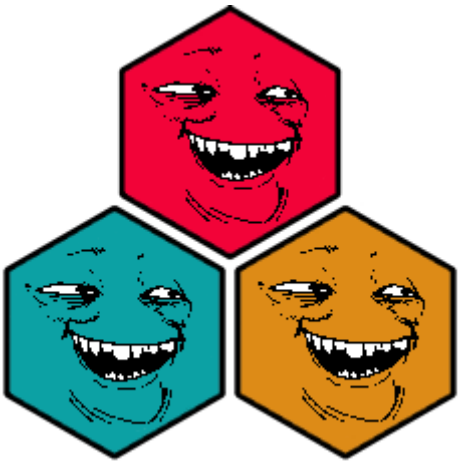
The King is dead. Long live the King!

4X GENERAL THREAD FAQ



Зашёл на двач ты,
Хочешь стратегий годных.
Сосни-ка хуйца.

Оглавление

- Оглавление
- Введение
- Гайд по жанрам
- Адвайслист
  - Sci-Fi 4X/TBS
    - Вышедшие
      - Космические
      - Планетарные
      - Прочие
    - Ожидаемые
  - Фэнтэзийные 4X/TBS
    - Вышедшие
    - Ожидаемые
  - (Псевдо)исторические 4X/TBS:
    - Вышедшие
    - Ожидаемые

Введение

Среди бездонных глубин космической пустоты беззвучно плыли колоссальные тела, сотканные из черноты. Лишь голубоватые всполохи щитов очерчивали контуры корпусов звездолетов. Армада приближалась к четвертой планете от местного светила - пограничному миру-крепости, известному на всю галактику своей неприступной орбитальной базой. Скоро она станет историей.

Пара острых глаз всматривалась в экран, транслирующий происходящее с флагманского мостика. Поверх картинки плыли бесконечные строки донесений капитанов и распоряжений адмирала.

- Мой Император, экономический совет собран, установлена связь со всеми губернаторами. Мы ожидаем Вашего слова – подобострастным тоном сообщил канцлер.

Глаза оторвались от экрана.

- Снимите налоги с новых колоний в секторе Гамма на пять лет. Начать подготовку колониальной экспедиции на планету FVQCX-63175, где были обнаружены руины предтеч – катился по залу рокочущий голос властителя.

Император окинул взглядом свежие отчеты, поднесенные ему канцлером: запасы квентиллиевых кристаллов исчерпаны, а единственное месторождение - в системе Тетта Цефея, где злобствуют пираты (чем занят патрульный флот? – пометил Император); разведывательное судно направленное к червоточине у Фи Жирафа исчезло (направить еще два – И.); строительство торгово-развлекательного центра на Лебедя I завершено (какого хера?! – И.); на Проксиме Водолея II замечены подстрекательства к восста…

- Антоша! Иди кушать! Борщ стынет! – крикнула мамка из кухни.

- Сейчас иду! – крикнул в ответ раздосадованный Император.

Гайд по жанрам

Глобальная стратегия — жанр компьютерных игр, в которых игроку предоставляется возможность управлять всем государством или цивилизацией в рамках замкнутого мира: планеты, системы, галактики. Ключевое слово — стратегия, подразумевает наличие управления на стратегическом уровне. Дополнительный тактический уровень может быть вкусным дополнением, но не является обязательной составляющей жанра. Могут быть как пошаговыми, так и в реальном времени.
Пошаговая стратегия (TBS) — поджанр стратегий с дискретным временем. Как правило, вместе с дискретным временем (ходы/дни/года) в игровом процессе используется дискретное пространство (квадратное/гексагональное поле, связный граф) и дискретные ресурсы (хлебцы/яблочки/молоточки/шестерёнки/монетки/колбочки/и т.д.). При наличии времени и базовых познаний в арифметике можно оперировать этими объектами с максимальной (по мнению игрока) эффективностью. Именно в этом заключается фан TBS: удовольствие от одного особо удачного хода может перекрывать удовольствие от всей партии. С крайней натяжкой к ним можно отнести игры с активной тактической паузой.
Варгейм — жанр игр, стремящихся максимально подробно сымитировать какие-либо реальные или вымышленные боевые действия. Подразумевают управление на стратегическом, операционном, тактическом или на нескольких уровнях сразу. В погоне за реалистичностью каждый объект снабжается огромным количеством параметров и характеристик: от усталости юнита до вязкости болота. Варгейм может быть глобальной стратегией. Поскольку жанр пришел из настолок, варгеймы, как правило, пошаговы. Но ни при каких условиях варгеймы не могут быть 4X, так как сфокусированы исключительно на военном направлении.
4X — «eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate» (исследуй, расширяй, эксплуатируй, уничтожай). В широком смысле — игровая концепция, подразумевающая наличие всех перечисленных операций в игровом процессе. В узком смысле — жанр игр, где эти операции обладают примерно равными правами, возможностями и эффективностью. Как правило в таких играх есть несколько не пересекающихся возможностей победы. 4X — не обязательно TBS, но практически всегда является глобальной стратегий.

