Об игровой механике

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

# Фазы хода.

1. Начисление денег. (Acquire phase)
2. Оплата существующих войск (Forage phase)
3. Игроки параллельно выполняют экономические действия. (Build Order phase)
4. Игроки параллельно отдают приказы солдатам (Army Order phase)
5. Войска всех игроков одновременно двигаются, воюют и т. д. (Move phase)
6. Все купленные игроками объекты и войска появляются на карте (Spawn phase)

# Правила начисления денег

Вся карта делится на провинции – города или села. Села генерируют сырье. Города переделывают его в деньги.

Провинция имеет население. Если провинция – село, то оно генерирует S = P (численность населения села) сырья. Это сырье двигается по дорогам в города. До городов доходит Sг = Sum E (пропускная способность дорог) сырья. Город может обработать F = P (численность населения города). Итого на счет игрока перечисляется E денег. Sг – E = O – остаток сырья в городе. Этот остаток сырья перечисляется в банк армии.

# Оплата нанятых войск

У каждого игрока есть свой счетчик лояльности войск и их оснащенности. Лояльность войск L = O - - Q(численность войск) обновляется каждый ход. Далее из бюджета согласно политике игрока выделяются деньги в количестве Eа. Они сначала покрывают лояльность L до как минимум нулевого значения, потом если осталось, уходят в оснащение (B) и в лояльность пополам. Итого армия имеет две глобальные характеристики: L лояльность и B оснащенность. Из них получается две производные характеристики: H0 = L/Q – эффективность личного состава. H1 = В/Q – эффективность офицерского состава.

# Экономическая фаза

Каждый игрок параллельно отдает приказы на постройку и улучшение дорог и увеличение численности населения сел/городов(дорого). Деньги тратятся мгновенно, постройки появляются в очереди на строительство, некоторые займут 1 ход, другие дольше.

# Военная фаза

Игроки раздают приказы войскам. Существуют обычные и усиленные приказы. Усиленных приказов ограниченное количество ( один ).

Приказы действуют по принципу камень-ножницы-бумага. При этом усиленные приказы имеют устойчивость к оппозиционному действию.

В зависимости от H0, H1 им доступны разные приказы. В случае H0 < - 1/2 армии вообще не принимают никаких приказов. Н0 < -3/4 армия принимает только приказы обороны. При H0 > 0 возможны усиленные приказы. При этом коэффициент H1 > 1/32 позволяет брать специальные приказы которые выполняются раньше чем вражеские. H1 > 1/16 еще раньше, итд ( или H1 добавляется к значению инициативы). При Этом хар-ки приказов меняются от H1, H0.

# Фаза появления

Все объекты и армии, который игрок нанимал появляются. При этом уже на следующем ходу они участвуют в распределении фуража и денег.