

MASTERS

OF THE

WORLD

GEO-POLITICAL SIMULATOR 3



Руководства



СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ	4
УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ.....	4
УСТАНОВКА ТЕХНИЧЕСКИХ ОБНОВЛЕНИЙ.....	4
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ КАСАТЕЛЬНО ЭПИЛЕПСИИ.....	5
ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ	6
«МИРОВАЯ СИМУЛЯЦИЯ»	9
Экран настроек.....	11
Подсчет очков.....	13
РЕЖИМ «ОБУЧЕНИЕ»	14
Введение.....	14
Специальные элементы интерфейса.....	14
РЕЖИМ «ВИКТОРИНА»	15
Введение.....	15
Интерфейс.....	16
Процесс.....	16
ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ИГРЫ	17
Общее описание.....	17
Карта.....	20
Расширенный интерфейс управления.....	25
Значки времени.....	26
Ваша популярность.....	27
Ваш рабочий стол.....	28
Выход из игры.....	31
ДЕЙСТВИЯ В МИНИСТЕРСТВАХ	32
Информация о министерстве в левом верхнем углу.....	33
Бюджетные показатели вверху.....	33
Управление министерством в правой части.....	34
Восьмая кнопка: Персонажи и группы.....	37

РЕАКЦИИ НА ВАШИ ДЕЙСТВИЯ.....	39
ЗАПРОСЫ СЛЕВА.....	39
ТЕЛЕТАЙП.....	41
КОНТЕКСТУАЛЬНЫЕ ИКОНКИ НА КАРТЕ.....	43
ТЕЛЕФОН.....	43
УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ.....	44
РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ЕДИНИЦ.....	44
УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ НА КАРТЕ.....	45
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА КОНФЛИКТА.....	49
СПУТНИКИ И УЗЛЫ СВЯЗИ.....	49
УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ.....	50
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ КОНТРАКТЫ.....	50
УЛУЧШЕНИЕ ВАШЕЙ ЭКОНОМИКИ.....	51
НАБЛЮДАЙТЕ ЗА ЭКОНОМИКОЙ ВАШЕЙ СТРАНЫ.....	52
ЭНЕРГИЯ: ПРОИЗВОДСТВО И РЕСУРСЫ.....	53
ЧЕРНЫЙ РЫНОК.....	53
МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ.....	54
СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ.....	54
СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА:	55
МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ.....	55
СОЮЗНИЧЕСТВО НАЦИЙ.....	56
НАСТРОЙКА И СОХРАНЕНИЕ ВАШЕЙ ИГРЫ.....	57
ВЫБОР КОМПЛЕКТА.....	57
СОЗДАТЬ/МОДИФИЦИРОВАТЬ КОМПЛЕКТ	57
ЭКСПОРТ И ИМПОРТ CSV-ФАЙЛА.....	59
СОВЕТЫ.....	62
ПРОФЕССОР	62
САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ: БЮДЖЕТ И ПОПУЛЯРНОСТЬ.....	62
ВЫБОРЫ.....	63
ПАРЛАМЕНТ И ЗАКОНЫ.....	64
ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ.....	66
ТЕХНОЛОГИИ И ОТКРЫТИЯ.....	67

Культурные и спортивные мероприятия.....	67
Инфраструктура транспорта	68
Информационный бюллетень	68
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА.....	69



УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ

УСТАНОВКА И НАЧАЛО РАБОТЫ

Установщик запустится автоматически и даст Вам несколько вариантов. Выберите «Установить Правители Мира», после чего начнется установка. .

Если выключено автоматическое распознавание диска, откройте DVD с рабочего стола, откройте файл автозапуска и нажмите два раза на Autorun или Autorun.exe, чтобы начать установку. Следуйте инструкциям на экране. _.

Установка технических обновлений

Могут предоставляться улучшения игры, включая исправления небольших проблем, дополнительные функции и обновления данных. Эти улучшения могут быть интегрированы в программу с помощью патча, доступного на нашем сайте.

Если Вы подключены к Интернету каждый раз, когда запускаете программу, программа автоматически ищет эти обновления. Обновления загружаются и устанавливаются после Вашего подтверждения.

Предупреждение касательно эпилепсии

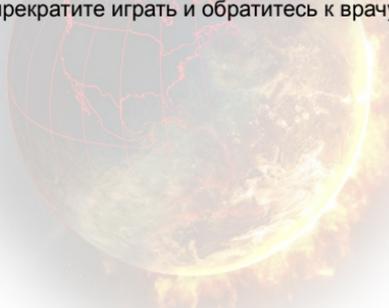
Прочитайте до того, как Вы или Ваш ребенок начнете играть в видеоигру.

Некоторые люди подвержены эпилептическим припадкам и теряют сознание при виде определенных мигающих объектов или обычных явлений.

Эти люди подвергают себя риску, когда они просматривают определенные телевизионные изображения или когда они играют в определенные видеоигры. Эти явления могут возникнуть даже в том случае, если человек их никогда до этого не имел, или у него никогда не было эпилептического приступа.

Если у Вас или членов Вашей семьи уже были симптомы, связанные с эпилепсией (припадок или потеря сознания) и проявившиеся в условиях световой стимуляции, проконсультируйтесь с врачом, прежде чем играть в видеоигру.

Мы советуем родителям быть бдительными во время того, как их дети играют в видеоигры. Если Вы или Ваш ребенок замечает любой из следующих признаков: головокружение, проблемы со зрением, подергивания глаз или мышц, потеря сознания, проблемы ориентации, произвольные движения или конвульсии, - сразу же прекратите играть и обратитесь к врачу.



ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

В игре *Правители Мира (Masters of the World)* Вы играете главу или глав правительства или государства (президента, короля, премьер-министра) одной или нескольких стран, которые Вы выбрали в начале игры.

Вы можете совершать действия во всех областях жизни страны: экономической, социальной, военной, внутренней, внешней, экологической, и так далее. Представлены все страны мира, с их собственными переменными и способом функционирования.

Доступны более тысячи действий, представленных в различных министерствах игры. Они отражают различные способы функционирования каждой страны.

Это те действия, которые Вы непосредственно можете выполнять сами (например, увольнение министра, создание солнечной электростанции, приказ секретной службе о проведении расследования, составление предвыборной платформы). Сюда также включаются законопроекты, которые Вы можете предложить. При условии демократического режима, однако, за эти законопроекты должен будет проголосовать парламент (например, изменение ставки НДС, увеличение пенсионного возраста, запрещение политических партий, увеличение минимальной заработной платы, а также изменения мандата главы государства).

Вы также можете управлять Вашим рабочим днем, с тем чтобы встречаться с различными известными деятелями (руководителями влиятельных организаций, как, например, профсоюзов, объединений, религиозных организаций), родственниками (Ваши родители, супруг), главой службы безопасности, главой иностранного государства, международными деятелями (папа Римский, генеральный секретарь ООН, международные звезды). В рамках этих встреч Вы можете договориться о социальных соглашениях, заключить военные соглашения, подписать большие экономические контракты, подкупить лиц, принимающих решения, соблазнить работников средств массовой информации, и многое другое.

Используя карту, Вы можете вести военные действия, самостоятельно маневрировать каждой единицей, построить ряд зданий, управлять каждым из Ваших регионов и передвигать спутники. Секретная служба имеет неоценимое

значение для борьбы с враждебными силами и для проведения специальных операций (например, дестабилизация режима, убийство, саботаж).

Прежде чем принять решение, Вы можете изучить вопрос, читая еженедельную прессу, заказывая проведение опросов и анализируя интерактивные карты и всевозможную графику.

Стратегии многих персонажей в игре (в частности, глав государств других стран) управляются компьютером. Эти стратегии являются функцией с несколькими настройками, включая их психологический профиль.

И наконец, Вам придется столкнуться с рядом проблем, которые могут поставить под угрозу Ваше правление: дефицит бюджета, народные восстания, стихийные бедствия, террористические акты, международные конфликты, экономическая война.

но Вы все же должны остаться у власти!

Меню приветствия включает несколько различных кнопок.

Эти варианты позволят Вам изменять настройки и просматривать баллы :

- Режим "Мировая симуляция" включает более 175 стран для игры и около 20 сценариев.
- "Пособие" - этот режим интерактивно покажет Вам основные принципы игры и проведет Вас через начало игры.
- "Викторина" - это режим, который проверяет Ваши знания в различных областях.

Теперь мы опишем эти различные виды игры более подробно.

Варианты

- Меню Вариантов позволят изучить панель очков, изменить настройки игры (включая качество графики и уровень звука) и получить доступ к кредитам игры.
- На панели очков Вы можете выбрать, какой вид баллов Вы хотите просмотреть, с помощью сортировочных ячеек. Вы можете просмотреть свои собственные баллы или ознакомиться с рейтингом всех игроков в сети Интернет.
- В вариантах игры: «Военная игра с несколькими приказами» - это вариант, который автоматически дает Вашим военным частям несколько приказов по выполнению миссий. Изучите раздел «Военная игра» для получения более подробной информации. Другой вариант позволяет Вам установить автоматическое сохранение игры по нескольким доступным графикам сохранения.
- Графические параметры устанавливаются по умолчанию согласно возможностям Вашего компьютера и графической карты.

«МИРОВАЯ СИМУЛЯЦИЯ»

- Меню «Мировая симуляция» предлагает пять вариантов: вернуться в предыдущее меню, играть военную игру с несколькими приказами по сети, начать новую одиночную игру, загрузить сохраненную игру и управлять комплектами настройки.
- Игра по сети описана в отдельном руководстве, которое Вы можете найти в каталоге игры.
- Вариант загрузки сохраненной игры приведет Вас в меню, где Вы можете выбрать игру. Ваши игры показаны в виде списка, составленного по хронологическому принципу. Выберите игру, которую хотите загрузить, и нажмите <ОК>.
- «Настройка игры» позволяет Вам изменять атрибуты (имя, фотографию и так далее) персонажей и групп в игре. Она также позволяет создавать наборы. Этот вопрос подробно объяснен в конце этого руководства.
- Новая игра одного игрока
- Выбрать игру

Игра

На первой панели "Выбрать игру" выберите сценарий, по которому Вы хотите играть.

Некоторые сценарии устанавливают конкретные задачи для достижения за отведенное время. Другие указывают политические контексты, при которых Вам будет необходимо остаться у власти как можно дольше. Сценарий "Мир в 2013" предполагает, что Вы играете какую-либо страну мира состоянием на 1 января 2013 года, с единственной целью - остаться у власти.

