

# D.O.V.E.

## Dangerous Organizations of Vile Evil

Для 2 игроков

Разработчик – Александр Усольцев

### ВСТУПЛЕНИЕ

Наступил 2025 год. Для мира настало сложно время. После пандемии 21-22 и мирового кризиса 23-24 годов, правительства ослабли, а на сцену вышли различные, злые и не очень, организации и корпорации, решившие отхватить кусок от мира пожирней.

Главы трех корпораций поручают своим самым доверенным лицам подчинить себе самые важные города мира.

### ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Каждый участник игры представлен главой корпорации, старающимся сделать свою организацию мировым гегемоном. Игроки исследуют и захватывают территории, вербуют наемников и шпионов, строят здания и стараются склонить местное население на свою сторону.

### ЦЕЛЬ

Ваша цель – обладать к концу игры большим влиянием, чем у вашего соперника. Обычно для победы хватает захвата 70% территорий.

Число подчиняемых вам территорий определяется количеством территорий, где вы сумели завоевать признание со стороны населения.

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## ТЕРРИТОРИЯ

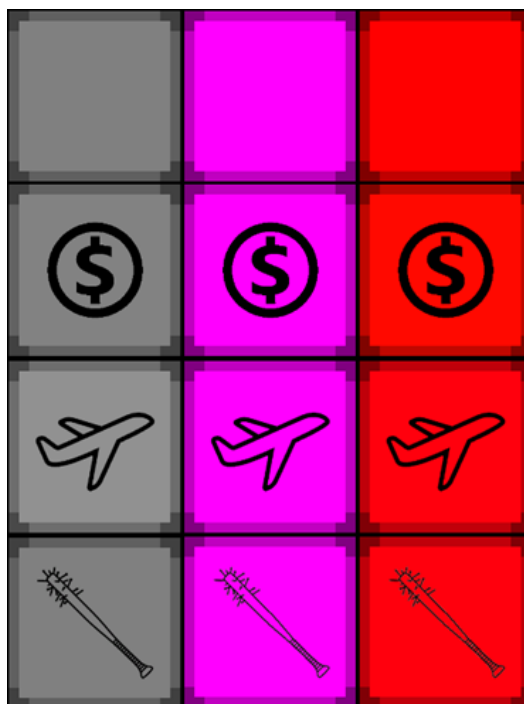
Территория – это ячейки игрового поля, относящиеся к одному из трех четырех видов местности – жилые массивы, финансовые центры, аэропорты, трущобы.

Жилые массивы являются базовым и самым распространенным типом территории – они не имеют каких либо специальных бонусов или недостатков.

Финансовые центры – важные территории, дающие игрокам, их контролирующим вдвое больше очков действия против обычного количества, предоставляемого территориями.

Аэропорты – редкие территории, позволяющие перебрасывать отряды наемников между друг другом. Для этого игрок должен контролировать оба целевых аэропорта.

Трущобы – неблагополучные районы, небезопасные даже для опытных бойцов корпораций. Каждый ход, который юнит наемников заканчивает в таком районе, стоит ему одного очка силы. Если у отряда осталось лишь одно очко силы, он погибает.



## БАЗА

У каждого игрока есть база – начальная точка его корпорации. Территория базы не может быть захвачена противником, а тип местности всегда является финансовым центром.

## КОНТРОЛЬ ТЕРРИТОРИИ

Считается, что игрок контролирует территорию, если на ней есть его наемники или уровень его популярности на данной территории выше 85%.

## **РЕСУРСЫ**

В игре присутствует всего один вид ресурсов – очки действия. С их помощью игрок может нанимать войска и шпионов, перемещать их на местности, строить здания

Количество очков действия, доступное игроку в ход зависит от контролируемых им территорий и не накапливается от хода к ходу. Игроку предстоит выбирать, что для него в приоритете – построить здание, нанять еще один отряд или переместить уже существующий.

## ТИПЫ ЮНИТОВ



### ОТРЯД НАЕМНИКОВ

Бойцы частных военных корпораций, готовые за звонкую монету воевать за чужие интересы. Все крупные организации предпочитают прибегать к их услугам, пусть и не всегда официально.

Наемники – основной юнит игры. Они участвуют в боях и защищают ваши территории. Они способны временно подчинить вам территорию, ограничить действия шпиона или даже немного поднять вашу репутацию.

