

Хегемония

псевдо-историческа симулативна
стратегическа форумна игра

ръководство за играча

версия 0.9



Съдържание:

1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ	3 стр.
2. ПОЛИТИКА	8 стр.
3. ДИПЛОМАЦИЯ	11 стр.
4. ИКОНОМИКА	13 стр.
5. ШПИОНАЖ	17 стр.
6. НАУКА	19 стр.
7. ВОЙНА	21 стр.
8. ПРИЛОЖЕНИЯ	26 стр.

I. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Участници

- 1.1.1 **ИГРАЧИ.** "Играч" е всеки участник в играта, който изпълнява определена игрова роля. Игровите роли са две категории: на "държавен глава" и на "журналист". Играчите, влизачи в първата категория, управляват изцяло една от държавите в играта. Играчите, влизачи във втората категория, не участват директно в играта, тяхната работа е да "отразяват" информационно игровия процес. Не е задължително да има "журналисти", за да се проведе игра.
- Играчите са анонимни, т.е. присъстват и действат в играта само под маската на игровата си роля.
- 1.1.2 **ПОСРЕДНИК.** Той е техническо лице, неговата грижа е играта и нейния свят да работят. Неговите решения са реалността в играта, включително и тези, които може да изглеждат погрешни или да се явяват реална грешка спрямо правилата на играта.
- 1.1.3 Ако играч не може да продължи участието си в играта поради извънигрови причини той може да посочи (в писмо до Посредника) друг човек, който да го замести. Това не може да бъде друг участник в играта. Ако той не стори това, то Посредникът ще обяви вакантно мястото и ще "набере" нов участник, ако има желаещи. Или, ако не се намери такъв човек, то Посредникът ще поеме контрола над държавата. Промяната ще бъде вътрешно-игрово оформена.
- 1.1.4 Ако играч не може да участва в дадена фаза или ход на играта, но отсъствието му е временно, то той може да посочи друг човек (не трябва да е участник в играта), който да го замести или това може да стори Посредникът (да назначи временно нов участник или да поеме контрола над държавата сам). Когато има възможност, играчът титуляр ще поеме отново контрол над играта.

1.2 Игрови процес

- 1.2.1 **ХОДОВЕ.** Игровия процес е разделен на ходове, които отбелязават "изтичането" на вътрешно-игровото време. Всеки ход протича на три фази. Първата фаза е "изпълнителна" втората - "техническа", третата - "осведомителна". Посредникът обявява изрично началото и края на всяка фаза, като посочва колко време се очаква да трае тя - обикновено между 5 и 7 дена.
- 1.2.1.1 **ИЗПЪЛНИТЕЛНА ФАЗА.** Играчите подготвят заповедите си за игровите реалности, които се намират под техен контрол, след което ги изпращат на Посредника. Тази фаза приключва, след като всеки играч е изпратил заповедите и инструкциите си на Посредника.
- 1.2.1.2 **ТЕХНИЧЕСКА ФАЗА.** През тази фаза Посредникът обработва, т.е. "изпълнява" всички дадени му заповеди, което означава, че независимо в какъв ред са пристигнали заповедите при него, той ги изпълнява едновременно. Фазата приключва щом всички заповеди са обработени и изпълнени. Тя отнема толкова време, колкото е необходимо.
- 1.2.1.3 **ОСВЕДОМИТЕЛНА ФАЗА.** През тази фаза Посредникът разпраща до всички играчи отчет за резултата от техните действия (под формата на отчетен файл, който ще се ползва като основа за следващия ход и, понякога, на отделни текстови описания), както и попълва и издава поредният брой от игровия бюлетин (лаконично издание, осведомяващо играчите за общодостъпните събития, случили се през този ход). Тази фаза не би трябвало да продължава повече от 3-5 дена.
- 1.2.2 **ВИДОВЕ ХОДОВЕ.** В играта има административни и оперативни ходове. Така се симиулират различните мащаби на отиграваните реалии.
- 1.2.2.1 **АДМИНИСТРАТИВЕН ХОД.** Административните ходове са "стандартните" за играта - тя започва с тях и приключва с тях. В рамките на тези ходове всеки играч управлява икономиката и вътрешната политика на поверената му държава, изгражда въоръжените си сили, извършва дипломатически действия и планира шпионажа.
- Всеки административен ход покрива два месеца игрално време. Играта започва със "зимен ход" (януари и февруари) и продължава нататък, докато приключи със "есенен

ход" (ноември-декември). За опростяване приемаме, че всеки месец е по 30 дни, т.е. годината в света на играта пордълава 360 дни. Това няма особено значение, освен за ориентация при писане на статии и отчети.

Сезоните имат значение единствено в рамките на оперативните ходове.

- 1.2.2.2 ОПЕРАТИВНИ ХОДОВЕ. Оперативни ходове се играят само по време на война, т.е. когато двама или повече играчи започнат война един с друг. В останалото време оперативни ходове не се отиграват. В тези ходове участват само играчите, които се намират в състояние на война. Другите използват това време за почивка от играта, за да подготвят стратегията си, за дипломация или просто за да следят военните действия чрез бюлетина на играта и журналистите.

Икономически или други административни действия не се извършват по време на оперативните ходове. Единственото изключение са дипломатическите инициативи.

В рамките на всеки един административен ход (във военно време) се провеждат четири оперативни хода. Оперативните ходове се провеждат по същата трифазна схема: даване на заповеди, изпълнение на заповедите, осведомяване за резултатите от тях.

Сезонът на административния ход има значение във военния модел. Приема се, че първият ход на всяка година е "зимен", вторият е "пролетен", третият и четвъртият са "летни", петият е "ранна есен", а шестият - "късна есен".

Метеорологически събития в рамките на оперативните ходове няма да има.

1.3 Комуникация, данни

- 1.3.1 КОМУНИКАЦИЯ. Комуникацията между Посредника и играчите се извършва чрез електронни писма и прикачени към тях файлове. Играчите са анонимни, т.е. действат в играта единствено под маската на ролята, която изпълняват и се идентифицират с името на лидера на държавата, която управляват. Всяка игрова комуникация между играчите се извършва само и единствено чрез Посредника, т.е. когато искате да изпратите игрово послание до друг играч, го изпращате на Посредника, като указвате името игровия лидер, до когото го адресирате, независимо дали е официално или тайно послание. Изключение е възможно единствено при провеждане на конференции (виж частта за дипломатическите действия).

В рамките на изпълнителната фаза всеки играч изпраща само едно писмо със заповедите си. Няма ограничение за броя писма със запитвания по технически въпроси и дипломатическа кореспонденция (освен в игрови ресурси).

Всички формални игрови заповеди и действия се задават във файл, получен от Посредника във формат .xls, което означава, че всички играчи трябва имат Microsoft Excel или друга подходяща програма за работа с електронни таблици, която може да отваря този файлов формат. В свободен текст, било то в текстови файл към писмото или директно в него, се задават въпроси (игрови и извън игрови) към Посредника, дипломатическата комуникация между играчите и всякакви нестандартни действия на играчите, за които няма формален метод в модела на играта. Желателно е това да става чрез прикачени текстови файлове.

Отчетите за резултатите от действията и за събитията се получават също под формата на ескелски файл за формалните действия и на текстови файл с описание за неформалните събития.

- 1.3.2 ТЕХНИЧЕСКИ ВЪПРОСИ и КРИТИКА. Всеки играч може във всеки един момент да зададе на посредника технически въпрос около играта или пък някаква критична бележка или коментар (пак около играта). Единственият канал за това е електронната поща на Посредника. Единственото изключение е преди да е обявено записването на играчите - тогава може да се задават въпроси и в дадена тема във форума ("Бойна слава" - forum.boinaslava.net) и, естествено, след приключване на играта.

- 1.3.3 Всеки играч трябва да има предвид, че по време на играта ще разполага с донякъде ограничавана информация, както и че ще получава неверни данни от Посредника в определени случаи. Това е част от симулативната страна на играта. Тези случаи

засягат най-вече отчетите от бойните действия и шпионажа. Неверни данни по отношение на икономиката или финансите (собствените) няма да има.

1.4 Начало и край на играта. Цел на играта.

1.4.1 НАЧАЛО. Играта започва, когато Посредникът обяви това. Същото важи и за приключването ѝ. Преди тя да започне трябва да са заети всички игрови роли, всички играчи да са получили стартовите си данни и да са взели своите стартови решения. Чак след това Посредникът обявява началото ѝ. Предстартовата подготовка на играта е разделена на следните фази:

1.4.1.1 ЗАПИСВАНЕ. Посредникът обявява, че записването за играта може да започне. Всеки, който желае да участва, изпраща писмо със заявката си на адрес histwrkshp@abv.bg. Не се заявява друго, освен жаление за участие и желана роля: на играч или на журналист. След това посредникът преценява кои играчи какви роли да получат и уведомява тези, които са получили място в играта.

Всички играчи следва да се запознаят с правилата и особено с политическите и военните доктрини, както и с технологиите и военните единици. След като се даде достатъчно време за това, започва инициализацията на играта (т.е. нулевия ход).

1.4.1.2 ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ – фаза 1. Посредникът разпраща на всеки играч стартовия му ресурс, от който той ще трябва да избере стартовите доктрини и технологии. След това изчаква играчите да върнат писма със своя избор. Веднъж извършен той определя до голяма степен характера на държавата, с която ще се играе.

1.4.1.3 ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ – фаза 2. Посредникът изпраща на играчите начален ресурс, от който да си изберат набори с военни единици, с които държавата му ще започне.

1.4.1.4 СТАРТ НА ИГРАТА. Посредникът обявява старта на първия административен ход.

1.4.2 КРАЙ НА ИГРАТА. Приключването на играта може да стане във всеки един момент по решение на Посредника или по-естествен път, ако някоя държава постигне игровите си цели. Всеки играч или по-точно всяка държава има цели, които ако бъдат реализирани, ще доведат до победа в играта.

1.4.2.1 ХЕГЕМОНИЯ. Това е главната цел в играта. За да бъде постигната, трябва да са изпълнени следните условия:

- държавата трябва да удвои стартовите си победни точки;
- към този момент трябва всичките ѝ национални провинции да са под контрола ѝ;
- индустриалното ѝ производство (количество ИП за ход) трябва да не е по-малко от сбора на ИП на следващите я две държави по този показател (към съответния ход);
- въоръжените ѝ сили в основната за нея категория (т.е. морска, земноводна или континентална сила) трябва да заемат първенство в света, т.е. да са по-силни от тези на следващата я в ранга (по тази категория) сила. За морските сили това е ВМС, за континенталните – сухопътните сили, а за земно-водните – и двете заедно. Изчисляването на "силата" става на базата на точков модел, който е обяснен в точката, посветена на военния модел.