В зависимости от Ваших успехов, каждый сценарий может принести Вам

очки (см. раздел "Объяснение счета" ниже). В зависимости от количества выигранных очков, Вы можете перейти на следующий уровень и, следовательно, иметь доступ к новым сценариям. Вам необходимо 1000 очков для достижения сценариев Уровня 2 и 10.000 очков для достижения Уровня 3.

На правом верхнем углу панели находится счетчик Вашего счета и уровня. Там же Вы можете создать и выбрать другого игрока.





Экран настроек

Как только Вы выбрали сценарий, нажмите <ОК>, чтобы получить доступ к панели настроек игры.

На этой панели, Вы можете:

- Выбрать главу или глав государства, которое Вы хотите играть, нажав на пустые окошки вверх и выбрав страну из списка
- Выбирать персонажей, нажимая на их фотографии
- Изменять их имена и фамилии
- Настраивать свою игру (с помощью курсоров) в таких категориях
Игра имеет три уровня сложности:

- **Сложность** : Игра имеет три уровня сложности: «Начинающий», «Опытный» и «Эксперт». На уровне «Начинающий» Вы будете получать советы от профессора, и Ваша политическая партия будет высказывать свое мнение относительно предлагаемых Вами законов. Чем выше уровень, тем сложнее повысить свой рейтинг популярности, и тем сильнее военные противники (искусственный интеллект).

- **Катастрофы** : этот уровень позволяет Вам регулировать возможность запуска природных и техногенных катастроф. Чем выше уровень, тем больше катастроф произойдет на планете. На самом низком уровне катастрофы не происходят. Поместив курсор в середине, Вы установите реалистичную ситуацию.

- **Разжигание войны** : этот уровень позволяет Вам регулировать вероятность войн и степень их принятия народом. Чем выше уровень, тем чаще искусственный интеллект страны будет провоцировать войны. На более высоком уровне народ будет менее негативно реагировать на то, что их правитель разжигает войны. На самом низком уровне искусственный интеллект не может начинать войны - планета будет абсолютно мирной. Поместив курсор в середине, Вы установите реалистичную ситуацию.

- **Терроризм** : на этом уровне Вы можете регулировать степень деятельности террористов. Чем выше уровень, тем чаще террористические организации будут совершать террористические операции. На самом низком уровне эти организации будут бездействовать. Поместив курсор в середине, Вы установите реалистичную ситуацию.

- **Беспорядки** : этот уровень также позволяет Вам регулировать степень реакции народа и социальных групп на непопулярные действия своего правителя. Более высокий уровень характеризуется более масштабными беспорядками, протестами, сидячими демонстрациями и забастовками. Поместив курсор в середине, Вы установите реалистичную ситуацию.

ПРИМЕЧАНИЕ : Для того чтобы сохранить баллы ИГРЫ в Интернете и появиться в рейтингах игры, Вам необходимо играть в «реалистичном» режиме, то есть курсоры «катастрофы», «разжигания войны», «терроризма» и «беспорядков» должны находиться посередине. Баллы будут регистрироваться независимо от выбранного уровня сложности. Кроме того, если Вы не в «реалистичном» режиме, Вы можете сохранять свои баллы как ИГРОК (количество сыгранных игр, баллы профиля и т.д.).

- Выбрать скорость игры, отображаемую валюту, а также то, как используются персонажи: являются ли они теми же самыми в каждой игре, или же выбранными произвольно.

После того, как Вы сделали выбор, нажмите <OK>, чтобы начать игру.

Подсчет очков

"Свободный" Сценарий

Счет является суммой нескольких элементов.

Счет в "свободном" сценарии (например, "Мир в 2013") в основном состоит из "накопительного бонуса популярности", который представляет собой сумму ежедневных рейтингов популярности, превышающих 50%.

Другой важный компонент расчета счета - число стран, которые стали союзниками страны игрока. Чем больше игрок соглашается с другими народами мира, тем выше счет. Другие составляющие счета - бонусы за количество законов, принятых в парламенте, бонусы за год у власти, а также различные другие бонусы, приобретенные в ходе игры.

Счет с целью

В режиме миссии (в котором выделяется время на выполнение) счет установлен заранее. Это счет, который отображается в подробной карточке миссии. Каждый раз, когда Вы проводите ту же миссию с другой страной, Вы получите бонус миссии. Однако если Вы повторите миссию в стране, в которой Вы ее уже успешно достигли, Вы не получите каких-либо дополнительных очков.

РЕЖИМ «ОБУЧЕНИЕ»

Введение

Этот режим позволяет быстро изучить игру в полном объеме, путем демонстрации ее основных механизмов.

В этом режиме Вас сопровождает профессор геополитики, который появляется в различных видеороликах в течение всего Вашего обучения. Профессор поставит перед Вами цели.

Эти цели делятся на этапы. Для каждого этапа Вы получаете руководство в виде текстовых сообщений, высвечивающихся на полосе в нижней части экрана, и мигающей желтой стрелки, указывающей на область, на которой нужно нажать.

В любой момент Вы можете просмотреть видео еще раз, просто нажав на него.

Специальные элементы интерфейса

- 1 - профессор
- 2 - стрелка помощи
- 3 - полоса помощи



РЕЖИМ «ВИКТОРИНА»

Введение

В викторине Вы можете отвечать на несколько блоков вопросов.

Вы можете выбрать один из трех режимов игры.

- **Быстрый матч** : Выберите понравившуюся викторину и начните игру
- **Вызов** : Выберите тип задачи: "Без ошибок", где Вы должны ответить на максимум вопросов без какой-либо ошибки, или "Временная атака", где Вы должны дать максимум правильных ответов в отведенное время.
- **Индивидуально настроенная игра** : Выберите три из предложенных тем. Установите количество вопросов и их уровень сложности.

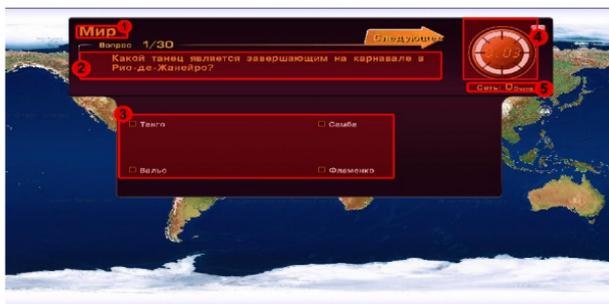
В левой части экрана отображается информация, относящаяся к каждой викторине:

- Требуемый уровень; Ваш уровень как игрока, который отображается в правом верхнем углу, должен быть больше или равным уровню викторины, чтобы у Вас была возможность играть.
- Рассматриваемые темы
- Количество вопросов
- Продолжительность (количество секунд для игры в викторину). Эта продолжительность может быть неограниченной.
- Бонусы: Количество очков, которые Вы можете получить во время викторины, и которые будут добавлены в общий счет игрока. Вы не можете накапливать очки, проходя ту же викторину несколько раз. Однако Вы можете улучшить Ваш счет викторины и попытаться получить максимальное количество очков.
- Ваш счет этой викторины

Для того чтобы начать викторину, нажмите <ОК>.

Интерфейс

Интерфейс викторины имеет несколько элементов:



- 1) Тема и уровень сложности, которые Вы выбрали
- 2) Вопрос, с его номером, и общее количество вопросов
- 3) Варианты ответов
- 4) Секундомер, который совершает обратный отсчет и ограничивает время ответа на вопрос или время всей викторины
- 5) Балл викторины, или количество выигранных бонусных очков

Процесс

Первый вопрос отображается с четырьмя предложенными вариантами ответов. Выберите ответ, затем подтвердите свой выбор, нажав на кнопку <Вперед>, которая остановит секундомер.

В некоторых вопросах четыре предложенные варианта ответов будут заменены на карту. Вам будет необходимо выбрать элемент на карте (страну, регион или город, в зависимости от вопроса).

Затем подтвердите свой выбор, нажав на <Вперед>. Вы можете перемещаться по карте, удерживая правую кнопку мыши, или с помощью стрелок на клавиатуре. Вы можете увеличить изображение на карте с помощью колеса мыши.

Будьте внимательны, у некоторых вопросов есть несколько возможных

ответов. В этом случае выберите все необходимые ответы до подтверждения.

Как только ваш выбор был подтвержден, правильные ответы появятся автоматически. Затем Вам нужно будет нажать на <Вперед> еще раз, чтобы перейти к следующему вопросу.

Если у Вас не осталось времени на ответ, правильный ответ появится автоматически. Затем Вам нужно перейти к следующему вопросу самостоятельно.

В конце викторины Вы сможете увидеть количество Ваших правильных ответов, а также ваш счет. Чтобы выйти из викторины в любой момент, нажмите на красную кнопку в правом верхнем углу.



ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ИГРЫ

Общее описание

Карта мира занимает нижнюю часть экрана.

В правом нижнем углу есть окошко мини-карты, на которое можно нажать, чтобы быстро перейти к выбранной точке. Это окошко также отображает дату и время игры, иконки для управления временем и иконки режимов отображения карт. Кнопка <+> позволяет установить расширенный интерфейс (см. ниже).

Кнопки внизу позволяют получить доступ к различным министерствам. Последняя кнопка - для персонажей и групп игры.

Слева указаны фотографии персонажей. Это те персонажи, которые хотят Вам что-то сообщить или назначить с Вами встречу.

Справа находится "телетайп", на котором потоком отображаются важные события в мире (конфликты, контракты, , внутренние беспорядки, стихийные бедствия и т.д.) а также газеты.

В верхней правой части экрана показан Ваш рейтинг популярности,

Ваше фото (с помощью которого Вы можете попасть на рабочий стол) и флаг страны или региона, если они были выбраны на карте.

В верхней центральной части экрана находится область «смайликов». Эти «смайлики» являются показателем реакции и мнений народа относительно событий и Ваших действий. Они влияют на Ваш рейтинг популярности.

В режиме игры с несколькими странами фотографии различных выбранных Вами лидеров показаны вверху слева.