В наших "уютных" тредах мы горячо обсуждаем последний пункт, редко и не очень охотно касаемся остальных.

Адвайслист

* Не нашли свою любимую 4X/TBS - милости просим добавлять в список (**Доступ к редактированию открыт всем**).*

Sci-Fi 4X/TBS

Вышедшие

Космические

Ascendancy (1995).
+(Псевдо)трехмерная галактика задолго до этого вашего сотса. Псевдотрехмерные карты систем. Большое разнообразие компонентов для кораблей и дерево технологий со слепыми исследованиями (тоже трехмерное, да). Дизайн инопланетян. Музыка.
-Ужасный интерфейс (опять же задолго до сотса). Много микро с застройкой планет. Дисбаланс (абилки некоторых рас читерские, плазмоганы нагибают все живое). Дохлый ИИ (правится патчами).

Master of Orion 2 (1996).
+ Олимпиец. Небожитель. Неколебимый властелин трона космических 4х. Никто не превзошел. Никто не повторил. Кря. А если серьёзно, то некоторое разнообразие геймплея, за счёт различных тех. Ну и играется "без запинок".
- Микроменеджмент в поздней игре. Дисбаланс в тактических сражениях. Простота и примитивность всего и вся. Абсолютно уёбищная система исследований.

Master of Orion (картоха edition) (2016).
+ Ремастер игры 96 года с мультяшными персонажами, хорошей озвучкой и боями в реальном времени. Отличный пример казуальной космической стратегии с которой стоит начать вкатываться. Традиционные петросяшки оставили.
- Это казуальная стратегия. Сурьезных подростков может раздражать персонажи в стиле КР2. Все проблемы игры 96 года, остались тут же (микроменеджмент в ендгейме).

Galactic Civilizations II: Dread Lords (2006).
+ Зубодробительный ИИ; Глубокий визуальный конструктор кораблей, можно конструировать ОБЧР, поней, небо, Аллаха.
- Ёбаный шахматный бот вместо ИИ (что для 4X на самом деле не минус); Стерильность: Лазеры +2, Щиты +1, Торговля +5. Боевая система уровня

камень-ножницы-бумага. На половине карты откровенно нехер делать, потому что там НИЧЕГО НЕТ (космос, десу). Нет мультиплеера.

Galactic Civilizations III (2016).
От ГалЦив2 отличается наличием мультиплеера, графоном и переработанным интерфейсом.

Space Empires V(2006).
+ Эпичность. Можно строить сферы дайсона, делать черные дыры, гасить и зажигать звезды. Разнообразие возможностей: можно играть бесформенными амебами живущими в атмосфере газовых гигантов, подводными рыболюдьми, камнеядными слоупоками.
- Высокий порог вхождения. Интерфейс. Микроменеджмент. Баги. Тормоза. Всё как и положено в жанре. Циферки-циферки-циферки блядь. ИИ не завезли.
Описание предыдущих частей?

Aurora (~2008–TBA).
+ Подробно. Глубоко. Смоделирован каждый астероид. Проработанный конструктор кораблей: даже ракеты можно (нужно) моделировать отдельно - почувствуй себя сотрудником КБ. Частный сектор экономки - империя которой ты руководишь живет своей жизнью, гражданские сами основывают колонии (добывающие), сами возят туда-сюда товары, колонистов.
- Эксель. Графики почти нет. Высоченный порог вхождения. Visual Basic. (Однако переписывают на C#)

Sins Of A Solar Empire (2008).
+ Низкий порог вхождения. Динамичный мультиплеер.
- Realtime: сплошные тайминги, никакого аутизма. Много скрытой механики, из-за которой папки щемят бедных казуалов.

