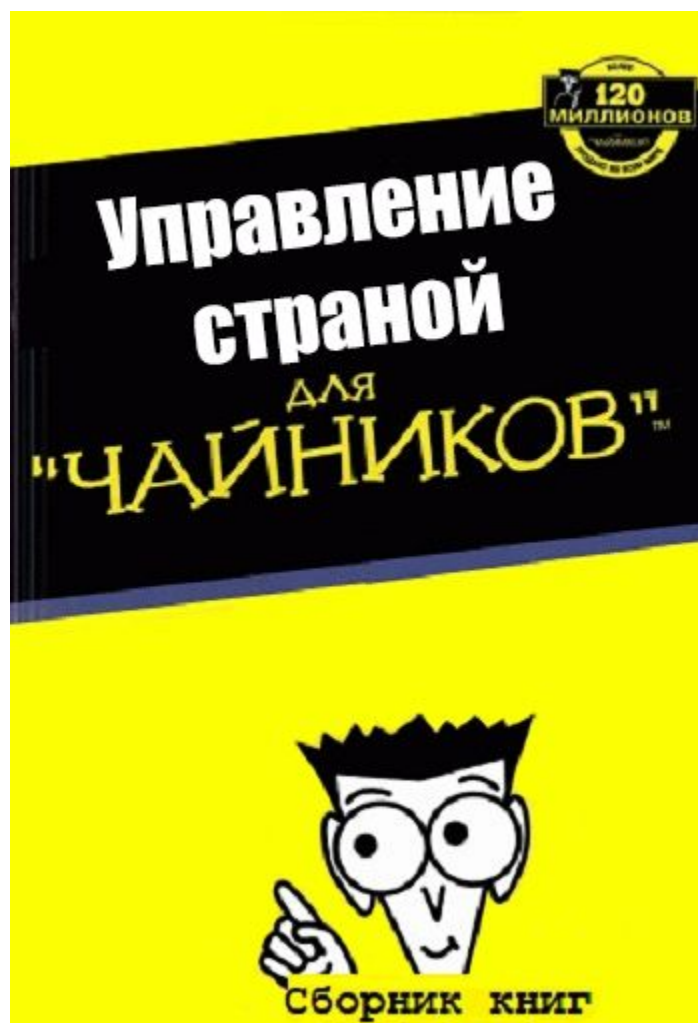


Totality



Правила игры

Прохладная война

В начале игры определяются 2 сверхдержавы, обладающие изначальным ядерным оружием и ПРО (противоракетная оборона), а также повышенной производственной мощностью. Остальные страны являются "нейтралами".

Задача сверхдержав - уничтожение противника, мировое господство. Перед нейтралами же стоит знаменитая задача о двух стульях. Можно, конечно, не садиться, но удержать мир от ядерной

войны вам придется. Сверхдержавы могут договором или силой включить нейтрала в свой **блок**. После этого его задачей становится “**добиться победы блока**”. Выполнение задачи дает очки, но выиграть можно и без этого.

Взглянем на ваши инструменты управления страной:



