



# RULERS OF NATIONS

Геополитический симулятор 2



## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ.....</b>	<b>4</b>
УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ.....	4
УСТАНОВКА ТЕХНИЧЕСКИХ ОБНОВЛЕНИЙ.....	4
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ КАСАТЕЛЬНО ЭПИЛЕПСИИ.....	4
<b>ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ.....</b>	<b>5</b>
<b>РЕЖИМ «ВСЕМИРНОЕ СОСТЯЗАНИЕ».....</b>	<b>7</b>
Цель игры.....	7
Дополнительные параметры.....	8
Мультиплеер.....	8
<b>РЕЖИМ «МИРОВАЯ СИМУЛЯЦИЯ».....</b>	<b>11</b>
Выбор матча.....	11
Экран параметров.....	12
Объяснение счета.....	13
<b>РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ.....</b>	<b>14</b>
Введение.....	14
Специальный элемент интерфейса.....	14
<b>РЕЖИМ «ВИКТОРИНА».....</b>	<b>15</b>
Введение.....	15
Интерфейс.....	16
Процесс.....	16
<b>ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ИГРЫ.....</b>	<b>17</b>
Общее описание.....	17
Карта.....	19
Расширенный интерфейс управления.....	23
Значки времени.....	25
Ваша популярность.....	25
Ваш рабочий стол.....	26
Выход из матча.....	28
<b>ДЕЙСТВИЯ В МИНИСТЕРСТВАХ.....</b>	<b>29</b>
Информация о министерстве в левом верхнем углу.....	30
Бюджетные показатели вверху.....	30
Управление министерством в правой части.....	31
Восьмая кнопка: Персонажи и группы.....	33
<b>РЕАКЦИИ НА ВАШИ ДЕЙСТВИЯ.....</b>	<b>35</b>

ЗАПРОСЫ СЛЕВА.....	35
ТЕЛЕТАЙП.....	37
КОНТЕКСТУАЛЬНЫЕ ИКОНКИ НА КАРТЕ.....	38
ТЕЛЕФОН.....	39
<b>УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ.....</b>	<b>39</b>
Различные виды единиц.....	39
УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ НА КАРТЕ.....	40
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА КОНФЛИКТА.....	43
СПУТНИКИ И УЗЛЫ СВЯЗИ.....	43
<b>УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ.....</b>	<b>44</b>
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ КОНТРАКТЫ.....	44
УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕЙ ЭКОНОМИКИ.....	45
НАБЛЮДАЙТЕ ЗА ЭКОНОМИКОЙ ВАШЕЙ СТРАНЫ.....	45
ПРОИЗВОДСТВО ЭНЕРГИИ И РЕСУРСЫ.....	46
ЧЕРНЫЙ РЫНОК.....	46
<b>МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ.....</b>	<b>47</b>
СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ.....	47
СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА:.....	47
МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ.....	48
СОЮЗНИЧЕСТВО НАЦИЙ.....	48
<b>НАСТРОЙКА И СОХРАНЕНИЕ.....</b>	<b>49</b>
НАСТРОЙКА ИГРЫ.....	49
ЭКСПОРТ И ИМПОРТ CSV-ФАЙЛА.....	50
ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЛЕКТА В МАТЧЕ.....	53
СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО СОДЕРЖИМОГО ДЛЯ РЕЖИМА СОЛО.....	53
СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО СОДЕРЖИМОГО ДЛЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА.....	53
ОТПРАВИТЬ СЧЕТ В ИНТЕРНЕТ.....	54
ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ.....	54
<b>СОВЕТЫ.....</b>	<b>55</b>
САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ: БЮДЖЕТ И ПОПУЛЯРНОСТЬ.....	55
ВЫБОРЫ.....	56
ПАРЛАМЕНТ И ЗАКОНЫ.....	57
ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ.....	59
ТЕХНОЛОГИИ И ОТКРЫТИЯ.....	60
КУЛЬТУРНЫЕ И СПОРТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ.....	61
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ.....	61
<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА.....</b>	<b>62</b>

# УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ

## **УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ**

Чтобы установить игру, которую Вы скачали, запустите установку двойным щелчком по загруженному .exe файлу, а затем следуйте инструкциям на экране.

Чтобы установить DVD-версию игры, вставьте DVD в считывающее устройство. Установка должна запуститься автоматически. Если этого не произойдет, щелкните дважды по .exe файлу в DVD.

## **Установка технических обновлений**

Хотя мы тщательно проверили это программное обеспечение, существует возможность возникновения некоторых незначительных проблем. Они могут быть быстро исправлены и обработаны с помощью патча, доступного на нашем сайте.

Если Вы подключены к Интернету каждый раз, когда запускаете программу, программа автоматически ищет эти обновления. Обновления загружаются и устанавливаются после Вашего подтверждения.

## **Предупреждение касательно эпилепсии**

Прочитайте до того, как Вы или Ваш ребенок начнете играть в видеоигру. Некоторые люди подвержены эпилептическим припадкам и теряют сознание при виде определенных мигающих объектов или обычных явлений.

Эти люди подвергают себя риску, когда они просматривают определенные телевизионные изображения или когда они играют в определенные видеоигры. Эти явления могут возникнуть даже в том случае, если человек их никогда до этого не имел, или у него никогда не было эпилептического приступа.

Если у Вас или членов Вашей семьи уже были симптомы, связанные с эпилепсией (припадок или потеря сознания) и проявившиеся в условиях световой

стимуляции, проконсультируйтесь с врачом, прежде чем играть в видеоигру.

Мы советуем родителям быть бдительными во время того, как их дети играют в видеоигры. Если Вы или Ваш ребенок замечает любой из следующих признаков: головокружение, проблемы со зрением, подергивания глаз или мышц, потеря сознания, проблемы ориентации, произвольные движения или конвульсии, - сразу же прекратите играть и обратитесь к врачу.

## ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

В игре *Правители Наций (Rulers of Nations)* Вы играете главу правительства или государства (президента, короля, премьер-министра) той страны, которую Вы выбрали в начале игры.

Вы можете совершать действия во всех областях жизни страны: экономической, социальной, военной, внутренней, внешней, экологической, и так далее. Представлены все страны мира, с их собственными переменными и способом функционирования.

Доступны более тысячи действий, представленных в различных министерствах игры. Они отражают различные способы функционирования каждой страны.

Это те действия, которые Вы непосредственно можете выполнять сами (например, увольнение министра, создание солнечной электростанции, приказ секретной службе о проведении расследования, составление предвыборной платформы). Сюда также включаются законопроекты, которые Вы можете предложить. При условии демократического режима, однако, за эти законопроекты должен будет проголосовать парламент (например, изменение ставки НДС, увеличение пенсионного возраста, запрещение политических партий, увеличение

минимальной заработной платы, а также изменения мандата главы государства).

Вы также можете управлять Вашим рабочим днем, с тем чтобы встречаться с различными известными деятелями (руководителями влиятельных организаций, как, например, профсоюзов, объединений, религиозных организаций), родственниками (Ваши родители, супруг), главой службы безопасности, главой иностранного государства, международными деятелями (папа Римский, генеральный секретарь ООН, международные звезды). В рамках этих встреч Вы можете договориться о социальных соглашениях, заключить военные соглашения, подписать большие экономические контракты, подкупить лиц, принимающих решения, соблазнить работников средств массовой информации, и многое другое.

Используя карту, Вы можете вести военные действия, самостоятельно маневрировать каждой единицей, построить ряд зданий, управлять каждым из Ваших регионов и передвигать спутники. Секретная служба имеет неоценимое значение для борьбы с враждебными силами и для проведения специальных операций (например, дестабилизация режима, убийство, саботаж).

Прежде чем принять решение, Вы можете изучить вопрос, читая еженедельную прессу, заказывая проведение опросов и анализируя интерактивные карты и всевозможную графику.

Стратегии многих персонажей в игре (в частности, глав государств других стран) управляются компьютером. Эти стратегии являются функцией с несколькими параметрами, включая параметры их психологического профиля. И наконец, Вам придется столкнуться с рядом проблем, которые могут поставить под угрозу Ваше правление: дефицит бюджета, народные восстания, стихийные бедствия, террористические акты, международные конфликты, экономическая война.

**но Вы все же должны остаться у власти!**

Меню приветствия предлагает различные режимы игры.

●"Всемирное состязание" - режим, в котором Вы можете играть соло или с несколькими игроками, и который сталкивает Вас с 15 великими народами (в исполнении искусственного интеллекта или других реальных игроков) и предлагает Вам возможность вести реальную геополитическую борьбу, где нет никаких преград к получению титула самой великой страны в мире. Это режим "Аркада" .

●"Мировая симуляция" - режим, в котором играют соло. Он предлагает более 160 стран для игры и около 15 сценариев, в которых Вы получите конкретную цель для достижения. Это режим "Реалистический" .

●"Пособие" - этот режим интерактивно покажет Вам основные принципы игры и проведет Вас через начало матча.

●"Викторина" - это режим, который проверяет Ваши знания в самых различных областях. Вы можете играть в одиночку или с другими игроками.

Теперь мы опишем эти различные режимы более подробно.

## **РЕЖИМ «ВСЕМИРНОЕ СОСТЯЗАНИЕ»**

### **Цель игры**

В этом режиме Вы должны выбрать могущественную страну среди 16 стран, предлагаемых Вам, и противостоять 15 оставшимся на геополитическом поле. Станьте номером один, получите лучший счет!

Ваш счет рассчитывается по формуле, включающей:

- Вашу популярность
- Вашу экономическую власть (бюджетный дефицит или профицит)

- Вашу военную мощь (колонизированные и завоеванные земли)
- Вашу дипломатическую силу (число союзных стран)

## **Дополнительные параметры**

Как только Ваша страна была выбрана, Вы можете получить доступ к кнопке "Дополнительные параметры", которая позволит Вам изменять, если Вы захотите:

- имя и фамилию Вашего главы государства
- скорость игры
- уровень сложности
- режим победы Выберите "счет", если Вы хотите, чтобы матч завершился тогда, когда достигнут конкретный счет. Или выберите "продолжительность", если Вы хотите, чтобы матч завершился после определенного количества месяцев или лет.

Как только Ваша страна подтверждена, начальник Вашей секретной службы предложит Вам одну или несколько секретных целей. Выполнение секретной цели, известной только Вам, заработает Вам одно бонус-очко.

## **Мультиплеер**

У вас есть возможность играть "Всемирное состязание" в многопользовательском режиме. Таким образом, можно привлечь до 15 реальных игроков, каждый из которых играет одну из 16 предлагаемых стран.

