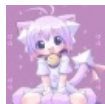


Civilization — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Civilization (*Цивилизация, Цива, Цивка, Цивилка*) — культовая пошаговая глобальная стратегия, запиленная Сидом Мейером. Игрок становится правителем какой-либо страны и невозбранно правит ею шесть тысяч лет, начиная с [неолитической революции](#) до современности (если, конечно, доживёт), ведёт войны, строит дороги и здания, грабит [корованы](#) итэдэ итэпэ.

[Civilization WITH LYRICS - Brentalfloss](#)
♪ *You can even make Jewish Nazis* ♪

С 1991-го года по настоящее время создано 6 частей игры с кучей веток, модов, сценариев и т. п. в каждой части, начиная с Цив 2.

Civilization создана по образу и подобию [одноимённой настолки](#) 1981 года и её адд-она 1991 года розлива — [Advanced Civilization](#) — далеко не первая попытка симуляции построения [империй](#), что, собственно, и проявилось в виде стратегического режима и гексогональной сетки в пятой части серии. Да-да, были времена, когда компьютеры были большими, памяти у них было мало, а машинное время расписано между взрослыми дядями, и школьников к этим компам не допускали, дети играли во дворе, а в непогоду — в шахматы и прочие настольные игры. И из этих-то [развивающих игр](#) и родилась современная компьютерная игровая индустрия.

Civilization I

Первая версия Цивилизации появилась еще в 1991 году и сразу обзавелась массой фанатов и [задротов](#). Успех игры объясняется, вероятно, тем, что в ней были корованы. Торговые пути раздавались компам нахаляву, как чудеса света. Графика игры была схематична, но интуитивно понятна. Все последующие Цивилизации в этом плане являют собой практически то же самое, добавлялись только свистелки-перделки вроде изометрии, а позже и 3D. В первой версии была только одна постоянная карта — [Земля](#) — и возможность генерировать карты случайным образом. Следует также отметить, что игра выгодно отличалась от 99% тогдашних игр наличием подробного внутреннего справочника — «Цивилопедии».



Вот так все и начиналось

Студенты и научные работники проводили дни и ночи, воображая себя [Сталиными](#) и [Мао Цзедунами](#). Цивилизацию в этой самой первой версии, весьма тупой по нынешним временам, даже пытались на весьма серьезном уровне [внедрить](#) в систему среднего образования России.

Еще она имела возможность на отличненько генно-модифицироваться, не сложнее чем это ваше [уютненькое](#). Эта фишка позволяла ввести в игру несметное количество лулзов. Одним из самых лулзовых юнитов являлся дипломат. Этот хмырь из [МГИМО](#) был способен воровать технологии у врага, покупать юниты и города. Забавно выглядели случаи, когда какие-нибудь отсталопитеки покупают ваш линкор, случайно забредший к дипломатически подкованным берегам, и начинают им очень злостно пользоваться, не исключено, что против вас же. Также в русифицированной версии игры было добавлено реализма в ИИ с помощью модификаторов. К примеру, такие нации, как монголы, очень любили воевать, не вступая в переговоры. А пиндосы, скажем, приступали к войне, только изрядно развившись. Игра доставляла еще и тем, что теоретически можно было завоевать весь мир при помощи одной колесницы, что в далеких 90-х принесло победу анонимусу и нехилый PROFIT в соревновании с корешами. И самое главное, выгодно отличавшее её от, например, 3-й версии: мировому сообществу было абсолютно похуй на применение игроком ядерного оружия!

Spearman defeats tank

С самых первых версий игр серии Civilization была свойственна одна черта, происходящая из особенностей игровой механики — линейного сравнения параметров юнитов, без учёта эпох. А именно: отсталые, технологически неразвитые юниты ([например](#), копейщик) могли побеждать значительно более развитых ([танк](#), скажем) гораздо более стабильно и регулярно, чем это выглядит возможным с точки зрения здравого смысла (включая случайно затесавшийся в литературно-киношные высеры про

«попаданцев» и «альтернативную историю»).

Примеры:

- напившийся водки пилот истребителя, спикировав на вражескую фалангу, забыл из пике выйти и [напоролся на противовоздушное копье](#)
- танк, подвергшись яростной атаке [кавалерийского командира](#), не устоял под натиском ударов шашки и взорвался
- рота современной мотопехоты с БТРами пала жертвой снайперского огня из катапульты
- рыцарская конница таранным ударом успешно потопила стоящий в порту авианосец... Пичаль.

Алсо на этом вашем башорке:

Кстати о «Цивилизации», поначалу нравилась третья часть, до того самого момента, как рота элитных мушкетеров, окопавшихся в городе, сбила ракету с ядерной боеголовкой)

 244387

вчера Цивелизация убила..... решил развить на науку полностью.... прям на всё забил и чисто наука..... так вот картина....1000 г ДО нашей эры, мужики бегают с дубинами и сука РАСЩИПЛЯЮТ АТОМ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! я в ахуе, чем? дубинами?

 399226

С другой стороны, такой «баг» можно считать «[фичей](#)», ибо технологический уровень юнитов не столько фактическое соответствие тем войскам, которые указаны в описании, сколько уровень подготовки и снабжения. Трудно себе представить, что в мире, где уже полвека как изобрели пулемёт, найдется место, где его бы не использовали члены касты воинов, будь то нигры или индейцы. Независимо от культурно-технологического прогресса страны, человек очень хочет жить и не нужно уметь изобретать порох, чтоб понять, что палка-стрелялка круче, чем просто дубина (даже [железная и заточенная](#)). Таким же образом, например, можно считать каких-нибудь немытых [моджахедов ИРЛ](#) по уровню подготовки теми же копейщиками третьего века н. э., что, однако, не мешает им вооружаться [калашниковыми](#), [РПГ](#), взрывчаткой и время от времени успешно противостоять тем же танкам и штурмовикам-истребителям.

Сумасшедший Ганди

Еще в игре есть забавный баг/фича, связанные с особенностями настройки лидера Махатмы Ганди.

Версия, вошедшая в легенды: баги, связанные с механикой агрессии и миролюбия. Агрессивность цивилизации измерялась по шкале от 1 до 10. Девятки и десятки были у всяких Чингисханов, Монтегум и Сталиных, а у духовного пацифиста Махатмы Ганди была единичка. И ещё были модификаторы — строй «республика» уменьшает агрессивность на 1, «демократия» — на 2. Соответственно, сразу же, как только индусы открывали Демократию, у Ганди становилась агрессивность –1. Эта переменная была однобайтная и строго неотрицательная, от 0 до 255. Соответственно, агрессивность Махатмы Ганди якобы становилась равна [255 из 10](#). Поэтому, построив у себя демократию, Ганди двигался рассудком, клепал ядрёные бомбы и [умножал всех на ноль](#). Эту версию годами отрицали разрабы, но баг настолько доставил населению, что впоследствии в каждой части Цивилизации присутствовал Ганди, сходящий с катушек, если у него появится ядерное оружие. Хотя не во всех частях он устраивал пиздец без предупреждения; в некоторых — лупил только когда его втянут в войну.

К пятой части разработчики вздохнули и наконец [объяснили](#), что баг был немного в другом. Ганди имел максимальное стремление к науке и ряд особенностей миролюбия, что делало его в большинстве игр нежизнеспособным (перфекционист-пацифист попросту не доживал до эндшпиля в суровом мире, если цивилизации не были заняты друг другом настолько, что забивали на него). Соответственно, из всего оружия он держал про запас только самое наукоёмкое (ядрену бомбу), но при этом отказ поделиться технологиями, благодаря науке же, воспринимал как личное оскорбление и объявление войны. Соответственно, сидевший сиднем всю игру индус, мухи не обижавший, в один прекрасный момент лез за помощью к соседу, тот его на автомате посылал подальше, и мгновенно получал атомной бомбой по башке.

Защита от пиратства и английский

Сразу после 92-го года игрушка появилась на многих компьютерах в институтах (ибо персональных было чуть менее, чем совсем нихуя). Стала отличным средством для изучения English — любой, кто истратил хотя бы пару недель от своих молодых лет на это, без труда переведёт «granary», «temple» и «civil disorder». Игрались в неломаную (тогда) английскую версию, в которой была доставляющая лулзы защита от пиратского копирования. Примерно один раз в эпоху игроку [ВНЕЗАПНО](#) задавался вопрос — «[Какие цивилизационные достижения надо достигнуть, чтобы получить нарисованное рисунком достижение цивилизации?](#)». И варианты ответов. Копирасты считали, что законный обладатель лицензионной копии просто откроет мануал и верно ответит. А пират должен лишиться всех войск и всех поселенцев, но, что интересно, ему предлагалось играть дальше и подумать над своим поведением. Более того, игра после неверного ответа автосохранялась, что приводило к высеру кирпичей играющим.