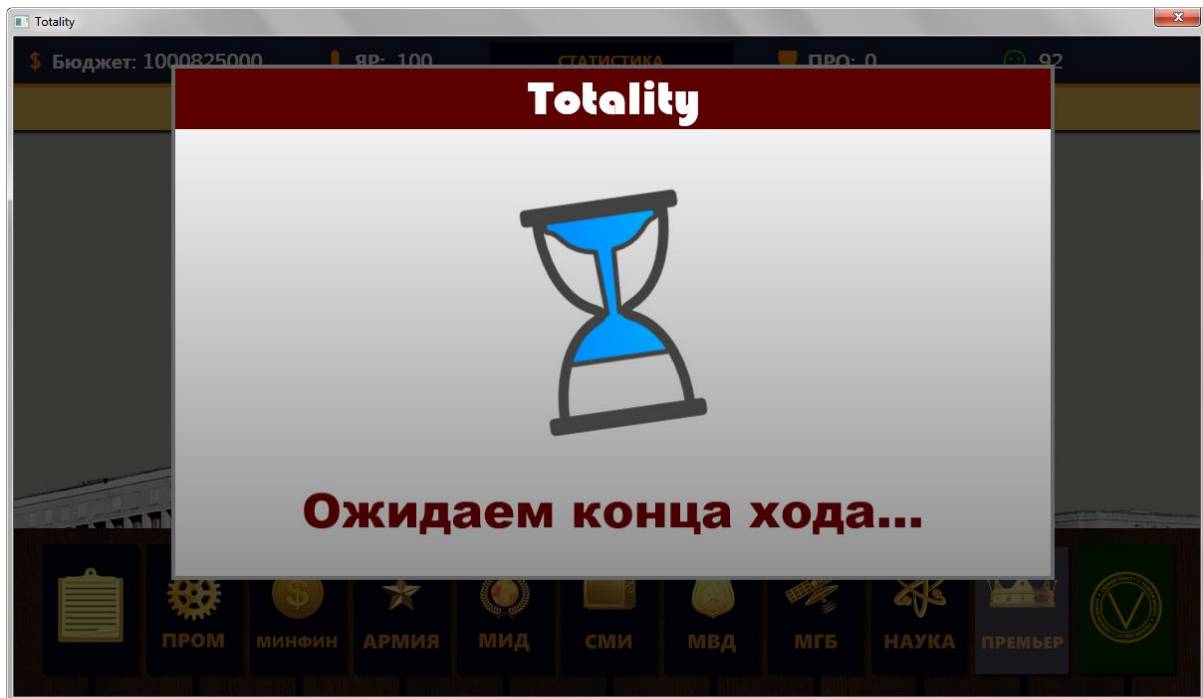
На скриншоте изображено окно клиента игры.

Верхняя панель содержит: количество денег, ядерных ракет, систем ПРО и настроение населения.

Нижняя левая кнопка открывает “Госплан” - лист, на котором записываются все запланированные действия государства и их стоимость. Лист прокручивается колёсиком мыши.

Следующие кнопки переключают в соответствующие министерства, о которых будет сказано далее.

При нажатии на правую нижнюю кнопку зеленого цвета приказы будут отправлены на сервер и клиент перейдет в состояние ожидания конца хода:

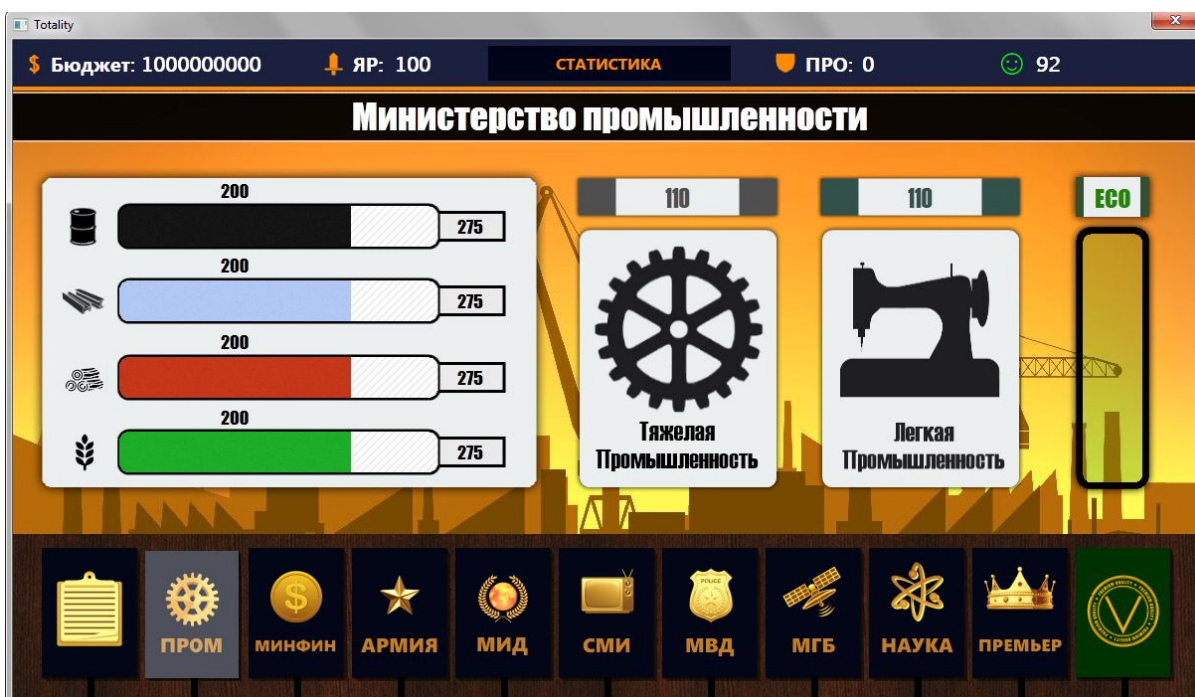


Конец хода определяется ведущим.