- 1: мини-карта с навигационными иконками
- 2: значки времени
- 3: раздел смайликов
- 4: Ваша популярность
- 5: доступ к рабочему столу
- 6: доступ к карточке выбранной страны/региона
- 7: запросы персонажей
- 8: телетайп
- 9: кнопки министерства
- 10: кнопки персонажа и группы
- 11: отображение глав нескольких стран

Карта

Перемещение по 3D-карте

Игра начинается с карты мира, центр которой выставлен на стране, выбранной Вами.

Для перемещения по карте, удерживайте правую кнопку мыши и перемещайте мышь по карте. Вы также можете использовать клавиши курсора на клавиатуре.

Для увеличения изображения используйте колесо мыши или кнопки "Следующая страница" и "Предыдущая страница". Обратите внимание, что чем больше Вы увеличиваете, тем больше деталей показывает карта. В зависимости от важности отображаемых мест, с определенного масштаба города и другие здания начинают появляться в режиме 3D.

При нажатии на кнопку мыши, увеличение изображения карты начинается с первого уровня двухмерных иконок. Этот режим особенно полезен для вооруженных столкновений, так как он позволяет визуализировать все воинские части на карте (даже отдельные единицы). Поскольку эти единицы представлены в виде 2D икон, их намного проще выбирать.

Обратите внимание, что Вы можете вернуть цент карты в исходное состояние (отображение Вашей страны), нажав на маленькую мишень, отображенную в углу Вашей фотографии.

Мини-карта

Вы можете перейти в любую точку мира одним щелчком мыши. Это очень практичная функция, если Вы хотите быстро переместиться на другой конец планеты. Мишень на карте мира указывает место, где Вы находитесь на 3D-карте.

Вы также можете увеличить изображение на мини-карте с помощью колеса мыши. Вы можете перемещаться с помощью удержания правой кнопки мыши, как и на 3D-карте.

Нажав кнопку "+", Вы увеличите мини-карту (и откроете расширенный интерфейс управления - см. ниже).

Развернутая мини-карта позволяет проводить обзор войск и их перемещения, а также событий на поле битвы.

Отображенные на карте места

Есть несколько видов мест:

- города
- военные базы: наземные, морские, воздушные, коммуникации, космос
- инфраструктуры: линии высокоскоростных поездов, порты, гражданские аэропорты, атомные электростанции, нефтяные скважины, морские электростанции, газовые месторождения, ветровые и солнечные фермы, атомные станции
- природные объекты: горы и вулканы
- места исторического и культурного наследия (значок камеры)
- конкретные объекты (например, Пентагон, Ватикан)

Каждый элемент карты связан с соответствующей иконкой. При ее нажатии появляется информационная ячейка.

Выбор стран/регионов и Информационная карточка

Цвет границы той страны, на которой находится курсор, отражает качество Ваших взаимоотношений с этой страной: зеленый (2 вида), если взаимоотношения хорошие; красный (2 вида), если они оставляют желать лучшего; серый для нейтральных отношений. Синий цвет соответствует Вашим территориям

Один щелчок по стране приведет к отображению ее флага в правом верхнем углу экрана. При нажатии на этот флаг отобразится окно, сравнивающее Вашу страну с выбранной страной.

В этом окне Вы увидите :

- Фотографию главы государства выбранной страны: Нажав на нее, Вы можете открыть карточку главы государства и договориться о встрече
- В некоторых случаях <музыкальная нота> позволяет услышать гимн страны
- Список политических, экономических и военных данных
- Четыре сравнительных показателя, в том числе индекс развития человеческого потенциала (ИРЧП)

Этот ИРЧП показатель рассчитывается каждый год Программой развития Организации Объединенных Наций (ПРООН) и базируется на трех элементах:

ожидаемой продолжительности жизни при рождении, уровня образования (рассчитывается на основе распространения грамотности и охвата системой образования), и доходов, измеряемых как ВВП на душу населения. ИРЧП всегда находится между показателями 0 и 1. Чем ближе к 1, тем лучше.

Второе нажатие на ту же страну или нажатие на один из регионов приводит к отображению флага региона в правом верхнем углу. При нажатии на этот флаг отобразится окно, предоставляющее информацию о выбранном регионе.

Небольшой знак мишени, расположенный на флаге, позволяет устанавливать центр карты на соответствующей стране или регионе.

Меню при щелчке правой кнопкой мыши

Нажав на карту с помощью правой кнопки мыши, Вы увидите различные контекстные меню, содержание которых будет зависеть от выбранной области. Это меню *правой кнопки мыши* является ярлыком: все элементы управления, содержащиеся в нем, можно также открыть с помощью других кнопок, включая кнопки в министерствах и «Расширенного интерфейса управления» (см. ниже раздел "Расширенный интерфейс управления").

Ряд примеров: Если Вы выбрали страну: щелкнув правой кнопкой мыши, Вы можете назначить встречу с главой государства. Если Вы выбрали один из регионов Вашей страны: Вы можете начать какое-то строительство. Если Вы выбрали один из городов: Вы можете создать фестиваль.

Меню отображения карты

Независимо от выбранной Вами области, меню щелчка правой кнопкой мыши всегда даст отображение подменю с различными видами карт фильтров для отображения или скрытия различных элементов.

Внизу мини-карты также находятся иконки, с помощью которых Вы можете переходить с карты на карту.

- **Нормальная карта** : Эта карта показывает все элементы, расположенные на уровне масштабирования, а также их важность. В 3D на первом уровне 2D иконок (**доступных путем нажатия на трекбол**) отображаются все элементы без исключений (кроме случаев, когда 2 элемента находятся слишком близко друг к другу и невозможно показать 2 иконки). Эту карту также можно открыть с помощью **функциональной клавиши F12**.
- **Карта инфраструктуры** : Эта карта показывает все линии высокоскоростных поездов, трубопроводы, порты, гражданские аэропорты, электростанции (атомные станции, нефтескважины и т.д.) для Ваших стран, выбранных вверху справа, независимо от уровня масштабирования.
- **Карта военной игры** : Она показывает позиции всех Ваших воинских единиц (мобильных единиц, военных баз, городов, армий), а также воинских частей отдельных стран, указанных в верхней правой части экрана, для любого масштаба. Каждая из этих частей помечена соответствующим флагом, а также значком с указанием ее мощи. Отметим, что указание мощи иностранных военных баз появляется только тогда, когда Вы ведете в ними борьбу. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **функциональной клавиши F9**.
- **Карты экономического и стратегического союзничества** : Эти два режима показывают военные и экономические союзнические отношения (состояние ваших отношений), существующие между Вашей страной и другими странами мира. Используемый цветовой код подробно описан в условных обозначениях, указанных в нижней части карты. Ваш цвет - синий.
- **Сравнительные карты** : Они позволяют сравнить все страны по критерию, который Вы можете выбрать из списка тем. Условные обозначения всегда появляются в нижней части карты, указывая числовые значения соответствующего цветового кода. Название Вашей страны, указанной в рейтинге стран, оформлено красным цветом. С помощью кнопки мини-глобус Вы можете отобразить планету как глобус, в отличие от

просмотра в режиме карты мира. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **функциональной клавиши F11**.

- **карта погоды** : показывает температуру и осадки в режиме реального времени для всех стран мира. в этом режиме исчезают иконки мест.
- **полноэкранный карта** : показывает всю планисферу. Получить доступ к этой карте можно также путем нажатия **функциональной клавиши F10**.

Обратите внимание: чтобы вернуться к предыдущему отображению, Вы можете повторно выбрать отображаемый вид карты.



Расширенный интерфейс управления включает в себя несколько кадров. Первый кадр указывает то, что Вы выбрали. Второй кадр показывает то, что Ваш выбор включает (экономические данные или войска). Третий кадр объединяет все действия, которые Вы можете выполнять для этого выбора.

В военном режиме, все войска Вашего выбора выбираются по умолчанию. Они отмечены оранжевым ореолом вокруг их значка во втором кадре. Нажав на значок "движение", Вы передвинете их к указанному месту. Однако Вы можете отменить выбор войск путем нажатия на них. Эти войска потом потеряют оранжевый ореол.

В военном режиме также доступны два вида отображения: "по группе" и "по типу". Для переключения между двумя отображениями используйте кнопку в левой части кадра. Отображение "по типу" показывает все единицы одного типа и уровня (например, все танки 3го уровня). Отображение "по группе" показывает единицы, сгруппированные на карте (например, группа танков в Париже и группа танков в Марселе).

См. раздел "Управление вооруженными силами", приведенный ниже, для подробной информации об управлении военными операциями.

Значки времени

Текущее время, месяц и год показаны в мини-карте. Время сбоку считается в зависимости от выбранной скорости игры. Вы можете остановить игру, возобновить ее, ускорить ее, или совершить прыжок во времени путем нажатия на различные иконки, расположенные в таком порядке: воспроизведение, перемотка вперед, перемотка вперед до следующего запроса, быстрый переход в следующий месяц. .

Понедельные расчеты осуществляются по вторникам и требуют от программы проведения больших расчетов для всех измененных переменных всех стран мира. Скорость будет зависеть от мощности Вашего компьютера. Отметим, что Вы можете включать и отключать режим паузы с помощью **пробела**.

Ваша популярность

Смайлики

Со временем Вы увидите последствия Ваших действий. То, как Ваши соотечественники оценивают Вашу политику, Вы определите по смайликам, появляющихся вверху экрана, посредине.

Каждый день они будут показывать в режиме реального времени одобрение или неодобрение людей относительно несколько тем: безопасность, здравоохранение, образование и т.д.

Значение популярности в 0% может сопровождаться улыбающимися лицами, поскольку суммы положительных и отрицательных эффектов могут взаимно уничтожаться.

Рейтинг популярности

Ваша популярность является ключом к успешной игре. Она отображается в виде больших цифр возле смайликов Щелчок по ней открывает окно оценки Вашей политической программы.

Ваш рейтинг популярности является самым важным числом в игре, так как оно является реальным показателем того, что простые и выдающиеся люди Вашей страны думают о Вас. Если Ваш рейтинг слишком близок к 0%, существует большая вероятность, что Вы проиграете игру...

Ваш рабочий сто

Чтобы получить доступ к рабочему столу, нажмите на Ваше фото.

В главном окне рабочего стола появится основная информация, кривая Вашей популярности и полоса смайликов.

В нижней части окна находятся иконки, которые позволяют получить доступ к (слева направо): возврату к приветствию, деталям Ваших баллов, повестке дня, меню газеты, показателям бюджетов министерств, диаграммам главных переменных, звукам игры, сохраненным играм и выходу из игры.

