

# TBS — Lurkmore

**TBS** (англ. *Turn-based strategy*) — любимый жанр компьютерных игр у [слоупоков](#). В отличие от **RTS**, совершенно не требует задействования спинного мозга, зато требователен к ресурсам головного, из-за чего ценим [олдфагами](#) и нелюбим [школотой](#).

## История

### Появление

Первая пошаговая стратегия появилась в 1977 году и называлась Empire, ее автором был Уолтер Брайт. Следом за ней, но уже в 1982 году, появилась Utopia, в следующем же году вышло сразу пять игр подобного жанра. Вообще первые стратегии были пошаговыми, оно и ясно почему — этому способствовала непритязательность пошаговых стратегий к процессорным ресурсам и к графике. Если в RTS медленный процессор приводит к потере динамики и фрустрации у игрока, то в TBS просто будет дольше рассчитываться ход противника. А графика в TBS всегда была простой, без претензий на реализм, и такой осталась и поныне, если не считать свистоперделок. Поэтому первые стратегии были пошаговыми, появившись почти на десятилетие раньше RTS.

### Золотой век

Наибольшего расцвета TBS достигли в девяностые. Тогда процессоры уже работали на мегагерцовых частотах, но не тянули трехмерную графику. К тому же, компьютеры все еще хранили налет интеллектуальности, что предопределяло целевую аудиторию разработчиков. Именно в это время было выпущено большинство игр этого жанра, ныне считающиеся классическими. Эпическая студия MicroProse еще не была проебана компанией Hasbro и выпускала хиты вроде [Civilization](#), [Master of Orion](#), [X-COM](#) и [Master of Magic](#). Еще одна ныне забытая студия, SSI, сделала Panzer General, один из наиболее известных варгеймов.



TBS-фаг смахнул скупую слезу.

### Наше время

В сегодняшний игродел, все больше приближающийся к [Голливуду](#) с его многомиллионным бюджетами, пошаговые стратегии вписываются плохо и находятся в состоянии стагнации. Новые игры выпускаются достаточно редко — пару игр в год. Легендарные же серии живут только благодаря своим фанатам. Время разработчиков-одиночек и маленьких, уютных студий прошло, игры делаются компаниями со штатом в сотни программистов и соответствующими расходами, пускаемыми в основном на тонны несущественных графических деталей. Что же касается аудитории, то, с одной стороны, даже те представители школоты и быдла, которые играют в стратегии, хотят, чтобы в игре было пыщь-пыщь-бадабум, и пошаговые стратегии с их неспешным ходом игры их привлекают мало. Кроме того, олдфаги и хардкорные фанаты никуда не делись, хоть их и гораздо меньше. Собственно, попытка угодить и тем, и другим реализована в виде серии [Total War](#): игровое действие происходит на двух уровнях, стратегия, которая напоминает TBS, и тактика, которая напоминает RTS.

ЧСХ, основные вменяемые TBS-игры выходят в этой стране. Наши разрабы с веселым визгом понакупили западных нахуй никому не упершихся лицензий и сделали относительно хорошие. Помимо этого, наши выпускают и собственные хорошие проекты — Кодекс войны и Silent Storm — главная гордость российского TBS-строля.

## Преимущества

- Не требуют задрачивания мыши.
- Не требуют постоянной концентрации внимания. Можно играть параллельно с другим занятием, например, готовкой нямки или работой.
- В требованиях к оснащению компьютера являются полной противоположностью [Crysis'a](#). Даже современные игры этого жанра идут на относительно маломощных компьютерах и ноутбуках. Эндшпиль, само собой, не в счёт.
- За одним компом могут играть несколько человек [по очереди](#), что актуально для студентоты и прочих нищевродов, да и [на вечеринке](#) бывает прикольно.
- Всегда есть время, чтобы придумать [хитрый план](#) и планомерно, с расстановкой начать его реализовывать.
- Высокая реиграбельность, обеспечиваемая весьма широким выбором собственной стратегии. К тому же, игры жанра 4X в основном играют на случайных картах, и можно сыграть 9000 партий с различными настройками мира, или же пытаться выжить на высоких уровнях сложности.

