**[jnbnПравила Dragon Galaxy,**

**Редакция вторая, дополненная и улучшенная**

**Благодарности**

Большая благодарность Russell Wallace, Антону Круглову, и всем, всем, всем энтузиастам игры, без чьего участия игра бы не получилась или получилась как-нибудь иначе.

**PBEM-игры**

Люди играют в игры через обычную почту уже давно. Обычно говоря о подобных играх, имеют в виду, прежде всего шахматы, впрочем, одними шахматами этот класс игр не ограничивается.

На явление игры по переписке очень большое влияние оказало развитие компьютеров.

Во-первых, возможность игры против компьютерного соперника отбивала желание играть по переписке и ждать хода соперника неделями. Впрочем, бездушный ограниченный компьютер не стал полноценной заменой человеку-сопернику.

Во-вторых, появившаяся электронная почта сократила время доставки игровой почты до минут и даже секунд. Так PBM (Play By Mail - игра по почте) уступил место PBEM

(Play By E-Mail - игра по электронной почте).

В-третьих, компьютеры взяли на себя роль судей в новых, многопользовательских играх, где одновременно могли играть сотни человек. К последнему классу PBEM и относится Dragon Galaxy.

*Механизм PBEM-игр обычно следующий:*

Сервер (выделенный компьютер) формирует игровой мир. О состоянии дел в игре сервер информирует игроков, посылая им по электронной почте отчеты. Игроки же влияют на игровой мир, посылая на адрес сервера приказы. Обычно для удобства игровой процесс разбит на хода, которые происходят по установленному расписанию. Каждый ход сервер просчитывает изменения в игре, исходя из состояния игрового мира на прошлом ходу и приказов, которые прошлым ходом отдали игроки. О новом состоянии игрового мира сервер извещает игроков отчетом.

Нередко в PBEM-играх используются программы-вьюверы, чья графическая оболочка облегчает восприятие отчета и написание приказа в формате, понятном серверу. Для Dragon Galaxy также существуют вьюверы.

**Популярно про Dragon Galaxy.**

В Galaxy игроки выступают в ролях правителей рас, только что вышедших в космос и жаждущих господства над галактикой.

В галактике обитает множество рас и поэтому особое значение обретают отношения между ними. Игроки вольны сами строить свою линию поведения. Для меньшей скованности действий e-mail адреса игроков скрыты от других участников.

На своем пути к господству игроку предстоит разведать ближайшие планеты, наладить отношения с соседями, определить направления научных исследований своей расы, организовать колонизацию новых планет и развитие колоний, построить флот и повести его в бой с враждебными расами.

**Галактика**

Галактика, где развивается действие, представляет собой квадрат со склеенными противоположными сторонами. В ней есть некоторое количество планет (другие объекты игнорируются).

Каждая планета характеризуется несколькими параметрами:

-Ресурсы (Resources или Res) - определяют цену производства материалов планетой. Чем выше уровень ресурсов, тем дешевле материалы.

-Размер (Size) - определяет максимальное население планеты.

Планета может быть необитаема или принадлежать одной расе. Если планета принадлежит расе, то для нее обретают смысл следующие параметры:

-Население (Population или POP) - влияет на производственную мощность планеты. Не может быть больше размера планеты.

-Индустрия (Industry или IND) - влияет на производственную мощность. Не может быть больше населения планеты. В старой редакции правил носила название "промышленность".

Помимо этого на планете могут быть следующие запасы:

-Колониальные блоки (Colonial Blocks или COL) – замороженные жители, которым на планете не хватает места. В старой редакции правил носили название "колонисты".

-Оборудование (Capital или CAP) - оборудование, для работы которого на фабриках не хватает населения. В старой редакции правил носило название "промышленность".

-Материалы (Materials или MAT) - неиспользованные материалы. Материалы нужны для производства оборудования и кораблей. В старой редакции правил носили название "сырье".

Каждый игрок в начале владеет Домашним Миром, HomeWorld (HW), планетой размером 1000 с ресурсами 10, населением 1000 и индустрией 1000 без каких-либо запасов.

В трехпланетном варианте игры каждому игроку даются в добавок еще две Дочерние Планеты, Daughter World (DW) размером 500, населением 500, индустрией 500, ресурсами 10.

Расстояние от каждой DW до HW не более 10. Расстояния между HW разных игроков не менее 20 в однопланетном варианте игры и не менее 30 в трехпланетом.

Помимо изначально заселенных планет в галактике есть много необитаемых планет. Встречаются они в следующих пропорциях:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| тип планет | размер | ресурсы | частота |
| Super | 1500-2500 | 0-3 | 6% |
| Big | 1000-2000 | 1-10 | 18% |
| Normal | 0-1000 | 0-10 | 50% |
| Rich | 0-500 | 5-25 | 18% |
| Trash | >0-10 | 0-1 | 8% |

При этом Super планеты могут встречаться лишь на расстоянии не менее 20 от HW; Big - 10.

В кластерном варианте стартовые планеты каждого игрока располагаются в отдельном кластере - скоплении из 7 планет,

среди которых нет ни Super, ни Big. Все Super и Big в

кластерном варианте игры располагаются между кластерами

игроков. (см. "Опции")

**Процесс игры**

Весь игровой процесс делится на хода и ходопроизводства.

Ходопроизводство - выполняемый по расписанию сервером расчет изменений игрового мира на основе прошлого состояния игры и приказов, которые он получил от игроков с момента прошлого ходопроизводства. После каждого ходопроизводства сервер рассылает игрокам отчеты.

Ходом называется промежуток между двумя ходопроизводствами, который дан игрокам для отдачи приказов.

Все хода и ходопроизводства нумеруются. Ход имеет номер ходопроизводства, после которого он идет. Создание галактики является нулевым ходопроизводством.

Стоит отметить, что не все изменения в галактике происходят во время ходопроизводства. Каждый приказ на самом деле изменяет текущее состояние игры, а ходопроизводство идет исходя из текущего состояния игры за момент до ходопроизводства. К примеру, приказ на отправку группы кораблей изменяет ее состояние на предполетное, но полетит она уже только в ходопроизводство. О текущем состоянии игры можно узнать, заказав серверу промежуточный отчет (см. команду "Z").

**Числовые величины**

Все числа, используемые в командах и отчетах представляются с точностью до двух десятичных знаков после запятой. Так как все вычисления производятся с большей точностью, то получаемые результаты округляются. О точных числах можно говорить лишь в случае, если речь идет о числах, задаваемых игроками в приказах, при разговоре о координатах планет и характеристиках планет. Во всех остальных случаях можно лишь

говорить о приблизительных значениях.

Например, если в отчете стоит число 2.00, это может означать, что на самом деле число может колебаться от 1.995 до 2.005.

Стоит отметить, что при ходопроизводстве сервер округляет численные значения до двух знаков после запятой и в расчетах участвуют уже округленные числа, при этом более точные значения сохранятся в памяти.

**Имена**

Несколько видов объектов в игре, а именно: расы, планеты, флоты, типы кораблей, науки - имеют имена, задаваемые игроками. Все эти имена не должны быть длиннее 20 символов.

Символы могут быть также латинскими буквами, цифрами, или быть любым из строки "\_#-.+<>\*@!:{}$". Остальные символы в именах будут автоматически заменены на "\_". Кроме того, каждый сервер может устанавливать дополнительные ограничения на имена рас.

Помимо этого типы кораблей нельзя называть "capital" или "materials", они не должны содержать слово "research". Имена флотов не могут быть целыми числами. Имена рас не должны быть "Your" или "GM", и должны быть уникальны для данной галактики. Если типу кораблей выдать имя, совпадающее с именем одной из наук, то для постройки кораблей такого типа в команде производства (см. команду "P") перед именем типа нужно вставить слово "SHIP", указывающее, что нужно именно производить корабли указанного типа, а не развивать науку. Названия наук не должны начинаться "\_" - этот символ зарезервирован для специальных псевдонаук в играх с опциями "турбонауки" и "терраформинг".

Имена флотов, планет, наук, типов кораблей не должны содержать "-", ключевых слов "max" и "ship".

Названия планет должны быть уникальны для данной галактики. Не может быть в одной игре две планеты с именем, скажем, "Beautiful\_Planet". Планеты помимо названий, данным им игроками, имеют номера, остающиеся неизменными всю игру.

Можно обращаться к планете как по ее номеру, к примеру, #120, так и по имени, к примеру, Beautiful\_Planet. Если включена опция "суперслепая галактика", то нумерация планет различна для всех игроков, однако опять-таки для каждого из них она неизменна всю игру.

Рекомендуется посылать группы именно по номеру планеты так как противник может переименовать свои планеты и расстроить таким образом действия игрока.

**Производство**

Каждая планета имеет определенную производственную мощность (в старой редакции правил производственный потенциал).

Производственная мощность рассчитывается по формуле

производственная мощн. = индустрия \* 0.75 + население \* 0.25

Производственная мощность говорит, сколько производственных единиц планет даст за ход. Следует различать полную производственную мощность и свободную производственную мощность. Первая расcчитывается по указанной формуле, вторая получается из первой вычитанием стоимости модернизаций на этом ходу. Именно свободная мощность определяет сколько будет послано производственных единиц на объект производства планеты.

В течение хода каждая планета может заниматься только одним видом производства. Это означает, что на одном ходу планета может производить либо корабли одного типа, либо материалы, либо оборудование, либо развивать науку. Исключениями являются: добыча материалов, недостающих для постройки кораблей или оборудования, идет параллельно со строительством кораблей или оборудования; модернизация кораблей тоже идет параллельно с основным объектом производства планеты (см. "модернизацию кораблей", команду "X").

