

Правила старта

- Внешность - что-то ванильное, на усмотрение стримера, но желательно негуманоидное (т.е. не “две руки, две ноги, но странная голова”) или, наоборот - одну из разновидностей людей (например - первый из новых в разделе “кибернетик” - они обещают изменяться со временем, если выйти в кибернетику)
- Цивилизация, способная к полноценной дипломатии - т.е. не экстерминатор, рой, поборник или фанатичный изоляционист
- Старт:
 - Любой вариант не перечаящий следующим условиям:
 - фанатичный спиритуализм
 - прямая демократия (требует формы эгалитаризма, не спутай с “просто” демократией)
 - не на мегаструктуре, не на орбитали, не более, чем с одним телом со старта
 - без буста техлевела (в сборке есть происхождения, дающие сразу тир технологий или несколько). Условие не распространяется на старты, дающие несколько дополнительных технологий
 - без выхода на путь кризиса (в сборке есть старты, “превращающие” тебя в кризис со временем - это можно понять из описания)
 - не внегалактический кластер
- Требования исследований х5
- Кол-во примитивов - максимум
- Кол-во цивилизаций, стагнатов, мародерских кланов - максимум
- Тип галактики - “спиральная с перемычкой”
- Год середины игры 2300, конца игры - 2375
- Не айронмэн - он блочит читы и может быть фатален в случае критических багов

Не перечисленные в данном разделе пункты остаются на усмотрение играющего

•

Правила РП

Не могут быть нарушены ни при каких обстоятельствах, помимо описанных внутри самого правила:

1. **Sancta Synodo.** Суммарное количество лидеров под контролем игрока не может превышать без учета правителя **9+<кол-во гражданских моделей>**. Распределение лидеров среди типов (политик/военный/ученый) остается на усмотрение играющего в рамках числа выше.
 - a. **Nuntii.** Лидеры-идеалы, как легендарные, так и “просто” знаменитые могут идти сверх данного числа

- b. **Cum clave**. Если в результате ивента или события под контролем игрока оказывается дополнительный “обычный” лидер сверх разрешенного кол-ва - игрок должен избавиться от одного из имеющихся обычных лидеров (этого или прочих) не позднее, чем до 4-го числа месяца, следующего за месяцем превышения кол-ва
- i. В случае нарушения данного правила - игрок обязан избавляться от 1 лидера за каждый месяц превышения лимита со всеми нижеописанными последствиями
- c. **ego sum Dominus**. В случае превращения империи в какую-либо форму коллективного разума - узлы или модули коллективного разума не учитываются в качестве самостоятельных лидеров, а допустимое количество “обычных” лидеров вычисляется как **<кол-во гражданских моделей>*3**
2. **Haeresis Logicae**. Запрещен выход из спиритуализма через принятие партий, но разрешен происходящий каким-либо другим образом
3. **Unctio**. Любой лидер не может покинуть корабль, флот или космическое тело, на которые был назначен впервые
- a. Исключением являются независимые от стримера обстоятельства, когда лидер покидает корабль по ивенту, в результате выборов или увольнение лидера стримером
4. **Pastorum**. Флот, армия на орбите, научный корабль или космическое тело не может существовать без живого лидера на борту или губернатора на данном теле.
- a. Для космических тел - такое космическое тело должно быть покинуто, подарено или отделено в виде вассала не позднее 4-го числа следующего месяца, относительно месяца в который было получено или лишилось лидера или же незамедлительно получить лидера
- i. **Et sequebatur eum infernus**. Если в силу игровых ограничений это невозможно (например война и отсутствие влияния при этом) - все процессы, мешающие отделению тела должны быть немедленно прерваны или остановлены при возможности (мир на любых условиях, если это возможно; прекращение любых трат влияния, например же) и превышение лимита должно быть устранено или уменьшено сразу по получении такой возможности. В случае такого, позднего, отделения налагается штраф - каждое тело, оставшееся под контролем после устранения превышения лимита - должно быть лишено “кол-ва районов = кол-ву месяцев задержки”, но не более максимального кол-ва районов для каждого конкретного тела (т.е. требуется вручную разрушить районы). Приоритет в разрушении районов идет от “верхних” к “нижним” в окне тела (т.е. для обычной планеты - вначале рушатся городские. Если таких не осталось - промышленные, если не осталось и их - следующие)
- b. Для флотов, армий и кораблей - такие флот, армия или корабль должны быть вручную уничтожены стримером в момент создания флота, армии или корабля или при исчезновении лидера
- i. Исключением является флот или корабль, находящийся на орбите космической станции принадлежащей стримеру или его