## Недостатки

- Ни разу не соответствует концепции **ЮВА** игр, что сильно ограничивает размер **ЦА**.
- Микроменеджмент — бич всех TBS. Ближе к концу партии игроку необходимо контролировать **более 9000** городов/предприятий/людишек, в результате чего один ход растягивается на десятки минут, в ходе которых приходится совершать довольно однотипные действия. С этой проблемой пытались бороться, вводя для наиболее тривиальных задач вроде развития городов ИИ-наместников. Толку же от ИИ-наместника мало, ибо он будет делать что угодно, но не то что нужно.
- Общее слупочество: никакого экшена, никакого драйва, сплошные интеллектуальные задачи. **По нраву** далеко не всем.
- Дискретность времени. Пока ходишь ты, противник в твоей власти. Передаешь ход — ты во власти противника. Особенно ярко это проявляется в тактических TBS, когда можно выскочить у вражеского солдата из-под носа и методично расстрелять его в свой ход, пока он тупо будет смотреть в пространство и ждать своей очереди. Хотя в них же иногда появляются механизмы, нивелирующие данный недостаток, вроде перехвата хода или одновременного совершения запланированных ходов всеми участниками игры (например, боевой режим в онлайн-игре **TimeZero**, где комбатанты сначала планируют свои ходы, а затем смотрят, что же из этого получилось).
- Мультиплеер похож на шахматы, но с соответствующим числом игроков. Некоторые считают это недостатком. Особенность породила два наиболее кошерных способа игры в мульт: а)- засесть на всю ночь с кофе и хавкой, и б)- РВЕМ, то есть по почте, как аристократия в каком-нибудь 18-м веке.

## Поджанры

### 4X

Самый массовый поджанр пошаговых стратегий, росший буйным цветом в девяностые, и практически сошедший на нет сейчас. 4X — это explore, expand, exploit, exterminate. Игрок начинает с одним юнитом/городом/планетой на неразведанной карте. По ходу игры он разведывает новые территории, заселяет их и пользуется имеющимися там ресурсами, строя таким образом свою империю. Помимо него на карте находятся несколько конкурирующих игроков, и один из возможных способов выиграть — это уничтожить всех и остаться в гордом одиночестве. Однако позже стали появляться и другие способы выиграть, например, дипломатическая победа. Civilization, например.

### Глобальная стратегия

В играх этого поджанра игрок также управляет государством, но уже состоявшимся. Обычно территории уже в начале игры открыты полностью, но скрыты армии противников и ресурсы, если они есть. От игрока требуется развивать свое государство в плане производства, науки и обороноспособности. Как правило, в этих играх с любовью относятся к деталям и к реалистичности. Завоевать весь мир можно, но не обязательно — часто в игре есть альтернативные цели, к которым нужно прийти. В нулевых этот жанр почти полностью перешел в RTS.

### Варгейм

Самая задротская из всех TBS. Здесь нужно командовать не государством, а военной операцией. Ресурсов и строительства юнитов нет, миссию нужно проходить с теми войсками, которые были выданы в начале. Правда, между миссиями свою армию можно пополнять, покупая новые войска. Каждый юнит имеет **более 9000 параметров**, которые должны придать игре реализма и повысить ЧСВ игрока, который гордится тем, что играет не в эти ваши казуалки, а в серьезную стратегию, где для победы нужно учитывать даже скорость и направление ветра. Цель обычно состоит в том, чтобы захватить какую-либо важную точку, часто за ограниченное число ходов. Жанр как был нишевым, так им и остался, он делается немногочисленными малобюджетными студиями для немногочисленных малобюджетных поклонников.

### Тактическая пошаговая стратегия

Масштаб существенно уменьшен, командовать нужно не государством и даже не дивизией, а взводом. Есть элементы RPG: у каждого солдата есть сила, меткость, скорость, выдержка и тому подобные параметры. Каждому солдату индивидуально подбирается оружие и оснащение, каждому солдату нужно говорить, где присесть и где перезарядиться.