Однако стоит помнить – наемники, работающие на вас не бесконечны. Каждый игрок может нанять не более десяти отрядов наемников всего и не более четырех – иметь одновременно.

Местонахождение ваших отрядов так же видно сопернику.

### ОТРЯД ОХРАНЫ

Представители охраны вашей организации, чье предназначение – поддерживать порядок на улицах. Значительно малочисленнее наемников и не обладающие их опытом, могут сойти за полноценный отряд издали. Могут выполнять все действия, доступные наемникам, но не способны противостоять им в бою – их уровень силы всегда равен единице.

Охранники, работающие на вас также не бесконечны. Каждый игрок может нанять не более десяти отрядов охраны всего и не более четырех – иметь одновременно.

Местонахождение ваших отрядов так же видно сопернику, но отличить охрану от наемников до вступления в бой можно только при наличии на клетке шпиона.

### ШПИОНЫ

Дипломаты, разведчики и диверсанты – эти специалисты предназначены для постоянного создания помех вашему противнику. Они способны уничтожить его здания, лишить его части очков действий, понизить его влияние на территории и повысить ваше, а так же позволяют различать вражеские отряды наемников и охранников при нахождении с ними на одной клетке.

Но даже эти ловкачи уязвимы перед «правосудием», каким бы надуманным и лицемерным оно не было. При проверке округи полицией, подкупленной корпорацией, у них нет шансов выбраться целыми из передраги.

Подобные уникальные личности редки и сильно ограничены. Каждый игрок может нанять только трех шпионов за всю игру.

# ПОСТРОЙКИ

Рассмотрим существующие в игре постройки. Всего их существует пять штук.



**Офис корпорации.** Данное здание является центром вашей организации в этом регионе. Медленно повышает ваше влияние каждый ход.

**Штаб наемников.** Казармы заключившей с вами контракт ЧВК. Здесь вы можете нанимать отряды бойцов для преследования своих корыстных целей.

**Полицейский участок.** Препятствует части действий шпионов на территории, где построен, и позволяет тратить очки действия на их поимку.

**Аналитический центр.** Позволяет перехватывать часть информации о действиях противника. Каждый аналитический центр способен перехватить только одно случайное действие. Разные аналитические центры могут перехватить одно и то же действие.

**Биржа.** Увеличивает количество очков действий, приносимых данной территорией.

## БОЙ

Бой завязывается в конце действия перемещения игрока, если его наемники занимают ту же территорию, что и наемники противника.

У каждого юнита наемников есть свой показатель силы. При совершении конкретных действий (вступление в бой, нахождение в трущобах, диверсии шпионов) этот показатель падает и может быть восстановлен только по возвращении юнита в штаб-квартиру Корпорации.

Во время боя два противоборствующих юнита наносят друг другу повреждения (т.е. понижают силу противоборствующего юнита), в соответствии с формулой: округление в большую сторону  $(\text{сила юнита} / 2) + 1$ . Таким образом, при встрече юнита с 8 силы и 5 первый нанесет  $(8/2)+1=5$  урона, а второй –  $\text{round}(5/2)+1=4$  урона. Таким образом, второй юнит проиграет бой и будет уничтожен, а у первого останется 4 силы.

В случае, если ни один из юнитов не был уничтожен в бою, они возвращаются на их изначальные территории с новыми показателями силы.

В случае, если юнты наносят друг другу фатальные повреждения, юнит, являвшийся агрессором побеждает, сохранив 1 очко силы.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ВЫБОР ФРАКЦИИ

Перед началом игры каждый игрок выбирает название и тип корпорации, которую он представляет. На выбор представлено три фракции – Торговая Корпорация, Охранная Организация и Юридический Конгломерат.

Торговая Корпорация выросла и окрепла на перепродажах и спекуляциях на бирже. Они получают удвоенный бонус от финансовых центров.

Охранная Организация – инвестиционное бюро, совместившее свою деятельность с предоставлением услуг охранного предприятия. Они могут одновременно содержать до пяти юнитов наемников и суммарно приобрести двенадцать.

Юридический Конгломерат – адвокатская коллегия, запустившая свои щупальца везде, где, благодаря уязвимым местам в законах, можно выжать чуть больше. Прекрасно подготовленные к поиску лазеек и подставам, имеют на одного шпиона больше и он сразу же вступает в игру.