Distant Worlds (2010).
+ Парадоксостратегия в космосе (почти). Высокий уровень автоматизации - скучные сферы деятельности можно отдать под управление ИИ. Да что там, под управление ИИ можно отдать вообще все, и смотреть кинцо в реальном времени. Раса котолюдей-технократов. Самостоятельно действующий гражданский флот, почти как в **Aurora**. Единая карта галактики, которую можно прозумировать до разглядывания прыщей на носу капитана флагманского дредноута.
- Графика такая, что лучше бы её вообще не было. Идиотский конструктор кораблей, в котором можно вообще любой спрайт для корабля выбрать. Хоть истребитель, который выглядит как космопорт. Идиотский интерфейс, а точнее, его отсутствие. Игра пользуется интерфейсом **windows**. Нет ярковыраженных геймплейных недостатков, но иногда бывает так, что эта дрочилься либо играет сама в себя, либо заёбывает микроменеджментом, причём последнее делает как никто другой. Нет мультиплеера.
Гугл док про сабж:
https://docs.google.com/document/d/1QMqeb2bYQmqJOFj5ogo6lkapYQOPO3PCEfPUUpaCZMY/edit#

Sword of the Stars 2 (2011).

Давным-давно, когда у олдфагов ещё стоял, а ньюфаги ещё только рождались, анон собрался и запилил средней паршивости гайд по этой игре. Собственно, именно из этого события и выросло всё то, что можно наблюдать и здесь и в треде. Гайд с тех пор несколько раз терялся и находился заново, последняя на 07.03.15 версия увековечена [по ссылке.](http://pastebin.com/Bymnkecf)

+ Тактические битвы в космосе, одни из лучших в жанре; Многообразные набигающие на ваши колонии HEX; Обширное технологическое древо, множество действительно различающихся видов вооружения, как следствие - многообразие тактик. Проработанный лор, геймплейно значимые различия между расами (вплоть до разных видов межзвездного перемещения).

- Игра, в целом, до сих пор бета (прикрыты лишь критические баги) - тормозит на слабых пекарнях, на 400-700 ходу нового хода ждешь уже минуту минимум, многие игровые механики не имеют практической ценности, отчего возникает мысль, что игру бросили на полпути к релизу; ИИ несбалансирован - либо сосет и по уши в долгах, либо нагибает; На больших картах игра превращается в микродроч — следи там, следи тут, прокачивай то, отбей атаку пиратов, что сильно заебывает, особенно вкупе с тормозами и доооооооолгим ожиданием хода.

(Желающим ознакомиться лучше начать с первой части, она менее перегружена механиками и более стабильна.)

Endless Space (2012).

+ Графен, звукан. Интересный и необычный лор, находящий отражение в геймплее. Очень удобный интерфейс и низкий порог вхождения. Бодрый и живой мультиплеер. Хороший ИИ менеджера планет упрощает микроменеджмент. Дерево технологий с четырьмя ветками по одной на каждый из четырех иксов. Существенные различия рас, различные типы побед. Master of Orion современности, рекомендуется к ознакомлению всем ньюфагам.

- Если в сингле, то игра на пару партий. Безумный ИИ на высоких сложностях. Кроме графена и звукана ничего нет. Всё как в MoO, опять же, разве что ещё и боёв тактических нет. Вместо них карточки. Ах да, ещё кривой сетевой код окончательно превращает игру в поедание кактуса.

Endless Space 2 (2017)

[Тут можно почитать дневники разработчиков]

http://forums.amplitude-studios.com/forumdisplay.php?59-Endless-Space-2

http://store.steampowered.com/app/392110/

Продолжение лучшего наследника MoO. Обещают очень много интересных фич.

В данный момент находится в EA, планируется 3 больших апдейта по релиза игры +гора мелко патчей. На момент написания вышел 2/3 апдейта.

Stardrive (2013–R.I.P.).

+ Приятный дизайн дипломатического окна, мощный конструктор кораблей. SO MUCH PEW PEW.

- Дропнута разработчиками. Пошаговый режим, из которого сделали реалтайм, убивает суть. Никакая экономика.

StarDrive 2 (2015).
+ Теперь пошаговая. Бои реалтаймовые. Графика красивая. Все плюсы предыдущей части.
- Очень многое спизжено с Master of Orion 2. Точнее, вообще всё, блядь, кроме того что было в первой части (космобои и конструктор) и не-пришей-пизде-рукав пошаговых наземных боёв и ещё большего градуса петросянства. Такая хуйня хорошо смотрелась бы году в девяносто шестом. Но сейчас уже разбавлять засохшее говно водичкой - это даже не дурной тон, это откровенное говноедство. По сравнению с первой частью бои и конструктор несколько оказуалены.
Выпущен аддон, который разбивает карту на гексы и добавляет автоматизацию убогих планетарных высадок.