### RPG-стратегии

Вопрос, к какому жанру ближе эти игры, достаточно **спорен**. В игре есть главный герой с параметрами, навыками и т. п., гибель которого означает **конец игры**. Однако он водит, точнее носит в кармане, за собой целую армию, которой захватывает города, которые потом надо развивать, чтобы набрать еще большую армию **и захватить еще больше городов**, и раздаёт пиздюлей другим персонажам с такими же армиями. Иногда можно командовать несколькими героями, иногда даже армиями без героев.

### Гибридные TBS-RTS стратегии

Состоят из соединения пошаговой глобальной стратегии и тактики в реальном времени. То есть развития городов, исследования, дипломатия, экономика и манёвры войск управляются в пошаговом режиме, а непосредственно сражения — в реальном времени.

## Браузерки

Основная статья: [Браузерки](#)

Большой популярностью пошаговые стратегии пользовались в этих ваших интернетах в девяностых — начале двухтысячных. Причиной тому простота создания движка. Если для нормальной RTS нужно накодить клиент, закупиться серверами и провести толстый канал для нормального пинга, то браузерку вполне может написать на [пыхе](#) какой-нибудь [студент](#), а хостинг можно взять виртуальный за 5 долларов в месяц.

## Некоторые известные TBS

Основные статьи: [Civilization](#), [X-COM](#), [HoMM](#), [Disciples](#)

Основные статьи: [Master of Orion](#), [VGA Planets](#), [Total War](#)

## Age of Wonders

АоW представляет собой нечто среднее между Героями и Master of Magic. Представим себе третьих Героев с гексагональной сеткой, двумя уровнями подземелий и бродячими монстрами. Армия героя состоит из восьми существ, включая его самого, причём каждое существо имеет свой показатель здоровья, маны и усталости, поэтому скорость отряда ограничена скоростью самого медлительного воина в нём. Из-за этого герой, потащивший с собой таран, двигается медленнее черепахи. Герои в АоW — настоящие герои, с инвентарём, куклой для шмотья, опытом и тоннами умений. В бою они сражаются наравне со своими войсками, причём помимо ближнего боя их можно научить обращению с магией, луками и пращами. Игра рассчитывает траектории стрел, камней и заклинаний, поэтому воин может избежать урона, если спрячется за зданием, деревом или своим собратом.

Города в бою представлены всеми четырьмя стенами и множеством зданий. Для штурма укреплений нужны осадные орудия, либо летающие воины или любители альпинизма. Сам город в игре может варьироваться в размере от деревеньки до огромного мегаполиса, причём от размера города зависит уровень существ, которых можно в нём нанять. Всего существует четыре уровня существ. От размера города, количества окружающих его гексов-полей и того, находятся ли они на правильном виде земли, зависит доход, который он приносит в казну. Землю можно преобразовать заклинаниями или некоторыми юнитами. Ландшафт у игры весьма интерактивный — помимо изменения типа земли и отстраивания разрушенных объектов можно строить башни, копать подземелья, прокладывать дороги и т. п.

В АоW очень мощная магическая система — от лечения до аналогов ядерных ракет, причём большинство заклинаний может быть использовано как на карте мира, так и в бою.

В игре существует две системы ходов. Классическая — когда игроки ходят по очереди, и одновременная — когда игроки ходят одновременно, а новый день наступает после того, как все игроки нажмут на кнопку окончания хода. Первая привычнее, а вторая быстрее и позволяет проворачивать хитрые комбинации.

Ну и ко всему прочему у игры очень милая графика, а также музыка, созданная [ван ден Босом](#), участвовавшим в написании саундтреков для таких игр как Unreal и Overlord.