### **Определения**

**Server:** Игрок, который создает матч, называется сервером.

**Клиент:** Игрок, который начинает уже созданный матч называется клиентом.

**IP-адрес:** Это код, состоящий из 4 чисел, разделенных точками. IP-это способ выделения компьютера в сети Интернет. Например: 211.17.136.55.

**Порт:** Порт - точка доступа к компьютеру, который подключен к сети. Номера портов: от 1 до 65535.



**Маршрутизатор:** Маршрутизатор - это сетевое устройство, связанное с сетью Интернет и позволяющее разделить это доступ в Интернет между несколькими компьютерами, расположенных в одном и том же месте. Модемы большинства провайдеров включают возможность маршрутизатора. Однако, обычно требуется, чтобы пользователь его активировал.

**Брандмауэр/межсетевой экран:** Это программа, которая предотвращает проникновение вредоносных атак в компьютер. Она систематически запрашивает у пользователя разрешение или запрет на запуск программ, которые общаются с Интернетом. Windows XP, Vista и 7 имеют встроенный брандмауэр.

## Создать матч

Чтобы получить доступ к режиму "Всемирное состязание" в многопользовательском режиме, нажмите на кнопку "Играть в сети" после выбора "Всемирное состязание" в главном меню.

Затем можно создать матч, к которому могут присоединиться другие игроки. Вы, таким образом, становитесь сервером.

Для этого Вы должны выбрать режим подключения в меню для создания матча: локальная сеть или Интернет.

В локальной сети, Вам нужно лишь ввести имя матча.

Для матча в Интернете, Вы должны иметь учетную запись в Интернете. Если у Вас ее нет, игра предложит Вам создать эту учетную запись с именем пользователя и паролем. Имя пользователя будет Вашим Интернет-ником.

После того, как Вы определены, Вы сможете изменить параметры Вашего матча:

- Ваш IP-адрес и порт Вашего компьютера, который будет использоваться.
- Ввести пароль, чтобы только игроки могли получить доступ. Вы должны дать этот пароль игрокам, чтобы они могли войти в игру. Совет: Используйте пароль только тогда, если Вы хотите играть с людьми, которых Вы знаете.

Затем нажмите<ОК>, чтобы создать матч, и выберите Вашу страну.

После этого Вы можете изменять дополнительные параметры игры и выбрать количество секретных целей: **Эти коррективы, произведенные Вами, будут затем использованы для всех игроков, которые присоединятся к**

Вашему матчу.

Наконец, Вы получите доступ к панели ожидания, в которую будут направляться другие игроки после их соединения. Вы можете начать матч в любой момент: Другие игроки, которые появятся позже, всегда смогут присоединиться к Вам во время матча.

### **Порт и брандмауэр**

Если Вы являетесь сервером матча, созданного Вами, как правило, именно Вы будете разрешать и перенаправлять порт к маршрутизатору или модему Вашего интернет-провайдера. Эта операция проводится либо непосредственно на модеме, или, как это обычно бывает, на панели конфигурации или администрации Вашего интернет-доступа. Обратитесь на сайт своего оператора для получения деталей об этой процедуре.

Если у Вас есть брандмауэр, брандмауэр запросит Ваше разрешение на подключение игры с Интернетом. Отключение брандмауэра во время матча - простое решение для избежания этих запросов на авторизацию.

### **Присоединиться к матчу**

Количество игроков ограничено 16тью.

Чтобы присоединиться к матчу, созданному сервером, выберите "Играть в сети", затем "Присоединиться к матчу". Затем выберите "Локальная сеть" или "Интернет" на следующей панели.

Для матча в Интернете, Вы должны иметь учетную запись в Интернете. Если у Вас ее нет, игра предложит Вам создать эту учетную запись с именем пользователя и паролем. Имя пользователя будет Вашим Интернет-ником.

Список существующих матчей будет отображаться с указанием:

- их названия
- наличия пароля
- ника игрока, который создал матч
- количества игроков

Если Вы выбрали матч, Вам, возможно, потребуется подождать, пока сервер завершит настройки дополнительных параметров игры и выберет Вашу страну. Если необходимо, выберите Вашу секретную цель.

## РЕЖИМ «МИРОВАЯ СИМУЛЯЦИЯ»

### **Выбор матча**

Выберите "Мировая симуляция" в главном меню.

На первой панели "Выбор игры" выберите сценарий, по которому Вы хотите играть.

Некоторые сценарии устанавливают конкретные задачи для достижения за отведенное время. Другие указывают политические контексты, при которых Вам будет необходимо остаться у власти как можно дольше. Сценарий "Мир в 2011" предполагает, что Вы играете какую-либо страну мира состоянием на 1 января 2011 года, с единственной целью - остаться у власти.

В зависимости от Ваших успехов, каждый сценарий может принести Вам очки (см. раздел "Объяснение счета" ниже). В зависимости от количества выигранных очков, Вы можете перейти на следующий уровень и, следовательно, иметь доступ к новым сценариям. Вам необходимо 1000 очков для достижения сценариев Уровня 2 и 10.000 очков для достижения Уровня 3.



На правом верхнем углу панели находится счетчик Вашего счета и уровня. Там же Вы можете создать и выбрать другого игрока.

Как только Вы выбрали сценарий, нажмите <OK>, чтобы получить доступ к панели параметров матча.

## **Экран параметров**

Как только Вы выбрали сценарий, нажмите <OK>, чтобы получить доступ к панели параметров матча.

На этой панели, Вы можете:

- Выбрать другого персонажа, нажав его фотографию
- Изменить имя и фамилию
- Выбрать страну, которую Вы хотите играть, нажав на флаг. В этом случае появится окно, в котором Вы можете выбрать страну из списка. Вы можете также выбрать страну с карты, нажав на значок земного шара. Затем активируется команда изменения масштаба с помощью колесика мыши.

- Откройте панель дополнительных параметров, нажав на кнопку "Дополнительные параметры", где можно изменить скорость игры, уровень сложности, набор для персонажа (см. Часть 13 - "Настройка и сохранение") и валюту.

После того, как Вы сделали выбор, нажмите <ОК>, чтобы начать матч.

## **Объяснение счета**

### **"Свободный" Сценарий**

Счет является суммой нескольких элементов.

Счет в "свободном" сценарии (например, "Мир в 2011") в основном состоит из "накопительного бонуса популярности", который представляет собой сумму ежедневных рейтингов популярности, превышающих 50%.

Другой важный компонент расчета счета - число стран, которые стали союзниками страны игрока. Чем больше игрок соглашается с другими народами мира, тем выше счет. Другие составляющие счета - бонусы за количество законов, принятых в парламенте, бонусы за год у власти, а также различные другие бонусы, приобретенные в ходе матча.

### **Счет с целью**

В режиме миссии (в котором выделяется время на выполнение) счет установлен заранее. Это счет, который отображается в подробной карточке миссии. Каждый раз, когда Вы проводите ту же миссию с другой страной, Вы получите бонус миссии. Однако если Вы повторите миссию в стране, в которой Вы ее уже успешно достигли, Вы не получите каких-либо дополнительных очков.

# РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ

## Введение

Этот режим позволяет быстро изучить игру в полном объеме, путем демонстрации ее основных механизмов.

В этом режиме Вас сопровождает геополитический профессор, который появляется в различных видеороликах в течение всего Вашего обучения. Профессор поставит перед Вами цели.

Эти цели делятся на этапы. Для каждого этапа Вы получаете руководство в виде текстовых сообщений, высвечивающихся на полосе в нижней части экрана, и мигающей желтой стрелки, указывающей на область, на которой нужно нажать.

В любой момент Вы можете просмотреть видео еще раз, просто нажав на него.

## Специальный элемент интерфейса

- 1 - профессор
- 2 - стрелка помощи
- 3 - полоса помощи



# РЕЖИМ «ВИКТОРИНА»

## Введение

В викторине, Вы можете отвечать на несколько блоков вопросов.

Вы можете выбрать один из трех режимов игры.

- **Быстрый матч:** Выберите понравившуюся викторину и начните игру
- **Вызов:** Выберите тип задачи: "Без ошибок", где Вы должны ответить на максимум вопросов без какой-либо ошибки, или "Временная атака", где Вы должны дать максимум правильных ответов в отведенное время.
- **Персонализированный матч:** Выберите три из предложенных тем. Установите количество вопросов и их уровень сложности.

В левой части экрана отображается информация, относящаяся к каждой викторине:

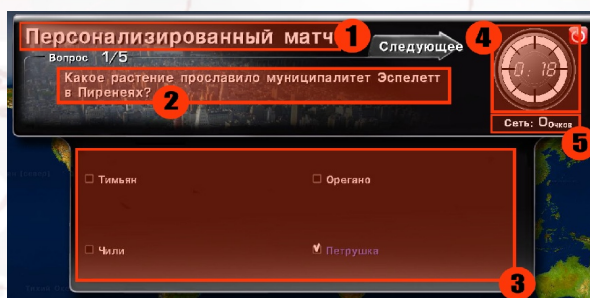
- **Требуемый уровень;** Ваш уровень как игрока, который отображается в правом верхнем углу, должен быть больше или равным уровню викторины, чтобы у Вас была возможность играть.
- **Рассматриваемые темы**
- **Количество вопросов**
- **Продолжительность** (количество секунд для игры в викторину). Эта продолжительность может быть неограниченной.
- **Бонусы:** Количество очков, которые Вы можете получить во время викторины, и которые будут добавлены в общий счет игрока. Вы не можете накапливать очки, проходя ту же викторину несколько раз. Однако Вы можете улучшить Ваш счет викторины и попытаться получить максимальное количество очков.

- Ваш счет этой викторины

Чтобы начать викторину, нажмите <ОК>.

## Интерфейс

Интерфейс викторины имеет несколько элементов:



- 1) Тема и уровень сложности, которые Вы выбрали
- 2) Вопрос, с его номером, и общее количество вопросов
- 3) Варианты ответов
- 4) Секундомер, который совершает обратный отсчет и ограничивает время ответа на вопрос или время всей викторины
- 5) Балл викторины, или количество выигранных бонусных очков

## Процесс

Первый вопрос отображается с четырьмя предложенными вариантами ответов. Выберите ответ, затем подтвердите свой выбор, нажав на кнопку <Вперед>, которая остановит секундомер.