За Хегемония се дава премия от 3 000 ПТ.

1.4.2.2 НАЦИОНАЛЕН ИДЕАЛ. Победа в играта може да се постигне, като се изпълни "националният идеал" на съответната държава. Това означава да се пртежават определени провинции (изрично посочени за тази държава) и да не бъде загубена нито една национална територия. Това състояние трябва да се "задържи" в продължение на още един административен ход след този, в който е постигнато.

За тази цел се дава премия от 1 000 ПТ.

1.4.2.3 ЛИЧНА ЦЕЛ. Всеки играч може да дефинира пред Посредника своя лична цел (може да е произволна), която иска да реализира в света на играча. Постигането на тази цел носи определен брой допълнителни "точки" в края на играта. Колко точно преценява Посредникът в зависимост от съдържанието ѝ. Не е задължително да се посочва такава цел. Ако се посочи то тя не може да съвпада с някоя от горните цели.

- 1.4.2.4 КОЛЕКТИВНА ПОВЕДА. Т.е. да се търси победа в съюз с други играчи, а не самостоятелно. Задължително условие е между съответните държави да е сключен съюз, срокът на изтичането му (или на промяна на условията по него) трябва да е поне 6 административни хода след този, в който е постигната победата, а състоянието трябва да се задържи поне за още един административен ход след този, в който са реализирани точките. Условието за победа е съюзът да утрои стартовите си победни точки. други условия няма. Няма значение и как точно е постигнато това, т.е. коя държава, участваща в съюза колко точно точки е реализирала. Победата се брой за целия съюз колективно. Ако дадена държава, участваща в съюз, постигне условията по 1.4.2.1 или 1.4.2.2, без да са реализирани условията по 1.4.2.4, то тогава се брой лична, а не колективна победа. Ако съюзът победи, всяка държава, която участва в него, получава по 800 ПТ.
- 1.4.2.5 Играта може да приключи след изтичане на определен брой ходове (по преценка на Посредника), ако никой играч не е постигнал някоя от целите. Това могат да бъдат, например, 30 административни хода (посредникът може само да се надява играта да бъде толкова дълга, което е своеобразна негова лична цел). Тогава се сумират победните точки на разположение на всеки играч и към тях се добавят точките за реализация на лична цел, ако има играч, който я е постигнал.
- 1.4.2.6 КЛАСИРАНЕ НА ИГРАЧИТЕ В КРАЯ НА ИГРАТА. То се извършва според количеството точки, които всеки играч има към момента, когато настъпва края на играта. Към него се прибавят бонусите за реализация на личната цел и – ако има такава, за победа.

1.5 Светът на играта

- 1.5.1 НЯКОЛКО ДУМИ ЗА ПРИРОДАТА НА ИГРАТА. Тази игра има за цел по забавен (надявам се, за всички участници) начин да симулира на едно опростено и донякъде абстрактно ниво определен отрязък от измислена история: взимането на решения и начертаването на стратегия в кризисен момент, както и провеждане на разграничителна линия между дипломатия и война. Симулативната страна на модела на играта е максимално опростена, така че да не затруднява самата игра. Поради тази причина множество елементи ще са само маркирани, а в информационно отношение играта няма да е ясно дефинирана, т.е. няма да има частично, камо ли пълно описание на историческия контекст на държавите. Всеки играч има определена свобода в това отношение. Правилата и самият модел на играта не са ограничаващи, а само задават рамките. Всеки играч може да предприема различни неописани изрично в правилата действия, като първо трябва да се консултира с Посредника дали са възможни и как могат да се осъществят. Посредникът сам преценява как да отговори и как да "изчисли" или прецени въздействието им върху игровите реалии. Това трябва да се помни. Определена и не малка роля в играта играе случайността.
- Играта е предимно стратегическа и в по-малка степен ролева, т.е. ролевите елементи са само добавка: по-скоро "Риск", отколкото театър. Посредникът не търси реализъм, а по-скоро да се забавлява и да провери някои свои идеи.
- 1.5.2 СВЕТАТ НА ИГРАТА. Светът на играта е донякъде подобен на нашия, но е измислен (отворен за доизмисляне) като история, названия и прочее. Технологически играта се развива, в епоха близка до 30-те години на ХХ век. Национализъмът е основната идеология, ширят се или са възможни различни други социал-революционни идеологии. Има и, разбира се, консерватори и традиционалисти. Във всяко друго отношение играчите могат да разчитат, че физически и прочее светът на играта е подобен на нашия.
- 1.5.3 ИЗМИСЛЯНЕ НА ИСТОРИЧЕСКИ КОНТЕКСТ. Времето не позволява пълно описание на историческия контекст на държавите, в това отношение Посредникът ще приема различни допълнителни елементи, които играчите могат да измислят за своите държави и да ги въвеждат след консултация с Посредника. Не могат да се променят вече зададени от Посредника неща, нито пък добавките могат да засягат обекти с формално игрово значение (т.е. част от икономическата или военната система).

1.5.4 ГРАФИЧЕСКО ПРЕДСТАВЯНЕ. Светът на играта е нанесен на игрова карта (в графичен файл във формат .jrg, която, поради тази причина, няма да е интерактивна, т.е. служи само за ориентация при задаване на заповедите. В следващи версии на играта е възможно да се използва и интерактивна карта във формат .swf), която се използва при всички игрови ситуации. Тя е разграфена на шестоъгълни полета (които ще се наричат "полета" в правилата). Те се обединяват в административни единици "провинции". Полетата се използват най-вече при водене на военни действия (оперативни ходове), а провинциите са определящи за политиката и икономиката.

Картата е "свързана" в хоризонталните си краища, т.е. от полетата отдясно може да се преминава в съответните полета отляво. Това е изрично отбелязано. Картата не е свързана отгоре и отолу.

За да се улесни планирането на политическа и икономическа стратегии, освен подробната карта, ще се използва и опростена карта, която не дава полетата, а само провинциите с основната информация от икономическо, социално и политическо значение.



1.5.5 ОРИЕНТАЦИЯ ПО КАРТАТА. Всички играчи трябва да посочват точно за кои провинции или полета



се отнасят заповедите им. За да се зададе провинция е достатъчно да се напише името ѝ, за да се посочи поле е достатъчно да се дадат координатите му (във формат x:y, както са означени на подробната версия на картата). При водене на военни действия сухопътните единици имат "фронт", то освен "поле", в подобни случаи ще се налага да се зададе и направление към една от шестте страни на хекса. Те се означават:

"север" е горната страна на всяко поле, оттам на дясно: "северо-изток", "юго-изток", "юг", "юго-запад", "северо-запад". Съкратено могат да се посочват и с индекси (СЕ, СИ, ЮИ, ЮГ, ЮЗ, СЗ).



1.5.6 МЕСТНОСТИ. Всяко поле има зададена "местност". Тя се използва само във военния модел на играта. Има шест типа местности:

- РАВНА - всички полета, в които не е означена местност графично. Повечето полета по картата влизат в това число;
- ПРЕСЕЧЕНА - т.е. хълмове, дерета и други неравни форми на релефа;
- ПЛАНИНСКА - т.е. високи планини, покрити с растителност;
- ГОРСКА - гори и блата;
- ПУСТИННА - сухи пясъчни пустини;
- ДЖУНГЛА - обилна тропическа растителност, съчетаваща се с нездравословен климат.

2. ПОЛИТИКА

2.1 Държави

В света на играта има дванадесет държави, всяка една от тях се управлява от отделен играч. Това са:

- **Редеро**, морска сила, 13 провинции: 7 основни и 6 колонии. 1 340 ПТ.
- **Сераб**, континентална сила, 9 провинции: 8 основни и 1 колонии. 1 240 ПТ.
- **Пелано**, земноводна сила, 10 провинции: 7 основни и 3 колонии. 1 220 ПТ.
- **Фесала**, земноводна сила, 10 провинции: 6 основни и 4 колонии. 1 160 ПТ.
- **Дурбанг**, континентална сила, 7 провинции: 6 основни и 1 колонии. 1 040 ПТ.
- **Лагреб**, земноводна сила, 10 провинции: 5 основни и 5 колонии. 1 100 ПТ.
- **Берганд**, континентална сила, 10 провинции: 10 основни. 1 400 ПТ.
- **Велия**, земноводна сила, 10 провинции: 6 основни и 4 колонии. 1 160 ПТ.
- **Руста**, континентална сила, 11 провинции: 11 основни. 1 500 ПТ.
- **Алгар**, континентална сила, 9 провинции: 8 основни и 1 колонии. 1 240 ПТ.
- **Окелон**, морска сила, 13 провинции: 7 основни и 6 колонии. 1 340 ПТ.
- **Сурк**, континентална сила, 8 провинции: 7 основни и 1 колонии. 1 140 ПТ.

По-подробно погледнете в приложенията, където са изброени всички провинции на всяка държава и техните ПТ, както и националните им проекти.

2.2 Провинции

- 2.2.1 **ТИПОВЕ ПРОВИНЦИИ.** Отначало всяка държава е съставена от два типа провинции: национални и колонии (т.е. провинции само частично население с хора от съответната нация). Най-важната провинция е столицата – седалище на правителството и, следователно, на играча. Тя винаги е национална. Столицата може да се променя, ако обстоятелствата го налагат, но такава може да е само друга национална провинция. Колониалните провинции не могат да бъдат столици. Ако бъдат загубени всички национални провинции, играта свършва за съответния играч.
- 2.2.2 **ПРОВИНЦИАЛНА СТОЛИЦА.** Всяка провинция има столица, намираща се в едно от полетата на провинцията. Владееенето на това поле определя кой притежава провинцията (кой използва ресурсите ѝ). Полето е отбелязано с кръгче с цвета на собственика.
- 2.2.3 **СОЦИАЛНА ОРГАНИЗАЦИЯ.** Определи състоянието на населението в провинцията, т.е. нивото на управляемост и подреденост. В практически план определя частта от населението в провинцията реално ще участва в каквато и да е икономическа дейност. В общият случай, т.е. в началото на играта, за всяка провинция той е равен на 100 и представлява процентно изражение на участие. В отговор на действията на играчите и на случващите се събития, Посредникът може да намалява или увеличава тази стойност. Във всеки един момент играчите са информирани за текущата стойност.
- 2.2.4 **НАСТРОЕНИЕ.** Това е параметър, който отразява отношението на "народните маси" към "властта", т.е. към играча. Той се отчита отделно за всяка провинция и има числово изражение, което не е директно достъпно за играчите. Влиянието му върху игровия процес може да бъде от сравнително малко, когато стойностите му са неутрални, до доста крайно, когато се стигне до екстремни стойности. Те могат да се отразят в много неща: от извънредно увеличаване на енергичността и ефективността на подвластното ви население (количеството генерирана от него "социална енергия"), през апатия и безразличие (по-ниска ефективност), до бунтове и революции.