Horizon (2014).
+ Еще один MoO-клон. Отличается пошаговостью боев и более глубокой её проработкой.
- Играть невероятно скучно, ИИ не работает, механики (особенно бои) на редкость аутичны.

Star Ruler 2 (2015).
+ Крайне хорошая оптимизация. Масштабируемость. Фокус на макроуправлении, практически все мелочи микроменеджмента учтены, многие действия можно сделать несколькими путями. Своеобразная экономика со снабжением. Неплохой конструктор кораблей. Свежий взгляд на дипломатию.
- Реальное время с активной паузой — не каждый принимает это. Заглавные арты для 2015 выглядят дёшево. Интерфейс пусть и неплох, но аляповат и порой допускает очень обидные оплошности.

Polaris Sector (2016).
Бывшая Galaxia: Remember Tomorrow, продолжение Remember Tomorrow 1998 года выпуска.
[сайт разработчика] http://www.softwarware.com/forum/
Аутизм, графика и оптимизация времен конца 90-х, а также незабываемая атмосфера покорения безумного васянства российского девелопера присутствуют.
+ Доработка оригинальной игры с учётом реалий нашего времени. Механики оригинала сохранены. Отличается весьма качественным конструктором, неплохими (в теории) реалтаймовыми боями, интересным слепым техдревом (с параллельным исследованием множества технологий) и гипнотическими артами, сопровождающими всё это дело. Микроменеджмент колоний разрулили автогубернаторами, колонизация также автоматизируется. Играть комфортнее, чем в оригинал.
- Вроде уже релиз, а такое чувство что все еще альфа. В тактических боях корабли тыкаются друг в друга и отказываются выполнять приказы. Много багов. Петросянство в описаниях рас (хотя до косморейнджеров и стардрайва не дотягивает), орфографические ошибки в текстах.

Stellaris (2016).

+ Параходо-4X в вакууме. Изменение идеологии попов (даже роботы могут додуматься о грешности бытия своего). Конструктор кораблей, с разнообразным вооружением. Случайные исследования на выбор.
- Секторные Брюквоводы необучаемы. Это европка в космосе, доставай валик.

Отдельный гугл док про сабж
https://docs.google.com/document/d/1Wi51eT2thlolmwY5kWevU3Kg3WQBYPlfpGKjsmpFsUc/edit

Predestination. [Сайт игры](http://predestinationgame.com/).
Стильный холодный космос и мощный инструментарий дизайна кораблей компенсируются вырвиглазной картинкой и тентаклевым управлением, глубокая система развития колоний (мы их тупо строим непосредственно на поверхности планет) и пошаговые тактические бои, классическая система исследований и дипломатии, индюшатина как она есть. Вышла в ранний доступ. **Требуется развернутое описание**
(Спиратить пока негде, поэтому описывать некому)
(Сотни лолисичек тому, кто выложит ее на трекеры)

Galactic Inheritors. [Сайт разработчиков](http://crispon.com/galactic-inheritors/).
Простенькая 4X с уклоном в работу с населением. Геймдизайнер — выходец из paradox. Вышла. Очередной непримечательный орионоклон с рыжими кисками, описывать нечего.

Apollo4X. [Сайт игры](http://apollo4x.com/).
Торговая 4X для аутистов. Релизнулась (http://store.steampowered.com/app/365420/)
Какая-то хуитка уровня монополии. 4X там только в названии.
Требуется развернутое описание

Dawn of Andromeda (www.dawnofandromeda.com)
(http://store.steampowered.com/app/427570/)
Это этакий Stellaris, только для бедных и от васянов. Все EA приблуды пришиты - лаги, фризы, инвалидский интерфейс и прочее. Конструктор юнитов кастрированный, терраформинга нет (пока ещё?). Зато понравилась дипломатия и развитие колоний. Ты выбираешь приоритет развития в данной колонии (жильё, производство, фермы и прочее) и смотришь как появляются домики по окончанию развития.

Планетарные

Sid Meier's Alpha Centauri (1999).