В некоторых вопросах четыре предложенные варианта ответов будут заменены на карту. Вам будет необходимо выбрать элемент на карте (страну,



регион или город, в зависимости от вопроса). Затем подтвердите свой выбор, нажав на <Вперед>. Вы можете перемещаться по карте, удерживая правую кнопку мыши, или с помощью стрелок на клавиатуре. Вы можете увеличить изображение на карте с помощью колеса мыши.

Будьте внимательны, у некоторых вопросов есть несколько возможных ответов. В этом случае выберите все необходимые ответы до подтверждения.

Как только ваш выбор был подтвержден, правильные ответы появятся автоматически. Затем Вам нужно будет нажать на <Вперед> еще раз, чтобы перейти к следующему вопросу.

Если у Вас не осталось времени на ответ, правильный ответ появится автоматически. Затем Вам нужно перейти к следующему вопросу самостоятельно.

В конце викторины Вы сможете увидеть количество Ваших правильных ответов, а также ваш счет. Чтобы выйти из викторины в любой момент, нажмите на красную кнопку в правом верхнем углу.

## ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ИГРЫ

### Общее описание

Карта мира занимает захватывает все пространство.

В правом нижнем углу есть мини-карта, на которую можно нажать, чтобы быстро перейти к выбранной точке. Там также отображаются дата и время игры.

Кнопки внизу позволяют получить доступ к различным министерствам. Последняя кнопка - для персонажей и групп игры.

Слева указаны фотографии персонажей. Это те персонажи, которые хотят Вам что-то сообщить или назначить с Вами встречу.

Справа находится "телетайп", на котором потоком отображаются важные события в мире (конфликты, контракты, совещания глав государств, мирные договоры, внутренние проблемы, стихийные бедствия), и газеты.

Ниже "телетайпа" может быть отображено уведомление, сообщающее, что был только что создан онлайн-матч (для "Всемирного соревнования" или режима "Викторина") . Вы увидите ник создателя и количество текущих матчей.



- 1: мини-карта
- 2: значки времени
- 3: раздел смайликов
- 4: Ваша популярность
- 5: доступ к рабочему столу
- 6: доступ к карточке выбранной страны
- 7: запросы персонажей
- 8: телетайп
- 9: кнопки министерства
- 10: кнопки персонажа и группы
- 11: область уведомления

## Специфика Режима «Мировая Симуляция»

В правом верхнем углу экрана отображается Ваш рейтинг популярности, Ваша фотография, позволяющая получить доступ к Вашему рабочему столу, флаг страны или региона, если они были выбраны на карте.

## Специфика режима «Всемирное Соревнование»



В этом режиме верхняя часть экрана зарезервирована для отображения рейтингов 16 лидеров. Вы можете получить доступ к информационной карточке лидера, щелкнув по нему. Детали оценки можно получить, нажав на рейтинг (например, #1, #2). Нажав на флаг, Вы откроете информационную карточку страны.

## Карта

### Перемещение по 3D-карте

Матч начинается с карты мира, центр которой выставлен на стране, выбранной Вами.

Для перемещения по карте, удерживайте правую кнопку мыши и перемещайте мышь по карте. Вы также можете использовать клавиши курсора на клавиатуре.

Для увеличения изображения используйте колесо мыши или кнопки "Следующая страница" и "Предыдущая страница". Обратите внимание, что чем больше Вы увеличиваете, тем больше деталей показывает карта. В зависимости от важности отображаемых мест, с определенного масштаба города и другие здания начинают появляться в режиме 3D.

При нажатии на кнопку мыши, увеличение изображения карты начинается с первого уровня двухмерных иконок. Этот режим особенно полезен

для вооруженных столкновений, так как он позволяет визуализировать все воинские части на карте (даже отдельные единицы). Поскольку эти единицы представлены в виде 2D икон, их намного проще выбирать.

Обратите внимание, что Вы можете вернуть цент карты в исходное состояние (отображение Вашей страны), нажав на маленькую мишень, отображенную в углу Вашей фотографии.

## Перемещение по мини-карте

Вы можете перейти в любую точку мира одним щелчком мыши. Это очень практичная функция, если Вы хотите быстро переместиться на другой конец планеты. Мишень на планисфере указывает место, где Вы находитесь на 3D-карте.

Вы также можете увеличить изображение на мини-карте с помощью колеса мыши. Вы можете перемещаться с помощью удержания правой кнопки мыши, как и на 3D-карте.

Нажав кнопку "+", Вы увеличите мини-карту (и откроете расширенный интерфейс управления - см. ниже). Развернутая мини-карта позволяет проводить обзор войск и их перемещения, а также событий на поле битвы.

## Отображенные на карте места

Есть несколько видов мест:

- города
- военные базы: наземные, морские, воздушные, коммуникации, космос
- энергетические объекты: атомные электростанции, нефтяные скважины, морские электростанции, газовые месторождения, ветровые и солнечные фермы
- природные объекты: горы и вулканы
- места исторического и культурного наследия
- конкретные объекты (например, Пентагон, Ватикан)

Каждый элемент карты связан с соответствующей иконкой. При ее

нажатию появляется информационное окно. Для городов, баз и энергетических объектов Вы можете получить доступ к небольшому меню.

## **Выбор стран/регионов и Информационная карточка**

Цвет границы той страны, на которой находится курсор, отражает качество Ваших взаимоотношений с этой страной: зеленый, если взаимоотношения хорошие; красный, если они оставляют желать лучшего.

В режиме "Мировая симуляция" один щелчок по стране приведет к отображению флага в правом верхнем углу экрана. При нажатии на этот флаг отобразится окно, сравнивающее Вашу страну с выбранной страной.

В этом окне Вы увидите:

- Фотографию главы государства выбранной страны: Нажав на нее, Вы можете открыть карточку главы государства и договориться о встрече
- В некоторых случаях <музыкальная нота> позволяет услышать гимн страны
- Список политических, экономических и военных данных
- Четыре сравнительных показателя, в том числе индекс развития человеческого потенциала (ИРЧП)

Этот ИРЧП показатель рассчитывается каждый год Программой развития Организации Объединенных Наций (ПРООН) и базируется на трех элементах: ожидаемой продолжительности жизни при рождении, уровня образования (рассчитывается на основе распространения грамотности и охвата системой образования), и доходов, измеряемых как ВВП на душу населения. ИРЧП всегда находится между показателями 0 и 1. Чем ближе к 1, тем лучше.

Второе нажатие на ту же страну или нажатие на один из регионов приводит к отображению флага региона в правом верхнем углу. При нажатии на этот флаг отобразится окно, предоставляющее информацию о выбранном регионе.

В режиме "Всемирное состязание" Вы можете использовать расширенный интерфейс управления для получения информации о выбранной стране или регионе.

Небольшой знак мишени, расположенный на флаге, позволяет устанавливать центр карты на соответствующей стране или регионе.

## Меню при щелчке правой кнопкой мыши

Нажав на карту с помощью правой кнопки мыши, Вы увидите различные контекстные меню, содержание которых будет зависеть от выбранной области. Это меню *правой кнопки мыши* имеет те же элементы управления, как и расширенный интерфейс управления (см. ниже раздел "Расширенный интерфейс управления").

Примеры: Если Вы выбрали страну: щелкнув правой кнопкой мыши, Вы можете назначить встречу с главой государства. Если Вы выбрали один из регионов Вашей страны: Вы можете начать какое-то строительство. Если Вы выбрали один из городов: Вы можете создать фестиваль.

## Меню отображения карты

Независимо от выбранной Вами области, меню щелчка правой кнопкой мыши всегда даст отображение подменю с различными видами карт.

- Карта военной игры: Она показывает позиции всех Ваших воинских единиц (мобильных единиц, военных баз, городов, армий), а также воинских единиц отдельных стран, указанных в верхней правой части экрана, для любого масштаба. Каждая из этих единиц помечена соответствующим флагом, а также значком с указанием ее мощи. Отметим, что указание мощи иностранных военных баз появляется только тогда, когда Вы ведете в них борьбу. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **кнопки F9**.
- Карты экономического и стратегического союзничества: Эти два режима

показывают военные и экономические союзнические отношения (состояние ваших отношений), существующие между Вашей страной и другими странами мира. Используемый цветовой код подробно описан в условных обозначениях, указанных в нижней части карты. Ваш цвет - синий.

- **Сравнительные карты:** Они позволяют сравнить все страны по критерию, который Вы можете выбрать из списка тем. Условные обозначения всегда появляются в нижней части карты, указывая числовые значения соответствующего цветового кода. Название Вашей страны, указанной в рейтинге стран, оформлено красным цветом. С помощью кнопки мини-глобус Вы можете отобразить планету как глобус, в отличие от просмотра в режиме планисферы. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **кнопки F11**.
- **карта погоды:** показывает температуру и осадки в режиме реального времени для всех стран мира. в этом режиме исчезают иконки мест.
- **полноэкранная карта:** показывает всю планисферу. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **кнопки F10**.

Обратите внимание: чтобы вернуться к первоначальному отображению, Вам необходимо повторно выбрать отображаемый вид карты или просто нажать **кнопку F12**.

В нижней части мини-карты также расположены значки, которые можно использовать для перехода из одной карты в другую.

## **Расширенный интерфейс управления**

На мини-карте расположена кнопка "+" в левом верхнем углу. Нажатие на эту кнопку открывает расширенный интерфейс управления и разворачивает мини-карту.

Это очень практично во время фазы военной игры.

Предлагается два режима:

- Режим *Управление*, в котором Вы можете отобразить информацию о выбранной стране или регионе и совершить действия по ситуации.



- Режим *Военный* (активируется при переходе к отображению "Военной игры"), который показывает войска выбранных стран или регионов. В этом режиме Вы можете отдавать приказы войскам.



Расширенный интерфейс управления включает в себя несколько кадров. Первый кадр указывает то, что Вы выбрали. Второй кадр показывает то, что Ваш выбор включает (экономические данные или войска). Третий кадр объединяет все действия, которые Вы можете выполнять для этого выбора.

В военном режиме, все войска Вашего выбора выбираются по умолчанию. Они отмечены оранжевым ореолом вокруг их значка во втором кадре. Нажав на значок "движение", Вы передвинете их к указанному месту. Однако Вы можете отменить выбор войск путем нажатия на них. Эти войска потом потеряют оранжевый ореол.

В военном режиме также доступны два вида отображения: "по группе" и "по типу". Для переключения между двумя отображениями используйте кнопку в



левой части кадра. Отображение "по типу" показывает все единицы одного типа и уровня (например, все танки 3го уровня). Отображение "по группе" показывает единицы, сгруппированные на карте (например, группа танков в Париже и группа танков в Марселе).