[Никому не известным хакером](#) первая Цива таки была взломана почти сразу после появления на тех самых EGA-шных мониторах с тремя как минимум фичами:

- Нет больше дурацких вопросов насчёт пресечения пиратства (впрочем, это невозбранно перешло во вторую Дюну, с примерно аналогичным результатом).
- Был запилен Хотсит в натуре, но играть было можно только за русских и зулусов (потому что номер один и номер два).
- У америкосов спиздили в Цивилопедии все чудеса света в пользу русских (Манхэттен стал называться «Проект Курчатова»), вместо лунной программы — «Программа Восток» и т. п. Однако патриоты.
- Но, к огромному огорчению поклонников, нельзя было грабить корованы. Хотя торговые пути компьюты по-прежнему получали.

Colonization

Вариация того же Сида Мейера на тему освоения Америки, начисто слизанная с его же Цивилизации. Впрочем, благодаря значительной и толковой адаптации под местные условия (наличие сильных индейцев, вмешательство Европы в местные дела и т. п.) этот клон получился на редкость удачным. Особенно забавной оказалась одна из концепций: чем круче развивается колония, тем большее войско метрополии собирается, чтобы вломить возжелавшему независимости. Нигры в Колонизации [почему-то](#) отсутствуют, хотя они-то в основном и выращивали табак/хлопок/сахарный тростник в настоящей Америке, работая [за еду](#) и демократию. В игре опять-таки можно грабить корованы! Очень удачное изобретение — privateer (в русской версии — капёр). Этот пиратский кораблик мог невозбранно грабить торговые суда конкурентов без объявления войны, а группа таких красавчиков топила и фрегат. Перекочевал в третью Циву, но стал очень дохлым и перестал доставлять.



Другой заслуживающий внимания вин — индейцы (аналог варваров). Если их не тупо уничтожить, а правильно использовать, можно уйти в отрыв ещё на ранних стадиях игры. Простой пример: слуга, обученный в индейском племени на разведчика, если не пошкупиться ему на коня, мог получать в индейских же деревнях подарки эдак на тыщу денег за раз. Это — почти две пушки. А пушки в начале игры ой как нужны.

Оригинальная Колонизация для [DOS](#) печально [прославилась](#) своим [корейским рандомом](#). Бывает, что несколько ходов подряд тупо прёт или тебе, или противнику, из-за чего единственный солдат в городе может успешно отразить штук пять атак драгунов-ветеранов с артиллерией. Есть неофициальный патч, исправляющий проблему, но привносящий новые. Проще играть в версию для Windows, никогда не страдавшую от этого недуга.

Civilization II

Вторая «Цивилизация» появилась в 1996 году и представляла собой ровно те же щи, но в изометрии. Что примечательно, [фундаментализм](#) как строй, который возник, а потом пропал из последующих частей, очень доставлял описанием в «Цивилопедии», больно уж подходящим под существующий нынче в [СШП](#). Крайне выигрышный экономически строй под названием [демократия](#) при желании начать войну против кого-либо начал сильно доставлять... ибо «сенат запрещает». Кроме того, у юнитов появились хит-поинты, игроку дали возможность модернизировать юниты (но только с помощью специального чуда света — [мастерской Леонардо](#)), а также конвертировать производство (shields) в деньги. Конвертировать щиты в деньги можно было и в первой «Цивилизации», хоть и не напрямую и за 50% комиссию: на щиты в обычном порядке строилось здание и продавалось за полцены, или сперва продавалось, а потом заново строилось.



Коммерческий успех позволил Мейеру настрогать [over 9000](#) слабо отличающихся дополнений. Под игру фанатами была написана масса сценариев, [тысячи их](#). В результате обцивилайзенными оказались все войны, которые когда-либо вело или могло вести человечество, начиная от [охоты на мамонтов](#) и кончая штурмом Янтарного Гугона (даже два довольно успешных опыта с конкретной переделкой игры под эволюционный прогресс бактерий и динозавров). Апофеозом сего хакинга явился официальный аддон «[Test of Time](#)», являвший собой набор из нескольких наркоманских модификаций оригинальной «Цивы», от фэнтезийного с разным сильным колдунством до киберпанково-скайфайного с одновременным ведением действий в четырёх плоскостях.

Civilization II была выпущена и на [Nokia N-Gage](#) под кодовым названием Civilization. При этом игра потеряла некоторые [свистелки-перделки](#) (вроде тронного зала и видео послон), однако весьма точно сохранила геймплей. Среди недостатков стоит отметить отсутствие поддержки

кириллицы (ни город русским назвать, ни русификатор забабахать), а также неслабую задумчивость ботов при их количестве более 3-4 ближе к концу игры (есть мнение, что очкует игра из-за того, что боты гоняют своих юнитов по железной дороге до усёра). Одной из фиш «Test of Time» является наличие в фэнтэзийной версии игры корованов в изначальном смысле этого слова: вместо верблюда товары гружены на корову. Позже перацкая [русефекация](#) таки появилась — для её работы менялись некоторые системные шрифты, и последствия этого действия могли быть довольно весёлыми...

Отдельным былинным успехом второй «Цивы» были потрясающие ролики, появляющиеся при постройке чудес света: в зависимости от описываемого времени они представляли собой компиляцию живого и архивного видео, старинных картин и гравюр, и всё это с потрясающим саундтреком. Много ли вы знаете игр, где бы использовались записи строительства Эйфелевой башни или испытания первой ядерной бомбы? Увы, так уже больше не делают и, начиная с 3-й части, используют бездушное компьютерное видео, которое в 5-1 заменили на годный арт. В эту же категорию стоит внести советников, сыгранных живыми актёрами и активно холиворящих друг с другом по любому поводу. В последующих частях эту шикарную фишу выпилили.

Некоторых дрочеров особенно вдохновляла возможность построить себе тронный зал, развешав всякие шкуры и запилив колоннады от Гуччи.

Alpha Centauri

Винрарнейшее, но недооценённое поделие. Sci-fi-ответвление серии, в [этой стране](#) особой славой не приобретшее. Идея такова: каждая Цивилизация заканчивалась тем, что игрок отправлял космический корабль заселять [Альфу Центавра](#). По ходу сорокалетнего путешествия капитан умирает от свинцового отравления, экипаж заболевает паранойей и разделяется на семь кружков по интересам. В таком виде люди высаживаются на планету и начинают освоение целины, реализуя уникальные преимущества каждой фракции для достижения мирового господства. ЧСХ, сама планета не в восторге от вторжения, и тех, кто мусорит особенно активно, будет особо усердно пытаться [зохавать](#) злыми псионическими червяками, которые ведут бой в обход стандартных параметров юнита, по системе противостояния морали. Эта благодатная литературная основа и атмосфера [экзистенциальной обреченности](#) так пришлись по вкусу фанатам, что споры о философско-политических воззрениях лидеров фракций стали чуть ли не самой популярной темой обсуждения, а по мотивам сюжета игры написали неплохую [трилогию](#).

Дополнение Alien Crossfire добавило 7 новых фракций, включая две [инопланетных](#), но [активно критикуется](#) за отсутствие баланса, переименование [канона](#), но больше всего — за ненужное срывание покровов с пресловутых эйлиенов, из-за чего потерялось щемящее чувство одиночества человечества на маленькой красной планете.

Главным фейлом второй Цивилизации и «Альфы Центавра» был капризный движок, который затачивался под самые первые версии Винды и глючил на более современных. Существует и сборка под [линупс](#), которая запускается с бубном и работает до сих пор. Хотя есть гайдлайны по настройке хоть под 7-й масдайд, инфа 100%. Алсо, сборка ребят из GOG работает абсолютно без бубна на любой винде.

Civilization: Call to Power

1999 год, без Sid Meier и Firaxis, но с развитой системой технологий будущего. Если в обычной Цивилизации будущее представлено технологиями а-ля Future Tech 1, 2, 3 etc — то здесь добавлены целых две эпохи — Век генетики и Алмазный век. Последний является отсылкой к одноимённому киберпанковскому роману.

Переработана система улучшений вокруг городов. Добавлены поселения на дне морском и в космосе.

Civilization III

[Civilization II Wonder - The Great Library](#)
Александрийская библиотека
[Civilization II Wonder - Leonardo's Workshop](#)
Мастерская Леонардо да Винчи
[Civilization 2 Wonder Michelangelo's Chapel](#)
Сикстинская капела, расписанная Микеланджело
[Civilization II Wonder - J. S. Bach's Cathedral](#)
В Лейпциге Иоганн Бах прославил [церковь Св. Фомы](#)
[Civilization II Wonder - Adam Smith's Trading Company](#)
Компания Адама Смита
(*спойлер*: Никакой компании в реальности он не основывал, просто это дань уважения великому теоретику экономики)
[Civilization II Wonder - Apollo Program](#)
Полёт «Аполлона-11», высадившего человек на естественный спутник Земли
[Civilization II Wonder - The SETI Program](#)
Программа поиска внеземного разума. [Истина, должно быть, где-то рядом](#)
[Civilization II Wonder - Cure For Cancer](#)
Лекарство от [рака](#)

[Sid Meier's Alien Crossfire Intro](#)

Адд-он: Ктулхи ебанулись на отличненько

[SMACX Planet Buster](#)

Даже союзники фалломирфуют от фракции, применившей [мирный атом](#) против оппонента, и объявляют беспредельщику войну

[Sid Meier's Alpha Centauri Secret Project: The Self-Aware Colony](#)

Видео секретного проекта — обладающей самосознанием колонии — [предупреждает об опасностях ИИ](#)

2001 год, снова те же ши и тоже в изометрии. Разноцветные квадратики юнитов превратились в двигающиеся фигурки. Появился Золотой век (+ к производству и деньгам на 20 ходов), государственные границы, культурное влияние и переход городов к другому игроку, более развитому по культуре, масса мелких примочек в виде малых чудес света и уникальных национальных юнитов. Впервые в серии дерево технологий приобрело явный визуальный вид и было разделено на 4 «века» (или эпохи, англ. *age*).