+ Единственная признанная SciFi-цивилизация. Сюжет. Конструктор юнитов. Симуляция климата и терраформинг.
- Перфекционизм разработчиков. Шутка. Минусы те же, что и у Civilization.

Pandora: First Contact (2013–TBA).

+ Таки стала наконец играбельной. Основные фичи из AC прототипа, включая терраформинг и конструктор, смогли реализовать. Допилили дипломатию и шпионаж. Очень годный интерфейс. Бодрый дебют. Вместо тоскливого эндшпиля теперь превозмогание набигающих «хозяев планеты».

- Слабый ИИ не может в использование того, что есть в игре (зато может спавнить войска из воздуха). Экономика пуста и поверхностна.

Civilization: Beyond Earth (2014).

+ Настоящая цива на другой планете. Атмосфера покорения неизвестного мира, плавно перетекающая в атмосферу тотальной идеологической войны. Годная боевая система. Годная система исследований. И то и то работает на вышеуказанную атмосферу идеологической войны самым прямым образом.

- Ниальфацынтавра(((. Кривой движок. Тупой ИИ может разве что в экономику, да и то не очень. Маловато контента, но это обычно фиксят со временем. Если играть, то только с живым человеком, иначе все плюсы теряются.

В аддоне добавлены многие фичи, типа гибридных аффинити и водных городов, а также исправлен баланс, но при этом вместо стандартной циводипломатии введена новая механика соглашений.

Пак паст и AAP-ов из легендарных Петрович-тредов:
https://docs.google.com/document/d/1U8VANQeIxL_KqF5a9dGf1Mz8xVPcc_IuESF0pPbeVQI/mobilebasic?pli=1#id.m996wt578may

Прочие

Прочие игры, достойные упоминания (и своего описания):
Stars! (1995), **Fragile Allegiance** (1996), **Deadlock: Planetary Conquest** (1996), **Emperor of the Fading Suns** (1996), **Pax Imperia: Eminent Domain** (1997), **The Tone Rebellion** (1997), **Remember Tomorrow** (1998), **Imperium Galactica II: Alliances** (2000), **Starships Unlimited 2** (2002), **Lost Empire: Immortals** (2008), **Star Ruler** (2011), **10 minutes space strategy** (2011), **Legends of Pegasus** (2012), **Master of Tactics**(2013), **Lords Of The Black Sun** (2014), **Falling Stars: War of Empires** (2016).

Ожидаемые

Imperia. [Блог разработчиков](http://imperiagame.wordpress.com/).
Экспериментальный 4X с уклоном в работу с населением. Предлагается при помощи очков управления ограничить телодвижения игрока за ход. Придётся думать, куда их лучше потратить. Билды лежат в открытом доступе.

Stars Beyond Reach. [Сайт разработчиков]
(http://arcengames.com/category/starsbeyondreach/).
4X от одинокого аутиста, который уже засветился своим нестандартным подходом к геймдизайну и мощным ИИ в своих играх. Изометрия, гексы, научная фантастика

уровня "Соляриса", упор на развитие империи. Релиз~~— Июнь 2016. Early 2017.~~ 2018 или позже.

Stars in Shadow. [Сайт игры](http://starsinshadow.com/index.html).
Очередной довольно аккуратно слепленный MoO клон. Пока еще в бете (на 25.04.2016).

M.O.R.E. [Сайт игры](http://www.morethegame.com).
Обещают третий MoO с запиленным интерфейсом, ИИ, без багов и с пошаговыми полностью трёхмерными тактическими боями. Разработчик страдает запущенным кириллизмом. Релиз — **может быть когда-нибудь**.

Deep Space Settlement. [Сайт разработчиков](http://dss.stephanierct.com/).
Реалтаймовая 4x с приличным графеном и упором в пиу-пиу. Случайные события. Песоченка. Мультиплеер. Модфрендли. До сих пор собирают денежки с доверчивых лохов (последняя активность на сайте замечена в марте 2016).