## Space Empires

Космическая 4х-стратегия. Когда-то в древности существовавшая цивилизация изобрела технологию создания кротовых нор. Она исчезла, но инфраструктурой созданной ею мы можем пользоваться. Т.е. тут прямые межзвездные перелеты невозможны, вместо этого нужно передвигаться от системы к системе через кротовые норы. Тактические бои происходят в реальном времени. Серия существует с далекого 1993 года, то есть со времен того же МОО, но в отличие от последнего культовой стала не с самого начала, а только с выходом 4 части в 2000. К данному моменту оригинальная версия доработана до игрального состояния, хотя АИ по-прежнему уныл, а для соло-игры лучше ставить BalanceMod. BalanceMod был ранее необходим для игры в принципе, он исправлял кривой баланс, некоторые неудачные игровые концепции и часть ошибок, однако сейчас, с доработкой оригинала, он просто предоставляет несколько другой вариант баланса.

Отличительная особенность игры — продвинутый конструктор, один из лучших в жанре, который позволяет проектировать не только корабли, но и все остальные юниты. Задизайненный юнит можно тут же протестировать в симуляторе. Вообще, упор на детализацию, реализм и военные возможности довольно высок: дизайнится стратегия поведения, корабли собираются в task-группы и флоты со своим

построением, флоту нужны вспомогательные юниты, а операция вторжения требует многоходового планирования. Экономическая же часть игры напоминает всю ту же циву, только вместо городов планеты и строить можно более одного здания (количество зданий которые можно построить зависит от размера планеты и ее атмосферы). Последняя 5 часть игры вышла в далеком 2006. Серия по ходу мертва и осталась в памяти олдфагов навечно. На современном железе даже топовом пятая часть безбожно тормозит, что заставляет задаться вопросом о том откуда растут руки у программистов.

## Galactic Civilizations

Глобальная космическая 4X-стратегия. После выхода провального MOO3 (вместе с ним вышла первая часть серии Galactic Civilizations, на которую и обратили внимание приверженцы Master Of Orion), который так и не был признан фанатами, по сути, это теперь единственная игра, которая претендует на место непревзойденного MOO2. Первая и вторая части разительно отличаются: если первая заставила о себе говорить, то вторая сделала Stardock своего рода культовой компанией среди ценителей пошаговых стратегий. Во второй части, помимо перехода в 3D, появилась возможность играть за любую цивилизацию, а не только за землян. Были нововведения в области микроменеджмента: теперь планеты начали делиться на клетки, где можно строить разнообразные постройки. В клетках могут быть бонусы, например +300% к науке, если построить лабораторию на ней. Постройки бывают нескольких типов: производственные влияют на скорость строительства кораблей и зданий, фермы производят еду, экономические, развлекательные, влияния, «чудеса» и специальные. В игре есть конструктор кораблей, который позволяет собрать корабль на любой вкус.

Интересно устроена система отношений между цивилизациями: все они по умолчанию состоят в организации типа ООН, которая периодически проводит заседания. Из этого галактического ООН можно выйти, но тогда нельзя будет невозбранно получать бонусы. Например, в результате голосования может быть увеличена скорость конструкторов. Корабли в результате боя получают XP и при левелапе увеличивается HP, цивилизация тоже прокачивает отдельные умения, и у неё есть карма. Отношения рас часто диктуются этикой и быть единственным злым остальной галактической сброд вам наверняка тоже не даст, а просто объявит войну по этому поводу. Если остальные расы почуют, что кто-то уж слишком выбивается в лидеры, они тут же начнут объединять себя научными и торговыми договорами и подталкивать другие расы к войне с выскочкой.

Все описанные выше прелести с лихвой перекрываются одним крупным **недостатком**. А именно — упоротым забагованным ИИ, что на фоне заявленной эпичной его крутости выглядит весьма печально. ИИ в игре занимается всем, чем угодно, но только не тем чем надо: застраивает планеты хуитой, нападает на тех, кто мог бы быть лучшим союзником против вас, мало вкладывает в технологии и через 1-2 сотни ходов обычно сливает игру. Ввиду полного отсутствия возможности игры по сети фрустрация обеспечена. Немножко исправляют ситуацию моды, повышающие привлекательность нужных исследований и построек для AI, а также убирающие нахуй особо лоботомированные варианты искусственного идиота. Ну и, разумеется, можно играть на космических сложностях, где тупость соперников компенсируется их бездонными бюджетами.