Важным фактором стали несколько десятков разных ресурсов — часть из них именуется ресурсами роскоши, и их наличие дарует счастье вашим горожанам. Другая группа (стратегические ресурсы) необходима для строительства юнитов и зданий. Выглядеть это иногда может так: на всей карте мира находится одно месторождение, например, железа, и два месторождения, скажем, драгоценных камней. Но, по крайней мере, большая часть ресурсов представлена в более значительном количестве. Опыт показывает, что ресурс попадает тем реже, чем дальше по дереву технологий находится его открытие. Лулз тут в том, что, во-первых, до получения соответствующей технологии ресурсы не видны и заранее хлебные места захватить нельзя; во-вторых, они (сюрприз! сюрприз!) иногда случайно истощаются, может и не повезти; и, наконец, в-третьих, мирным путём получить доступ к ним нельзя.

Воевать стало интереснее и увлекательнее. Корованы, к сожалению, из игры убрали. Видимо, понадеялись на [пиар](#) прошлых версий. Зато теперь снабжение остальных городов ресурсами стало автоматическим после строительства соединяющих города дорог.

Изрядно поменялась механика боя. Если раньше при поражении одного отряда в бою гибли **все** отряды на данной клетке, то теперь все остаются в целости и сохранности, так что эпичные выпилы одним ударом целых армий на каком-нибудь перешейке ушли в прошлое. Еще урезали зоны контроля, из-за которых во второй версии невозможно было пройти по соседним клеткам мимо чужого враждебного юнита — в третьей версии шустрый китайский всадник может проскочить мимо ваших армий и устроить веселый рейд по тылам.

Собсно как раз появление Армий — еще одна фишка. При определенных условиях появляется лидер, которого можно пустить на быстрое завершение производства в городе, либо (как правило) превратить в Армию. В нее загружается от 3 до 4 любых других бойцов, при этом их здоровье суммируется, а урон/защита усредняется. Соответственно таким суперюнитом можно проламывать все, что угодно. Что характерно, в ранних ломанных сборках при появлении лидера игра невозбранно вылетала, и потому приходилось молиться при каждом ударе элитными войсками. Особенно это было забавно к концу игры, когда один тур занимал 15-20 минут из-за огромного числа юнитов, городов и необходимых действий, соответственно при вылете приходилось загружать последнее сохранение и повторять все предыдущие действия за тур.

Третья Цивилизация в принципе запускалась и крутилась и на первом пентиуме с 32 МБ памяти, но для нормальной игры нужен был хотя бы второй пень и 64 метра оперативки. Ну а на 700MHz/128mb Celeron всё уже летало.

В двух последующих аддонах, *Play the World* и *Conquest*, были запилены мультиплеер и дополнительные ресурсы, технологии, Чудеса и нации. Теперь некоторые из Чудес не только улучшают жизнь, а и производят юнитов каждые N ходов. Ко второму аддону разработчиками были приложены 9 исторических сценариев на разный исторический лад — от Древней Месопотамии и Римской Империи до Второй мировой войны на Тихом океане.

Civilization IV

2005 год — впервые в трехмерье! Помимо нового движка появились: [религии](#), великие люди и радикально переделанный интерфейс, заставивший рыдать старых фанатов. В аддонах появились шпионаж, а также годный мультиплеер. ВНЕЗАПНО главной музыкальной темой в меню является переведённый на язык суахили «Отче наш» ([сайт автора саундтрека](#)).



Суть

Суть



Великолепная семерка

Великолепная семерка



Fsjal

Fsjal



Религий целых 7 штук, только разницы между ними (кроме пиктограммы) в упор не видно. Сделано это все, скорее всего, для нормального баланса. Религии отличаются временем появления. Так, первые религии (буддизм, индуизм) сразу появятся у рас с начальной технологией мистицизма, а последние (даосизм, христианство, ислам) у тех, кто в целом лучше развился к этому времени. А поскольку «кто первым встал, того и тапки», наиболее древние религии имеют куда больше шанса стать мировыми: в отличие от реального мира, в игре почти никогда не преобладают христиане и мусульмане. Свою религию можно распространять в других государствах и получать с этого профит. Как следствие, возникло такое понятие, как религиозные войны. Если вы находитесь на одном континенте с 2 и более нациями, даже исповедующими разные религии, то всё равно можете сразу быть готовым к дипломатической изоляции, к технологической, экономической и индустриальной отсталости со всеми вытекающими последствиями, к постоянной войне на 2-3 и более фронта, её вам будут объявлять поочерёдно, по двое-трое, всей толпой, с некоторыми она будет идти периодически, с некоторыми постоянно, при всём при этом всех варваров будет магнитом тянуть именно к вам, несмотря на то, что города AI будут ближе и менее укреплены.



Большой Пиздец

Характеристики юнитов полностью переработаны. Старой, простой и неожиданно глубокой системы attack.defence.motion + hitpoints **больше нет**. Теперь опыт юнита даёт ему не хитпоинты, а специализированные **бонусы**, а вместо 2 характеристик атаки и защиты теперь только одна strength. В en.wiki написано, что якобы разрабы хотели таким образом убрать древнюю проблему «копейщик побеждает танк», но при этом не понятно, что мешает копейщику при прочих равных по-прежнему гасить танк с обещанной ему вероятностью $(\text{spearman_strength})/(\text{spearman_strength} + \text{tank_strength})$. А если учесть, что strength убывает вместе с хитами, копейщик с легкостью закалывает раздолбанный танк, **лучник сбивает вертолет...**

В 3-й Циве авиация была выведена в отдельный класс юнитов, воюющих по принципиально иной схеме «воздушных миссий», избавившись таким образом от проблемы «противовоздушных копий». В 4-й эту систему оставили практически без изменений, то есть старых полимеров не просрали, однако добавили новый тип юнитов — штурмовые вертолёты, которые внезапно оказались сухопутными и не могут даже перелететь через пролив. Похоже, новую боевую систему разрабатывали люди, получившие представление о военном искусстве из C&C и Варкрафта, а не шахмат и истории войн. В результате, в дополнение к старой проблеме «spearman defeats tank» добавилась (или же стала более явной) новая — «stack of doom», когда войска собираются на одной клетке в огромные группировки (да-да, как в старых недобрых RTS). В предыдущих частях такие группы либо проседали в атаке, либо проседали в обороне, либо были избыточно дорогими. В 4-й они стали раком геймплея, поэтому в 5-й их решили убрать ограничением «один юнит на клетку».

Адд-оны

Есть два адд-она, которые исправляют многие тупости и неувязки, и даже добавляют что-нибудь новое:

- **Warlords**

К списку великих людей добавился «великий военачальник». Он даёт дополнительные плюшки и бонусы юнитам, к которым он присоединён.

Но намного более важное новшество — введение вассальных государств. Как итог, нет необходимости искать все города противника и сносить их. Достаточно снести 2-3 лучших города противника, отправить большую часть его армии в астрал, и он готов к капитуляции. В результате мы получаем лучшие города противника и государство-шестёрку.

- **Beyond the Sword**

Логическое развитие предыдущего аддона.

Первое новшество, которое бросается в глаза при игре, это **шпионаж и шпионы**, вернее, полностью перепиленная система шпионажа. Как следствие, появился и великий человек-шпион, правда, пользы от него немного. Доставляет тем, что может появиться на самом начале развития цивилизации и построить в поселении из 3,5 жителей посреди хибар из соломы и говна стеклянный и пафосный Скотланд-ярд. Вторым по важности новшеством является «Святой престол» как аналог ООН в средневековье, игра становится на порядок интереснее и разнообразнее и на высоких уровнях сложности заставляет включать размышлялку.



Самореклама в случайном событии

В дополнение ко всему разработчики развили идею вассалов из предыдущего аддона и ввели колонии-вассалы: группе городов на отдельном острове или континенте можно дать независимость, в результате чего на карте появится ещё одно вассальное игроку государство.

Also, в аддон входит мод «**Final Frontier**», превращающий Цивилизацию в некое подобие «**Master of Orion**».

Civilization Revolution

Эксклюзив для приставок (NDS, PS3, Xbox 360, iOS, Android). Если без холивара, то игрушка со своими фишками (самая заметная — неудобство управления, за исключением версий для айпада и NDS). Была сильно упрощена по сравнению с оригинальными играми (а разгадка одна — ориентированность на консоли и портативные девайсы), посему по геймплею напоминает самую первую часть. Особенно рекомендуется тем, кто только познакомился с серией — продвинутым же цивилизофагам может наскучить за пару дней.

