

Правила игры

1. Обзор игры

Действие игры происходит на клетчатом поле, размеры и форма которого могут варьироваться. Каждый из игроков (их количество произвольно, не меньше одного) владеет колонией существ и должен развивать ее. Игра пошаговая, игроки делают ходы по очереди, в порядке, установленном в начале игры.

2. Ход игрока

На каждый ход игрок получает некоторое количество условных единиц – времени. Во время хода можно сделать одно из трех различных действий, каждое из которых требует определенного количества единиц времени:

- *Создание*
- *Постройка*
- *Атака*

Создание заключается в появлении на пустой клетке поля нового существа своей колонии.

Постройка заключается в появлении строительной площадки для здания.

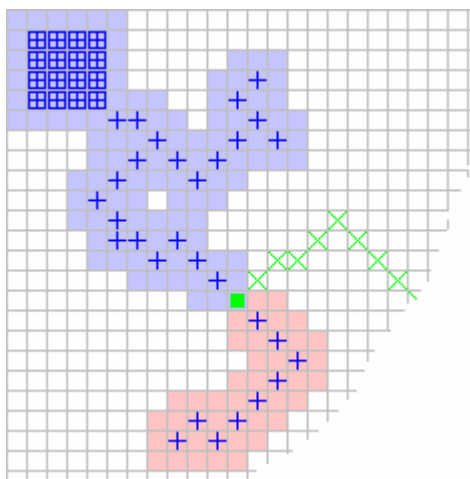
Атака заключается в превращении существа или здания колонии соперника в существо своей колонии особого типа, называемого *блоком*.

При окончании хода, оставшееся время сгорает.

3. Необходимое условие выполнения элементарных действий

3.1. Понятие активности клетки

Клетка поля называется активной для определенного игрока, если в непосредственном окружении этой клетки (8 ближайших клеток) есть определенное здание своей колонии, называемое *базой*, или любое другое существо, стоящее, в свою очередь, так же на активной клетке (далее – *активное существо*). Другими словами клетка должна быть соединена некоторым путем, состоящим из существ колонии, со своей базой.



На рисунке *голубым фоном* помечены клетки, *активные для синего игрока*, а *розовым фоном* – клетки, которые по ошибке считают активными начинающие игроки, эти клетки не являются активными, поскольку отключены от базы в результате *атаки* *зеленого игрока*.

3.2. Необходимое условие выполнения действия

Необходимым условием *создания* является активность клетки, на которой должно появиться новое существо.

Необходимым условием *постройки* является активность существа, выполняющего *постройку*.

Необходимым условием *атаки* является активность атакующего существа.

4. Обзор существ и зданий

Все объекты делятся три типа с условными названиями *люди*, *машины* и *здания*. Объекты первых двух типов и называются *существами*. Среди *людей* есть выделенный тип существ, называемый *рабочим*. Его уникальная особенность – умение строить *здания*. У каждого типа существ есть определенный набор свойств:

- *Цена* – количество единиц времени, необходимое для *создания* существа данного типа.
- *Стоимость атаки* – количество единиц времени, необходимое для выполнения *атаки* существом данного типа.
- *Радиусы атаки* – допустимые расстояния, на одном из которых должен находиться объект соперника, для возможности атаки существом данного типа. Расстояние на поле определяется количеством клеток на пути между существами. Так, 8 соседних клеток находятся на расстоянии 1, 16 клеток, соседних с ними – на расстоянии 2 и так далее. На рисунке цифрами указаны расстояния до клетки, помеченной крестиком.

2	2	2	2	2
2	1	1	1	2
2	1	×	1	2
2	1	1	1	2
2	2	2	2	2

- *Типы атаки* – допустимые типы объектов, которые может атаковать существо данного типа.
- *Необходимые здания* – набор зданий, которые должны быть построены, для создания существ данного типа.

Здание – особый тип объекта. Здание появляется как группа из нескольких объектов, и в дальнейшем будем называть зданием именно такую группу. На множестве *зданий* введен частичный порядок – зависимость постройки. Для каждого здания есть некоторое множество других, которые должны быть построены прежде, чем будет доступна возможность строительства данного. Когда здание функционирует, оно фактически является набором независимых объектов и считается живым до тех пор, пока жива хотя бы одна из его компонент.

