

# Sid Meier's: Civilization IV

Релиз пошаговой стратегии от Firaxis Games впервые состоялся в 2005 году. После релиза игра сразу же стала пробиваться на вершину хит-парада стратегических игр на PC. Дополнения от Firaxis Game не заставили себя ждать: «Warlords», за ним «Beyond the Sword», а с 22 сентября 2008 года в продаже появилось дополнение «Sid Meier's Civilization 4: Colonization».



Великолепная (по тем временам), графика, анимированная карта и масса новых улучшений, по сравнению с предком (Civilization III), Civilization IV быстро отличилась

популярностью среди любителей стратегических игр. Спустя два дня после релиза, игра распространилась по многим городам России. Чтобы объяснить такую, стремительно возросшую популярность, разберёмся в сути игры.

Игроку предлагается выбрать одну из империй и развивать её, всем давно уже известными путями - войной, дипломатией, торговлей. У каждой империи, само собой имеется в наличии правитель, у некоторых даже два, на выбор игроку. Победы в игре можно достичь несколькими способами:

**Завоевание.** Победы можно достичь, уничтожив все города других империй и, таким образом обнулив очки недру-

жественной нации.

**Доминирование.** Побеждает нация, имеющая под контролем около 75% всей суши и 75% населения.

**Культура.** Побеждает нация, имеющая под своим контролем не менее трёх городов с Легендарной культурой.

**Космос.** Нация, первой отправившая космический корабль на Альфу Центавра одерживает победу в игре.

**Дипломатия.** Победа на выборах мирового лидера обеспечивает нации победу в игре.

**Время.** Если выше перечисленные условия не были соблюдены, игра завершается к 2050 году победой нации, расположенной на 1-ом месте по очкам, счёт которым ведётся с самого начала игры.

Кратко перечислю цивилизации игры для выбора игроку: Россия, Америка, Китай, Монголия, Греция, Рим, Англия, Персия, Германия и Арабский Халифат, Ацтеки,

Египет, Франция империи, Индия, Япония, Инки и Мали, Испания.

Битвы в игре играют очень важную роль, для победы завоеванием, расширения и защиты империи. В отличие от предыдущих частей игры, бои в четвертой части являются зрелищными и захватывающими для людей по эту сторону экрана монитора. У юнитов имеется опыт, накапливая который игрок может проводить различные улучшения отрядов.

Культура играет в этой игре далеко не последнюю роль. Развивая культуру, увеличиваешь границы империи, чем добиваешься Культурной победы в игре.

## Системные требования игры

Процессор 1,2 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, видео 64 Мб, звуковая карта, 1,7 Гб свободного места на жёстком диске.

**Оценка игры 3.9 / 5**

Михаил Кожухарь