Моды к четвёртой части

Неофициальные дополнения, созданные особенно усидчивыми красноглазиками. Большинство творений, как водится, представляет собой не стоящее времени даже местного задроченного анона УГ; бывают, однако, и приятные исключения. Некоторые моды ощутимо превосходят качеством и проработкой официальный контент и даже удостаиваются включения в качестве бонуса в очередной аддон от разработчиков.

- **Rhye's and Fall of Civilization**

Один из самых популярных модов для Цивилизации. Основная фишка — реальная карта Земли с реалистичным стартовым расположением народов, плюс появление этих самых народов в исторически верную эпоху. В принципе, nuff said. Россия, к слову, общепризнанно сильнейшая по потенциалу страна, что логично. Присутствуют также новенькие перделки вроде стабильности государств, регулярных конгрессов, эпидемий, посольств и прочих радостей задрота. [Официальная страничка](#)

- **The Map Mod (50 Civs Mod)**

Неистово доставляет возможностью сгенерировать мир с 50 полноценными цивилизациями на одной карте (а не ущербными 18, как в стандарте). Плюс 16 новых сбалансированных государств, чтобы избежать повторов. Хорошо работает и в мультиплеере. В настройках игры не забудьте выбрать размер карты Huge и отключить Technology Brokering, иначе свежесгенерированный мир превращается в [АдЪ и Израиль](#), в котором Израильская цивилизация непременно победит! Брать [отсюда](#).

- **Realism invictus (3.2)**

Глобальный мод для Beyond the Sword. Практически новая игра. В наличии приятные глазу текстуры, дополнен интерфейс. Внесено очень приличное количество технологий, наций и лидеров, природных ресурсов и ресурсов производимых. Поправлен баланс, также запилен ландшафт, огромное количество зданий, несколько парадигм. Религии теперь имеют существенную разницу между собой. Юнитов там больше 9000, и каждый при своей модельке. Добавлены военные доктрины и новые перки юнитам. В последней версии запилен артиллерия.

Из минусов — игра стабильно вылетает на 32-разрядных ОС примерно на 100 ходу из-за косяков в памяти (ну не тянет стандартный движок столько объектов и текстур сразу). Выходов ровно два — чаще сохраняться и после очередного краша грузить сейвы, либо запускать под 64. Там таких косяков не наблюдалось. [Инсталлятор](#) весит метров 700, ставится сам при условии корректно установленной игры, даже пиратки.

- **Fall From Heaven II**

Собственно говоря, это даже скорее не глобальный мод, это полноценный аддон. Подойдет любителям лыцарей, магов, орков, эльфов и прочей фэнтезийной шелупони. В игре создана целая куча винрарных и унылых рас, радикально перепилена система религий, неплохо проработана игровая вселенная, и сделано еще очень много всяких вкусностей. Атмосферный саундтрек прилагается. Из минусов — достаточно шаткий баланс и некоторые проблемы с багами и оптимизацией (впрочем, после установки всех патчей это практически не заметно). [Официальная страничка](#) и [Раздел на русской версии цивфанатиков со ссылками на закачку, патчи и русификацию](#).

- **RedForce.SB**

Неофициальный мод для игры Civilization 4: Beyond the Sword (Эпоха огня), версии 3.19. По сути это программа, с помощью которой можно сгенерировать свою собственную модификацию. Выбор изменений колоссальный — от внешнего вида (около 700 моделей) до самих основ игры. Надоело, что вместо православных Т-80 у России Абрамсы — пожалуйста! Слишком слабые крылатые ракеты — без проблем.

Также можно установить один из двух компонентов dll. Например, один из них вносит такую вкусность как революции и вооруженные бунты, которые будут преследовать особо неумелых лидеров и рьяных завоевателей. Проглядев такую революцию, можно получить свой собственный распад СССР. Теперь строить глобальные империи невероятно сложно. Также приходится вкладывать деньги в усмирение бунтующих окраин. [Официальная страничка](#) и [раздел на русской версии цивфанатиков со ссылками на закачку и патчи](#).

- **Rise of mankind — a new dawn**

Очередной мод на эпоху огня, созданный в 2009-ом году. Мод расширяет технологическое древо, делая каждую эпоху подробной и детальной (различные полезные постройки, замки с возможностью делать им дополнительные надстройки и прочие приятные сердцу задрота мелочи); увеличивает количество разного рода полезных юнитов; увеличивает и стандартизирует общественные институты, расфасовав их по разным аспектам жизни государства, и помимо пост-современной эры, так же добавляет эпоху трансгуманизма и далёкого будущего. Так же в комплекте расширенная дипломатия; расширенный шпионаж; восстания сепаратистов и прочих борцунов за свою активную гражданскую позицию, которые могут внезапно устроить свой майдан если уровень стабильности слишком низок и овер дофига ещё каких нововведений, которые можно настроить под себя. Так же отдельно стоит отметить достаточно гибкую систему изменяющихся названий стран, которые зависят от размера территорий, уровня технологического развития, политического устройства и прочих факторов.

Страничка мода Весит около одного ГБ, автор сие строк ставил игру на пиратку и никаких глюков не заметил

Кроме этого, на базе мода был создан ещё более задротский вариант — Caveman2Cosmos, сейчас идущий своим путём. Весит это чудо полтора гига, а все нововведения сразу и не перечислить, это нужно [Увидеть самому](#). Даже банальная доисторическая эпоха превращена в процесс одомашнивания животных и набеганию на соседей с целью получения пленников, дабы потом превратить их в рабов, принести в жертву или банально съесть, то есть всё это сделано не в банальном научном древе аля «одомашнивание лошадей», а превращено в элемент геймплея, с культурной и наукой и болезнями тоже не всё так просто — они изрядно усложнены и есть даже такой показатель, как грамотность населения, который в доисторическую эру, по понятным причинам, отсутствует. И в таком же духе вплоть до галактической эры. Весьма интересно отметить, что несмотря на аж 700 с лишним технологий, авторы не поленились озвучить каждую из них, да и сам мод выполнен весьма на уровне. Мод весьма на любителя, однако вполне достоин к ознакомлению. Русификация на это чудо имеется на олдфажном, ныне уже позабытом сайте [civfanatics](#)

Civilization V

Вышла 21 сентября 2010 года и представляет собой обрезающую четвертой части с боевой системой, почти целиком скопипизженной из винрарного варгейма Panzer General и **принципиально новым** движком, который имеет свойство **люто, бешено** тормозить на гигантских картах на поздних уровнях развития. Игра стала более казуальной, интерфейс переделали под приторно-консольный wii-подобный с миллиардом подсказок а-ля Капитан Очевидность, в то же время много нужной инфы было удалено (например, подробная статистика в конце игры).



В игре можно распространять демократию вплоть до [МКАДа](#)

Военные действия представляют собой типичный такой варгейм времен Panzer- или Fantasy General: один юнит — одна клетка, количество юнитов зависит от доступных ресурсов, формации вида «танки-пехота спереди, артиллерия сзади»^[1], ну, и шестиугольники — куда же без них.

Малое количество юнитов компенсируется их мощностью. В частности, вернули нормальную артиллерию! Авиаации зачем-то выпилили возможность разведполетов. Стратегические ресурсы стали еще более стратегическими. Любителей больших армий ожидает вполне себе большой облом — имея одну единицу нефти, можно построить только один линкор. Или один самолетик. Или один танк. Хочешь сотню танков? Изволь найти и освоить [сотню нефти](#).

Дипломатия была переработана, но, как это часто бывает, не в лучшую сторону. За пруфом загляните на любой форум, батхертящих игроков там достаточно. В двух словах: все лидеры как бы стремятся выиграть, поэтому им не нравятся любые ваши действия, направленные на выигрыш, то есть абсолютно все действия. Как итог — отношения испортить не легко, а очень легко, причем даже незаметно для себя. Положительно влияющих факторов в свою очередь крайне мало. Зато каждый лидер говорит на родном языке и имеет анимированную куклу. Алсо, появились банановые республики ака города-государства. Количеством до 28 штук, дружат с теми, кому не жалко вбухивать в них тонны бабла. За оное предоставляют ништяки вроде ресурсов и юнитов.

Спорная система захвата городов. После выпиливания обороны и собственно захвата город можно присоединить, сделать государство-марионетку или разрушить. Однако если захватывать всё подряд, то народ будет люто, бешено недоволен. При этом есть значительные штрафы за несчастье населения, так что полный захват — обычно для мазохистов или игрунов на детских уровнях сложности. С другой стороны, с государств-марионеток можно нещадно стричь бабло, а население основных городов почти не будет возражать, что позволяет совмещать большие империи с радостью народа и некоторыми социдисциплинами. Культура теперь нужна только для апгрейда государственной политики, ну и расширения территории. Захватывать города с ее помощью теперь нельзя, отнимать уже занятые врагом территории тоже. Исключение — «культурная бомба» в исполнении великих артистов. Фичи ООН были нещадно кастрированы и свелись к голосованию на Дипломатическую победу, получение которой тоже скатилось в говно с появлением городов-государств. А вот условия Культурной победы ужесточились, что не может не радовать ботанов, задротов и прочих любителей планировать всё на стопицот ходов вперед.