2.3 Администриране

- 2.3.1 **АДМИНИСТРАТИВНИ ТОЧКИ.** Основен ресурс в политическо отношение. Той се използва за извършване / изчисляване на всякакъв тип административни и политически действия, както и в икономиката и науката.

Базата на АТ е **административният потенциал (АП)**, стойност, отделна за всяка провинция. **АП** е обобщено представяне на съвкупността от хората с административни и организаторски способности, т.е. всички онези, чиято дейност прави възможна една индустриална държава. В игровата механика **АП** се използва, за да се генерират **административни точки (АТ)**, чрез които се "заплащат", иначе казано се "извършват", всички действия на играчите с политически или социално съдържание.

АТ винаги се отчитат в цели числа, като закръгляването е надолу.

2.3.2 ГЕНЕРИРАНЕ НА АДМИНИСТРАТИВНИ ТОЧКИ. Количеството АТ, които могат да бъдат генерирани за един ход, се изчислява по следният начин: административният потенциал на всяка провинция се модифицира от стойността за социална организация, както и от общата стойност за ефективност на администрацията за тази държава (зависи от политическата доктрина). Това дава общото количество АТ, които могат да бъдат генерирани в рамките на административния ход.

За да бъдат реално генерирани, т.е. получени от играча, той трябва да заплати за толкова от тях, колкото прецени, че ще са му необходими. Базовата цена на всяка АТ е 2 кредита.

2.3.3 ПОЛУЧАВАНЕ И ЗАПАЗВАНЕ НА АДМИНИСТРАТИВНИ ТОЧКИ. АТ се използват както всички останали ресурси в играта, т.е. на ход X можете да използвате тези, които имате налични към началото му, а не тези, които ще бъдат генерирани през него. За да имате нужните ви АТ на ход X, трябва да сте ги поръчали през ход X-1. Това изисква планиране напред.

АТ могат да се натрупват в определени граници (зависи от броя и типа на провинциите, на базата на избрана политическа доктрина), т.е. неизползваните от наличните към ход X АТ се запазват за следващия в обема на упоменатия "резервоар" за АТ. Но точките над това количество се губят.

2.3.4 ИЗПОЛЗВАНЕ НА АДМИНИСТРАТИВНИ ТОЧКИ. АТ се използват за няколко определени неща в рамките на игровия модел: администриране на провинция, дипломатически действия, стратегическо разузнаване и контраразузнаване, въвеждане в действие на доктрина или технология, мобилизация на населението при война и, накрая, за заплащане на всякакви извънредни измислени от играча действия.

2.3.5 АДМИНИСТРИРАНЕ. Аминистрирането е "управление" на провинциите, т.е. влагане на определено ниво АТ за да се поддържа/повишава параметърът социална организация в провинцията. Конкретното количество АТ, необходими за поддържането на дадена провинция, се определя от два фактора: от политическата и социална система (определят се от политическите доктрини) и от текущото състояние (т.е. стойност на параметъра "социална организация" - колкото е по-ниска, толкова повече трябва да се вложи, за да се възстанови). Конкретната формула се съдържа във файла на всеки играч.

В модела на играта има няколко форми на администриране: стандартно, строго, репресивно и тиранично. Те отразяват различните способности да се поддържа реда. Всяка от тях използва АТ, но в различно количество за постигане на един и същи резултат (поддържане или повишаване на нивото на социална организация в провинцията). Разликата между различните режими е в необходимото количество АТ и в генерирания ефект. Репресивните и тираничните форми изискват малко АТ, за да се постигне сериозен ефект, но и генерират много недоволство. Стандартната форма иска много АТ, но не повишава недоволството. Ще има моменти, когато вълненията могат да се овладеят само със сила и тогава неизбежно ще се наложи да се прибегва към репресивния апарат.

2.3.6 Всички стандартни действия, изискващи АТ имат фиксирана "цена", която е указана на съответното място. При нестандартните цената се определя от Посредника.

2.3.7 ДАНЪЦИ. Един от главните източници на финансови средства (кредити) в играта са данъците. За удобство и простота, те се събират в рамките на всеки административен ход. Нивото им се определя процентно за всички провинции от един и същи тип (национални, колониални и прочее). То може да се променя в рамките на всеки ход и се отразява върху настроението на населението и икономическата ефективност на

държавата. Във файла си ще можете да видите при промяна колко повече кредити ще бъдат събрани.

2.4 Управление на нови провинции

2.4.1 ЗАВЛАДЯВАНЕ НА ПРОВИНЦИЯ. Идеята на играта изисква от играчите да придобиват чужди провинции, докато защитават своите. За да бъде завладяна ефективно една провинция, т.е. да може да се ползва изцяло от своя притежател, трябва да бъде завладяна нейната столица. Притежателят на това поле разполага с ресурсите на провинцията. Ако противникът все още държи едно или повече полета от провинцията, това ще се отразява като загуба на достъпа до част от нейните ресурси. За да имате пълен контрол върху всички ресурси, трябва да завладеете всички полета на тази провинция.

Ако на територията на дадена провинция се водят военни десйтвия, това води до жертви сред населението, разрушаване на инфраструктурата и потенциала ѝ и спадане на нивото на социална организация. В какъв обем и как точно се определя от Посредника на базата на водените военни десйтвия.

2.4.2 СТАТУТ НА НОВОЗАВЛАДЯНА ПРОВИНЦИЯ. Всяка новозавладяна провинция е "окупирана". Изключение от това правило са само националните провинции - т.е. ако даден играч завладее някогашна своя национална провинция, то тя ще бъде "освободена" (т.е. автоматично придобива статута на негова "основна провинция"), а не "окупирана". Докато една провинция е "окупирана", от нея не може да се мобилизират сили, изискванията за администриране са по-високи; възможно е да има ограничения върху ползването на част от ресурсите ѝ. "Освободените" провинции се третират по същия начин, като собствените и веднага се включват в "организма" на държавата.

Статутът на провинцията може да се промени само в два случая:

- ако бъде сключен мирен договор или друга договореност с бившия им собственик, която да урежда новия им статут;

- ако бъде уреден въпросът директно с населението на провинцията, т.е. се създаде нова местна (автономна) администрация, с която да се уреди нейния статут.

Статутът на провинция може да е "национална", "колония", "окупирана", "протекторат", "автономна". Възможна е дефиницията на нов статут, ако нечий игрови действия изискват това. Подобен въпрос ще бъде уреден от Посредника допълнително.

Ако провинцията е "автономна", играчът няма да може да контролира ресурсите и населението ѝ (т.е. да задава как да се използват), единствено има право да определя самостоятелен данък, който да бъде изплащан в хазната. Ако провинцията е "протекторат", то тогава играчът може да контролира всичко в нея.

2.5 РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ. Различен род случки, които имат обществено, политическо или икономическо значение, които Посредникът задейства на случаен принцип или в отговор на определени действия на играча. За такива събития играчът може да разбере заедно с рапорта за резултата от хода (случило се е това и това и ефекта е такъв и такъв) или да ги получи като "задача за решаване", заедно с файловете в началото на хода. И в двата случая играчът може да предприеме определени десйтвия по собствена преценка (разликата е, че в единият случай действия могат да бъдат започнати в рамките на текущия ход, докато в другия едва със заповедите за следващия ход), като Посредникът ще го уведоми каква цена биха имали тези действия. Цената винаги е в кредити и/или АТ.

2.6 БИТОВИ НУЖДИ НА НАСЕЛЕНИЕТО. За да бъде "нормална" ситуацията в държавата ви, трябва да сте в състояние да задоволите битовите нужди на населението, живеещо в нея. Всяка единица население се нуждае в рамките на всеки административен ход от определено количество ССП, ПП, ЕС. Точното количество зависи от това дали държавата е в мир или в състояние на война, както и от политическите доктрини, които сте избрали. Тези ресурси трябва да са налични към началото на съответния административен ход. Ако държавата не е във война и те липсват, то в рамките на хода ще бъдат "автоматично" набавени чрез търговия (т.е. срещу кредити). Когато държавата води война, обаче, това не е възможно и играчът трябва да се погрижи

за задоволяването им. Конкретните "нужди" могат да се променят чрез политически действия.

- 2.7 СПЕЦИФИЧНИ ВЪТРЕШНО И ВЪНШНО ПОЛИТИЧЕСКИ ДЕЙСТВИЯ. Играчите са свободни да измислят свои "акции" и след консултация с Посредника, да ги реализират. Всяко подобно действие е насочено към постигане на определен ефект сред населението, т.е. промяна на настроеността, на социалната организация, събиране на кредити и прочее. Например: може да се разгърне идеологическа пропагандна кампания, с цел да вдигне трудовата ефективност на населението. Или да се пусне вътрешен държавен заем, за финансиране на някакъв национален проект (строеж на флот, да речем).
- 2.8 НАСЕЛЕНИЕ. Всяка провинция има показател за населението, което живее в нея. Той е динамичен, т.е. може да се увеличава или намалява. Просто за целите на представянето всяка единица население представлява 1000 души. Населението е необходимо за генериране на приход - данъци, за труд - социална енергия, която се използва в икономиката и за различни социални и политически проекти и като основа на военните единици - персонал за тях. Когато мобилизирате население, за да създавате военни единици, всяка една единица мобилизирано население е равна на 10 точки сила.
- 2.9 МОБИЛИЗАЦИЯ. За да се определи какво количество население може да се мобилизира се използва специфичен показател, общ за цялата държава, но разпределен по типове провинции, които се нарича "ВОЕННО-МОБИЛИЗАЦИОНЕН ПОТЕНЦИАЛ" (ВМП). ВМП е зависи от доктрините, които сте избрали. Той определя какво е общото количество обучени резервисти, които имате на разположение в дадена провинция. Когато мобилизирате население това количество намалява. То се възстановява с определен темп в мирно време (отново зависи от избора на доктрина).
- Ако ВМП се изчерпи можете да продължите да набирате, но това ще са необучени хора, т.е. милиция, опълченци.
- 2.10 ОГРАНИЧЕНИЯ ЗА МОБИЛИЗАЦИЯТА В МИРНО ВРЕМЕ. Имате ограничение за това какво количество хора можете да мобилизирате в не военно време, без това да бъде отразено в бюлетина на играта като "Държавата X мобилизира (частично или изцяло) силите си". За един административен ход това е не повече от 1% от ВМП без да се отчитат политически доктрини (като например, СКРИТА МОБИЛИЗАЦИЯ).
- 2.11 НАЦИОНАЛИЗАЦИЯ / ПРИВАТИЗАЦИЯ. Ако сте избрали съответната политическа доктрина е възможно част от индустрията да не е държавна, т.е. да не можете директно да я контролирате. В този случай можете да национализирате някакъв дял от нея. Действието винаги се заплаща в АТ, като цената се определя след договаряне. Обратното, можете да продадете част от предприятията под свой контрол, за да получите кредити. Това е "приватизация". Същото може да се прави спрямо капиталите, които са вложени в страната ви.

