонии. Тем не менее, производством города вы управлять не сможете. От вас не будет зависеть, какие здания там возведут, и вы не сможете создать там ни одного нового юнита. Вам останется только предоставить военные подразделения для защиты этого города, а для повышения эффективности приказывать рабочим улучшать прилегающую местность.

Вы можете присоединить город-сателлит в любое время. Для этого щелкните по мини-панели города и выберите "Аннексировать город".

ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Военное положение вводится сразу же после захвата города, вне зависимости от того, аннексирует его игрок или превращает в сателлит. Пока действует военное положение, в городе значительно снижается производство основных ресурсов, в нем нельзя строить здания и приобретать клетки, а сам город не может обстреливать противника.

Продолжительность военного положения складывается из минимальной величины и числа, равного населению города.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Соппротивление начинается в том случае, если игрок аннексирует захваченный город. Пока оно действует, город становится источником высокого уровня нездоровья для всей колонии.

Как и в случае с военным положением, сопротивление длится определенное число ходов, но зависит исключительно от численности населения.

Соппротивление может начаться либо одновременно с введением военного положения (если игрок захватит и аннексирует город), либо на любом ходу, пока действует военное положение.

ЗДАНИЯ

Город - это нечто большее, чем группа зданий. Здесь располагаются предприятия, клиники, лаборатории, склады, реакторы и чудеса. Здания символизируют улучшения, которые вы сделали в городе. Они могут ускорять рост города, производства и научных исследований, а также повышать оборону и выполнять множество других полезных функций.

Дополнительную информацию можно почерпнуть в статье "Список зданий" на стр. 55 и в разделе Цивилопедии "Здания".

Город без зданий слаб и примитивен и, вероятно, останется относительно маленьким, в то время как город с развитой инфраструктурой может стать доминирующим в регионе... а, возможно, и на всей планете.

НАК СТРОИТЬ ЗДАНИЯ

Когда город готов к строительству, появляется "Меню производства". Если здание можно построить, то его название будет указано в этом меню. Чтобы начать строительство, щелкните по постройке.

СМЕНА ОБЪЕКТА СТРОИТЕЛЬСТВА И ПОКУПКА ЗДАНИЙ

Изменить указы о строительстве того или иного здания можно на экране города. Там же можно приобрести здание, израсходовав на это часть энергии. Подробнее см. в разделе "Экран города" на стр. 49.

УСЛОВИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА

Для постройки клиники и реликвии Старой Земли нет никаких условий - их можно создавать в самом начале игры. Все остальные сооружения требуют изучения определенных технологий. Например, для постройки оборонного периметра необходимо изучить технологию "Защитная сеть".

При постройке некоторых зданий выдвигаются особые требования к ресурсам; например, для строительства ксенопитомника в городе должен быть улучшенный источник ксеномассы, а для строительства нефтехимического завода - улучшенный источник нефти.

СОДЕРЖАНИЕ ЗДАНИЙ

Главный недостаток зданий в том, что большинство из них расходует энергию на содержание. Содержание здания стоит 1 ед. энергии. Общее количество энергии, затрачиваемое на содержание, вычитается из казны каждый ход. Дополнительные сведения см. в разделе "Энергия" на стр. 69.

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Главное управление - особое здание. Наполовину строение, наполовину чудо, оно появляется в первом построенном вами городе и делает его столицей вашей колонии. Если вашу столицу захватят, главное управление будет автоматически перенесено в другой город, который станет новой столицей. Если первоначальную столицу удастся вернуть, главное управление вновь будет перенесено.

Главное управление дает вашей цивилизации небольшой прирост производства, науки, энергии и культуры, а также положительно влияет на уровень обороны города.

Если соединить столицу с другими городами дорогой, будут созданы торговые пути, которые станут источником дополнительного дохода.

ЗДАНИЯ В ЗАХВАЧЕННЫХ ГОРОДАХ

Если город захвачен, его здания также будут захвачены, хотя и не все из них переживут штурм. Культурные и военные сооружения (оборонный периметр, резервация инопланетян и др.) при завоевании города разрушатся в любом случае. Все остальные сооружения с вероятностью 66% можно захватить целыми и невредимыми, и вы будете пользоваться ими в дальнейшем.

СПИСОК ЗДАНИЙ

РЕЛИКВИЯ СТАРОЙ ЗЕМЛИ

Технология: среда обитания

КЛИНИКА

Технология: среда обитания

ТОРГОВЫЙ СКЛАД

Технология: первооткрывательство

ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ КОМПЛЕКС

Технология: химия

ЛАБОРАТОРИЯ

Технология: химия

БОТАНИЧЕСКИЙ САД

Технология: экология

КЛЕТОЧНЫЙ ИНКУБАТОР

Технология: генетика

РЕМОНТНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Технология: инженерное дело

ФАРМАЦЕВТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Технология: генетика

ОБСЕРВАТОРИЯ

Технология: физика

ТОРИЕВЫЙ РЕАКТОР

Технология: инженерное дело

УЛЬТРАЗВУКОВОЙ БАРЬЕР

Технология: экология

РЕЗЕРВАЦИЯ ИНОПЛАНЕТЯН

Технология: жизненные формы инопланетян

РАКЕТНАЯ БАТАРЕЯ

Технология: баллистика

ПУСКОВОЙ КОМПЛЕКС

Технология: физика

ВОДООЧИСТИТЕЛЬНАЯ СТАНЦИЯ

Технология: биохимия

ОБОРОННЫЙ ПЕРИМЕТР

Технология: защитная сеть

НЕФТЕХИМИЧЕСКИЙ ЗАВОД

Технология: биохимия

КСЕНОПИТОМНИК

Технология: наука инопланетян

СЕТЬ

Технология: обработка данных

ИНФОЦЕНТР

Технология: коммуникации

КСЕНОТОПЛИВНЫЙ ЗАВОД

Технология: наука инопланетян

ГЕНОПИТОМНИК

Технология: генетическое проектирование

СТАНЦИЯ КЛОНИРОВАНИЯ

Технология: генетическое проектирование

АВТОМАТИЗИРОВАННЫЙ ЗАВОД

Технология: роботехника

БИОТОПЛИВНЫЙ ЗАВОД

Технология: биология

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ КОМНАТА

Технология: познание

МАССОВЫЙ ФЕРМЕНТАТОР

Технология: органика

НЕЙРОЛАБОРАТОРИЯ

Технология: познание

КОЛОДЕЦ ГЕИ

Технология: терраформирование

БИОНИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Технология: бионика

КУЛЬТИВАЦИОННАЯ СТАНЦИЯ

Технология: биология

БИОФАБРИКА

Технология: органика

КСЕНОЗАПОВЕДНИК

Технология: этика инопланетян

ШТАБ

Технология: коммуникации

ИНТЕГРАТОР КЭС

Технология: искусственный интеллект

ЛИТЕЙНЫЙ ЗАВОД

Технология: массовое производство

ИНСТИТУТ

Технология: бионика

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Технология: трансгеника

КЛИНИКА ОПТИЧЕСКОЙ ХИРУРГИИ

Технология: мехатроника

ЛЕВИТАЦИОННЫЙ ЗАВОД

Технология: мехатроника

БАНК ДАННЫХ

Технология: кибернетика

АНАТОМИЧЕСКИЙ ПРИНТЕР

Технология: синергетика

МУЗЕЙ ЗЕМЛИ

Технология: социальная динамика

МОЛЕКУЛЯРНЫЙ ЦЕХ

Технология: биотехнология

ДИСТИЛЛЯТОР СОМЫ

Технология: социальная динамика

НАНОФЕРМА

Технология: нанотехнологии

ТЕПЛИЦА ПРОТОТИПОВ

Технология: искусственная эволюция

БИОТЕХНИЧЕСКИЙ ЗАВОД

Технология: синергетика

СТОЛОВАЯ

Технология: социальная динамика

ЛАБОРАТОРИЯ МАГНИТНЫХ АНОМАЛИЙ

Технология: теория поля

ГИПЕРЯДРО

Технология: гиперкомпьютеры

ВОЗДУШНЫЙ КРАН

Технология: астродинамика

ЗАВОД БИОКЕРАМИКИ

Технология: биотехнология

СКВАЖИНА

Технология: планетарная инженерия

РЕАКТОР ПОЛЯ

Технология: теория поля

НЕОПЛАНЕТАРИЙ

Технология: астродинамика

МЕДЛАБОРАТОРИЯ

Технология: аугментация

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ОСНОВА

Технология: этика инопланетян

ПИЩА

Изобилие пищи было, есть и будет самым важным фактором, определяющим выживание и успешное развитие колонии. Когда появляется избыток пищи, можно достичь любых целей.

ГОРОДА И ПРОДОВОЛЬСТВИЕ

Чтобы избежать голода, городу требуется 2 единицы пищи на горожанина каждый ход.

Город получает пищу (а также производство и энергию), назначая горожан на обработку клеток вокруг города. Жители могут возделывать клетки, расположенные на расстоянии трех клеток от границ города при условии, что клетка находится в границах колонии и не обрабатывается другим городом.

Если предоставить решение вопроса о занятости горожан самому городу, то он назначит как можно большее число жителей на производство пищи. Если еды производится недостаточно, город начнет голодать, и численность населения будет снижаться до тех пор, пока город снова не сможет сам себя обеспечивать.

РУЧНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАДАНИЙ ГОРОЖАНАМ НА МЕСТНОСТИ

Можно вручную отправлять горожан работать на определенные клетки. Например, можно потребовать, чтобы горожане сосредоточились на росте города, производстве или добыче энергии. Подробнее см. в разделе "Экран города" на стр. 49.

УВЕЛИЧЕНИЕ ВЫРАБОТКИ ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

Некоторые клетки дают больше пищи, чем другие, поэтому соседние с ними города растут быстрее. Кроме того, рабочие могут улучшать клетки разных типов, возводя на них фермы, и тем самым увеличивать производство пищи.

БОНУСНЫЕ РЕСУРСЫ

Некоторые клетки с основными ресурсами будут приносить дополнительную пищу, если рабочие построят для ресурса соответствующее улучшение. К таким ресурсам, к примеру, относятся фрукты и водоросли. Более подробная информация находится в статье "Рабочие и улучшения" на стр. 64 и в разделе "Ресурсы" на стр. 26.

ЗДАНИЯ, ЧУДЕСА И НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

Некоторые здания, чудеса и направления развития влияют на производство пищи в городе и на запас продовольствия, необходимый для роста города (см. ниже).

РОСТ ГОРОДА

Каждый ход жители получают определенное количество пищи с земель вокруг города, а также из других источников, описанных выше. Первым делом пищу получают горожане. На каждую единицу населения расходуется 2 единицы пищи за ход (таким образом, городу с населением 7 требуется 14 единиц пищи каждый ход). Излишки попадают в "банк продовольствия" города.

БАНК ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

В банк продовольствия попадают все излишки пищи, которые город производит каждый ход. Когда количество пищи достигает определенного уровня, население города увеличивается на 1. При этом банк продовольствия опустошается, и процесс начинается сначала. По мере роста города количество пищи, необходимое для роста населения, значительно увеличивается.

На экране города находится окно "Информация о городе". Здесь отображается количество ходов до роста города; в окне "Пища" на этом же экране показано, сколько пищи город производит каждый ход.

Если навести указатель мыши на окно "Пища", можно узнать точное количество пищи, необходимое для заполнения городского банка продовольствия.

ПОСЕЛЕНЦЫ И ПРОИЗВОДСТВО ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

Поселенцев можно создавать только в городах с населением 2 и более. При создании поселенцев используются все излишки пищи. Поэтому город, создающий поселенца, не может расти и делать запасы для банка продовольствия (обратите внимание, что поселенцы не используют пищу из банка продовольствия; но и не позволяют ему пополняться, потребляя все излишки производимой пищи за ход).

КУЛЬТУРА

Культура показывает, насколько в вашей колонии ценится искусство и гуманитарные науки, а также воспоминания о Старой Земле. История хранит немало примеров, когда колонии были богаты ресурсами, но бедны духовно.

В игре *Civilization: Beyond Earth* культура увеличивает размер территорий ваших городов (и, соответственно, приводит к расширению границ) и позволяет открывать новые направления развития.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ КУЛЬТУРЫ

Ваша цивилизация зарабатывает очки культуры различными способами.

Главное управление: ваше главное управление (которое создается одновременно с постройкой первого города) производит 1 очко культуры за ход.

Артефакты и капсулы с ресурсами: некоторые артефакты и капсулы с ресурсами могут принести определенное количество очков культуры.

Здания: определенные здания повышают уровень культуры. Примером на начальных этапах игры может служить реликвия Старой Земли.

Чудеса: некоторые чудеса - кладёз культуры. Ксенодром - хорошее тому доказательство.

Направления развития: некоторые направления развития гарантируют прирост культуры. Например, в ветви "Знание" есть множество направлений развития, нацеленных на повышение культуры.

Станции: часть станций может стать источниками культуры, если проложен торговый путь.

ЗАХВАТ ТЕРРИТОРИЙ

По мере своего культурного развития город занимает нейтральные клетки вокруг себя. Чем быстрее развивается культура, тем быстрее растет территория. Каждый город расширяется в зависимости от того, сколько очков культуры он производит. Дорастая до определенного уровня, город "захватывает" новую клетку (если таковая доступна).

На экране города можно оценить культурный вклад, вносимый городом каждый ход, а также узнать, сколько ходов нужно сделать до расширения границ. Число очков культуры, необходимое для того чтобы занять новую клетку, растет с расширением территории города.

Кроме того, можно потратить энергию на покупку клеток; эта покупка никак не будет зависеть от расширения границ города, связанного с уровнем его культуры.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ НАПРАВЛЕНИЙ РАЗВИТИЯ

Новые направления развития открываются в зависимости от того, сколько очков культуры приносят вам все ваши города. На панели информации главного экрана можно увидеть, сколько очков культуры набрала ваша колония, сколько производится за каждый ход и сколько еще нужно, чтобы выбрать новое направление развития.

Набрав необходимое количество очков культуры, вы можете приобрести направление в окне "Направления развития" (подробнее см. в разделе "Направления развития" на стр. 92). После каждого приобретения стоимость следующего направления возрастает. Когда вы накопите достаточно очков культуры для покупки нового направления развития, вы увидите соответствующее уведомление.

ТЕХНОЛОГИИ

Технологии - одна из основных движущих сил нашей цивилизации. Развитие сельского хозяйства и рыболовства стало причиной роста и процветания городов на первых этапах. Усовершенствование вооружения и каменной кладки позволило некоторым городам отпугнуть завистливых варваров, которые воровали пищу и разграбляли богатства, а также завоевать другие города и основать собственные государства. Прогресс в исследованиях медицины и санитарных условий снизил риск возникновения другой угрозы для цивилизации - болезней.

Несомненно, будущее покорение новых планет будет зависеть от уровня развития технологий. Новейшие технологии позволяют стать сильнее инопланетян и других колоний во всех сферах. Критически важно не отставать в технологическом развитии от своих соседей.

При прочих равных условиях в игре Beyond Earth можно победить технологически более развитого противника, но за всю историю Земли таких случаев было немного. Скорее, чаще случалась наоборот.

ИССЛЕДОВАНИЯ И ОЧКИ НАУКИ

В игре *Civilization: Beyond Earth* каждая изученная технология предоставляет колонии доступ к более совершенным юнитам, зданиям, ресурсам или чудесам, а также другим осязательным преимуществам. Каждая новая технология повышает мощь вашей цивилизации.

Вы проводите исследования новых технологий, собирая "пробирки" - это символическое отражение очков науки вашей колонии. Каждый ход их число увеличивается. Чтобы открыть технологию, необходимо затратить определенное количество очков науки. Когда технология получена, очки науки исчезают, и нужно набрать их снова, чтобы сделать следующее открытие.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ НАУКИ

Число очков науки зависит от ваших горожан (популяции ваших городов). Каждый ход вы получаете определенное число очков, равное городскому населению вашей цивилизации. Чем больше ваши города, тем больше будет очков науки.

Помимо очков науки, полученных от основного населения, вы получаете 2 очка от вашего главного управления. Построив первый город, вы будете получать 3 очка за ход: 1 от одного горожанина и 2 от главного управления. Вы можете заработать дополнительные очки, если построите определенные здания или чудеса, исследуете определенные технологии или выберете конкретные направления развития.

УСКОРЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

Ниже приведены некоторые способы, позволяющие ускорить технический прогресс (или получить новые технологии).

АРТЕФАКТЫ

Некоторые артефакты облегчают исследование новых технологий. Это не гарантировано, но шанс есть всегда, так что отправляйте разведывательные экспедиции, пока вас не опередили.

ТОРГОВЛЯ

Вы можете получать научные исследования от других колоний в обмен на стратегические ресурсы, энергию и другие торговые единицы.

ЗДАНИЯ

Вы можете возводить некоторые здания, которые дают прирост очков науки. Например, лаборатория увеличивает производство очков науки в городе на 2. Дополнительную информацию о зданиях, ускоряющих исследования, можно найти в статье "Список зданий" на стр. 55 и в разделе Цивилопедии "Здания".

ЧУДЕСА

Некоторые чудеса способствуют быстрому развитию технологий в вашей колонии. После создания Звездного кодекса вы будете получать 3 дополнительных очка науки каждый ход. Подробнее см. в разделе Цивилопедии "Чудеса".

НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

В ветви "Знание" есть множество направлений развития, которые ускоряют исследования. Однако пользу в исследованиях приносят и другие направления: например, одно из направлений в ветви "Сила" позволяет зарабатывать очки науки за каждого убитого инопланетянина и уничтоженное гнездо. Для получения дополнительной информации см. раздел "Направления развития" на странице 92.

ДРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ

Технологии в этой игре развиваются не линейно (от примитивных к совершенным), а в направлении от центральной точки к неизвестному будущему - будущему, где прогресс может быть достигнут различными путями. Игроки будут обладать большим выбором при принятии краткосрочных и долгосрочных решений, связанных с технологиями. Они смогут быстро и гибко менять направление развития технологий в зависимости от изменяющихся обстоятельств игры. К концу игры технологические решения, принятые игроком, будут естественным образом и в полной мере отражать стиль и особенности его игры. Каждое действие игрока по-своему уникально, что подразумевает разнообразные варианты развития каждого сценария.

ДРЕВОВИДНАЯ МОДЕЛЬ

В игре *Civilization: Beyond Earth* "главные" и "второстепенные" технологии образуют сетевую структуру. Технологии взаимодействуют между собой и расширяют выбор и число решений, которые может принять игрок. Эти типы технологий называются "ветвями" и "листьями", а вся парадигма - древовидной моделью.

"ВЕТВИ"

Технологии-"ветви" - это основа древа технологий. Они тематически сгруппированы вокруг технологических нитей (см. ниже) и отсылают игрока к тем преимуществам, в которых он заинтересован больше всего. Эти технологии намеренно сделаны концептуальными и неспециализированными. Сами по себе они не дают игроку преимуществ, но ведут к технологиям-"листьям" (см. ниже), которые открывают доступ к большинству юнитов, зданий, чудес и многому другому. Примерно треть от общего количества технологий в древе - технологии-"ветви".

"ЛИСТЬЯ"

Технологии-"листья" встречаются гораздо чаще. Их примерное соотношение с "ветвями" - 3 к 1. Листья сгруппированы вокруг технологий-"ветвей" и соединены только с ними. Каждый "лист" символизирует специализацию темы, связанной с "ветвью". Он открывает доступ к действиям и объектам (зданиям, юнитам, чудесам), которые связаны с данной специализацией.

Древовидная модель обеспечивает нелинейное развитие технологий, которое больше не основано на предварительных условиях. Теперь при исследовании технологий используется принцип "от общего к частному". Игроки исследуют те "ветви", которые им интересны или отражают их стиль игры, а затем переходят к изучению "листьев", представляющих нужные компоненты технологий.

Технологии-"листья" не только дают доступ к большинству компонентов, но и являются ключевым фактором в достижении прогресса совершенства. Так, если игрок выбирает одну технологию, а не другую, он также выбирает связанный с ней прогресс совершенства. Это позволяет игрокам спокойно перемещаться по древу технологий, не жертвуя возможностью достичь желаемого совершенства.

НИТИ

Технологии-"ветви" сгруппированы вокруг "нитей", которые можно представить себе, как концепты или дисциплины, относящиеся к общему "семейству идей". Каждая из нитей соединена с подобными ей нитями, образуя сетку. Это позволяет игрокам перемещаться по древу технологий и исследовать наиболее интересные - и при этом не возвращаться назад, чтобы выполнять множество ненужных условий.

"Нити" несут общую информацию. Как описано выше, они не задают направления развития для игрока. С их помощью осуществляется тематическая привязка технологий-"листьев".

ОСНОВНЫЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ НИТИ ВКЛЮЧАЮТ В СЕБЯ:

Генетику

Прикладные науки (химию, биологию, геологию и т.д.)

Инженерное дело, строительство и производство

Обработку данных

Кибернетику и бионику

Робототехнику и нанотехнологии

Аугментацию человека

Когнитивные и информационные науки

Жизненные формы инопланетян и экосистемы

Изучение планет и терраформирование

Общества будущего и социальную эволюцию

Космические полеты

ВЫБОР ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ

Когда вы постройте свой первый город, появится меню "Выбрать исследование", в котором нужно будет выбрать технологию для изучения. Через какое-то время, когда наберется достаточное количество очков науки, и вы освоите эту технологию, вам нужно будет выбрать следующую.

В отличие от других игр Civilization, в Beyond Earth древо технологий нелинейно и имеет центральную точку. Чтобы начать исследование технологии, не требуется соблюдение специальных предварительных условий - необходимо просто открыть любую соседнюю с ней технологию. Перемещение по древу технологий является двунаправленным.

ВЫБОР ИССЛЕДОВАНИЙ

После того как исследование технологии будет завершено, появится окно с соответствующим сообщением. Вам нужно будет выбрать новую технологию для исследования. В верхнем левом углу экрана главной карты отобразится технология, изучение которой завершено. Например, на нулевом ходу здесь отображается технология "Среда обитания".

Древо технологий можно открыть, войдя в меню "Выбрать исследование", нажав на значок действия или щелкнув по только что изученной технологии. На древе рядом с каждой технологией указано количество ходов, которое требуется для ее открытия, а значки символизируют различные здания, улучшения, чудеса и другие возможности, которые она открывает. Для получения дополнительных сведений можно навести курсор на значок или конкретную технологию.

Нажмите на название технологии, чтобы начать ее изучение. Открытые технологии отмечены белым цветом, еще не исследованные - фиолетовым. Технологии, находящиеся в процессе изучения, помечаются синим цветом.

В правом верхнем углу древа технологий располагается мини-экран, на котором показано все древо, включая основные ветви, помеченные цветом, как описано выше.

Нажмите кнопку "Вернуться на карту" в правом верхнем углу, чтобы закрыть древо технологий и вернуться на предыдущий экран.

ИЗМЕНЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

Изучаемую технологию можно изменить в любое время. Для этого нажмите значок "Технологии" в верхнем левом углу экрана. Появится меню "Выбрать исследование", позволяющее начать изучение любой доступной технологии. Если позже вернуться к незавершенному научному проекту, то он продолжится с того этапа, на котором был приостановлен.