## **ПРОЦЕСС ИГРЫ**

В D.O.V.E. нет раундов и фаз, процесс игры состоит в непрерывной последовательности действий. Участники ходят по очереди до тех пор, пока один из них не захватит более 70% всех территорий на карте, что приведет к немедленному окончанию игры.

Очки действий возможно тратить только в свой ход на следующие действия:

- Передвижение отряда наемников
- Передвижение шпиона
- Найм отряда наемников
- Найм шпиона
- Ввод отряда наемников в игру
- Ввод шпиона в игру
- Постройка здания
- Вливание капитала в территорию
- Саботаж здания
- Роспуск слухов
- Подкуп чиновников
- Поиск шпиона.
- Совершить диверсию

Рассмотрим эти действия индивидуально. Если с передвижением и наймом отрядов и шпионов все ясно, как и с постройкой зданий, то остальные действия представляют собой основу механики игры.

### **Ввод наемников и шпионов в игру**

В то время как найм и передвижения юнитов действия самоочевидные, существует так же ввод юнита в игру. Нанятый юнит находится у вас «в руке», подобно карте, которую вы можете разыграть в любой момент на любой подчиненной вам территории, на которой построен штаб наемников. Однако поместить на поле за один ход можно не более одного юнита.

### **Вливание капитала в территорию**

Возможно, если данная территория находится под вашим контролем. Увеличивает вашу популярность в зависимости от количества вложенных очков действия.



## Поиск шпиона.

Возможно только при наличии у вас построенного полицейского участка. Если при совершении вами данного действия шпион противника располагается на выбранной территории, то он удаляется из игры.

## Саботаж здания

Возможен только при нахождении шпиона на вражеской клетке с построенными зданиями. Потратьте очки действия, чтобы вывести одно из них из игры.



## Роспуск слухов

Возможен только при нахождении шпиона на вражеской клетке. Понижает влияние противника на данной территории и повышает ваше.

## Подкуп чиновников

Возможен только при нахождении шпиона на любой клетке. Повышает ваше влияние на данной территории и снижает влияние противника. Эффективнее роспуска слухов. Невозможно произвести на территории противника с построенным полицейским участком.

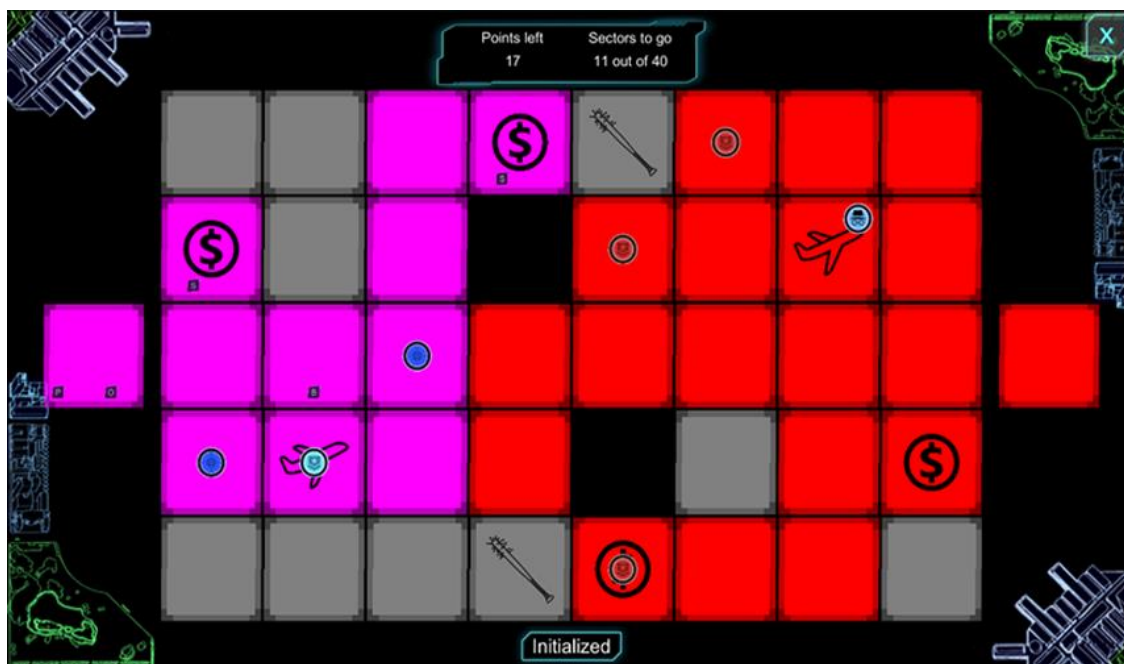
## Совершить диверсию.