5. Строительство и атака зданий

5.1. Строительство

Как уже говорилось, одним из элементарных действий является строительство здания. Строить здания могут только специальные существа – рабочие. Активный рабочий может рядом с собой начать стройку. При этом клетки соответствующие будущему зданию занимают специальными объектами, которые в дальнейшем превратятся в полноценные клетки здания. Таким образом, игрок закладывает здание, а в конце каждого хода одна из клеток стройки будет превращаться в клетку здания. Как только достроится последняя клетка, здание станет функционировать.

5.2. Атака зданий

Некоторые существа имеют возможность атаковать здание. Атака здания, по сути, не отличается от атаки других объектов. Здание считается разрушенным и перестает функционировать, когда разрушена последняя его клетка. До этого момента считается, что здание построено и имеется в наличии.

5.3. Атака строящегося здания

Факт того, что в процессе строительства здания меняется состояние каких-то объектов – всего лишь индикация самого процесса. На постройку здания требуется столько ходов, какова его площадь и это время никак не изменится, если здание будет атаковано. Однако, к тому моменту, как здание будет завершено, оно уже будет частично разрушено.

6. Цель игры








Игрок, потерявший все базы, считается проигравшим и выбывает из игры. Побеждает игрок, оставшийся последним (или несколько, если они играют за одну команду).

7. Командная игра









Допускается командная игра. То есть игроки могут объединяться в союз. При игре в команде появляется две особенности. Во-первых, игроки в команде проигрывают и побеждают одновременно. То есть, команда считается проигравшей, если выбывают все ее игроки. Победителями могут себя считать все игроки победившей команды, то есть той, которая останется последней. Во-вторых, союзникам категорически запрещается атаковать друг друга.

8. Сводные таблицы

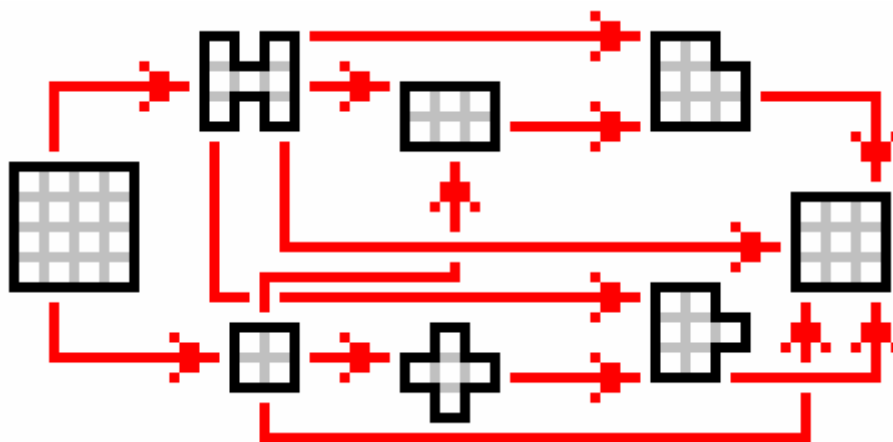
8.1. Сводная таблица существ

Рис.	Название	Тип	Цена	Стоимость атаки	Радиус атаки	Тип атаки	Необходимое здание
	Рабочий (Worker)	Ч	2	0	0		Base
	Солдат (Soldier)	Ч	2	2	1	Ч, М	Base, Barracks
	Лучник (Archer)	Ч	4	1	1, 2	Ч	Base, Archery
	Связной (Runner)	М	1	0	0		Base, Small workshop
	Баллиста (Ballista)	М	6	3	1, 2, 3	Ч, М	Base, Big workshop
	Катапульта (Catapult)	М	8	4	2, 3	Ч, М, 3	Base, Small factory
	Танк (Tank)	М	10	5	1, 2, 3	Ч, М, 3	Base, Big factory

8.2. Сводная таблица зданий

Рис.	Название	Время строительства
	Base	16
	Laboratory	9
	Barracks	4
	Archery	5
	Small workshop	6
	Big workshop	7
	Small factory	8
	Big Factory	9

8.3. Диаграмма зависимости зданий



Стрелки означают порядок постройки. Мы видим, например, стрелку, идущую из *барака* в *малую мастерскую*. Это значит, что последнюю нельзя построить до тех пор, пока не будет достроен хотя бы один *барак*.