Сейчас Stardock с помощью Раннего доступа Steam полирует третью часть. Завезли шестиугольные клетки, продвинутую застройку планет (одинаковые здания, стоящие рядом, усиливают друг друга), стратегические ресурсы, и, что самое важное, мультиплеер. На текущий момент ИИ остался так же туп, как и раньше, но теперь помимо этого стал ещё и невозбранно читерить.

## Sword of the Stars

Глобальная космическая стратегия, тактические бои происходят в реальном времени. Некоторые из разработчиков когда-то разрабатывали аддон для Homeworld (Cataclysm). Потом компания Barking Dog Studios развалилась. Некоторые из тех, кто остались, решили сделать себе своё видение TBS со своими плюшками.

Фичи:

- на колониях можно строить только корабли и орбитальные станции, инфраструктура планеты развивается самотёком;
- У каждой цивилизации имеется своя, уникальная технология межзвёздного перемещения, например, люди пользуются **варп-двигателями**, главный минус которого в том что точки входа и выхода в варп (*спойлер*: игра говорит что это червоточины - не верьте ей, настоящие червоточины позволяют перемещаться моментально между ними)) строго-настрога (почти) закреплены за вполне конкретными звёздами. Двигатели дельфинов-телепатов позволяют очень много раз в секунду телепортироваться на небольшое расстояние, при этом корабли не могут быстро телепортироваться около звёзд из-за этих ваших законов физики. Самый весёлый способ перемещения достался улью - у них нет сверхсветовых двигатели, но тем не менее, как и любая организация имеющая очень много безмозглых рабов - улей решает проблему, но сложным путем. Они вынуждены тащить на себе портал на субсветовой скорости, впрочем, перемещение при помощи порталов занимает всего один ход в вообще любую точку местной галактики.
- Безумная система исследований, в плане того что возможность исследовать технологии имеет некоторый шанс выпасть. А может и не выпасть. Впрочем это никогда не создаёт неудобств, ибо никогда не выключает жизненно-важные технологии, и вообще обычно даёт другие взамен.
- То чем игра наиболее знаменита - строительство кораблей. Сам корабль собирается из трёх секций,

каждая из которых отвечает за функции корабля, а не **просто скины**. Кормовая секция - двигатель, отвечает, что логично, за полёт. Средняя секция определяет роль корабля, в зависимости от выбранной секции корабль может стать танкером, перевозящим топливо, штурмовым кораблём, кораблём с колонистами, командным кораблём, минером, тысячи их. Носовая секция - многофункциональная, может выполнять функции дополнительной брони, продвинутого капитанского мостика (тем самым улучшая маневренность корабля в бою) или просто выбрать секцию на которую можно нацепить целую кучу пушек. Кстати, все секции разрушаемы независимо друг от друга.

- Кстати, пушек тут действительно много, начиная от банальных лазеров, ракет, бластеров, заканчивая катапультами комет у одной отдельной расы. Захватывающее зрелище.
- Боёвка в реальном времени, в которой имеется почти ньютоновская физика — попадание из большой пушки оказывает на небольшой корабль такой же эффект, как пендаль на болонку. Корабль без двигателя тоже будет лететь без управления по инерции. Однако всё портит кривое управление - камера намертво прибита к союзным картам. Куда более удобная тактическая карта, которая представляет из себя кучу обозначений на карте тактического гения, к сожалению, не имеет управления до того пока не изучишь соответствующее исследование.

Из минусов ещё хочется отметить то, что в игре очень урезанные возможности дипломатии. Сеять экстрематус по мирам намного веселее, чем использовать условно-мирные возможности. В конце концов, это вам не стелларис!