РАБОЧИЕ И УЛУЧШЕНИЯ

Рабочие - это мужчины и женщины, которые развивают вашу колонию. Они расчищают леса и строят фермы, что кормят ваши города. Они роют шахты, где добываются минералы, титан и фираксит. Они прокладывают обычные и магнитные дороги, соединяющие города. И хотя рабочие не являются боевыми юнитами, они чрезвычайно важны для победы. Улучшения, которые они строят, ускоряют производство, увеличивают количество добываемой пищи и/или энергии. Благодаря им вы получаете доступ к особым бонусам, источниками которых служат некоторые ресурсы. Если не улучшать территорию вашей колонии, соперники наверняка вас обойдут.

СОЗДАНИЕ РАБОЧИХ

Рабочие создаются в городах, как и все остальные юниты. Подробнее об этом рассказано выше.

РАБОЧИЕ В БОЮ

Рабочие - это небоевые юниты. Они попадают в плен, когда враг заходит на их клетку. Кроме того, они могут понести урон от дальнобойной атаки (после которой исцеляются, как и любые другие юниты, однако опыт или военную подготовку не получают). Когда юниты инопланетян атакуют рабочих, они предпочитают уничтожать их, а не захватывать. Рабочие не могут атаковать или наносить урон другим юнитам.

Если рабочий находится на опасной территории, следует охранять его боевым юнитом.

ПАНЕЛЬ ДЕЙСТВИЙ РАБОЧИХ

Если рабочий оказывается на территории, где он может что-то сделать - построить дорогу или улучшение, расчистить территорию, то появляется панель действий рабочих. Здесь отображаются все действия, доступные рабочему на этой клетке (полный список действий юнитов см. на стр. 32). Нажмите на действие, чтобы рабочий начал исполнять соответствующий приказ. На саму работу потребуется некоторое время. Наведите курсор на значок действия, чтобы узнать, сколько именно.

ОЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ

Рабочие могут вырубать леса и осушать болота на клетках.

СТРОИТЕЛЬСТВО ДОРОГ/МАГНИТНЫХ ДОРОГ

Обычные и магнитные дороги можно строить на клетках с ресурсами и/или улучшениями. Их также можно строить на любой местности (независимо от ее особенностей), кроме клеток с горами, каньонами, ледниками, озерами, океанами и клеток побережья. Дополнительные сведения см. в разделе "Дорога" на стр. 38.

ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА ДОРОГИ/МАГНИТНОЙ ДОРОГИ

Рабочим требуется 3 хода для строительства обычной дороги на любой клетке. На строительство магнитной дороги уходит 7 ходов.

ДОРОГИ/МАГНИТНЫЕ ДОРОГИ И СВЯЗИ МЕЖДУ ГОРОДАМИ

Если между вашей столицей и другим городом проложена обычная или магнитная дорога, то эти города связаны. Связь между городами приносит вашей цивилизации энергию каждый ход, причем ее количество зависит от размера связанных городов.

СТРОИТЕЛЬСТВО УЛУЧШЕНИЙ

Когда цивилизация освоит необходимую технологию, рабочие смогут строить различные улучшения, приносящие значительные преимущества.

МЕСТА ПОСТРОЙКИ УЛУЧШЕНИЙ

Улучшения можно строить только на пригодных для этого клетках (на леднике нельзя строить фермы, а на клетке с неминеральными ресурсами - шахты). Панель действий рабочих покажет вам лишь те улучшения, которые подходят для данной клетки.

Фермы, как правило, можно строить на любой клетке, если она не содержит какой-либо ресурс. Если там все же есть ресурс, можно сделать только подходящее для текущей клетки улучшение.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

Постройка каждого вида улучшений требует определенного количества времени.

ВРЕМЯ ДО ПОСТРОЙКИ

Наведите курсор на рабочее, чтобы узнать, когда завершится текущее строительство.

ПРИОСТАНОВКА И ВОЗОБНОВЛЕНИЕ УЛУЧШЕНИЙ

Если остановить строительство и вернуться к нему позже, то оно продолжится с того этапа, на котором прервалось. Однако если вы возьметесь за создание другого проекта, строительство первого объекта придется начинать сначала.

СПИСОК УЛУЧШЕНИЙ

ФЕРМА

Ферма - самое популярное улучшение. Можно строить на большинстве типов клеток.

Строится на лугах, равнинах, в пустынной местности.

ГЕНЕРАТОР

Дешевое улучшение, производящее энергию, которое доступно на ранних этапах игры. К генераторам легко получить доступ, а построить их можно везде. Позднее их заменят более эффективные здания, поэтому они выглядят как временные сооружения.

Строится на любой местности.

ШАХТА

Шахта увеличивает производительность многих клеток. Она также открывает множество ресурсов. Шахты не менее важны для ваших городов, чем сельское хозяйство.

Строится на холмах и клетках, содержащих золото (ресурс), медь (ресурс), кварц (ресурс), титан (стратегический ресурс) или фираксит (стратегический ресурс).

КАМЕНОЛОМНЯ

Каменоломня - это открытый карьер, в котором добываются тяжелые руды и горные породы; необходима для открытия некоторых ресурсов.

Строится на клетках, содержащих базальт (ресурс) или валуны (стратегический ресурс).

ПЛАНТАЦИЯ

Плантация - это специализированная ферма, на которой выращиваются определенные, полезные сельскохозяйственные культуры. Плантация дает доступ к четырем ценным ресурсам.

Строится на клетках, содержащих волокно (ресурс), фрукты (ресурс), грибы (ресурс) или клубни (ресурс).

СКВАЖИНА

Скважина нужна для доставки нескольких ценных ресурсов на поверхность. Каждый из этих ресурсов может сыграть ключевую роль в ваших успехах.

Строится на клетках с нефтью (стратегический ресурс), геотермальными источниками (стратегический ресурс) или ксеномассой (стратегический ресурс).

РАБОЧАЯ БАРЖА

Рабочая баржа - обычное улучшение, предназначенное для добычи прибрежных ресурсов. Эти плавучие платформы собираются в прибрежных городах и транспортируются туда, где находятся ценные ресурсы.

Строится на клетках, содержащих кораллы (ресурс) или водоросли (ресурс).

ВЫГОН

Это более современный вариант загона и пастбища, состоящий из огороженного участка (с традиционным забором или со звуковыми барьерами/силовыми полями) и нескольких хозяйственных построек. Когда у вас появится выгон, местная фауна откроет вам доступ к ценным ресурсам.

Строится на клетках, содержащих хитин (ресурс) или резилин (ресурс).

ПРОДВИНУТЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Становятся доступными после открытия определенных технологий и обладают еще более узкой направленностью.

АКАДЕМИЯ

Представляет собой специализированное учреждение, осуществляющее подготовку высококвалифицированных специалистов. С начала постройки вносит вклад в научные исследования.

Строится на любой проходимой местности, где нет ресурсов.

ФАБРИКА

Это специализированное предприятие, зачастую занятое производством опасных или хрупких материалов. С начала постройки вносит вклад в производство.

Строится на любой проходимой местности, где нет ресурсов.

АНТЕННАЯ РЕШЕТКА

Это спутниковая тарелка/антенна, предназначенная для увеличения орбитальной зоны действия и улучшения орбитальных юнитов. С начала постройки также дает бонус к научным исследованиям и производству энергии.

Строится на любой клетке равнинной местности, где нет ресурсов.

УЗЕЛ

Это огромный компьютерный комплекс или сервер размером с дом. Он тематически связан с принципами Превосходства, делающими упор на развитие ИИ и вычислительных мощностей. После его запуска увеличивается выработка энергии, а соседним юнитам дается боевой бонус.

Строится на любой проходимой местности, где нет ресурсов.

КУПОЛ

Это сооружение увеличивает жилое пространство города для элиты и богатых. Представляет собой красивый и роскошный космический пригород. Купол тематически связан с принципами Праведности, отстаивающими доминирующее положение людей на планете. Ускоряет рост культуры и приносит городу дополнительные очки здоровья.

Строится на любой проходимой равнинной местности, где нет ресурсов.

БИОКОЛОДЕЦ

Обеспечивает граждан пищей и приносит очки здоровья. Представляет собой интегрированную среду, созданную биоинженерами, которая тематически связана с Гармонией и ее направленностью на интеграцию в инопланетную биосферу.

Строится на любой проходимой местности, где нет ресурсов.

ЗЕМНОЙ ЛАНДШАФТ

Это высокоэффективная, оптимизированная хозяйственная среда, сочетающая весь спектр сельскохозяйственных культур, биомов и сред обитания Старой Земли, которая поддерживается искусственной системой, построенной с использованием современной технологии терраформирования. Это улучшение приносит большую пользу, но и потребляет много энергии.

Строится на любой проходимой местности.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ДОРОГ И УЛУЧШЕНИЙ

Вражеские юниты могут грабить обычные/магнитные дороги и улучшения, делая их временно бесполезными - без ресурсов, без бонусов движения и так далее. Будто бы рабочий никогда не строил эту дорогу или улучшение.

Юнит, который грабит улучшение, может получить бонус в виде энергии.

РЕМОНТ ДОРОГ/МАГНИТНЫХ ДОРОГ И УЛУЧШЕНИЙ

Рабочий может починить разграбленное улучшение или обычную/магнитную дорогу. Если клетка разграблена, на панели действий рабочего появится соответствующий значок. Для ремонта рабочему потребуется 2 хода.

СТАНЦИИ

В игре *Civilization: Beyond Earth* станции - это лаборатории, организации и комплексы, не зависящие от какой-либо колонии и не связанные ни с одним видом совершенства. Они существуют для того, чтобы выполнять одну или несколько задач (связанных с основными системами игры) и предоставлять преимущества колониям. Станции не владеют территориями и не являются "городами", которые могут строить здания, создавать рабочих или улучшать клетки. На карте станции помечены, как памятники. Они не участвуют в дипломатических отношениях, и у каждой из них только одно назначение.

Например, исследовательская лаборатория приносит игроку научные знания или становится военизированной базой для увеличения численности его армии. Отдельная же станция продолжит действовать в рамках своей узкой специализации. Существует множество различных типов станций, и каждой присущ свой собственный стиль взаимодействия.

Станции могут появляться на нулевом ходу вместе с игроками или позже по ходу игры. Частота их появления и тип зависят от настроен игры, от случайного выбора и от подсистемы ИИ, которая принимает решения в зависимости от состояния игры.

Основная роль станций - служить перевалочными пунктами для соперничающих колоний. Конфликты из-за деятельности станций могут быть использованы колониями в качестве повода для начала войны, в результате которой одна колония займет доминирующее положение над второй или вовсе подчинит ее.

НАГРАДЫ ОТ СТАНЦИЙ

Каждая станция, которую с городом игрока соединяет торговый путь, дает игроку различные награды или бонусы. Чем дольше существует торговый путь, тем больше пользы приносит станция, поэтому игроку выгодно поддерживать долгосрочные партнерские отношения со станциями и защищать их.

Со станцией можно не только торговать, ее можно и победить. Захваченная станция, как и гнездо инопланетян, исчезает с карты, а игрок получает разовый бонус, который зависит от типа, уровня и статуса станции.

ТИПЫ СТАНЦИЙ

Несмотря на то, что каждая станция уникальна, у них есть общие особенности.

ТОРГОВЫЕ СТАНЦИИ

Торговые станции, как следует из названия, дают бонусы городу, который проложит к ним торговый путь. Станции высоких уровней дают большее количество разных наград.

УРОВНИ СТАНЦИЙ

Станции обладают разными уровнями, которые повышаются в результате торговли цивилизаций между собой. Хотя характеристики каждой станции и максимальный уровень можно повысить, обычно происходит так, как описано далее.

Уровень станции повышается каждый раз, когда игрок прокладывает торговый путь.

На более высоких уровнях станция дает те же награды, что и на низких, но в большем количестве.

Максимальный уровень - 3-й.

Станция сообщает игроку, какой у нее уровень, и что нужно сделать для его повышения (или о том, что текущий уровень - максимальный). Кроме того, будет выдана информация, какая награда ожидает игрока на следующем уровне.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ СТАНЦИЙ

Если игрок не торгует со станцией, рано или поздно она покинет планету и вернется в общий пул станций, чтобы, возможно, в будущем обосноваться в другой точке карты.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПРОТИВ СТАНЦИЙ

На станции можно нападать так же, как и на аванпосты: они не могут вести обстрел юнитов, а их боевая мощь невелика. Если их атаковал враг, то с большой долей вероятности они будут уничтожены.

Игроки могут в любое время нападать на станции, но при первой попытке им будет предложено подтвердить свои враждебные намерения. Если такое подтверждение получено, игрок считается "открыто враждебным" по отношению к данной станции. После этого все будущие атаки против нее будут получать разрешение автоматически в духе

открытой войны с другой колонией. Эта станция больше никогда не будет торговать с игроком, и ее торговые партнеры тоже могут изменить к нему свое дипломатическое отношение по причине проявленной агрессии.

Каждая станция считается независимой; нападение на одну из них не скажется на отношениях с остальными.

ЭНЕРГИЯ

Как известно, располагать большими запасами энергии - это просто замечательно. В игре *Civilization: Beyond Earth* энергию можно использовать для создания армии, для покупки обычных и магнитных дорог, зданий и юнитов, для торговли и установления дружественных отношений.

ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ

Энергия поступает из различных источников. Большая часть энергии добывается при возделывании клеток вокруг городов, но также доступны и другие источники.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Большинство водных клеток (побережье, океан, озеро) производит энергию, когда на них работают горожане. Клетки, граничащие с рекой, тоже производят энергию.

РЕСУРСЫ

Некоторые ресурсы (например, медь) приносят энергию, когда вы обрабатываете клетки, на которых они находятся.

УЛУЧШЕНИЯ

Некоторые улучшения (например, генератор или узел) увеличивают добычу энергии на клетке, на которой они построены.

ЗДАНИЯ

Многие сооружения - например, ториевый реактор или биотопливный завод - увеличивают выработку энергии.

ЧУДЕСА

Некоторые чудеса приносят энергию или увеличивают ее выработку. Например, ксеномаллий или Ансибл. Если вы строите чудо, а другая колония успевает возвести его первой, вы получаете энергию в качестве компенсации (размер которой зависит от того, как далеко вы успели продвинуться в строительстве).

ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Если город соединен обычной или магнитной дорогой с вашей столицей, это значит, что между двумя городами проложен торговый путь. Каждый торговый путь приносит определенное количество энергии за ход. Это количество определяется численностью населения города, из которого был проложен путь.

БЛОКАДА

Нахождение вражеского морского юнита в радиусе 2 клеток от прибрежного города приведет к морской блокаде. Это означает, что торговые пути с городом будут перекрыты до тех пор, пока враг не будет изгнан или уничтожен.

ГНЕЗДО ИНОПЛАНЕТЯН

Вы получаете энергию за каждое уничтоженное гнездо.

АРТЕФАКТЫ И КАПСУЛЫ С РЕСУРСАМИ

Артефакты могут дать энергию после того, как экспедиция завершит свою работу на клетке с артефактом. Иногда энергию можно получить, исследовав клетку, на которой находится капсула с ресурсами.

РАЗГРАБЛЕНИЕ УЛУЧШЕНИЙ ВРАГА

Разграбление улучшений врага дает вам немного энергии.

ЗАХВАТ ГОРОДОВ, АВАНПОСТОВ И СТАНЦИЙ

Можно получить много энергии, захватив город; в случае захвата станции или аванпоста вы получите гораздо меньше энергии.

ДИПЛОМАТИЯ

Вы можете получать энергию (каждый ход в течение 30 ходов или большое количество единовременно), договорившись об этом с другой колонией.

ЗАТРАТЫ ЭНЕРГИИ

В игре Civilization: Beyond Earth потратить энергию можно на многое...

ЗАТРАТЫ НА ОБСЛУЖИВАНИЕ ЮНИТОВ И ЗДАНИЙ

И юниты, и строения имеют "затраты на содержание", которые каждый ход придется оплачивать энергией. Размер оплаты приводится в соответствующих разделах о юнитах и строениях (учтите, что уровень затрат на содержание зависит от уровня сложности, на котором вы играете).

ОБСЛУЖИВАНИЕ ОБЫЧНЫХ И МАГНИТНЫХ ДОРОГ

Вы тратите энергию на каждую клетку обычной или магнитной дороги, которую построили. Если вы захватите дороги другой колонии, то вам придется оплачивать расходы и на их содержание.

ПОКУПКА КЛЕТОК

Вы можете расширять территорию своего города, покупая отдельные клетки. Перейдите на экран города, затем нажмите на клетку, которую хотите купить. На карте отобразятся все доступные для покупки клетки. Нажмите на клетку, чтобы приобрести ее в обмен на требуемое количество энергии.

ПОКУПКА ЮНИТОВ И ЗДАНИЙ

Вы можете тратить энергию на покупку юнитов и строений в городе. Нажмите кнопку "Купить", а затем щелкните по объекту (если он вам не по карману, то будет выделен серым). Объект будет немедленно построен в городе, а с вас снимут необходимое количество энергии.

ДИПЛОМАТИЯ

Обмениваться энергией с другими колониями можно с разными целями: получить взамен ресурсы, потребовать перемирия или подкупить партнера, чтобы тот атаковал общего противника. Энергия - весьма эффективный рычаг воздействия на переговорах.

Существует 2 способа обмена энергией с использованием дипломатии:

фиксированным объемом и каждый ход.

ФИКСИРОВАННЫЙ ОБЪЕМ

Обмен происходит следующим образом: вы одновременно отдаете или получаете большое количество энергии, и на этом ваше сотрудничество заканчивается.

КАЖДЫЙ ХОД

Вы договариваетесь об обмене энергией, который длится определенное число ходов. Например, вы можете договориться о предоставлении другой колонии 5 ед. энергии за ход в течение 30 ходов. Если колонии объявят друг другу войну, договоры будут аннулированы.

ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Вы можете вести торговлю со станциями.

ПОТЕРЯ ГОРОДА

Если колония, с которой вы воюете, захватывает один из ваших городов, она забирают часть вашей энергии (равно как и сам город).

ИССЯКАНИЕ ЭНЕРГИИ

Если у вас совсем не останется энергии, а бюджет станет отрицательным, то разница в доходах и расходах начнет вычитаться из статьи "Наука". Имейте в виду, такое положение дел значительно замедляет технический прогресс, что делает колонию крайне уязвимой перед лицом более развитых соседей. Решайте проблемы нехватки энергии как можно быстрее!

ЗДОРОВЬЕ

Здоровье - показатель удовлетворенности ваших граждан. Как правило, чем больше численность населения, тем хуже здоровье каждого отдельного жителя. Рост населения с плохим здоровьем замедлен, а если показатели здоровья характеризуются крайне отрицательными значениями, то это, помимо прочего, негативно скажется на боеспособности вашей армии.

Здоровье колонии отображается в строке состояния главного экрана (в верхней его части). Внимательно следите за показателями здоровья. Если они опустятся до нуля, ваше население станет болезненным.

При отрицательных значениях у вас начнутся проблемы (кстати, можно получить подробную информацию о здоровье вашего населения, наведя курсор на цифру, отражающую текущий показатель здоровья).

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ЗДОРОВЬЯ

Показатели здоровья, с которыми начинает игру ваша цивилизация, определяются уровнем сложности игры. Как только вы построите свой первый город, здоровье жителей начнет ухудшаться.

ПРИЧИНЫ УХУДШЕНИЯ ЗДОРОВЬЯ

НИЖЕ ПЕРЕЧИСЛЕНЫ ФАКТОРЫ, НЕГАТИВНО ВЛИЯЮЩИЕ НА ЗДОРОВЬЕ.

Большое население: с ростом цивилизации люди становятся менее здоровыми, и им требуется все больше ресурсов для улучшения их состояния.

Число городов: с ростом числа городов в вашей колонии снижается уровень здоровья. Другими словами, в колониях с двумя городами, население каждого из которых равно 1, уровень здоровья ниже, чем в колониях, имеющих один город с населением 2, хотя эти колонии и имеют равную общую численность населения.

Аннексированные города: если вы захватываете и аннексируете чужие города, вашим гражданам это не нравится.

ЧТО ВЛИЯЕТ НА ЗДОРОВЬЕ?

НИЖЕ ПЕРЕЧИСЛЕНЫ ФАКТОРЫ, ПОЗИТИВНО ВЛИЯЮЩИЕ НА ЗДОРОВЬЕ.

Здания: некоторые здания повышают здоровье населения. Например, клиника (можно строить с самого начала), фармацевтическая лаборатория, клеточный инкубатор, генопитомник и другие. Любое здание, построенное в вашей колонии, повышает общий уровень здоровья (то есть две клиники производят в два раза больше очков здоровья, чем одна).

Чудеса: некоторые чудеса, такие как прогностическая система и Ксенонова, могут значительно повысить уровень здоровья.

Направления развития некоторые направления могут значительно улучшить здоровье жителей, особенно путь процветания. Обратите внимание, что другие направления развития дают бонусы только здоровым колониям.

Технологии: сами по себе технологии не добавляют здоровья, но они разрешают постройку зданий и чудес, которые повышают здоровье.

УРОВНИ ЗДОРОВЬЯ

Существует несколько уровней здоровья. Старайтесь сберечь здоровье вашей колонии, так как его снижение приводит к проблемам.

ХОРОШЕЕ ЗДОРОВЬЕ

Когда здоровье колонии хорошее, это выражается в ряде преимуществ: производство ускоряется, население растет быстрее, а уровень интриги в городах снижается.

НЕЗДОРОВЬЕ

Нездоровье неблагоприятно сказывается на населении. Чем болезненней граждане, тем больше негативных последствий, с которыми вам придется столкнуться: сначала придет в упадок наука и культура, затем снизится уровень производства и боеспособность армии, и в итоге замедлится общий показатель роста.

СИЛЬНОЕ НЕЗДОРОВЬЕ

Если ваша колония сильно нездорова, значит, у вас серьезные проблемы. Рост городов существенно замедлится, а боевые юниты будут сражаться гораздо хуже.

Помните, что вы всегда можете повысить уровень здоровья граждан. Независимо, какой у них был уровень нездоровья, - используя вышеизложенные методы, вы сможете исправить ситуацию.

ДИПЛОМАТИЯ

На новой планете дипломатия не менее важна, чем на Старой Земле. Этот мир огромен и здесь множество колоний, чьи лидеры не менее хитры и решительны, чем вы. Некоторые из них честны с вами, некоторые лгут. Одни разжигают войны, другие предпочитают мир. Но все стремятся к победе.

В игре *Civilization: Beyond Earth* дипломатия позволяет добиться очень многого. С ее помощью можно обрести союзников и наказать врагов. Заключить оборонительные и наступательные соглашения. Ускорить научный прогресс благодаря совместным исследованиям. Дипломатия помогает закончить неудачную войну. Позволяет обманывать легковверных и запугивать робких.

Иногда лучше договориться, чем воевать - по крайней мере, пока бдительность соперника не притупится, а вы не соберете силы для удара. Но будьте осторожны, все ваши поступки отразятся на будущих взаимоотношениях... не только с вашей жертвой, но и со всеми другими правителями.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Многие действия влияют на отношение/подход компьютерного соперника к вашей колонии. Его отношение, как и ваши действия (например, если вы объявили ему войну), определяет дипломатическое состояние между вашими колониями. Ниже в порядке возрастания (от враждебности к дружбе) приведены различные состояния, в которых могут находиться крупные колонии в любой момент времени.

ВОЙНА

Юниты могут свободно перемещаться и вести боевые действия на территории другой колонии.

ПЕРЕМИРИЕ

Война с другой колонией приостанавливается, и ее нельзя начать в течение определенного числа ходов.