Возможен только при нахождении шпиона на любой клетке с вражескими войсками. Наносит урон вражескому юниту. Не может уничтожить юнит (его здоровье не упадет ниже 1 ед.).



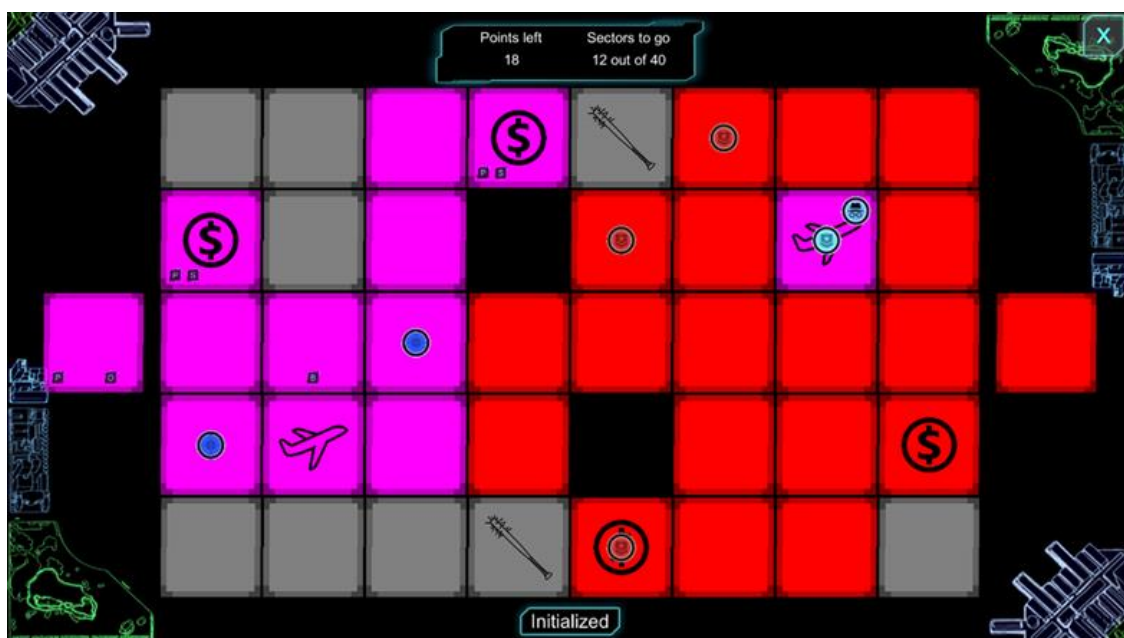
## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Пример игровой ситуации



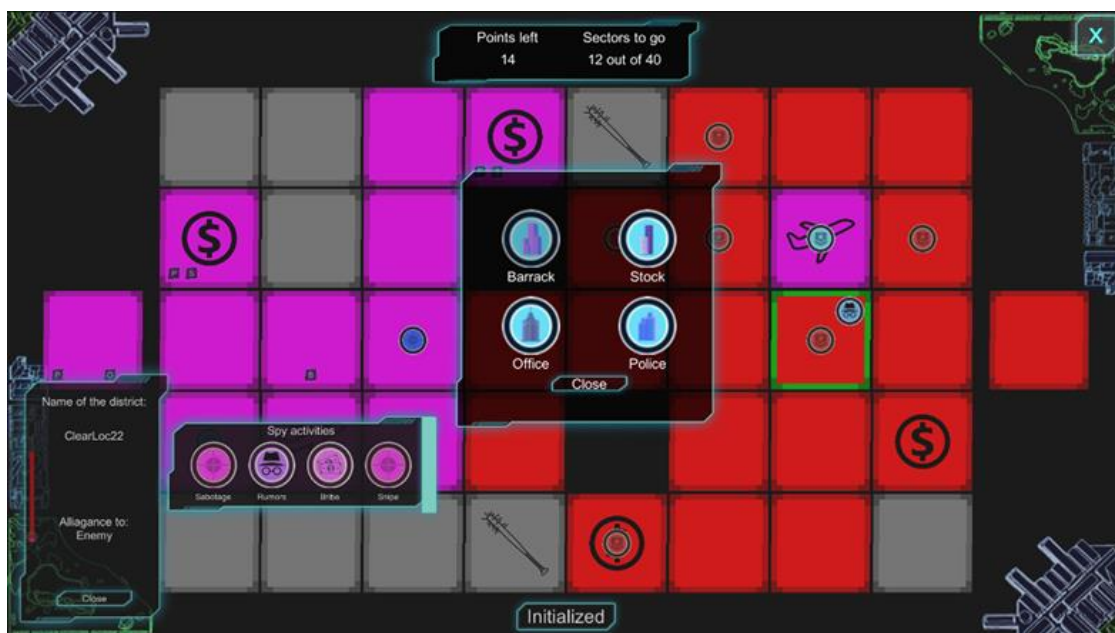
Игровая ситуация: шпион первого игрока находится на территории типа аэропорт, принадлежащей второму игроку.