## Massive assault

Варгейм от белорусских камрадов из Wargaming.net. Отличается от прочих варгеймов весьма кошерной для 2003-го графикой, а также идеей со скрытыми союзниками. Их восстание в тылу наступающего на вас противника иной раз меняло весь рисунок партии. В остальном — классический варгейм навряде шахмат с кучей сетевых режимов. **Западная аудитория** игру, в которой надо скрипеть мозгами, в большинстве своем не осилила, суровые русские геймеры приняли на ура.

## Обитаемый остров

Сделанная по мотивам **Стругацких** няшка. По сюжету это продолжение романа: Максим исправляет то, что успел наворотить, люто и беспощадно устанавливая на Саракше коммунизм. Варгейм по сей день радует трехмерной картинкой, возможностью окопать пехоту, разнообразными сторонами конфликта. Их имеется четыре:

- Страна Аццов ака Фатерлянд;
- Хонти;
- Сыны Пустыни;
- Островная Империя.

## Panzer General

Первая часть Panzer General не была первым варгеймом про ВМВ, зато в простой и непритязательной форме познакомила с классической системой варгеймов: выбор юнита, движение, бой, ремонт, пополнение припасов, апгрейд и т.д.. Вторую часть считают лучшей из всех, что выходили в серии.

Во второй серии разработчики решили поприкалываться над Советским Союзом: характеристики техники откровенно были занижены в пользу западных и немецких образцов, а бомбардировочная авиация, например, вообще была представлена тремя куцыми образцами: Ил-2МЗ, Ил-10 и (**sic!**) P-39. Впрочем, характеристики советской техники во всех версиях были далеки от реальных. Причем, как правило, отнюдь не в сторону преувеличения. Видимо для компенсации этого недостатка в некоторых версиях Panzer General II имелась бесплатная версия одного из ранних вариантов Т-34. Толку от него было мало, но наклепать их можно было реально МНОГО, и устроить противнику настоящий **zerg rush**.

Несмотря на небольшой недостаток, вторая часть Панцера, помимо присущей варгеймам серьезности и определенной сложности, была игрой веселой и местами весьма динамичной, что для жанра по понятным причинам нехарактерно.

Новая веха для игры наступила с переходом в 3D. Новая часть, которую, не мудрствуя лукаво, обозвали Panzer General 3D Assault, перелопатила все, за что любили первые две части. Великолепнейшие спрайтовые карты были заменены на ужасающее нечто, зато трехмерное. Впрочем, модели юнитов были сделаны весьма недурственно и, как отмечают большинство обзорщиков, не уступали C&C-клонам того времени.

Полностью поменялся геймплей. Деньги исчезли, зато появились командиры, которых теперь еще и можно было улучшать путем награждения. Юниты теперь ходили несколько раз в зависимости от левела командующего, обзавелись горкой спецнавыков, кстати, которых так не хватало в предыдущих частях. Была еще забавная фишка: при определенном скилле авиационного командира самолеты могли действовать в нелетную погоду, при том, что зенитки противника отвечать в данном случае им не могли.

Значительно разнообразились и цели миссий — кроме стандартных убей их всех/захвати все контрольные

точки прибавились миссии на эвакуацию техники, захват аэродромов etc. Также появилась трофейная техника: теперь союзники, например, могли пользоваться захваченными **Тиграми**, что тоже, разумеется, было очень хорошо, ибо бронетехника у звездно-полосатых, как известно, хромала. Впрочем, захваченный немцами советский КВ в миссиях 1940-1942 годов превращался в ацкое орудие нагибания.

## Warlords

Серия популярнейших давным-давно игр. С 1 по 3 часть развивалась, 4 часть по **техническим причинам** не стала продолжением, а делалась с нуля, поэтому **не получилась**. После этого серия, в общем-то, и остановилась. На текущий момент внимания любителей жанра заслуживает Warlords 3: Darklords Rising по причине массивированного допиливания напильником игроками совместно с разработчиком.