Министерства

- 1. Министерство промышленности**
- 2. Министерство финансов**
- 3. Министерство обороны**
- 4. Министерство иностранных дел**
- 5. Средства массовой информации**
- 6. Министерство внутренних дел**
- 7. Министерство государственной безопасности**
- 8. Министерство образования и науки**
- 9. Премьер-Министр**

Министерство промышленности



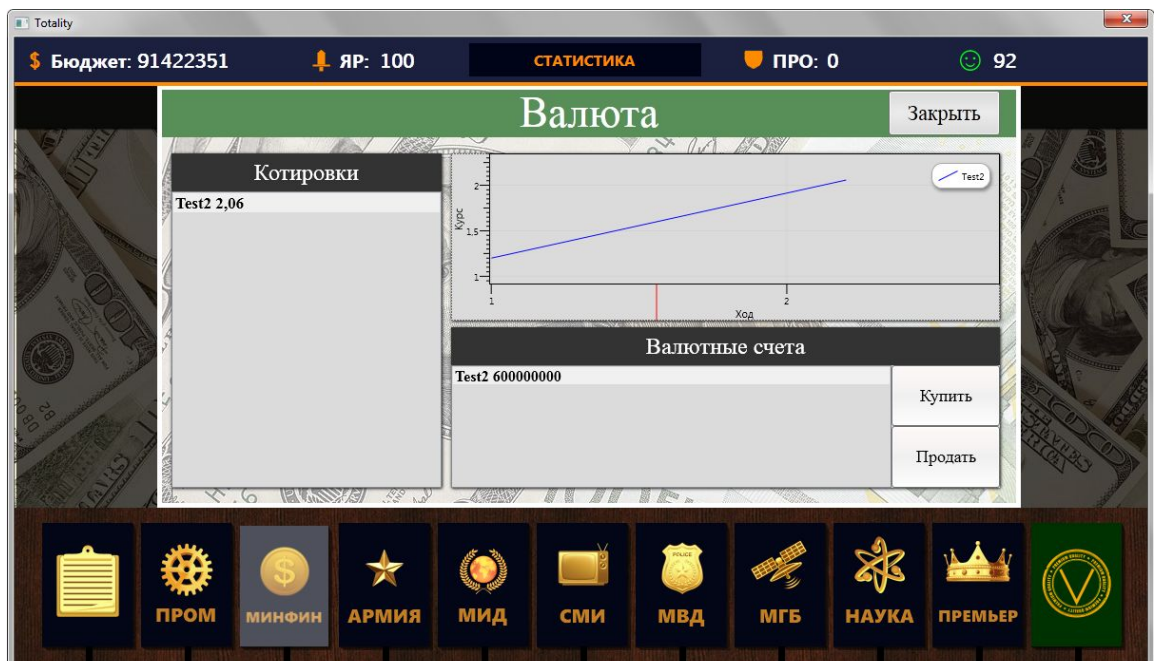
- **Тяжелая промышленность (ТП).**
Ресурсы: *сталь, нефть.*
Влияет на военную мощь, необходима для ЯР и ПРО. Если тяжелая > легкой, то настроение народа падает. Плохо влияет на экологию, а экология на настроение.
- **Легкая промышленность (ЛП)**
Ресурсы: *древесина, сельхозпродукция.*
Приносит доход, уменьшает минусы от ТП.
- На производство и экологию влияет **технологический уровень**, который вы можете повышать в **Министерстве науки и образования**.

- У вас есть стартовый **уровень ресурсов**, вы можете улучшать добычу, но с каждым разом это будет всё дороже. Добытые вами ресурсы, расходуются полностью каждый ход.
- Список ресурсов:
 1. *Сталь* (ТП)
 2. *Нефть* (ТП)
 3. *Древесина* (ЛП)
 4. *Сельскохозяйственная продукция* (ЛП)

Министерство Финансов



- Министерство Финансов регулирует величину налогов, устанавливая уровень поборов от 0% до 100%. Налоги определяют, какой доход страна будет получать от легкой промышленности, но понижают настроение.
- В ведении Министерства Финансов находится государственная валюта:



Путем закупки/продажи валют других стран можно воздействовать на обменные курсы, используемые в торговых договорах (ну и спекулировать, конечно же).