НЕЙТРАЛИТЕТ

Состояние, в котором находятся все колонии в начале игры. Боевые действия и перемещение по чужой территории запрещены (если между колониями нет соглашения об открытых границах).

СОГЛАШЕНИЕ О СОТРУДНИЧЕСТВЕ

В игре это соглашение функционально похоже на нейтралитет, но оно необходимо в качестве предварительного условия для выхода на новый этап дружеских отношений. Оно должно быть явным образом расторгнуто, чтобы компьютерный соперник мог объявить вам войну.

Данное соглашение имеет следующие преимущества: увеличение объема торговли между городами двух колоний; совместный доступ к данным тайных операций, проводимых в других колониях (подробнее см. в разделе "Тайные операции" на стр. 98).

АЛЬЯНС

Символизирует самые дружественные отношения. Помимо всех преимуществ соглашения о сотрудничестве альянс дополнительно подразумевает: автоматическое объявление войны той колонии, с которой воюет один из участников альянса, вне зависимости от причин ее начала; открытые границы; совместный доступ к тайным операциям, включая отчеты разведывательных служб; общую орбитальную зону действия.

НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Существуют дипломатические состояния, которые могут сосуществовать с другими дипломатическими состояниями. Подробнее о них ниже.

ОТКРЫТЫЕ ГРАНИЦЫ

Позволяют вам свободно перемещать свои юниты по территории другого игрока. Это соглашение можно заключить с колониями, с которыми вы находитесь в состоянии нейтралитета, а также с теми, с которыми вы заключили соглашение о сотрудничестве или альянс (в последнем случае границы становятся открытыми автоматически).

ОСУЖДЕНИЕ

Один из лидеров раздражен вашими действиями и публично осудил их. Осуждение часто становится прелюдией к войне, но один и тот же повод для осуждения по-разному влияет на враждебность разных лидеров. Игроки тоже могут осудить лидеров других колоний. Дипломатическая деятельность, которая может привести к осуждению, описывается далее. Вы можете осудить колонию, с которой находитесь в состоянии перемирия, нейтралитета, а также те, с которыми заключили соглашение о сотрудничестве или альянс.

МНЕНИЕ

Влияет на дипломатические отношения. Обычно в результате изменяется отношение/подход компьютерного соперника к вам, но иногда это приводит к немедленному изменению дипломатических отношений.

ПОЗИТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия, направленные на улучшение отношений между колониями. Такая деятельность способствует формированию отношения/подхода, направленного на постепенное изменение дипломатического состояния.

ВЫБОР СОВЕРШЕНСТВА

Самый большой положительный эффект оказывает наличие общего совершенства. Это происходит только в том случае, если оба игрока обладают доминирующим совершенством (т.е. уровень одного совершенства - 7 или выше). Пока это преобладание сохраняется, отношения между двумя колониями будут постепенно улучшаться.

ПОДАРКИ

Один игрок спонтанно делает подарок другому. К числу подарков относятся: энергия, боевые/орбитальные юниты и города. Города могут быть как принадлежащими игроку, так и захваченными у третьей колонии.

ОБЕЩАНИЯ

По просьбе или требованию соперника игрок соглашается действовать или не действовать определенным образом. Обещания оказывают небольшой положительный эффект на отношения. Подробная информация о том, когда и что игрок может обещать, находится в разделе "Обещания" на стр. 80.

ВЫПОЛНЕНИЕ ОБЕЩАНИЙ

Выполнение обещания оказывает значительный положительный эффект на отношения.

ТОРГОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Города двух колоний начинают вести друг с другом постоянную торговлю. Это облегчает работу торговых конвоев с обеих сторон.

ОБЩИЙ ПОДХОД К ИНОПЛАНЕТЯНАМ

Два лидера могут разделять мнение по отношению к инопланетянам. Оно может быть, как положительным, так и отрицательным.

Противники инопланетян: предпринимают враждебные действия, ведут их массовое истребление, нападая на юниты и зачищая гнезда. Уничтожают миазму на незанятой территории.

Сторонники инопланетян: избегают столкновений с ними, применяют пассивные средства обороны (например, ультразвуковые барьеры) и/или активно распространяют миазму (кстати, все эти действия ассоциируются с Гармонией).

Отношение к инопланетянам во многом зависит от личных качеств лидеров.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ИМУЩЕСТВА

Если игрок освобождает города или гражданские юниты во время войны, это положительно влияет на отношения. Захватив юнит или город, игрок получает возможность вернуть их первоначальному владельцу.

УЛУЧШЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ С ДРУЖЕСТВЕННОЙ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНОЙ

Если игрок заключает альянс или соглашение о сотрудничестве с другой колонией, а затем с ней заключает одно из этих соглашений третья сторона, это улучшит отношение третьей стороны к игроку. (Иными словами, "друг моего друга - мой друг".) Это улучшение пропорционально силе дружеских отношений между первой и второй парой игроков.

УХУДШЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ С ВРАЖДЕБНОЙ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНОЙ:

Если вы во враждебных отношениях с другой колонией (но не обязательно в состоянии войны с ней), и третья сторона ухудшает отношения с этой колонией, то ваши отношения с третьей стороной улучшатся. (Иными словами, "враг моего врага - мой друг".) Это изменение также будет пропорционально уровню вражды второй стороны с вами и с третьей стороной.

НЕГАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия, ухудшающие отношения между колониями. Негативные действия, в отличие от позитивных, приводят к автоматическому изменению дипломатического состояния вплоть до объявления войны. И неважно, действовали вы с добрыми намерениями или нет.

РАЗЛИЧИЕ В СОВЕРШЕНСТВЕ

Данное различие оказывает отрицательное влияние на отношения. Оно пропорционально приверженности обеих сторон к своему виду совершенства. Однако в данном случае оно не ухудшает отношения само по себе. А усиливает отрицательный эффект других негативных факторов.

ВЫДВИЖЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ И ОТКАЗ ОТ ИХ ВЫПОЛНЕНИЯ

Компьютерный соперник будет огорчен, если вы предъявите ему требования или откажетесь выполнять условия, которые выдвинул он.

НЕВЫПОЛНЕНИЕ ОБЕЩАНИЙ

Когда вы дали обещание другому лидеру, но затем не сдержали свое слово.

АГРЕССИВНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Если вы отправили экспедицию и ведете раскопки на территории другой колонии или где-то неподалеку, это может повредить вашим отношениям. Каждый лидер воспринимает экспедиции в зависимости от присущих ему личных качеств. Подобные действия могут вызвать осуждение со стороны других лидеров.

АГРЕССИВНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ ВОЙСК

Если вы собираете или "размещаете" (укрепляете на 5 ходов и более) войска на границе или на территории другой колонии, ваши отношения с этой колонией будут ухудшаться. То же самое случится, если зона покрытия запущенных вами спутников будет распространяться на чужую территорию. Подобные действия могут привести к вашему осуждению.

АГРЕССИВНАЯ ЭКСПАНСИЯ

Если вы создаете аванпосты рядом с территорией другой колонии, ваши отношения с ней будут ухудшаться. По умолчанию "агрессивный" аванпост - тот, чья территория (после превращения в город) будет граничить с территорией другой колонии. Отношение к экспансии зависит от личных качеств лидера. Подобные действия могут привести к вашему осуждению.

АГРЕССИВНЫЕ ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Если вас поймали с поличным при проведении тайных операций в одном из городов другой колонии, ваши отношения с ней ухудшатся. Ухудшение будет пропорционально степени "тяжести" операции, ее успеху или провалу, а также тому, проводит ли та колония агрессивные тайные операции против других колоний (не только вашей). Подобные действия могут привести к вашему осуждению. (для получения дополнительных сведений см. раздел "Тайные операции" на стр. 98).

НЕГАТИВНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ИНОПЛАНЕТЯНАМ

Две колонии неприязненно относятся к инопланетянам. Уровень неприязни во многом зависит от личных качеств лидеров. Подобные действия могут привести к вашему осуждению.

АГРЕССИЯ ПО ОТНОШЕНИЮ К СТАНЦИЯМ

Если вы нападаете или разрушаете станцию, с которой ведет торговлю другая колония, то ваши отношения с этой колонией будут ухудшаться. Степень ухудшения пропорциональна уровню станции и времени, в течение которого колония и станция торговали друг с другом. Подобные действия могут привести к вашему осуждению.

УЛУЧШЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ С ВРАЖДЕБНОЙ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНОЙ

Если вы в нейтральных отношениях с колонией или воюете с ней, и третья сторона устанавливает дружественные отношения с вашим врагом, ваши отношения с третьей стороной ухудшаются. Это улучшение пропорционально уровню вражды между вами и второй колонией, а также силе дружеских отношений между второй и третьей колониями.

УХУДШЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ С ДРУЖЕСТВЕННОЙ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНОЙ

Если лидер колонии находится в дружественных отношениях с вами и/или положительного мнения о вас, и третья сторона ухудшает свои отношения с лидером этой колонии, ваши отношения с третьей колонией ухудшаются. Как и в случае с улучшением отношений с враждебной третьей стороной, негативный эффект пропорционален уровню дружбы/ухудшения соответственно.

ПРОЯВЛЕНИЕ АГРЕССИИ ("ПОДСТРЕКАТЕЛЬСТВО К ВОЙНЕ")

Если вы часто ведете войны и активно используете войска и/или тайных агентов, ваши отношения с остальными колониями могут ухудшиться. Подобные действия могут привести к вашему осуждению.

ВЕДЕНИЕ ДИПЛОМАТИИ

После того как вы обнаружили другую колонию, можно в любой момент начать переговоры с ее лидером. Хотя если он вас недолюбливает, то вряд ли переговоры дадут желаемый результат.

Обратите внимание: когда дипломатические отношения установлены, лидеры других колоний сами могут попытаться начать переговоры с вами.

КАК НАЧАТЬ ПЕРЕГОВОРЫ

Чтобы начать переговоры, щелкните по кнопке "Дипломатия" на экране главной карты. Появится панель дипломатии, где отобразятся все знакомые вам правители колоний. Нажмите на имя правителя, чтобы поговорить с ним. Также для проведения переговоров можно нажать на мини-панель колониального города.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

Ниже приведены действия и процессы, к которым могут привести дипломатические переговоры с другой цивилизацией.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ

Нажмите эту кнопку, чтобы объявить войну другой колонии.

МИРНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Если вы находитесь в состоянии войны с другой цивилизацией, то можете начать мирные переговоры.

ТОРГОВЛЯ

Вы можете заключить с другой колонией торговое соглашение. Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно торговли (подробнее см. ниже).

ТРЕБОВАНИЯ

От другой колонии можно чего-нибудь потребовать. При нажатии на эту кнопку откроется экран, где можно указать требование. Данное требование примут, если вы намного больше и сильнее, а также по иным причинам, не позволяющим другой колонии вам отказать. Иногда в ответ на требование вам могут объявить войну. Никогда нельзя знать наверняка.

ОБСУЖДЕНИЕ

Эта кнопка позволяет открыть диалог по ряду вопросов. Ответ лидера другой цивилизации будет зависеть от ваших с ним отношений, а также от его корыстных интересов. В зависимости от обстоятельств возможны варианты, приведенные ниже.

Вы можете предложить лидеру совместное соглашение о сотрудничестве.

Вы вправе осудить лидера.

Вы можете попросить лидера пойти войной на другую колонию.

Вы можете потребовать, чтобы лидер больше не строил аванпосты близ ваших владений.

Вы можете попрощаться (нажмите эту кнопку, чтобы выйти.)

ОКНО ТОРГОВЛИ

Окно торговли позволяет вести торговлю, заключать договоры об исследованиях и подписывать различные соглашения. Если что-то не может стать объектом торговли, оно выделяется серым цветом. Наведите курсор на строку, чтобы получить дополнительную информацию.

Окно торговли поделено на две части. Предложение вашей колонии находится справа, а предложение вашего партнера - слева.

В правой части окна выделите объекты торговли, которые хотите предложить вашему партнеру; в левой выделите то, что хотите получить взамен. Например, можно предложить подписать двусторонний договор об открытых границах, который позволит юнитам обеих колоний перемещаться по территории друг друга.

Торги не обязательно должны быть равными: вы можете, например, попросить "Открытые границы" в обмен на энергию или просто так. Создав интересующую вас сделку, нажмите на кнопку "Предложить", и ваш партнер ее увидит. Если лидер другой колонии принимает

предложение, то оно сразу же вступает в силу.

Если лидер отвергает его (ответ появится в диалоговом окне в правом верхнем углу), нажмите на вопрос "Каково ваше встречное предложение?", и партнер расскажет вам, какой вариант его устроит (обратите внимание: некоторые активы лидер под управлением ИИ не отдаст ни за что - неважно, что вы предложите взамен).

Порой вы будете получать предложения от лидеров других колоний. Можно их принять, сделать встречное предложение или отклонить предложение полностью. Нажмите кнопку "Назад", чтобы закрыть этот экран.

Срок действия торговых соглашений составляет 30 ходов. По истечении этого срока соглашение можно перезаключить.

ДОГОВОР ОБ ОТКРЫТЫХ ГРАНИЦАХ

Вы можете заключить договор об открытых границах с другой колонией. Во время действия такого договора юниты другой колонии могут заходить на вашу территорию, и это не приведет к автоматическому объявлению войны. Если договор взаимный, то войска обеих колоний вправе вступать на территорию друг друга. Впрочем, разрешение пересекать границы может быть и односторонним.

АЛЬЯНС

Можно сформировать альянс. Альянсы всегда взаимны. Если участник альянса подвергается нападению, его партнер автоматически становится противником атакующего.

Альянс распадается, если один из его участников объявляет войну другому.

ТОРГОВЛЯ ГОРОДАМИ

Можно передавать право на владение городами другим колониям. Обычно колонии не расстаются со своими городами, если их к этому не вынуждают обстоятельства. Иногда город все же отдают, но только за внушительную плату. Столицу нельзя ни продать, ни обменять.

Город, который вы продали или обменяли, уже не вернуть.

ДРУГИЕ ИГРОКИ

Вы можете просить партнера по переговорам совершить определенные действия в отношении других, известных вам обоим колоний. Как правило, речь в данном случае будет идти об объявлении войны или заключении мира.

РЕСУРСЫ

Вы можете торговать стратегическими ресурсами с другими колониями. В этом случае другая колония получает все выгоды от ресурса на протяжении действия договора.

ПРОСЬБЫ, ТРЕБОВАНИЯ И ОБЕЩАНИЯ

Требования и просьбы - инструмент получения важных уступок; также они необходимы для нанесения оскорблений, которые можно будет использовать для ухудшения дипломатических отношений и начала войны.

ПРОСЬБЫ

Просьбы - действия (от нейтральных до дружественных), предпринимаемые для получения ценных ресурсов в трудное время. Нужно не забывать о нескольких важных моментах.

Колония обратится с просьбой, если к этому ее вынуждает война (или ее неминуемое приближение), дефицит или другая серьезная проблема.

Колония-проситель без лишних размышлений обратится с любой просьбой к другой колонии, если они являются частью одного содружества.

Если отношения колоний нейтральны, просьбы будут оглашены только в ситуации крайней нужды.

ТРЕБОВАНИЯ

Требования - действия (от нейтральных до враждебных), целью которых является ухудшение отношений, а не фактическое приобретение чего-либо ценного. Следует отметить несколько характерных особенностей.

Одна колония предъявит требования другой только в том случае, если испытывает неприязнь и желает ухудшить отношения для последующего объявления войны.

Размер требований пропорционален степени враждебности одной колонии по отношению к другой.

Колония не будет предъявлять требования другой колонии, если они являются частью одного содружества.

ОБЕЩАНИЯ

Обещание - согласие одной колонии выполнить просьбу или требование другой, которое запоминается ИИ. Выполнение и невыполнение обещаний позитивно или негативно сказывается на отношениях. Обещания отображаются в окне дипломатии, чтобы игрок о них не забывал. По умолчанию обещание действительно в течение 50 ходов.

ЧТО МОЖНО ПРОСИТЬ, ТРЕБОВАТЬ И ОБЕЩАТЬ?

Ниже перечислено то, что можно просить/требовать (обещание выполнения не обязательно):

Энергия: ед. за ход или большое количество одновременно

Наука: ед. за ход

Стратегические ресурсы

Города

ОТВЕТЫ НА НИЖЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ ПРОСЬБЫ И ТРЕБОВАНИЯ ДОЛЖНЫ СОПРОВОЖДАТЬСЯ ОБЕЩАНИЕМ:

Прекратите агрессивное строительство аванпостов.

Прекратите агрессивную экспедиционную активность.

Прекратите развертывание сухопутных войск.

Прекратите агрессивное развертывание на орбите.

Прекратите проводить тайные операции.

Прекратите враждовать с инопланетянами.

Прекратите удалять/распространять миазму.

ПОБЕДА

Существует множество способов победы в игре *Civilization: Beyond Earth*. Два универсальных, с помощью которых игрок может победить в любой игре. И третий - "Один из видов совершенства". Таким образом, любую игру можно выиграть тремя способами: победой в сценарии "Контакт", военной победой или с помощью присущего вам совершенства.

ВОЕННАЯ ПОБЕДА

Если вы - последний игрок, сохранивший власть над своей исторической столицей, вы победили. Захватите столицы всех остальных цивилизаций и удержите свою - и победа в ваших руках. Однако не все так просто. Например, вы играете сценарий с 5 участниками. Вам удалось захватить 3 исторические столицы ваших соперников, но пока вы были заняты захватом, игрок, до чьей столицы вам добраться не удалось, захватывает вашу столицу и немедленно одерживает победу. Другими словами, неважно, кто что захватит. Победа достанется последнему игроку, сумевшему отстоять свою столицу.

Если вы утратили свою историческую столицу, но владеете другими городами, вы все равно можете одержать победу. Однако без возвращения своей исторической столицы военную победу вы не одержите.

УНИЧТОЖЕНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ СТОЛИЦЫ

Столицу колонии нельзя уничтожить. Ее можно захватить, но разрушить невозможно.

Помните, что вы можете вывести колонию соперника из игры, разрушив или захватив все его города. Таким образом вы уничтожите врага, хотя и не сотрете его столицу с лица планеты.

ДЕЙСТВУЮЩАЯ И ИСТОРИЧЕСКАЯ СТОЛИЦЫ

Если вашу историческую столицу захватили, другой город автоматически станет новой столицей. Главное управление будет перенесено в этот город, и он во всем станет аналогичен первой столице. Однако его можно будет уничтожить, и он не станет учитываться при военной победе.

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

ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ "КОНТАКТ"

Это универсальный сценарий победы, в котором игрок вступает в контакт с дружелюбно настроенной высокоразвитой расой инопланетян и тем самым изменяет смысл человеческого существования. Эта победа больше всего подходит для игроков, делающих ставку на развитие экономики колонии, и ее можно добиться при помощи любого совершенства.

ЭТАПЫ СЦЕНАРИЯ "КОНТАКТ"

Обнаружение Сигнала

В определенный момент игрок обнаружит Сигнал - странные послания инопланетян. Источник Сигнала можно найти несколькими способами:

Завершить городской проект "Трансцендентное уравнение".

Запустить орбитальный юнит "Космический телескоп". Он за некоторое число ходов обнаружит источник Сигнала.

Исследовать руины предтеч на карте. Вероятность обнаружения источника Сигнала этим способом очень невелика.

РАСШИФРОВКА СИГНАЛА

Для расшифровки сигнала необходимо завершить в городе проект "Расшифровка сигнала".

СТРОИТЕЛЬСТВО МАЯКА

Маяк - это проект-чудо (подробную информацию см. в разделе "Чудеса" на стр. 88). После расшифровки Сигнала Маяк можно построить в любом городе.

АКТИВАЦИЯ МАЯКА

Построенный Маяк нужно активировать. Работая, он потребляет все излишки энергии, которые есть у игрока. Маяк можно выключить в любой момент - это не отбросит игрока назад на пути к победе.

КОНТАКТ

Для победы Маяку необходимо определенное количество энергии. Каждый ход он тратит излишки энергии игрока на достижение этой цели. Если необходимое количество энергии потрачено, игрок одерживает победу.

ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ "ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ"

Это сценарий победы, связанный с одним из видов совершенства - Праведностью. В нем игрок строит врата разрыва и перемещает население умирающей Земли на новую планету, в новый дом человечества - на землю обетованную.

ЭТАПЫ

Установить связь с Землей: ниже приведено несколько способов.

Запуск спутника лазерной связи.

Исследование нанотехнологии.

После установления контакта с Землей игрок может построить врата исхода в любом своем городе.

ИСХОД

Исход - это процесс, в ходе которого жители Земли покидают умирающую планету, чтобы воссоединиться со своими братьями в новом мире. Во время исхода ведется подсчет земель, благополучно преодолевших врата исхода и размещенных на новой планете.

Как только врата построены, они начнут создавать юниты земных поселенцев. Это особые мирные юниты, символизирующие жителей Земли, которых нужно разместить на планете. Для этого вы должны отправить их в поселения землян - особые населенные пункты, которые функционируют схожим образом с аванпостами, но имеют несколько характерных особенностей (см. ниже).

Земные поселенцы способны строить поселения землян, увеличивать их население, но не могут увеличить населения города.

Защита исхода: поселения землян функционируют так же, как улучшения. Их можно построить в любой точке планеты вне зависимости от границ колоний.

Если поселение захвачено, то землян в нем больше нет. Поселение будет разрушено, когда нападающий игрок соберет необходимые ресурсы для его уничтожения.

Достижение победы: Чтобы одержать победу, игрок должен благополучно обустроить определенное число поселенцев. Если врата исхода уничтожены, накопленные очки не сгорают, но переброска новых поселенцев прекращается до тех пор, пока не будут построены новые врата. Аналогичным образом, если поселения землян разрушены уже после того, как стали городами, набранные игроком очки сохраняются.

ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ "ОСВОБОЖДЕНИЕ"

Это сценарий победы, связанный с одним из видов совершенства - Превосходством. В этом сценарии игрок строит врата освобождения и отправляет на Землю "освободительную армию", чтобы спасти землян от тягот их примитивного существования и вывести их на новый уровень.

ЭТАПЫ

Постройка врат освобождения: врата освобождения - это проект-чудо (подробную информацию см. в разделе "Чудеса" на стр. 88). Игрок может построить их в любом городе после того, как исследует технологию, доступную на поздних этапах игры.

Установление порядка: после того как врата построены, проповедующий Превосходство игрок использует их для захвата власти на Земле. Для этого нужно перебросить к вратам мощные боевые юниты - они отправятся на Старую Землю в составе "армии миротворцев".

Чтобы включить юнит в состав этой армии, игрок должен переместить его к вратам и активировать способности врат по транспортировке. При этом юнит исчезнет из игры.

Достижение победы: боевая мощь каждого юнита учитывается при подсчете очков, необходимых для победы. Игрок одержит победу, если наберет определенное число очков боевой мощи.

Если врата разрушены, игрок не теряет накопленные очки, но не может отправлять на Землю новые войска, пока не построит новые врата.

ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ "ТРАНСЦЕНДЕНТНОСТЬ"

Это сценарий победы, связанный с одним из видов совершенства - Гармонией. В этом сценарии победы проповедующий Гармонию игрок запускает слияние разумов всех живых существ со сляющим сознанием самой планеты. В результате происходит массовое просветление, и автономный, индивидуальный разум перестает существовать. Все существа объединяются в "планетарной нирване", чтобы жить вечно в идеальной гармонии.

ЭТАПЫ

Установление контакта с сознанием планеты: Прежде всего проповедующий Гармонию игрок должен установить контакт с сознанием планеты. Для этого нужно исследовать ряд технологий, которые дадут доступ к чуду "Цветок разума".