Для всех иконок (кроме диаграмм главных переменных) предлагаются клавиши быстрого вызова. Эти клавиши - кнопки от F1 до F9, соответствующие ярлыкам, отображаемых слева направо.



Ежедневник

Как глава государства, Вы будете организовать встречи с разными людьми страны, наносить визиты, принимать участие в различных мероприятиях. Таким образом, ежедневник Вам будет очень полезен.

Можно воспользоваться несколькими отделами ежедневника: Закладка в верхнем углу откроет Вам текущую неделю. Стрелки внизу переворачивают страницы. Закладки внизу справа дают доступ к разным месяцам года. Символ "X" в правом верхнем углу закрывает ежедневник. Окно "Заметки" используется для личных заметок.

Чтобы договориться о встрече, нажмите на свободную половину дня. Откроется окно выбора персонажа со списком категорий. Выберите категорию персонажа, с которым Вы хотели бы встретиться.

Обычно на встречу отводится полдня. Однако некоторые люди (как главы иностранных государств) или определенные мероприятия требуют больше времени.

Вы также можете договориться о встрече с персонажем из его личной карточки, нажав на значок ежедневника внизу.

Чтобы перенести или отменить встречу, просто нажмите на необходимое совещание, измените его дату или отмените его, используя кнопки интерактивного окна.

Во время встречи персонажи появляются вместе с другими запросами слева от главного меню. Нажмите на него, и откроется контекстное окно встречи.

Меню газеты

Это меню дает доступ к архивам газет за весь матч. Они расположены в хронологическом порядке.

Панель показателей

- Вы можете получить общий обзор основных направлений Вашей бюджетной политики. Вверху можно увидеть показатели изменения государственных доходов и расходов.
- Диаграммы главных переменных Эта панель позволяет Вам просмотреть изменения основных показателей любой страны.

Параметры звука

Вы можете установить различные уровни звука: звуковые эффекты, музыку, голоса, и общий звук игры.

Сохранение

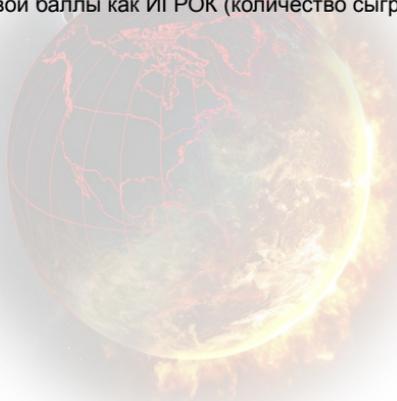
Сохранение требует проведения сжатия, время которого будет зависеть от мощности компьютера. Сжатие является абсолютно необходимым, так как оно уменьшает размер файла резервной копии на компьютере.

Выход из игры

Нажмите на Ваше фото для доступа к Вашему рабочему столу, затем выберите кнопку "Выход" в нижней правой части окна. Вы также можете выйти в любой момент, нажав клавишу Esc.

Заметим, что в этот момент Вам будет предложено отправить Ваши баллы и ввести Вашу информацию относительно ИГРЫ и ИГРОКА на веб-сайте игры. Для того чтобы зарегистрировать свои баллы, Вам необходимо иметь имя пользователя и пароль. Если у Вас их нет, игра предложит Вам их создать. Это будет Ваш «ник» в Интернете. в Интернет .

Для того чтобы сохранить баллы ИГРЫ в Интернете и появиться в рейтингах игры, Вам необходимо играть в «реалистичном» режиме, то есть курсоры «катастрофы», «разжигания войны», «террориста» и «беспорядков» должны находиться в середине. Баллы будут регистрироваться независимо от выбранного уровня сложности. Кроме того, если Вы не в «реалистичном» режиме, Вы можете сохранять свои баллы как ИГРОК (количество сыгранных игр, баллы профиля и т.д.).



ДЕЙСТВИЯ В МИНИСТЕРСТВАХ

Семь кнопок в нижней части экрана предоставляют доступ к различным министерствам. Восьмая кнопка относится ко всем группам и персонажам в игре.

При наведении курсора на эти кнопки (или при нажатии на них) отображаются подменю. В них Вы можете выбрать нужную тему.

Слева направо, семь кнопок представляют следующие темы: государственный бюджет и финансы, национальная экономика (в том числе энергетика и окружающая среда, полиция и армия, социальная сфера (в том числе работа, семья, здоровье, жилье и транспорт), культура и образование (включая научные исследования, медиа и спорт), все, что касается внутренней политики (в том числе управление выборами и Ваша команда министров), внешняя политика (в частности, взаимоотношения со всеми международными организациями, включая ООН).



Информация о министерстве в левом верхнем углу

В левом верхнем углу карточки Министерства отображаются данные и статистические показатели, касающиеся работы министерства.

Этот раздел обычно включает:

- Предполагаемый бюджет министерства на текущий календарный год и фактический бюджета предыдущего года
- Круговую диаграмму государственного бюджета, выделяющая бюджет соответствующего министерства
- Фото соответствующего министра
- График, иллюстрирующий запрашиваемую тему. Нажав на маленькую стрелку, Вы увидите перечень статистических показателей со значениями на текущий год и год начала игры. Если показатель имеет небольшой значок диаграммы в начале линии, нажатие на этот значок откроет окно сравнительных графиков.
- Другие личности, участвующие в игре и имеющие отношение к этой области. Нажав на их изображение, Вы можете получить доступ к их карточкам и организовать встречу с ними (нажав на иконку "Ежедневник").

Бюджетные показатели вверх

Два показателя представляют бюджеты министерства и государства. В начале игры стрелки расположены по центру. Они затем перейдут к красным и зеленым зонам, в зависимости от Ваших сбережений и расходов. Ниже указаны бюджет министерства и дефицит (или профицит) государственного бюджета.

Нажатие на эти показатели приведет Вас к индикаторной панели бюджетов министерств. Это та же панель, которая доступна с Вашего рабочего стола.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Существует разница между годовым бюджетом и предварительным бюджетом на один год:

- Индикатор бюджета вверх соответствует планируемому бюджету на ближайшие 12 месяцев. Когда Вы измените значения бюджета, показатели перемещены и изменены соответственно. Затем они станут значениями предварительного бюджета. Это дает возможность оценить последствия своих действий по бюджету, для какого-либо периода года.

- Бюджет, отображаемый слева, - это расчет на текущий год, до 31 декабря.

Вы найдете эти же годовые показатели в Министерстве финансов, которое перечисляет все поступления и расходы за весь текущий год.

Управление министерством в правой части

Правая часть окна включает в себя различные действия, которые Вы можете выполнять в этом министерстве. Они распределены между несколькими вкладками.

Вкладки, которые Вы можете найти:

Бюджет

На этой вкладке Вы можете управлять персоналом и заработной платой государственных служащих, если министерство большое (в секторе полиции, здравоохранения, образования и вооруженных сил). Вы можете также определить предел министерских бюджетов для различных секторов.

Как только значение изменено, сбережения или расходы, связанные с этим изменением, появятся в нижней части окна. Чтобы подтвердить свой выбор, нажмите на кнопку <Подтвердить>.

Для каждой темы Вы можете разместить несколько бюджетных "звезд". Каждая звезда имеет финансовые и человеческие затраты, что означает, что каждая назначенная или удаленная звезда будет иметь прямые последствия в игре: будь то на уровне Вашего бюджета (сбережения или расходы), на уровне занятости (наем или увольнение), или на уровне общественного мнения (популярность).

Ввод значения

Есть несколько способов изменить значение в поле ввода: Вы можете нажать на "+" и "-" кнопки; Вы можете установить курсор мыши на поле и использовать колесо мыши для увеличения или уменьшения значения; Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши в поле ввода, где Вы хотели бы установить новое значение, при этом отобразится линия в поле ввода, показывающая текущее значение для справки. Вы также можете щелкнуть левой кнопкой мыши на поле ввода и непосредственно ввести значение с клавиатуры.

Строительство

В этой вкладке Вы можете строить различные здания. Нажмите на одно из них, а затем в новом окне выберите количество зданий, которые необходимо построить, и регион. Затем отобразится стоимость и продолжительность строительства.

После подтверждения Вы заметите, что количество в колонке "цель" изменилось. С этого времени, количество в колонке "текущие" будет изменяться в зависимости от продолжительности строительства, пока не достигнет количества, которое было установлено в качестве цели.

Есть также здания, которые можно непосредственно размещать на карте. Прибыль от некоторых из них будет зависеть от их местоположения.

Эти здания сразу отображаются как "в строительстве". Вы можете проверить количество оставшихся дней, нажав на эти здания. Вы можете также остановить строительство (Вы больше не будете тратить деньги на это строительство, а уже потраченные деньги возмещению не подлежат).

Законодательство

Действия в этой вкладке - это законопроекты, за которые должен будет проголосовать парламент, прежде чем они будут введены.

При выборе одного из них, откроется окно: в нем будет указано или значение, которое нужно установить, или предложение подтвердить значение. После подтверждения Ваш законопроект будет представлен на рассмотрение парламента. Если Вы снова нажмете на законопроект (который отныне будет иметь значок Национального Собрания), в новом окне отобразится дата голосования и предварительное количество голосов каждой из партий Национального Собрания. Вы сможете увидеть, какие шансы того, что за Ваш законопроект проголосуют позитивно. Если картина не очень хорошая, Вы всегда можете отменить свой законопроект.

В Соединенных Штатах и Германии за Ваши законопроекты должны проголосовать обе палаты парламента (верхняя и нижняя). Для этих двух стран отображаются голоса обеих палат.

Внизу окна «Законодательства» могут находиться различные иконки:

- **Ссылка на страницу Википедии** : при нажатии в Вашем браузере загрузится страница Википедии на тему выбранного закона;

- **Выступления на телевидении** : нажатие на эту иконку означает, что Вы хотите выступить на телевидении в поддержку принятия этого закона в парламенте или изменить его непопулярность. После подтверждения Ваше лицо и телевизионная иконка появятся слева. Такие выступления могут быть эффективными, но постарайтесь не злоупотреблять ими, чтобы не снизить свою убедительность.

- **Референдум** : если Вы нажмете на эту иконку, за законопроект будет голосовать не парламент, а народ. Не все законы могут быть выставлены на референдум. Это должны быть законы относительно общества. Эта иконка отображается только в тех случаях, если страна включила процесс проведения референдума в свою конституцию. В противном случае Вы можете попытаться организовать голосование с помощью панели «Парламент».