Solar Crusaders. [Сайт игры](http://blog.solarcrusaders.com/). Недавно объявившийся ещё_один_дженерик_MoO_клон. Довольно приятная рисовка. Геймплей ориентированный на мультиплеер. Хотя обещают и песоченку, и модфрендли для аутистов. Что-то уже вышло, но по-моему это какая-то говнобраузерка.
https://www.youtube.com/watch?v=LGwN2SXWRpw

StarLife. [Сайт разработчиков](http://purpleorangegames.com/).
Инди4X всем своим внешним видом пытающаяся ублажить MoO уточек. На деле, предлагает фактически зеркально обратный подход к концепции 4X. (На сайте bad gateway, а последняя активность фейсбука=анонс StarLife 12фев2016. Возможно проект умер)

Lord of Rigel. [Сайт игры](http://www.lordofrigel.com/).
Ещё один ничем не выдающийся MoO последователь. (Пока еще жива, состояние неизвестно)

Burning Stars. [Сайт игры](http://www.burningstarsonline.com/).
Очередная дженерик космо4X с неясной перспективой. Кроме интерфейса из нулевых ничего толком не показали. (Сдохла год назад (2015) разродившись Pre Alpha Version En Route)

Фэнтэзийные 4X/TBS

Вышедшие

Warlords 1-4 (1989–2003)

+ Классическая TBS, может быть заменой Героям и Disciples, если приелось. Алсо, много юнитов по причине того, что направлены игры в военную сторону (16 РАС В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ!). Кроме того, есть ру$$кий мод на третью часть под названием Коктейль Молотова, который добавляет еще больше юнитов. Имеется дипломатия. Кроме того, много сценариев для игры. Прокачка доставляет. Герой является юнитом, а не Марти Сью для солдат.

- Не имеет сюжета, четвертая часть до сих пор недоделана, серия мертва.

Master of Magic (1994)

Плюсы:

+ Среди фентезийных 4х занимает ту же позицию, что и MoO2 среди космических. А то и выше. Породил целые орды духовных наследников и ремейков. Ни один так и не приблизился к Его Величеству MoM разнообразием и интересностью магии. Кря-кря.

Минусы:

- Кроме магии ничего нет. Та же цива, только с тактическими боями.

Heroes of Might and Magic 1-6 (1995–2011).

Подробно разжёвано https://lurkmore.to/Heroes_of_Might_and_Magic.

Первое поколение (1-2)

+ Сказочная атмосфера, саундтрек, первые игры.

- Мало зданий, юнитов и фракций, нет фич второго поколения.

Второе поколение (3-4)

+ ГРАФОН, в тройке аж 9 фракций, добавились новые фичи, появились новые юниты и здания, в 4-ке охуенный саундтрек (анон рекомендует послушать темы Хаоса и моря), а кроме того, в 4 части довольно неплохие кампании.

- Проебана сказочная атмосфера(в тройке не так заметно), 4-ка была недоделана, унылые кампании в 3 части.

Третье поколение (5)

+ Пятая часть вернулась ближе к третьей в части геймплея, стилистикой же — ко второй. Графика хороша, геймплей неплох, но всё равно чего-то не хватает. Как будто не доделали, не отполировали её, что ли.

- Негодный интерфейс, более линейные сценарии и кампании, 3D-графика сделана специально под омичей-полуёбков (хотя если честно, в 6 части всё немного лучше), шестая часть настолько маленькая, что создается впечатление что это демосцена. Кроме того, анону не понравился саундтрек, уж слишком он однообразный.

Четвертое поколение (6-7)

+Шестая часть - не герои. Как продолжение - это провал, но как отдельная игра - вполне неплохая казуальная стратегия.
Требуется описание 7-ой части

Disciples 1-2 (1999–2006).
+ Классический и выверенный геймплей. Отличный мультиплеер. Дизайн.ДИЗАЙН! Поднимающий мертвых из гроба своей охуенностью дизайн! Alea jacta est.
- Спорная боевка уровня ЖРПГ. Отсутствие перемещений войск на тактической карте.
Третью часть забыли? Или ее нет и никогда не было?

Age Of Wonders 2 (2003).
+ Вариативность: много рас и школ магий, богатая ролевая система, каждый юнит обладает огромным количеством разнообразных перков, ТЕРРАФОРМИНГ - можно устраивать эпичные магические дуэли прямо на глобальной карте. Ламповый графон, который отлично смотрится даже сейчас, хорошо подстраивается под большие разрешения (спорное заявление).
- РАНДОМОУНИЖЕНИЕ! В игре не прозрачная механика. Исход многих битв зависит от кубика. Это увеличивает интерес в сингле, но делает хуже мультиплеер.