Создание Цветка разума: Цветок разума - это проект-чудо (подробнее см. в разделе "Чудеса" на стр. 88), доступ к которому дают технологии поздних этапов игры. Его можно построить в любом городе.

Слияние разумов: как только Цветок разума построен, он немедленно начинает слияние сознания планеты и всех ее обитателей. Это длится в течение некоторого количества ходов, и в это время сама планета реагирует на процесс драматичным и даже агрессивным образом.

Победу с помощью Цветка разума можно ускорить, строя в своих городах интеллектуальные основы и ксенозаповедники. Каждая интеллектуальная основа вносит вклад в готовность Цветка разума.

Достижение победы: игрок может одержать победу, если в состоянии защитить Цветок, пока тот не закончит процесс.

Если Цветок уничтожен, попытка одержать победу считается неудачной. В этом случае, чтобы победить, игрок должен построить еще один Цветок разума и начать процесс заново.

КОНЕЦ ВРЕМЕН

Если ни один игрок не одержал победу, игра автоматически заканчивается после 500 ходов.

Подсчитывается рейтинг по очкам всех уцелевших цивилизаций и оглашается победитель. После этого вы можете продолжить игру, но в ней уже нельзя будет победить.

ВАШ РЕЗУЛЬТАТ

В большинстве игр *Civilization: Beyond Earth* игрок может одержать победу одним из 6 возможных способов. Однако если ни одним из этих способов победа не одержана, подсчитывается рейтинг по очкам всех уцелевших колоний.

Если кто-то выиграл, он попадает в "Зал славы", где занимает определенное место в зависимости от количества набранных очков. Далее описывается, как подсчитываются очки.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если вы выбыли из игры, ваши очки равны нулю. (Попробуйте еще раз...)

ОЧКИ

Вы получаете очки за:

Количество принадлежащих вам клеток (это наименее важный для победы фактор).

Число городов в вашей колонии.

Ваше население.

Количество открытых технологий.

Число принятых вами направлений развития.

Количество сооруженных вами чудес (это наиболее важный для победы фактор).

РАЗМЕР КАРТЫ И СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Размер карты определяет число очков победы, которые получает колония за клетки, количество городов и население.

Уровень сложности игры определяет цену зарабатывания очков: чем труднее игра, тем больше очков вы получаете за все (другими словами, разгром соперника на низком уровне сложности игры, вероятно, принесет меньшее количество очков, чем добытая с большим трудом победа над самым сильным соперником).

ВАШ ТЕКУЩИЙ РЕЙТИНГ

Текущий рейтинг каждого уцелевшего игрока можно увидеть на панели дипломатии.

Наведите курсор на свой рейтинг, чтобы узнать, как ваша цивилизация зарабатывает очки.

Обратите внимание: очки победы в игре не являются постоянными и могут появляться и исчезать в течение всей игры. Построив чудо, вы получите за него очки. Но если другой игрок захватит город с чудом, все эти очки перейдут к нему.

К какой бы победе вы ни стремились, удачи вам...

РАЗДЕЛ 3 КОЛОНИЯ (ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ)

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в еще не изведанный мир *Civilization: Beyond Earth*. Данный раздел руководства содержит подробную информацию о некоторых игровых моментах, выходящих за рамки базовых знаний о перемещениях, сражениях, строительстве и исследованиях. Здесь вы найдете сведения о том, как грамотно использовать специалистов, налаживать торговлю, проводить тайные операции, выполнять задания, строить чудеса и многое другое. Представленная информация не обязательна к ознакомлению, получать удовольствие от игры можно, не вникая в подобные тонкости, однако расширенные знания помогут вам разнообразить игровой процесс.

Если вам интересно узнать о новых возможностях, обратитесь к разделам руководства о сетевых играх и модификациях. Не забывайте о Цивилопедии; в ней много информации, представленной ниже, и ее всегда можно открыть во время игры.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Когда город только построен, все его жители обрабатывают клетки рядом с ним, создавая единицы пищи, производства, энергии, и т.д. Позднее у вас появляется возможность построить определенные здания, которые позволят жителям работать в качестве специалистов.

Например, ториевый реактор открывает 2 вакансии для специалистов торговли. Как только ториевый реактор построен, можно направить туда 1 или 2 граждан работать торговцами. Каждый торговец будет приносить дополнительную энергию.

КАКИЕ БЫВАЮТ СПЕЦИАЛИСТЫ

Существует 6 типов специалистов. Тип специалитета, который получит горожанин, зависит от здания, в которое его отправляют работать. Не все здания создают специалистов.

ХУДОЖНИК

Художник "производит" культуру. Поместите его в любое здание, имеющее отношение к культуре, - например, голографическую комнату или в интегратор КЭС. Каждый художник приносит 2 дополнительных ед. культуры.

ИНЖЕНЕР

Инженер повышает уровень производства, если его поместить в связанные с промышленностью здания - на автоматизированные и литейные заводы. Каждый инженер приносит 2 дополнительных ед. производства.

ТОРГОВЕЦ

Торговец способствует выработке энергии, работая в таких местах, как ториевый реактор или нефтехимический завод. Каждый торговец приносит 2 дополнительных ед. энергии.

УЧЕНЫЙ

Ученый ускоряет ход научных исследований, если поместить его в одно из зданий, связанных с наукой, - например, в ксенопитомник или институт. Каждый ученый приносит 3 дополнительных ед. науки.

ФЕРМЕР

Фермеры увеличивают производство пищи. Их нужно размещать в соответствующих зданиях - таких как станции клонирования и массовые ферментаторы. Каждый фермер приносит 2 дополнительных ед. пищи.

БЕЗРАБОТНЫЙ ГОРОЖАНИН

В отличие от других специалистов, безработный горожанин автоматически создает единицы производства, однако не приписан ни к одному учреждению или предприятию. Если житель не обрабатывает клетку и не является специалистом, то считается частью резерва рабочей силы. Каждый безработный приносит 1 дополнительную ед. производства.

НАЗНАЧЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТОВ

Чтобы назначить специалиста, перейдите на экран города. Щелкните по ячейке специалиста в здании, в которое хотите его назначить. Горожанин перестанет обрабатывать клетку и приступит к работе в здании. Если щелкнуть по ячейке еще раз, горожанин снова отправится обрабатывать клетки.

ВЛИЯНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВО В ГОРОДЕ

Как известно, жители города обрабатывают клетки, создавая единицы пищи, производства, культуры и/или энергии. Как только жителя назначают специалистом, он перестает обрабатывать клетку, и производство на этой клетке останавливается. Поэтому после назначения специалиста нужно отслеживать динамику показателей пищи, энергии и производства, чтобы убедиться, что в городе не возникло дефицита чего-либо важного.

ТОРГОВЛЯ

В течение практически всей истории человечества двигателем экономики являлась торговля - как внутренняя, так и внешняя. Именно она помогала выживать заморским колониям Старой Земли. Хотя в игре множество способов заработать энергию, вы можете получить еще больше, прокладывая торговые пути от своего города к городам другой колонии. Кроме того, в игре *Civilization: Beyond Earth* торговые конвои способны приносить очки науки, количество которых зависит от технологического развития торгующих между собой колоний.

ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Торговые пути бывают двух видов - сухопутные и морские. У города ограниченное количество торговых путей, протяженность которых также ограничена. Количество и протяженность торговых путей, а также их прибыльность можно увеличить с помощью определенных технологий и зданий.

ТОРГОВЫЕ КОНВОИ И ТОРГОВЫЕ СУДА

Торговые конвои необходимы для создания сухопутных торговых путей; на их передвижение влияют особенности местности и другие факторы. Торговые суда прокладывают торговые пути по морю. Морские торговые пути приносят вдвое больше энергии, чем сухопутные. На торговые конвои и торговые суда не действуют ограничения по расположению; кроме того, они передвигаются не по обычным правилам, а движутся по пути, который был проложен автоматически, когда вы выбрали точку назначения - город или станцию. Торговые юниты не могут преодолевать препятствия в виде гор, каньонов и ледников. Конвои не могут передвигаться через миазму.

СОЗДАНИЕ ТОРГОВОГО ПУТИ

Выберите торговый конвой или торговое судно, после чего нажмите кнопку "Проложить торговый путь". В открывшемся экране торговых путей появится список всех городов и станций, которые находятся в пределах досягаемости. Для всех пунктов назначения указаны преимущества, которые получат обе стороны. Выберите город или станцию, с которыми вы хотите торговать, и торговый путь будет создан автоматически. Торговый путь проходит по любым клеткам, вне зависимости от того, кому они принадлежат.

Чтобы получить информацию о ваших торговых путях, откройте экран обзора торговли, нажав кнопку на экране создания торгового пути. Этот экран можно также открыть с помощью клавиши F10.

ТОРГОВЛЯ СО СТАНЦИЯМИ

Станции приносят пользу двумя способами. Они предоставляют городу, проложившему к ним торговый путь, один или несколько товаров каждый ход. Чем выше уровень станции, тем больше количество товаров и их разнообразие. Станции также могут предоставлять юниты и технологии, которые становятся собственностью проложившего торговый путь города сразу после того, как конвой вернется в город. Дополнительная информация находится в разделе "Станции" на стр. 68.

ТОРГОВЛЯ С ГОРОДАМИ

Города других колоний дают городу, проложившему к ним торговый путь, определенное количество энергии и науки. Это количество зависит от общего дохода каждого города. Город, с которым установлены торговые отношения, также получает небольшое количество науки и энергии.

ВНУТРЕННИЕ ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Торговые пути могут соединять два города, принадлежащих одной колонии. Такие торговые пути увеличивают производство пищи обоих городов, но не стоит забывать, что они учитываются при подсчете общего числа торговых путей, которые вы можете создать.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

Торговые пути существуют ограниченное число ходов. Если торговый путь не был разграблен и прекратил свое существование, вы можете перебазировать ваш караван или торговое судно в другой город, выбрать новую точку назначения или дальше торговать с тем же городом или станцией.

ВОЙНА И ГРАБЕЖИ

Торговые пути дают много преимуществ, однако они весьма уязвимы.

Если между двумя колониями начинается война, все торговые пути, связывающие их, немедленно исчезают.

Торговые пути можно грабить, однако это приведет к началу войны с колонией, которой принадлежит этот путь, а также способно негативно повлиять на дипломатические отношения с другой колонией, в которую этот путь вел.

ЧУДЕСА

Чудеса - это выдающиеся проекты зданий, изобретения и концепции. Если вы воплотите их в жизнь, то измените человечество навсегда. Постройка чудес занимает много времени и требует больших усилий, но по завершении приносит вашей колонии множество преимуществ... а иногда и победу (см. раздел "Победа" на стр. 81).

В игре два вида чудес: проекты и великие чудеса.

ВЕЛИКИЕ ЧУДЕСА

Великие чудеса света уникальны, и каждое из них можно построить только в единственном экземпляре (например, хранилище генов - великое чудо. Оно может принадлежать только одной цивилизации - той, которая первой его построит). Великие чудеса строятся в городах так же, как здания. Они дают колоссальные преимущества, но дорого стоят.

ПРОИГРЫШ ГОНКИ ЗА СТРОИТЕЛЬСТВО

Если другая цивилизация построит великое чудо раньше вас, вы не сможете продолжать его строительство и взамен ваших усилий получите лишь некоторое количество энергии.

СПИСОК ВЕЛИКИХ ЧУДЕС

ХРАНИЛИЩЕ ГЕНОВ

Это каталог, содержащий генетические коды каждого живого организма Старой Земли. Используется в генной инженерии и сельском хозяйстве для ускорения прогресса.

Необходимая технология: картирование генов

ЗВЕЗДНЫЙ КОДЕКС

Карта звездного пространства, окружающего новую планету.

Необходимая технология: баллистика

ЦЕНТРАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Главный координирующий суперкомпьютер. Используется для улучшений внутри колонии.

Необходимая технология: автономные системы

ПАНОПТИКУМ

Оборонительное сооружение ранних этапов игры, цель которого - помогать боевым юнитам.

Необходимая технология: защитная сеть

ЭКТОГЕНЕЗНАЯ КАПСУЛА

Лаборатория для выращивания генномодифицированных видов по запросу.

Используется в генетических экспериментах и сельском хозяйстве для ускорения прогресса.

Необходимая технология: генетическое проектирование

ПРОГНОСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Организация, созданная для прогнозирования результатов контролируемых процессов, особенно боевых и военных тактик. Направлена на повышение боевой мощи.

Необходимая технология: совместное мышление

СФЕРА ДРОНОВ

Флот автономных беспилотников, развернутых по всему городу. Используется для популяризации науки, а также наблюдения за линиями снабжения боевых юнитов (и помощи при необходимости).

Необходимая технология: роботехника

КСЕНОДРОМ

Гигантский зоопарк для инопланетян, где их выращивают, почитают и демонстрируют обществу. Используется главным образом для получения очков культуры.

Необходимая технология: этика инопланетян

УЛЕЙ

Внутренняя сеть идеолого-пропагандистских учреждений, направленных на достижение социальной утопии путем жесткого контроля поведения. Используется для стимулирования производства и защиты от проникновения шпионов.

Необходимая технология: эвтектика

ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ КАТАПУЛЬТА

Электромагнитная катапульта, или "рельсовая пушка величиной с город".

Необходимая технология: баллистическая левитация

ХОЛОНОВАЯ КАМЕРА

Экспериментальная лаборатория для глубинных исследований природы материи и энергии. Приносит много очков науки.

Необходимая технология: гиперпроводники

КВАНТОВЫЙ КОМПЬЮТЕР

Суперкомпьютер, в основу создания которого легла квантовая теория. Приносит много очков науки.

Необходимая технология: теория поля

АРХИМЕДОВ РЫЧАГ

Устройство, приводящее в движение литосферные плиты, буквально выбивает почву из-под ног противников. Используется для защиты города.

Необходимая технология: сейсмическая индукция

ТЕКТОНИЧЕСКАЯ КУЗНЯ

Разветвленная сеть особых механизмов, способных использовать геологическую энергию и давление в земной коре планеты, как кузницу. Дает существенный прирост производства, особенно рядом с каньонами.

Необходимая технология: метаматериалы

ДОЗЕР

Огромный подъемный кран, используемый в крупнейших строительных проектах.

Помогает в строительстве других чудес.

Необходимая технология: мехатроника

ПОЛЯРНАЯ ЗВЕЗДА

Первый по-настоящему разумный ИИ. Грандиозный суперкомпьютер. Дает существенный бонус к науке и ускоряет развитие военных технологий.

Необходимая технология: искусственное мышление

КОНТЕКСТНАЯ ПАМЯТЬ

Величайший архив человеческих знаний прошлого и настоящего. Оказывает мощное влияние на культуру.

Необходимая технология: сохранение человечества

БАЙТОВАЯ БАЗА ДАННЫХ

Коллективное машинное сознание, способное к эмоциональному и психологическому развитию. Увеличивает прирост очков культуры и науки.

Необходимая технология: роевой интеллект

АНСИБЛ

Сверхсветовое коммуникационное устройство. Увеличивает прирост энергии и очков науки.

Необходимая технология: экзотическая материя

ЛЕСТНИЦА ДЕДАЛА

Трансгуманистическое устройство, значительно продлевающее жизнь организма и снижающее его зависимость от пищи. Повышает здоровье и немного ускоряет производство пищи.

Необходимая технология: аугментация

ВОСКРЕСИТЕЛЬ

Устройство, вживляющее в тело специальные ткани, которые обладают свойством непрерывной регенерации, что позволяет исключить процессы старения... теоретически делая человека бессмертным. Значительно повышает здоровье.

Необходимая технология: искусственная эволюция

ПРОЕКТЫ

Проекты - это особо крупные и дорогие чудеса, обладающие очень мощными бонусами и стоящие на ступень выше великих чудес. Их не так много, и они необходимы для победы в определенных условиях (подробнее см. в разделе "Победа" на стр. 81).

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРОЕКТОВ

Проекты стоят дороже великих чудес и строятся прямо на клетках в пределах границ города. Выбрав проект, нужно выбрать клетку для него.

ЭТАПЫ СТРОИТЕЛЬСТВА ПРОЕКТОВ

Игрок выбирает проект в меню производства на экране города.

Экран города сменяется режимом разметки на карте (по аналогии с покупкой клетки). Затем игрок выбирает одну из подходящих клеток в пределах города, где будет построено чудо. Все улучшения выбранной клетки удаляются.

После выбора клетки проект считается утвержденным, и начинается строительство. Все улучшения клетки удаляются, и она переходит в статус "Строительство чуда". В этом статусе она будет находиться до окончания проекта.

Когда на клетке строится чудо, город не может ее обрабатывать. Если проект отменен, информация о местности, функциях и ресурсах сохраняется (см. ниже).

По окончании строительства все улучшения, существовавшие прежде, заменяются созданным проектом.

Если игрок решит отменить проект до его завершения, клетка будет очищена и вновь станет необработанной (см. ниже).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Юниты могут передвигаться по клеткам, на которых строятся проекты. Когда строительство завершается, клетки становятся непроходимыми.

БОЙ

Проекты, находящиеся на стадии строительства, никак не влияют на боевые действия. Если на клетке, где строится проект, укрепится дружественный боевой юнит, он вполне может вступить в бой с противником.

Вражеские боевые юниты могут разграбить и уничтожить место строительства проекта, что сведет все ваши усилия на нет. Город может мгновенно начать повторное строительство на любой клетке, не занятой противником.

По завершении проект, так же как аванпост, станет боевым сооружением. Проекты слабо защищены, но прежде чем их можно будет уничтожить, необходимо пробиться через их оборону.

Хотя клетки проектов непроходимы, они могут быть атакованы юнитами ближнего и дальнего боя. Если юнит ближнего боя нанесет проекту "смертельный удар", клетка будет очищена, и юнит займет ее

ВЛИЯНИЕ ПРОЕКТОВ НА КЛЕТКИ

Строительство проекта удаляет все улучшения с клетки, на которой он возводится. Это происходит сразу после того, как заложен первый камень. Если проект отменен или уничтожен, улучшения уже не будут восстановлены.

Несмотря на потерю улучшений, информация о местности, функциях и ресурсах сохраняется до завершения строительства. Когда проект готов, доступной будет только информация о местности. Если чудо будет впоследствии снесено или уничтожено, на его месте останется пустая необработанная клетка.

Город не может обрабатывать ни клетки с проектами, ни места строительства проектов. Если проект отменен, разграблен или уничтожен, остается пустая клетка, которую можно заново обработать или улучшить.

Хотя юниты могут перемещаться по клеткам, на которых строятся проекты, эти клетки не могут быть улучшены рабочими или использованы для строительства аванпостов. Когда проект завершен, клетка становится непроходимой и недоступной для рабочих и поселенцев.

СПИСОК ПРОЕКТОВ

ВРАТА РАЗРЫВА

Это устройство для переброски юнитов между воротами, расположенными на Старой Земле. Существует 2 варианта этого чуда. Для победы в сценарии "Земля обетованная" нужно построить ворота исхода, для сценария "Освобождение" - ворота освобождения. Их стоимость одинакова, а доступный вариант будет зависеть от выбранного колонией совершенства.

МАЯК

Это чудо позволяет одержать победу в сценарии "Контакт". Представляет собой огромное коммуникационное устройство (гигантскую антенну) для поиска и обнаружения сигнала в космических глубинах.

ЦВЕТОК РАЗУМА

Построив это чудо и интеллектуальную основу, игрок одержит победу в сценарии "Трансцендентность". Цветок разума похож на огромную живую конструкцию. Этот полуразумный организм приводит к появлению большой, наделенной сознанием сети планетарных масштабов.

БОНУСЫ ОТ ПОСТРОЙКИ ЧУДЕС

Чудеса приносят различные бонусы. Одно может существенно повысить производительность в городе, другое - положительно повлиять на здоровье горожан. Помимо всего, чудеса света могут помочь в достижении победы того или иного типа (см. раздел "Победа" на стр. 81). Дополнительную информацию о пользе чудес света можно найти в соответствующих разделах Цивилопедии.

ЗАХВАТ ЧУДЕС

Если захватить город, все его великие чудеса и проекты будут уничтожены.

НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

Направления развития - это система, которая дополняет ваши технологии и влияет на стиль игры. Выбор исследований часто зависит от внешней среды и стечения обстоятельств, а направления развития, в свою очередь, отражают долгосрочные цели и стиль игры.

То или иное направление развития - это набор игровых бонусов, объединенных некой общей тематикой. Направления развития не находятся в тесном взаимодействии с каким-либо конкретным игровым элементом. Они влияют на самые разные аспекты игровой механики, оказывая различные по своей силе эффекты, отражающиеся на игровом процессе.

КУЛЬТУРА И НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

Чтобы добиться прогресса в системе направлений развития, необходимо накапливать культуру. Количество культуры, необходимое для разблокирования очередного направления развития, зависит от числа городов в колонии. Кроме того, каждое следующее направление развития требует больше культуры, чем предыдущее.

Направления развития, как и культура в целом, символизируют уровень образования граждан и приоритеты правительства. Игрок "развивает" направления развития: это происходит в рамках образовательных программ или реструктуризации правительства. Если технологии нужно "изучать" или "открывать", то направления развития эволюционируют. Направления развития относятся к той категории государственных дел, которые так или иначе затрагивают всех жителей колонии от рядовых граждан до высшего руководства.

СХЕМА НАПРАВЛЕНИЙ РАЗВИТИЯ

Всего в игре существует 4 категории направлений развития, каждая из которых делится на 3 уровня. Вот эти категории: "Сила", "Процветание", "Знание" и "Промышленность". Категории разделены по уровням: "Средний", "Высокий" и "Экстремальный".

Каждая категория представляет собой набор различных бонусов, сгруппированных в виде столбца. Бонусы, равнозначные по уровню, примерно равны по эффективности.

Вверху списка (средний уровень) расположены бонусы, оказывающие полезный, но не особо мощный эффект. Направления, расположенные ниже, открывают доступ к узкоспециализированным, но весьма мощным бонусам. Таким образом, у игроков есть две возможности: выбрать несколько общих бонусов и получить доступ к различным пассивным эффектам, или же сфокусироваться на одном направлении и выбрать узкоспециализированные, но мощные бонусы, каждый из которых соответствует определенному стилю игры.

КАТЕГОРИИ И УРОВНИ

По мере открытия определенного числа направлений в каждой категории (и на каждом уровне) игроки будут получать своеобразный "бонус": им будет автоматически становиться доступно еще одно направление развития. Например, игрок, открывший 5 направлений в категории "Сила", автоматически получит доступ к новому направлению развития. Тот же принцип действует и в отношении уровней: открыв 8 направлений среднего уровня, игрок также автоматически получит возможность выбрать дополнительное направление развития.

ВЫБОР НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

Набрав определенное количество очков культуры, которое определяется уровнем сложности игры, вы сможете выбрать очередное направление развития. По мере выбора новых направлений количество культуры, необходимое для доступа к ним, растет. Чтобы узнать, сколько у вас очков культуры, и когда откроется доступ к новому направлению развития, наведите указатель мыши на значок культуры, расположенный на панели информации в верхней части экрана.

Набрав необходимое количество очков культуры, вы получите соответствующее сообщение. Чтобы перейти к экрану направлений развития, щелкните по сообщению или по значку направлений развития.