Пожалуй основным отличиями игры являются обширнейшие возможности по конфигурации собственной армии и стартовых условий войны, а также бои в автоматическом режиме безо всякого вмешательства игрока — только исходя из составов встретившихся армий, степени крутости их командиров и увешенности различными побрякушками, плюс некоторое вмешательство рандомизатора и стартовых правил войны. Всё это обуславливает специфику: это именно стратегия, причем начинается она с грамотного подбора армии исходя из предполагающейся стратегии ведения войны, которая, в свою очередь, зависит от исходных настроек правил. Особый интерес представляет игра с людьми в режиме мультиплеера. Фактически это такие шахматы со специфической доской и героями с драконами в качестве главных действующих лиц.

## Battle for Wesnoth

Широко известная среди **линуксоидов** фэнтезийная TBS с элементами RPG. Упомянется в чуть более, чем во всех тредях с вопросом «Во что поиграть на Linux?», «Какие под Linux есть хорошие игры?» и т. п. Мультиплатформенна (доступна под Linux, Windows, MacOS, Android, iOS и т. д.), опенсорсна, переведена на более полусотни человеческих языков, включая великий и могучий (официальные компании полностью да, остальные в основном, неть). Игра **медленно, но верно** постоянно допиливается и улучшается: стабильные релизы выходят раз в несколько месяцев. Нелюбима многими **молодыми игроками** за отсутствие 3D и шейдеров.

Игра может порадовать практически бесконечной пользовательской кампанией, так присутствует 12 официальных кампаний по примерно 10 миссий в каждой, но кроме этого богатства есть еще около 150!!! кампаний на официальном пользовательском сайте. А еще есть кампании, которых нет на офф сайте... В общем играть можно всю жизнь. На русский переведено, существенно меньше, но кампаний 30 в плюс к официальным наберется.

Почти каждый юнит в игре персонифицирован: имеет собственное имя, пол, **мировоззрение**, набор навыков. На их боеспособность сильно влияют рельеф местности, время суток (злодеи хорошо дерутся ночью, а всякие паладины соответственно днём), взаимное расположение войск, навыки, и прихоть **рандома**. Почти все юниты могут прокачиваться, при повышении уровня превращаясь в других, более сильных. Для многих юнитов существует своё дерево прокачки, позволяющее игроку выбирать кем они станут на следующем уровне. Правда, для большинства из них это дерево не превышает 3-х уровней.

Синглплеер радуется эпической **историей игрового мира** и множеством пополняемых с каждым релизом кампаний. Примечательна также возможность помимо вербовки новых войск, призывать уже прокачанных юнитов из предыдущих миссий. **Лесные эльфы, охрана дворца, деревянные домики, защита караванов от грабежа, конные арбалетчики** и даже **Халифат в наличии**.

В мультиплеере доступны игра по локалке, через интернет, против ИИ, а так же на официальном сервере. Оттуда же можно закачать неофициальные пользовательские кампании, моды и т.п.

## Desperados: Wanted Dead or Alive

Эпическая гибридовая тактичка в сеттинге Дикого Запада с геймплеем, удачно слизанным с Commandos. Вышла в 2001 году и от сородичей выгодно отличалась атмосферностью, более-менее умным ИИ, няшной графикой, проработанными картами и тонной разных фиш. Изначально игроку предлагалось ходить одним ковбоем по имени Джон **Купер**. Однако по мере прохождения команда разрасталась до шести юнитов, у каждого из которых был свой набор из пяти умений, комбинируя которые можно было проходить одну главу сценария **огромным количеством** разных путей. Игра рассчитана на стелсовое прохождение, однако сноровистый игрок мог устраивать и побеждать в мощных открытых перестрелках в соотношении, скажем, 20 на 4. Также отсутствует переключение уровня сложности, поэтому первые две три-главы игрок может пройти достаточно быстро, зато начиная с пятой люто срёт кирпичами (есть даже миссия специально для **извращенцев** пацифистов, где всех врагов на карте нужно вырубить и связать, а за убийство хоть одного наступает гамовер). Ещё следует отметить, что игра по пиндосским меркам жутко неполиткорректна (сделана немцами): можно мочить храбрых армейцев-янки, можно устроить ББПЕ, можно даже бить детей — всё на совести игрока. Позже вышли два продолжения. Оба сделаны неплохо, но перенесены в 3D и приправлены элементами TPS, поэтому на любителя.