3. Дипломация

Чрез дипломатически действия могат да бъдат създадени условията, които да позволят на играча да постигне своята цел. Всички дипломатически действия се "заплащат" в АТ и /или във финансови средства, т.е. кредити.

- 3.1 ПОСОЛСТВА. В началото на играта всяка държава има дипломатическо представителство във всички останали. Издръжката му на ход струва 20 кредита и 1 АТ на административен ход (т.е. всяка държава има по 11 посолства в останалите 11 държави, което прави 220 кредита и 22 АТ на ход). Всички дипломатически действия се извършват чрез тези посолства, с изключение на случаите, когато две държави са във война. В такъв случай, контактите се извършват или директно (вижте точка 2.5.2 за стойностите), или през посолството на неутрална държава (тогава цената се заплаща от съответната държава).

С обявяването на война дипломатическите връзки прекъсват. Те могат да бъдат възобновени чак когато се подпише мирен договор. Тогава по желание играчът може да възстанови посолството си в съответната държава. Това струва 20 АТ.

- 3.2 ДИПЛОМАТИЧЕСКИ ДЕЙСТВИЯ. Всяко дипломатическо "действие" представлява текстови файл (txt или doc формати, за предпочитане последния), който се изпраща към Посредника. За разлика от административните действия, дипломатически инициативи могат да се изпращат на посредника по всяко време през първата фаза на всеки административен ход. Дипломатическите действия са няколко типа:
- 3.2.1 НОТА. Кратко дипломатическо известие (не повече от 50-тина думи), обикновено съдържащо протест по повод на определено действие на държавата-адресат. Ако държавата-изпращач има посолство в държавата-получател, този род акция не се заплаща допълнително. По този начин могат да се изпращат и ултиматуми, както и уведомления от всякакъв род. В противен случай струва 2 АТ.
- 3.2.2 ДИПЛОМАТИЧЕСКА ИНИЦИАТИВА. По-дълъг текст, съдържащ предложение за организация на среща на високо равнище по определен въпрос (обикновено с цел сключване на договор) или директно известие за предложение за договор, без нарочна среща. Ако двете държави имат посолства: 1 АТ. Ако нямат - 5 АТ.
- 3.2.3 СРЕЩА НА ВИСОКО РАВНИЩЕ. Т.е. организация на среща между посланници, на която ще се обсъжда определен въпрос. Може да се провежда само между държави, които имат посолства. Организацията на подобно събитие струва 10 АТ. Дава право на по неопределен брой безплатни съобщения в рамките на хода между държавите, котию участват. Срещата може да трае само един административен ход. Могат да участват не повече от три държави.
- 3.2.4 ПОСЕЩЕНИЕ НА ДЕЛЕГАЦИЯ. Организира се посещение на делегация от едната държава в другата, за обсъждане на конкретен дипломатически проект. Задължително трябва да се организира от един административен ход за следващ, т.е. трябва да има първо дипломатическа инициатива, която да определи срещата за следващия ход. Делегацията може да остане колкото време е необходимо. Престоят в рамките на всеки административен ход струва на изпращача 50 кредита и 2 АТ, а на домакина - 150 кредита и 2 АТ. Няма ограничение за съобщенията, които могат да се разменят в рамките на престоя на делегацията между двете страни. Само дев държави: домакин и гост.
- 3.2.5 ОРГАНИЗИРАНЕ НА КОНФЕРЕНЦИЯ. Подобно на посещение на делегация, изисква предварителна уговорка чрез дипломатическа инициатива в рамките на предходен административен ход. Провежда се в конкретна държава, която е домакин и може да включва произволен брой делегации на други държави. Продължава само един административен ход. Организацията на събитието струва на домакина 100 кредита на всеки участник, плюс 400 кредита и 20 АТ за самото събитие. Всяка държава-участник заплаща 50 кредита и 5 АТ за делегацията си. По време на конференцията могат да се разменят произволен брой съобщения, без това да се заплаща допълнително. Ходът, в който се провежда конференцията, може да бъде допълнително удължен от Посредника до приключване на размяната на съобщения.
- 3.2.6 Всяко дипломатическо съобщение трябва да включва в темата на писмото изрично указание за типа на действието и адресата му. В чисто технически план е възможно когато се правят конференции и посещения на делегации, вместо чрез писма до Посредника да се организират скрити подфоруми (в рамките на "Бойна слава"), където да стават разискванията. Останалите дипломатически действия задължително стават по описания стандартен способ.
- 3.3 Всяка постигната договореност задължително се изпраща прикачена към писмо до Посредника, като това трябва да се прави от всяка страна, която "подписва" съответният договор. Договорите е добре да се съставят максимално кратки и ясни, като задължително се посочва коя част е открита, и коя е тайна, както и срок на действие и условия за промяна на договореността или на конкретна клауза. Ако версиите, изпратени от съответните играчи, се различават, ще има дипломатически скандал и последици в игрови смисъл.
- 3.4 Спазването на дипломатическите договори не е задължително и няма да се санкционира по никакъв начин от Посредника само по себе си. Но нарушаването на договореност ще бъде ясно отразено (т.е. кой точно я е нарушил) и съответно ще има ефект върху

дипломацията на съответния играч по-нататък. Разбира се, ще има и ефект върху настроението на населението.

- 3.5 В рамките на нулевия ход всички играчи могат безплатно да размянат дипломатическа кореспонденция и да сключват договори. Желателно е през това време да се направят търговски споразумения. Те могат да съдържат ограничения по обем и тип на ресурс или суровина, с която ще се търгува, както и търговски мита (т.е. процент от печалбата, която ще остава за съответната страна).

4. ИКОНОМИКА

Икономически действия се задават само по време на административните ходове, като всяко производство, разход, нужди и прочее, се задават с продължителност от/за един административен ход (а не оперативен такъв). Икономиката е пределно опростена и е разделена на три части: ПРОИЗВОДСТВО (добив, селско-стопанство и индустрия), ФИНАНСИ (казна, управление на парите, събиране и харчене на пари) и ТЪРГОВИЯ (внос и износ на суровини или готова продукция срещу пари).

Провинцията е най-малкият обект на икономическа дейност.

Всички придобивки (т.е. производство, печалба), които ще се генерират в рамките на административен ход X , се получават като реално налични към началото на ход $X+1$. Т.е. играчът ги използва като база за разходване и прочее в заповедите си за ход $X+1$. Ход 1 се започва с определена "наличност", която се задава в рамките на ход 0. Внимателно планирайте с един ход напред, така че да разполагате с нужните ви средства тогава, когато ще са ви необходими.

В рамките на тази секция няма да има конкретни стойности и формули, а ще са изложени общите принципи на действие. Конкретните стойности ще са ви достъпни във файла, чрез който ще задавате заповедите си за всеки ход, така че няма да ви се налага да изчислявате нещо допълнително.

4.1 Основи на икономическия модел

Всички държави са индустриални, основата на всяка икономика е индустрията. Тя е представена в играта чрез абстрактна стойност - **индустриален капацитет (ИК)** и означава най-грубо съвкупност от всички фабрики и предприятия, изградени в съответната провинция. **Индустриалният капацитет** създава **индустриална продукция (ИП)**. Тя се използва навсякъде в света на играта - от създаване на военни единици, през задоволяване на битовите потребности на населението, до подобряване на инфраструктурата и прочее. Неизразходваната ИП в рамките на даден ход остава за следващия, т.е. се натрупва в общ стратегически резерв.

За да се осъществява индустриалното производство са необходими суровини. В света на играта има четири суровини - **индустриални суровини (ИС)**, **стратегически суровини (СС)**, **енергийни суровини (ЕС)** и **злато**. Първите се използват директно за "захранване" на ИК, другите два са специфични и се изискват за превръщането на ИП в определен тип "готова продукция" (най-вече в горива и конкретни военни единици), като ЕС се използват и за задоволяване на нуждите на населението. Суровините се добиват от провинции, в които има "находища". Т.е. всяка провинция може да съдържа между едно и четири находища с определени "нива на добив", т.е. от които могат да се получават определено количество суровини на ход. За добив е необходим "труд", т.е. социална енергия (СЕ).

Населението има нужда от храна, а пормишлеността от различни технически култури. Всичко това е абстрактно обединено в **селско-стопански капацитет (ССК)**, който представлява съвкупност от цялото земеделие и скотовъдство в провинцията. Работата на ССК се превръща в **селско-стопанска продукция (ССП)**, която се използва за посрещане на нуждите на населението или за производство на определени крайни продукти (боеприпаси). За да работи ССП е необходим "труд", т.е. СЕ. За да се

повиши ефективността на отрасъла и да се намали нужното количество труд, трябва да се изразходват ЕС и ИП.

За да се осъществи каквато и да е дейност, са необходими три неща: капацитет от съответния вид, нужните суровини за съответната дейност и труд. Трудът в играта е представен абстрактно, под формата на **социална енергия (СЕ)** и се генерира от населението.

Успашните действия на играча с икономиката се свеждат до подходящо съчетание на капацитет, налични суровини и труд.