После этого у вас будет выбор: освоить новую ветвь развития или выбрать очередное направление в уже открытой ветви. Уже выбранные направления развития будут подсвечены, а остальные - окрашены в серый цвет. Чтобы получить информацию о том, какой эффект оказывает то или иное направление, наведите на него указатель мыши.

ОРБИТАЛЬНАЯ МЕХАНИКА

Колонии на новой планете неизбежно будут запускать спутники, чтобы те помогали людям выжить, занимались разведкой, улучшали связь и выполняли другие задачи. В игре Beyond Earth моделируется среда и механика действия спутников, в том числе на орбитальном уровне, на котором находятся орбитальные юниты.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Щелчок по кнопке "Вид с орбиты" откроет карту орбитального уровня. Карта орбитального уровня находится поверх наземного слоя, их сетки координат в точности совпадают. На данной карте отображаются все орбитальные юниты.

ОРБИТАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

Орбитальные юниты - мощные, но временные юниты, выведенные на орбиту. Они могут усиливать оборону или наступление, а также оказывать поддержку. Обычно орбитальные юниты не взаимодействуют друг с другом. Вместо этого они влияют на действия, юниты и клетки на поверхности планеты. После определенного числа ходов они сходят с орбиты и автоматически уничтожаются.

У каждого орбитального юнита свои функции. Дополнительную информацию об этом, а также о типах спутников см. в разделе "Орбитальные юниты" на стр. 95.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Орбитальные юниты, как и все остальные, становятся доступны после изучения определенных технологий. Их можно создавать в городах. Для некоторых орбитальных юнитов нужны стратегические ресурсы.

ЗАПУСК

Орбитальный юнит можно запустить из клетки города в клетку, находящуюся в зоне запуска. После запуска юниты попадают на карту орбитального уровня. Их можно запускать над клеткой, где уже находится наземный или морской юнит, но не туда, где есть другой орбитальный юнит.

Над определенными секторами - например, над городами игрока - зона запуска появляется автоматически. Увеличить ее можно с помощью определенных технологий, чудес, направлений развития, зданий и т.д.

ОРБИТА

Орбитальные юниты не могут занимать одну и ту же клетку орбитального уровня. Иными словами, в каждой клетке может находиться только один орбитальный юнит. Кроме того, их зоны действия не должны накладываться друг на друга. Игрок может запустить орбитальный юнит только в ту точку, в которой его зона действия не будет пересекаться с зонами действия других орбитальных юнитов.

После запуска орбитальный юнит остается неподвижным. Он, как и его зона воздействия, не перемещается до схода с орбиты.

БОЙ

Города и определенные наземные юниты могут атаковать орбитальные юниты врага. Это происходит так же, как и в случае дальнобойной атаки или обстрела противника городом: игрок выбирает город или юнит, затем его возможность атаки орбитальных юнитов и цель - орбитальный юнит.

Определенные боевые орбитальные юниты могут атаковать вражеские наземные юниты. Это происходит так же, как и обычный обстрел.

Орбитальные юниты не могут атаковать друг друга.

СХОД С ОРБИТЫ

Каждый орбитальный юнит находится на орбите определенное число ходов, после чего падает. При этом его эффекты аннулируются, а сам он исчезает. Клетка на орбитальном уровне, где он находился, освобождается, и ее может занять новый юнит.

После схода с орбиты от орбитального юнита могут остаться обломки. Исследователь может отправиться на клетку, где они находятся, чтобы увеличить производительность находящегося рядом города.

ОРБИТАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

РАССЕИВАТЕЛЬ ИСПАРЕНИЙ

Тип: научный

Эффект: удаляет миазму с клеток, на которых она есть, начиная с центра

УЗЕЛ ТАКТИЧЕСКОЙ СЕТИ

Тип: боевой

Эффект: повышает боевую мощь дружественных юнитов, а также скорость восстановления их здоровья

ГЕЛИОПРИЕМНИК

Тип: экономический

Эффект: добыча энергии возрастает пропорционально размеру контролируемых территорий, а также числу городов в радиусе действия

СПУТНИК ЛАЗЕРНОЙ СВЯЗИ

Тип: научный

Эффект: увеличивает прирост очков науки и позволяет установить контакт со Старой Землей

КОНДЕНСАТОР ИСПАРЕНИЙ

Тип: научный

Эффект: позволяет размещать миазмы на указанной клетке (начиная с центра)

ОРБИТАЛЬНЫЙ ЛАЗЕР:

Тип: боевой

Эффект: орбитальная атака

ФАЗОВЫЙ ТРАНСПОРТЕР

Тип: боевой

Эффект: позволяет быстро передислоцировать войска из города в указанную область

МЕТЕОРЕГУЛЯТОР

Тип: экономический

Эффект: количество добываемой пищи возрастает пропорционально размеру контролируемых территорий; на каждой клетке с некоторой вероятностью может обнаружиться один из видов основных ресурсов

ОРБИТАЛЬНЫЙ ЗАВОД

Тип: экономический

Эффект: скорость производства возрастает пропорционально размеру контролируемых территорий; на каждой клетке с некоторой вероятностью может обнаружиться один из видов стратегических ресурсов

Голоматрица

Тип: экономический

Эффект: прирост очков культуры возрастает пропорционально размеру контролируемых территорий; при проведении в городе тайных операций уровень интриги растет с меньшей скоростью.

КОСМИЧЕСКИЙ ТЕЛЕСКОП

Тип: научный

Эффект: увеличивает прирост очков науки и с некоторой вероятностью позволяет обнаружить Сигнал

ВСЕВИДЕЦ

Тип: научный

Эффект: снижает уровень интриги до нуля; предотвращает повышение уровня интриги; изгоняет агентов из города

ПЛАНЕТАРНЫЙ РЕЗАК

Тип: боевой

Эффект: орбитальная атака

ЗАДАНИЯ

Система заданий игры *Civilization: Beyond Earth* предназначена для того, чтобы сделать игру более интересной и информативной. Игрок получает из разных источников задания, за выполнение которых положена награда. Задания выполняют несколько важных функций, перечисленных ниже.

Учат пользователя тому, как нужно играть; обучение проходит в виде продолжительного задания.

Имеют сюжетную линию.

Открывают перед игроком широкий простор для интересных решений, а также предусматривают вознаграждения.

Указывают путь к победе. Все типы победы, за исключением военной, сделаны в виде заданий.

Интересным образом знакомят игрока с некоторыми игровыми моментами, о которых тот мог не знать. Например, демонстрируются способы открытия карты и взаимодействия со станциями.

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Чтобы успешно завершить задание, нужно добиться определенной цели или выполнить несколько задач. Кроме того, зачастую необходимо принимать решения, влияющие на

дальнейший ход сюжета. Стоит отметить, что сюжет каждого задания уникален. В Beyond Earth существует множество различных заданий. Ниже приведен пример.

"ЗАВОДНОЙ ВОИН"

"Группа исследователей обнаружила неподалеку огромного робота, частично заваленного инопланетными руинами. В настоящее время ведутся его раскопки. Если удастся найти подходящий источник питания, то есть вероятность, что робота получится снова привести в действие".

Нужно найти источник питания робота, находящийся в других руинах.

Вам нужно будет выбрать:

"Активировать робота. Награда: уникальный юнит-робот".

Вы получите следующее сообщение: "Последняя батарея была установлена и робот зашевелился. Заржавевшие механизмы заработали так нескладно, что я стал переживать, как бы не развалились на части все его внутренности, на восстановление которых мы потратили столько месяцев. Ошеломленный, я смотрел, как гигант медленно поднимается. Некоторые мои коллеги в ужасе убежали. Я мог только стоять и гадать, не совершили ли мы чудовищную ошибку".

или

"Разобрать и исследовать робота. Награда: 200 ед. науки".

Вы получите следующее сообщение: "Разгадка головоломки заключалась в источнике питания. К сожалению, для того чтобы понять, как функционировал робот, нам пришлось его уничтожить. Я разочарован, но меня утешает то, что этой страшной машине не удалось выполнить свое предназначение. Надеюсь, что других таких не существует".

ВЫБОР

Выше приведен пример, когда в ходе выполнения задания игроку приходится принять решение. Решения могут повлиять на сюжетную линию или награду за выполнение задания. Выбор необходимо сделать до конца хода. Если в сетевой игре пользователь не успевает принять решение за отведенное время, ему будет предложено сделать это на следующем ходу.

КАТЕГОРИИ ЗАДАНИЙ

Задания поделены на несколько категорий. Задания разделены по категориям. Когда игрок получает новое задание, соответствующая категория обозначается значком, чтобы можно было выстроить очередность выполнения заданий и заниматься прежде всего тем, что наилучшим образом сочетается с выбранным стилем игры. Список категорий представлен ниже.

РОСТ

Задания этой категории стимулируют игрока расширять свои владения, а их выполнение станет неплохой долгосрочной целью на раннем и среднем этапах игры.

ТОРГОВЛЯ

Торговые задания фокусируются на системе торговли со станциями и другими колониями.

ДИПЛОМАТИЯ

В ходе дипломатических заданий игроку придется так или иначе взаимодействовать с другими колониями.

ВОЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

Как ни странно, эти задания связаны со сражениями.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

В ходе тайных операций игрок занимается неблагоприятной деятельностью в городе другой колонии.

ИССЛЕДОВАНИЯ

В ходе исследовательских заданий вы сможете расширить зону видимости, а также исследовать руины и неизвестные особенности карты.

ПОБЕДА

Несколько заданий связано с определенными аспектами победы (чаще всего - с условиями победы в соответствии с одним из видов совершенства).

ОСОБЫЕ ЗАДАНИЯ

Особые задания предназначены для привнесения разнообразия во внутреннюю политику: это расширение территорий, рост городов, строительство зданий, чудес и улучшений. Все они довольно простые, и в каждом игроку предстоит принять одно-два решения, чтобы выразить свое отношение к произошедшему и направить развитие колонии по пути, соответствующему принципам одного из видов совершенства.

СОВЕРШЕНСТВО

Задания на совершенство - это сложные, многоэтапные сценарии, в ходе которых игрокам предстоит принять несколько решений. После выполнения такого задания вы получите очки одного из видов совершенства... в зависимости от того, какие решения вы принимали.

РАЗВИТИЕ СОВЕРШЕНСТВА

Задания на развитие того или иного вида совершенства всегда связаны с конкретным совершенством, и награды за них игрок получит в том случае, если выбрал именно его.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Система тайных операций позволяет осуществлять задания под прикрытием в тылу оппонентов. Игроки, которые активно проводят тайные операции, могут получить преимущество в развитии технологий, выяснить расположение городов и юнитов другой колонии и даже получить на них контроль.

АГЕНТЫ

Игрок может проводить тайные операции, поручая их тайным агентам. Агенты не отображаются на карте; в игре есть особый экран тайных операций, где можно вербовать агентов и управлять ими. Агент может находиться либо в главном управлении, либо в городе, где ему было приказано действовать. В последнем случае агент может проводить тайные операции.

ВЕРБОВКА АГЕНТОВ

Прежде чем вербовать агентов, нужно построить бюро разведки (у каждой колонии может быть только одно такое бюро), которое стоит 200 ед. энергии. После этого в главном управлении появляются 3 агента. Этих агентов можно отправить на операцию в города других игроков или оставить в своих городах, чтобы они занимались контрразведкой.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АГЕНТОВ

Если агент не находится в каком-либо городе, то считается, что он "в главном управлении". Агент в главном управлении ничем не занимается. Его можно отправить в любой город, в котором у вас еще нет агентов (в каждом городе может быть только один ваш агент).

Через несколько ходов после выбора города агент прибудет туда и приступит к работе. После этого клетки вокруг города станут видны игроку (или команде игрока), и агент сможет выполнять операции.

Если агент находится в городе, принадлежащем игроку, который его завербовал, то этот агент занимается контрразведкой. Такие агенты не могут выполнять тайных операций, но они срывают разведывательную деятельность агентов других цивилизаций. Кроме того, они помогают быстрее снижать уровень интриги в городе.

ПРОЕКТЫ НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Когда у игрока появляются первые агенты, он должен выбрать проект национальной безопасности. Такие проекты приносят глобальную пользу, масштаб которой зависит от числа агентов, находящихся в главном управлении (чем больше в нем агентов, тем выше прибыль от проекта).

Проекты национальной безопасности нельзя завершить. Они бессрочны и приносят постоянную пользу. Игрок может изменить текущий проект в любой момент, однако новый проект начнется только через несколько ходов. В этот период ни один из двух проектов не будет активен.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Как только агент прибыл во вражеский город, он может проводить тайные операции. Операцию можно проводить только в том случае, если уровень интриги в городе достиг или превысил определенную величину. Операции различаются по длительности и сложности.

У каждой операции есть уровень сложности, значение которого находится в пределах от 0 до 100. Этот уровень зависит от типа операции и ранга агента. Данное число соответствует вероятности провала операции.

Операция может завершиться успешно или неудачно - или же игрок может отменить ее проведение.

РЕЗУЛЬТАТ

После окончания операции агент может получить различные статусы. Они перечислены ниже.

Не обнаружен: противник ничего не заметил.

Обнаружен: противник заметил, что была проведена тайная операция, но не знает, кто ее организовал.

Разоблачен: противник заметил, что была проведена тайная операция, и знает, кто ее организовал. Агент возвращается в главное управление (бежит).

Убит: противник заметил, что была проведена тайная операция, и знает, кто ее организовал. Агент убит.

ЗАДАНИЯ

В любой момент времени агент может проводить только одну из нескольких тайных операций. Обратите внимание, что некоторые из этих операций доступны только игроку, следующему по определенному пути совершенства.

Создание сети: Сверхнизкий уровень сложности. Агент собирает различную информацию о городе и об игроке. Данная информация отображается в окне, находящемся рядом с окном обзора тайных операций. Количество и качество информации повышается вместе с уровнем агента.

Кража энергии: Низкая сложность. Позволяет украсть энергию из выбранного города.

Кража науки: Низкая сложность. Позволяет украсть ресурсы из выбранного города.

Кража технологий: Средняя сложность. Позволяет украсть технологию у выбранного игрока. Она не обязательно будет отражать уровень его технологического развития. Технология выбирается автоматически.

Взлом спутников: Средняя сложность. Позволяет вывести с орбиты один из спутников соперника.

Вызов червей: высокая сложность. Позволяет привлечь враждебно настроенных инопланетян в выбранный город. Данная операция требует высших уровней Гармонии.

Грязная бомба: высокая сложность. Позволяет существенно уменьшить население выбранного города. Данная операция требует высших уровней Праведности.

Саботаж: высокая сложность. Позволяет разграбить улучшения, находящиеся поблизости. Данная операция требует высших уровней Превосходства.

Вербовка перебежчиков: Низкая сложность. В столице игрока появляется группа произвольно выбранных боевых юнитов.

Переворот: Низкая сложность. Указанный город переходит под управление игрока.

РАНГ АГЕНТА

Сотрудники спецслужб начинают работать в ранге "новичок". По мере проведения тайных операций они становятся сначала "агентами", а затем "спецагентами". Агенты высоких рангов с большей вероятностью проведут операцию незаметно, а также более успешно занимаются контрразведкой.

СМЕРТЬ ПРИ ИСПОЛНЕНИИ СЛУЖЕБНЫХ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Если агент погиб в ходе тайной операции, его ячейка становится пустой. Через определенное число ходов на его месте автоматически появляется новый завербованный агент (новичок).

ЛОЖА КАЛПЕРА

"Ложа Калпера" - древний орден, занимающийся шпионажем. Колония может построить его только после выполнения определенного задания. "Ложа" позволяет вербовать агентов повышенного уровня (спецагентов). В колонии может быть только одна "Ложа", как и бюро разведки.

УРОВЕНЬ ИНТРИГИ ГОРОДА

У каждого города есть "уровень интриги", отражающий активность агентов по проведению тайных операций на его территории. Каждый раз, когда в городе успешно проведена тайная операция, уровень интриги повышается. Минимальное значение уровня - 0, максимальное - 5.

По мере повышения уровня интриги увеличивается риск для агентов, которые проводят операции. Вместе с этим становятся доступны наиболее дестабилизирующие операции. В общем, все тайные операции, которые оказывают негативный эффект на противника, доступны на 4 и 5 уровнях, а те, которые просто дают преимущество игроку, проводящему операцию, обычно доступны на более низких уровнях интриги.

Интриги приносят пользу, но и накладывают на игрока определенную ответственность.

МОНИТОРИНГ АГЕНТОВ

В игре *Civilization: Beyond Earth* можно следить за ходом тайных операций.

Нажмите на кнопку тайных операций, которая находится в правом нижнем углу главного экрана. После этого откроется экран тайных операций, где приведен список ваших агентов, находящихся в главном управлении и на задании. Вы можете распределять агентов, используя кнопку "Назначить" и направляя агента в указанный город. Если агент на задании, вы можете нажать кнопку "Отменить", чтобы прервать текущую операцию.

Прокручивание карты возможно при открытом экране тайных операций. Кроме того, вы можете перейти в город, куда отправили агента, - для этого нужно щелкнуть по имени агента, находящегося "На задании". На мини-панелях городов, расположенных на главной карте, отображается уровень интриги, а также информация о ваших агентах в этих городах.

Кроме того, мини-панель можно использовать для просмотра "Разведанных" о городе, если у вас есть там свой агент. В отчете содержатся краткие сведения о событиях, точность и полнота которых может варьироваться от случая к случаю. Следует помнить, что отчеты могут быть устаревшими.

СПОНСОРЫ И ЛИДЕРЫ КОЛОНИЙ

АФРИКАНСКИЙ НАРОДНЫЙ СОЮЗ

Участие Африканского Народного Союза в различных проектах привело к расцвету так называемого Ренессанса к югу от Сахары. Новое поколение политических мыслителей и культурных деятелей использовало хаос, возникший в первые годы после Великой Ошибки, чтобы установить достойную власть и обеспечить стабильность, которые со временем только укрепилась. Союз взял курс на самообеспечение, стал прививать уважение к традиционным общинным ценностям и развивать у людей представления об общей судьбе. Государства-участники смогли ответственно распорядиться большими запасами минеральных и биологических ресурсов и справиться с экологическими проблемами на своих территориях. Африканский Народный Союз одним из первых поддержал Рассеяние, а его экваториальное расположение позволило ему стать площадкой для запуска множества экспедиций и получить от этого большую выгоду.

САМАТАР ДЖАМА БАРРЕ

Добродушный, сердечный, приветливый, излучающий дружелюбие Саматар Джамба Барре пожелал, чтобы те, кем он командует и кого защищает, звали его Кубва Мджомба (что на языке суахили означает "большой дядюшка"). Несмотря на его кажущуюся доброжелательность и рассеянность он был, тем не менее, эффективным руководителем и способным дипломатом, который при необходимости мог проявить безжалостность. Барре был удивлен (по всей видимости, приятно), когда недоброжелатели сравнили его с африканским деревенским вождем прошлого, заявляя, что он отстал и идет не в ногу с новым миром, оправляющимся после Великой Ошибки. Но Африканский Народный Союз сделал правильный выбор, избрав его одним из колониальных правителей.

Покинув нищие затопленные улицы города Харгейса, Саматар присоединился к возрожденной армии Африканского Союза, в конечном счете дослужившись до звания майора. В течение трех десятилетий он служил на все более важных постах, военных и гражданских, постоянно работая над собой и приобретая все большую влияние. Он смог одолеть затяжную неприязнь между племенами, подходя к многоязычным культурам Африки одновременно почтительно и трезво. Барре проявил схожие дипломатические навыки и при проведении внешнеполитических переговоров, поспособствовав заключению ряда международных соглашений. Эти соглашения помогли Союзу развить свою колонизаторскую программу, а Барре был избран командующим одной из колоний.

Выяснилось, что Барре не менее эффективно противостоит любой предполагаемой угрозе благополучию и безопасности тех, кто находится под его защитой. Он либо приводил глав боевых организаций, религиозных фанатиков и местных диктаторов к справедливому миру, либо подчинял их силой. Барре вряд ли можно было назвать военным гением, но его солдаты были очень преданы своему "большому дядюшке" и самоотверженно сражались за его расположение. Саматар Барре не проиграл ни одного сражения, но и не гордился своими победами, воспринимав их как печальную необходимость.

Не будучи религиозным человеком, он все же был терпим к чужим религиозным традициям. В конце концов, именно эта терпимость в сочетании с его умом и нравом стала лицом колонии Африканского Союза на новой планете.

ПАНАЗИАТСКАЯ АССОЦИАЦИЯ

Паназиатская ассоциация серьезно пострадала в результате Великой Ошибки и последовавших за ней потрясений. Тем не менее ей удалось оправиться, и теперь она представляет собой мощное транснациональное объединение. Бывшая Китайская Народная Республика расположилась в самом центре ассоциации, территории которой простираются от монгольских степей до города-мегаполиса Бангкока. Даже бывшие соперники в регионе, Южная Корея и Япония, забыли о своих разногласиях, чтобы работать в рамках ПАА. На территории ассоциации находятся крупнейшие центры промышленности, ведущие мировые технологические корпорации и исследовательские институты, а также самые густонаселенные города с большим числом квалифицированных специалистов. Полеты в космос и его колонизация - относительно новая сфера для ПАА. Однако на пути к Рассеянию ей удалось быстро догнать (а в некоторых вопросах даже обогнать) более опытных соперников.

ДАОМИН СОЧУА

Дочь китайки и камбоджийца, Даомин Сочуа была воспитана в традициях обеих культур. Она продемонстрировала гениальность еще в юном возрасте, и ее быстрому развитию способствовало участие в государственной программе для одаренных детей. Она быстро превосходила и родителей (университетских профессоров), и весьма сообразительных братьев и сестер. Поступив в университет, когда ей было немногим больше десяти, Даомин проявила сосредоточенность и тягу к учебе, что позволило ей стать лидером среди более старших товарищей.

В тридцать лет она уже имела четыре докторских степени в области электроинженерии, нанoeлектроники, ядерной физики и пузырькового синтеза. Даомин открыла новаторские методы извлечения энергии из источников, прежде считавшихся исчерпанными, а также из глубоководных и космических ресурсов. Ее приставили к многочисленным международным наградам, а затем она присоединилась к Бюро научной революции Паназиатской ассоциации. Космическое агентство ПАА сделало ей конкретное предложение о работе, поскольку у нее имелся колоссальный опыт в сфере энергетических исследований и нетрадиционных энергетических систем. Даомин была несказанно умна, напориста и целеустремленна вне зависимости от того, какую роль она исполняла: исследователя или руководителя.

Когда Даомин назначили главой ряда инновационных (и, возможно, опасных) проектов, осуществляемых ПАА, она показала свой управленческий талант. Всецело веруя в Рассеяние, она добровольно возглавила одну из паназиатских экспедиций по колонизации других планет. В то время она возглавляла исследования, направленные на преодоление Точки Излома, и полученные знания пригодились ей на новом месте. С головой окупившись в роль руководителя экспедиции, Сочуа привнесла свою характерную целеустремленность в решения по экипировке и запуску "ее" колонии, не давая ни минуты отдыха ни экипажу, ни персоналу. Колонисты ее не любили, но уважали - а большего Даомин Сочуа никогда и не искала.