В игре появились **ОБЧР**, пара тройка которых выпиливает любое количество вражеских городов и юнитов почти без потерь. Правда, построить их больше пары-тройки редко когда получается, ибо для строительства нужен дефицитный уран. Корованов в игре нет, но можно грабить стационарные торговые посты, другие улучшения ландшафта и собственно города.



Брутальный **ОБЧР** брутален

В целом, хотя игра получилась достаточно неоднозначной и ожидаемо вызвала дежурные срачики в интернете, в этой части намного больше возможностей ловить лулзы, чем в предыдущей. Например:

- Забавный глюк предоставляет возможность получить танк ещё в 1800-х годах (или даже раньше), причём до открытия и выработки нефти и алюминия, после чего доставить сотни баттхёрта соперникам. Проявляется это с возможностью «Древних руин» давать апгрейд юнита. Получается, что данный бонус апгрейдит юнит бесконтрольно и без связи с текущим развитием цивилизации. Вот и выходит, что spearman в древних руинах нашёл гусеницы и башню, из чего соорудил себе modern armor, который ещё и умудряется ездить без нефти и стрелять без пороха. Win? Ну, если с танком не повезёт, то можно хотя бы пострелять из ружья по едва вошедшим в бронзовый век болванчикам. Причём бот в упор не видит подвоха и испытает на рожон всё новые и новые партии **камикадзе**, доставляя халявную экспу. В последних патчах пофикшено.
- Захваченный врагом город третьей цивилизации при завоевании можно оставить себе, а можно вернуть изначальному владельцу (то же самое, кстати, с рабочими или колонистами). Забавно, что таким макаром можно возвращать к жизни даже цивилизации, встретившие полный экстерминатус (порой — даже до встречи с игроком). В случае, если циву разбомбили в древней эре, а вернуть её к жизни годичку так к 2035-му, возникает первый лулз — ни лидер не помер за это время, ни национальные атрибуты. Причём цива будет дальше развиваться с того самого момента, как её разбомбили, то есть каменного века, например — вот и второй лулз. К сожалению, для лидеров освобождение не является значимым действием со стороны игрока, что неминуемо **порадует**. Еще больше радости может доставить **внезапное сообщение** от освобожденной страны, лидер которой припомнит вам отказ сделать ему минет тысячу лет назад. В случае командной игры с ботом его можно выпиливать и возрождать бесконечное количество раз. В области возрождения городов-государств эта фишка значительно полезнее.
- В случае, если запуганный бот предлагает все свои города кроме столицы за мир, в этом есть подвох — безлимитное несчастье от кучи одновременно оккупированных городов. Лулзы можно извлечь, продав сами города ближайшим соседям (ну или самому бывшему хозяину). Боты неистово ценят города независимо от их качества и расположения, потому реально выдурить за почти разрушенный город 9000 нефти, к тому же уменьшить недовольство населения — двух зайцев одним выстрелом. При наличии **madskillz** можно продать разрушаемый город так, что следующим ходом после сделки он таки догорит окончательно — в ранних версиях бот не замечает наебалова.
- Если загнать империю в беспробудное несчастье, у столицы появляются недовольные повстанцы. Единственный способ от них избавиться — расстрелять. Дедушка Сид кагбэ **намекает**.
- Сумасшедший Ганди вернулся! На этот раз, кажется, нарочно в его статистику вбили склонность к ядерной атаке, равную 12 (наибольшую в игре).

Gods and Kings

22 июня 2012 вышел аддон, который должен был смягчить баттхёрт разочарованных поклонников игры. С ним, помимо новых цивилизаций, построек, ресурсов и юнитов, в игру вернулись шпионаж и религии. Нет, шпионы больше не бегают по картам, их вообще нельзя нанимать, они сами присоединяются к нам по ходу игры. Шпиона можно послать воровать технологии другой цивилизации (если спиздить нечего, просто будет шпионить за ней), либо улучшать отношения с городом-государством методом **мухлежа на выборах**. И то, и другое делается настолько медленно, что отношения проще купить, а технологию — выучить самому.

Религии тоже не очень получились. Всего есть 11 религий, основать религию можно с помощью великого пророка, который повляется при наборе определенного количества очков веры. Апгрейд религии заключается в выборе того или иного бонуса. В зависимости от выбора бонусов полезность религии может колебаться от абсолютной ненужности и до очень приятных бонусов. Но в любом случае религиозные бонусы решающими не будут.

Изменилась боевая система, стало труднее устроить зерг-раш и тотальный экстерминатус. Морские юниты, как и наземные, стали делиться на два вида: ближнего и дальнего боя, первые могут атаковать и захватывать прибрежные города. Добавили великого адмирала. Великие ученые теперь не могут открывать новые технологии, вместо этого они ускоряют исследование. Великие артисты больше не могут осуществлять «культурный захват» территорий, и используются только для начала золотого века и строительства культурного памятника, а взамен их захватывать территорию можно постройкой супер-форта при помощи великого полководца. Переработали дерево технологий, добавили пару юнитов эпохи Первой мировой войны, но про цеппелины и **химическое оружие**, к сожалению, забыли. Немного улучшили ИИ.

Хотя акцент делался именно на религии и шпионаже, их реализацию можно назвать фейлом. Доставило

другое: изменения в квестах городов-государств. Теперь они могут давать несколько квестов одновременно (раньше обычно запорывались на заказном убийстве, в результате проще было проспонсировать влияние, чем выполнять тупой квест), а сами квесты намного разнообразнее. Как полагается любому аддону, добавили и новых цив с лидерами.

Brave New World

12 июля 2013 года вышел новый аддон [Brave New World](#). Помимо привычного добавления разномастных папуасов, разработчики изрядно перепилили геймплей. Вернули [корованы](#), которые теперь снова можно грабить. Основных назначений у корованов два — внутреннее и внешнее. Перемещаясь между собственными городами, корованы генерируют в них на халяву пищу и производство, что позволяет вытаскивать из жопы новые города очень быстро, увеличивая их население ежеходно. Направленный в чужой город корован приносит обеим сторонам [бабло](#). Также являются переносчиками религии и науки. Поэтому воевать с соседями без серьезного повода стало невыгодно и, что не может не радовать, AI это понимает и ведет себя не так агрессивно как раньше. Также были перепилены дипломатия и культура.

Мировой конгресс и ООН теперь помимо определения мировой державы для дипломатической победы (процесс получения которой остался по-прежнему ущербным — вершиной дипломатии считается покупка максимального количества городов-государств) проводит голосования за различные резолюции, такие как [эмбарго](#), поочередное выпиливание [науки](#) и [культуры](#), создание [МКС](#) или проведение [Всемирной Выставки](#). Можно даже выбрать мировую религию. Голоса остальных стран можно покупать, поэтому Екатерина II за продажу шёлка в 30 ходов с радостью согласится [принять ислам](#) как мировую религию.

Культурная победа достигается увеличением популярности в соседних странах своей культуры. Для этого добавлен показатель туризма, который зависит от того, скольких великих людей игрок умертвил во имя создания шедевров. Процесс рассчитанный на завершающие стадии игры. Население подвергнутых подобной доминации стран в случае различной идеологии начинает люто срать кирпичами, вплоть до организации на своей территории [терактов](#), что только добавляет лулзов от реакции AI на [синие джинсы](#) и [поп-музыку](#). А если по простому то, ваш туризм убивает счастье оппонента и тот начинает стремительно загибаться завидуя вашим джинсам.

Появился новый способ получать лулзы: теперь юнит, грабящий вражеские улучшения ландшафта типа ферм, лесопилок и торговых постов, помимо срубания бабла ещё и восстанавливает здоровье. Соответственно, засланный в плохо защищённый тыл врага единственный юнит (оптимально — конный) может невозбранно бегать по территории под дождём стрел и камней и быть бессмертным до поры, пока не закончится лут или пока не пришлют пару юнитов посильнее на отлов. Причём врагу сие обойдётся в копейку — из-за спизженных ресурсов появится недовольство граждан или армии, появятся убытки, а для восстановления опять-таки придётся подтягивать охранные юниты, ибо беззащитных рабочих может систематически выпиливать тот самый один-единственный юнит. Зато появился смысл ввязываться в войну в случаях, когда города противника не представляют интереса.

Civilization: Beyond Earth

«Поддержка всех предыдущих версий человечества будет прекращена, начиная с этой версии. »

— Обновление регистра 40000.b595135.omega

Вышла 24 октября 2014 и оказалась вовсе не реинкарнацией того самого, былинного Alpha Centauri (который, видимо, послужил лишь источником вдохновения), а просто масштабной модификацией пятой части с некоторыми нововведениями. Бабло поменяли на энергию, счастье на здоровье, варваров на инопланетян... ну и так далее.