**Технологии и Науки**

Игрок начинает с технологическим уровнем 1.00 в следующих областях: Двигатели (Drive), Оружие (Weapons), Защита (Shields) и Грузоперевозки (Cargo). Эти уровни могут быть повышены переключением производства на исследования. Чтобы увеличить технологический уровень на единицу, необходимо затратить 5000 производственных единиц. Однако допустимы и дробные вложения, и они сразу становятся полезными. Так,

если раса затратит 500 единиц на исследования в области Оружия, ее технологический уровень в этой области возрастет на одну десятую и это даст немедленный эффект при постройке кораблей, нет необходимости ждать, пока уровень возрастет на единицу. В момент постройки корабля, он получает такие уровни технологий, какие раса имела на этот момент. Иначе говоря, корабли строятся с уровнем технологий, которые были у расы накануне ходопроизводства.

В играх, со включенной опцией "Замедление технологий" технологии, сначала развиваются быстрее чем обычно, а затем требуют для изучения все больше и больше производства (см. "Опции").

Можно комбинировать технологии в науки. Каждая наука состоит из взятых в определяемых пропорциях технологий.

Когда идут исследования в области науки, то производственные единицы расходуются на те технологии, из которых состоит данная наука, причем в соответствии с заданными пропорциями.

Например, определена наука с именем "First\_Step", которая состоит из 10 частей технологии Двигателей, 5 частей технологии Вооружения, 30 частей технологии Защиты и 0 частей технологии Грузоперевозок. Тогда при изучении такой науки 22% всех производственных единиц планеты будут израсходованы на разработки в области Двигателей, 11% - на Вооружение и 67% - на технологию Защиты. Таким образом, за один ход на одной планете можно повысить сразу несколько технологических уровней.

В играх со включенной опцией "Турбонауки" (см. Опции) существует возможность изучать на планетах так называемые турбонауки. При создании любой науки рождается ее сестра с '\_' перед именем, при изучении которой технологии возрастают втрое к обычному приросту, но ТОЛЬКО для кораблей, которые ПРОИЗВЕДУТСЯ в это же ходопроизводство.

Уровни технологий уже построенных кораблей в дальнейшем можно будет обновить с помощью команды модернизации (см. команду "X" и "модернизацию кораблей"). Турбонауки не влияют на модернизацию.

**Материалы**

Производство кораблей и оборудования требует затрат материалов так же, как и затрат производственных единиц.

Если на планете есть достаточные запасы материалов, то все производственные единицы идут на создание кораблей или оборудования, иначе необходимая часть производственных единиц идет на создание материалов для оборудования или кораблей. При этом, разумеется, на создание оборудования или кораблей из материалов остается меньше производственных единиц. На практике это условие очень важно для эффективного проектирования кораблей.

Направленная на добычу материалов производственная единица создает количество единиц материалов, равное уровню ресурсов планеты. Соответственно стоимость производства 1 единицы материалов равняется

1/(уровень ресурсов планеты) производственных единиц.

Количество материалов на планете можно также увеличить путем демонтажа кораблей, находящихся на орбите планеты (см. команду "K"). Тогда каждая единица массы демонтируемых кораблей превращается в единицу материалов.

В играх с опцией "Разборка в капитал" команда "К" работает иначе (см. "Демонтаж кораблей").

Также уничтоженная орбитальными бомбометаниями врага единица индустрии превращается в единицу материалов.

**Население и колониальные блоки**

Как отмечалось ранее, население планеты не может превысить ее размер. Следует также помнить, что население в свою очередь ограничивает индустрию.

Каждый ход население планеты увеличивается на 8%. Если население превышает размер планеты, то те, кому не хватило места, замораживаются и помещаются в колониальные блоки. В одной единице колониальных блоков помещается 8 единиц населения.

Если колониальные блоки перевозятся на другие планеты, где есть свободное место, блоки автоматически размораживаются.

Из каждой единицы колониальных блоков вновь получается 8 единиц населения.

Заморозка и разморозка идут автоматически и не требуют со стороны расы каких-либо затрат.

**Производство оборудования**

Для производства 1 единицы оборудования необходима единица материалов и 5 производственных единиц. Если эта единица материалов на планете есть, то для создания остается нужно 5 единиц производства. Если материалов не хватает, то стоимость производства 1 единицы оборудования будет

5+1/(уровень ресурсов планеты) производственных единиц (см. "Материалы").

Если население планеты больше индустрии, то оборудование переходит в индустрию, сокращая разрыв между населением и индустрией. Избыток оборудования складируется на планете. То же случается при выгрузке оборудования с корабля на планету.

**Проектировка кораблей**

Dragon Galaxy позволяет игроку создавать свои собственные типы космических кораблей. Чтобы создать тип корабля, нужно дать ему имя и определить следующие параметры:

Масса двигателя (Drive)

Количество пушек (Armament)

Калибр пушек (Weapons)

Масса щита (Shields)

Масса трюма (Cargo)

Важным параметром является также масса корабля. Масса определяется из предыдущих параметров по формуле

Масса = Drive+(Armament+1)\*Weapons/2+Shield+Cargo

Чем больше масса, тем дольше будет строиться корабль (см. "постройка кораблей").

Вот несколько примеров типов кораблей:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | D | A | W | S | C | Масса |
| Drone | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Fighter | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| Stone | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Light\_Perforator | 50 | 55 | 1 | 20 | 1 | 99 |
| Medium\_Perforator | 50 | 45 | 1.2 | 20.40 | 1 | 99 |
| Heavy\_Perforator | 50 | 32 | 1.7 | 19.95 | 1 | 99 |
| Assault\_Perforator | 50 | 27 | 2 | 20 | 1 | 99 |
| Turrel | 50 | 8 | 6.22 | 20.01 | 1 | 99 |
| Big\_Turrel | 100 | 17 | 6.22 | 41.03 | 1 | 198.01 |
| Dulo | 50 | 1 | 6.22 | 20 | 1 | 99 |
| Colony\_Transport | 29.5 | 0 | 0 | 0 | 20 | 49.5 |
| Capital\_Transport | 63.6 | 0 | 0 | 0 | 35.4 | 99 |

Примечание. Перечисленные выше типы кораблей - всего лишь пример. На самом деле в начале игры ни у одной расы нет ни одного заранее спроектированного типа корабля. Перед тем, как давать команды производства кораблей на планетах (см. команду "P"), необходимо спроектировать нужные типы кораблей (см. команду "D").

Параметр количества пушек должен быть целым числом, все остальные могут быть дробными. Однако они могут быть 0 или не менее 1.

Также параметры калибр и количество пушек должны быть либо оба нулевыми, либо оба ненулевыми. Для определения эффекта этих параметров кораблей см. разделы "Перемещение", "Грузы" и "Сражения".

**Постройка кораблей**

Игрок может приказать планете строить корабли определенного типа.

Для постройки единицы массы корабля нужны одна единица материалов и десять производственных единиц. Следовательно, если запасов материалов достаточно, то стоимость единицы массы будет 10 производственных единиц, а если запасов материалов нет, то стоимость единицы массы будет

10+1/(уровень ресурсов планеты) производственных единиц (см. "Материалы")

Если единиц производства и материалов, которые планета направила на строительство кораблей больше, чем необходимо для строительства целого числа кораблей, или не хватает на достройку даже одного корабля, то эти лишние/недостаточные

материалы и единицы производства будут использованы дальше в следующие хода при строительстве этого типа кораблей.

В случае смены производства материалы недостроенных кораблей переправляются на планету, а единицы производства теряются.

К примеру, HW без запасов материалов производит 99.0099 единиц массы кораблей в ход. Следовательно, если приказать ей строить Big\_Turrel, то корабль будет построен за 2 хода,

а если приказать ей строить Fighter, то в первый ход будет произведено 49 кораблей, и останется 50% незаконченного Fighter, а на втором ходу произведется уже 50 Fighter за

счет достройки незаконченного на первом ходу. Но если после первого хода производства Fighter сменить тип производства, то эти 50% недостроенного Fighter превратятся в 1 единицу материалов, а 10 единиц производства уже потраченные на обработку этой единицы материалов пропадут. Потери ощутимее, если после хода строительства Big\_Turrel сменить планете приказ. Тогда из 50% недостроенного корабля выйдет 99 единиц материалов, а 990 единиц производства, которые уже были затрачены на обработку, пропадут.

По этой причине экономичным является способ проектирования и постройки, при котором масса корабля является кратной (или приблизительно кратной) массе, которую может произвести за один ход данная планета, или наоборот, масса, производимая

планетой за ход, кратна массе корабля (для легких кораблей).

В играх Dragon Galaxy может быть включена опция "+1", дающая некую бесплатную добавку к массе строящегося корабля (см. "Опции").

**Группы кораблей**

В Dragon Galaxy для удобства вместо отдельных кораблей используется понятие группы. Группой называется некоторое количество кораблей одного типа, находящихся в одном месте, перевозящих одинаковое количество однотипного груза, имеющие одинаковую принадлежность к флотам и имеющих одни и те же технологические уровни. Одиночные корабли считаются группами с количеством кораблей 1. Нельзя отдавать приказы отдельным кораблям, но можно отдавать их группе. Тогда корабли группы

будут выполнять полученный приказ.

Объединение мелких групп в более крупные, где это возможно, происходит автоматически во время каждого ходопроизводства или по команде "J" без параметров. Разделение крупных групп на мелкие осуществляется несколькими командами игрока (см. Приказы).

К примеру, у игрока есть 10 кораблей в группе, и он хочет 8 из них загрузить и отправить на другую планету. Сначала ему необходимо разделить группу на две с 2 и 8 кораблями в них, затем загрузить группу из 8 и отправить ее к цели (можно сначала разделить командой "B", потом загрузить командой "L", а можно загрузить командой "L" изначальную группу, при этом указав, что загружать нужно только 8 кораблей - тогда

автоматически выделится новая группа).

Когда выделяется новая группа она получает минимальный доступный номер. Если уже есть 15 групп, новая будет иметь номер 15 (так как нумерация групп идет с нуля).

Можно использовать слово "max" в любой команде, требующей указания номера группы. Оно будет автоматически заменено на номер самой последней доступной группы на момент получения приказа.