Последният елемент са финансовите средства, които се именуват "кредити". Те се използват на много места в играта и най-общо служат за заплащане на поръчаните производства, на дипломатическа и шпионска дейност и прочее. Всяка провинция има определена финансова "издръжка", равна на сумата от издръжката на отделните "производства" в нея, към които се добавя издръжката на военните съоръжения и "постройките".

Всички стойности в точките са ориентировъчни. Реалните стойности и сметки ще можете да направите от файла, в който задавате заповедите си и те ще се извършват автоматично.

Всички стойности се изчисляват до десети от единица.

4.2 Индустрия

4.2.1 ИНДУСТРИАЛНО ПРОИЗВОДСТВО. За да "заработи" ИК е необходимо да имате налични суровини (4,0 единици ИС) и да заплатите труда на работниците (1,0 единица СЕ). Трудът се заплаща с кредити (конкретната стойност зависи от държавата). Конкретната ефективност на ИК (колко ИП ще се генерират) зависи от избраните доктрини и от технологиите.

4.2.2 СЕЛСКО-СТОПАНСКО ПРОИЗВОДСТВО. За да се извършва то е необходим само труд (СОЦИАЛНА ЕНЕРГИЯ) и селско-стопански капацитет (ССК). Всяка единица ССК се "задейства" чрез 10,0 единици СЕ. Количеството необходим СЕ може да са намали, ако се замести с разход на ЕС (т.е. "механизация"). 0,1 ЕС заместват 5,0 СЕ. Ефективността на производството може да се повиши, ако в процеса се включи ИП. Конкретните стойности можете да видите във файла, от който ще задавате заповедите си. Конкретното количество ССП, което ще се получи, зависи от технологиите.

4.2.3 ДОБИВ НА СУРОВИНИ. За добиване на суровини е необходимо наличие на находище и определен разхода на СЕ. В резултат получавате определено количество суровини. За превозване на суровините от колониите до метрополията трябва да се отделят търговски кораби.

4.2.4 ВОЕННО ПРОИЗВОДСТВО. Военно производство е създаването на въоръжение, екипировка и техника, които ще се използват за военни единици. Базата за създаване на екипировка за конкретна военна единица са ИП, кредити и СС. Особен случай са бойните кораби. За всеки тип сухопътна или въздушна военна единица, трябва определен тип военна продукция. Типовете са следните: самолети, артилерия, бронетехника, въоръжение. За да създавате самолети, трябва да има изграден авиационен завод в дадена провинция. По същият начин за останалите има артилерийски арсенал, танкова фабрика, оръжеен завод. Всяка подобна "сграда" се строи по една в конкретна провинция и има "ниво", което определя каква продукция може да дава. Петата сграда от този тип е "корабостроителница", която може да се строи само в морски провинции.

Всеки от четирите типа производство се трупа под формата на "единици". Те се ползват тогава, когато решите да създадете военна единица или да попълните такава. За да се "произведат" е необходимо определено количество ИП и СЕ, в някои случаи, допълнителни суровини като СС, ССП и ЕС.

Военните кораби и подводниците се "залагат" като конкретен тип, а не се пазят под формата на "произведено количество". Скоростта, с която ще се строят, зависи от нивото на корабостроителниците и вложените в строежа средства.

Военните "консумативи" като гориво и боеприпаси се произвеждат чрез "мирната" индустрия, т.е. директно от ИП и ЕС.

- 4.2.5 ИЗПОЛЗВАНЕ НА СУРОВИНИ И ПРОДУКЦИЯ. Суровините се използват за:
- 4.2.5.1 Индустриалните суровини (ИС) за производство на индустриална продукция (ИП).
- 4.2.5.2 Стратегическите суровини (СС) се използват само за военно строителство и за строеж на "сгради".
- 4.2.5.3 Енергийните суровини (ЕС) се използват за задоволяване на битовите нужди, за търговия и за производство на гориво (ГСМ), универсален продукт, който се използва навсякъде в играта.
- 4.2.5.4 Златото директно се превръща в кредити.
- 4.2.5.5 Селско-стопанското производство (ССП) се използва като суровина за някои видове производство (продоволствие, боеприпаси, гориво), но основното му приложение е за бита, иначе казано, за задоволяване потребностите на населението или за търговия.
- 4.2.5.6 Индустриалното производство (ИП) се използва за задоволяване на нуждите на бита, за търговия, за военно производство и за строеж на сгради, както и като допълнителна "разходна суровина" при някои процеси (например, синтетично гориво).
- 4.2.5.7 Производство на гориво. В играта има два типа "горива": "мазут" (условно название за гориво, използвано за задвижване на кораби и подводници) и "бензин" (условно название за гориво, използвано за задвижване на аероплани и наземни машини). И двете се получават чрез преработване на енергийни суровини (ЕС).
- 4.2.6 Всички видове предприятия и прочее, т.е. "капацитет", изискват поддръжка, независимо дали работят или не. Тя е на база административен ход и се заплаща в кредити. Единственият начин да се избегне е чрез консервация на част от потенциала - действие, което струва еднократно АТ. Консервиран капацитет не може да се използва, за да се пирведе обратно в нормален вид се заплаща отново АТ и се изисква време от един административен ход (т.е. ход X се дава заповед и се заплаща и на ход X+1 може да се използва разконсервирания капацитет). Консервацията струва 1 АТ за всяка единица капацитет, независимо от вида. Разконсервирането също струва 1 АТ.

4.3 Инфраструктура ("сгради")

- 4.3.1 ИНФРАСТРУКТУРА. Всяка провинция има показател за ниво на развитие на инфраструктурата. Той е обобщено представяне на транспортните и прочее логистични възможности на провинцията и се използва както в рамките на икономическия модел, така и във военния. Ролята в икономическия модел е на допълнителен модификатор на всички икономически дейности, които се извършват в провинцията. Модификаторът е процентен и може да се развива, т.е. нивото на развитие на инфраструктурата да се увеличава или да намалява (в резултат на разрушения). Повишаването на нивото на развитие зависи от текущото ниво и е с продължителност от 2 административни хода за единица (конкретната стойност - във файла, от където се задава подобен строеж).
- 4.3.2 СГРАДИ. Под "сгради" в играта се разбират всички обекти, които могат да се изграждат в конкретна провинция (понякога, в конкретно поле на провинцията). По-подробно за цените на сградите, можете да разгледате приложенията, тук ще изброя различните типове "постройки" и тяхното предназначение.
- 4.3.2.1 Защитни съоръжения: брегово укрепление, брегови батареи и крепост.
- Бреговото укрепление се строи за защита от морски десант. Цената е 100 ИП и 1 000 кредита. Бреговите укрепления дават защита на гарнизона в полето от морското нападение (защитава само обърнатите към морето страни на полето). Ако няма гарнизон, защитата е безсмислена.
- Бреговите батареи могат да се борят с кораби на противника, които се опитват да поддържат с огъня си десант. Цената е 20 ВП, 200 кредита и 100 единици артилерия за базовата постройка и по 100 кредита и 50 единици артилерия за всяко следващо

ниво до максималното 3-то. За да действа не е необходимо наличието на сухопътна единица в същото поле.

Крепостите са системи от дълготрайни защитни съоръжения за защита от наземна атака, комбинирани с огневи точки. Крепостта защитава едно поле (това, в което се изгражда). Началната стойност (първо ниво) е 200 ИП, 2 000 кредита и 50 единици артилерия. Всяко следващо ниво (до максималното 5-то) струва 200 ИС, 1 000 кредита и 25 единици артилерия.

- 4.3.2.2 военна индустрия: корабостроителница, авиационна фабрика, танков завод, артилерийски арсенал и оръжеен завод. Тези "сгради" имат първоначално вложение за строеж на първо ниво и допълнително вложение за всяко следващо ниво. За един административен ход не можете да сторите повече от 5 нива на една и съща постройка в една и съща провинция. Конкретните стойности са дадени в приложението.
- 4.3.3 Играчите могат да вложат средства за строеж на допълнителен индустриален или селско-стопански капацитет. Срокът за строеж е 1 административен ход, цената - 5 СС, 5 АТ, 10 кредита за 1 ИК и за 1 ССП - 2 ИП, 2 АТ и 5 кредита.

4.4 Финанси

В тази секция ще разгледаме накратко как действат финансовите средства, т.е. "кредитите" в играта. Както се вижда от досегашните точки, те са необходими, за да работи нормално икономиката - за поддръжка на инфраструктурата в работещо състояние, за заплащане на труда (социална енергия), както и за строеж на най-различни неща, да не говорим за разузнаване, шпионаж и дипломатически действия.

Кредитите се получават на първо място от данъчни постъпления, след това - чрез търговия и накрая, чрез капиталовложения.

- 4.4.1 ДАНЪЦИ. Размерът (процентен) на данъците се определя от играча и е единен за всички подконтролни територии от един и същи тип (т.е. може да е един за националните, друг за колониите, трети за окупираните, четвърти за автономните, пети - за протекторатите). Той се събира всеки административен ход на база на заетото население (т.е. върху него влияе нивото на социална организация и на напоренията на населението). Във файла за дадения ход ще можете веднага да разберете при дадено ниво на данъци какви суми ще бъдат получени за следващия ход (разбира се, никога няма абсолютна сигурност, че това ще е точно така, защото междувременно могат да настъпят събития с влияние върху този процес). Кредитите от данъците се получават веднага и централизирано, независимо от това колко и как са разпокъсани териториите ви.
- 4.4.2 ТЪРГОВИЯ. Търговията се извършва по два начина: сухопътна и морска. Сухопътна търговия може да се прави само със съседни, с които имате обща сухопътна граница НА КОНТИНЕНТА и е на база инфраструктура. Морска търговия може да се извършва с всеки друг играч, стига да имате на разположение свободни търговски кораби. Същността на търговията е проста: определяте определен ресурс или суровина, които искате да продадете и получавате в замяна определено количество кредити, ограничението е в това с колко търговски кораба или с каква провинциална инфраструктура разполагате. За да извършвате търговия с дадена държава задължително първо трябва да имате подписано търговско съглашение. Това може и е желателно да се направи в рамките на нулевия ход. Под "стока" в търговията се разбира единица суровина, ресурс или производство.
 - 4.4.2.1 СУХОПЪТНА ТЪРГОВИЯ. Определяте какво количество суровини и ресурси искате да се "продаде" и получавате съответната сума. Конкретната стойност зависи от две неща: състоянието на икономиките на двете държави и от нивото на развитие на инфраструктурата на граничните провинции. За всеки административен ход Посредникът издава таблица (в бюлетина на играта, копие от която присъства и във файловете, за да могат да се обработят резултатите), в която е посочено колко може да се получи от продажбата на всеки тип суровина или ресурс в съответната държава. Вторият критерий се определя като се съберат стойностите за ниво на развитие на инфраструктурата на граничните провинции между двете държави. Всяка единица инфраструктура позволява

да бъдат разменени 10 "стоки". Този сбор е общ за търговията между двете държави, т.е. всяка от двете го ползва.