[Civilization: Beyond Earth \(Announcement\)](#)
Трейлера

Суть такова: людишки окончательно засрели Землю-матушку и в ужасе скучковались в 8 фракций, каждая из которых выкинула на космический мороз свою экспедицию в поисках прекрасного нового мира для загаживания. Что, кто и как было в этой экспедиции выбирается уже непосредственно перед началом новой игры, и это определяет начальный бонус (к примеру, если на корабле летели солдатики, то в начале игры будет халявный военный юнит).

Дипломатия переехала из пятерки практически без изменений. За очки науки теперь можно торговать точно так же, как и за энергию (бабло). А ещё добавили годную «услугу» — теперь, когда ИИ жалобно просит денежку, он просит это не [просто так](#), а за услугу со своей стороны в будущем. Услуги эти можно копить и потом требовать за них уже что-нибудь себе.

Главной фицей игры принято считать то, что в новое светлое будущее цивилизации шагают под знаменем одной из трёх общих философий развития, которые тут заменяют идеологии и называются «совершенства». С каждым новым уровнем совершенства появляется возможность



От [него](#) не скроешься на другой планете

апгрейдить некоторые свои юниты, причем сразу все и бесплатно. Философия также определяет и способ победы, хотя присутствуют и универсальные способы: устроить классический **экстерминатус** всем конкурентам или же первым подружиться с какой-то неведомой **иной разумной расой**.



Россия в цивке

1. **Праведность** выбирают те, для кого люди и так хороши как есть, а родная Земля — **это рай и лучшее место во Вселенной**. Праведники стараются придать новой планетке более привычный вид, чтобы потом построить портал на родину и привезти в этот мир всех оставшихся на Земле неудачников. Классические **терраны** со спейсмаринами и всякими антигравитационными танчиками.
2. **Превосходство** же считает, что людишек можно и нужно улучшать всеми доступными средствами, чтобы доминировать, властвовать и унижать. Строят футуристическую технику и кибернизированных пехотинцев. Для победы тоже должны построить портал на Землю, но с **несколько иной целью**.
3. **Гармония** предполагает полную адаптацию понаехавших землян под новый мир — отращивание **тентаклей**, плескание в ядовитых миазмах и налаживание крайне близких связей с планетой, чтобы потом слиться с ней в едином экстазе для победы.

Можно и не ограничивать себя одним таким совершенством, а играя, например, за Превосходство, невозбранно лепить уникальных юнитов Гармонии, просто имея нужные для этого очки совершенства, технологии и ресурсы.

MOAR отличий от пятой части:

- Дерево технологий сменилось на паутину — страшную снаружи, но **добрую внутри** в эксплуатации достаточно простую и понятную. Замена более чем логичная, так как будущего никто не знает и можно развиваться в какую хочешь сторону, да и геймплейно лучше чем прямая «рельса» технологий из пятой части.
- Общественные институты обозвали «направлениями развития» и распихали их по 4 группам (для войны, для роста, для науки и для промышленности).
- Масса мелких дополнительных квестов, некоторые из которых превращаются в целые мини-сюжетные линии.
- Шпионы, помимо технологий, могут теперь пытаться спиздить бабло, науку, юниты, да и вообще весь город целиком.
- Орбитальный слой, на который можно запульнуть разные спутники и получать с этого всяческий **PROFIT**.
- Для большинства построек можно выбрать одну из двух плюшек, которую это здание будет давать бонусом во всех городах, где оно есть.
- Корованы остались, их по прежнему можно грабить, но их максимальное количество теперь считается не для всей цивилизации в целом, а для каждого конкретного города. Менеджмент корованов как был корявым и неудобным в пятерке, так им и остался (частично пофикшено добавлением автоповтора маршрутов).
- Вместо городов-государств здесь имеются независимые станции, которые не имеют **ни прилегающей территории, ни собственных юнитов, ни смысла жизни**. Появляются они рандомно сами по себе, также сами по себе и помирают, если с ними никто не торгует.
- Больше нет годного арта для каждой технологии, а для чудес света они поменялись на чертежи.
- Изучение новых технологий теперь сопровождается **выдуманными цитатами выдуманных людей**. Есть ещё и отрывки из не менее выдуманных дневников при загрузке игры.
- Мало юнитов, но для основных существует 1 общий апгрейд и по 3 уникальных для каждого совершенства. Уникальные юниты тоже апгрейдятся, но меньше.
- В отличие от Екатерины II, которая вполне пристойно говорила по-русски, местный Вадим Петрович Козлов^[2] пользуется им хуже **гастарбайтера**. Есть мнение, что причина этого вовсе не расизм разработов, а то, что Славянский Союз — это не только **эта страна**, но ещё и кучка восточно-европейских и азиатских, так что говорить на чистом русском он как бы и не должен.
- На радость всем атеистам в будущем таки нет религий. Вообще. Что не мешает батюшке в прологе благословлять ракету с будущими колонистами.
- А вот сценарии победы стали легкие и скучные. Выполнить их стоит разве только чтобы разок глянуть заставки. В остальном же, если с самого начала игры идти кратчайшим путем к достижению определенной победы, то получим **нищеводскую и недоразвитую страну**, но зато «**победившую**». По сути остается единственный расово верный вариант победы — **завоевание всех и вся**.

Rising Tide

Аддон, который помимо новых фракций, квестов и карту добавляет в игру несколько значительных и не очень плюшек. Основные из них:

- Гибридная система совершенства, теперь не обязательно обмазываться только лишь конкретной выбранной идеологией аки расовый **Адик**^[3]. Можно, например, скрестить праведность и

превосходство, тогда юниты превратятся в киборгов. При скрещивании праведности и гармонии получатся **мутанты**. Ну а в случае с гармонией, помноженной на превосходство, на свет родятся некие биомеханоиды.

- Изменена роль водных пространств. Теперь они не являются просто преградой и неиграбельной частью карты, где максимум происходят локальные зарубы пары случайно встретившихся разведывательных шлюпок. Граница стерта, в морях и океанах теперь наличествуют те же ресурсы, и можно строить те же улучшения, что и на суше, а водные клетки при некоторых модификациях даже более производительны. Сами города стало можно разворачивать прямо на воде, которые к тому же приобретают возможность свободно перемещаться, таким образом расширяя свои границы. Получается почти что сборочный цех из **Command & Conquer**, только в масштабах целого города и без возможности выйти на сушу. Также из-за этого **внезапно** наземные юниты становятся тупо **не нужны**, так как можно захостить карту типа архипелага с высоким уровнем моря, где из суши останутся только кучки мелких островов, и всякие кораблики будут дико рулить (намного более быстрое перемещение + бóльшая огневая мощь), а спрятаться от них будет негде. К слову, с первым городом на воде начинают лишь две новые морские державы, а все остальные по старинке на суше^[4], но далее строить города каждый волен там, где захочет.
- Переработана и несколько урезана дипломатическая система. Остались только общее отношение державы и шкала уважения\страха. Появился так называемый «Дипломатический капитал», который является валютой для покупки в новой системе личных умений (см. далее), а также при соглашениях с другими фракциями. Никакого теперь прямого обмена ресурсами (в том числе городами), а сами соглашения сильно покоцаны, с каждой стороной доступна лишь пачка рандомных соглашений с фиксированными ценами, и соглашения эти варьируются от хоть немного полезных до абсолютно бесполезных, поэтому значимость их в игре стала **крайне мала**.
- Система личных умений для лидеров. Можно выбрать четыре штуки в разных категориях, по сути просто незначительные баффы, которые прокачиваются за дипломатический капитал. К середине игры обычно полностью выкачиваются и далее очки дипломатического капитала нужны только для покупки юнитов и построек в городах.
- Артефакты. Их можно добыть в экспедициях, которые наконец-то стали для чего-то реально нужны. Не то чтобы очень, конечно, один артефакт можно лишь обменять на небольшую порцию ресурсов. Зато из трех можно скрафтить уникальную вещь, которая будет зависеть от комбинации артефактов, поэтому лучше ничего не делать с ними до появления как минимум трех штук, а дальше уже решить, принесет **профит** получающаяся в итоге фиговина, или нет.

В итоге получаем годное дополнение, которое, как всегда в данной серии игр, вносит новое и допиливает то, что не допилили в релизе. Уровень играбельности и вариативности путей развития стал выше в разы (несмотря на урезанную дипломатию), поэтому однозначно рекомендуется для установки.

Sid Meier's Starships

В 2015 году вышел как бы сиквел «Sid Meier's Starships», который цепляет сейв от Beyond Earth, и имеет те же самые фракции, что и Beyond Earth. Игра получилась спорной:

- с точки зрения тех кто ждал ванильную 4X-стратегию в стиле Цивилизации: Сиквел вышел никаким не сиквелом, а игрой совершенно иного жанра (а ля **Master of Orion**), к тому же, игрой весьма посредственной. Мало того, всё отношение Starships к серии Civilization заканчивается на том, что он как бы продолжает «сюжет» Beyond Earth.
- с точки зрения кому не хватало нормальных пошаговых битв в Galactic Civilizations и Endless Space: ну да, стратегическая часть кастрированная... но за то битвы реально доставляют тем кто соскучился по пошаговым битвам в духе Master of Orion. (эх! к этим битвам нормальную бы 4X-стратегию, но хоть повоевать можно вволю, главное выбрать большую сложность)

Civilization VI

Вышла 21 октября 2016. В отличии от предыдущих версий — глобальных нововведений не внесла (альтернативное мнение: более прорывной была только четверка).