## Серия Endless

По факту, единственный представитель 4X-стратегий AAA класса, кроме Цивы, на сегодняшний день. Началось всё с того, что в 2011 году выходцы из Ubisoft решили, что в этом мире слишком мало годных современных 4X проектов, основали свою студию Amplitude Studios и занялись делом. Результатом их творения явилась Endless Space, которая стала глотком свежего воздуха для фанатов подобных игр. Графонистый графон, баланистый баланс и прочие плюшки очень обрадовали олдфагов, уже до дыр заигравших всякие космические Цивы и Space Empires. Для [эстетов](#), предпочитающим рептилоидам остроухих няшек, в 2014 вышла фэнтезийная Endless Legend, представляющая собой те же яйца, только в профиль и с драконьей чешуёй. [ИЧСХ](#), у обеих игр единый лор, что позволяет внятно объяснить всякие инопланетные вундервафли в фэнтезийном сеттинге. Специально для увязки обеих сеттингов, а так же чтобы отвлечься от эпичных масштабов, в том же 2014 году разрабы выкатили [пиксельную 2D смесь рогалика, RPG, tower defense и Бог знает чего ещё](#). На этом детские шалости прекратились, и в 2017 свет увидела Endless Space 2. Фанаты эльфов с замиранием сердца надеются на сиквел и их любимца.

## Europa Universalis

Поделка [горячих шведских парней](#) из конторы Paradox. На данный момент уже насчитывается четыре части, наиболее актуальная на 2021 год — Europa Universalis IV. Канонически жанр игры называется «grand strategy», так как игрок выступает в роли эдакого господина Б-га и контролирует всю свою страну, в которой происходят разнообразные события и сменяются правители. Изюминки добавляет то, что весь экшн происходит на нашей грешной Земле в период с 1444 (где-то в этом районе турки окончательно нагнули Константинополь) по 1821 год (за несколько лет до этого закончились Наполеоновские войны). Игровое пространство поделено на провинции, которые весьма точно совпадают с реальными регионами, то есть можно захватить и [Москву](#), и какой-нибудь Иркутск. Больше того, воссозданы исторические границы государств, а также культуры, религии и формы правления, которые в этих государствах присутствовали. Это, например, даёт возможность игрокам с [ПГМ](#) возродить Византию, а фанатам [Гитлера](#) — создать могучую [Германию](#) (впрочем, некоторые нации в игре — сознательно введённый анахронизм, так как никакой Германии в XVII веке не было и быть не могло). Можно даже поиграть за разнообразных африканских [нигр](#), североамериканских [индейцев](#) и каких-нибудь [чукчей](#).

Игра поначалу зело сложная, так как требуется устанавливать дипломатические отношения («против кого дружим»), следить за благополучием населения, развивать провинции, рулить армией, не давать разнообразным фракциям вроде бюргеров и духовенства пересраться, развивать [торговлю](#) и многое другое. Особо продвинутые задроты вполне могут начать игру за каких-нибудь папуасов и захватить весь мир. Ну, а для тех, кого стандартная карта заебала, существуют моды, где воссоздаются самые дикие фантазии: можно даже найти Средиземелье из книг [любимого профессора](#). Для Europa Universalis IV также существует дохера разнообразных модов, которые делают игру в 100500 раз более интересной, но вот стоит это хозяйство в сумме уже больше 5000 деревянных. Можно, конечно, тупо скачать с [торрентов](#), но тогда с друзьями через [Стим](#) уже не поиграешь.



### 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



### Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us

AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS  
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest  
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc  
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP  
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO  
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before  
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS  
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4  
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe  
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P  
Panty and Stocking with Garterbelt