См. раздел "Управление вооруженными силами", приведенный ниже, для подробной информации об управлении военными операциями.

## **Значки времени**

Текущее время, месяц и год показаны над мини-картой. Время сбояку считается в зависимости от выбранной скорости игры. Вы можете остановить игру, возобновить ее, ускорить ее, или совершить прыжок во времени, нажав на паузу, воспроизведение, перемотку вперед, или нажав моделирования значки день, неделя или месяц вперед.

В режиме "Всемирное состязание" только сервер может использовать и, таким образом, налагать эти значки времени на других игроков.

Перемотка на неделю или месяц вперед требует от программы проведения больших расчетов для всех измененных переменных всех стран мира. Скорость будет зависеть от мощности Вашего компьютера. Отметим, что Вы можете включать и отключать режим паузы с помощью **пробела**.

## **Ваша популярность**

### **Смайлики**

Со временем Вы увидите последствия Ваших действий. То, как Ваши соотечественники оценивают Вашу политику, Вы определите по смайликам, появляющихся сверху экрана, посередине.

Каждый день они будут показывать в режиме реального времени одобрение или неодобрение людей относительно несколько тем: безопасность, здравоохранение, образование и т.д.

Значение популярности в 0% может сопровождаться улыбающимися

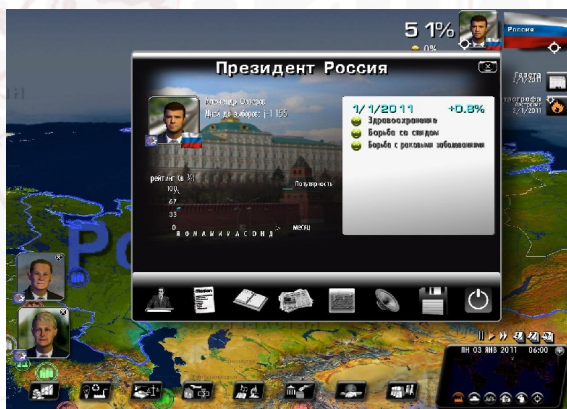
лицами, поскольку суммы положительных и отрицательных эффектов могут взаимно уничтожаться.

## Рейтинг популярности

Ваша популярность является ключом к успешной игре. Она отображается в виде больших цифр возле смайликов Щелчок по ней открывает окно оценки Вашей политической программы.

Это самое важное число в игре, так как оно является реальным показателем того, что простые и выдающиеся люди Вашей страны думают о Вас. Если Ваш рейтинг слишком близок к 0%, существует большая вероятность, что Вы проиграете матч..

## Ваш рабочий стол



Чтобы получить доступ к рабочему столу, нажмите на Ваше фото.

В главном окне рабочего стола появится основная информация, кривая Вашей популярности и полоса смайликов.

В нижней части окна находятся иконки, которые позволяют получить доступ к (слева направо): возврату к приветствию, деталям Вашего счета, повестке дня, меню газеты, таблицам бюджетов министерств и сравнений Вашей

страны, звукам игры, сохраненным матчам, и выходу из игры.

Для всех иконок предлагаются клавиши быстрого вызова. Эти клавиши - кнопки от F1 до F8, соответствующие ярлыкам, отображаемых слева направо.

## Ежедневник

Как глава государства, Вы будете организовать встречи с разными людьми страны, наносить визиты, принимать участие в различных мероприятиях. Таким образом, ежедневник Вам будет очень полезен.

Можно воспользоваться несколькими отделами ежедневника: Закладка в левом верхнем углу откроет Вам текущую неделю. Стрелки внизу переворачивают страницы. Буквы внизу справа дают доступ к разным месяцам года. Символ "X" в правом верхнем углу закрывает ежедневник. Окно "Заметки" используется для личных заметок.

Чтобы договориться о встрече, нажмите на свободную половину дня. Откроется окно выбора персонажа со списком категорий. Выберите категорию персонажа, с которым Вы хотели бы встретиться.

Обычно на встречу отводится полдня. Однако некоторые люди (как главы иностранных государств) или определенные мероприятия требуют больше времени.

Вы также можете договориться о встрече с персонажем из его личной карточки, нажав на значок ежедневника внизу.

Чтобы перенести или отменить встречу, просто нажмите на необходимое совещание, измените его дату или отмените его, используя кнопки интерактивного окна.

Во время встречи персонажи появляются слева от главного меню. Нажмите на него, и откроется контекстное окно встречи.

**Примечание:** Если встреча происходит между двумя реальными игроками (во время мультиплеер-матча в режиме "Всемирное состязание"), область частной беседы появляется в окне встречи.

## Меню газеты

Это меню дает доступ к архивам газет за весь матч. Они расположены в хронологическом порядке.

## **Графики**

Доступны две панели:

- Панель показателей бюджетов всех министерств. Вы, таким образом, можете получить общий обзор основных направлений Вашей бюджетной политики. Вверху можно увидеть показатели изменения государственных доходов и расходов.
- Панель сравнительных графиков, которая сравнивает изменения основных показателей Вашей страны с показателями других стран.

## **Параметры звука**

Вы можете установить различные уровни звука: звуковые эффекты, музыку, голоса, и общий звук игры.

## **Сохранение**

Сохранение требует проведения сжатия, время которого будет зависеть от мощности компьютера. Сжатие является абсолютно необходимым, так как оно уменьшает размер файла резервной копии на компьютере.

## **Выход из матча**

Нажмите на Ваше фото для доступа к Вашему рабочему столу, затем выберите кнопку "Выход" в нижней правой части окна. Вы также можете выйти в любой момент, нажав клавишу ESC.

Заметим, что в этот момент Вам будет предложено отправить Ваш счет в Интернет (см. ниже раздел "Отправить счет в Интернет").

# ДЕЙСТВИЯ В МИНИСТЕРСТВАХ

Семь кнопок в нижней части экрана предоставляют доступ к различным министерствам. Восьмая кнопка относится ко всем группам и персонажам в игре.

При наведении курсора на эти кнопки (или при нажатии на них) отображаются подменю. В них Вы можете выбрать нужную тему.

Слева направо, семь кнопок представляют следующие темы: государственный бюджет и финансы, национальная экономика (в том числе энергетика и окружающая среда, полиция и армия, социальная сфера (в том числе работа, семья, здоровье, жилье и транспорт), культура и образование (включая научные исследования, медиа и спорт), все, что касается внутренней политики (в том числе управление выборами и Ваша команда министров), внешняя политика (в частности, взаимоотношения со всеми международными организациями, включая ООН).



## **Информация о министерстве в левом верхнем углу**

В левом верхнем углу карточки Министерства отображаются данные и статистические показатели, касающиеся работы министерства.

Этот раздел обычно включает:

- Предполагаемый бюджет министерства на текущий календарный год и фактический бюджета предыдущего года
- Круговую диаграмму государственного бюджета, выделяющая бюджет соответствующего министерства
- Фото соответствующего министра
- График, иллюстрирующий запрашиваемую тему. Нажав на маленькую стрелку, Вы увидите перечень статистических показателей со значениями на текущий год и год начала игры. Если показатель имеет небольшой значок диаграммы в начале линии, нажатие на этот значок откроет окно сравнительных графиков.
- Другие личности, участвующие в игре и имеющие отношение к этой области. Нажав на их изображение, Вы можете получить доступ к их карточкам и организовать встречу с ними (нажав на иконку "Ежедневник").

## **Бюджетные показатели вверху**

Два показателя представляют бюджеты министерства и государства. В начале игры стрелки расположены по центру. Они затем перейдут к красным и зеленым зонам, в зависимости от Ваших сбережений и расходов. Ниже указаны бюджет министерства и дефицит (или профицит) государственного бюджета.

Нажатие на эти показатели приведет Вас к индикаторной панели бюджетов министерств. Это та же панель, которая доступна с Вашего рабочего стола.

## **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**

Существует разница между годовым бюджетом и предварительным бюджетом на один год:

- Индикатор бюджета вверху соответствует планируемому бюджету на ближайшие 12 месяцев. Когда Вы измените значения бюджета, показатели перемещены и изменены соответственно. Затем они станут значениями предварительного бюджета. Это дает возможность оценить последствия своих действий по бюджету, для какого-либо периода года.
- Бюджет, отображаемый слева, - это расчет на текущий год, до 31 декабря.

Вы найдете эти же годовые показатели в Министерстве финансов, которое перечисляет все поступления и расходы за весь текущий год.

## **Управление министерством в правой части**

Правая часть окна включает в себя различные действия, которые Вы можете выполнять в этом министерстве. Они распределены между несколькими вкладками.

Вкладки, которые Вы можете найти:

### **Бюджет:**

На этой вкладке Вы можете управлять персоналом и заработной платой государственных служащих, если министерство большое (в секторе полиции, здравоохранения, образования и вооруженных сил). Вы можете также определить передел министерских бюджетов для различных секторов.

Как только значение изменено, сбережения или расходы, связанные с этим изменением, появятся в нижней части окна. Чтобы подтвердить свой выбор, нажмите на кнопку <Подтвердить>.

Для каждой темы Вы можете разместить несколько бюджетных "звезд". Каждая звезда имеет финансовые и человеческие затраты, что означает, что каждая назначенная или удаленная звезда будет иметь прямые последствия в игре: будь то на уровне Вашего бюджета (сбережения или расходы), на уровне

занятости (наем или увольнение), или на уровне общественного мнения (популярность).

## **Ввод значения**

Есть несколько способов изменить значение в поле ввода: Вы можете нажать на "+" и "-" кнопки; Вы можете установить курсор мыши на поле и использовать колесо мыши для увеличения или уменьшения значения; Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши в поле ввода, где Вы хотели бы установить новое значение, при этом отобразится линия в поле ввода, показывающая текущее значение для справки. Вы также можете щелкнуть левой кнопкой мыши на поле ввода и непосредственно ввести значение с клавиатуры.

## **Строительство**

В этой вкладке Вы можете строить различные здания. Нажмите на одно из них, а затем в новом окне выберите количество зданий, которые необходимо построить, и регион. Затем отобразится стоимость и продолжительность строительства.

После подтверждения Вы заметите, что количество в колонке "цель" изменилось. С этого времени, количество в колонке "текущие" будет изменяться в зависимости от продолжительности строительства, пока не достигнет количества, которое было установлено в качестве цели.

Есть также здания, которые можно непосредственно размещать на карте. Прибыль от некоторых из них будет зависеть от их местоположения.