Вкратце о курсах валют: слева указана стоимость 1 единицы валюты некоторой страны в нашей валюте. Чем больше это число, тем выгоднее нам продавать что-либо этой стране. Но, в то же время, при дешевой национальной валюте, становится очень дорого что-либо покупать и-за рубежа.

На курс также влияет уровень промышленности.

- Министерство Финансов способно вливать деньги на валютный рынок, для уменьшения стоимости национальной валюты.

Министерство Обороны



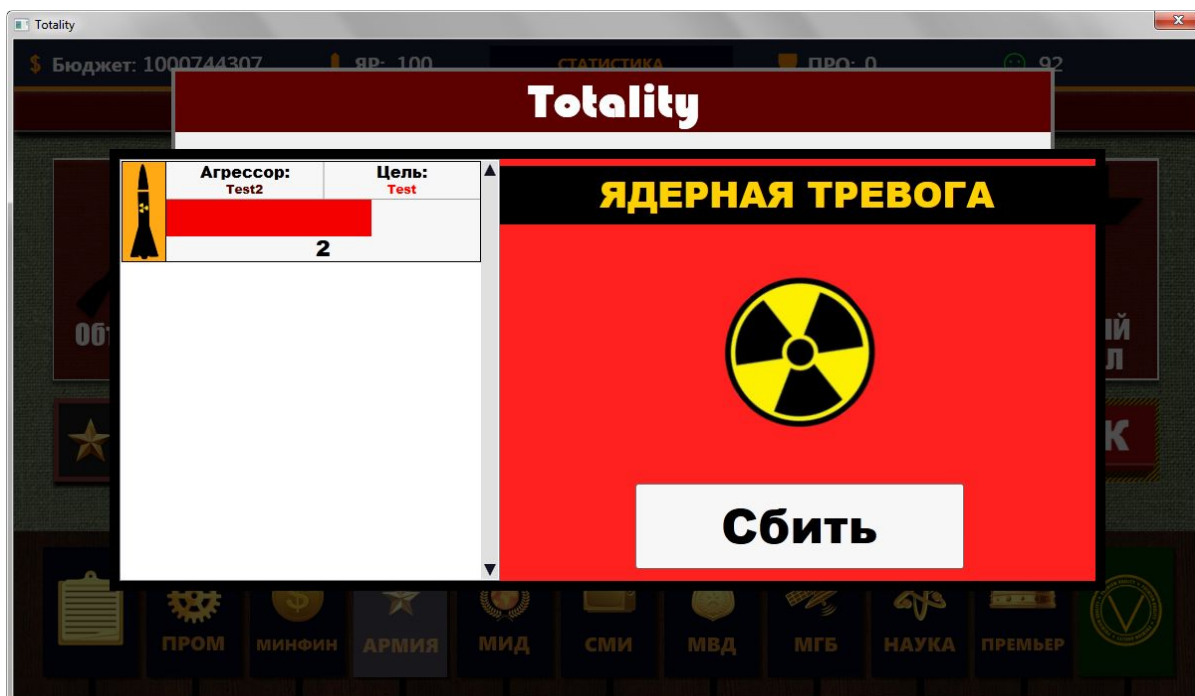
- Уровень обороноспособности характеризуется **военной мощью** (ВМ). ВМ зависит от *Тяжелой промышленности (ТП)* и уровня военных технологий (**Министерство науки и образования**).
- **Всеобщая мобилизация** повышает ВМ, но снижает промышленность. Соседи будут знать о вашей *всеобщей мобилизации*.
- В ведении Министерства обороны находится добыча оружейного **урана**. Уран - единственный накапливаемый ресурс.
- Министерство обороны может заказать **производство**:
 - **Ядерных ракет (ЯР)**.