Первый игрок владеет 11 территориями, второй игрок владеет 19 территориями. Оставшееся количество очков действий первого игрока – 17.

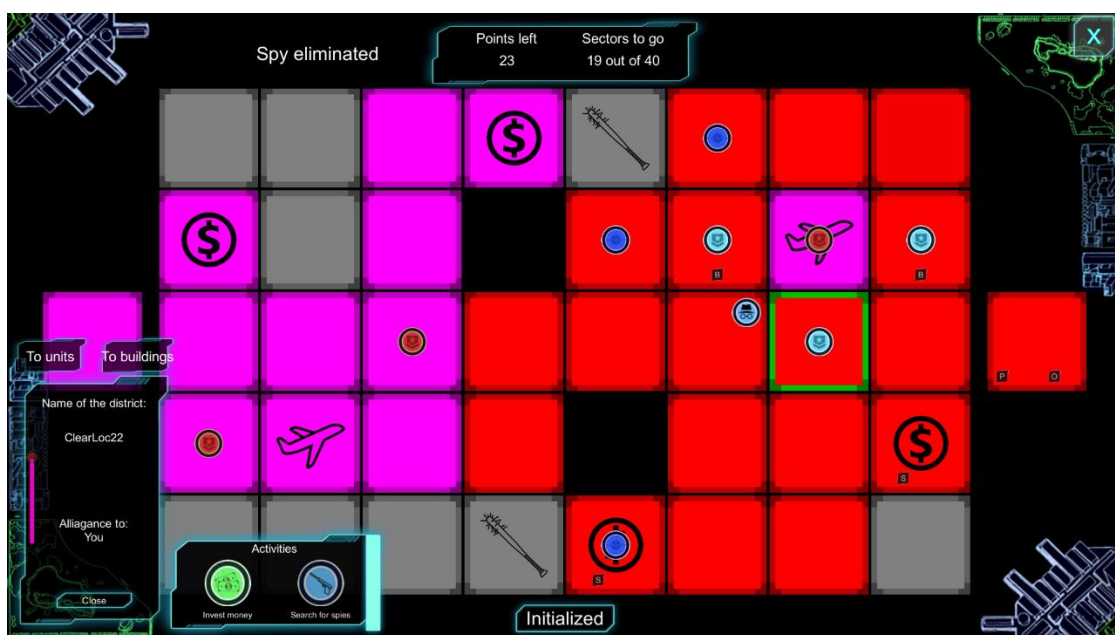


Изменение игровой ситуации: шпион первого игрока выполняет действия, повышающие влияние первого игрока и территория аэропорта теперь принадлежит первому игроку.

Первый игрок владеет 12 территориями, второй игрок владеет 18 территориями



Изменение игровой ситуации: второй игрок покупает три юнита наемников вокруг захваченной территории аэропорта. Первый игрок перемещает шпиона на соседнюю территорию и проводит диверсию здания казарм на этой территории.



Изменение игровой ситуации: второй игрок видит пропажу постройки, потому использует действие «Search for spy». Шпион выведен из игры, о чем игрока уведомляет надпись в левом верхнем углу экрана.