- **Реформа** : она позволяет Вам объединять несколько законов, за которые парламент проголосует одновременно. Эти законы должны иметь общую тему, чтобы их можно было объединять. При нажатии на иконку «Реформа» откроется меню, в котором Вы можете создать новую реформу (дать ей название) или добавить законопроект к существующей реформе.

Восьмая кнопка: Персонажи и группы

Нажатие на восьмую кнопку приведет Вас к подменю с различными видами групп (союзы, ассоциации...) и последняя кнопка для Лиц.

Группы

С левой стороны окна групп показывают символы всех групп в стране, имеющих отношение к выбранной теме. Справа - действия для выполнения.

Некоторые действия требуют сразу выбора действия (например, заблокировать профсоюз), а затем выбора необходимой группы слева.

Кнопка персонажей:

Эта кнопка открывает панель для категорий персонажей, которая позволяет получить доступ к карточкам всех персонажей игры.

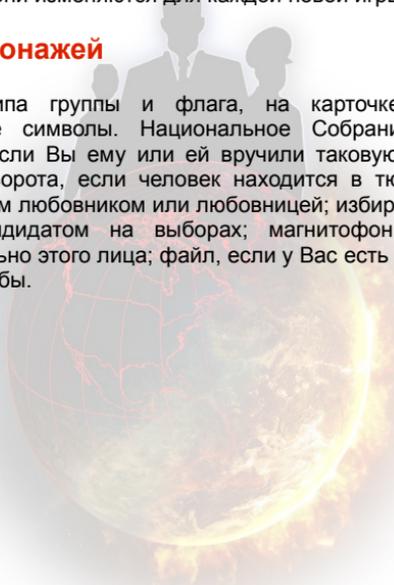


Каждый персонаж имеет ряд переменных, характерных для его или ее, которые определяют его или ее психологию и поведение. Переменные включают возраст, политический уклон, харизму, сферу влияния и уровень защиты. Эти характеристики могут быть раскрыты путем инициирования расследования через спецслужбы.

Эти расследования проведены произвольно в начале игры. В режиме "постоянный персонаж" персонажи не меняются из одной игры в другую. В режиме "случайный персонаж" они изменяются для каждой новой игры.

Карточки персонажей

Кроме логотипа группы и флага, на карточке персонажа могут появляться различные символы. Национальное Собрание, если это член парламента; медаль, если Вы ему или ей вручили таковую; больничная койка, если человек болен; ворота, если человек находится в тюрьме; сердце, если человек является Вашим любовником или любовницей; избирательные урны, если человек является кандидатом на выборах; магнитофон, если Вы начали расследование касательно этого лица; файл, если у Вас есть информация об этом лице из секретной службы.



РЕАКЦИИ НА ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

Запросы слева

Левая часть экрана предназначена для просьб национальных и международных лиц, которые хотели бы поделиться своими советами и наблюдениями с Вами или проводят с Вами встречу.

Со временем запросы могут начать накапливаться, если несколько людей ожидают свой ответ.

Классический запрос

Есть много видов запросов в виде "памяток", которые представляют собой написанные сообщения, оставленные Вашим собеседником, а также есть "прямые" запросы, когда Ваш собеседник непосредственно обратится к Вам.

Каждый запрос появляется в левом нижнем углу и формулируется стандартно, включая в себя:

- фото Вашего собеседника (или его или ее лицо)
- флаг Вашего собеседника
- логотип группы или организации Вашего собеседника, если таковая есть
- информация о запросе на правом фото: имя персонажа, должность, дата запроса, название.

Кроме основных запросов, запросы могут быть уничтожены без открытия, путем нажатия на размещенном на них символе "X". Запросы имеют ограниченный срок действия. Если Вы не прочитали их, они исчезнут через несколько дней.

Нажатие на фото персонажа открывает окно запроса.

Некоторые запросы являются вопросами, которые были заданы Вашим собеседником. Вы должны будете ответить, нажав на <Принять> или <Отказать>.

Если Вы щелкните на "X" в верхнем правом углу окна, этот запрос не будет удален, но будет возвращен в список слева. Чтобы запрос окончательно исчез, нажмите на кнопку <OK> (или кнопку <Принять> или <Отказать>).

Если это "прямой" запрос, Вы увидите субтитры, передающие текст Вашего

собеседника. Вы можете скрыть или отобразить их снова, нажав на стрелку вверх и справа субтитров. Вы можете вернуться к субтитрам, нажав на кнопку вверх/вниз справа от субтитров. Наконец, Вы можете возобновить сообщение собеседника, нажав на кнопку "Играть" справа от его или ее лица.

Встречи

Все встречи, которые Вы организовали, перечислены в ежедневнике. Приглашение на встречу можно сделать с помощью иконки ежедневника в углу фотографии.

При открытии встречи, собеседник появляется в диалоговом окне. Вы можете закрыть текущее совещание/встречу с помощью "X" в правом верхнем углу. Это не завершает встречу, Вы можете вернуться к ней, нажав на запрос еще раз. Чтобы завершить встречу, нажмите на кнопку "завершить встречу".

В зависимости от выбранного персонажа, предложения в диалоговом окне будут меняться. Например, Вы можете вести переговоры с профсоюзом, предложить министерский пост известной личности, поощрять парламент проголосовать за законопроект, предложить стратегические контракты с главой государства, и так далее. Эти встречи являются важным дополнением к Вашей политике.

Саммиты международных организаций

Для этих запросов фотографии персонажей не показываются. Вместо этого показываются логотипы организации (ООН, Европейский союз, G8, G20,...). Нажатие на них откроет окно определенного саммита.

Выступление на телевидении

В них включаются как Ваши выступления, так и выступления других глав государств, если имеют мировое значение. Их можно узнать по небольшим телевизионным иконкам. Вы можете выключить флэш-видео, нажав кнопку <сеть> на телевизоре.

Панель ждущих запросов

Когда накопилось так много запросов, что все они не могут быть отображены на левой части экрана, появляется небольшой значок. Этот значок приведет Вас к панели со списком всех запросов.

Для каждого запроса эта панель сообщает: соответствующего собеседника, тему запроса и дату получения. Вы можете их отобразить, просто нажав или на них, или удалить, нажав на красный крестик в первом столбце. Вы можете также сортировать их по столбцам, нажав на заголовки столбцов.

Телетайп

Справа находится "телетайп", на котором сообщаются важные мировые события, а именно:

- внутренние беспорядки: протесты, забастовки, сидячие забастовки, столкновения
- конфликты между странами и их развитие
- стихийные бедствия: землетрясения, наводнения, голод, и т.д.
- террористические акты: нападения, захват заложников

При нажатии на них открывается описательное окно, которое предлагает определенные действия: "переговоры с союзом, который начал забастовку", или "военная поддержка стране в состоянии войны".

Нажатие на знак глобуса в этом окне передвигает карту на место события.

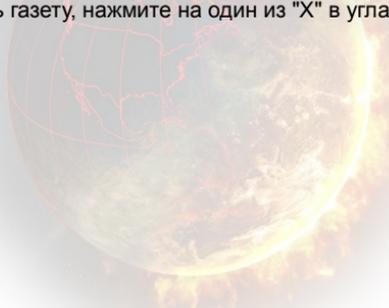
Газета

Информация газеты является ключевым фактором для понимания того, как устроен мир и как люди реагируют на Вашу политику. Это важный инструмент, который может направить Вас в ваших действиях.

Это еженедельная газета, которая выходит каждый понедельник. Когда она выйдет из печати, она появится в правом углу экрана, в Вашем телетайпе. Чтобы прочитать, просто нажмите на нее. Затем игра ставится на паузу, и у Вас будет столько времени для чтения, сколько Вы захотите

Чтобы перевернуть страницу газеты, нажмите на стрелки внизу справа и слева. Вы можете прямо перейти к национальным и международным новостям, нажав на заголовки в нижней части страницы. Чтобы увеличить статью, нажмите на нее; нажмите на нее повторно, чтобы вернуть в исходный формат. Если Вы нажмете на дату или номер газеты, Вы можете открыть меню газеты и прочитать старые издания. Это меню также можно открыть с рабочего стола. Можно выбрать фото любого персонажа в газете и открыть карточку этого человека.

Чтобы закрыть газету, нажмите на один из "X" в углах газеты.



Контекстуальные иконки на карте

На карте может появиться несколько типов иконок.

Иконка "Национальный беспорядок" всегда связана с городом и появляется рядом с городом. Если есть много беспорядков в одном городе, значок будет менять символы каждый раз. Нажатие на нее отобразит все символы - щелкните кнопкой мыши по тому, который Вы хотели бы открыть.

Иконка "Бедствие" показывает, где произошла катастрофа, а также покажет кнопки действий, которые позволяют отправлять деньги.

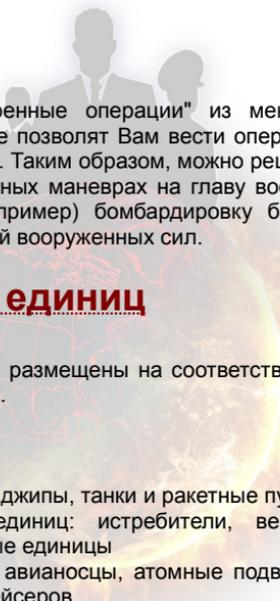
Иконка "Конфликт" показывает, что существует напряженность между двумя странами: от простых угроз на границах до полномасштабной войны. Нажав на нее, Вы можете принять Вашу позицию в отношении этого конфликта. Иногда это вторичный конфликт, следствие основного конфликта. В этом случае, Вам будет предложено занять позицию в отношении основного конфликта.

Иконка "Терроризм" показывает, что в регионе бушует террористическая группа. Вы можете нажать на нее для получения дополнительной информации.

Телефон

Иногда глава кабинета будет звонить Вам по телефону, чтобы сообщить Вам о событиях, которые, как правило, являются очень серьезными и могут быть фатальными для Вас.

УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ



В самом начале, в окне "военные операции" из меню Вооруженных сил, отобразится набор мер, которые позволят Вам вести операции, не управляя ими непосредственно на поле битвы. Таким образом, можно решить напасть на страну, и возложить все заботы о военных маневрах на главу вооруженных сил. В этой ситуации, Ваш приказ на (например) бомбардировку будет приоритетом при принятии решения Вашим главой вооруженных сил.