Ресурсы для изготовления: *ТП, уран, деньги.*

- **Систем противоракетной обороны (ПРО).**

Ресурсы для изготовления: *ТП, деньги.*

- Запуск ядерной ракеты:
 - ❖ В конце хода, если запущены **ЯР**, наступает режим **ядерной атаки**:



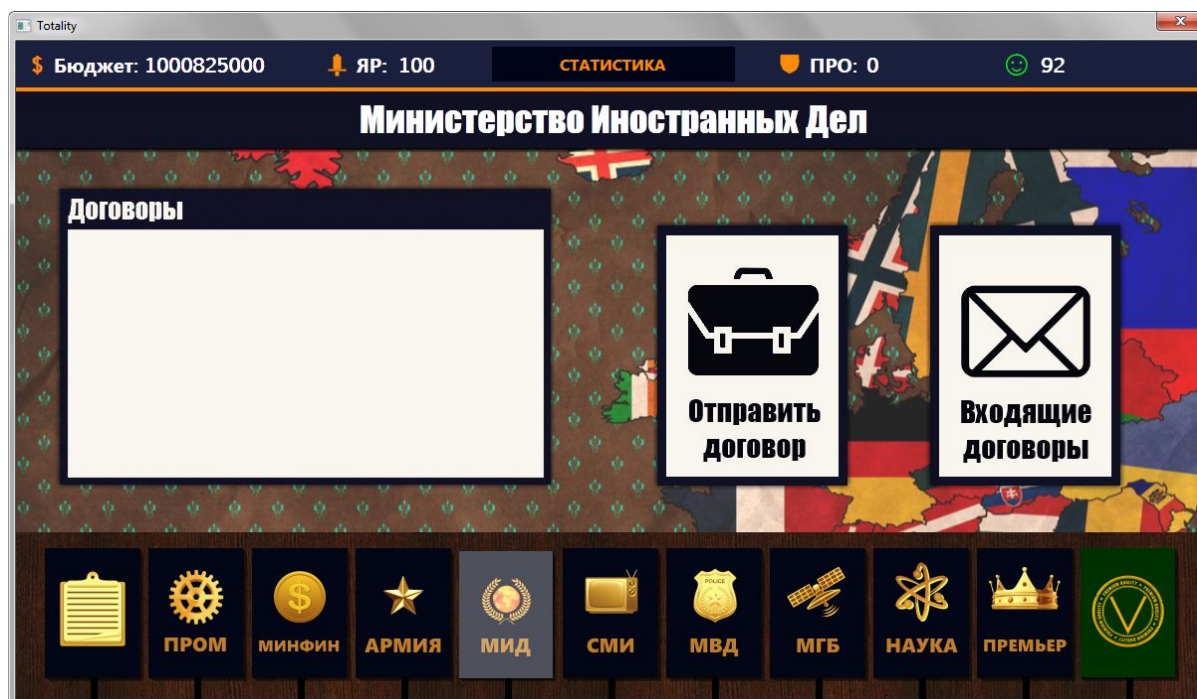
Слева указаны ядерные атаки. При множественном запуске каждые 5 секунд список будет пополняться. Чтобы отбить нападение, необходимо нажать на него в списке и кликнуть на кнопку “Сбить”.

После приказа о сбитии войска будут пытаться отбить атаку любой ценой.

- ❖ Изначально цель ракеты неизвестна. Время открытия цели зависит от уровня военных технологий (**Министерство науки и образования**). Чем меньше времени остаётся, тем меньше шансов сбить ракету.
- Война:

- ❖ Через 1 ход после объявления войны начинаются боевые действия. Каждый ход сравнивается уровень *военной мощи* противоборствующих сторон, наносится урон по *военной мощи* и промышленности.
- ❖ В войну могут быть втянуты целые альянсы. Боевые действия длятся до мирного договора, либо потери одной из сторон **контроля**:
 - На **контроль ситуации** влияет настроение народа, деньги и авторитет премьер-министра(уровень).

Министерство Иностранных Дел



Министерство иностранных дел отвечает за заключение и разрыв **договоров**:

- ❖ Торговля (Либо единоразовый, либо длительный контракт)
- ❖ Военные учения (временное повышение военной мощи)
- ❖ Мирный договор
- ❖ Вступление в военный блок
- ❖ Вступление в финансовый союз (объединение валют)
- ❖ Договор в свободной форме (в текстовом виде)

Средства Массовой Информации



- Ведение **пропаганды** как в вашей стране, так и за её пределами. Политика пропаганды для каждой страны определяется отдельно. Есть три варианта пропаганды:
 1. Положительная(требуется денег)
 2. Нейтральная
 3. Негативная(требуется денег)
- Чем больше государств влияет на одну страну, тем меньше влияние каждой.
- Каждый ход вы получаете **новостную сводку** о прошлом ходе вашей страны и некоторых событиях других стран:

Totality

Бюджет: 1003969070 ЯР: 100 СТАТИСТИКА ПРО: 0 100

Новости

ход №: 4

Новости в стране:

Повышено производство оружейного урана.
Изменен уровень налогов: 70%
Повышена выплавка стали!
Улучшены технологии добывающей промышленности.
Повышена квалификация МВД.