ПРОТЕКТОРАТ КАВИТЫ

Многие поспешили (о чем впоследствии жалели) списать индийский Протекторат со счетов, когда его население пострадало от повышения уровня моря. В ситуации, когда другие страны, вероятно, смирились бы со своим отчаянным положением, индийский Протекторат осуществил одно из величайших культурных преобразований в истории цивилизации. Культурная динамика, неиссякаемый оптимизм и находчивость стали визитной карточкой Протектората. Имея в своем распоряжении шестую часть населения Старой Земли и находясь под чутким руководством религиозного мистика и пророка Раджа Такура, Протекторат запустил космическую программу, которая стала гордостью всего народа. Она упоминается в песнях и фильмах, а каждый ребенок от Пенджаба до Тамилнада стремится осуществить "мечту Пророка". Кавита - единственная дочь Раджа Такура; она унаследовала мантию своего отца. Работа по осуществлению мечты Пророка и освоению новых миров продолжается.

КАВИТА ТАКУР

Почти никто из западных ученых в это не верит, но последователи Кавиты Такур утверждают, что она родилась первого июня, за 17 лет до событий Великой Ошибки. Будь это правдой, ей исполнилось бы более двухсот лет. Более убедительный анализ, впрочем, признает, что она может быть значительно старше среднестатистического человека.

Дочь почитаемого северного мистика Раджа Такура, Кавита с юных лет уделяла много внимания духовной стороне жизни. Она часто входила в почти бессознательное состояние "бестелесной концентрации", во время которого (по собственным заявлениям) видела далекое будущее. Это только помогло укрепить веру последователей ее отца в то, что однажды она займет его место (о чем он объявил, когда она родилась).

Почти через восемьдесят лет после путешествия Раджа Такура в Куш последователи Кавиты исчислялись сотнями миллионов, а рассказы о ней и ее отце стали легендами среди отчаявшихся и забытых народов. Некоторые политические и военные кандидаты прекрасно подходили на роль лидера нового географического разнородного региона, но никому не удалось превзойти популярность Кавиты. За нее проголосовали почти единогласно, и так она получила политическую власть, которой не искала и к которой не была готова. Кавита сконцентрировала свои усилия на том, что умела лучше всего, - на гуманитарных кампаниях. Она направила огромные ресурсы на возмещение ущерба, нанесенного ее предшественниками народу индийского субконтинента.

ФРАНКО-ИБЕРИЯ

После Великой Ошибки Европейский Союз распался, и на его месте возникла Франко-Иберия. Сейчас это транснациональное объединение охватывает большую часть Средиземноморья. Его жители считают своей обязанностью сохранить лучшие образцы культуры, созданные западной цивилизацией. Процветающая Франко-Иберия стала пристанищем для многих беженцев. Прозорливая социальная политика привела к росту и развитию, в то время как другие народы пытались возродить то, что у них когда-то было. Став домом для многих великих умов своего времени, Франко-Иберия относится к Рассеянию как к способу демонстрации своего мирового господства. Говорят, что Гибралтарская скала является границей Солнечной системы; Франко-Иберия готова переступить эту границу и покинуть Старую Землю.

ЭЛОДИ

Богатая родословная Элоди восходит к знати и привилегированной элите Франции и Италии, жившей за тысячу лет до Великой Ошибки. Однако престиж и влияние ее семьи - следствие не высокого сословия, к которому она принадлежала, а огромного состояния, накопленного в течение предыдущих двух столетий благодаря сельскохозяйственным владениям, пищевой промышленности, фармацевтике и текстилю. Возникшие со времен Великой Ошибки возможности сделали семью Элоди еще богаче. Немалые деньги принесла, например, фармацевтическая деятельность во время пандемии "супер-жуков", а также фермы, сады и виноградники в Португалии, Франции, Греции и на Сицилии, которые относительно не пострадали от последствий.

Рожденная в главной европейской клинике плодородия и материнства в Браге, Элоди была единственным ребенком в семье. Выросшая в роскоши Лазурного Берега и Коста-дель-Соль, Элоди еще в юном возрасте стала любимцей СМИ; впрочем, они не всегда изображали ее в хорошем свете. Достигнув зрелости, она сделала ставку на то, что публичность и опыт работы с прессой позволят ей продвигать свои политические и культурные взгляды. Вращаясь в католических традициях Нового Папства, Элоди делала вид, что не следует никакой конкретной религии. Однако она была убежденным монотеистом и привносила веру во все свои дела.

Порицаемая критиками как изоляционистка и представительница европейской элиты, Элоди прославилась саркастическим языком и остроумием. **Твердо** веря в ценности западных культурных традиций, она считала, что образованная европейская элита должна управлять массами для их же блага, обеспечивая выживание высокой культуры. Лучшим способом сделать это на Земле было создание нового независимого и устойчивого Союза. Но еще важнее, с точки зрения Элоди, было гарантировать, что Франко-Иберийский Союз создаст внеземные колонии.

Когда Франко-Иберия объявила о планах по запуску "Рассеяния", Элоди использовала свое значительное влияние и семейные связи, чтобы попасть в окончательный список кандидатов на должность главы Союза. Используя свои навыки общения с прессой, она сумела получить поддержку СМИ и стала популярным кандидатом среди граждан Союза - несмотря на возраст. Помимо вопросов общего функционирования (а Элоди умела выбирать способных помощников), она также лично курировала создание Канона - избранной коллекции западной живописи, литературы и музыки, ставшей образцом для включения в культурные банки других проектов Рассеяния. Таким образом, когда переселенческий корабль взлетал, он перевозил не только франко-иберов и их технологии, но и величайшие европейские произведения искусства, а также схемы, позволявшие скопировать некоторые архитектурные чудеса Европы. Новая колония Элоди должна была не только процветать, но и хорошо выглядеть.

СЛАВЯНСКИЙ СОЮЗ

Многонациональный, говорящий на разных языках Славянский Союз расположился на территориях Евразии и Восточной Европы, о которых правители прошлого могли только мечтать. Несмотря на богатство ресурсов, большая часть земель не обрабатывалась до эпохи Рассеяния. Славянский Союз разбогател, поставляя необходимые материалы для космических программ по всему миру. Политически неустойчивый, но объединенный вокруг подписания больших космических контрактов, Союз рассматривается своими гражданами, как последнее государство, сохранившее национальную космическую программу. Славянский Союз продолжает оправляться от последствий Великой Ошибки... строя ракеты, космические станции и корабли.

ВАДИМ ПЕТРОВИЧ КОЗЛОВ

Самый знаменитый космонавт после Юрия Гагарина, Вадим Козлов родился в рабочей семье, но за несколько лет до эпохи Рассеяния добился почти героического статуса. Старший сын родителей, работавших металлургами и сварщиками и ездивших по стране, Вадим получал общее образование в промышленных городах, разбросанных по всему Союзу: Кракове, Быдгоще, Люблине, Минске, Витебске, Донецке и Днепропетровске. Вадим откликнулся на вакансию строителя-добровольца в Роскосмосе - возрождающейся союзной космической организации. Пройдя минимальное обучение методам строительства в условиях невесомости, Козлов был направлен на работу по возведению второй союзной орбитальной станции. Вскоре его назначили бригадиром смены в связи с его природной склонностью к работе в невесомости и практическим опытом работы с тяжелыми конструкциями.

Войдя в состав вооруженных сил сразу в чине полковника, Вадим воспользовался программами дополнительного образования и получил диплом в сфере авиационно-космической инженерии. В течение следующего десятилетия он стал символом попыток Союза в освоении огромных ресурсов космоса. Вадим Козлов оказался первым гражданином Союза, ступившим на Марс. За это ему присвоили звание Народного героя и произвели в генералы Роскосмоса. Шесть лет спустя он возглавил экспедицию по созданию карты пояса астероидов, вращающегося вокруг Солнца (карта была нужна для последующей добычи полезных ископаемых). Преуспев, Козлов получил второй орден героя и новое повышение.

Невероятно популярный среди рабочего класса, верный семьянин и самоотверженный патриот Славянского Союза, вознаграждавшего его за упорный труд, Козлов сторонился участия в политической и гражданской жизни общества. В 35 лет он стал контролировать строительные проекты Роскосмоса на Земле, Марсе и в космосе. Он не стеснялся лично заниматься физическим трудом в ходе проверок строительных площадок на Земле, тем самым укрепляя образ самоотверженного, собственным трудом пришедшего к успеху слуги народа. Судя по всему, Вадим Козлов преуспел как специалист и как личность.

Но он не скрывал желания вернуться в космос. Когда запустилась славянская программа колонизации, Козлову было сорок с небольшим, и он вызвался возглавить одну из экспедиций. Его быстро приняли, и он взялся за обязанности командира экспедиции с тем же жаром и непревзойденным профессионализмом. Поговаривали, что вызваться добровольцем его уговорила любимая жена, надеявшаяся подарить их детям возможности нового мира, недоступные в переполненном и движущемся к застою Славянском Союзе. Вне зависимости от того, правдивы ли эти слухи, экспедиция сочетала в себе все то, что больше всего любил Козлов: полеты в космос, инженерное дело, семью и Союз.

ПОЛИСТРАЛИЯ

Когда Австралия, Новая Зеландия, крупные государства Южной Азии и страны тихоокеанского архипелага осознали общую угрозу, они сформировали Тихоокеанское Содружество, более известное как Полистралия. Совместные попытки защитить свои берега и сохранить уникальное разнообразие форм жизни, обитающих в Тихом и Индийском океанах, сделали их мировыми лидерами в управлении климатом. Полистралия, через чьи территории давно проходит множество торговых путей, добилась экономических успехов благодаря уникальному отношению ее населения к великим океанам. В ее портовых городах суетливо работают грузовые краны и железнодорожный транспорт. Здесь же рождаются новые идеи и технологии. Программа Рассеяния Полистралии относительно небольшая, но одна из самых богатых и целенаправленных.

ХУТАМА

Впервые общественность заметила Хутаму, когда он был двадцатилетним студентом университета Северной Суматры в Медане (Индонезия). Хутама возглавил идущее из низов движение, выступающее против дифференциации ресурсов, выделяемых на переселенческие проекты Содружества. От прочих Хутаму отличали невероятный шарм, отличное знание СМИ и напористость. Повсеместно присутствующее в соцсетях и эфире веселое лицо Хутамы, говорящего на трех языках, и его неформальные шуточки заставили зрителей всего Содружества влюбиться в него. Хутаму знали повсюду, от Перта до Вануату, и он использовал это в политической карьере.

Хутаму избрали в Парламент Содружества в качестве младшего члена оппозиции, когда ему не было еще и тридцати. Он немедленно поднял проблему утконосов, что в итоге привело к расколу коалиции большинства. Правительство развалилось, и на его месте возникло новое, где Хутама занял должность министра внутренних дел. На высоком посту он продолжил вести работу по борьбе с коррупцией, клановыми контрактами и расточительством, сохраняя при этом свое знаменитое дерзкое и неформальное чувство юмора. В его еженедельной интернет-передаче "Один вопрос, господин министр" популизм сочетался с высоким съёмочным бюджетом, а порой там проскальзывала и серьезная политика. Хутаме приписывают обеспечение необходимого количества голосов на всенародном референдуме о финансировании торгового флота Полистралии, поддержку проекта "Остров Таити 2" и предоставление всеобщего доступа к пресной воде.

Народная программа Хутамы "делись богатством" стала ключом к его успеху, но было бы неверно называть ее циничной уловкой. Его острые критические замечания всегда были направлены на людей, эксплуатирующих общественное благосостояние, а в его личных благотворительных акциях виделось стремление облегчить жизни страждущих по всей территории Содружества. Он мог раздражать своим мельканием на экране, но в основе его действий лежало желание добиться гражданской справедливости.

Примечательно, что Хутама, судя по всему, неправильно понял отношение общества к Рассеянию. Публично поставив под сомнение отчет Комиссии по Точке Излома, он воспротивился попыткам Полистралии улучшить свою космическую программу и начать строительство для Рассеяния. После серии тяжелых политических поражений (и снижения рейтингов еженедельного шоу) Хутама изменил свою позицию, хотя его поддержка была несколько ироничной. Но когда пришло время выдвинуть кандидатов в переселенцы, сторонники Хутамы со всех стран Содружества называли его имя - даже после того, как он посвятил целый выпуск перечислению причин, делающих его плохим главой экспедиции.

БРАЗИЛИЯ

Великая Ошибка привела к кратковременному упадку Бразилии. Но страна быстро справилась с последствиями, добившись лучших экономических показателей в Южной Америке и создав одну из сильнейших армий в мире. Армия Бразилии составляла основу многих миротворческих сил, развернутых для восстановления порядка, и страна смогла стать главным торговым партнером остального мира. Богатые ресурсами Анды и Амазонка, служившая естественной дорогой вглубь континента, обеспечили благоприятную почву для бурного развития страны после восстановления от Великой Ошибки. Бразилия одной из первых стала заниматься теорией точки излома, и благодаря мощной аэрокосмической промышленности и солидному парку ВВС ей удалось организовать самую первую экспедицию Рассеяния.

РЕЖИНАЛДУ ЛЕОНАРДУ ПЕДРО БОЛИВАР ДЕ АЛЕНСАР-АРАРИПЕ

Прозванный лучшим солдатом в истории западного полушария, Режиналду Леонарду Педро Боливар де Аленсар-Арарипе начал свою славную карьеру в возрасте 16 лет, когда поступил на военную службу в бразильский отряд пехотинцев-фузилеров, в лучших военных традициях солгал о своем возрасте. Его первым боевым заданием стала поддержка операции Совета Безопасности в северной Мьянме, где он спас свой взвод, вызвал поддержку с воздуха и скоординировал эвакуацию, после того как их транспорт был сбит. После этого его ожидало стремительное восхождение: он быстро дослужился до сержанта, затем, после посещения престижной военной академии в Агульяс-Неграс, стал офицером. Назначенный на должность аспиранта во время кризиса в Пешаваре, он был частью контингента, наслех посланного в Азию для помощи в подавлении кризиса и доставки гуманитарного груза. Боливар вновь доказал свой героизм в битве за Синий Маршрут, взяв на себя командование защитой лагеря беженцев после того, как первый, второй и третий командиры были убиты в бою.

Полный список его военных достижений выходит за рамки этой статьи, но мало кто из полевых командиров заслужил такого повсеместного уважения, как Боливар. Боливар отказывался от штабных чинов до последнего - пока не стало очевидным, что без этого он не может более приносить пользу своему народу. Он отслужил ни много ни мало девять боевых сроков - семь из них в качестве командира-фронтовика. Его стратегический талант и умение оригинально использовать ограниченные ресурсы вошли в легенды. В мирное время он занимался подготовкой следующего поколения военных умов в Агульяс-Неграс.

Несмотря на блистательную военную карьеру, Боливар как-то нашел время написать влиятельные военно-научные труды о мире после Великой Ошибки: трехтомник "Принципы современной войны" и менее объемистую "Подготовку и действия солдат" (для рядовых и курсантов). Эти книги активно предлагают использовать спецназ, "полную победу", аэрокосмическое развертывание и профессиональных унтер-офицеров. Они легли в основу обучения пехотинцев по всему миру, а содержательные сентенции Болиvara подкреплены примерами из истории и его собственной карьеры. Принадлежи эти книги иному перу, они показались бы напыщенными, но в случае с Боливаром это просто констатация фактов.

Он стал национальным героем Бразилии. Неудивительно, что его имя оказалось в самом начале списка командиров первых проектов Рассеяния. Несмотря на его "полевую" карьеру, бразильские ВВС и Космический департамент одобрили кандидатуру Болиvara. Никогда не упуская шанса послужить своей стране, он вывел на орбиту Земли профессиональную и надежную боевую силу, ставшую венцом его карьеры.

АМЕРИКАНСКАЯ ПЕРЕСЕЛЕНЧЕСКАЯ КОМПАНИЯ

Третьей по величине экономикой в мире является американская переселенческая компания - первая и самая могущественная мегакорпорация Старой Земли. Изначально АПК была инженерной фирмой, специализировавшейся на снижении экологических рисков. Компании приписывают разработку и выполнение плана, который спас Северную Америку от гибели после Великой Ошибки. Хотя ходят слухи о корпоративных махинациях АПК и используемых там методах работы, нет никаких сомнений в том, что компания невероятно сильна и ее тайно уважают даже те, кто осуждает ее деятельность. Теперь АПК участвует почти во всех проектах Рассеяния и планах по ликвидации последствий Великой

Ошибки во всем мире. У АПК есть предложения на все случаи жизни: от использования энергии приливов до подписания соглашений об обеспечении безопасности. Колониальные программы АПК полностью частные, а многие проекты Рассеяния (в отличие от других) финансируются АПК и используют ее продукты.

СЮЗАННА МАРДЖОРИ ФИЛДИНГ

Сюзанна Филдинг была старшей из трех дочерей, родившихся на техасском побережье Мексиканского залива в семье матери-мексиканки и отца-афроамериканца. Ее отец был владельцем трех местных магазинов техники; еще в подростковом возрасте Сюзанна стала помогать ему в управлении бизнесом. Она поступила в государственный университет штата Луизиана и окончила его с отличием и двойной специализацией в области экономики и бухгалтерского учета. Движимая желанием помочь своей стране вернуть прибрежные земли, потерянные в результате повышения уровня моря, она пошла на работу в относительно молодую Американскую переселенческую компанию (АПК) на позицию начального уровня. Скрупулезность и смелость, а также удивительная ловкость в корпоративной политике обеспечили Филдинг стабильный карьерный рост в одном из бухгалтерских подразделений. За пятнадцать лет она дослужилась до директора-распорядителя и управляла сразу несколькими проектами.

Когда генеральный директор АПК Майкл Модерски взялся за инициативу по восстановлению региона Транс-Миссисипи, он лично попросил Филдинг наблюдать за правительственной координацией ресурсов, и она использовала для реализации этой задачи всю свою проницательность. Именно Филдинг обнаружила бухгалтерский подлог, что привело к операции ФБР "Речное судно" и соответствующим политическим последствиям. Убедив правительство не прекращать финансирование, несмотря на общественное мнение, Филдинг направляла инициативу в нужное русло. Когда Модерски ушел с поста генерального директора, Филдинг (которая к тому времени уже была финансовым директором) стала логичным кандидатом на его пост. Обращение Филдинг к акционерам, сделанное в обход совета директоров, позволило ей занять в АПК обе позиции (гендиректора и финансового директора), что превратило ее в самую влиятельную женщину в самой мощной корпорации мира.

С Филдинг у руля АПК отказалась от розничной торговли и производства в пользу финансовых и других услуг. Она использовала активы и финансовое положение АПК как массивный рычаг, подстроив серию перестановок на Старой Уолл-стрит, тем самым потеснив ряд банков и бирж. Резервный капитал АПК все рос, и многие задавались вопросом, что же Филдинг будет делать дальше. Мало кто ожидал, что она объявит о создании АПК своего собственного проекта Рассеяния, способного опереться на огромные инженерные и производственные ресурсы компании, и получить правительственное разрешение на проведение частных космических операций. Удивительнее же всего было объявление Филдинг о том, что она лично возглавит первую такую экспедицию. У женщины во главе АПК хватило бы денег на то, чтобы купить весь мир, но она предпочла начать все с нуля - на новой планете.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Сетевой режим игры *Civilization: Beyond Earth* позволит вам помериться силами с другими игроками, а не с противником, управляемым искусственным интеллектом. Вы можете получить доступ к сетевой игре из главного меню. А также можно подключиться по локальной сети, чтобы играть с друзьями или игроками со всего мира.

МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Чтобы перейти к экрану настроек сетевой игры, нажмите кнопку "Сетевая игра" в главном меню.

ИГРЫ ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Чтобы просмотреть доступные игры по локальной сети, выберите пункт "Локальная сеть" на экране сетевой игры. В браузере отобразятся все доступные игры. Выберите одну из них. Если игры не отобразились (или ни одна вам не интересна), вы можете создать свою игру, нажав соответствующую кнопку. Если список доступных игр устарел, нажмите "Обновить".

Когда вы создаете свою игру, вы переходите на экран настроек сетевой игры. Здесь можно выбрать тип и размер карты, а также установить нужные параметры. Также здесь можно загрузить сохраненную сетевую игру (подробнее об этом далее) или вернуться в браузер, чтобы еще раз ознакомиться со списком доступных игр. Сделав выбор, нажмите кнопку "Начать игру".

Вы перейдете в "Зал ожидания", где можно посмотреть, каких лидеров выбрали игроки и готовы ли они начать игру. Компьютерные игроки будут именоваться "ИИ", в то время как игроки-люди будут записаны под придуманными ими псевдонимами.

Обратите внимание на то, что в случае выбора двумя или более игроками одного и того же спонсора, выбранные одним из игроков цвета будут автоматически изменены, чтобы избежать путаницы.

Как только все игроки нажмут кнопку "Готово", администратор может начать игру, щелкнув по одноименной кнопке.

ИГРЫ ПО ИНТЕРНЕТУ/ИГРЫ В STEAM

Сетевые игры по интернету проводятся через Steam с использованием аккаунта, который игрок использовал при установке игры.

ПРОСМОТР ИГР В СЕТИ

Можно войти в игровой браузер в интернете или создать свою игру, выполнив те же инструкции, что и для игры по локальной сети.

СПИСОК ДРУЗЕЙ

Вам доступен список ваших Steam-друзей, когда вы создаете сетевую игру по интернету. В "Зале ожидания" можно выбрать друзей из выпадающего списка и пригласить их принять участие в созданной вами игре. Приглашение они получают через оверлей Steam.

ЧАТ

Вы можете общаться с другими игроками в процессе игры и при настройке ее параметров. В "Зале ожидания" можно отправить сообщение всем игрокам, используя окно чата, расположенное внизу.

Во время игры можно общаться со всеми одновременно или же с каждым по отдельности, что позволяет вести разговоры тет-а-тет, заключать конфиденциальные сделки и вступать в тайные альянсы. Чтобы открыть чат во время игры, нажмите одноименную кнопку в правом углу информационной панели. Когда закончите, нажмите кнопку "Закрыть чат", чтобы он вам не мешал.

Благодаря голосовой связи по IP-протоколу (VOIP) через оверлей Steam вы можете разговаривать с другими игроками при помощи микрофона.

СОЗДАНИЕ, СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГР

Если именно вы создали игру, ее можно сохранить и через какое-то время снова загрузить. Это особенно полезно в продолжительных играх, которые могут затянуться на несколько дней. На экране настроек сетевой игры нажмите кнопку "Загрузить игру", чтобы просмотреть список сохраненных игр.

Если по какой-либо причине во время сетевой игры потеряно соединение, система будет пытаться восстановить связь автоматически.

Если создатель игры покидает игру (по любой причине), система попытается передать функции администратора другому игроку.

РАЗМЕРЫ КАРТЫ И ИГРОКИ

Количество игроков в сетевой игре ограничено размером карты.

В игре на двоих следует выбирать дуэльную карту. На крошечной карте могут играть до 4 игроков, на маленькой - 6, на стандартной и огромной - 8.

Если для выбранной карты не хватило игроков, их места занимают компьютерные соперники. Если кто-нибудь захочет присоединиться к игре уже после ее начала, можно будет выбрать одну из колоний, за которую играл компьютерный игрок.

МОДИФИКАЦИИ

Civilization: Beyond Earth была разработана с учетом ее потенциальных модификаций. Эта игра - самая простая и доступная для моддинга из всей серии. Если вас это не интересует (пока), вы можете быстро и легко найти моды, сделанные другими игроками, загрузить и установить их прямо из игры. Создание и использование модификаций еще никогда не было таким простым.

В главном меню нажмите кнопку "Модификации", чтобы открыть соответствующий экран (необходимо будет принять условия лицензионного соглашения). Здесь можно выбрать предварительно загруженные и установленные моды или поискать новые.