Главное новшество — планирование городов. Если раньше все здания находились в ячейке города, то теперь они располагаются группами в отдельных районах, причём такая клетка не обрабатывается (но со временем начинает усиливать прилегающие). Количество разных районов ограничено размером города, поэтому иметь в забитой деревне рынок, казармы, библиотеку и храм одновременно — нельзя. Кроме того, здания в квартале строятся строго в порядке увеличения эффективности. Та же фигня произошла и с чудесами: каждое занимает клетку, да ещё не абы какую, из-за чего строить их все в одном городе больше не получается. Обычные улучшения остались, однако рабочий теперь может создать только 3-5 штук, после чего исчезает. Некоторые цивилизации получили особые кварталы и улучшения, например Эта Страна строит лавры, а египтяне облагораживают территорию сфинксами.

Технологии разбились на две независимые ветви: научные и культурные. Первые, как и раньше, открывают новые постройки и юниты, вторые — чудеса и карты политик. Эти карты можно применять в произвольных комбинациях, причём без ограничений по совместимости. Сами же социальные строи отличаются только количеством слотов и бонусами. Коммунизм и свободный рынок? Пожалуйста. Фашизм и толерантность? Легко. Более того, карты можно поменять в любой момент, буквально подгоняя

политику под текущие нужды. Срочно нужно построить рабочего? Берём феодализм. Надоела демократия? Не вопрос, отваливаем непонятно кому пару сотен монет и меняем строй на коммунизм или фашизм, а то и вовсе средневековую монархию возвращаем, население слова лишнего не скажет. Остаётся лишь помянуть логичную систему пятой цивы, ибо мода на карты победила здравый смысл и вдумчивое планирование внутренней политики ушло в прошлое.

Война не изменилась, за исключением возможности формирования бригад и армий путем слияния юнитов. Кроме того, цепочки развития стали короткие, а для перевода на следующую эпоху зачастую нужен стратегический ресурс. Нет ни железа, ни селитры? Стартовые войны с булавами проживут аж до самой современности. Копейщики против танков, триремы против линкоров, катапульты едут осаждать город через космопорт. Даже если у всех воюющих сторон каким то чудом окажутся нужные ресурсы, то постоянно респауниющиеся варвары обязательно порадуют лихим набегом кавалерии на танк. При этом, изменился принцип использования стратегических ресурсов: если в пятой части они расходовались на создание каждого юнита, то теперь одной единицы ресурса достаточно для бесконечного апгрейда. В то же время стратегические ресурсы стали значительно более редкими. Таким образом, войны за клетки с ресурсами вновь обрели смысл. Стоит заметить, что в кои-то веки в игре появилась система casus belli: теперь существует множество разных поводов для войны, которые в зависимости от своей «оправданности» несут разные штрафы за милитаризм. Можно объявить внезапную войну, передвинув свои танчики через границу или пизданув артиллерий по ничего не подозревающему противнику — в этом случае штраф будет космическим. Чуть меньше таковой при официальном объявлении войны, еще меньше — у религиозных, колониальных и захватнических войн.

Религии с 5 части особо не изменились, но появилась возможность конфессиональных войн. Проповедники, апостолы и инквизиторы противостоящих религий сталкиваются на поле сечи и покрывают друг-друга отборным матом, пока оппонент не помрёт от возмущения. Приверженцы же проигравшей религии во всех близлежащих городах испытывают острый батхёрт и массово переходят на сторону победителя. Что доставляет — игрокам при этом не надо находиться в состоянии войны, хотя попытку обращения своих городов компьютер воспринимает в штыки. Появилась религиозная победа, которая присуждается державе, обратившей большинство городов всех других стран в свою религию. Это нововведение может доставить жгучую анальную боль тем, кто забудет отключить религиозную победу в настройках, ибо если при такой игре забыть на религию и не вкатыть её с самого начала, то внезапно появившиеся у твоих границ дядьки с посохами окажутся страшней ядерной войны.

Дипломатия как была кастрированной — так и осталась, а вот договорится с другими лидерами стало весьма непросто. Дело в том, что каждый непись имеет 2 цели (расовую и рандомную), и если им мешать — жди войны. Причём цели эти могут быть как логичными, так и невыполнимыми (не иметь прилегающих земель, не взаимодействовать с городами-государствами и т.д.). Зачастую могут попасться лидеры, у которых они взаимоисключающие: например иметь и не иметь большую армию одновременно. Но это ещё что, например жирный китайский владыка беситесь, если игрок случайно построит больше чудес. Император Конго осудит вас буквально через пару ходов после встречи, если вы не ухитритесь срочно принести ему свою религию, императрица Англии не любит вас априори, если вы находитесь на другом материке, а император Бразилии — если возымеете наглость иметь больше великих людей. Больше всех доставил Ганди: этот шизофреник умудряется никогда не развязывать войны, осуждать разжигателей и при том — люто котировать ЯО. Если устроить врагу Хиросиму — он немедленно осудит вас за агрессию, а через пару ходов — похвалит за экстерминатус. Ядерный пацифизм как он есть. Кроме того, лидеры стран будут регулярно обращаться к вам с похвалами, насмешками или недовольными претензиями по каждому пустяку. Такие ситуации практически наверняка приводят к войне, в результате чего у игрока есть только 2 союзника: армия и флот. Как дань невменяемой дипломатии исчезли ООН и дипломатическая победа.

Изменился стиль написания Цивилопедии: если раньше статьи в ней были были объемными и серьезными, то теперь они буквально кишат стёбом, троллингом различной толщины и просто петросянством, а разные «спорные» моменты истории держав, вроде нацизма в Германии или советского периода в России оттуда вообще убраны от греха подальше. Зато добавлены биографии великих людей, такие дела. Локализация же в первой версии игры сделана через жопу, а из за криворукости переводчиков в окне дипломатии не отображаются модификаторы отношений, кроме того великий творец обозван великим торговцем, а великий ученый стал «учеНным».

На техническом фронте получше: графика, хоть и ярковатая, избавилась от вечной замыленности трёхмерных цив, а движок стал неожиданно шустрым. Тем не менее, многим не понравилась новая мультяшная стилистика (предыдущие цивы тяготели к реализму). Впрочем, для олдфагов есть "стратегический" 2D режим в духе первой Цивы. А вот что простить нельзя - это интерфейс. Видимо дизайнеры руководствовались правилом "меньше знаешь - крепче спишь", благодаря чему получить конкретные цифры можно только после долгого и упорного тыканья по малюсеньким пиктограммам.

После выхода игра вызвала небольшой бугурт поцреотически настроенных граждан из-за «оскорбительного» спец-умения русских. Эта страна получает дополнительную науку и культуру, торгуя с теми, кто развitez её, что позволяет сосредоточиться на армии и религии с меньшим ущербом для всего остального. Впрочем, такое имело место быть на самом деле при [основателе города святого Поребрика](#), но мы-то знаем, что на самом деле это всё руссофобские Фиракис хотели унижить Великую Прекрасную Расею, которую мы потеряли.

Кроме того, первая непатченная версия игры доставляла феерически красивым багом в системе торговли, из-за которого (*спойлер*: цена покупки, предлагаемая ИИ, при «уравнивании» стремится к минимуму по мере увеличения предложения со стороны игрока, иными словами, методом подбора предлагаем ИИ максимальную *не устраивающую* его цену за его товар, ждем на согласование и вуаля!), в результате чего можно выторговать у ИИ что угодно, например все его города, ресурсы и шедевры за символическую плату в одну монету за ход, причем тот даже не почувствует себя наёбаным.

Rise and fall

Первый аддон. В соответствии с названием, вернул золотые и тёмные века. Достигаются оные путём накопления достижений во всех областях деятельности. Накопил много - наступает золотой век с бонусами, мало - тёмные века со штрафами. При этом меняются шейдеры, да так, что самые крутые героические века (золотой век сразу после тёмного) выглядят как кошмар эпилептика. Появилась система лояльности, которая возвращает культурный захват городов, но провести эту процедуру настолько сложно, что лучше просто завоевать. Зато строить новые города под боком у противника стало чревато: сбегут. Так же, появились кризисы, которые возникают, когда один из игроков хамеет в край (например захватывает город-государство или обращает священный город другой религии). В этом случае, всем участникам предложат наказать агрессора за профит (при победе).

Единственным серьёзным нововведением стали губернаторы. По сути, это внутренние политики из 5 цивы, которые действует в пределах одного конкретного города. По мере игры можно нанимать больше губернаторов или усиливать имеющихся, что позволяет компенсировать разницу в количестве городов и упрощает закладку новых.