- вассалу или армия, находящаяся на орбите тела, над которым была создана
 - ii. Помнить, что со старта раз в промежуток времени будут совершаться строго демократические перевыборы, могущие превратить происходящее в рулетку
 - c. Ограничение снимается в том случае, если империя перестала быть спиритуалистичной и ей известна технология “андроиды”
- 5. **Deus Vult.** Стример **обязан** объявить войну любому обычному или фанатичному материалисту или любому *фанатичному* спиритуалисту за исключением стагнатов вне зависимости от ожидаемых последствий как только это становится возможным если под его контролем есть как минимум один космический корабль с силой выше 0
 - a. Крайне рекомендовано играть вообще без боевого флота от обороны как минимум пока не будет ясна конфигурация соседей или лечь под сюзерена, чтобы лишиться возможности самостоятельно объявлять войны
- 6. **Domini Canes.** Корветы, фрегаты и любые другие корабли с требованиями к вместимости флотилии 1 запрещены к использованию. Выданные в начале игры или получаемые впоследствии - должны быть удалены сразу же, как только предоставляется такая возможность
- 7. **Omen.** Разрешено изучение только самой дешевой технологии в списке доступных. В случае наличия нескольких таких - выбор на усмотрение играющего. Учитывается максимальное требование технологии без учета уже полученного по ней прогресса. Правило не затрагивает требующие науку проекты или повторяющиеся технологии (последние могут игнорироваться, но не могут быть выбраны, если стоят дороже других доступных неповторяющихся). Правило не распространяется на закрепленные технологии или технологии из направления псионики - можно выбирать любую из них и можно игнорировать дешевые среди них
 - a. **Fatum.** Правило может быть нарушено в случае увольнения ведущего ученого при условии, что уровень ученого не ниже, чем “текущий уровень найма лидера+1”. Увольнение производится непосредственно перед совершением выбора. Выбранная технология не может быть изменена после совершения выбора (исключение - размышления на паузе). В случае непреднамеренного нарушения правила (совершен неверный выбор, начато исследование, ученый не был уволен) - выбор должен быть исправлен на соответствующий правилам, а ученый уволен
- 8. **Una crucis.** Искусственно создаваемые гиперлинии не должны визуально пересекаться при виде сверху

Рекомендованные правила

Могут быть нарушены при определенных обстоятельствах по договоренности. В отличие от предыдущих, не имеют статус “закона”:

1. **Любопытство.** Любой выбор, содержащий проект или очевидное продолжение сюжета - не является выбором. Выбор всегда должен делаться в пользу проекта

или продолжения истории. При неочевидном продолжении сюжета (в тексте явно о нем не сказано, т.е. нет строки стиля “продолжение сюжета”) - выбор остается на усмотрение играющего. Даже в том случае, если зрители с 99,9% вероятности уверены что такой-то пункт - это развитие сюжета

2. **Добровольная жертва.** Запрещены ко взятию перки возвышения, позволяющие создавать планеты, системы или лишаящие игрока дипломатии (делающие игрока кризисом, например), Центр Галактики может быть отстроен только на планете, являющейся центром звездной системы. Через ЕНОФ разрешено только то кол-во систем, которое обязательно-минимально для доступа к Вечно Меняющемуся (две “оранжевые” и шесть “голубых”) + создание “мега-звезды” (т.е. звезды, альтернативной центру галактики). Ограничение не распространяется на возможность создавать планеты или системы другими игровыми механиками - через мегаструктуры, например, и взятие относящихся к ним возвышений. Исключение может быть сделано в случае, если предполагается использовать не относящуюся к созданию тел или систем механику возвышения в данном возвышении - в таких случаях ситуация будет рассматриваться непосредственно на стриме в индивидуальном порядке
3. **Не матрица.** Использование читов является крайней и вынужденной мерой, а не панацеей. Использование отката на последний сейв - аналогично. Любая совершенная ошибка, сколь бы фатальна она ни была - должна иметь цену. Иными словами, мы играем “на айронмене”, только без айронмена
4. **Оковы свободы.** Приветствуются любые дополнительные РП условия на усмотрение играющего для взаимодействия со зрителями - голосования, именования, привязки лидеров или планет и т.д.

Настройки модов:

Моды перечислены в порядке появления окон

- Solar storm - без изменений
- Настройте появление легендарного лидера - порождают всех лидеров
- Конфигурация кризиса в середине игры - все кризисы включены,
- Gigastrucruces - соединение и sirenallia включить (красные крестики в правой части окна), сложность sirrenallia - lento (зеленый), прочее без изменений
- Древние империи - без изменений
- Отголоски империй - хорошо давайте начнем
- Dark space - без изменений
- Guilli - возраст галактики “молодая” остальное без изменений
- Sparble’s выбор мег - включить гиперпространственное вознесение, остальное без изменений, второе окно - “продолжить”
- AKOT - нет, пришло время править

Следующие окна появляются после запуска таймера через некоторое кол-во игровых дней:

- Громкий, но смертельно опасный переключатель сложности - ранение, готово
- Precursor selection - select all, confirm selection