**Передача кораблей между расами**

Игроки могут передавать группы кораблей между расами, за исключением случая, когда у расы, которой передается группа кораблей, уже определен тип кораблей с таким названием, но другими характеристиками. Тогда для передачи кораблей нужно изменить название типа передаваемых кораблей перед передачей.

В том случае, когда передаваемой группе кораблей был отдан приказ об отлете, но ходопроизводство еще не произошло, и корабли не успели еще улететь, раса, получающая корабли, не будет иметь возможность отменить приказ об отправке или изменить пункт назначения. Корабли в этом случае будут находиться в состоянии "Transfer\_State" до ходопроизводства. Если группа передается целиком, то номер в списке групп, который принадлежал переданной группе, будет зарезервирован и недоступен для использования вплоть до ходопроизводства или до отправки на сервер команды "J" без параметров.

(см. "Последовательность действий" и команду "J").

**Модернизация кораблей**

Корабли строятся с уровнями технологий, которые были у расы перед ходопроизводством, когда корабли достраиваются. Если какая-то текущая технология расы больше, чем соответствующая технология группы кораблей, то игрок может модернизировать корабли, то есть поднять технологический уровень одного или

нескольких блоков группы (двигатель, орудие, щит, трюм). Сделать это можно только над своей планетой, да к тому же это потребует затрат производственных единиц с планеты. Для каждого блока модернизация стоит

(1-текущая\_технология/конечная\_технология)\*10\*масса\_блока

Модернизируемая группа переходит в состояние "Upgrade". Ее нельзя послать куда-либо до очередного ходопроизводства, более того в битве над планетой в очередном ходопроизводстве эта группа участия принимать не будет. Разумеется, на очередном ходопроизводстве производственная мощность планеты будет временно уменьшена на количество производcтвенных единиц, затраченных на модернизацию кораблей (Количество незанятых производственных единиц данной планеты, которые будут принимать участие в производственном процессе, можно узнать из промежуточного отчета сервера. Параметр планеты "L" означает количество свободных производственных единиц.).

Необходимо отметить важную особенность модернизации: она происходит до ходопроизводства, поэтому даже в случае гибели колонии на планете на следующим ходом результат модернизации останется тем же.

В случае, если производственных единиц планете мало для полной модернизации данной группы кораблей, то указанные технологии всей группы поднимаются на столько, на сколько возможно (технологии кораблей поднимаются пропорционально массе соответствующих компонентов). Если при блочной модернизации будет не хватать производственных единица для увеличения технологий на указанную величину, то сервер

откажет в модернизации данной группы.

Если необходимо модернизировать не все блоки корабля, то модернизацию можно выполнять в несколько команд. Например, для модернизации только Двигателей и Защиты нужно дать следующие команды:

X 1 DRIVE

X 1 SHIELDS

В этом случае у группы с порядковым номером 1 сначала будет модернизирован блок Двигателей, а затем блок Защиты.

**Демонтаж кораблей**

Построенные корабли могут быть разобраны (см. команду "K").

При этом корабли исчезают, а запас материалов на планете, где они находятся, будет увеличен на их массу.

Если корабли несут какой-либо груз, то при демонтаже он превратится в материалы.

Разумеется, демонтировать корабли можно только если они находятся над планетой.

В играх с включенной опцией "Разборка в капитал" команда "К" работает несколько по другому:

Часть массы разбираемых кораблей, равная (cargo-1)/cargo,

где cargo - технология грузоперевозок, превращается в индустрию или оборудование, если для индустрии недостаточно населения планеты. Остальная масса, как обычно - в материалы.

**Флоты**

Флот - это несколько групп кораблей, летающих вместе. К флотам применима команда перемещения, точно также, как и к отдельно взятой группе. Скорость флота равна скорости самой медленной группы, входящей во флот. При разделении группы,

входящей в состав флота (см. команду "B"), новая группа (с новым номером) не будет по умолчанию входить во флот. Флот существует до тех пор, пока он содержит хотя бы одну группу.

Между флотами может осуществляться передача групп и флоты могут объединяться в один, но только в том случае, если они находятся на одной планете.

В играх с включенной опцией "Буксировка" флоты летают как один корабль, с общими двигателями и общей массой. Во флотах могут летать корабли без двигателей. Если корабль без двигателей отсоединить от флота в космосе, то он исчезнет при команде "J" или при очередном ходопроизводстве.

**Движение и навигация**

Корабли оборудуются двигателями, которые позволяют им летать между планетами. Корабль может лететь только между двумя планетами, болтаться в пустом космосе он не может. В полете, когда корабль уже отлетел от планеты, перенаправить его нельзя, ничто не может ему помешать добраться до цели, однако если корабль еще не отлетел от планеты, можно приказать ему изменить пункт назначения, причем если новым

пунктом назначения будет стартовая планета, то группа никуда не полетит.

Скорость корабля равна

20\*Drive\_Tech\*Drive\_Mass/(Ship\_Mass+Cargo\_Mass/Cargo\_Tech),

где Drive\_Tech - технология двигателя корабля,

Drive\_Mass - масса двигателя,

Ship\_Mass - масса корабля,

Cargo\_Mass - масса груза,

Cargo\_Tech - технология трюма корабля.

Отсюда видно, что без груза корабль быстрее, а самый быстрый возможный корабль "из чистого двигателя" имеет скорость

20\*DriveTech

Исключением являются корабли, входящие в состав какого-либо сформированного игроком флота. В этом случае, их скорость будет равна скорости самой медленной группы данного флота (отличается в играх с включенной опцией "Буксировка").

Корабли могут летать не на любые планеты. На планету можно послать корабль, только если это планета находится на расстоянии не более

40\*технологический\_уровень\_Двигателей\_расы

от какой-либо планеты расы. Соответственно, если у расы нет планет, то ее корабли

летать не могут.

Примечание. Проверка удаленности идет в момент получения приказа по текущему состоянию игры, поэтому если транспорт расы без планет с грузом колониальных блоков разгрузить на нечужую планету, а потом сразу же отправить куда-то, то сервер примет обе команды, так как на момент получения приказа об отправке у расы уже будет одна планета.

Это распространяется также и на передаваемые другими расами корабли. Если переданный корабль находится вне пределов досягаемости расы, которой его передали, то он либо останется там, где он находился в момент передачи (или продолжит свой полет), либо сможет быть отправлен на планету, находящуюся в зоне досягаемости расы нового владельца.

В играх с опцией "Передвижение планет" есть возможность перемещать не только группы кораблей, но и планеты (см. "Опции")

**Неопознанные и приближающиеся группы.**

Чужие группы, находящиеся в полете будут отображаться в отчетах игрока, если они находятся на расстоянии не более

30 \* технологический\_уровень\_Двигателей\_расы\_игрока

хотя бы от одной из планет, принадлежащих расе игрока.

При этом, если чужие группы летят на планету расы игрок, то он получает информацию о массе и скорости групп. Если же группы не летят на планету игрока, то игрок получает лишь координаты групп чужих.

Примечание. Современные вьюверы отчетов позволяют по координатам группы чужих определять между какими планетами она летит.

**Грузоподъемность**

Количество груза, который может нести корабль вычисляется по формуле

CargoTech\*CargoMass\*(1+CargoMass/20), где

CargoTech - технология Cargo корабля,

CargoMass - масса трюма корабля.

Корабль может нести только один тип груза одновременно - колониальные блоки, материалы или оборудование. Груз может быть доставлен на борт с планеты игрока или с незанятой планеты, на которой он имеется.

Оборудование и материалы могут быть выгружены на любой планете. Колониальные блоки могут быть выгружены только на планеты игрока или на необитаемые планеты.

**Маршруты**

Для упрощения рутинных грузоперевозок в Dragon Galaxy есть маршруты. Маршрут с планеты A на планету B определенного типа груза означает, что

-все свободные транспорты на орбите A будут автоматически при ходопроизводстве загружаться грузом указанного типа и посылаться на B.

-все транспорты, прибывающие на B с указанным типом груза будут автоматически разгружаться. Причем разгружаться будут даже транспорты, которые прилетели на B не по маршруту.

В отличие от отдельных групп, группы, входящие в состав флота, не перемещаются по установленным маршрутам.

Можно установить до 4-х маршрутов, исходящих из одной планеты:по одному на каждый тип груза и еще один для пустых кораблей (полезно для возвращения пустых транспортов обратно к планете-поставщику груза).

Начальная планета маршрута должна принадлежать игроку, его устанавливающему, конечная может быть любой доступной для полета планетой (см. "Движение и навигация").

Корабли распределяются по маршрутам в следующем порядке: сначала колониальные блоки, затем оборудование, затем материалы и, наконец, пустые корабли.

**Сражения**

Корабли в полете не могут быть атакованы, но если на планете встречаются вооруженные корабли враждующих друг с другом рас, то происходит битва. Порядок такой:

Каждый раунд боя все неуничтоженные корабли перезаряжают орудия. Потом из не стрелявших в этом раунде неуничтоженных кораблей выбирается произвольный. Он стреляет поочередно из своих пушек, каждый раз случайно выбирая неуничтоженную

враждебную ему цель. Вероятность уничтожения зависит от характеристик стреляющего и цели (см. ниже).

Потом, если остались не стрелявшие еще в этом раунде неуничтоженные корабли, то из них выбирается произвольный, и опять-таки, он поочередно стреляет из своих пушек по своим врагам.

Если по окончанию раунда еще есть хоть один корабль, который имеет шанс подбить хоть одного своего врага, начинается новый раунд по той же схеме. Если поражать некого, сражение прекращается.

Такое может быть при встрече маленького истребителя с огромным, но невооруженным транспортом, защиту которого тот не в состоянии пробить, или что бывает чаще, при полном уничтожении одной из сторон конфликта.