И ЧСХ, за этот миниаддон просили как за игру AAA класса.

Gathering storm

Второй (и традиционно последний) аддон. Соответственно названию привносит в игру природные катастрофы, вроде паводков, торнадо, засух и т.д. Звучит грозно, но на практике это означает лишь необходимость регулярно ремонтировать порушенные очередным наводнением улучшения. Действующий вулкан так и вовсе подарок судьбы: каждое извержение увеличивает прибыльность прилегающих клеток. Часть катастроф можно предотвратить специальными постройками. Самое грозное - таяние ледников, которое приводит к затоплению клеток. Впрочем, происходит оно только после промышленной эры и серьёзно угрожает лишь островным державам.

Более важным новшеством стало возвращение дипломатии. Теперь игрок может накапливать некое абстрактное влияние, которое он тратит на принятие решений в мировом конгрессе (который собирается подозрительно рано, аж в средневековье), причём в нём могут участвовать неизвестные цивилизации. Темы на обсуждение поражают своей фееричностью: например мировые лидеры могут решить, что апельсины отныне будут приносить народу в 2 раза больше счастья и таки да, будут приносить. В современности на эти очки можно купить дипломатическую победу.

Полностью изменилась система казус-белли. Теперь для объявления войны нужны некие претензии. Чем больше претензий вы вложили в начало войны, тем меньше претензий у мира к вам. Таким образом, нападение на агрессивного игрока становится безнаказанным. ИИ это понимает и воевать почём зря не лезет. Теперь с ним можно не только нормально торговать, но и заключать устойчивые союзы. Война в аддоне отошла на второй план.

Полностью изменилась система стратегических ресурсов: теперь они накапливаются тем быстрее, чем больше у вас месторождений, а сами месторождения истощаются. Благодаря этому, одного рудника по прежнему достаточно, что бы обновить все юниты, но займёт это кучу времени. Появилась возможность торговать ресурсами, не отдавая в аренду всё месторождение.

Последним серьёзным новшеством стала Эпоха Будущего, с которой зашёл ворох юнитов, улучшений и даже социальных строёв, вроде синтетической технократии. Глобально это ничего не меняет, но игра теперь длится дольше. Особо нужно отметить ОБЧР, который бесплатно улучшается по мере исследований и способен в одиночку выпиливать города. Доставляет так же новый юнит "рок-группа", который ездит по границам и даёт концерты, увеличивая туризм, причём, после каждого выступления музыканты могут разосраться, а юнит - самовыпилиться.

Основная проблема - это огромное количество разных мелочей, которыми нужно заниматься (вплоть до сортировки шедевров по музеям). Из-за этого, большинство забывает на микроконтроль и начинает действовать по подсказкам, так что игра как бы играет в саму себя. Средств автоматизации рутины тоже не завезли. Новичок же рискует получить завороток мозгов, пытаясь разобраться в здешних нюансах. Тем не менее, основные болячки оригинала пофиксили, большая часть лучших в серии фиш присутствует, а сама игра немало доставляет.

Civilization: The Board Game

Невъебенно крутая и сложная настолка, подходящая как для фоннатов серии, так и для обычных

настолкодрочеров. Стоит около \$60. Правила игры настолько сложны, что среднестатистический юзер осиливает их только ко второй-третьей игре. Игра основана на Civilization IV, что радует фоннатов, но механика серьезно отличается. Например, нельзя в городе и что-то строить, и собирать культуру одновременно. Производство (молоточки) не накапливается (немного пофиксили в адд-оне Fame and Fortune). Также радуют аж 4 варианта победы. В целом, крутейшая игра на 2-5 гамеров длительностью 4-5 часов (не считая 15-30 минут на раскладку всех игровых компонентов). Базовые 6 цив — узкоглазые, пиндосы, русские, египтяне, фашисты и римляне. Есть два не менее лузовых адд-она — Fame and Fortune и Wisdom and Warfare (концепции Civilization V), каждый из которых вносит кучу прикольных свистелок-перделок в игру.

Фрицевка

Собственно "[Свободная Цивилизация](#)" или Freeciv. Фанатская игра, написанная по сути с нуля, но базирующаяся на графике второй оригинальной части. Правда есть границы поселений из трёшки. Крута до безобразия. Всегдашние онлайн турниры - ради чего и создавалась. Противников найти не просто, а очень просто. Особенно если играть Лонгтурн - один ход за один день. В общем лучше [Испанца-хохотуна](#) никто не скажет.

[Испанец-Хохотун играет в Цивилизацию](#)
Испанец про сабж

Линукс

Линукс-сообщество, обнаружив, что некий канадец Сид Мейер выпустил [православную](#) игрушку на [расово противной платформе](#), постановило, что следует выпустить свою расово верную версию игры. Приговор был приведён в исполнение 5 января 1996 выпуском [Freeciv](#) и продолжает исполняться до сих пор. Несмотря на переход от изометрической графики к трёхмеру в Civilization IV. С самого начала эта вариация имела настолько православные режимы мультиплеера (и не только сетевого), что до сих пор в этой области считается непревзойдённой.

До 30 игроков! Нонче [мода пошла на такие игры](#). Особенно доставило кино «Европа от рассвета до заката». Рецепт для freeciv следующий: выбираем сценарий огромной карты Европы, добавляем 30 игроков, выбираем нации и их лидеров на свой вкус. Ставим на сервере

```
/set minplayers 0 # не нужно ждать human player'ов  
/set timeout 30 # время хода в секундах  
/start  
/observe # видим события на всей карте
```

Наслаждаемся зрелищем весь выходной день, иногда меняя timeout по желанию для перекура... Можно сказать, [клиодинамика](#) в картинках. Для большей убедительности в Local settings поставить центрирование на сражениях. На удивление неплохой баланс юнитов! Жаль только, что изначальная задумка развития вырождается в мочилово, почти как в жизни.

В 2003 году Линукс пошёл в наступление, выпустив [FreeCol](#) — свободный клон Colonization.

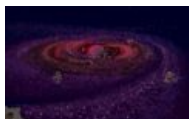
Однако всё это на Руси осталось незамеченным по причине наличия дешёвых пиратских выпусков винدوزных игр, несмотря на портированность под Вынь GNUсных разработок. Но [Анонимус](#) всё замечает!

Стоит заметить, что даже виндовская Цивилизация была частично написана на расовом пингвиньем Питоне.

А ещё в июне 2014-го таки вышел официальный нативный порт пятой части Цивилизации и всех сопутствующих DLC, запиленный чуваками из Asrug.

Галерея

Civilization



Начало игры



Изобретение
колеса



Основание города



Встреча с
монголами



Подлодка



Фаланга



Авианесущий
Крейсер Адмирал
Горшков



Истребитель

Colonization



Начало игры



Прибытие



Встреча с
туземцами



Гойко Митич с
ирокезом на
голове



Гойко Митич
негодуэ



Нация инков



Встреча с сиу



Советники

Civilization 2



Логотип



Авэ!



Египетский посол Чудо света



Civilization 3



Вид города



Европейский дворец



Азиатский дворец



На окраине Каира



Космический... корабль??



Видео в игре



Не Нефертити, а...



Катяка Великая



Берегись, анонимус!



Совет тебе



После многих часов, посвященных захвату мира, автор скриншота высрал кирпичей. Квалифицировано, как столкновение кометы с Землёй, не иначе...

Civilization 4



Заставка



Видео в игре



Чудо света



Большая Публичная Библиотека



Сашка
Македонский



Основатель
Петрограда



Город вблизи



Нефтяная
платформа

Civilization 4 Colonization



Главная
менюшка



Колония вблизи



Видео в игре



Чингачгук -
Большой Змей

Civilization 5



Дипломатия



А еще тут есть
[стимпанк](#)

См. также

- [X-COM](#)
- [Heroes](#)
- [Master of Orion](#)

Ссылки

- [Доставляющий рассказ на тему Цивы в виде ММО «Я и прочие боги этого мира»](#)
- [Переслегин про сабж и не только](#)
- [Мнение Гитлера о боевой системе Civ4](#)
- [Мнение Гитлера на русском.](#)
- [Их-фанатики](#) — забугровое сообщество цивилизаторов
- [Наш-фанатики](#) — русскоязычное сообщество цивилизаторов
- [Цивруком](#) — русскоязычные цивилизаторы.
- [Сайт локализатора настолки](#)
- [Всё про board game на сайте настолкодрочеров](#)

Примечания

- ↑ Особенно доставляет на ранних этапах лучник, стреляющий «через клетку», учитывая что в масштабах игры один гегс — десятки, а то и сотни километров. При этом тот же танк может атаковать только вплотную. Где здесь логика, лучше не думать.
- ↑ Который, к слову, лицом и биографией почти полностью слизан с Юрия Гагарина
- ↑ Правда упор в одну ветку все же останется более эффективным.
- ↑ Если при создании игры не указаны модификаторы «Все начинают на воде» или «Все начинают на побережье».



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

tv:Civilization ae:Civilization w:Civilization en.w:Civilization (computer game)