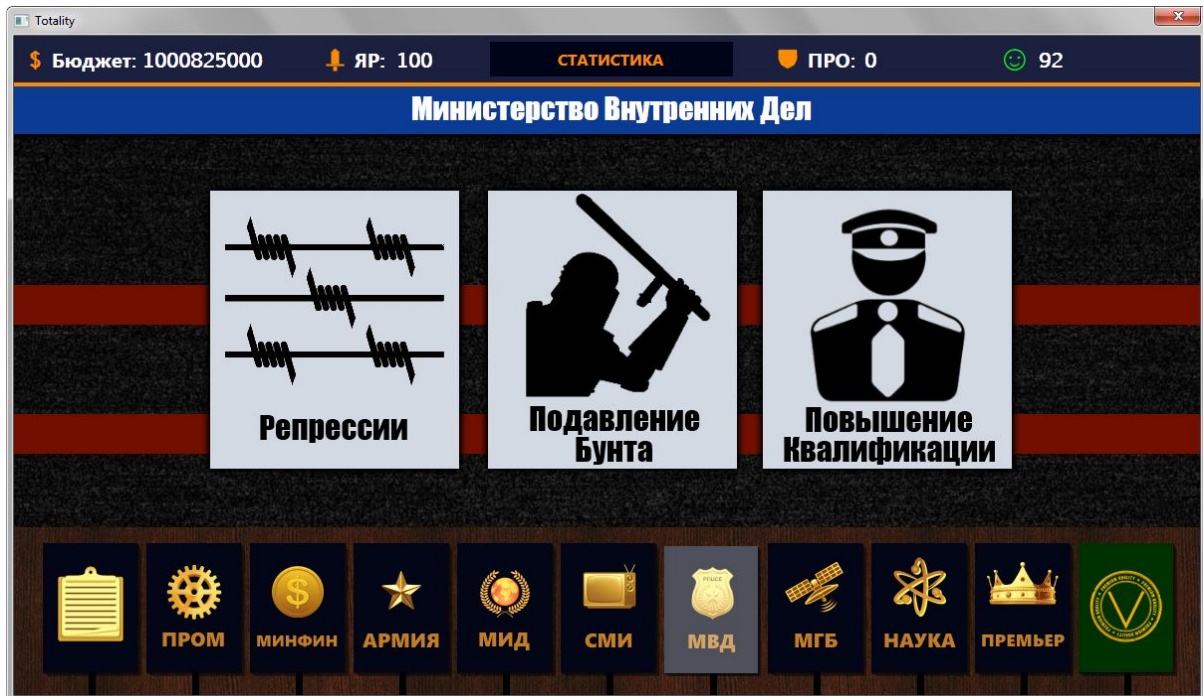
Новости в мире:

Пользуясь незначительным превосходством.
армия Test2 ослабила армию Test.