Вероятность уничтожения корабля при выстреле по нему равна:

(log[4]((Калибр\_пушки\*Технология\_пушки)/(Масса\_щита\*Технология\_щита/Масса^(1/3)\*30^(1/3)))+1)/2

Пояснение: log[4] (a) - это логарифм по основанию 4 от а;

X^Y - это Х в степени Y; Калибр\_пушки и Технология\_пушки

относятся к стреляющему кораблю, а Масса, Масса\_щита и Технология\_щита к кораблю-цели. Под массой подразумевается величина, равная

масса\_корабля+масса\_груза/технология\_грузоперевозок\_корабля

В отчете выстрелы кораблей, которые не имеют шансов поразить цель (но тем не менее происходят), не пишутся, чтобы не загромождать отчет ненужной информацией.

**Область видимости**

Все действия игрока, связанные с отправкой кораблей, созданием и расформированием флотов, установкой маршрутов и отдачей приказов для будущих ходов, будут заметны только самому игроку и никому более (кроме, конечно, Гейм Мастера - он всегда все видит и обо всем знает). Поэтому, до начала хода нельзя определить, послал ли кто-то флот на планеты игрока или улетел с какой-нибудь планеты.

Стоит отметить, что игрок не видит всю галактику в отчетах, а лишь часть объектов и событий. Основные из них:

-корабли игрока

-планеты игрока

-корабли, находящиеся над планетой игрока

-планеты, над которыми находятся корабли игрока

-бомбардировки планет игрока

-бомбардировки планет, над которыми находятся корабли игрока

-битвы, в которых участвовали корабли игрока

-битвы, в которых корабли игрока участия не принимали, но

которые происходили над планетами, где есть корабли игрока или над планетами игрока.

Помимо этого игрок получает следующую частичную информацию:

-координатах чужих группах, летящих в космосе

-координатах, массе и скорости чужих группах, летящих на планеты игрока

-координаты неизвестных планет

-вся аналогичная информация, полученная игроком не от его расы, а от расы, которая установила режим доверия расе игрока (кроме координат неизвестных чужих групп).

При включенной опции "Суперслепая" игрок видит координаты лишь тех планет, которые находятся в зоне досягаемости (куда он может послать корабль - см. "движение и навигация" и "Опции").

**Колонизация планет**

Любую незанятую планету можно колонизировать, присоединив ее таким образом к владениям расы. Для этого надо разгрузить на планету колонизационные блоки. Из них выйдут первые жители планеты. Планета остается во владениях колонизатора, пока колония не будет полностью уничтожена бомбардировками врага (см. "Бомбардировка").

Когда корабли нескольких рас прибывают на планету и у них есть маршруты на разгрузку колониальных блоков на эту планету, то планету получит тот, у кого в трюме больше

колониальных блоков. В случае равенства количества колониальных блоков победителя определяет случай. В подсчете количества колониальных блоков на кораблях не участвуют колониальные блоки, которые находятся на кораблях, входящих в состав какого-либо флота.

Если же у прибывших кораблей отложенный приказ на разгрузку колониальных блоков, то победителя определяет случай вне зависимости от наполненности трюмов.

Разгрузка по маршруту идет раньше и имеет более высокий приоритет, чем разгрузка по отложенному приказу.

Если же разгрузка идет не по маршруту и не по отложенному приказу, а по обычному, то владельцем становится тот, кто раньше отправил приказ.

**Бомбардировка планет**

Если на планете к концу ходопроизводства остается вражеский корабль, то он бомбит планету. При этом на планете уничтожаются колонизационные блоки и население в количестве, равном сумме мощностей бомбардировки всех атакующих групп.

Такое же количество индустрии превращается в материалы.

Мощность бомбардировки одного корабля вычисляется так:

Мощность=(((Калибр\_пушки\*Технология\_пушки)^(1/2))/10+1)\*Калибр\_пушки\*Технология\_пушки\*Количество\_пушек\*Численность\_группы

В играх с включенной опцией "Ослабление бомбардировки" мощность имеет более сложную формулу (см. "Опции").

Если после бомбардировки на планете остается население, то она продолжает производство и может к следующему ходу построить, например, корабль. Если на планете остались, также и колониальные блоки, то они превращаются и население, а накопленное оборудование возмещает потери индустрии. В том случае, если на планете не остается населения, планета становится необитаемой и может быть колонизирована заново.

При это все запасы материалов, оставшиеся на планете после бомбардировки, сохраняются и переходят к новому владельцу. Все оборудование пропадает.

**Война и мир**

Каждая раса объявляет свое отношение к другим как война или мир. Изначально у всех всем война. Если у расы A к расе B война, то корабли A будут бомбить планеты B и при встрече вооруженных кораблей A с кораблями B начнется битва между ними (на выбор первого стреляющего корабля и вообще на ход битвы не влияет то, кем она была начата).

Если у A и B мир друг другу, то их корабли друг друга не трогают и не бомбят друг друга.

См. также команды "A" и "W".

Дипломатический статус также может оказать влияние на распределение голосов при голосовании (см. Победы и поражения).

**Выход из игры**

Раса считается полностью погибшей, если у нее нет ни планет, ни кораблей.

Такая раса остается в списке рас, но получает в конце имени суффикс \_RIP. Такие расы нельзя оживить, но можно им писать дипломатические письма, не указывая \_RIP в заголовке.

Признание гибели расы идет на очередном ходопроизводстве. Так, если раса лишилась всех своих планет и кораблей, то до ходопроизводства ее друзья вполне могут оказать ей помощь, передав в ее владение корабли.

Также, если раса 10 ходов подряд не посылает приказы на сервер (к дипломатической почте это не относится), то такая раса принудительно удаляется из игры. Удаляются все группы кораблей, принадлежащие ей, а все ее планеты становятся необитаемыми, и с них исчезает все оборудование (материалы остаются). За 3 хода до уничтожения в каждом из следующих отчетов все расы узнают о грядущем выходе из игры этой расы.

Кроме того, любая раса может воспользоваться командой "Q" (см. команду "Q"). При получении этой команды раса переходит в состояние "за три хода до выхода из игры". Все происходит абсолютно также как и в случае, когда раса не посылала на сервер свои команды на протяжении 7-ми ходов.

Любая команда, пришедшая на сервер от уходящего по счетчику игрока выключает механизм выхода из игры.

Вышедшие из игры расы невозможно восстановить в списке рас партии. Любая раса также может быть удалена из партии в любое время по желанию Гейм Мастера.

**Победы и поражения**

В каждом отчете указано количество голосов, полученное расой игрока и расой, за которую голосует игрок. Каждая 1000 населения дает 1 голос (количество голосов может быть дробным). Своими голосами игрок голосует за кого хочет (по умолчанию за себя; см. команду "V"). Критерием конца игры является получение одной расой или группой союзных рас большинства голосов в галактике. Процесс голосования идет на

каждом ходопроизводстве.

Если несколько рас по цепочке отдали свои голоса друг другу, то такие расы считаются находящимися в альянсе.

Количество голосов альянса считается простым суммированием голосов всех членов альянса без учета голосов остальных рас, проголосовавших за членов альянса. Для победы альянсом нужно не менее 75% голосов. Все победители получают звание Члена Победившего Альянса (Ally), а доигравшие до конца – Варвара (Barbarian).

Если голосующий за себя сам набирает 67% голосов, то он получает звание Императора (Emperor), а все остальные дожившие, вне зависимости их голосования, получают статус

варвара (Barbarian).

Если своих голосов у голосующего за себя для победы Императором недостаточно, а вместе с чужими отданными превышает 75%, то он получает звание Президента (President), проголосовавшие за него становятся Большинством (Majority), а против Оппозицией (Opposition).

Важно отметить, что голоса отданные расе, у которой к отдающему голоса стоит война, не засчитываются.

Все погибшие в течении партии в финальном состоянии рас имеют статус не доживших до конца игры (Lost in time).

Игра также может быть закончена и по решению Гейм Мастера.

**Опции**

-Партия для новичков - может закончиться в любой момент после 50 хода (каждый ход вероятность такого исхода 25%). При этом в партии победителей не будет.

-Без "A" - сервер не принимает команду "A". Соответственно, все игроки будут в состоянии войны друг с другом.

-Без "G" - сервер не принимает команду "G". Соответственно, игроки не могут передавать корабли друг с другу.

-Без "V" - сервер не принимает команду "V". Соответственно, в такой партии победитель только один - горец.

-Блиц-режим - если опция включена, игроки могут ускорить игру. Если все игроки отослали команду #finish в приказе, то ходопроизводство на сервере начинается немедленно. Ближайшее по расписанию ходопроизводство пропускается.

Например: если ходы по расписанию в понедельник, среду и пятницу, то блиц ход (один или несколько) во вторник, отменит ход в среду, и следующий ход по расписанию будет в

пятницу (если, конечно, опять не случится "блиц"). Расы, проспавшие два последних хода, на генерацию хода не влияют.

Т.е. если все расы, кроме них, команду #finish послали, то ход сгенерирован будет.

Мёртвые расы также не влияют на генерацию хода. Команду #finish можно отсылать как вместе со всеми другими командами, так и отдельным приказом. Команду #finish отменить нельзя.

-Лимитатор флейма - у каждой расы на старте есть право на пять широковещательных сообщений. Каждый ход количество неиспользованных широковещательных сообщений увеличивается на 1, но оно не может стать больше 15.

-Быстрый старт - В таких партиях ходы на протяжении всей игры генерируются неравномерно.

а) одноходовки стартуют, как трёхходовые партии по понедельникам, средам и пятницам. Этот режим сохраняется до 9 хода включительно. Затем партия переводится в двухходовой режим (понедельник/четверг или вторник/пятница), и работает в таком режиме до 24 хода включительно. С 25 хода партия переводится в обычный одноходовой режим по воскресеньям;

б) двухходовки стартуют как трёхходовые партии по понедельникам, средам и пятницам и с 25-го хода переводятся в обычный двухходовой режим;

в) трехходовки стартуют как пятиходовые партии (ежедневно кроме выходных) и с 25-го хода переводятся на трехходовое расписание.