Разходите за търговия са равни на 2 кредита за всяка единица задействана инфраструктура.

- 4.4.2.2 **МОРСКА ТЪРГОВИЯ.** Морската търговия се извършва чрез търговски кораби. Всеки търговски кораб може да носи до 250 единици стока. Търговията е от пристанище до пристанище, останалата част на маршрута не се задава изрично. Не се заплаща нищо, освен издръжката на самия търговски кораб, която е равна на 10 кредита на ход и 50 единици мазут, ако е в движение.
- 4.4.2.3 **ВАРТЕРНИ СДЕЛКИ И УГОВОРЕНИ РАЗМЕНИ.** Освен описания по-горе стандартен тип търговия, може да се продава по конкретна договорка с конкретен играч - еднократно или всеки ход. В този случай детайлите се уговарят между играчите и не се генерира допълнителна печалба по гореописаните правила.
- 4.4.2.4 Ако нямате на разположение свободни търговски кораби или нужната свободна инфраструктура или нямате търговски договор, тогава можете да продавате стоки "на световния пазар". В този случай взимате по-малка печалба - посочено е колко в сводния файл с цените на стоки, а превозът и останалата част от печалбата се събират от останалите играчи, които са оставали някаква част от своите кораби на "абстрактна търговия", т.е. без да са насочени по конкретен товар и маршрут.
- 4.4.2.5 Ако няма налични свободни стоки, то търговските кораби могат да извършват "абстрактна търговия", в този случай разходът е същия, а печалбата се генерира на база продадени на световния пазар стоки.
- 4.4.3 **ТАКСИ И МИТА.** В съответствие с търговските договори може да се определи мито за всеки тип стока. То се отнема от печалбата на съответния играч и се доставя в хазната на държавата, в която се извършва размяната. ТАКСИ се получават като доход и от всяко пристанище. Размерът им зависи от типа сила (морските сили получават най-много, земноводните - по средата, а континенталните - най-малко). Местоположението на пристанището няма значение, с две изключения (двата протока в играта). За тях се получава десет пъти нормалното за едно пристанище. Общият размер на приходите от пристанища е на база на брой търговски кораби в играта, които се използват за търговия.
- 4.4.5 **КАПИТАЛ.** Финансовите средства могат да се влагат в икономиката на собствената или на други страни. Това става чрез **БАНКОВАТА СИСТЕМА** на съответната държава. В зависимост от избраната икономическа и политическа доктрина, банковата система (абстрактен показател) на всяка държава може да поеме определен брой кредити с дадена възвращаемост. ТЕЗИ вноски могат да бъдат национални, т.е. от страна на играча-управник на държавата или да идват от чугбина, т.е. от други играчи. И в двата случая те се правят на отделни вноски, като всяка се записва и проследява отделно.
- Всеки ход Посредникът публикува в Бюлетина таблица с доходността на капиталовложенията във всяка държава и колко свободен финансов потенциал има в банковата й система. Вложения носят определен приход всеки ход (посочен в таблицата). След шест административни хода се връща самата вложена сума. Стига да не се стигне до война с държавата, в която са вложени парите. Разбира се, същата тази държава може и да откаже да ги върне, което да стане причина за война.
- 4.4.6 **БЮДЖЕТ.** Бюджетът на държавата се определя в административния файл за съответния ход. Стремешът е той да бъде положителен. Когато разходите превишат приходите, балансът става отрицателен и това се отразява негативно върху настроението на населението и върху икономическото състояние на държавата. Т.е. пада насторението, социалната организация и приходите от капиталовложения. С времето могат да се покачат и цените на производството и поддръжката в държавата.

5. ШПИОНАЖ

5.1 РАЗУЗНАВАНЕ

- 5.1.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ. Разузнаване или шпионаж се наричат в играта всички стратегически действия, чиято цел е набавяне на информация за други играчи и държавите, които управляват. За да можете да получавате такава информация е необходимо да създадете разузнавателна мрежа в съответната държава. Създаването на разузнавателна мрежа става чрез влягане на кредити и АП. В условностите на модела на играта това е равносилно на "обучаване на разузнавачи" и "вербуване на агенти", които в играта ще бъдат обединени в едно ище се наричат "шпиони".
- 5.1.2 РАЗУЗНАВАТЕЛНИ ТОЧКИ. Валутата, с която заплащате действията си се нарича "разузнавателни точки". Всяко действие - регламентирано или не, струва определен брой разузнавателни точки (РТ) и е възможно да струва допълнително количество кредити.
- 5.1.3 ВЕРБУВАНЕ НА ШПИОНИН. Всеки шпионин струва 20 кредита и изважда една единица от административния потенциал (от провинция по избор) за да бъде "обучен", което отнема два административни хода. Всички обучени шпиони се държат в общ "резерв" на всяка държава. Докато са неактивни издръжката на един струва 1 кредита на административен ход.
- 5.1.4 АКТИВИЗИРАНЕ НА ШПИОНИ. За да задействате шпионин трябва да го "прехвърлите" в конкретна държава. Самото действие не отнема допълнително време и няма значение дали имате или не обща гарница със съответната държава. Ако имате обща граница, прехвърлянето струва 10 кредита (еднократно), а ако нямате струва 20 кредита. Шом шпионинът бъде прехвърлен се смята като "задействан" и вече заплатата му е 10 кредита на административен ход. Всеки шпионин генерира за един ход една разузнавателна точка. Т.е. за дадена държава имате толкова разузнавателни точки, колкото шпиони сте задействали в нея. Разузнавателните точки се използват за да се поръчват шпионски действия.
- Колкото повече шпиони имате в дадена държава, толкова повече разузнавателни действия в нея можете да поръчвате на ход. Толкова по-вероятно е и вашата мрежа да бъде засечена от контраразузнаването на тази държава.
- 5.1.5 ИЗТЕГЛЯНЕ НА ШПИОНИН. Можете да се опитате да изтеглите шпионин от дадена държава по всяко време. Това отнема един административен ход и струва 50 кредита. Прехвърленият обратно шпионин отива в резерва ви. На следващия ход можете да го задействате в друга държава. Винаги има вероятност да бъде разкрит при изтеглянето.
- 5.1.6 РАЗУЗНАВАТЕЛНИ ДЕЙСТВИЯ. Разузнавателните действия могат да бъдат най-различни, в зависимост от фантазията на играча. Цената им се обсъжда и определя с помощта на Посредника. Стандартните действия са:
- 5.1.6.1 ПРОВЕРКА. Представлява задаване на въпрос, който изисква отговор с да или не. Цена 1 РТ. Базова вероятност за успех: 80%.
- 5.1.6.2 ЗАПИТВАНЕ. Запитването е въпрос от едно изречение за един конкретен обект, като отговорът ще е най-често също в едно изречение или за някаква конкретна стойност или име. Цената е 2 РТ. Базова вероятност за успех: 75%.
- 5.1.6.3 СЪЗДАВАНЕ НА КАРТИНА. Действа малко по-различно и може да отнеме повече от един ход. Базовата цена е 5 РТ на ход. Задава се конкретен обект, който интересува играча и постепенно се трупа информация аз него. Това може да е конкретна военна единица, отделно поле в провинция, цяла провинция или друга подобна област на информация. Цената се определя в някаква степен от характера на избрания обект на интерес. Базова вероятност за успех: 50%.
- 5.1.6.4 АФЕРА. Т.е. цялостен сценарий за някакво действие. Базовата цена е 12 РТ. Вероятността за успех е неясна.
- 5.1.7 РЕЗУЛТАТНОСТ. Резултатността на разузнавателните действия се определя от количеството задействани агенти, контраразузнаването на държавата, за която става

въпрос и случаен фактор. Не е задължително информацията, която сте получили чрез разузнавателни десйтвия да отговаря на истината.

- 5.1.8 ЗАДАВАНЕ НА РАЗУЗНАВАТЕЛНИ ДЕЙСТВИЯ. Всички разузнавателни действия за даден ход за отделна държава се записват в отделен текстови файл. Всяка активнос тката отделна точка. Файлът се прикача към писмото със заповедите за хода, което ще се изпрати на посредника.
- 5.1.9 ЗАМРАЗЯВАНЕ НА ШПИОНСКА МРЕЖА. Всеки шпионин в чужда държава може да бъде "замразен". Втакъв случай заплащането му е 2 кредита на ход и той не създава шпионски точки, но вероятността да бъде разкрит е много малка.
- 5.1.10 ВРЪЩАНЕ НА ШПИОНИН. Всеки шпионин, който се намира в резерва ви, може да бъде обратно върнат като единица административен потенциал, действието е безплатно и отнема един административен ход.

5.2 КОНТРАРАЗУЗНАВАНЕ

- 5.2.1 КОНТРАРАЗУЗНАВАНЕТО има за цел да пресече дейността на чуждите разузнавания и техните агенти в държавата. То работи на сходен принцип с разузнаването, т.е. обучават се контраразузнавачи, които се стремят да разкрият и пресекат действията на шпионите. Контраразузнавачите за краткост ще бъдат наричани "агенти".
- 5.2.2 ОБУЧАВАНЕ НА АГЕНТ. За да бъде обучен един агент трябва да заплатите 10 кредита и 1 АП. Обучението отнема 2 административни хода. Агентите не могат да бъдат консервирани, т.е. винаги са "на служба". Заплатата на един агент е 8 кредита на ход.
- 5.2.3 ДЕЙСТВИЯ. Агентите се държат в държавата и се опитват да пресекат разузнавателните действия на шпионите. Те могат да се задействат "общо" и тогава всеки агент генерира една контраразузнавателна точка (КРТ), или "конкретно". Да се задействат конкретно означава да бъдат насочени или срещу дейността на определена държава, или срещу шпионаж в определена провинция, или двете едновременно. Ако са насочени конкретно по един критерий, генерират 2 КРТ, а ако са по два критерия - 4 КРТ. Конкретната ефективност на действията им зависи от това колко КРТ на колко РТ се падат в конкретната провинция и в зялата държава.
- 5.2.4 ЕФЕКТИВНОСТ. В зависимост от случая агентите може да не успеят да направят нищо, да ви информират, че има засечена чужда активност, да ви информират за конкретно разузнавателно действие, да пресекат разузнавателно действие, да заловят шпионин и дори да вербуват шпионин. В последният случай вие ще определяте каква информация да получава този, който управлява активността на шпионина. В определени случаи агентите могат да извършват и погрешни действия, не всяка информация, която получите от тях, ще е вярна.
- 5.2.5 ЗАПОВЕДИ КЪМ АГЕНТИТЕ. Заповедите се задават в текстови файл, който се прикача към писмото със заповедите за хода.