Различные виды единиц

В начале игры военные части размещены на соответствующих их виду базах - наземных, воздушных и морских.

Виды единиц такие:

- 3 вида наземных единиц: джипы, танки и ракетные пусковые установки
- 3 вида воздушных единиц: истребители, вертолеты, вертолетные диверсионно-десантные единицы
- 4 вида морских единиц: авианосцы, атомные подводные лодки, обычных подводных лодок и крейсеров

Каждый из этих видов имеет 5 уровней качества, указанных звездами (5 звезд - наивысшее качество).

Управление войсками на карте

В "простом" интерфейсе управления: чтобы отдавать приказы единице на карте, щелкните по ней. Если она находится в базе, то сразу выберите базу, затем подведите курсор к виду единицы, которая Вам требуется. Затем откроется меню команд. Чтобы закрыть его, нажмите кнопку Escape или щелкните мышью по пустому месту на карте.

В "расширенном" интерфейсе управления, щелкните по стране, региону или базе, чтобы там отобразились имеющиеся войска. Доступные действия для Вашего выбора появятся в третьей части расширенного интерфейса управления.

Если Вы хотите перейти на режим «Активный с несколькими приказами» и он не установлен по умолчанию, выберите последнюю иконку в меню приказов единицы.

В режиме «Активный с несколькими приказами» вы можете объединять приказы, которые получили Ваши единицы. Их различные траектории будут показаны на карте. В этом режиме единицы не будут ждать весь список приказов, а будут мгновенно выполнять первый выбранный приказ. Если Вы хотите выйти из этого режима и подтвердить набор приказов, у Вас есть три варианта: нажмите на последнюю иконку в меню приказов; нажмите на правую кнопку мыши, не двигая мышкой; или нажмите клавишу <Escape>.

Различные команды



- **Начать движение:** Как только Вы выбрали Ваш приказ, появится стрелка с направлениями, указание расстояния и иконка команды. Затем выберите желаемый пункт назначения и единица начнет двигаться. Стрелка красного цвета означает, что движение невозможно (например: перемещение судна на суше). Вы можете отменить действие нажатием Escare. Обратите внимание, что наземные единицы могут пересечь море на баржах.
- **Атаковать:** Как и для перемещения, появится стрелка, но на этот раз Вы должны выбрать цель. Вы не можете атаковать сами. Программа посчитает это простым движением. В режиме "Атаковать" наземная единица остановится, чтобы бороться с противником на своем пути. В расширенном интерфейсе управления Вы можете выбрать область/регион для атаки. Ваши войска затем попытаются захватить все места в регионе.
- **Остановить:** Остановить единицу на месте.
- **Возвратиться на базу:** Единица возвращается на свою первоначальную базу.

- **Прикомандировать:** Изменение изначальной базы единицы. Единица затем направляется эту базу на грузовом транспорте. Она, таким образом, остается неприкасаемой и может пройти через все территории. Но Вы не можете дать ей команду, пока она не достигнет пункта назначения.
- **Запустить ракету:** Вы должны сначала выбрать тип ракеты: обычная, химическая, или атомная ракета. Две последние требуют предварительной процедуры авторизации. Атомные ракеты зависят от Вашей технологии (Вы также можете попробовать приобрести их) и для них ведется учет. Их количество указывается под их окном. После выбора ракеты нажмите на цель.
- **Бомбардировка:** Тот же принцип работы, как и для "запустить ракету", за исключением того, что единица продолжает борьбу до полного уничтожения цели.
- **Разделить группу:** Кнопками "+" и "-" (окружающих количество единиц) Вы можете выбрать точное количество единиц, которые выполняют данный приказ. Чтобы указать количество, Вы можете также использовать (как с обычным полем ввода) колесо мыши или щелчок правой кнопкой мыши. Когда Вы выберете команду, она будет применима только к указанной группе. Если это движение группы, группа сама разделится на две части. По умолчанию, количество выбранных единиц - это общее количество единиц. В этом случае деления группы нет.
- Чтобы объединить две единицы, нажмите на одну из единиц и поставьте ее на другую единицу.
- Атака вертолетных диверсионно-десантных единиц: Такие единицы не видимы противнику, если они не атаковали его цели. После завершения атаки диверсионно-десантная единица улетит на своем вертолете и возвратится на базу. После этого она станет видимой и ее можно будет уничтожить. Диверсионно-десантные войска могут нанести противнику серьезный ущерб, но они часто теряют много людей во время своих нападений.
- 3D камера: При нажатии на единицу на карте Вы увидите в своем меню иконку камеры, которую Вы можете использовать, чтобы включить объемное изображение. Предоставляется вид единицы сверху, даже если единица движется. Вы можете переключить с одной единицы на другую путем нажатия на них. Если Вы хотите вернуться к обычной карте, нажмите на иконку камеры вниз. Этот вид доступен как для военных, так и гражданских единиц (самолетов, поездов, лодок).

Команды, которые являются общими для нескольких единиц

Чтобы отдать общие приказы для нескольких мобильных единиц: выберите рамку на карте, удерживая правую кнопку. Когда Вы отпустите кнопку, появятся стрелки движения. Все единицы на поле, заключенные рамкой, будут реагировать на приказ об атаке/движении, который Вы даете, выбирая цель. Количество и виды единиц, реагирующих на приказ, отображаются в маленьких рамках.

Вы также можете отдать общий приказ нескольким мобильным единицам или единицам, которые размещены на своих базах. Для этого проведите рамку с помощью мыши, удерживая левую кнопку мыши и клавишу CTRL. Рамка должна включить в себя все единицы, которые Вы хотите выбрать. После того, как Вы провели рамку, отпустите кнопку мыши и затем кнопку CTRL. Затем выберите общую цель для движения или атаки.

В расширенном интерфейсе управления Вы можете давать команды нескольким единицам по умолчанию, в том числе единицам, которые не находятся поблизости, каждый раз нажимая на CTRL.

Режим игры с несколькими приказами также работает с несколькими выбранными единицами.

Отображение военной игры

Вы можете открыть карту в режиме "военной игры", нажав на значок танка внизу мини-карты, или с помощью правой кнопки на карте, выбрав способ отображения карты, или нажатием **кнопки F9**.

Каждая из единиц помечена соответствующим флагом, а также значком с указанием ее мощи. Отметим, что мощь иностранных военных баз отображается только тогда, когда Вы ведете с ними борьбу, или если они вошли в периметр действия одного из Ваших спутников (см. "Спутники и узлы связи" ниже).

При нажатии на колесо мыши, увеличение изображения карты начинается с первого уровня двухмерных иконок. Это особенно полезно для вооруженной конфронтации, поскольку с этим масштабом Вы можете просматривать все воинские единицы на карте.

Основные правила конфликта

Чтобы занять город, в нем больше не должно быть сил противника, и одна из Ваших единиц должна оккупировать его. Обратите внимание, что Вы не можете захватить город с помощью диверсионно-десантных единиц, поскольку они всегда возвращаются на базу.

Для того чтобы занять регион, Вы должны занять большинство зданий и городов этого региона.

Если Вы занимаете столицу врага, конфликт останавливается, и Ваш противник сдается. Вам будет направлен мирный договор, в котором Вам будет предложено аннексировать или колонизировать страну, или же покинуть ее и организовать свободные выборы.

Вы можете занять все города страны, чтобы получить мирный договор.

Вы всегда можете отправить мирный договор во время конфликта, перейдя в меню "Дипломатия" на вкладке "Договор".

Спутники и узлы связи

Другие единицы также будут использоваться во время войны.

- Узлы связи: Когда Вы активируете их радар, они обнаружат иностранные подводные лодки.
- Когда активированы спутники, Вы можете увидеть найденные единицы иностранных баз. Вы можете свободно передвигать спутники по карте.

Улучшение Вашей экономики

Есть около сотни экономических секторов, которые можно разделить на четыре основные области: сельское хозяйство, промышленность, услуги и энергия.

Вы можете помочь конкретному сектору путем его субсидирования. Это способствует инвестициям. Или Вы можете освободить сектор от взносов, что способствует занятости. Субсидирование сектора, который пока еще не работает в Вашей стране, может помочь ему заработать.

Контракты позволят Вам способствовать улучшению Вашего ВВП, так как он уже находится в относительно хорошем состоянии (это при условии, что Вы выберете хорошего экономического партнера и подпишите контракты, которые являются очень благоприятными в отношении рыночных цен). Эти контракты повлияют на доходы соответствующих секторов и будут способствовать их росту. В зависимости от сектора, будут наблюдаться влияние на сферу занятости и корпоративные налоги. Вы можете изучить оценку Вашего контракта, открыв его после подписания.

Вы можете также объявить эмбарго или наложить таможенные пошлины на большие страны-экспортеры, по политическим или экономическим причинам. Однако помните, что Ваша страна может быть членом международной организации, которая требует от Вас соблюдения определенных принципов. ВТО, например, осуждает эмбарго между членами организации.

Вы можете ввести снижение цены на продукты (особенно пищевые), чтобы увеличить покупательную способность, но такое снижение цен будет покрыто государством.

Наконец, вы можете полностью или частично национализировать или приватизировать определенный сектор. Если Вы национализировали сектор, государство купит его акции, а прибыли или убытки сектора будут включены в доход государства. Если Вы приватизируете сектор, деньги, полученные при продаже акций, будут сразу же включены в доход.

Наблюдайте за экономикой Вашей страны

В меню области сельского хозяйства, промышленности, услуг и энергии у Вас есть доступ к "Информации по миру", "Информации по сельскому хозяйству / промышленности / услугах / энергии" и "Информации по сектору",

"Информация по миру" показывает Вам, что каждая страна производит и потребляет, ее импорт и экспорт (и по какой средней цене) в отдельном выбранном секторе. Таким образом, можно узнать, какие страны покупают много за рубежом, цены, с которыми они работают, что может сделать Ваше предложение привлекательным и т.д. Вы можете выбрать способ отображения (в процентах или объеме) и упорядочить таблицу, нажав на желаемый заголовок. Вы также можете нажать на любую строку, чтобы открыть лист с описанием.