Эти здания сразу отображаются как "в строительстве". Вы можете проверить количество оставшихся дней, нажав на эти здания. Вы можете также остановить строительство (Вы больше не будете тратить деньги на это строительство, а уже потраченные деньги возмещению не подлежат).

Если эти конструкции были бомбардированы, они могут быть повреждены. Чтобы восстановить их, нажмите на них и выберите пункт "реконструкция".



## **Законодательство**

Действия в этой вкладке - это законопроекты, за которые должен будет проголосовать парламент, прежде чем они будут введены.

При выборе одного из них, откроется окно: в нем будет указано или значение, которое нужно установить, или предложение подтвердить значение. После подтверждения Ваш законопроект будет представлен на рассмотрение парламента. Если Вы снова нажмете на законопроект (который отныне будет иметь значок Национального Собрания), в новом окне отобразится дата голосования и предварительное количество голосов каждой из партий Национального Собрания. Вы сможете увидеть, какие шансы того, что за Ваш законопроект проголосуют позитивно. Если картина не очень хорошая, Вы всегда можете отменить свой законопроект.

## **Восьмая кнопка: Персонажи и группы**

Нажатие на восьмую кнопку приведет Вас к подменю с различными видами групп (союзы, ассоциации. . . ) и последняя кнопка для Лиц.

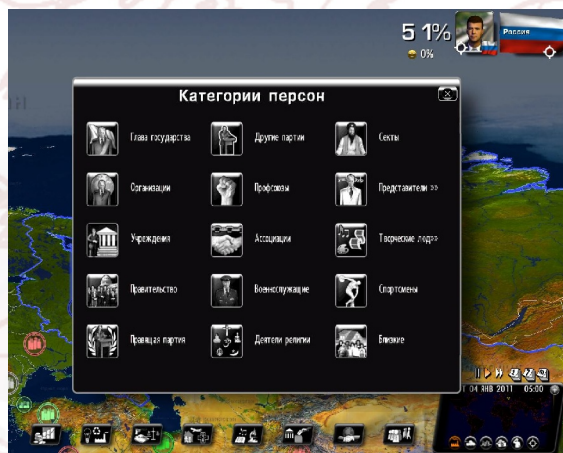
### **Группы**

С левой стороны окна групп показывают символы всех групп в стране, имеющих отношение к выбранной теме. Справа - действия для выполнения.

Некоторые действия требуют сразу выбора действия (например, заблокировать профсоюз), а затем выбора необходимой группы слева.

### **Кнопка персонажей:**

Эта кнопка открывает панель для категорий персонажей, которая позволяет получить доступ к карточкам всех персонажей игры.



Каждый персонаж имеет ряд переменных, характерных для его или ее, которые определяют его или ее психологию и поведение. Переменные включают возраст, политический уклон, харизму, сферу влияния и уровень защиты. Эти характеристики могут быть раскрыты путем инициирования расследования через спецслужбы.

Эти расследования проведены произвольно в начале матча. В режиме "постоянный персонаж" персонажи не меняются из одного матча в другой. В режиме "случайный персонаж" они изменяются для каждого нового матча.

### **Карточки персонажей**

Кроме логотипа группы и флага, на карточке персонажа могут появляться различные символы. Национальное Собрание, если это член парламента; медаль, если Вы ему или ей вручили таковую; больничная койка, если человек болен; ворота, если человек находится в тюрьме; сердце, если человек является Вашим любовником или любовницей; избирательные урны, если человек является кандидатом на выборах; магнитофон, если Вы начали расследование касательно этого лица; файл, если у Вас есть информация об этом лице из секретной службы.

# РЕАКЦИИ НА ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

## Запросы слева

Левая часть экрана предназначена для просьб национальных и международных лиц, которые хотели бы поделиться своими советами и наблюдениями с Вами или проводят с Вами встречу.

Со временем запросы могут начать накапливаться, если несколько людей ожидают свой ответ.

## **Классический запрос**

Есть много видов запросов в виде "памяток", которые представляют собой написанные сообщения, оставленные Вашим собеседником, а также есть "прямые" запросы, когда Ваш собеседник непосредственно обратится к Вам.

Каждый запрос появляется в левом нижнем углу и формулируется стандартно, включая в себя:

- фото Вашего собеседника (или его или ее лицо)
- флаг Вашего собеседника
- логотип группы или организации Вашего собеседника, если таковая есть
- информация о запросе на правом фото: имя персонажа, должность, дата запроса, название.

Кроме основных запросов, запросы могут быть уничтожены без открытия, путем нажатия на размещенном на них символе "X". Запросы имеют ограниченный срок действия. Если Вы не прочитали их, они исчезнут через несколько дней.

Нажатие на фото персонажа открывает окно запроса.

Некоторые запросы являются вопросами, которые были заданы Вашим собеседником. Вы должны будете ответить, нажав на <Принять> или <Отказать>.

Если Вы щелкните на "X" в верхнем правом углу окна, этот запрос не будет удален, но будет возвращен в список слева. Чтобы запрос окончательно исчез, нажмите на кнопку <Ок> (или кнопку <Принять> или <Отказать>).

Если это "прямой" запрос, Вы увидите субтитры, передающие, что Ваш собеседник говорит Вам. Вы можете скрыть или отобразить их снова, нажав на стрелку вверх и справа субтитров. Вы можете вернуться к субтитрам, нажав на кнопку вверх/вниз справа от субтитров. Наконец, Вы можете возобновить сообщение собеседника, нажав на кнопку "Играть" справа от его или ее лица.

## **Встречи**

Все встречи, которые Вы организовали, перечислены в ежедневнике. Приглашение на встречу можно сделать с помощью иконки ежедневника в углу фотографии.

При открытии встречи, собеседник появляется в диалоговом окне. Вы можете закрыть текущее совещание/встречу с помощью "X" в правом верхнем углу. Это не завершает встречу, Вы можете вернуться к ней, нажав на запрос еще раз. Чтобы завершить встречу, нажмите на кнопку "завершить встречу".

В зависимости от выбранного персонажа, предложения в диалоговом окне будут меняться. Например, Вы можете вести переговоры с профсоюзом, предложить министерский пост известной личности, поощрять парламент проголосовать за законопроект, предложить стратегические контракты с главой государства, и так далее. Эти встречи являются важным дополнением к Вашей политике.

## **Саммиты международных организаций**

Для этих запросов фотографии персонажей не показываются. Вместо этого показываются логотипы организации (ООН, Европейский союз, G8, G20,...). Нажатие на них откроет окно определенного саммита.

## **Панель ждущих запросов**

Когда накопилось так много запросов, что все они не могут быть отображены на левой части экрана, появляется небольшой значок. Этот значок приведет Вас к панели со списком всех запросов.

Для каждого запроса эта панель сообщает: соответствующего собеседника, тему запроса и дату получения. Вы можете их отобразить, просто нажав или на них, или удалить, нажав на красный крестик в первом столбце. Вы можете также сортировать их по столбцам, нажав на заголовки столбцов.

## **Телетайп**

Справа находится "телетайп", на котором сообщаются важные мировые события, а именно:

- внутренние беспорядки: протесты, забастовки, сидячие забастовки, столкновения
- конфликты между странами
- стихийные бедствия: землетрясения, наводнения, голод, и т.д.
- террористические акты: нападения, захват заложников
- международные договоры
- совещания глав государств
- мирные договоры

При нажатии на них открывается описательное окно, которое предлагает определенные действия: "переговоры с союзом, который начал забастовку", или "военная поддержка стране в состоянии войны".

Нажатие на знак глобуса в этом окне передвигает карту на место события.

## **Газета**

Информация газеты является ключевым фактором для понимания того,

как устроен мир и как люди реагируют на Вашу политику. Это важный инструмент, который может направить Вас в ваших действиях.

Это еженедельная газета, которая выходит каждый понедельник. Когда она выйдет из печати, она появится в правом углу экрана, в Вашем телетайпе. Чтобы прочитать, просто нажмите на нее. Затем игра ставится на паузу, и у Вас будет столько времени для чтения, сколько Вы захотите

Чтобы перевернуть страницу газеты, нажмите на стрелки внизу справа и слева. Вы можете прямо перейти к национальным и международным новостям, нажав на заголовки в нижней части страницы. Чтобы увеличить статью, нажмите на нее; нажмите на нее повторно, чтобы вернуть в исходный формат. Если Вы нажмете на дату или номер газеты, Вы можете открыть меню газеты и прочитать старые издания. Это меню также можно открыть с рабочего стола. Можно выбрать фото любого персонажа в газете и открыть карточку этого человека.

Чтобы закрыть газету, нажмите на один из "X" в углах газеты.

## **Контекстуальные иконки на карте**

На карте может появиться несколько типов иконок.

Иконка "Национальный беспорядок" всегда связана с городом и появляется рядом с городом. Если есть много беспорядков в одном городе, значок будет менять символы каждый раз. Нажатие на нее отобразит все символы - щелкните кнопкой мыши по тому, который Вы хотели бы открыть.

Иконка "Бедствие" показывает, где произошла катастрофа, а также покажет кнопки действий, которые позволяют отплатить деньги.

Иконка "Конфликт" показывает, что существует напряженность между двумя странами: от простых угроз на границах до полномасштабной войны. Нажав на нее, Вы можете принять Вашу позицию в отношении этого конфликта. Иногда это вторичный конфликт, следствие основного конфликта. В этом случае, Вам будет предложено занять позицию в отношении основного конфликта.

Иконка "Терроризм" показывает, что в регионе бушует террористическая группа. Вы можете нажать на нее для получения дополнительной информации.

## **Телефон**

Иногда глава кабинета будет звонить Вам по телефону, чтобы сообщить Вам о событиях, которые, как правило, являются очень серьезными и могут быть фатальными для Вас.

## **УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ**

В самом начале, в окне "военные операции" из меню Вооруженных сил, предоставится набор мер, которые позволят Вам вести операции, не управляя ими непосредственно на поле битвы. Таким образом, можно решить напасть на страну, и возложить все заботы о военных маневрах на главу вооруженных сил. В этой ситуации, Ваш приказ на (например) бомбардировку будет приоритетом при принятии решения Вашим главой вооруженных сил.

## **Различные виды единиц**

Воинские единицы являются единственными мобильными единицами на карте. В начале игры они размещены на соответствующих их виду базах - наземных, воздушных и морских.

Виды единиц такие:

- 3 вида наземных единиц: джипы, танки и ракетные пусковые установки
- 2 вида воздушных единиц: истребители и вертолеты
- 4 вида морских единиц: авианосцы, атомные подводные лодки, обычных подводных лодок и крейсеров

Каждый из этих видов имеет 5 уровней качества, указанных звездами (5 звезд - наивысшее качество).