5.3 ДИВЕРСИИ

Като "диверсии" се определят всички зловредни действия, които шпионите могат да извършват. Действия, които търсят конкретен ефект, а не информация. Тук стандарт няма, като цената и ефективността се определят от посредника според заповедта, а целите зависят само от въображението на играча: опит да се съботи производството, да се организира въстание, да се организира стачка или да се взриви дреднаут. Въпрос на избор.

6. НАУКА

- 6.1 ОБЩО ОПИСАНИЕ. Науката в играта е второстепенна сфера. Включих я заради първоначалният избор на доктрини и технологии, които играчите ще извършват и той ще оформят облика на държавите и техните възможности. Моделът е изграден така, че в хода на играта

да няма кой знае какви възможности за откриване и въвеждане на нови технологии или на нови доктрини. Все пак тази възможност е оставена, защото има играчи, които залагат на "дълго развитие", а не се впускат да преследват веднага целите си. Трябва да се помни, обаче, че игрите, за съжаление, рядко траят достатъчно дълго.

6.2 ДОКТРИНИ И ТЕХНОЛОГИИ. Иновациите са разделени на две сфери: "технологии", т.е. различни технически изобретения, повишаващи ефективността на някоя страна от икономиката, както и най-вече нови модели въоръжение и военна техника, които променят военните единици. Втората сфера са "доктрините", т.е. организационни структури и начини на мислене и решаване на проблеми. Чрез доктрините се променят най-съществените аспекти на държавата.

6.3 НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИ ЦИКЪЛ. Процесът на иновация е разделен на три степени. Първо се задава цел. Това е конкретната "доктрина" или "технология", която ще се търси. След това следва самото търсене, което завършва с откриването ѝ. Накрая завършва с въвеждането на технологията или доктрината в практиката, превръщането ѝ в обществена реалност. Всяка технология или доктрина има "цена" за всяка от трите степени и тя рядко е ниска.

6.4 НАУЧЕН ИНСТИТУТ. За да започнете разработката на определена технологична или доктринална тема, ще имате нужда от организация, която да се занимае с тази работа. В играта това е "институт". Институтите се създават, като за целта се влагат важни ресурси. Създаването на нов институт отнема един административен ход (нереалистично като решение, но добро аз целите на играта) и изисква влягането на 200 кредита и 20 единици административен капацитет. Веднъж създаден институтът блокира този капацитет и той не може да се използва за друго. Можете да имате поришволно количество институти и те се намират в столицата на държавата ви, където тя е в момента и могат лесно да се местят, така че да не попаднат във вражки ръце. Издръжката на всеки институт е 100 кредита на административен ход.

Всеки институт може в даден момент да обработва само една тема, т.е. да му бъде възложена за разкриване една технология или доктрина. Следователно колко доктрини или технологии можете едновременно да търсите зависи от това колко институти притежавате.

6.5 ТЪРСЕНЕ. Когато разработва конкретна тема, институтът трябва да генерира изследователски точки. За целта в него се влагат финансови средства - над базовата издръжка от 100 кредита. Всеки 100 кредита, вложени допълнително, имат $75\% \times x$ (зависи от избраната доктрина) шанс да генерират една изследователска точка. Максималната стартова сума, която може да се вложи в един институт е 2000 кредита, като всеки следващ административен ход можете да я увеличавате с 50% спрямо предходния ход. Т.е. ако вложите в ход X, на който започвате темата, 2000 кредита, то на ход X+1 можете да вложите най-много 3000 кредита, на ход X+2 4500 кредита. Ако обаче вместо това на ход X2 вложите 1000 кредита, на ход X3 ще ожете да вложите най-много 1500 кредита.

Всяка технология или доктрина има стартова цена в изследователски точки, цена за откриване и цена за въвеждане. Първите две са "работа" на институтите. След като бъде изплатена стартовата цена, всеки ход институтът има 5% шанс за "прорив" по темата, т.е. безплатен прогрес с 10% от общата сума за разкриване, както и 2% шанс за тръгване по погрешен път, т.е. връщане с 20% от общата сума за откриване "назад". След като е мината средата на сумата за разкриване, се включва допълнителен 1% шанс за откриване на иновацията на същия ход.

6.6 ВНЕДРЯВАНЕ НА ИНОВАЦИЯ. Внедряването на иновацията се заплаща с административни точки. Отнема един или повече хода, докато се изплати съответната сума. На следващия ход, след като сумата е "изплатена", иновацията може да се използва от държавата. Т.е. докато иновацията не бъде въведена, от нея няма никаква практическа полза.

6.7 ДОКТРИНИ. Има четири типа доктрини. Икономически, социални, политически и военни. Икономическите се отнасят до начина на функциониране на икономиката и най-често са свързани с политическите. Социалните определят облика на обществото на съответната държава. Политическите определят характера на управлението. Трите типа са свързани

едни с други, между тях има вътрешни връзки, това означава, че изборът на дадена доктрина често води до невъзможност да се разгледат други доктрини. Военните доктрини определят характера на армията и възможностите за действие. От тях могат да се разкриват само военни доктрини. Икономическите, политическите и социалните се избират в началото на играта и повече не могат да се променят, изключение е само случай, при който тази възможност се отключи от политическо събитие. Тези възможности обикновено ще са нежелани от играчите, защото рядко тяхното управление ще може да ги преживее.

- 6.8 РАЗМЯНА. Избраните в началото или открити по време на игра иновации могат да се разменят с други държави. В този случай действат определени ограничения. Доктрините не могат да се обменят. Могат да се обменят единствено технологии. В този случай страната получател трябва да заплати двойно цената за въвеждане на иновацията в АТ. Цената за прехвърлянето и условията му се определят от договореност между държавите. Наука не може да се краде, т.е. шпионажът не е опция за да се сдобие с доктрина или технология. Но институтите може да се саботират.
- 6.9 При военните технологии много често може да има допълнителна цена за "ъпгрейд" на въоръжението, екипировката и техниката на военните единици до новия стандарт. Тя е изрично посочена в описанието на съответната технология. Пълният списък на доктрини и технологии е в приложенията.

7. ВОЙНА

Колкото и добре да се оправя някой играч с дипломацията, без военни действия игровите цели няма да могат да бъдат постигнати. Тук идва военният модел на играта. Постарал съм се да го опростя максимално, като същевременно запазва определен привкус на "оперативна управляемост" и "реализъм". Основното задължение на играчите към въоръжените им сили ще бъде правилно да ги изградят (което включва най-вече нулевия ход, симулиращ предшествашите началото на играта години), като добре преценят кой ще бъде техния противник и с оглед на това да модифицират възможностите си. Вярно е, че има известна предопределеност според типа "сила", която е дадена държава (морска, "земноводна" или континентална), но въпреки това има възможност за допълнително "насторйване" на военните инструменти в играта. Веднъж изградени добре, военните сили ще трябва разумно да се управляват. Всички тези аспекти са разгледани достътно изчерпателно, надявам се, в този раздел на ръководството.

7.1 ОБЩИ СВЕДЕНИЯ ЗА ВОЕННАТА СИСТЕМА И НЕЙНИТЕ ЕЛЕМЕНТИ

- 7.1.1 ЕДИНИЦИ. Въоръжените сили в играта се представени чрез "военни единици". За сухопътните сили това са самостоятелни полкове, бригади и дивизии, корпусни и армейски щабове и армейски снабдителни бази. В авиацията - въздушни бригади и дивизии. Във военно-морските сили това са отделни кораби и подводници, както и авиогрупи. Всяка единица се намира в даден момент (във военно време) в определено поле и най-често е ориентирана по някакъв начин в това поле. В едно и също поле могат да се разполагат много самостоятелни единици.
- 7.1.2 ПАРАМЕТРИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ НА ВОЕННИТЕ ЕДИНИЦИ. Всяка единица съществува в играта като набор от отделни числови характеристики. Част от тях са променливи, а друга - постоянни. Променливите отразяват неща като текущото ниво на попълненост, ефективността, бойния дух и прочее, докато константите отразяват възможностите на въоръжението и техниката.
- 7.1.2.1 ПРОМЕНЛИВИ ПАРАМЕТРИ. Всички сухопътни и въздушни единици споделят едни и същи променливи параметри. Изключение от това правило са морските единици, при които има и малко по-различни параметри.
- СИЛА. Основният променлив параметър е **силата**. Чрез нея се проследява нивото на попълнеността на единицата с персонал, екипировка, въоръжение и бойна техника, като

всички тези неща са обединени в един общ абстрактен параметър. Когато създавате нова единица или я възстановявате след сражение, вие работите с параметъра "сила". В сражение единиците губят на първо място силата си. За да бъде унищожена една единица трябва силата и да стане равна на нула, поне в общия случай.

- **ОРГАНИЗАЦИЯ.** Организацията е мярка за способността на силата на единицата да действа като едно цяло, т.е. отразява неща като сработеност, сплотеност, управляемост и дисциплина. Във ВМФ организацията е общ параметър за цяла ескадра.
- **ЕФЕКТИВНОСТ.** Боеготовността отразява способността на единицата да използва силата си в сражение и зависи от това в каква степен са покрити нуждите ѝ от гориво и боеприпаси. Тя определя каква част от силата ще може да участва в сражение и на какво разстояние единицата ще може да се придвижи.
- **БОЕН ДУХ.** Параметър, отразяващ психическото състояние на персонала на единицата. отразява се на ефективността ѝ в сражение.
- **БОЕН ОПИТ.** Параметър за качеството на персонала на единицата. Отразява се върху бойната ефективност – щетите, които може да нанесе и понесе тя.
- **ОГНЕВА МОЩ.** Само за ВМФ. Офанзивните възможности за всеки кораб се определят от този параметър. Равнозначен е на "сила".
- **ИЗДРЪЖЛИВОСТ.** Само за ВМФ. Отразява запасът от структурна здравина и устойчивост на един кораб или подводница. Щетите се нанасят върху този параметър.

