Об игровой механике

Документ создан с целью упростить создание игры и обозначить как она должна работать.

# Базовая структура

Несколько игроков (или игроки и ИИ) соревнуются друг между другом за контроль карты. Они параллельно производят действия в рамках фазы хода. Как только все игроки завершат фазу, игра передвигается к следующей фазе. Когда последняя фаза хода завершена игра переходит к следующему ходу. Все действия производятся на карте.

Фазы хода:

1) Игроки выполняют экономические действия.

2) Игроки отдают приказы армии.

3) Армии всех игроков параллельно начинают выполнять приказаные действия. При этом они тратят фураж.

4) По итогу измененной ситуации на карте игрокам начисляются деньги.

5) На карте появляются купленые войска. Существующие войска получают жалование. Использованый фураж подлежит пополнению.

# Карта. Войска. Локации

Вся карта делится на провинции. Две любые провинции либо имеют связь, либо не имеют таковой. Провинция содержит войска и может содержать населенный пункт. Войска могут передвигаться между провинциями. Между населенными пунктами существуют дороги.

# Деньги. Хутора. Села. Города. Дороги

Деньги игрок получает реализуя хлеб, муку и зерно (товары). Хлеб стоит дороже муки, а мука дороже зерна. Все населенные пункты делятся на хутора, села и города. Хутора производят зерно. В селах из зерна делают муку. В городах из муки делают хлеб. Каждый населенный пункт имеет предел выработки того или иного товара. Чтобы перевозить продукты между населенными пунктами используются дороги. Дороги ограничивают объем возможных перевозок. Дороги можно улучшать чтобы увеличить предел перевозимого товара. Дорога строиться за один ход

# Войска.

Армии игроков организуются в подразделения. Только одно подразделение может находится в провинции. Одним подразделением управляет один командующий. Подразделения можно разделять и соединять.