## **Управление войсками на карте**

В "простом" интерфейсе управления: чтобы отдавать приказы единице на карте, щелкните по ней. Если она находится в базе, то сразу выберите базу, затем подведите курсор к виду единицы, которая Вам требуется. Затем откроется меню команд. Чтобы закрыть его, нажмите кнопку ESC или щелкните мышью по пустому месту на карте.

В "расширенном" интерфейсе управления, щелкните по стране, региону или базе, чтобы там отобразились имеющиеся войска. Доступные действия для Вашего выбора появятся в третьей части расширенного интерфейса управления.



### **Различные команды**

- Начать движение: Как только Вы выбрали Ваш приказ, появится стрелка с направлениями, указание расстояния и иконка команды. Затем выберите желаемый пункт назначения и единица начнет двигаться. Стрелка красного цвета означает, что движение невозможно (например: перемещение судна на суше). Вы можете отменить действие нажатием



ESC. Обратите внимание, что наземные единицы могут пересечь море на баржах.

- Атаковать: Как и для перемещения, появится стрелка, но на этот раз Вы должны выбрать цель. Вы не можете атаковать сами. Программа посчитает это простым движением. В режиме "Атаковать" наземная единица остановится, чтобы бороться с противником на своем пути. В расширенном интерфейсе управления Вы можете выбрать область/регион для атаки. Ваши войска затем попытаются захватить все места в регионе.
- Остановить: Остановить единицу на месте.
- Возвратиться на базу: Единица возвращается на свою первоначальную базу.
- Прикомандировать: Изменение изначальной базы единицы. Единица затем направляется эту базу на грузовом транспорте. Она, таким образом, остается неприкасаемой и может пройти через все территории. Но Вы не можете дать ей команду, пока она не достигнет пункта назначения.
- Запустить ракету: Вы должны сначала выбрать тип ракеты: обычная, химическая, или атомная ракета. Две последние требуют предварительной процедуры авторизации. Атомные ракеты зависят от Вашей технологии (Вы также можете попробовать приобрести их) и для них ведется учет. Их количество указывается под их окном. После выбора ракеты нажмите на цель.
- Бомбардировка: Тот же принцип работы, как и для "запустить ракету", за исключением того, что единица продолжает борьбу до полного уничтожения цели.
- Разделить группу: Кнопками "+" и "-" (оказывающих количество единиц) Вы можете выбрать точное количество единиц, которые выполнят данный приказ. Чтобы указать количество, Вы можете также использовать (как с обычным полем ввода) колесо мыши или щелчок правой кнопкой мыши. Когда Вы выберете команду, она будет применима только к указанной группе. Если это движение группы, группа сама разделится на две части. По умолчанию, количество выбранных единиц - это общее количество единиц. В этом случае деления группы нет. Чтобы объединить две единицы, нажмите на одну из единиц и поставьте

ее на другую единицу.

## **Команды, которые являются общими для нескольких единиц**

Чтобы отдать общие приказы для нескольких **мобильных** единиц: выберите рамку на карте, удерживая правую кнопку. Когда Вы отпустите кнопку, появятся стрелки движения. Все единицы на поле, заключенные рамкой, будут реагировать на приказ об атаке/движении, который Вы даете, выбирая цель. Количество и виды единиц, реагирующих на приказ, отображаются в маленьких рамках.

Вы также можете отдать общий приказ нескольким мобильным единицам или единицам, которые размещены на своих базах. Для этого проведите рамку с помощью мыши, удерживая левую кнопку мыши и клавишу CTRL. Рамка должна включить в себя все единицы, которые Вы хотите выбрать. После того, как Вы провели рамку, отпустите кнопку мыши и затем кнопку CTRL. Затем выберите общую цель для движения или атаки.

В расширенном интерфейсе управления Вы можете давать команды нескольким единицам по умолчанию, в том числе единицам, которые не находятся поблизости, каждый раз нажимая на CTRL.

## **Отображение военной игры**

Вы можете открыть карту в режиме "военной игры", нажав на значок танка внизу мини-карты, или с помощью правой кнопки на карте, выбрав способ отображения карты, или нажатием **кнопки F9**.

Каждая из единиц помечена соответствующим флагом, а также значком с указанием ее мощи. Отметим, что мощь иностранных военных баз отображается только тогда, когда Вы ведете с ними борьбу, или если они вошли в периметр действия одного из Ваших спутников (см. "Спутники и узлы связи" ниже).

При нажатии на колесо мыши, увеличение изображения карты

начинается с первого уровня двухмерных иконок. Это особенно полезно для вооруженной конфронтации, поскольку с этим масштабом Вы можете просматривать все воинские единицы на карте.

## **Основные правила конфликта**

Чтобы занять город, в нем больше не должно быть сил противника, и одна из Ваших единиц должна оккупировать его.

Чтобы занять регион, Вы должны занять большинство зданий и городов этого региона.

В режиме "Мировая симуляция", если Вы занимаете столицу врага, конфликт останавливается, и Ваш противник сдается. Вам будет направлен мирный договор, который предложит Вам аннексировать или колонизировать страну, или же покинуть ее и организовать свободные выборы.

В режиме "Всемирное состязание" Вы можете занять все города страны, чтобы получить мирный договор.

Во всех случаях, Вы всегда можете отправить мирный договор во время конфликта, перейдя в меню "Дипломатия" на вкладке "Договор".

## **Спутники и узлы связи**

Другие единицы также будут использоваться во время войны.

- Узлы связи: Когда Вы активируете их радар, они обнаружат иностранные подводные лодки.
- Когда активированы спутники, Вы можете увидеть найденные единицы иностранных баз. Вы можете свободно передвигать спутники по карте.

# УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ

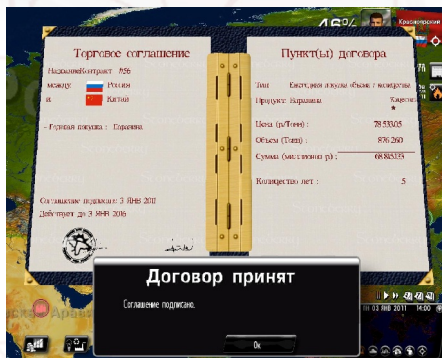
## Экономические контракты

Вы можете предложить экономический контракт во время встречи с главой государства или министрами экономики (вторая кнопка). С министрами, выберите кнопку соответствующего сектора для договора: сельское хозяйство, промышленность, сфера услуг или энергия. Затем щелкните по вкладке "Контракт", которая позволит Вам создать или изучить контракт, или отменить действующие контракты.

При нажатии на "Новый контракт" открывается пустой бланк контракта. Слева от контракта выберите страну, с которой Вы его подписываете, затем выберите тип сделки и продукт, после этого урегулируйте цену, объем и длительность контракта. Во время встречи Вы получите немедленный ответ на Ваше предложение. В противном случае это займет несколько дней, и и Вы можете получить контр-предложение. Вы можете принять предложение или провести дополнительные переговоры.

Иногда глава государств приедет лично, чтобы предложить экономические контракты.

Отметим также, что изначально может существовать контракт между двумя странами, и будет предлагаться лучшая цена для покупателя за такое же количество продукта.



## **Улучшение Вашей экономики**

Есть около сотни экономических секторов, которые можно разделить на четыре основные области: сельское хозяйство, промышленность, услуги и энергия.

Вы можете помочь конкретному сектору путем его субсидирования. Это способствует инвестициям. Или Вы можете освободить сектор от взносов, что способствует занятости. Субсидирование сектора, который пока еще не работает в Вашей стране, может помочь ему заработать.

Контракты позволят Вам способствовать улучшению Вашего ВВП, так как он уже находится в относительно хорошем состоянии (это при условии, что Вы выберете хорошего экономического партнера и подпишите контракты, которые являются очень благоприятными в отношении рыночных цен). Эти контракты повлияют на доходы соответствующих секторов и будут способствовать их росту. В зависимости от сектора, будут наблюдаться влияние на сферу занятости и корпоративные налоги.

Наконец, Вы можете также объявить эмбарго или наложить таможенные пошлины на большие страны-экспортеры, по политическим или экономическим причинам. Однако помните, что Ваша страна может быть членом международной организации, которая требует от Вас соблюдения определенных принципов. ВТО, например, осуждает эмбарго между членами организации.

## **Наблюдайте за экономикой Вашей страны**

В меню области сельского хозяйства, промышленности, услуг и энергии у Вас есть доступ к "Информация по миру" и "Информация по сельскому хозяйству / промышленности / услугах / энергии".

"Информация по миру" показывает Вам, что каждая страна производит и потребляет, ее импорт и экспорт (и по какой средней цене) в отдельном выбранном секторе. Таким образом, можно узнать, какие страны покупают много

за рубежом, цены, с которыми они работают, что может сделать Ваше предложение привлекательным и т.д. Вы можете выбрать способ отображения (в процентах или объем) и упорядочить таблицу, нажав на желаемый заголовок.

"Информация по сельскому хозяйству / промышленности / услугах / энергии" показывает все секторы выбранной области Вашей страны: их вклад в ВВП, корпоративные налоги, рабочие места они создают, их торговый баланс (разница между экспортом и импортом: положительное сальдо торгового баланса означает, что вы экспортируете больше, чем вы импортируете), средняя цена покупки и средняя цена продажи. Вы также можете выбрать другую страну и увидеть эту же информацию для ее секторов.

## **Производство энергии и ресурсы**

Вам доступны различные виды энергии: На основе ископаемых, солнечная, тепловая, атомная и различные виды электричества. Чтобы произвести энергию, Вы можете построить заводы в вкладке "Строительство", меню "Энергия". Конечно, большинство этих заводов требуют ресурсов для функционирования. Вы также можете купить энергию за рубежом.

Некоторые предприятия обязательно должны быть расположены на карте. Их расположение может быть определяющим фактором в их доходности, особенно когда речь идет о, например, нефтяных скважинах и ветровых электростанциях. В этом случае при выборе места Вашего завода появляется показатель качества участка земли.

## **Черный рынок**

Его можно найти в меню "Вооруженные силы". Вы можете связаться с продавцами черного рынка для получения военных материалов: такая покупка может быть очень дорогой, но будет в строгом секрете. Вы также можете использовать черный рынок, когда Вы создаете новый контракт на военные материалы.

# МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

## **Стратегические соглашения**

Вы можете предложить стратегическое соглашение во время встречи с главой государства или с помощью меню "Международной политики".