ПРОСМОТР, ЗАГРУЗКА И ОЦЕНКА

Нажмите кнопку "Модификации" в главном меню, чтобы открыть браузер модификаций. В нем отобразятся все модификации, которые вы загружали и устанавливали. Здесь же можно увидеть, какие из них активны. Чтобы активировать или деактивировать модификацию, поставьте справа от нее галочку. Активных модов может быть несколько.

Нажмите кнопку "Модификации", чтобы открыть мастерскую Steam, в которой отобразятся все доступные для загрузки моды. Их можно сортировать по категориям, искать по ключевому слову или фильтровать по дате загрузки, количеству скачиваний или рейтингу.

Нажав на модификацию, вы получите о ней подробную информацию, увидите скриншоты и сможете ее загрузить.

Опробовав модификацию, вы можете оценить ее в мастерской Steam, что будет полезно для других игроков.

XML

Самый простой способ моддинга - использование текстового редактора. Если вы умеете печатать, то сможете заниматься моддингом. Файлы игры в формате XML (расширяемый язык разметки) содержат всю игровую информацию: например, все диалоги лидеров или максимальное расстояние, которое тактические истребители могут преодолевать за 1 ход.

Любой XML-файл игры легко изменяется с помощью текстового редактора. Можно, например, настроить степень урона, наносимого осадными червями, и даже создавать новые цивилизации и новых лидеров.

КОМПЛЕКТЫ РАЗРАБОТЧИКА MODBUDDY И WORLD BUILDER

ModBuddy и World Builder - официальные инструменты для моддинга игры *Civilization*, доступные для скачивания в Steam. Они позволяют создавать собственные карты и сценарии, изменять поведение ИИ, а также делиться своими модификациями с другими игроками. Для получения дополнительной информации и обновлений посетите официальный веб-сайт *Beyond Earth* или страницу игры в Steam.

ModBuddy и World Builder можно будет загрузить в Steam. Для этого откройте раздел "Инструменты" во вкладке "Игра".

ОБУЧЕНИЕ И ПРИМЕРЫ

Если вы новичок в моддинге (или просто нуждаетесь в помощи), имейте в виду - комплекты разработчика содержат обучающие материалы и примеры применения новой мощной системы. Учитесь у самих разработчиков.

ЗАГРУЗКА МОДИФИКАЦИИ

Если вы создали модификацию и хотите поделиться ею с другими игроками, воспользуйтесь ModBuddy для загрузки своего мода на официальный сервер игры. Следуйте инструкциям на экране по упаковке и названию вашей модификации.

Чтобы загрузить модификацию, у вас должен быть аккаунт Steam. ModBuddy запросит данные вашей учетной записи или поможет создать ее с нуля. Аккаунты Steam бесплатны.

МОДИФИКАЦИИ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Нажмите кнопку "Одиночная игра" в меню модификаций, чтобы просмотреть доступные игры с модами. Можно выбрать одну из своих карт, загрузить сохраненную игру или создать новую игру с использованием модификаций.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ МОДИФИКАЦИЙ

Игра будет автоматически проверять наличие обновлений для установленных модов, которые доступны в меню модификаций. Эти обновления будут автоматически загружены и применены при наличии активного подключения к интернету.

КЛАВИШИ БЫСТРОГО ДОСТУПА

| ДЕЙСТВИЕ | КЛАВИША БЫСТРОГО ДОСТУПА |
|-----------------------------------|--------------------------|
| ОСНОВНЫЕ КЛАВИШИ БЫСТРОГО ДОСТУПА | |
| Цивилопедия | F1 |
| Экономический обзор | F2 |
| Военный обзор | F3 |
| Дипломатические отношения | F4 |
| Экран направления развития | F5 |
| Древо технологий | F6 |
| Шпионаж | Ctrl-E |
| Журнал извещений | F7 |
| Путь к победе | F8 |
| Обзор заданий | F9 |
| Обзор торговли | F10 |
| Быстрое сохранение | F11 |
| Быстрая загрузка | Ctrl-F11 |
| Сетка карты | Shift-G |
| Меню | Esc |
| Конец хода | Enter |
| Следующий юнит | Точка (.) |
| Предыдущий юнит | Запятая (,) |
| Обзор города | Insert |
| Выбор города | Home |
| Предыдущий город | [|
| Следующий город |] |
| Увеличить масштаб | Page Up |
| Уменьшить масштаб | Page Down |
| Показать значки ресурсов | Shift-R |
| Значки производительности | Shift-Y |
| Вид с орбиты | Shift-O |
| Сохранение | Ctrl-S |

| ДЕЙСТВИЕ | | КЛАВИША БЫСТРОГО ДОСТУПА | |
|------------------------------------|--|--------------------------|--|
| Загрузка | | Ctrl-L | |
| Конец хода | | Ctrl-Space, Enter | |
| ЮНИТЫ | | | |
| Режим перемещения | | M | |
| Разведка (авто) | | E | |
| Отдыхать | | F | |
| Встать на дежурство | | A | |
| Ничего не делать | | Пробел | |
| Удалить | | Delete | |
| Атаковать | | Ctrl-A | |
| Дальнобойная атака | | B | |
| Подготовиться к дальнобойной атаке | | S | |
| Укрепить до излечения | | H | |
| ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ | | | |
| Перебазироваться | | Alt-R | |
| Режим воздушного удара | | S | |
| Воздушная зачистка | | Alt-S | |
| Перехватить в воздухе | | I | |
| ГРАЖДАНСКИЕ ЮНИТЫ | | | |
| Основать город | | B | |
| Постройка улучшения (авто) | | A | |
| Построить дорогу | | R | |
| Построить магнитную дорогу | | E | |
| Проложить дорогу | | Shift-Ctrl-R | |
| Осушить болото/вырубить лес | | Alt-I | |
| Убрать миазму | | S | |
| Добавить миазму | | S | |
| Построить ферму | | F | |
| Построить генератор | | G | |
| Улучшить ресурсы | | I | |

| ДЕЙСТВИЕ | КЛАВИША БЫСТРОГО ДОСТУПА |
|-------------------------------------|--------------------------|
| Построить академию | Q |
| Построить антенную решетку | D |
| Биоколодец | Y |
| Построить купол | U |
| Построить фабрику | W |
| Построить узел | O |
| Отремонтировать | P |
| Погрузиться на борт/сойти с корабля | K |
| Запустить орбитальный юнит | S |
| Орбитальная атака | N |
| Отменить последнее задание | Backspace |
| Создать экспедицию | I |

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте: <http://www.1csc.ru/support>.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

DESIGN TEAM

Original Creator of Civilization

Sid Meier

Designed By

David McDonough &
Will Miller

Additional Design and Gameplay

Ed Beach
Orion Burcham
Anton Strenger

PRODUCTION TEAM

Senior Producer

Dennis Shirk

Lead Producer

Lena Brenk

Associate Producer

Steffen Drees

Writers

Rex Martin
Peter Murray
Walt Williams
Scott Wittbecker

Additional Writing

Sarah Darney
Dominic Mancuso
Beth Petrovich

PROGRAMMING TEAM

Programming Lead

Don Wuenschell

Gamecore Lead

Brian Whooley

Graphics Lead

John Kloetzli
Multiplayer Lead
Bradley Olson

UI Programmer

Tronster

Systems

Programmers

Ken Grey
Greg Osefo
Marek Vojtko

Graphics

Programmers

Joshua Barczak
Kiran Sudhakara

Modding Programmer

Shaun Seckman

Tools Programmer

Shaun Seckman

Additional Programming

Brian Feldges
Theodore Maselko
Bob Thomas

ART TEAM

Art Lead

Michael R Bates

Lead Animator

Alex Kim

Character Lead

David Jones

Unit Lead

John FitzGerald

Interface Lead

Whitney Bell

Effects Lead

Todd Bilger

Lead Terrain Artist

Jason Johnson

Artists

Aaron Andersen
Hector Antunez
Jerome J Atherholt
Michael Bazzell
Kat Berkley
Todd Bergantz
Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Arthur Gould

Sang Han

Stephen Jameson

Matt Kean

Mika Lam

Arne Schmidt

Rob Sugama

Mike Tassie

[3]Additional Art

Silvio Aebischer

Eric Chiang

Erik Ehoff

EXIS

Jeff Paulsrud

Jason Slavin

Jack Snyder

AUDIO TEAM

Audio Lead

Griffin Cohen

Sound Designers

Griffin Cohen

Dan Price

Music

Geoff Knorr

Ambient Music

Griffin Cohen

Additional Music

Michael Curran

Grant Kirkhope

Audio Programmer

Don Wuenschell

Music Mixing and

Mastering Engineer

Geoff Knorr

VOICE OVER RECORDING

Wave Generation, Inc.

Jose Aguirre

Lime Studios

Tom Paolantonio

LEADERS VOICE ACTORS

**Suzanne Marjorie
Fielding -**

Victoria Sanchez

Élodie -

Virginie Chase

Daoming Sochua -

Yamin Zhang

Kavitha Thakur -

Kaljani Iyer

Vadim Petrovic Kozlov

-

Mateusz Pawluczuk

Samatar Jama Barre -

Ahmed Abdi

Hutama -

Paranee Damodaran

Rejinaldo Leonardo

Pedro Bolivar de

Alencar-Araripe -

Clayton Arruda

Nogueira

ENGLISH VOICE ACTORS

Narrator -

Fryda Wolff

ADVISR -

James Horan

FRENCH VOICE ACTORS

Narrator -

Céline Melloul

ADVISR -

Boris De Mourzitch

GERMAN VOICE ACTORS

Narrator -

Nora Jakhosha

ADVISR -

Oliver Schmitz

ITALIAN VOICE ACTORS

Narrator -

Jolanda Granato

ADVISR -

Paolo Sesana

POLISH VOICE ACTORS

Narrator -

Dominika Sell

ADVISR -

Radosław

Popłonikowski

RUSSIAN VOICE ACTORS

Narrator -

Victoria Zolina

ADVISR -

Roman Sopko

SPANISH VOICE ACTORS

Narrator -

Laura Pastor

ADVISR -

Antonio Abenójar

QUALITY ASSURANCE TEAM

QA Supervisor

Sarah Darney

QA Lead

Carlton Harrison

Testers

Albert Briggs

Peter Califano

Daron Carlock

Carson Hogue

Sean Horning

Jennifer Kraft

Santiago Loane

Dominic Mancuso

Terrence Myers

Kelsey Orem

Beth Petrovich

Thomas Schneider

Corey Staub

Reed Thayer

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Bob Thomas

Sam "SamBC" Barnett-

Cormack

Adam "Pouakai"

Partridge

Onno "donald23" Zaal

Frithjof Nikolai Wilborn

MadDjinn

Anthony "Ztaesek"

Seekatz

Pfeffersack

Gloria "Nolan" Carson

Steve "WarningU2"

Warner

Camikaze

Joel "colonelmustard"

Myers

Dan "DanQ" Quick

OPENING CINEMATIC

**Opening Cinematic
Script**

Will Miller

**Cinematic Production
Services**

Waterproof Studios

Creative Director

Ian Fenton

**Chief Technology
Officer/Chief Science
Officer**

Martin Kumor

Chief Financial Officer

Albert Lim

**Director of Business
Development**

Carl Whiteside

Production Manager

Trevor Wyatt

Production Coordinator

Anat Rabkin

Editor

Matt Holdenried

CG Supervisor

Aaron Zacher

Pre-Visualization Artist

Jade McGilvray

Lead Character Modeler

Max Wahyudi

Modelers

Manuel Armonio

Bo Yeon Kwon

Reymund Reyes

Richard Trska

Environment Modeler

Chris Yoo

Senior Animator

Blake Piebenga

Animator

Sachin Mathew

Rigging/Facial Capture Artist

Jonathon Kouros

Simulation TD

Jade McGilvray

Lighting Lead Artist

Max Wahyudi

Matte Painting

Tyler West Studio Inc.

Motion Design Artists

Robyn Haddow

John Mayhew

Kyle Richtsfeld

FX Lead

Kevin McKibbin

FX Artist

Mike Hsu

Compositing Lead

Winston Fan

Colorist

Martin Kumor

Motion Capture**Director of****Photography**

Mike McKinlay

Motion Capture Lead**TD**

Paul Cech

Motion Capture Services

The Capture Lab

Motion Capture Performance Actors

Nickolas Baric

Soumi Bose

Sachin Mathew

Blake Piebenga

Lianna Scrimger

Melissa Shim

Kelly Starke

Alex Ushijima

Robert Yau

Dog

Indy

FIRAXIS MANAGEMENT**CEO / President**

Steve Martin

Creative Director

Sid Meier

Studio Art Director

Arne Schmidt

Director of Software Development

Steve Meyer

Director of Gameplay Development

Barry Caudill

Executive Producer

Kelley Gilmore

Director of Marketing

Lindsey Riehl

Marketing Associate

Peter Murray

Community Manager

Kevin Schultz

Human Resources Director

Shawn Kohn

Office Manager

Donna Milesky

IT Manager

Josh Scanlan

IT Technician

Matt Baros

Special Projects

Susan Meier

AMD SUPPORT

Layla Mah

Robert Martin

Joshua Salem

NVIDIA SUPPORT

Nathan Hoobler

Chad Vivoli

INTEL SUPPORT

Jeff Laflam

VALVE SUPPORT

Jason Ruymen

Peter Wycoff

Justin Yorke

Fork

VFX Powered by Fork Particle

SPECIAL THANKS

Joanne Miller

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

**PUBLISHED BY
2K**

**2K is a publishing
label of Take-Two
Interactive Software,
Inc.**

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailer

**2K PRODUCT
DEVELOPMENT**

**VP, Product
Development**

John Chowanec

**Director of Product
Development**

Melissa Miller

Senior Producer

Garrett Bittner

Associate Producer

Josh Morton

Production Assistants

Doug MacLeod

Clay Norman

**Digital Release
Coordinator**

Tom Drake

**Digital Release
Assistant**

Myles Murphy

**2K CREATIVE
DEVELOPMENT**

**VP, Creative
Development**

Josh Atkins

Art Director

Robert Clark

Senior Writer

Walt Williams

**Director of Creative
Production**

Jack Scalici

**Director of Research
and Planning**

Mike Salmon

Sr. Market Researcher

David Rees

**Manager of Creative
Production**

Josh Orellana

**Creative Production
Coordinator**

Kaitlin Bleier

**Creative Production
Assistant**

William Gale

Megan Rohr

**User Testing
Coordinator**

Jordan Limor

User Testing Assistant

Jonathan Bonillas

**2K MARKETING
TEAM**

SVP, Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman

**VP, International
Marketing**

Matthias Wehner

Sr. Brand Manager

Matt Knoles

**Director of Public
Relations, North
America**

Ryan Jones

PR Manager

Brian Roundy

PR Manager

Jessica Lewinstein

**Sr. Director, Marketing
Production**

Jackie Truong

**Associate Marketing
Production Manager**

Ham Nguyen

**Marketing Production
Assistant**

Nelson Chao

**Marketing Assets
Coordinator**

Jeneane Wagner

**Video Production
Manager**

Kenny Crosbie

Video Editor

Jeff Spoonhower

Michael Regelean

**Associate Video
Editor**

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

**Art Director,
Marketing Event &
Trade Shows**

Lesley Zinn Abarcar

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Sr. Web Director

Gabe Abarcar

Web Designer

Keith Echevarria

Web Developer

Alex Beuscher

**Director of
Community and
Customer Service**

Stephen Reid

**Senior Community
and Content Editor**

Darren Gladstone

**Community and
Social Media Manager**

John Imah

**Sr. Customer Service
Manager**

Ima Somers

**Customer Service
Manager**

David Eggers

**Community and Social
Media Coordinator**

Marion Dreo

**Director of
Partnerships &
Licensing**

Richelle Ragsdell

**Sr. Manager of
Partnerships &
Licensing**

Jessica Hopp

**Marketing Manager,
Partner Relations**

Dawn Earp

**Digital Marketing
Coordinator**

Ashley Landry

Marketing Assistant

Kenya Sancristobal

Jessica Perez

**Channel Marketing
Manager**

Anna Nguyen

**Associate Channel
Marketing Manager**

Marc McCurdy

2K OPERATIONS

VP, Studio Operations

Kate Kellogg

VP, Legal

Peter Welch

**VP, Business
Development**

Steve Lux

Director of Operations

Dorian Rehfield

**Licensing/Operations
Specialist**

Xenia Mul

**Operations Manager,
Core Tech**

Ben Kvalo

**Operations
Coordinator**

Peter Driscoll

2K CORE TECH

VP, Technology

Naty Hoffman

**Director of
Technology**

Simon Golding

Online Architect

Louis Ewens

Software Engineer

Jack Liu

MY2K TEAM

Sr. Architect

David R. Sullivan

Jr. Technical Producer

Nick Silva

Sr. Software Engineer

Alberto Covarrubias

Sr. Software Engineer

Fraser Hutchinson

Sr. Software Engineer

Adam Lupinacci

Sr. Software Engineer

Dale Russell

Sr. Software Engineer

Sky Schulz

Software Engineer

Scott Barrett

Software Engineer

Marc Fletcher

Software Engineer

Kai Xu

**2K QUALITY
ASSURANCE**

**VP of Quality
Assurance**

Alex Plachowski

**Quality Assurance
Test Manager
(Project)**

David Arnsperger

**Quality Assurance
Test Manager
(Support Team)**

Alexis Ladd

Test Lead

Dustin Carey

Senior Tester

Steve Yun

**Quality Assurance
Testers**

James Hagen

Luke Hills

Jacob Proctor

Cesar Jack

Saghabazarian

Obadiah Luna

Jonathan Villariasa

Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine

Joshua Vance

Summer Breeze

Gabriela-Diane

Ronquillo

Josh Nogra

Ryan Begnaud

Josh Brown-Sage

Amanda Bassett

Chelsea Habighorst

Hal Rydberg

Kurt Servito

**Senior Tester
(Compatability)**

Michael Sobyak

**Quality Assurance
Testers**

(Compatability)

Travis Allen

Brian Reiss

2K

INTERNATIONAL

General Manager

Neil Ralley

International

Marketing Director

Sian Evans

Senior International

Product Manager

David Halse

Senior Director PR,

International

Markus Wilding

International PR

Manager

Megan Rex

International Social

Marketing Team

Ibrahim Bhatti

Mitko Lambov

2K

INTERNATIONAL

PRODUCT

DEVELOPMENT

International Producer

Sajjad Majid

Localisation Manager

Nathalie Mathews

Assistant Localisation

Manager

Arsenio Formoso

External Localisation

Teams

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International
srl

QLOC S.A.

**Localisation tools and
support provided by**

XLOC Inc.

Localised audio

production provided

by Liquid Violet.

2K

INTERNATIONAL

QUALITY

ASSURANCE

Localisation QA

Manager

José Miñana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localisation QA

Senior Lead

Oscar Pereira

Localisation QA

Project Lead

Elmar Schubert

Localisation QA Leads

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

Senior Localisation

QA Technicians

Alba Loureiro

Christopher Funke

Cristina La Mura

Enrico Sette

Harald Raschen

Jose Olivares

Localisation QA

Technicians

Alessandro Testa

Gabriel Uriarte

Iris Loison

Javier Vidal

Jihye Kim

Johanna Cohen

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Mélissa Bordonado

Namer Merli

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Pierre Tissot

Roland Habersack

Sergio Accettura

Stefan Rossi

Design Team

James Crocker

Tom Baker

2K

INTERNATIONAL

TEAM

Agnès Rosique

Alan Moore

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Catherine Vandier

Chris Jennings

Dan Cooke

Diana Freitag

Diana Tan

Dominique Connolly

Erica Denning

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo

Lieke Mandemakers

Matt Roche

Nadège Lorient

Natalie Gausden

Olivier Troit

Richie Churchill

Rohan Ishwarlal

Sandra Melero

Simon Turner

Stefan Eder

Tracy Chua

**Take-Two
International
Operations**

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

**Asia Marketing
Manager**

Diana Tan

Asia Product Manager

Chris Jennings

**Sr. Regional Brand
Manager**

Tracy Chua

Product Executive

Rohan Ishwarlal

**Japan Marketing
Manager**

Hide Shimizu

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Assistant

Yasutaka Arita

**Take-Two Asia
Operations**

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis

**Take-Two
Asia Business
Development**

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Henry Park
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

**SPECIAL
THANKS**

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales
Team
Take-Two Channel
Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

David Boutry
Kelley Miller
Jenny Tam
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Justin Sousa
Ariel Owens-
BarhamJeffery Holton
Keith Hillmer
Renee Doerre
BOND
Access
Communications
MODCo Media
Gwendoline Oliviero

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

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

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

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

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

ЛИЦЕНЗИЯ

В соответствии с условиями настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет вам неисключительные ограниченные и подлежащие отмене права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на использование одной копии Программы для вашего личного некоммерческого пользования с целью игры на одной игровой платформе (например, компьютере, мобильном устройстве 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 начинается с даты установки или иного начала использования вами Программы и заканчивается либо датой удаления вами Программы, либо датой прекращения действия настоящего Соглашения (см. ниже).

Программа не продается вам, а предоставляется в пользование по лицензии, и вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеет места передача или переступка титула или прав собственности на Программу, и что настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на Программу. Лицензиар сохраняет за собой все права, титулы или доли относительно настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь: все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, титулы, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторском праве и товарных знаках, а также применимыми международными правовыми нормами и договорами. Запрещается копирование, воспроизведение 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 лицензиар Лицензиара также имеет право на защиту своих прав в случае какового бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения. Все права, прямо не предоставленные вам настоящим Соглашением, сохраняются за Лицензиаром, и, насколько это применимо, за его лицензиаром.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы обязуетесь:

не использовать Программу для получения дохода;

не распространять, не сдавать в аренду, не лицензировать, не продавать, не конвертировать в валюту или иным образом передавать или уступать Программу или любые копии Программы (включая, помимо прочего, обмен на Виртуальные товары или Виртуальную валюту,

см. определение ниже), без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения;

не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения);

не открывать сетевой доступ к копиям настоящей Программы для использования или загрузки несколькими пользователями;

если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное - не использовать и не устанавливать Программу (и не предоставлять такую возможность другим лицам) в сети, для сетевого использования или более чем на одном компьютере или игровой консоли одновременно; не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью облегчить требование запуска Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут создаваться самой Программой во время установки для более эффективного выполнения);

не использовать и не копировать Программу в компьютерных игровых центрах или любых других организациях с постоянным местонахождением; при условии, однако, что Лицензиар может предоставить вам отдельное лицензионное соглашение для организаций, с тем чтобы разрешить использование Программы в коммерческих целях;

не выполнять инженерный анализ, декомпиляцию, дизассемблирование Программы, не обрабатывать и не подготавливать производные работы, основанные на Программе, или иным образом модифицировать Программу, как в целом, так и по частям;

не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности, меток и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке;

не запрещать и не мешать другим пользователям пользоваться Программой и ее сетевыми функциями;

не использовать программы взлома, программы-роботы, программы-пауки или иные программы, взаимодействующие с сетевыми функциями Программы;

не нарушать условия предоставления услуг, правила, политики, лицензии и правила поведения относительно любых сетевых функций Программы; а также

не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) Программу в любые страны, в которые вывоз таких программ запрещен экспортным законодательством США, сопоставляемыми регулятивными нормами и экономическими санкциями, либо иным способом нарушает такие законы и регулятивные нормы, а также законы страны, в которой Программа была приобретена, со всеми внесенными на данный момент поправками.