"Информация по сельскому хозяйству / промышленности / услугах / энергии" показывает все секторы выбранной области Вашей страны: их вклад в ВВП, корпоративные налоги, рабочие места они создают, их торговый баланс (разница между экспортом и импортом: положительное сальдо торгового баланса означает, что вы экспортируете больше, чем вы импортируете), средняя цена покупки и средняя цена продажи. Вы также можете выбрать другую страну и увидеть эту же информацию для ее секторов.

"Информации по сектору" включает все элементы, необходимые для производства продукта сектора.

Энергия: производим ресурсы

Вам доступны различные виды энергии: На основе ископаемых, солнечная, тепловая, атомная и различные виды электричества. Чтобы произвести энергию, Вы можете построить заводы в вкладке "Строительство", меню "Энергия". Конечно, большинство этих заводов требуют ресурсов для функционирования. Вы также можете искать ресурсы на своей территории или приобрести энергию у других стран.

Некоторые предприятия обязательно должны быть расположены на карте. Их расположение может быть определяющим фактором в их доходности, особенно когда речь идет о, например, нефтяных скважинах и ветровых электростанциях. В этом случае при выборе места Вашего завода появляется показатель качества участка земли.

Наконец, Вы можете построить трубопровод, если у Вас есть газовые или нефтяные скважины. Это позволит Вам продавать свои ресурсы другим странам, после подписания с ними высокодоходных контрактов.

Черный рынок

Его можно найти в меню "Вооруженные силы". Вы можете связаться с продавцами черного рынка для получения военных материалов: такая покупка может быть очень дорогой, но будет в строгом секрете. Вы также можете использовать черный рынок, когда Вы создаете новый контракт на военные материалы.

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Стратегические соглашения

Вы можете предложить стратегическое соглашение во время встречи с главой государства или с помощью меню "Международной политики".

Для второго варианта, откройте окно "Дипломатии" и перейдите на вкладку "Альянсов". Отобразится список всех стран. Для каждой из стран Вы можете увидеть созданные союзы и различные права, которые были ими предоставлены. Чтобы создать соглашение или изменить существующее, нажмите на необходимую страну - документ сам откроется. Что касается экономических контрактов, ответа иногда нужно ждать несколько дней, и он будет зависеть от характера отношений, которые Вы имеете с этой страной.

В левой части соглашения указаны две участвующие страны, а правая часть показывает детали соглашения: тип союза, право на прохождение военных сил через страну, сколько военных баз можно разместить. Как и для экономического контракта, можно принять, отказать, или изменить условия контракта.

Иногда глава государств приедет лично, чтобы предложить экономические контракты или соглашения.

Секретная служба:

Секретная служба чрезвычайно разнообразно представлена и является эффективным инструментом в руках главы государства.

Вам судить: обзор личностей и раскрытие скандалов, ограбление политической партии, проникновение в террористические группы (для борьбы с ними или помогая им... убийство, фальсификации выборов, управление иностранными сетями, сверхсекретный агент...

Что касается управления иностранными сетями, Вы можете указать цель сети: проникновение в политические группы, поиск агента глубокого внедрения, саботаж. . .

Таким образом, можно следить за главой государства и обнаружить скандалы относительно его или ее, после этого - шантажировать или воспользоваться этим в на уровне ООН.

Вы можете также вмешиваться во внутренние дела другой страны и финансировать ее политические партии, профсоюзы и террористические группы. . .

Все это должно, однако, совершаться с осторожностью, так как если у Вас нет средств, чтобы соответствовать Вашим запросам, скандал может разразиться в любой момент.

Международные организации

Чтобы получить доступ к международным организациям, откройте меню "Международной политики". Там Вы можете выбрать ООН или любую другую организацию, независимо от того, являетесь Вы ее членом или нет.

К некоторым организациям применяются конкретные действия. В ООН, например, Вы можете начать голосование по резолюции против страны, показав доказательство ее плохого поведения (доказательства предоставлены Вашей секретной службой).

Вы также можете создать свою организацию с помощью меню «Новая организация». Можно создать четыре типа организаций: для экономического рынка, валютный союз, стран-производителей, стратегический союз. Успех организации (который принесет Вам популярность) будет зависеть от выделенного Вами бюджета и других факторов.

Союзничество наций

Вы можете иметь экономических и военных союзников. Для экономических союзников Вы будете приоритетом, и с ними будет проще вести переговоры о ценах контрактов. Военные союзники могут дать обещание прийти Вам на помощь в случае нападения, а также могут позволить Вам проходить через их территорию и создавать базы на своей земле. Вы можете использовать различные средства для изменения этих союзов :

- Экономические контракты
- Стратегические соглашения
- Финансовые пожертвования/вложения
- Помощь при бедствии
- Помощь в войне
- и многое другое.



НАСТРОЙКА И СОХРАНЕНИЕ ВАШЕЙ ИГРЫ

Выбор комплекта

Иконка индивидуальной настройки можно найти в меню приветствия «Моделирования мира».

Первое меню комплектов позволяет Вам выбрать комплект, с которым Вы хотите играть, а также удалять комплекты и управлять ими (создавать, изменять, импортировать или экспортировать в формате .cus).

Для того чтобы играть в комплект, выберите его и подтвердите. Он будет добавлен в Вашу игру.

Создать/модифицировать комплект

Для того чтобы модифицировать комплект, нажмите на «модифицировать», а затем выберите его.

Для того чтобы создать комплект, Вы сразу должны дать ему имя.

Настройки касаются персонажей и групп. Окно позволяет Вам выбрать между ними.

Комплект для персонажей

"Выбор категорий персонажей" является стартовым меню персонажей, которое делит персонажей игры на несколько категорий. После того, как Вы выбрали категорию, Вы можете выбрать персонаж. В верхней ячейке Вы можете выбрать страну, и с помощью полосы прокрутки справа можно выбрать персонаж.

Чтобы изменить персонаж, Вы можете изменить его или ее личность и лицо. Изменение личности касается имени и фамилии, а иногда пола и даты рождения персонажа.

Вы можете заменить лицо на фото по Вашему выбору, сохраненное в формате .jpg (желательно 256x256 или 128x128 пикселей) и, желательно, скопированное в каталог "Мои документы\Masters of the World\custom\photo\" в Windows XP, и "Документы\Masters of the World\custom\photo\" в Windows Vista и Windows 7 и 8.

Чтобы заменить лицо на фотографию, нажмите на кнопку <Фото>, затем выберите .jpg файл по Вашему выбору: Новая фотография отобразится в окне.

Вы также можете изменять настройки 3D лица (одежда, цвет и стиль волос, этническая принадлежность, аксессуары), нажав на кнопки <+> и <-> .

Комплект для групп

Функции модификации групп работают по тому же принципу, что и модификации персонажей (единственное отличие, что здесь нет категорий).

Выберите страну, нажав на флаг слева (набрав первую букву страны, Вы можете получить доступ быстрее), и выберите тип группы в правом верхнем углу. Для изменения логотипа группы, его необходимо сохранить в формате .jpg и скопировать в каталог "Мои документы\Masters of the World\custom\photo\" в Windows XP, и "Документы\Masters of the World\custom\photo\" в Windows Vista и Windows 7 и 8.

Экспорт и импорт CSV-файла

Определения

Комплект настройки - это .CUS файл с данными всех персонажей и групп всех народов игры, который предназначен для загрузки до запуска игры через меню "Индивидуальная настройка".

CSV файл является файлом данных обо всех группах и персонажах одной конкретной нации, который можно легко прочитать и заполнить с помощью табличной программы и который предназначен для интеграции в "Комплект настройки".

Использование файла CSV позволяет легко и быстро создать комплекты настройки.

Как действовать

В меню "Индивидуальная настройка", в меню "Дополнительные параметры", нажмите на "Экспорт шаблона CSV", при этом отобразится список стран. Нажмите на одну из них, затем нажмите кнопку "ОК". Затем Вам нужно будет дать имя создаваемому CSV файлу.

Теперь у Вас есть файл CSV в папке "Custom" (в "Мои документы/Masters of the World/Profile"), в которой содержится список групп и персонажей выбранной Вами страны. Чтобы провести простую модификацию, выберите ее, щелкните правой кнопкой мыши на "Открыть с помощью. . ." и выберите Excel или scalc (Open Office).

Если Вы используете scalc, Вам нужно указать параметры импорта (в окне "Параметр импорта"). Здесь поставьте флажок в поле "Точка с запятой" и снимите флажок в окне "Запятая". Затем нажмите кнопку "ОК".

Что этот лист включает?

Для группы:

Колонка А: описание (неизменяемое)

Колонка В: название группы

Колонка В: аббревиатура группы

Колонка В: имя и фото группы. Это название фото (JPG формат, желательно 256 * 256). Изображения должны быть помещены в каталог custom/logo

Другие столбцы не должны быть изменены.

Для персонажа:

Колонка А: описание (неизменяемое)

Колонка В: имя персонажа

Колонка С: фамилия персонажа

Колонка D: имя лица. Это может быть название фотографии (.jpg) или 3D-лица (.fg)

Колонка E: пол персонажа (М или Ж)

Колонка F: Дата рождения (дд/мм/гггг). Убедитесь, что этот столбец отображается в этом формате, а не в дд/мм/гг формате.

Не рекомендуется изменять другие столбцы.

Внесите желаемые изменения, а затем сохраните их.

Как применить Ваши модификации

Вернитесь к меню "Индивидуальная настройка" и выберите "Создать новый комплект" или "Изменить комплект". После того, как комплект был создан или выбран, нажмите на кнопку "Импорт файла CSV", затем выберите файл CSV, который Вы прежде изменили. После этого комплект будет изменен, и он будет включать в себя выбранный файл CSV.

Полезно знать

Несколько файлов CSV можно импортировать в тот же комплект.

Если одна и та же группа или персонаж изменяется в нескольких файлах CSV, которые Вы импортируете в комплект, внесенные изменения будут соответствовать изменениям последнего импортируемого файла.

Вы также можете создавать и изменять комплект со стандартным интерфейсом и экспортировать его в формат CSV с помощью кнопки "Экспортировать этот набор в CSV формат". Созданный файл также сохраняется в "custom" каталог.



СОВЕТЫ

Профессор

На уровне «Начинающий» Вы будете получать советы от профессора. Когда загорится его иконка, это будет означать, что у него есть для Вас новый совет. Нажмите на иконку – и он даст Вам совет. Совет будет отображен в меню профессора. Вы можете открыть их путем нажатия на небольшую иконку возле профессора. Профессор не будет сообщать Вам одно и то же два раза. Совет профессора может касаться контекста событий в игре или текущей ситуации.