Для второго варианта, откройте окно "Дипломатии" и перейдите на вкладку "Альянсов". Отобразится список всех стран. Для каждой из стран Вы можете увидеть созданные союзы и различные права, которые были ими предоставлены. Чтобы создать соглашение или изменить существующее, нажмите на необходимую страну - документ сам откроется. Что касается экономических контрактов, ответа иногда нужно ждать несколько дней, и он будет зависеть от характера отношений, которые Вы имеете с этой страной.

В левой части соглашения указаны две участвующие страны, а правая часть показывает детали соглашения: тип союза, право на прохождение военных сил через страну, сколько военных баз можно разместить. Как и для экономического контракта, можно принять, отказать, или изменить условия контракта.

Иногда глава государств приедет лично, чтобы предложить экономические контракты или соглашения.

## **Секретная служба:**

Секретная служба чрезвычайно разнообразно представлена и является эффективным инструментом в руках главы государства.

Вам судить: обзор личностей и раскрытие скандалов, ограбление политической партии, проникновение в террористические группы (для борьбы с ними или помогая им... убийство, фальсификации выборов, управление иностранными сетями, сверхсекретный агент. . .

Что касается управления иностранными сетями, Вы можете указать цель сети: проникновение в политические группы, поиск агента глубокого внедрения, саботаж. . .

Таким образом, можно следить за главой государства и обнаружить скандалы относительно его или ее, после этого - шантажировать или воспользоваться этим в на уровне ООН.

Вы можете также вмешиваться во внутренние дела другой страны и финансировать ее политические партии, профсоюзы и террористические группы. . .

Все это должно, однако, совершаться с осторожностью, так как если у Вас нет средств, чтобы соответствовать Вашим запросам, скандал может разразиться в любой момент.

## **Международные организации**

Чтобы получить доступ к международным организациям, откройте меню "Международной политики". Там Вы можете выбрать ООН или любую другую организацию, независимо от того, являетесь Вы ее членом или нет.

К некоторым организациям применяются конкретные действия. В ООН, например, Вы можете начать голосование по резолюции против страны, показав доказательство ее плохого поведения (доказательства предоставлены Вашей секретной службой).

## **Союзничество наций**

Вы можете иметь экономических и военных союзников. Для экономических союзников Вы будете приоритетом, и с ними будет проще вести переговоры о ценах контрактов. Военные союзники могут дать обещание прийти Вам на помощь в случае нападения, а также могут позволить Вам проходить через их территорию и создавать базы на своей земле.

Вы можете использовать различные средства для изменения этих



союзов.

- Экономические контракты
- Стратегические соглашения
- Финансовые пожертвования/вложения
- Помощь при бедствии
- Помощь в войне
- и многое другое.

## НАСТРОЙКА И СОХРАНЕНИЕ

### Настройка игры

Чтобы получить доступ к меню настройки, выберите "Дополнительные параметры" в главном меню, а затем "Настройка игры".

Первое меню предлагает Вам создать новый комплект или загрузить комплект, чтобы затем его изменить.

Настройки касаются персонажей и групп. Окно позволяет Вам выбрать между ними.

### **Комплект для персонажей**

"Выбор категорий персонажей" является стартовым меню персонажей, которое делит персонажей игры на несколько категорий. После того, как Вы выбрали категорию, Вы можете выбрать персонаж. В верхней ячейке Вы можете выбрать страну, и с помощью полосы прокрутки справа можно выбрать персонаж.

Чтобы изменить персонаж, Вы можете изменить его или ее личность и лицо. Изменение личности касается имени и фамилии, а иногда пола и даты рождения персонажа.

Вы можете заменить лицо на фото по Вашему выбору, сохраненное в формате .jpg (желательно 256x256 или 128x128 пикселей) и, желательно, скопированное в каталог "Мои документы\Rulers of Nations\custom\photo\" в Windows XP, и "Документы\Rulers of Nations\custom\photo\" в Windows Vista и 7. Чтобы заменить лицо на фотографию, нажмите на кнопку <Фото>, затем выберите .jpg файл по Вашему выбору: Новая фотография отобразится в окне.

Вы также можете напрямую изменять параметры 3D лица (одежда, цвет и стиль волос, этническая принадлежность, аксессуары), нажав на кнопки <+> и <-> .

Наконец, Вы можете загрузить новые 3D шаблоны лиц, которые были предварительно созданы с использованием бесплатного программного обеспечения FaceGen Modeller 3.4. С его помощью Вы можете создать .fg файл, который Вы можете загрузить путем нажатия на кнопку "3D лицо". Файлы должны быть помещены в каталог custom\face3d

## **Комплект для групп**

Функции модификации групп работают по тому же принципу, что и модификации персонажей (единственное отличие, что здесь нет категорий).

Выберите страну, нажав на флаг слева (набрав первую букву страны, Вы можете получить доступ быстрее), и выберите тип группы в правом верхнем углу. Для изменения логотипа группы, его необходимо сохранить в формате .jpg и скопировать в каталог "Мои документы\Rulers of Nations\custom\photo\" в Windows XP, и "Документы\Rulers of Nations\custom\photo\" в Windows Vista и 7.

### Экспорт и импорт CSV-файла

## **Определения**

Комплект настройки - это .CUS файл с данными всех персонажей и групп всех народов игры, который предназначен для загрузки до запуска матча через меню "Настройка игры".

CSV файл является файлом данных о всех группах и персонажах одной конкретной нации, который можно легко прочитать и заполнить с помощью табличной программы и который предназначен для интеграции в "Комплект настройки".

Использование файла CSV позволяет легко и быстро создать комплекты настройки.

## Как действовать

В меню "Персонализация игры", в меню "Дополнительные параметры", есть кнопка "Экспорт шаблона CSV". При ее нажатии отобразится список стран. Нажмите на одну из них, затем нажмите кнопку "OK". Затем Вам нужно будет дать имя созданному CSV файлу.

Теперь у Вас есть файл CSV в папке "Custom" (в "Мои документы/Rulers of Nations/Profile"), в которой содержится список групп и персонажей выбранной Вами страны. Чтобы провести простую модификацию, выберите ее, щелкните правой кнопкой мыши на "Открыть с помощью. . ." и выберите Excel of scalc (Open Office).

Если Вы используете scalc, Вам нужно указать параметры импорта ( в окне "Параметр импорта"). Здесь поставьте флажок в поле "Точка с запятой" и снимите флажок в окне "Запятая". Затем нажмите кнопку "Ok".

## Что этот лист включает?

Для группы:

Колонка A: описание (неизменяемое)

Колонка B: название группы

Колонка C: аббревиатура группы

Колонка D: имя и фото группы. Это название фото (JPG формат, желательнo 256 \* 256). Изображения должны быть помещены в каталог custom/logo

Другие столбцы не должны быть изменены.

Для персонажа:

Колонка А: описание (неизменяемое)

Колонка В: имя персонажа

Колонка С: фамилия персонажа

Колонка D: имя лица. Это может быть название фотографии (.jpg) или 3D-лица (.fg)

Колонка E: пол персонажа (М или Ж)

Колонка F: Дата рождения (дд/мм/гггг). Убедитесь, что этот столбец отображается в этом формате, а не в дд/мм/гг формате.

Не рекомендуется изменять другие столбцы.

Внесите желаемые изменения, а затем сохраните их.

## **Как применить Ваши модификации**

Вернитесь к меню "Персонализация игры" и выберите "Создать новый комплект" или "Изменить комплект". После того, как комплект был создан или выбран, нажмите на кнопку "Импорт файла CSV", затем выберите файл CSV, который Вы прежде изменили. После этого комплект будет изменен, и он будет включать в себя выбранный файл CSV.

## **Полезно знать**

Несколько файлов CSV можно импортировать в тот же комплект.

Если одна и та же группа или персонаж изменяется в нескольких файлах CSV, которые Вы импортируете в комплект, внесенные изменения будут соответствовать изменениям последнего импортируемого файла.

Вы также можете создавать и изменять комплект со стандартным

интерфейсом и экспортировать его в формат CSV с помощью кнопки "Экспортировать этот набор в CSV формат" . Созданный файл также сохраняется в "custom" каталог.

## **Применение комплекта в матче**

При создании матча, нажмите на "Настройки игры", затем выберите Ваш комплект. После подтверждения Ваш комплект будет загружены. После этого можно начать матч или присоединиться к матчу, в котором раньше не было этого комплекта.

## **Сохранение и загрузка сохраненного содержимого для режима соло**

Для сохранения используйте меню "Сохранить" (значок дискеты) на Вашем рабочем столе или нажмите кнопку F7. Вы можете переименовать или перезаписать существующие резервные копии, выбрав "перезаписать резервную копию". Затем нажмите <Да> и подождите создания резервной копии.

Для загрузки сохранения выберите соответствующий режим игры ("Всемирное состязание в Соло" или "Мировая симуляция"), затем нажмите кнопку "Перезагрузить матч". После этого Вы получите доступ к меню со списком всех Ваших сохранений. Нажмите на одно из них, затем нажмите кнопку "ОК".

## **Сохранение и загрузка сохраненного содержимого для многопользовательского режима**

Только сервер может сохранить и перезагрузить матч (сохраненное содержимое находится на его жестком диске).

Чтобы сохранить: сервер-игрок может сохранить в любой момент во

время матча, выбрав значок "сохранить" на рабочем столе. Во время сохранения игра приостановлена для всех игроков.

Чтобы перезапустить сохраненную игру, игрок-сервер выбирает "Продолжить матч (Сервер)" в главном меню сетевого режима, а затем выбирает сохраненную игру на следующей панели. Появится панель соединения и выбора параметров, как и во время создания матча.

Параметры игры автоматически выбираются еще раз.

Игроки, которые хотят присоединиться к сохраненному матчу, должны выбрать "Присоединиться к матчу" в главном меню сетевого режима, а затем совершить те же действия, как и во время создания матча.

Игрок получит страну, выбранную им во время первого матча, за исключением тех случаев, когда игрок проиграл. Если игрок проиграл и хочет присоединиться к матчу, он должен будет выбрать страну из имеющихся в наличии стран, и его счет будет сброшен до 0.

## **Отправить счет в Интернет**

После завершения матча или викторины экран предложит Вам отправить Ваш счет в Интернет. С помощью этого Вы можете сравнить себя с другими игроками! Счет можно получить, выбрав пункт "Счет" из меню "Дополнительные параметры", а также на сайте игры.