-плюс один к массе при производстве - При включенной опции при производстве одиночных (только одиночных!) кораблей имеется бонус в 1 единицу массы на каждый произведённый корабль. Если на HW установим производство дронов массой 1, то их произведётся, как и положено, 99.0099 штук. Если же заложим производство одиночного корабля, то произведённая масса корабля будет на 1 больше, чем положено. Т.е. за 1 ход HW при отсутствии материалов производит массу 100.0099, за 2 хода 199.0198 и так далее. Причём бонус добавляется на последнем ходу производства. Т.е. на HW при закладке двухходового корабля за первый ход произведётся масса 99.0099, а на втором 100.0099.

Еще одно следствие: если производственная мощность Вашей планеты находится в пределах 0-10, то производство любого корабля массой 1 будет завершено за 1 ход.

Примечание. Опция изначально была разработана для компенсации ошибок приказов, а не для получения бонуса. Соответственно добавка к массе не всегда равна 1, иногда чуть меньше. Рассчитывается прибавка по хитрому алгоритму, поэтому рекомендуется отказаться от использования этой прибавки, даже если она включена, или использовать вьювер GVNG (в нем реализован тот же алгоритм, он предсказывает действия сервера правильно).

-Сокрытие переключения производства - не видно переключение производства. Т.е. заказав себе промежуточный отчет после отсылки приказа Вашим противником, при наличии Ваших дронов на его планетах, Вы не сможете увидеть смены производства на

планетах, сделанные им на этом ходу. В регулярных играх основного сервера Dragon Galaxy эта опция по умолчанию включена.

Примечание. даже если опция включена, смену производства все равно видят те расы, к которым игроком установлен режим доверительных отношений.

-Разборка в капитал - Часть массы разбираемых кораблей, равная (cargo-1)/cargo,

где cargo - технология грузоперевозок, превращается в оборудование. Остальная масса, как обычно - в материалы.

Груз не выгружается, а превращается в материалы.

В регулярных играх основного сервера Dragon Galaxy эта опция по умолчанию включена.

-Ослабление бомбардировки - Планетарные защитные системы способны уменьшать воздействия бомбардировок пропорционально величине Технологии защиты и обратно пропорционально размеру планеты. Сила бомбардировки ослабляется в

sqrt(shields\*1000/size) раз, где

size - размер бомбимой планеты,

shields - технология защиты у владельца планеты.

-Слепая - Вы можете получать информацию только от своих кораблей и планет.

Кроме этой информации доступно только общее число голосов в галактике. Также вы знаете количество голосов, отданных за Вас в голосовании.

-Суперслепая - Вы не обладаете изначально картой галактики и открываете ее для себя по мере изучения технологии Drive и заселению соседних планет. По этой причине у каждой расы своя локальная система координат и своя собственная нумерация планет. В суперслепых галактиках не работает режим доверительных отношений. Также не видно, кто за кого голосует, видно только сколько голосов есть у игрока и у того, за кого игрок отдал свои голоса

-Турбонауки - Вы можете привлечь научно-исследовательский потенциал своих планет непосредственно на создание кораблей при этом собираются воистину уникальные образцы техники с продвинутыми технологиями, но, к сожалению, на общий рост

технологий расы это влияния не оказывает. Физически это происходит так: при создании любой науки рождается ее сестра с '\_' перед именем, при изучении которой технологии растут втрое к обычному приросту, но ТОЛЬКО для кораблей, которые ПРОИЗВЕДУТСЯ на этом же ходу.

Если в партии с включенными опциями "терраформинг" и "турбонауки" создать науку с именем "Terraforming", то "\_Terraforming" будет терраформирующей наукой, но не турбонаукой.

-Терраформинг - Вы можете затратить производственную мощность планеты на реконструкцию планеты, увеличив, таким образом, ее размер за счет уменьшения ее ресурсов. При изучении науки \_TerraForming происходит увеличение размеров

планеты на 0.1\*L, где L - производственная мощность.

Соответственно ресурсы падают на 0.3\*res\*L/size, где

res - ресурсы.

Например, если на первом ходу на HW изучать науку \_TerraForming то на следующем ходу получим планету с размером 1100 и ресурсами 0.66

Максимально допустимый размер планеты = 2500 и терраформинг не позволяет его превысить. При терраформинге материалы с планеты исчезают!

-Буксировка - Вы можете использовать в игре буксировать одни корабли другими, объединяя их в один флот. Флоты в таком случае летают как один корабль, с общими двигателями и общей массой. Во флотах могут летать корабли и без двигателей.

Если корабль без двигателей отсоединить от флота в космосе, то он исчезнет при команде J или очередном ходопроизводстве.

Скорость флота вычисляется по формуле:

Скорость флота = 20 \* (сумма\_по\_кораблям\_флота(масса\_двигателей \* технология двигателей))/массу\_флота

-Передвижение планет - Вы можете затратить производственную мощность планеты на ее перемещение в пространстве. При изучении на планете науки, название которой начинается с Move, планета движется в точку, указанную первыми двумя параметрами науки, со скоростью:

10\*технология\_двигателей\*(L/size)\*(1-size/2500)., где

size - размер перемещаемой планеты.

При этом перелет пока происходит после перелетов кораблей.

Например, при изучении науки

H MoveToNearestPlanet 22 33 0 0

на планете Duncan

P Duncan MoveToNearestPlanet

планета будет двигаться с расчетной скоростью в точку с координатами (22,33).

-Замедление технологий - Вы играете в галактике, где технологии, сначала развиваются быстрее чем обычно, а затем все медленнее по отношению к затратам производственных

единиц.

Новый уровень технологии вычисляется по формуле:

NewTech = 1 + log[2]( 2^(OldTech-1) + L/3000 ), где

NewTech - уровень технологии после прокачки,

OldTech - уровень технологии до прокачки,

L - вложения (при науке дробятся именно они),

log[2] - логарифм по основанию 2,

^ - возведение в степень.

-Опыт - Выжившие в битвах корабли повышают свои технологии в зависимости от кораблей, которых они уничтожили в битве.

Особенности и формула подсчета:

1) прибавка происходит только после битвы;

2) премируется та группа кораблей, которая сделала удачный

выстрел;

3) размер премии вычисляется по следующему алгоритму

а) Вычисляется "рейтинг" группы, сделавшей удачный выстрел, Рейтинг=Количество\_кораблей\*(DT\*DM+WT\*WM+ST\*SM+CT\*CM), где DT, WT, ST, CT - технологии группы, а DM, WM, SM, CM - массы соответствующих блоков.

б) По той же формуле вычисляется рейтинг сбитых группой кораблей противника.

в) Все технологии группы-победителя увеличиваются в

(1+0.2\*(Рейтинг\_Врага/Рейтинг\_Группы\_Победителя)) раз.

4) Если в партии комбинируются Опыт и Ограничение Drive, то увеличение от Опыта технологии Drive считается по формуле подобной формуле Ограничения Технологий. А именно,

а) прибавка Drive (и только Drive) подчиняется следующему закону:

"Бонус при ограничении" = 1+ln( 1.3^("Начальные технологии группы"-1)+"Бонус по обычной формуле")/ln(1.3)-"Начальные технологии группы"

Тут ln - это натуральный логарифм.

б) Если же в партии комбинируются Опыт и Замедление Технологий, то прибавка всех техов происходит по предыдущей формуле.

-Ограничение Drive - изучение технологий ведется по таким же точно формулам, что обычно, однако значение Drive жестко ограничено сверху значением 4. Превысить его нельзя. Вернее строить корабли с drive>4 можно только с помощью турбонаук, больше никак.

-Кластерный картогенератор - В кластерном варианте стартовые планеты каждого игрока располагаются в отдельном кластере - скоплении из 7 планет, среди которых нет ни Super, ни Big. Все Super и Big в кластерном варианте игры располагаются между кластерами игроков.(см."Опции")

-Тараканы - альтернативный картогенератор. Эта опция более не используется.

-Метатехнологии - эта опция более не используется.

-Отложенный бомбинг - эта опция более не используется.

-Турбопроизводство - эта опция более не используется.

**Приказы**

Все команды серверу должны быть оформлены в виде приказов.

Первая строка каждого приказа должна быть:

#order {имя\_партии} {Пароль} [turn {номер\_хода}]

где {имя\_партии} – это название той партии Galaxy, в которой Вы играете; {пароль} - пароль Вашей расы; фраза "turn {номер хода}" необходим для того, чтобы приказ был обработан именно на этом ходу.

Например:

#order FirstGame MyPassWord

или

#order FirstGame MyPassWord turn 5

Далее помещаются сами команды. В настоящее время сервер понимает следующие команды:

A {имя\_расы}

Объявить мир с указанной расой. Если в качестве параметра имя\_расы стоит имя Вашей расы, то объявляется мир всем существующим расам данной партии.

B {номер\_группы} [{число\_кораблей}]

Выделить из группы указанное число кораблей, одновременно отчислив их из состава флота, если данная группа входит в какой-либо флот. Если число кораблей не указано или 0, то вся группа выделяется из состава флота.

D {тип} {Двигатель} {Кол-во пушек} {Калибр} {Щит} {Трюм}

Сконструировать новый тип корабля с указанными параметрами.

D {имя\_типа}

Удалить данный тип из списка Ваших типов кораблей (работает только, если у Вас не осталось кораблей такого типа, в том числе и строящихся).

G {номер\_группы} {имя\_расы} [{кол-во}]

Передать указанную группу кораблей указанной расе вместе с их грузом. Возможно указывать количество передаваемых кораблей.

H {имя\_науки} {Двигатель} {Оружие} {Щиты} {Грузоперевозки}

Создать новую науку из технологий в заданном соотношении частей. Возможно создание специальных наук (см. "Опции").

H {имя\_науки}

Удалить данную науку из списка типов Ваших наук (работает только, если у Вас ни на одной из планет не изучается данная наука).

J

Объединить одинаковые группы.

J {номер\_группы} {имя\_флота} [{число-кораблей}]

Присоединить указанную группу к данному флоту. Если флота с таким названием еще не существует, он создается.