7.1.2.2 **ПОСТОЯННИ ПАРАМЕТРИ.** Параметри, които отразяват характеристиките на "храдуера" на военната единица. Тук ще разгледаме само основните параметри, пълният списък ще го намерите в описанието на единицата (а и така или иначе той се ползва само "под шапката" за изчисление на резултатите).

- **ОПЕРАТИВНИ ТОЧКИ (ОпТ).** Основен показател за всички единици. Определя колко "действия" единицата може да извърши за един оперативен ход. Всяко действие: марш, атака, огнева поддръжка, бомбардировка или мисия на кораб или ескадра, изискват определено количество ОпТ (най-често една).
- **ПОДВИЖНОСТ.** Колко движения може да извърши за един ход единицата. Например, пехотната дивизия има едно движение. Моторизиранат дивизия – три движения. И т.н.
- **НАПАДЕНИЯ.** Т.е. колко офанзивни бойни действия може да извърши за един ход.
- **ОФАНЗИВНА ЕФЕКТИВНОСТ.** Комплексен параметър (система от параметри), отразяващи базовата ефективност при водене на офанзивни бойни действия срещу конкретен тип единица.
- **ДЕФАНЗИВНА ЕФЕКТИВНОСТ.** Комплексен параметър (система от параметри), отразяващи базовата ефективност при водене на дефанзивни бойни действия срещу конкретен тип единица.
- **ЗАЩИТА.** Комплексен параметър (система от параметри) за модифициране на силата при изчисляване на понесените повреди.
- **МАНЕВРЕННОСТ.** Бойна "скорост" на съответната единица. От него зависи дали единицата ще успее да се измъкне от преследване или ще успее да осъществи ефективно преследване.
- **РАЗУНАВАНЕ.** Параметър за ефективността на единицата при провеждане на разузнавателна мисия.

7.1.3 **СРАЖЕНИЯ.** Сраженията се изчисляват по относително проста схема, която варира според типа на участващите единици. За армията и ВВС всичко се свежда до получаване на "ефективна сила" за всяка от участващите единици (т.е. силата след като се приложат всички модификатори). Всяка единица ефективна сила има определен шанс да нанесе една единица повреда на противника. Тези повреди се нанасят върху променливите параметри на противниковите единици: на първо място върху чистата сила (модифицирана според защитата), а след това и върху организацията и бойния дух. Повредите се изчисляват и след това нанасят "едновременно".

Сражението се изчислява на фази, например: подготовка, огнева, контактна (за сухопътни операции). Разликата между тях е в това какви единици могат да участват

и към кои параметри се отнася причинената повреда (при подготовката и огневата фази се уврежда основно организацията и бойния дух).

В зависимост от ситуацията са възможни различни ефекти като паника, отстъпление и прочее.

Морските сражения се провеждат по донякъде сходна схема, с тази разлика, че не се използва параметърът "сила", а "огнева мощ" и повредите се нанасят върху издръжливостта. При морските сражения има повече "специални ефекти" при повреда, защото е въведен простиичък модел за отчитане на място на попадение (досат условен, но задаващ някакъв реализъм).

7.1.4 УПРАВЛЕНИЕ. Т.е. задаване на команди на военните единици. Управлението е възможно само и единствено посредством шаб. ВМС се управляват чрез шабове на флотове, ВВС - чрез шабове на въздушни армии, а армията - чрез армейски или корпусни шабове. Всеки шаб получава за всеки оперативен ход определено количество командни точки. Заповедите до единиците се отправят, като се заплаща с тях. Т.е. можете да дадете точно толкова заповеди, колкото ви позволяват наличните командни точки. Това означава, че ако в рамките на дадена армия имате повече единици, отколкото командни точки, част от единиците няма да получат никакви заповеди през този ход. Единици, които не получават заповеди продължават да изпълняват последните дадени им заповеди и ще се отбраняват, ако бъдат нападнати. Единици, чийто шаб е унищожен или е прекъсната връзката с него, не могат да получават заповеди, докато не бъдат "прикачени" към друг шаб. Някои заповеди или мисии изискват подготовка, за която се халят допълнително количество командни точки.

7.1.5.1 ОПЕРАТИВЕН РЕЖИМ. Всяка сухопътна единица в даден момент е в определен "оперативен режим" (определя се чрез заповед). По този начин се модифицират нейните параметри, така че да са оптимални за изпълнение на определена задача. Оперативните режими са: офанзивен, щурмови, дефанзивен, разузнавателен, рейдови, маршеви, транспортен, реорганизационен. Какви точно режими ще са достъпни за единиците под ваше командване зависи от това какви доктрини сте избрали и какви точно са тези единици.

- офанзивен режим - оптимизирани са офанзивните характеристики на единицата за сметка на дефанзивните. "Фронтът" на единицата е по една страна на полето, по една страна от двете страни на полето е "фланг", останалите три страни са "тил". Повишена подвижност.
- щурмови режим - оптимизирани са значително офанзивните характеристики на единицата за сметка на дефанзивните. "Фронтът" на единицата е по една страна на полето, по една страна от двете страни на полето е "фланг", останалите три страни са "тил". Движението пада на 1.
- дефанзивен режим - единицата не може да атакува, оптимизирана е защитата ѝ, не може да се движи, движението е равно на нула. Има под-варианти: стандартна отбрана (3 фронт, 3 фланг), кръгова отбрана (6 фронт).
- стандартен режим - балансиран режим. Три страни са фронт, 2 фланг и 1 тил.
- разузнавателен режим - повишена подвижност, намалени атака и защита, повишен параметър разузнаване (вероятност да се получи информация за единиците на противника). 5 старни фронт - 1 фланг.
- рейдови режим - значително повишена подвижност, увеличено количество обоз (снабдяване, което единицата носи със себе си), огарничен отбрана и донякъде атака. 6 страни - фронт.
- маршеви режим - удвоена подвижност, много ограничени атака и отбрана. Всички страни са фланг.
- транспортен режим - когато единицата се транспортира оперативно. Всички страни са тил. Почти няма бойни възможности.
- реорганизационен режим - когато единицата се попълва. Бойните възможности са минимални, няма възможност за движение.

7.1.5.2 ОРДЕРИ. "Ордерите" са режимите при ескадрите. Те са очевидни: ПВО, ПЛЮ, разузнавателен, боен.

- 7.1.6 МИСИИ и ЗАПОВЕДИ. ВМФ се използва под формата на съединения (съставени от един или повече кораби). Използването става чрез задаване на "мисия", т.е. задача, която ескадрата трябва да извърши. "Заповеди" са инструкциите до сухопътни или военно-въздушни единици. Подробен списък на заповедите и мисиите има в приложенията.
- 7.1.7 СНАБДЯВАНЕ. За да могат да се сръжават или придвижват, всяка единица има нужда от определено количество гориво и боеприпаси. За да се опрости системата, степента на снабденост се проверява веднъж в началото на всеки оперативен ход, когато се определя стартовата стойност за ефективност за хода. За да е 100% ефективна всяка единица трябва да разполага с определено количество гориво и боеприпаси към началото на хода (на база сила). Те й осигуряват определен брой "боеве" и "движения" по време на хода. Също така, всяка единица има определен лимит за "носене" на снабдяване, който се определя от типа единица и нейния оперативен режим. Самото снабдяване се проследява от армейска база до единица. За нормална снабдителна линия единицата трябва да се намира на не повече от 5 полета незаето от противника разстояние от армейската база. Над 5 полета разстояние снабдяването е ограничено до 25%, над 10 - невъзможно. За да се снабдяват единиците в снабдителните бази трябва да има съответното количество гориво и боеприпаси. Играчите определят каква част от резерва им към всеки ход да се прехвърля в дадена армейска снабдителна база. Това става автоматично за всяка база в рамките на метрополията. За островните територии снабдяването трябва да се достави с кораб.
- 7.1.8 ТИПОВЕ ВОЕННИ ЕДИНИЦИ. Сухопътни сили: пехотна дивизия (ПД), мотопехотна дивизия (МПД), стрелкова дивизия (СД), мотострелкова дивизия (МСД), танкова дивизия (ТД), механизирани дивизия (МД), лека моторизирана дивизия (ЛМД), кавалерийска дивизия (КД), механизирани кавалерийска дивизия (МКД), артилерийска дивизия (АД), моторизирана противотанкова бригада (МПТБр), самоходна противотанкова бригада (СПТБр), корпусен щаб (КЩ), армейски щаб (АЩ), армейска снабдителна база (АСБ), въздушно-десантна бригада (ВДБр).
- Въздушни сили: изстребителна авиодивизия (ИАД), бомбардировъчна авиодивизия (БАД), смесена авиодивизия (САД), транспортна авиодивизия (ТАД), щаб на въздушна армия (ЩВА).
- Военно-морски сили: подводница (ПЛ), корвета (ММ), фрегата (ЕМ), скаут (СК), лек крайцер (ЛК), тежък крацер (ТК), дреднаут (ЛК), самолетоносач (СН), авиогрупа (АГ), флотски щаб (ФЩ).

7.2 ИЗГРАЖДАНЕ НА ВЪОРЪЖЕНИТЕ СИЛИ

Изграждането на въоръжените сили започва с избора на стартови доктрини, които предопределят с какъв мобилизационен потенциал ще разполага всяка държава и какви военни единици ще има готови към началото на играта. Това са основните фактори. По време на играта могат да се създават нови единици, като се комбинира военно производство с набор на хора от мобилизационния персонал (населението). Всяка единица се създава за един административен ход, стига да са налице нужните съставки. Изключение са ВМФ, за които е нужно повече време (между 1 и 6 административни хода). Освен цената за създаване, всяка военна единица изисква допълнително 1 АП.

За да могат да се управляват ефективно единиците, трябва да се създават шабове. Всеки щаб се създава за един административен ход. Цената е: КЩ - 5 единици АП, 100 кредита; АЩ - 20 АП, 250 кредита; ЩВА - 10 АП, 200 кредита; ФЩ - 15 АП, 500 кредита.

8. ПРИЛОЖЕНИЯ

В този последен раздел на ръководството са обединени всички таблици с конкретни данни и показатели по модела на играта. С развитието на ръководството към завършена версия разделът ще се попълва допълнително.