Чтобы сохранить свои результаты, Вам потребуются имя пользователя и пароль. Если у Вас их нет, игра предложит Вам их создать. Имя пользователя будет Вашим ником в Интернете.

## **Общие параметры**

В меню "Дополнительные параметры" Вы можете установить качество графики, уровень звука и параметры игры, а также посмотреть кредиты.

Графические параметры установлены по умолчанию в соответствии с

возможностями Вашего компьютера и графического адаптера.

## СОВЕТЫ

### Самое необходимое: бюджет и популярность

Показатели национального бюджета и рейтинга популярности являются двумя из наиболее важных показателей игры. Если один из них очень плохой, очень вероятно, что Вы скоро проиграете.

#### **Бюджет**

Детальная информация о национальном бюджете предоставлена в разделе "Финансы", доступ к которому можно получить с помощью первой кнопки.

Обозначены расходы и поступления. Вы можете "играться" этими двумя линиями, чтобы попытаться сделать какие-то сбережения.

Если Вы тратите слишком много, Ваш дефицит будет увеличиваться и показатель национального бюджета будет двигаться к красной зоне. Слишком большой дефицит плохо сказывается на национальных финансах, которые в результате должны возмещать долг каждый год. Если индикатор переходит в красную зону, Вы рискуете привести нацию к банкротству.

#### **Популярность**

Половина "чистой" популярности (другими словами, вне политической программы) является отражением мнения народа. Другая половина состоит из советов всех важных групп и персонажей, которые составляют Вашу страну и влияют на людей на различных уровнях.

В любой момент Вы можете заказать опрос общественного мнения на вкладке "Связь", кнопка "Национальной политики", подменю "Глава государства". Предоставляются три опроса различной точности и продолжительности. Наиболее точный опрос дает очень подробное мнение о результатах выборов, если таковые ожидаются.

## **Выборы**

### **Процесс и действия**

Президентские выборы проходят в несколько этапов.

Все описанные действия доступны в подменю "Выборы", с помощью кнопки "Национальная политика".

- Праймериз/предварительные выборы: Они к Вам не относятся, если Вы сам себя представляете. В течение этого периода кандидаты от каждой партии заявляют о себе.
- Политическая программа: Во время кампании Вы можете установить Вашу программу, которая может включать несколько количественных обязательств. Если Вас изберут, люди запомнят Ваши предвыборные обещания и могут наказать Вас, если Вы их не исполните.
- Встречи: Во время кампании Вы можете также проводить встречи в городах по Вашему выбору. Это позволит Вам улучшить свой имидж в регионах выбранных городов, а также изменит мнение избирателей в этом регионе. Чтобы встречи были эффективными, они должны быть разнесены во времени, в противном случае они не будут иметь никакого влияния.
- Мошенничество на выборах: Если Вы хотите, Вы можете и обмануть. Есть три возможности: уничтожение бюллетеней, двойная регистрация избирателей, голоса умерших людей. Эти действия повлияют на конечный результат, но, конечно, несут определенный риск, так как они могут быть обнаружены и породить скандал. Эти риски оцениваются в зависимости от эффективности ваших спецслужб.
- Опрос: На протяжении всей кампании проходят периодические опросы,



которые отображаются на левой стороне окна "Выборы".

- **Результаты:** Окончательный результат будет сообщен Вам по телефону Вашим главой кабинета.

## **Подсчет голосов**

Голоса подсчитываются следующим образом:

- Каждый важный персонаж из Вашей страны выбирает своего предпочтительного кандидата в зависимости от его или ее идеологической близости.
- Когда персонаж голосует, он охватывает своим голосом всех или часть людей, на которых он имеет влияние. Это, в частности, зависит от популярности персонажа, роли персонажа в обществе, его харизмы, популярности группы, которой он управляет (политический руководитель партии будет иметь больше влияния, чем выдающийся кутюрье), и его политического характера. Таким образом, Вам необходимо склонить на свою сторону столько персонажей, насколько это возможно.
- Люди голосуют по каждому из кандидатов.
- Окончательный результат кандидата наполовину зависит от голосов, полученных от персонажей, и наполовину зависит от голосования людей.
- После того, как все люди проголосовали, будут сопоставлены все окончательные результаты кандидатов; при этом будет определен процент, полученный каждым из них.

## **Парламент и законы**

### **Процесс**

Когда закон представляется в парламент, различные политические группы функционируют как элементы разных союзов: союзничество по группам, в зависимости от позиции по отношению к закону или важности закона;

союзничество различных членов группы с главой государства; союзничество группы с соответствующим министерством.

Для расчета окончательного результата голосования результат каждой из групп взвешивается в зависимости от ее представительства в парламенте.

Если Вы отмените законопроект, люди будут помнить о Вашем предложении и накажут Вас, если они не согласны. Таким же образом, проект, который был отклонен парламентом, является ударом для главы государства, который в этом случае всегда как-то теряет популярность.

## **Средства действий**

Есть много способов повлиять на голосование в парламенте.

- **Стимулирование:** В ходе встречи Вы можете попросить парламентария помочь принятию закона, что покажет Вам, как парламентарий намерен голосовать. Если парламентарий примет Ваше предложение, это увеличит количество голосов "да" в политической группе, к которой он принадлежит, в зависимости от его влияния на группу. Руководитель партии имеет в пять раз больше влияния на членов его группы, чем обычный член.
- **Изменение союза:** Союзничество парламентариев с главой государства оказывает влияние на результат голосования. Например, Вы можете попробовать изменить их мнение, льстя им в ходе совещания. Конечно, результат зависит от их собственного характера, который можно оценить через спецслужбы.
- **Шантаж:** Если (благодаря Вашей секретной службе) Вам стало известно о скандалах, относящихся к парламентариям, Вы можете попытаться шантажировать их, не раскрывая скандал в обмен на голосование в пользу закона.
- **Коррупция:** Вы также всегда можете попробовать предложить парламентариям взятки. Это следует делать аккуратно, так как любая такая попытка может обернуться против Вас, если парламентарий

окажется честным. Настоятельно рекомендуется провести предварительные консультации с секретной службой, чтобы быть лучше информированным о личности депутата.

- **Министерство:** Характер министерства влияет на результат голосования. Изменяя министерства, в частности, те, чьи политические уклоны отличаются от уклона игрока, можно изменить результаты голосования. Этого иногда может быть достаточно, чтобы перевесить голосование в Вашу пользу.
- **Законы в несколько этапов:** Чтобы достичь цель, количественный закон (например, о налоге) иногда можно принимать в несколько этапов - таким законам могут отказать в парламенте, если они принимаются на одном дыхании.

## **Основные события**

### **Беспорядки**

Беспорядки (протесты, сидячие забастовки, забастовки, восстания) отмечены на карте различными символами и отражают серьезные проблемы в обществе. Если эти беспорядки продолжаются, они будут иметь продолжительный эффект на Вашу популярность.

Вы всегда будете иметь возможность прибегнуть к силовым методам и остановить беспорядки, но нет никакой гарантии, что это приведет к ожидаемым результатам. И Вы рискуете серьезно уменьшить Вашу популярность.

### **Стихийные бедствия**

Вас могут справедливо обвинить в пренебрежении бюджетов, необходимых для предотвращения природных катастроф. Будьте осторожны с выплатой компенсаций жертвам - не недооценивайте ее важность. Наконец, если другие страны помогают Вам финансово, дайте часть этих финансов жертвам. В

противном случае Вы будете обвинены в растрате.

## **Конфликт**

Начало конфликта порождает возбуждение на всех уровнях. Кроме реакции народа и всех персонажей Вашей страны, международные организации и другие страны мира будут позиционировать себя в зависимости от Вашего уровня ответственности в конфликте.

Не забывайте, что все войны также требуют значительных финансовых средств. Иногда лучше подписать мирный договор, который слегка расходуется с Вашими интересами, чем разжечь масштабную войну, в которой погрязнет вся страна. Военные союзы, сформированные до конфликта, могут играть доминирующую роль, поскольку страны-союзницы могут предоставить Вам военную поддержку.

## **Беженцы**

Когда происходит стихийное бедствие или вспыхивает конфликт, можно организовать лагеря беженцев. Вы ответственны за то, чтобы построить лагеря беженцев, разместить их или попросить помощи у Ваших соседей. В противном случае последствия для Вашей популярности могут быть очень плачевными. . .

Подобным образом, страны, пострадавшие от стихийных бедствий или конфликтов, могут просить Вас о помощи в строительстве лагерей для беженцев.

## **Технологии и открытия**

Научно-исследовательская работа имеет важнейшее значение для продвижения Вашей страны. Создавая новые технологии, можно способствовать развитию соответствующих секторов экономики. Например, путем поддержания монополии производства новых технологий, или за счет улучшения технологии производства, или за счет продажи ваших патентов за большие деньги. Другой пример: Улучшение военных технологий позволяет обеспечить военный арсенал более высокого качества.

Игра включает в себя около ста великих открытий на ближайшие пятьдесят лет.

Научные разработки в обществе заметно освещены в сообщениях газет.

## **Культурные и спортивные мероприятия**

Кроме национальных праздников и основных традиционных праздников, есть крупные культурные и спортивные мероприятия, которые проходят в течение всего года.

Эти события нельзя проигнорировать. Вы можете принимать в них участие, создавать новые события через Министерство культуры и дать Вашей стране все шансы проявить себя. Это всегда будет влияние на общественное мнение. . .

## **Уровень сложности**

В игре есть три уровня сложности, которые идут от простого до наиболее реалистичного.

Например, "Легкий" уровень дает Вам более подробную информацию о персонажах, окружающих Вас, а также больше объясняет о принятии законов, помогая Вам найти правильное предложение. Подобным образом, игра более устойчива к экономическим действиям, чем к военным действиям.

Позвольте нашей системе найти Ваш идеальный уровень сложности.

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Если у Вас возникнут какие-либо технические проблемы, Вы можете написать нам по адресу:

**[support@rulers-of-nations.com](mailto:support@rulers-of-nations.com)**.

Вы также можете найти подробную информацию об игре по адресу:

**[www.rulers-of-nations.com](http://www.rulers-of-nations.com)**.

Минимальная конфигурация:

*ПК - Windows XP / Vista / 7*

*2 ГГц процессор*

*2 Гб оперативной памяти*

*2 Гб на жестком диске*

*DirectX 9.0 совместимая звуковая карта*

*128 Мб DirectX 9.0-совместимая видеокарта*

*Интернет-соединение, необходимое для первоначальной активации игры*

*Рекомендуемое обновление видеокарт и звуковых драйверов*