J {имя\_флота1} {имя\_флота2}

Присоединить флот1 к флоту2.

K {номер\_группы} [{кол-во}]

Демонтировать корабли. Корабли будут демонтированы, их масса будет добавлена к запасу материалов планеты, на орбите которой они находятся.

При включенной опции "разборка в капитал" механизм другой (см. "Опции").

L {номер\_группы} {тип\_груза} [{кол-во кораблей} [{кол-во груза}]]

Загрузить указанную группу кораблей грузом указанного типа.

Определены следующие типы груза:

MAT материалы

CAP оборудование

COL колониальные блоки

Указанное количество груза равномерно распределяется между всеми кораблями группы.

N {планета} {новое\_имя}

Присвоить планете новое имя. Вместо старого имени планеты можно указывать ее номер, предваряя его символом #.

O {ключ} {значение}

Установить ключи (опции) игры. Возможные ключи и их значения:

O CODE { ALT | KOI8 | ANSI }

Устанавливает тип кодировки

O PACK { ZIP }

Устанавливает тип программы-упаковщика отчетов.

Поддерживается только ZIP. Сложный выбор.

O ADDR {новый\_адрес}

Сменить е-мейл по которому производится рассылка почты на новый\_адрес (возможна подстановка через пробел нескольких адресов - к примеру O ADDR [hava@mail.ru](mailto:hava@mail.ru) [anton@ause.com](mailto:anton@ause.com) [gena@las.ru](mailto:gena@las.ru) )

O PASS {новый\_пароль}

Сменить игровой пароль на новый\_пароль. К слову новый\_пароль автоматически добавляется номер расы (он остается прежним) и полученный пароль отсылается обратно игроку.

Пример:

Старый пароль: 13\_argers

Команда: O PASS akunuto

Новый пароль в результате: 13\_akunuto

O { TRUSTON | TRUSTOFF } {список\_рас}

O TRUSTON устанавливает режим доверительных отношений к расам, указанным в параметре {список\_рас}. Перечисленные расы добавляются к списку, а не заменяют его. В {списке\_рас} должны быть указаны одна или несколько рас, разделенных пробелами. O TRUSTOFF убирает этот режим по отношению к расам из {списка\_рас}. Если указать O TRUSTON и не указывать имен, будет показан список рас, которым Вы доверяете сейчас.

O TEMPPASS {временный\_пароль} [{количество\_ходов}]

Создает временный пароль, действительный на срок в {количество\_ходов}. По умолчанию {количество\_ходов} равно 5.

Используется для временной передачи управления расой другому человеку на период, когда основной игрок не может играть. Используя временный пароль нельзя изменить основной пароль, временный или создать еще один временный пароль.

O TEMPPASS {временный\_пароль} REMOVE

Удалить временный пароль. Можно сделать только используя основной пароль.

O TEMPPASS REMOVEALL

Удалить все временные пароли. Можно сделать только используя основной пароль.

O TREATY { SIGN | REFUSE | BREAK | PUBLISH } {ID}

Команда SIGN означает подписание договора с указанным {ID}. REFUSE означает отклонение договора, BREAK - разрыв договора (при этом уведомляются все участники; разумеется договор должен быть уже подписан), а PUBLISH - публикация в широковещательном сообщении сервера всего текста договора с историей его подписания и разрывов (договор должен быть подписан для публикации). Публикация исключает фальсификацию условий договора, так как сообщение идет с самого сервера.

P {планета} {тип\_производства}

Установить тип производства на планете. Могут производиться:

MAT материалы

CAP оборудование

DRIVE исследования в области двигателей

WEAPONS исследования в области вооружения

SHIELDS исследования в области защиты

CARGO исследования в области грузоперевозок

{имя\_науки} исследования в области данной науки

[SHIP] {имя\_типа} производство кораблей указанного типа (слово SHIP указывать не обязательно, если нет одноименной науки)

Q {имя\_партии} {имя\_расы} {пароль}

Включить отсчет в 3 хода, после которых раса выйдет из игры.

R {планета\_откуда} {тип\_груза} {планета\_куда}

Установить маршрут. Допустимы следующие типы маршрутов:

MAT материалы

CAP оборудование

COL колониальные блоки

EMP пустые корабли

Если в команде не указан параметр куда, это означает, что указанный маршрут должен быть ликвидирован.

S {номер\_группы} {планета} [{число\_кораблей}]

Послать группу кораблей на планету.

S {имя\_флота} {планета}

Послать флот на планету.

T {имя\_типа} {новое\_имя}

Изменить имя типа кораблей. Эта команда позволяет объединять одинаковые типы кораблей в один. Так, в случае, если у Вас есть группы кораблей типа Drone 1 0 0 0 0 и группы кораблей типа Spy 1 0 0 0 0, то команда

T Spy Drone

приведет к тому, что все корабли, типа Spy будут отнесены к типу Drone.

U {номер\_группы} [{кол-во кораблей для разгрузки} [{кол-во\_груза}]]

Выгрузить груз из кораблей на планету, над которой они находятся. Невозможно лишь выгрузить колонистов на чужой планете.

V {имя\_расы}

Отдать все свои голоса указанной расе.

W {имя\_расы}

Объявить войну расе. Если в качестве параметра {имя\_расы} стоит имя Вашей расы, то объявляется война всем существующим расам данной партии.

X {номер\_группы} {технология} [{кол-во кораблей} [макс.тех.уровень]]

Обновить технологии у кораблей. Параметр технология может быть:

DRIVE, WEAPONS, SHIELDS, CARGO, ALL. Корабли обновляют указанную технологию (если указано ALL, то обновляются все технологии корабля, которые ему необходимы). Максимальный технический уровень – это уровень технологии ДО которой происходит увеличение указанной технологии корабля. Разумеется, эта величина предназначена лишь для ограничения уровня обновления технологии, и в случае, когда этот параметр превышает максимально возможный уровень для расы, обновленная технология не может его превысить.

Z [{строка\_параметров}]

Заказать отчет. По этой команде сервер высылает отчет с текущим состоянием. Строка параметров определяет, какие разделы отчета будут включены в него. В строке параметров в произвольном порядке без пробелов можно указывать следующие буквы:

b - бои

B - бомбардировки

v - кому Вы отдаете свои голоса;

s - список рас с их текущим состоянием;

S - список Ваших наук;

t - список типов кораблей;

m - карта;

i - Список групп, летящих на Ваши планеты;

h - Ваши планеты;

a - состояния производства кораблей на Ваших планетах;

r - Ваши маршруты;

w - планеты, на которых есть Ваши корабли;

P - занятые планеты, на которых нет Ваших кораблей;

p - незанятые планеты;

F - список Ваших флотов;

G - список Ваших групп кораблей;

g - список групп чужих кораблей, который Вам видны;

u - список координат неизвестных групп, находящихся в гиперпространстве

По умолчанию, строка параметров равна "avSstmihrwPppGgFu".

Эта команда позволяет получать информацию в виде промежуточных между ходами отчетов и никак не влияет на формат отчетов, получаемых после очередного просчета хода.

Для получения промежуточного отчета со всеми доступными опциями существует ключ L:

L - присылать репорт вида avSstmihrwPppGgFubB

Отменить команды, отданные на текущий ход, нельзя, но во многих случаях можно отдать команды, выполнение которых компенсирует отданные ранее команды. Например, отдав команду "послать группу кораблей на планету" (см. команду "S") на том же ходу можно вернуть группу обратно, отдав приказ посылающий эту группу на ту планету, с которой она стартовала.

Каждая команда в приказе должна занимать одну строку. Пустые строки и строки, начинающиеся с символа "#", игнорируются. Можно использовать их для комментариев. Для обозначения логического конца приказа удобно использовать строку "#end".

Строки приказа, которые находятся после этой команды, не обрабатываются.

После обработки приказов сервер отсылает результаты. Они состоят из Ваших команд и комментариев к ним. В случае, если в качестве комментария стоит не "OK", это может говорить о том, что команда выполнилась не так, как Вы задумывали. В этом случае Вы можете откорректировать приказ и выслать его повторно. Учтите, что Ваши приказы, отданные повторно в течение одного хода, не отменяют предыдущих, а добавляются к

ним.

Если Вы запутались в них, используйте команду 'Z' в Ваших приказах. По этой команде сервер вышлет кроме отчета о выполнении приказов развернутый отчет о Вашем текущем

состоянии. Он выглядит точно также, как отчет, присылаемый в начале хода и описан в Правилах, за исключением нескольких моментов. Этот заказанный специально отчет будет включен лишь один раз вне зависимости от количества команд 'Z', встреченных в приказе.

Вы можете отсылать письмо с приказами на адрес сервера столько раз, сколько Вам хочется, хоть каждый час по два раза. На каждое из писем сервер должен прислать отчет об обработке, либо информацию об ошибках, допущенных в приказе.

Сразу при получении приказа отрабатываются все команды. При этом команду p надо понимать не как "произвести", а как "установить производство". Соответственно, команду s надо понимать не как "переслать", а как "отправить". Почти все прочие команды приводят к НЕМЕДЛЕННОМУ результату, то есть после команды L груз окажется на борту корабля СРАЗУ, а не после выполнения хода.

Понятно, что до ходопроизводства, можно отправлять массу разных приказов. Если они не связаны с войнами/перемещением/производством, они выполнятся сразу. Можно объявлять мир и войну, конструировать типы и многое другое. Если в приказе заказать отчет командой "Z", то в нем будут отражены результаты всех приказов.

Последовательность действий

После того, как получены приказы от всех рас, определено производство, загружены товары, корабли вошли в гиперпространство и т.д. происходит сам ход, т.е. следующая

последовательность действий:

- Корабли, где это возможно, объединяются в группы.

- Враждующие корабли вступают в схватку. Корабли, стартующие в гиперпространство не участвуют в битвах.

- Товары загружаются на корабли, находящиеся в начале маршрутов, и корабли входят в гиперпространство.