ДОСТУП К СПЕЦИАЛЬНЫМ ФУНКЦИЯМ И/ИЛИ УСЛУГАМ, ВКЛЮЧАЯ ЭЛЕКТРОННЫЕ КОПИИ: для активации Программы, доступа к электронным копиям Программы, а также открываемым, загружаемым, содержащимся в Интернете или иным специальным услугам, содержимому и/или функциям (далее коллек-

тивно именуемым «Специальными функциями») могут потребоваться загрузка Программы на компьютер, использование уникального серийного номера, регистрация Программы, регистрация для пользования услугами третьих сторон и/или регистрация для пользования услугами Лицензиара (включая принятие соответствующих условий их предоставления). Доступ к Специальным функциям ограничен одной учетной записью пользователя (см. определение ниже) на каждый серийный номер, причем доступ к Специальным функциям не подлежит передаче, продаже, лицензированию, обмену на виртуальную валюту или перерегистрации на другого пользователя, если не указано иное. Положения настоящего параграфа имеют преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения.

ПРЕДАЧА ЗАРАНЕЕ СДЕЛАННЫХ КОПИЙ:

Вы имеете право передать физическую копию заранее записанной Программы и сопутствующей документации в полном объеме и на постоянной основе другому лицу, при условии, что вы не сохраните у себя никаких копий (включая архивные или резервные копии) Программы, сопутствующей документации или любой части или компонента Программы или сопутствующей документации, а также при условии принятия получателем положений настоящего Соглашения. Передача заранее записанной копии лицензии может потребовать от вас дополнительных шагов, указанных в документации к Программе. Вы не имеете права продавать, сдавать в аренду, лицензировать, конвертировать в валюту или обменивать на Виртуальные товары или Виртуальную валюту заранее сделанную копию, за исключением случаев, указанных в настоящем Соглашении, без предварительного письменного разрешения Лицензиара. Специальные функции, включая содержимое, доступное только по одноразовому серийному номеру, не подлежат передаче другим лицам ни при каких обстоятельствах, и Специальные функции могут прекратить функционировать в случае, если первоначально установленная копия Программы была удалена или заранее сделанная копия недоступна пользователю. Программа предназначена исключительно для личного пользования. НЕВЗИРАЯ НА ВЫШЕСКАЗАННОЕ, ПРЕРЕЛИЗНЫЕ КОПИИ ПРОГРАММЫ НЕ ПОДЛЕЖАТ ПЕРЕДАЧЕ НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ:

Программа может включать в себя меры, предназначенные для ограничения доступа к некоторым функциям или содержимому Программы или недопущения несанкционированного копирования, а также иные меры, направленные на пресечение нарушений любыми лицами ограниченных прав и лицензий, предоставленных по настоящему Соглашению. Н такими мерам могут относиться встроены средства контроля за лицензиями, активация продукта и иные технологии Программы и средств контроля, включая, помимо прочего, средства контроля за временем, датой, доступом и другими показателями, счетчики, серийные номера и иные средства и меры для предотвращения несанкционированного доступа, использования и копирования Программы и любых ее частей и компонентов, включая нарушение настоящего Соглашения. Лицензиар оставляет за собой право контролировать

использование Программы в любое время. Вы не имеете права вмешиваться в работу соответствующих мер контроля доступа, пытаться отключить или обойти их; в случае, если вы отключите технические меры защиты или иным образом вмешаетесь в их работу, Программа не будет правильно работать. В случае если Программа разрешает доступ к Специальным функциям, доступ к таким функциям разрешен только одной копии Программы одновременно. Для доступа к интернет-услугам, в том числе для загрузки обновлений и исправлений, могут потребоваться дополнительные условия и дополнительная регистрация. Для доступа к интернет-услугам, загрузки обновлений и исправлений может использоваться только Программа с действительной лицензией. За исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством, Лицензиар может ограничить, приостанавливать или прекращать действие лицензии по настоящему Соглашению, а также ограничить, приостанавливать или прекращать доступ к Программе, включая, помимо прочего, доступ к сопутствующим услугам и продуктам, в любое время, по любой причине и без предварительного уведомления.

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

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

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ: Для правильной работы Программы или определенных функций Программы от вас может потребоваться наличие и поддержание действительной и активной учетной записи в интернет-сервисе, таком, как игровая платформа стороннего разработчика или социальная сеть (далее - «Сторонняя учетная запись»), или учетной записи на сервисах Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара, как указано в документации к программе. При отсутствии таких учетных записей некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, в целом или частично. Программа также может потребовать от вас создать отдельную для Программы учетную запись на сервисе Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара («Учетная запись пользователя») для доступа к Программе и ее функциям. Такая ваша Учетная запись пользователя может быть связана с вашей Сторонней

учетной записью. Вы несете полную ответственность за использование и безопасность вашей Учетной записи пользователя и любых Сторонних учетных записей, с помощью которых получаете доступ к Программе и пользуетесь ею.

виртуальная валюта и виртуальные товары

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

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

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

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОКУПКА ВИРТУАЛЬНОЙ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: Вы можете купить ВВ или приобрести ВВ у Лицензиара в ходе конкурсов и других мероприятий, а также в качестве награды за определенные достижения в Программе. Например, Лицензиар может подарить ВВ или ВТ игрокам, достигшим очередного уровня, выполнившим определенное задание или предоставившим пользовательский материал. Как только ВВ и ВТ будут переданы вам, информация о них отобразится в вашей Учетной записи. Приобрести ВВ и ВТ можно только при использовании Программы или игровой платформы, через онлайн-магазины третьих сторон, магазины приложений или другие магазины, сертифицированные Лицензиаром (далее совместно именуемые «Онлайн-магазин»). Покупка и использование виртуальных предметов и валюты посредством Онлайн-магазина регулируются документацией Онлайн-магазина, в том числе, помимо прочего, Условиями предоставления услуг и Пользовательским соглашением. Такая услуга предоставляется вам Онлайн-магазином по сублицензии. Лицензиар может предлагать скидки или проводить рекламные акции на покупку ВВ. Лицензиар также может изменять условия проведения таких скидок и акций или вовсе прекращать их без всякого предварительного уведомления. После завершения авторизованной покупки ВВ в Магазине приложений на вашу Учетную

запись будет переведено соответствующее количество ВВ. Лицензиар может устанавливать максимальное количество ВВ, которое можно купить за одну транзакцию и/или в сутки, и это количество может зависеть от конкретной Программы. Лицензиар по своему исключительному усмотрению может вводить дополнительные ограничения на покупку ВВ, на использование ВВ и на максимальное количество ВВ для отдельной Учетной записи. Вы несете полную ответственность за любую покупку ВВ, выполненную с вашей Учетной записи, вне зависимости от того, была она санкционирована вами или нет.

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

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: все приобретенные в игре ВВ и ВТ могут быть использованы или утрачены в ходе игры согласно правилам игры, применимым к валюте и товарам, которые могут различаться в зависимости от конкретной Программы. ВВ и ВТ можно использовать только в Программе, и Лицензиар, по своему исключительному усмотрению, может вводить ограничения для использования ВВ и/или ВТ в отдельной игре. Разрешенные способы использования ВВ и/или ВТ могут измениться в любое время. Отображаемое в вашей Учетной записи количество ВВ и/или ВТ уменьшается всякий раз, как вы используете ВВ и/или ВТ в игре. При совершении внутриигровых покупок с вашего баланса снимается соответствующее количество ВВ. Для завершения внутриигровой покупки или для расхода ВТ внутри игры, на балансе вашей Учетной записи должно быть достаточное количество ВВ и/или ВТ. Количество ВВ и/или ВТ на балансе вашей Учетной записи может уменьшиться без уведомления в результате определенных действий, связанных с вашим использованием Программы. Например, вы можете утратить ВВ или ВТ в результате проигрыша или смерти своего персонажа. Вы несете ответственность за любое использование ВВ и/или ВТ с вашей Учетной записи, вне зависимости от того, было ли такое использование санкционировано вами или нет. Узнав о несанкционированном использовании ВВ и/или ВТ с вашей Учетной записи, вы должны немедленно уведомить об этом Лицензиара, отправив сообщение в службу поддержки по адресу page.tag2games.com/support.

ЗАПРЕТ НА ОБНАЛИЧИВАНИЕ: ВВ и ВТ используются исключительно для обмена на внутриигровые товары и услуги. Вы не имеете права продавать, давать в аренду, лицензировать или обменивать ВВ и ВТ на конвертируемую валюту. С помощью ВВ и ВТ можно приобретать исключительно внутриигровые услуги и товары, и ни Лицензиар, ни другие лица или организации не имеют права обналичивать их на какую бы то ни было денежную сумму или обменивать на другие товары, за исключением указанных в настоящем Соглашении случаев или случаев, предусмотренных применимым законодательством. ВВ и ВТ не имеют денежного эквивалента, и ни Лицензиар, ни другое лицо или другая организация не имеют обязательств обменивать ваши ВВ и ВТ на реальные ценности, в том числе, помимо прочего, на реальную валюту.

ЗАПРЕТ НА ВОЗВРАТ: все покупки ВВ и ВТ носят окончательный характер и ни при каких обстоятельствах приобретенные ВВ и ВТ не подлежат возврату, передаче или обмену. За исключением случаев, предусмотренных приме-

нимым законодательством. Лицензиар обладает исключительным правом по своему усмотрению управлять, регулировать использование, контролировать, изменять, приостанавливать действие или полностью удалять ВВ и/или ВТ, и Лицензиар не несет перед вами или перед кем бы то ни было ответственности за подобные действия.

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

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

УСЛОВИЯ, ПРИМЕНИМЫЕ К ОНЛАЙН-МАГАЗИНУ

В случае, если настоящее Соглашение, Программа и связанные с ней услуги (в том числе покупки ВВ и ВТ) приобретены через Онлайн-магазин, на них распространяются дополнительные условия, правила и положения, изложенные в настоящем документе или установленные соответствующим Онлайн-магазином и включенные в настоящее Соглашение посредством данной ссылки. Лицензиар не несет ответственности перед вами за какие бы то ни было банковские сборы, снятие средств с вашей банковской карты или иные расходы по транзакциям, совершаемым через Программу или через Онлайн-магазин. Все такие транзакции регулируются Онлайн-магазином, а не Лицензиаром. Лицензиар явным образом отказывается от какой-либо ответственности за такие транзакции, и вы соглашаетесь с тем, что средства возмещения вам будет предоставлять исключительно такой Онлайн-магазин. За исключением вышеизванного, Онлайн-магазин, в максимальной степени, допустимой действующим законодательством, не имеет никаких гарантийных обязательств в отношении Программы. Любые претензии в связи с Программой, касающиеся ответственности за продукт, несоответствия действующим законодательным или регуляторным требованиям, претензии в рамках защиты прав потребителя или аналогичного законодательства, а также претензии по нарушению прав интеллектуальной собственности регулируются настоящим Соглашением,

и Онлайн-магазин не несет ответственности по таким претензиям. Вы обязаны соблюдать Условия использования Онлайн-магазина и другие применимые правила и положения Онлайн-магазина. Лицензия на Программу представляет собой лицензию без права передачи третьим лицам и исключительно на использование Программы на устройстве, которое принадлежит вам или находится под вашим контролем. Вы свидетельствуете, что не находитесь в какой-либо из стран, в отношении которых в США действует эмбарго, а также что вы, ваша страна и/или ваша организация не значатся в Специальном списке лиц Казначейства США или в Списке необслуживаемых лиц и организаций Министерства торговли США. Онлайн-магазин является третьей стороной-бенефициаром по настоящему Соглашению и имеет право на принудительное применение норм настоящего Соглашения против вас.

СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ.

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

Что касается любых вопросов, связанных с конфиденциальностью, включая сбор, использование, разглашение и передачу ваших личных данных и другой информации, то преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения имеют положения Политики конфиденциальности, опубликованной по адресу www.lake2games.com/privacy и периодично обновляемой.

ГАРАНТИЯ

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Лицензиар гарантирует вам (если вы являетесь первичным и первоначальным покупателем Программы, но не в том случае, если вы получаете заранее записанную Программу и сопутствующую документацию от первоначального покупателя), что исходный носитель данных, содержащий Программу, при правильном обращении не обнаружит дефектов материала и производственных дефектов на протяжении 90 дней со дня приобретения. Лицензиар гарантирует вам, что настоящая Программа совместима с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации на Программу, либо сертифицирована изготовителем игровой приставки как совместимая с игровой приставкой, для которой издана. Однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, интернет-подключения и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует быстрейшего действия настоящей Программы на конкретном компьютере или игровой приставке. Лицензиар не гарантирует вам бесперебойного использования Программы; не гарантирует, что Программа будет соответствовать вашим требованиям; бесперебойной или безошибочной работы Программы; что Программа будет совместима с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон, а также исправления любых ошибок в настоящей Программе. Никакие устные или письменные рекомендации Лицензиара или

любого уполномоченного представителя не являются гарантией. Поскольку некоторые юрисдикции не допускают исключения или ограничения неявных гарантий или ограничения применимых законов прав потребителя, некоторые или же все перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь места в вашем случае.

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

За исключением указанного выше, настоящая гарантия заменяет собой все остальные гарантии, устные и письменные, явные и подразумеваемые, включая любые гарантии пригодности для продажи, применимости для определенной деятельности и соблюдения прав третьих сторон, и Лицензиар не несет ответственности ни по каким другим заявлениям или жалобам.

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

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

Вы соглашаетесь оградить Лицензиара, его партнеров, лицензиаров, аффилированных лиц, подрядчиков, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от каких бы то ни было ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате вашего действия или бездействия при использовании Программы в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

ЛИЦЕНЗИАР НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФАКТИЧЕСКИЕ, ПОБОЧНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, НАСТУПИВШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СВОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УТРАТЫ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА И, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ПРИЧИНЕННЫЕ ЛИЧНОМУ ВРЕДУ, ВРЕДУ ИМУЩЕСТВУ, ПОТЕРЮ ПРИБЫЛИ, ШТРАФНЫЕ УБЫТКИ ПО ЛЮБОЙ ПРИЧИНЕ ИЛИ ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННОГО С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ ИЛИ ПРОГРАММОЙ, БУДЬ ТО В РЕЗУЛЬТАТЕ ДЕЛИКТА (ВКЛЮЧАЯ НЕБРЕЖНОСТЬ), КОНТАКТА, СТРОГОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ИНАЧЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИЦЕНЗИАР БЫЛ ОСВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЛИЦЕНЗИАРА ЗА ЛЮБЫЕ УБЫТКИ (ПРОМЕЖУТЕЧНЫЕ, КОГДА ПРИМЕНИМО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО УСТАНОВЛЕНИЕ ИНОЕ) НЕ МОЖЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКОЙ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ ОБЩИЙ РАЗМЕР ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЛИЦЕНЗИАРА ПО ЛЮБЫМ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫМ ВАМИ ПРЕТЕНЗИЯМ, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИДА ДЕЙСТВИЙ, НЕ ПРЕВЫШАЕТ СУММУ, ВЫПЛАЧЕННУЮ ВАМИ ЛИЦЕНЗИАРУ ЗА ПРЕДЫДУЩИЕ 12 (ДВЕНАДЦАТЬ) МЕСЯЦЕВ В СВЯЗИ С ЛЮБЫМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ, ИЛИ 200 ДОЛЛАРОВ США, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, ЧТО БОЛЬШЕ.

ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК

ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, А ТАКЖЕ ОГРАНИЧЕНИЯ В СЛУЧАЕ СМЕРТИ ИЛИ ПРИЧИНЫ ИЛИ ЧИНОГО РЕЗУЛЬТАТЕ НЕБРЕЖНОСТИ, МОШЕННИЧЕСТВА ИЛИ НАМЕРЕННОЙ НЕБРЕЖНОСТИ. ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРЫ ОБО ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ О ОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕ ИМЕЕТ СИЛЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ТОМ ОБЪЕМЕ, В КОТОРОМ ОНА ПРОТИВОРЕЧИТ ЛЮБЫМ ФЕДЕРАЛЬНЫМ ЗАКОНОМ, ЗАКОНОМ ШТАТОВ ИЛИ МУНИЦИПАЛЬНЫМ ЗАКОНОМ, НЕ ДОПУСКАЮЩИМ ИСКЛЮЧЕНИЯ, НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

МЫ НЕ КОНТРОЛИРУЕМ И НЕ ИМЕЕМ ВОЗМОЖНОСТИ КОНТРОЛИРОВАТЬ ПОТОК ДАННЫХ МЕЖДУ НАШИМИ СЕТЯМИ И ДРУГИМИ ЗОНАМИ ИНТЕРНЕТА, БЕСПРОВОДНЫМИ СЕТЯМИ ИЛИ СЕТЯМИ ТРЕТЬИХ СТОРОН. ТАКОЙ ПОТОК В БОЛЬШОЙ СТЕПЕНИ ЗАВИСИТ ОТ ОБЩЕГО КАЧЕСТВА СОЕДИНЕНИЯ С ИНТЕРНЕТОМ ИЛИ БЕСПРОВОДНЫХ СЛУЖБ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ ИЛИ КОНТРОЛИРУЕМЫХ ТРЕТЬИМИ СТОРОНАМИ. ДЕЙСТВИЯ ИЛИ БЕЗДЕЙСТВИЕ ТАКИХ ТРЕТЬИХ СТОРОН МОЖЕТ ОТРАЖАТЬСЯ НА ВАШЕМ ПОДКЛЮЧЕНИИ К ИНТЕРНЕТУ ИЛИ ДОСТУПНОСТИ ОПРЕДЕЛЕННЫХ СЛУЖБ, МЫ НЕ ГАРАНТИРУЕМ БЕСПЕРЕБОЙНОЙ РАБОТЫ ТАКИХ СЛУЖБ, КАК И НЕ ГАРАНТИРУЕМ КАЧЕСТВО ВАШЕГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ К СЕТИ. КАК СЛЕДСТВИЕ, МЫ НЕ НЕСЕМ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ДЕЙСТВИЯ ИЛИ БЕЗДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬИХ СТОРОН, В РЕЗУЛЬТАТЕ КОТОРОГО ПРЕКРАЩАЕТСЯ ВАШЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ И НАРУШАЕТСЯ РАБОТА СЕТЕВЫХ СЛУЖБ, И НЕ НЕСЕМ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА РАБОТУ ВАШИХ УСТРОЙСТВ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ПОСРЕДСТВОМ КОТОРОГО ВЫ ПОДКЛЮЧАЕТЕСЬ К СЕТИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ

Настоящее Соглашение имеет силу вплоть до прекращения действия с вашей стороны или со стороны Лицензиара. Соглашение автоматически прекращает свое действие, когда Лицензиар прекращает обслуживание серверов Программы (исключительное положение для онлайн-игр); если Лицензиар еще основания полагать, что вы используете Программу в мошеннических целях, для отмывания денег или иной незаконной деятельности; либо вследствие вашего невыполнения условий и положений настоящего Соглашения, включая, помимо прочего, несоблюдение условий указанной выше Лицензии. Вы можете прекратить действие Соглашения в любое время (i) обратившись к Лицензиару с просьбой удалить вашу Учетную запись пользователя, с помощью которой вы получаете доступ к Программе, как это указано в Условиях предоставления услуг, или (ii) уничтожив и/или удалив любые Программы, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем. Удаление Программы с вашей игровой платформы не означает удаление информации, имеющей отношение к вашей Учетной записи пользователя, в том числе в Виртуальной записи и Виртуальным товарам. Если вы впоследствии снова установите Программу с помощью той же Учетной записи пользователя, то эта информация может сохраниться,

включая данные о ВВ и ВТ, ассоциируемых с вашей Учетной записью. Однако, за исключением случаев, предусмотренных применимым законодательством, при удалении Учетной записи пользователя по какой бы то ни было причине, удаляются и соответствующие данные о ВВ и ВТ, и вы уже не сможете пользоваться Программой, а также ВВ и ВТ, ассоциируемыми с этой Учетной записью. Если Соглашение прекращает свое действие из-за нарушений вами условий настоящего Соглашения, Лицензиар может запретить вам повторную регистрацию в Программе. При прекращении действия Соглашения по любой причине вы обязаны уничтожить или вернуть Лицензиару физическую копию Программы, а также безвозвратно уничтожить любые копии Программы, сопутствующей документации, прилагаемых материалов, равно как и все компоненты, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем, включая любые или любые серверы, компьютеры, приставки или мобильные устройства, на которых Программа была установлена. С прекращением действия настоящего Соглашения прекращается действие ваших прав на Программу, включая права на ВВ и ВТ, ассоциируемые с вашей Учетной записью пользователя, и вы должны немедленно прекратить использовать Программу. Прекращение действия настоящего Соглашения не затрагивает ваши права и обязанности, вытекающие из настоящего Соглашения.

ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВА ПРАВИТЕЛЬСТВА США

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

МЕРЫ ЗАЩИТЫ

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

НАЛОГИ И РАСХОДЫ

Вы несете ответственность за уплату налогов, пошлин и сборов любого рода, в том числе процентов и штрафов, наложенных на вас любым государственным органом в связи с транзакциями, имеющими отношение к настоящему Соглашению (за исключением налогов на чистый доход Лицензиара), независимо от того, были ли они включены в платный документ, отсланный вам в любой момент времени Лицензиаром, а также освобождает Лицензиара, его партнеров,

лицензиаров, аффилированных лиц, подрядчиков, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от ответственности за уплату таких налогов, пошлин и сборов. Если у вас есть свидетельство об освобождении от налогов, вы должны предоставить копию такого свидетельства Лицензиару. Вы несете исключительную ответственность за все расходы, понесенные вами в связи с деятельностью, регламентированной настоящим Соглашением. Вы не имеете права требовать от Лицензиара возмещения каких-либо трат расходов, освобождает Лицензиара от такой ответственности.

УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ

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

РАЗНОЕ

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.

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА

Настоящее Соглашение должно толковаться (без учета норм коллизионного права) в соответствии с законодательством штата Нью-Йорк, в той степени, в которой 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-) 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.

ПО ЛЮБЫМ ВОПРОСАМ НАКАТЕЛЬНО ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ ОБРАЩАЙТЕСЬ ПИСЬМЕННО В КОМПАНИЮ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

SID MEIER'S CIVILIZATION 2 REVOLUTION

НОВОЕ СЛОВО В СТРАТЕГИЯХ НА МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

НОВЫЕ ЮНИТЫ : усильте свою военную мощь при помощи новых боевых юнитов, таких как авианосцы, реактивные истребители и отряды специального назначения.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ : добейтесь превосходства в науке, разрабатывая такие направления, как лазеры, современная медицина и информационные технологии.

ЗАДАНИЯ ПО СЦЕНАРИЮ : поучаствуйте в исторических событиях и схватках в режиме «Сценарий».

WWW.CIVILIZATION.COM



ПРИМЕЧАНИЕ: Игра совместима с устройствами iPhone 4S, iPad 2, iPad mini 1, iPod touch 5 и более новыми версиями данных устройств. ИГРА НЕ РАБОТАЕТ НА БОЛЕЕ РАННИХ ВЕРСИЯХ ЭТИХ УСТРОЙСТВ.



© 2009-2014 Компания Take-Two Interactive Software и ее дочерние компании. Разработано компаниями 2K China и Firaxis Games. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, логотип 2K Games, Firaxis Games, логотип Firaxis Games, 2K China, логотип 2K China и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками компании Take-Two Interactive Software, Inc. Все прочие марки и торговые марки являются собственностью своих законных владельцев.