Самое необходимое: бюджет и популярность

Показатели национального бюджета и рейтинга популярности являются двумя из наиболее важных показателей игры. Если один из них очень плохой, очень вероятно, что Вы скоро проиграете.

Бюджет

Детальная информация о национальном бюджете предоставлена в разделе "Финансы", доступ к которому можно получить с помощью первой кнопки.

Обозначены расходы и поступления. Вы можете "играться" этими двумя линиями, чтобы попытаться сделать какие-то сбережения.

Если Вы тратите слишком много, Ваш дефицит будет увеличиваться и показатель национального бюджета будет двигаться к красной зоне. Слишком большой дефицит плохо сказывается на национальных финансах, которые в результате должны возмещать долг каждый год. Если индикатор переходит в красную зону, Вы рискуете привести нацию к банкротству.

Популярность

Половина "чистой" популярности (другими словами, вне политической программы) является отражением мнения народа. Другая половина состоит из советов всех важных групп и персонажей, которые составляют Вашу страну и влияют на людей на различных уровнях.

В любой момент Вы можете заказать опрос общественного мнения на вкладке "Связь", кнопка "Национальной политики", подменю "Глава государства". Предоставляются три опроса различной точности и продолжительности. Наиболее точный опрос дает очень подробное мнение о результатах выборов, если таковые ожидаются.

Выборы

Процесс

Президентские выборы проходят в несколько этапов.

Все описанные действия доступны в подменю "Выборы", с помощью кнопки "Национальная политика".

- Праймериз/предварительные выборы : Они к Вам не относятся, если Вы сам себя представляете. В течение этого периода кандидаты от каждой партии заявляют о себе.
- Политическая программа : Во время кампании Вы можете установить Вашу программу, которая может включать несколько количественных обязательств. Если Вас изберут, люди запомнят Ваши предвыборные обещания и могут наказать Вас, если Вы их не исполните.
- Встречи : Во время кампании Вы можете также проводить встречи в городах по Вашему выбору. Это позволит Вам улучшить свой имидж в регионах выбранных городов, а также изменит мнение избирателей в этом регионе. Чтобы встречи были эффективными, они должны быть разнесены во времени, в противном случае они не будут иметь никакого влияния.
- Мошенничество на выборах : Если Вы хотите, Вы можете и обмануть. Есть три возможности: уничтожение бюллетеней, двойная регистрация избирателей, голоса умерших людей. Эти действия повлияют на конечный результат, но, конечно, несут определенный риск, так как они могут быть обнаружены и породить скандал. Эти риски оцениваются в зависимости от эффективности ваших спецслужб.
- Опрос : На протяжении всей кампании проходят периодические опросы, которые отображаются на левой стороне окна "Выборы".
- Результаты : Окончательный результат будет сообщен Вам по телефону Вашим главой кабинета.

Подсчет голосов

Голоса подсчитываются следующим образом:

- Каждый важный персонаж из Вашей страны выбирает своего предпочтительного кандидата в зависимости от его или ее идеологической близости.
- Когда персонаж голосует, он охватывает своим голосом всех или часть людей, на которых он имеет влияние. Это, в частности, зависит от популярности персонажа, роли персонажа в обществе, его харизмы, популярности группы, которой он управляет (политический руководитель партии будет иметь больше влияния, чем выдающийся кутюрье), и его политического характера. Таким образом, Вам необходимо склонить на свою сторону столько персонажей, насколько это возможно.
- Люди голосуют по каждому из кандидатов.
- Окончательный результат кандидата наполовину зависит от голосов, полученных от персонажей, и наполовину зависит от голосования людей.
- После того, как все люди проголосовали, будут сопоставлены все окончательные результаты кандидатов; при этом будет определен процент, полученный каждым из них.

Парламент и законы

Процесс

Когда закон представляется в парламент, различные политические группы функционируют как элементы разных союзов: союзничество по группам, в зависимости от позиции по отношению к закону или важности закона; союзничество различных членов группы с главой государства; союзничество группы с соответствующим министерством.

Для расчета окончательного результата голосования результат каждой из групп взвешивается в зависимости от ее представительства в парламенте.

Если Вы отмените законопроект, люди будут помнить о Вашем предложении и накажут Вас, если они не согласны. Таким же образом, проект, который был отклонен парламентом, является ударом для главы государства, который в этом случае всегда как-то теряет популярность.

Средства действий

Есть много способов повлиять на голосование в парламенте.

- **Стимулирование** : В ходе встречи Вы можете попросить парламентария помочь принятию закона, что покажет Вам, как парламентарий намерен голосовать. Если парламентарий примет Ваше предложение, это увеличит количество голосов "да" в политической группе, к которой он принадлежит, в зависимости от его влияния на группу. Руководитель партии имеет в пять раз больше влияния на членов его группы, чем обычный член.
- **Изменение союза** : Союзничество парламентариев с главой государства оказывает влияние на результат голосования. Например, Вы можете попробовать изменить их мнение, льстя им в ходе совещания. Конечно, результат зависит от их собственного характера, который можно оценить через спецслужбы.
- **Шантаж** : Если (благодаря Вашей секретной службе) Вам стало известно о скандалах, относящихся к парламентариям, Вы можете попытаться шантажировать их, не раскрывая скандал в обмен на голосование в пользу закона.
- **Коррупция** : Вы также всегда можете попробовать предложить парламентариям взятки. Это следует делать аккуратно, так как любая такая попытка может обернуться против Вас, если парламентарий окажется честным. Настоятельно рекомендуется провести предварительные консультации с секретной службой, чтобы быть лучше информированным о личности депутата.
- **Министерство** : Характер министерства влияет на результат голосования. Изменяя министерства, в частности, те, чьи политические уклоны отличаются от уклона игрока, можно изменить результаты голосования. Этого иногда может быть достаточно, чтобы перевесить голосование в Вашу пользу.
- **Законы в несколько этапов** : Чтобы достичь цель, количественный закон (например, о налоге) иногда можно принимать в несколько этапов - таким законам могут отказать в парламенте, если они принимаются на одном дыхании.

Основные события

Беспорядки

Беспорядки (протесты, сидячие забастовки, забастовки, восстания) отмечены на карте различными символами и отражают серьезные проблемы в обществе. Если эти беспорядки продолжаются, они будут иметь продолжительный эффект на Вашу популярность.

Вы всегда будете иметь возможность прибегнуть к силовым методам и остановить беспорядки, но нет никакой гарантии, что это приведет к ожидаемым результатам. И Вы рискуете серьезно уменьшить Вашу популярность.

Стихийные бедствия

Вас могут справедливо обвинить в пренебрежении бюджетов, необходимых для предотвращения природных катастроф. Будьте осторожны с выплатой компенсаций жертвам - не недооценивайте ее важность. Наконец, если другие страны помогают Вам финансово, дайте часть этих финансов жертвам. В противном случае Вы будете обвинены в растрате.

Конфликт

Начало конфликта порождает возбуждение на всех уровнях. Кроме реакции народа и всех персонажей Вашей страны, международные организации и другие страны мира будут позиционировать себя в зависимости от Вашего уровня ответственности в конфликте.

Не забывайте, что все войны также требуют значительных финансовых средств. Иногда лучше подписать мирный договор, который слегка расходится с Вашими интересами, чем разжечь масштабную войну, в которой погрязнет вся страна. Военные союзы, сформированные до конфликта, могут играть доминирующую роль, поскольку страны-союзницы могут предоставить Вам военную поддержку.

Беженцы

Когда происходит стихийное бедствие или вспыхивает конфликт, можно организовать лагерь беженцев. Вы ответственны за то, чтобы построить лагерь беженцев, разместить их или попросить помощи у Ваших соседей. В противном случае последствия для Вашей популярности могут быть очень плачевными. . .

Подобным образом, страны, пострадавшие от стихийных бедствий или конфликтов, могут просить Вас о помощи в строительстве лагерей для беженцев.

Технологии и открытия

Научно-исследовательская работа имеет важнейшее значение для продвижения Вашей страны. Создавая новые технологии, можно способствовать развитию соответствующих секторов экономики. Например, путем поддержания монополии производства новых технологии, или за счет улучшения технологии производства, или за счет продажи ваших патентов за большие деньги. Другой пример: Улучшение военных технологий позволяет обеспечить военный арсенал более высокого качества.

Игра включает в себя около ста великих открытий на ближайшие пятьдесят лет.

Научные разработки в обществе заметно освещены в сообщениях газет.

Культурные и спортивные мероприятия

Кроме национальных праздников и основных традиционных праздников, есть крупные культурные и спортивные мероприятия, которые проходят в течение всего года.

Эти события нельзя проигнорировать. Вы можете принимать в них участие, создавать новые события через Министерство культуры и дать Вашей стране все шансы проявить себя. Это всегда будет влияние на общественное мнение. . .

Инфраструктура транспорта

Из меню транспорта Вы можете создать свою инфраструктуру непосредственно на карте: построить порты, аэропорты, линии высокоскоростных поездов.

Размещение таких объектов связано с прогнозированием их влияния на коммерцию и туризм в Вашей стране.

Заместители министров будут сообщать Вам об эффективности таких объектов.

Информационный бюллетень

Если Вы подписались на информационный бюллетень, Вы получите все будущие номера. Вы также можете прочитать предыдущие номера, созданные с момента выпуска «Геополитического симулятора-1». Эти информационные бюллетени включают советы и объяснения различных аспектов игры.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Если у Вас возникнут какие-либо технические проблемы, Вы можете написать нам по адресу: support@masters-of-the-world.com.

Вы также можете найти подробную информацию об игре по адресу: www.masters-of-the-world.com

Рекомендуемая конфигурация для PC

- Windows 8 / 7 / VISTA / XP
- 2 ГГц процессор
- 4 Гб RAM
- 2 Гб на жестком диске
- DirectX 9.0 совместимая звуковая карта
- DirectX 256Мб совместимая видеокарта

Рекомендуемая конфигурация для Mac

- MACOSX 10.6 Snow Leopard или выше
- 1.6ГГц процессор или выше
- 4 Гб RAM
- 2 Гб на жестком диске
- Intel процессор