- Корабли пролетают сквозь гиперпространство.

- Корабли, где это возможно, объединяются в группы.

- Враждующие корабли снова вступают в схватку (это уже после выхода из гиперпространства).

- Корабли бомбят вражеские планеты.

- На планетах строятся корабли.

- Корабли, где это возможно, объединяются в группы.

- На планетах производится оборудование, добываются материалы, разрабатываются новые технологии.

- Увеличивается население планет.

- Товары выгружаются в конце маршрутов.

- Накопленное и выгруженная оборудование увеличивает индустрию планеты, если индустрия планеты меньше населения.

- Происходит отмена маршрутов, выходящих за зону полета кораблей.

- Происходит голосование.

- Происходит принятие расой отложенных приказов.

- Рассылаются отчеты.

Заметьте, что все выполнение приказов НЕ занимает времени. Поэтому, послав корабли в гиперпространство, даже если они прибудут к цели в конце хода, нельзя разгружать их, давать имена новым колонизированным планетам и т.д., до начала следующего хода (хотя корабли на маршрутах будут разгружены в конце хода).

**Отчет о результатах хода**

Отчет, который Вы будете получать после каждого хода, будет содержать некоторые или все из описанных ниже разделов (см. также команду "Z"):

Size: XXX Planets: XXX Players: XXX

Размер галактики, количество планет галактики и число рас.

Сообщение (Broadcast Message)

Это текст, адресованный игрокам от Гейм-Мастера и сообщения автоматического сервера.

Ваш голос (Your vote)

Здесь помещается информация о том, сколько голосов у Вас есть, и кому Вы их отдаете:

(R) Имя расы, которой Вы отдаете свои голоса

(V) Ваше общее количество голосов

Статус игроков (Status of Players)

Это текущий статус всех игроков в игре. Он содержит следующую информацию (в играх с включенной опцией Слепая доступна только информация полученная Вашими наблюдателями (см. "Опции")):

(N) Имя

(D) Уровень технологии Двигателей

(W) Уровень технологии Вооружений

(S) Уровень технологии Защиты

(C) Уровень технологии Грузоперевозок

(P) Общее население

(I) Общее производство

(#) Число планет во владении

(R) Война или мир (Это Ваше отношение к указанной расе, но не наоборот)

(V) Количество голосов, отданных расе

Ваши науки (Your Sciences)

Это список Ваших наук. Он содержит информацию о содержании каждой из наук. Общая сумма частей различных технологий в каждой науке равна единице. Список содержит следующую информацию:

(N) Название науки

(D) Содержание технологии Двигателей

(W) Содержание технологии Вооружений

(S) Содержание технологии Защиты

(C) Содержание технологии Грузоперевозок

Чужие науки ({имя расы} Sciences)

Здесь находится список наук чужих рас в том же формате, что и список Ваших наук. Этот список появляется только в том случае, если Ваши корабли находятся на одной из чужих

планет, где разрабатываются технологии при использовании этих наук.

Типы Ваших кораблей (Your Ship Types)

Это список типов Ваших кораблей; он содержит следующую информацию:

(N) Имя

(D) Двигатели

(A) Вооруженность

(W) Оружие

(S) Защита

(C) Размер Трюма

(М) Масса одного корабля этого типа

Типы чужих кораблей ({имя расы} Ship Types)

Это описание каждого типа чужих кораблей, которые были встречены Вами на этом ходу; формат информации - такой же, и для Ваших кораблей.

Сражения (Battles)

Это описание всех сражений, в которых Вы участвовали, либо были их свидетелями на этом ходу. Для каждого сражения указан список групп, присутствовавших на месте сражения к началу битвы, за которым следует описание обмена ударами.

Список групп приводится в том же формате, что и для Ваших групп (см. ниже) за исключением того, что

- не указываются номера групп и информация о планете назначения и расстоянии до нее;

- Не указывается масса кораблей группы;

- В столбце (L) указано количество кораблей группы, не уничтоженных в процессе сражения; - В последнем столбце (без заголовка) указана степень участия группы в сражении (ее состояние).

Возможные значения:

"In\_Battle" и "Out\_Battle", причем последнее состояние указывает на то, что группа не участвовала в сражении, а являлась лишь свидетелем происходящих событий. Такое

возможно, например, если у группы не оказалось врагов, или группа находилась в состоянии модернизации.

Бомбардировки (Bombings)

Это список всех планет, которые подверглись бомбардировке на этом ходу с указанием того, кто чего бомбил. Вот в таком формате:

(W) Имя расы, производящей бомбардировку

(O) Имя расы-владельца

(N) Название планеты

(P) Население

(I) Индустрия

(P) Тип производства

($) Запасы оборудования

(M) Запасы материалов

(C) Количество колониальных блоков

(A) Мощность атаки

( ) Результат бомбардировки: "Damaged"/"Wiped"

Карта (map)

Раздел карта не содержит никакой информации и сохранен для совместимости со старыми программами по обработке репортов (viewers)

Приближающиеся группы (Incoming Groups)

Это список всех групп чужих кораблей, направляющихся на Ваши планеты. Приводится следующая информация:

(O) Откуда (с какой планеты отправлена группа)

(D) Куда (на какую планету группа направляется)

(R) Оставшееся расстояние

(S) Скорость

(M) Полная масса

Ваши планеты (Your Planets)

Это список Ваших планет. Приводится следующая информация:

(#) Галактический номер планеты

(X) X координата

(Y) Y координата

(N) Название планеты

(S) Размер

(P) Население

(I) Индустрия

(R) Природные ресурсы

(P) Тип производства (оборудование, материалы, исследования или корабли)

($) Запасы оборудования

(M) Запасы материалов

(C) Количество колониальных блоков

(L) Свободная производственная мощность

Последний параметр (L) используется для определения реальной промышленной мощности на данный ход. В начале каждого нового хода эта величина равна (IND\*0.75+POP\*0.25). Она изменяется на протяжении хода в случаях, когда выполняется команда Модернизации кораблей (см. команду "X").

Таблица производства кораблей (Ships In Production)

Здесь наглядно показано где какие корабли производятся и с каким успехом. Выглядит это так:

(#) Галактический номер планеты

(N) Название планеты

(S) Наименование типа строящегося корабля

(C) Стоимость постройки одного такого корабля (в производственных ед.) без учета расходов на добычу сырья

(P) Сколько производственных единиц уже было затрачено на постройку этого корабля (учитывая производство материалов)

(L) Свободная производственная мощность

Необходимо обратить внимание на то, что Стоимость постройки одного корабля не учитывает расходов на добычу сырья, в то время как, в количество затраченных производственных единиц, уже включены расход на добычу материалов. Поэтому вполне

нормальная ситуация, когда (P) немного превышает (C). Это может говорить лишь о том, что необходимые для постройки корабля материалы еще не были произведено.

Ваши маршруты (Your Routes)

Это список маршрутов с тех Ваших планет, на которых таковые определены. Для каждой планеты указана планета назначения со следующими характеристиками:

(N) Откуда

($) Оборудование

(M) Материалы

(C) Колониальные блоки

(E) Пустые корабли

Знак "-" напротив какой-либо характеристики означает, что с этой планеты нет маршрута с таким типом груза.

Чьи-то планеты ({имя расы} Planets)

Это список планет чужих рас, на которых находятся Ваши наблюдатели. Формат представления этой информации такой же, как и для Ваших планет.

Необитаемые планеты (Uninhabited Planets)

Это список незаселенных планет, за которыми Вы можете наблюдать, т.е. на них присутствуют Ваши корабли. Для каждой планеты указывается ее номер, имя, координаты, размер, природные ресурсы, количество накоплений оборудования и

материалов..

Неизвестные планеты (Unidentified planets)

Это список планет, но за которыми Вы не можете наблюдать. Указывается только номер планеты и ее координаты.

Ваши флоты (Your Fleets)

Это список Ваших флотов и места расположения. Информация представляется следующим образом:

(#) Номер Вашего флота

(N) Имя Вашего флота

(G) Количество групп, входящих в состав этого флота

(D) Планета назначения

(F) Планета, откуда следует

(R) Расстояние до цели

(P) Расчетная скорость всего флота

( ) Состояние кораблей флота (см. группы)

Если вместо значений (F) и (R) указано "-", значит флот находится на орбите какой-либо планеты.

Ваши Группы (Your Groups)

Это список групп Ваших кораблей в следующем виде:

(G) Номер группы

(#) Число кораблей

(T) Тип кораблей

(D) Уровень технологии двигателей

(W) Уровень технологии вооружений

(S) Уровень технологии защиты

(C) Уровень технологии грузоперевозок

(T) Тип груза ("-" означает, что корабли не загружены)

(Q) Количество груза на каждом из кораблей

(D) Планета назначения

(F) Планета отправки

(R) Расстояние (если "-", значит группа уже прибыла)

(P) Скорость

(M) Масса каждого корабля

(L) Имя флота, в состав которого входит данная группа (если

"-", значит группа не относится ни в какому флоту)

( ) Состояние группы

Группы кораблей могут находиться в следующих состояниях:

"In\_Orbit" - На орбите планеты

"Launched" - Только что произведен запуск (еще можно вернуть или изменить пункт назначения)

"In\_Space" - В гиперпространстве

"Upgrade" - В состоянии модернизации

"Transfer\_Status" - передана другой расой сразу после отправки на планету

Чужие группы ({имя расы} Groups)

Это список групп кораблей, принадлежащих другим игрокам, за которыми Вы можете наблюдать. Информация дается в том же формате, что и для Ваших групп за исключением номеров групп, флотов и состояний.

Неопознанные группы кораблей (Unidentified groups)

Список ближайших групп чужих кораблей в гиперпространстве.

**Дипломатическая почта**

Игроки в Dragon Galaxy анонимны, то есть никто, кроме Гейм Мастера не знает адресов и имен других игроков. Это сделано для того, чтобы не переносить игровые отношения и конфликты на реальную жизнь и тем самым дать игрокам возможность вести себя менее скованно.