Закреть

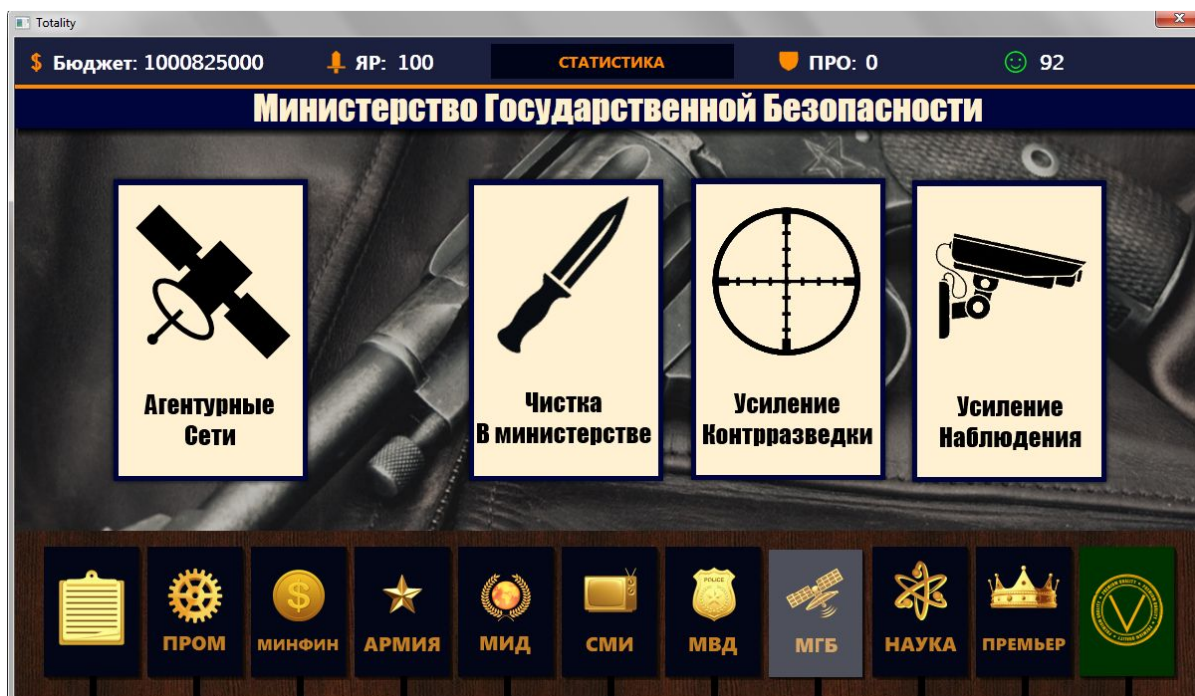
ПРОМ МИНФИН АРМИЯ МИД СМИ МВД МГБ НАУКА ПРЕМЬЕР

Министерство Внутренних Дел



- При падении уровня настроения ниже определенной отметки возникает вероятность **восстания**, которое дает сильный негативный эффект к промышленности и прибыли.
- МВД может попытаться подавить восстание.
- Также у МВД есть возможность начать **репрессии**. Репрессии дают прирост к настроению, но наносят урон промышленности и добыче ресурсов.
- При повышении уровня МВД снижается вероятность восстания и повышается эффективность репрессий.

Министерство Государственной Безопасности



- МГБ может создавать в странах *разведсети* и повышать их уровень.
- Имея *разведсеть уровня 3*, МГБ может внедрять агентов в министерства противника. После этого открывается доступ к приказам в заданном министерстве. При внедрении во вражеское МГБ агенты противника начинают подчиняться государству, агенты противника в своей стране уничтожаются, становится известен уровень контрразведки.



(Зеленым отмечено министерство, в котором есть наш агент)

- МГБ организует **чистки в министерствах** - при удаче очищает заданное министерство от вражеских агентов.
- Также существует уровень **слежки за министрами** - с определенной вероятностью находит и уничтожает агентов в министерствах.
- В МГБ существует уровень **контрразведки** - с определенной вероятностью вскрывает и понижает уровень вражеской разведки. Внедренные агенты при этом остаются. Также уровень контрразведки определяет вероятность провала агентов в стране противника.
- **Саботаж** - работа выбранного министерства нарушается на 1 ход. Агенты эвакуируются.

Образование и Наука



- Отвечает за **технологические уровни**, влияющие на эффективность в различных сферах:
 - ❖ Технический уровень добывающей промышленности
 - ❖ Технический уровень тяжелой промышленности
 - ❖ Технический уровень легкой промышленности
 - ❖ Военный технический уровень

Для повышения уровня необходимо накопить некоторое число очков **опыта эксплуатации** (ОЭ) в определенной сфере. ОЭ с некоторой вероятностью начисляются каждый ход.

Премьер-Министр



- Может **реорганизовать министерство** - оно очищается от иностранных агентов, но действия министерства блокируются на один ход.
Не действует, если применяется против агентов государства, завербовавшего премьер-министра!
- Уровень премьера влияет на **контроль ситуации** (определяет стойкость государства в войне)
- Возможность объявить **чрезвычайное положение** (уменьшает максимальный урон от ядерных взрывов, но приводит к денежным затратам).