Age Of Wonders 3 (2014).
+ Различные классы играются по-разному, продолжение истории мира, сносный графон, обучаемые разработчики. Рандомоунижения больше нет (кроме наложения особых эффектов), практически везде гарантированный урон - мамкины математики могут рассчитать ход, так чтобы унизить противника, перевернув ход битвы. В целом играется удобней и приятней прошлых частей. Активно поддерживается, стратегическая часть очень сильно углубляется аддонами.
- Различий между расами меньше, чем некоторым хотелось бы. Выпилены многие фичи из прошлых частей (глобальные спеллы пиздецовой мощи, забафанные суперкомбатанты, летающие юниты, и прочее имбалансное разнообразие).

Dominions 3, 4 (2006,2013).
+ ГЛУБОКО. Нет, серьёзно. Много возможностей даже у самых однобоких наций, а что прикатить тебе на следующий ход Китай с 5 элементами можно только гадать. Лучшая магия в TBS. Невиданная больше нигде симуляция боев с раздачей приказов перед боем. Игра пилится этнографом, бэк разных фракций основан на легендах и мифах различных народов. Мультиплеер.
- Требует задротства. Примитивный графон. Плохой интерфейс, очень много неочевидных вещей, нужно запоминать хоткеи. Четвертую часть таки взломали, но на трекерах найти трудно. Унылый ИИ.

Solium Infernum (2009).
+ Играем за претендента на трон Ада. Такая-то атмосфера. Такие-то интриги.
- Графон кому-то может показаться скучным. ИИ в эту игру играть не умеет. Нету русека.

Eador: Genesis (2009).

+ Отличнейшие тактические бои, достойные быть отдельной игрой. Длинная кампания.

- Миниигра: поймай вражеского героя на карте при одновременной системе хода. Раш. Корявая экономика - провинции практически не нужны сами по себе. Ты охуеешь, насколько эта сраная кампания длинная! Игра идет на айронмене, сейвскамить не получится (и это при том что на одной карте можно гриндить часами).

Eador: Masters Of The Broken World (2013-TBA).

+ Эмм, нуу, интересный визуальный стиль. Разработчики её ещё не забросили. Запилили сейвы.

- Недоделанная забагованная казуальная версия предыдущей игры с как бы графоном и как бы новыми геймплейными фишками.

Warlock 1-2 (2012–2014).

+ Мир majesty, доставляющая атмосфера, фракции ассиметричны, можно по желанию уничтожать целые материки или поднимать их из океана.

- В первой части рандомное изучение заклинаний, во второй немного кислотная гамма, обе части немного тормозят.

Elemental: Fallen Enchantress: Legendary Heroes (2012).

+ Мощный конструктор . Небанальный ИИ. Регулярно выходят патчи.

- ИИ хоть и небанальный, юнитовно не агрессивный. Специфический визуальный стиль. Нет мультиплеера. Ну и тормоза с багами, куда ж без них-то.

Endless Legend (2014).

+ 4X с наглядной механикой. Очень и очень асимметричные фракции. Смена сезонов. Конструктор юнитов. Традиционно графон и звукан. Разработчики зарекомендовали себя хорошими допиливателями, уже выпущена куча аддонов с новыми расами и механиками.

- Мудрёная система ресурсов. Спорная боёвка, новых юнитов к четырем базовым на фракцию надо отжимать у нейтральных поселений. Баги (но их оперативно фиксят). Как обычно.

Worlds of Magic (2015).

+ Интересная концепция выбора мира. Кроме обычной карты есть и парящие острова, и болота с мертвецами, и вулканически-тектонические неустойчивые карты. Научного развития как такового нет, изучаются лишь новые магические спеллы, а строительство новых войск зависит исключительно от построенных зданий. Арт таки симпатичен.

- Как только уходишь дальше главного меню узнаешь что игры не завезли. Тактическая боёвка не работает и регулярно вылетает\зависает, игра вылетает при малейших попытках поменять что-нибудь в настройках, и при этом имеет наглость тормозить на самом лоу-тир графене. Анимация и общий уровень графики притом находится на уровне Civilization 4. Игра в таком состоянии релизнулась из раннего доступа. В лучшем случае со всеми патчами её ожидает судьба Elemental — средней игры с подпорченной репутацией.

Sorcerer King (2015).
Внешне — очередной Elemental 2015. Дипломатия с остальными расами отличается развитыми диалогами заканчивающимися - Эй, человек, пиздуй в ад принеси мне инфернального гороха, а я дам тебе +15 дружбомагии. Строительство городов упрощено. Та-же пошаговая боевка. Есть герои и обычные юниты, нет кастомизации войск (по факту обычные юниты нужны, чтобы твой герой постепенно превратился в рейптрейн).