В процессе игры каждая из рас имеет возможность общаться с другими расами (кстати, не только участвующими в данной партии, но и принимающими участие в других партиях). Процесс общения происходит посредством пересылки дипломатических писем через сервер. Цель написания писем может быть самой разнообразной. Например, для заключения союзов, совместных военных действий, разрыва союзов и т.п.

Существует несколько отправления писем другим расам:

- обыкновенная почта конкретной расе.

Сюда относятся все письма, которые Вы адресуете любой другой расе. Эти письма попадают только к владельцу избранной Вами расы и легально не могут быть перехвачены кем-либо. Чтобы написать такое письмо, нужно в первой строке Вашего послания указать строку вида:

#mail {партия\_адресата} {раса} {имя\_Вашей\_партии} {пароль}

Где {партия\_адресата} - это название той партии, в которой играет получатель письма; {раса}- название расы адресата; {имя Вашей партии} - это название той партии, в которой играете Вы; {пароль}- пароль Вашей расы в этой партии.

- анонимное письмо конкретной расе. Аналогично обыкновенному письму с той лишь разницей, что анонимно. Вместо #mail нужно писать #anonymously

- широковещательные сообщения всем расам данной партии.

Это письма, предназначенные всем участникам партии. Первая строка письма должна быть составлена так:

#wall {имя\_партии} {пароль}

Где {имя\_партии} - это название той партии Galaxy, в которую Вы играете; {пароль} - пароль Вашей расы в этой партии. Все параметры обязательны должны быть указаны.

Такие письма рассылаются только в пределах одной партии. Копию письма получит каждый участника Вашей партии включая Вас. Поэтому не стоит злоупотреблять этой возможностью.

На Dragon Galaxy есть опция "лимитатор флейма". Если она включена, то она ограничивает количество широковещательных писем, которые может послать каждая раса. (см. "Опции")

- командные широковещательные сообщения. Работают только в командных партиях. Такие сообщения получают только члены команды. Синтаксис аналогичен #wall, только используется тут #teamwall.

Примечание. По чисто психологическим причинам команда #teamwall не рекомендована к использованию - когда-нибудь не задумываясь, игрок возьмет и наберет #wall вместо #teamwall.

- направленные сообщения с планеты игрока на любую другую.

#hypercast {партия} {пароль} {планета\_откуда} {планета\_куда}

Здесь {партия} - это название той партии Dragon Galaxy, в которую Вы играете; {пароль} - пароль расы игрока в этой

партии; {планета\_откуда} - это имя планеты игрока, с которой посылается сообщение всем, кто находится на {планете\_куда}.

Отправлять подобные сообщения можно лишь с собственных планет. Принимать сообщение будут все расы, чьи корабли наблюдают в этот момент на {планету\_куда} и владелец планеты.

Если у кого-то из наблюдающих планету стоит кому-то режим доверительных отношений, то те, кому стоит этот режим также увидят сообщение.

- Предложение заключить договор

#treaty {игра} {пароль} {раса1} [{раса2} [{раса3}...]]

При этом сервер трактует текст письма как текст договора и рассылает его всем указанным расам. Каждая из них (в том числе и автор) для вступления договора в силу (с точки зрения сервера) должна послать команду O TREATY SIGN {ID}, где {ID}- номер договора, выдаваемый сервером. Пока они так не сделают, договор считается неподписанным, его нельзя еще и публиковать. Если хотя бы одна из рас пошлет команду "O REFUSE", отказавшись подписать договор, то договор с точки зрения сервера никогда не вступит в силу.

Все указанные способы общения доступны любому из участников, кроме тех, кого Гейм Мастер отключил от почты преднамеренно.

Обратите внимание на то, что сервер не обрезает сигнатуры (подписи для Ваших писем, которые вставляет почтовая программа). Поэтому позаботьтесь о том, чтобы к Вашим личным письмам другим игрокам не добавлялись в конце сигнатуры, содержащие Ваш истинные адрес и имя. Это можно сделать, заканчивая текст Ваших писем строкой, содержащей только слово "#end".

**Особенности игры посредством электронной почты**

В случае, если сервер этой игры установлен на одном из серверов электронной почты, должны выполняться некоторые специфические правила.

* Между заголовками письма и смысловой частью должна быть хотя бы одна пустая строка (но можно и больше). Это стандартное требование к форматам e-mail. (См. стандарт RFC-822).
* в приказах допустим только английский язык. Письма другим игрокам, Гейм Мастеру и широковещательные сообщения, статьи можно писать на любом, понятном всем игрокам и Гейм Мастеру языке.
* В одном письме к серверу может находиться только либо одно дипломатическое письмо, либо один приказ.
* Имейте также в виду, что большие и маленькие буквы ОтЛиЧаЮтСя!

Нужно учитывать также что качество работы электронной почты не имеет никакого отношения к игре. Претензии по поводу запоздавших приказов не принимаются, ибо доставка писем не относится к компетенции Гейм Мастера. Поэтому приступая к игре Вы должны убедиться, что Вы сможете обмениваться письмами с Galaxy-сервером по крайней мере с частотой ходов в выбранной Вами партии.

По правилам любого автоматического сервера, Galaxy-сервер не рассматривает письма в которых в первой строке (где "from ...") стоит путь, оканчивающийся на:

MAILER-DAEMON

NEWS

NEWSSERV

MAILSERV

USENET

FTPMAIL

-DAEMON

-NEWS

-SERV

-SERVER

Это означает, что от игроков, у которых так оканчивается имя, почта не обрабатывается и отчеты не рассылаются. Если почтовая программа правильно установлена, то такого ни у

кого такого не должно быть, но на всякий случай стоит спросить у своего постмастера.

**Этика игры**

Dragon Galaxy - это всего лишь игра. И не надо обижаться на реального человека из-за того, что его действия в игре показались некорректными. Здесь допустимы обман и коварство, учтите это.

Касаемо правил поведения в игре, у каждого сервера своя политика в этой области. Рекомендуется ознакомиться с ней перед тем, как подавать заявку в игру.

Dragon Galaxy - это программа, и как всякая программа, она содержит ошибки. Мы будем благодарны Вам, если Вы сообщите о находках подобного рода. Однако если Вы попытаетесь использовать найденную ошибку в собственных интересах, санкции последуют незамедлительно!

Чего делать НЕЛЬЗЯ

Многие расценивают слова о том, то в игре допустимы обман и коварство, так, словно это позволяет им вообще делать все, что угодно, лишь бы выиграть. Это не правильно! Все, что здесь говорилось относится лишь к процессу самой игры и совершенно не относится к тем техническим задачам, которые предстоит решать для обеспечения нормальной работы Galaxy-сервера. Например, совершенно недопустимо использовать чужой пароль без разрешения игрока, играющего за расу с этим паролем. Абсолютно запрещено как-либо воздействовать на механизм доставки почты и работы сервера.

Любые попытки воздействовать извне на процесс игры будут сурово пресекаться.

На всех серверах категорически запрещено записываться в игру более чем одной расой одновременно (т.н. зомбизм)!

**Как вступить в новую партию**

На серверах Galaxy обычно происходит несколько партий одновременно. Но количество партий не ограничено. Как только набирается известное количество желающих, начинается новая партия. Для того, чтобы быть включенным в новую партию,

нужно:

* внимательно изучить правила;
* выяснить, что не понятно;
* еще раз внимательно изучить правила;
* внимательно изучить учебник Галаксианина;
* выяснить, что не понятно;
* еще раз внимательно изучить учебник Галаксианина;
* если что-то осталось неясно, нужно задавать вопросы.

В сообществе Galaxy есть немало мест, где Вам могут ответить.

Ответить могут в том числе и Гейм Мастера серверов.

До начала игры Вы должны выбрать имя и пароль для своей расы и сообщить его Гейм Мастеру. Изменение имени расы в процессе игры допускается, но лишь в исключительных случаях. Если это все же необходимо обратитесь к Гейм Мастеру.

- когда стало ясно более 70% правил нужно подать заявку в партию. Было бы очень желательно подать заявку в партию для новичков, где осваиваются с игрой новые игроки. На момент написания этой редакции правил, единственным сервером, где проводятся партии специально для новичков, является основной сервер Dragon Galaxy.

Заявки по почте принимают ГМы всех серверов, однако на некоторых серверах, в том числе на сервере DG есть web-интерфейс, облегчающий и ускоряющий запись в игру.

Рекомендуется воспользоваться именно web-интерфейсом.

В случае заявки через почту, в ней нужно указать:

1. партию
2. имя расы
3. пароль
4. e-mail игрока
5. архиватор (впрочем, Dragon Galaxy сейчас поддерживает только ZIP, так что можно пропустить пункт).
6. кодировку (ALT - для MS-DOS, KOI8 - для UNIX, ANSI - для MS Windows; на самом деле все почтовые программы хорошо работают с KOI8, а вот с остальными могут быть проблемы)

Пример заявки:

**dg3725**

**Taliban**

**KingPassword**

**xeno@al-quada.mil**

**ZIP**

**KOI8**

* получить OK от сервера (или Гейм Мастера, если посылали заявку ему);
* терпеливо подождать, пока начнется партия;
* по приходу нулевого отчета и приглашения (invite), внимательно его изучить, оценить и отослать первые приказы;

Перед началом все игроки получают следующую информацию:

1. адрес сервера, по которому в дальнейшем игрок должен отсылать свои приказы и письма, адресованные другим расам;
2. адрес Гейм Мастера, по которому в дальнейшем игрок может отсылать свои вопросы, замечания, предложения. Но помните, что Гейм Мастер, обычно не сидит без дела и обращаться к нему стоит только в тех случаях, когда решение Вашей проблемы не описано в правилах и некому Вам больше помочь;
3. информацию нулевого хода (расположение планет, названия других рас и т.п.)

Надеемся Вам понравится игра!

Желаем удачи!