Sovereignty: Crown of Kings (2016) [Страница на сайте разработчиков](http://slitherine.com/games/Sovereignty_CrownofKingsPC).
Парохододрочильная с магией, эльфами, запечённым миром и тактическими битвами. Пока ранний доступ.
Требуется описание

Ожидаемые

That Which Sleeps. [Сайт разработчиков](http://www.kingdinosaurgames.com/).
Многообещающее пошаговое индиаутирование за вселенское зло. Выходит **хуй знает когда, и вообще выходит ли**

Lords of Discord. [Страница игры на vk.com](http://vk.com/lords_of_discord).
Довольно опрятный на вид, но весьма куцый по содержанию трибьют героям с дисами от русских разрабов. Две фракции @ три героя. *Вышла, но на яблофоны, вроде обещали выпустить и на пеку.*

(Псевдо)исторические 4X/TBS

Вышедшие

Civilization 3,4,5
+ По началу очень доставляет(Как только доставлять перестает, начинайте играть по мультиплееру с пасанами на районе). В игре довольно просто разобраться, но так же есть пространство чтобы разбежаться и замутить что-то довольно прикольное.
- Играть в сингл стоит только чтобы постигнуть азы. Стратегические ресурсы со временем теряют своей ценности. Тройка и четвёрка — выигрывает тот, у кого стак больше. Пятая — слишком простая (а все потому, что ИИ не может в новую систему с гексовым варгеймом), максимальный уровень сложности проходится на расслабоне (решается мультиплеером).

Sid Meier's Colonization.
Цива про Покорение Америки, от первых колонистов и до войны за независимость. Намного ламповее основной серии.

Игры от компании Paradox Interactive (лучше поискать отдельный тред, это СОВЕРШЕННО другая история).
- Строго говоря, они не TBS, да и не 4X, но возможность поставить игру на паузу и сделать все необходимые действия без бешеного мышедроча добавляет в игру пошаговый элемент.

Серия **Total War** (также стоит поискать отдельный тред по этой серии).
- Подобно серии HoMM, имеет две карты - глобальную и тактическую. Тактическая — это обыкновенная RTS, с рамочками для юнитов и мышедрочем. А вот глобальная карта — это, в свою очередь, классический TBS, где игроки ходят по очереди, строят домики деревянные в провинциях, женят своих королей, объявляют войну и заключают мир. Учитывая, что во всех частях серии тактическую карту можно начисто игнорировать (есть кнопка автобоя), то в игры этой серии можно играть именно как в TBS.
- Игра плохо отражает реальную историю, фактически использует её просто в качестве узнаваемого сеттинга для игровых декораций. Из-за этого части серии довольно слабо отличаются друг от друга, несмотря на то, что в каждой представлен свой исторический промежуток: от античного Рима, до Наполеоновских Войн. Последние части оказуалились.

Ожидаемые

At The Gates. [Сайт игры](http://www.atthegatesgame.com/).
4X от главного дизайнера Firaxis времён пятой цивы с простеньким но красивым 2d графоном. Не первый год пытается лопатит геймдизайн. Сейчас сотаноился на концепции мигрирующих городов, работе с населением, ресурсами и узкой специализации.

Demise of Nations: Rome. [Свитор разработчиков](https://twitter.com/noblemaster).
Такой же цивоклон как At The Gates, только в сетинге Римской империи.

Army and Strategy: The Crusades. [Сайт разработчиков]
(http://www.piedpipersent.com/?lang=en).
Казуальная 4X про эпоху крестоносцев.

Autumn Dynasty Warlords. [Страница игры на
indiedb](http://www.indiedb.com/games/autumn-dynasty-warlords).
Казуальная 4X про древний Китай.

Antihero. [Сайт игры](http://antihero-game.com/news/).
Вдохновлённая диккенсоновским Оливером Твистом, 4X про шпану в сеттинге викторианской Англии. Вместо городов что-то вроде гильдий. Вроде еще живая (на 07.03.2016). Когда выходит неизвестно.

Yes, Your Grace. [Сайт игры](http://yesyourgrace.com/).
Специфичный пошаговый псевдоисторический эмпайрбилдер. Вместо таблиц и графиков есть только тронный зал и приказы подданным. Судя по кикстартер странице, он все ещё жив. Доступен предзаказ, дата релиза неизвестна.

Civilization VI же!