



Εισαγωγή

Καλωσήρθατε στο «Us And Them – Cold War».

Πρόκειται για ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής με θέμα την περίοδο του ψυχρού πολέμου, όπου ο παίκτης καλείται να αναλάβει τη διοίκηση των μυστικών υπηρεσιών της Καπιταλιστικής ή της Κομμουνιστικής παράταξης.

Αν και πρόκειται για παιχνίδι κατάκτησης περιοχών, οι αντίπαλοι δεν επιτίθενται στις χώρες στρατιωτικά (*αφού πρόκειται για ψυχρό πόλεμο*), αλλά προσπαθούν να τις προσαρτήσουν ιδεολογικά αποσταθεροποιώντας την κοινωνικό – οικονομικό – πολιτική κατάστασή τους. Για να το κάνουν αυτό, αλλά και να αμυνθούν απέναντι στον αντίπαλο, έχουν στη διάθεσή τους έναν ιδιότυπο στρατό από μη στρατιωτικές μονάδες όπως κατασκόπους, εκτελεστές και «συμβούλους» διαφόρων ειδικοτήτων. Πρέπει επίσης να διαχειριστούν μια σειρά από πόρους όπως χρήματα, πετρέλαιο και τεχνολογία, ενώ διατηρούν και το δικαίωμα να επέμβουν στρατιωτικά σε κάποια από τις προσκείμενες σε αυτούς χώρες για να τις επαναφέρουν στην «πολιτική τάξη».

Οι παίκτες προκειμένου να επιτεθούν και να «γρονατίσουν» τον αντίπαλο, πρέπει να τοποθετήσουν στρατηγικά τις μονάδες τους, να δημιουργήσουν μια σειρά από κατασκοπικά δίκτυα και να βρουν την κατάλληλη στιγμή για να εξαπολύσουν μια σειρά από σαμποτάζ (βιομηχανικά, οικονομικά, στρατιωτικά, κ.λ.π.), δολοφονίες, δωροδοκίες, συλλήψεις και ανακρίσεις εχθρικών μονάδων, επαναστάσεις, συλλογή και κλοπή πληροφοριών κ.α.

Πρέπει να αναφερθεί πως κάθε μονάδα των παικτών (ως αναπαράσταση κάποιου ανθρώπου) διαθέτει τις δικές της ικανότητες και χαρακτηριστικά που την κάνουν μοναδική και παράγει νέα και αντιδράσεις που επιτρέπουν στον χρήστη να συνδεθεί προσωπικά μαζί της.

Οι παίκτες έχουν ακόμα τη δυνατότητα να παράγουν και να εκπαιδεύουν διάφορους τύπους εξειδικευμένων μονάδων προκειμένου να δοκιμάσουν διαφορετικές στρατηγικές που θα φέρουν τον αντίπαλο σε δύσκολη θέση πολιτικά, οικονομικά και ενεργειακά. Επίσης μια ειδική σειρά από κανόνες του επιτρέπουν να αναπαραστήσει γεγονότα - φετίχ της περιόδου, όπως το περίφημο «φαινόμενο του Ντόμινο» και το «Κομμουνιστικό σάντουιτς» που είχε προφητέψει ο Ρίτσαρντ Νίξον.

Ακόμα μπορούν να αξιοποιήσουν τις ικανότητες μεγάλων προσωπικοτήτων της εποχής όπως του Che Guevara, του Henry Kissinger, του Mao Ze Dong, του Πάπα κ.α.

Τέλος, θα πρέπει να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες της νέας τεχνολογίας μέσα από μια τεχνολογική έρευνα βγαλμένη από τα εργαστήρια του James Bond αλλά και των πραγματικών κατασκόπων, καθώς και μια σειρά από τυχαία γεγονότα πολλά από τα οποία είναι πραγματικά γεγονότα της περιόδου γνωστά στο ευρύ κοινό, δοσμένα όμως με μεγάλη δόση χιούμορ.

Εγκατάσταση παιχνιδιού

Εγκατάσταση

Βάλτε το CD του παιχνιδιού στο CD drive και ακολουθείστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Αν δεν εμφανιστεί κάποιο παράθυρο διαλόγου όταν εισάγετε το CD, πηγαίνετε στα περιεχόμενα του CD και αφού κάνετε κλικ στο "SetUp.exe" ακολουθείστε τις οδηγίες.

Απεγκατάσταση

Εάν θέλετε να απεγκαταστήσετε το παιχνίδι από τον υπολογιστή σας, κάντε κλικ στο "uninstall.exe" στον φάκελο εγκατάστασης ή χρησιμοποιείτε την προσθαφαίρεση προγραμμάτων από το μενού εκκίνησης και επιλέξτε το «Us And Them» από τη λίστα που εμφανίζεται και επιλέξτε απεγκατάσταση.

Απαιτήσεις συστήματος

Pentium 4 ή αντίστοιχο, 512 MB RAM, Windows XP/VISTA, ανάλυση οθόνης 1024X768, 250 MB ελεύθερος χώρος στον σκληρό δίσκο.

Έναρξη και προετοιμασία

Νέο Παιχνίδι

Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι ο χρήστης θα πρέπει να διαλέξει παράταξη επιλέγοντας «Κομμουνιστικό μπλοκ» ή «Καπιταλιστικό μπλοκ» και το πρόγραμμα θα ζητήσει ένα όνομα για το νέο παιχνίδι.

Φόρτωση παιχνιδιού

Αν θέλει να συνεχίσει ένα παλαιότερο παιχνίδι θα πρέπει να πατήσει «Φόρτωση παιχνιδιού» και να επιλέξει την παρτίδα που επιθυμεί από την λίστα που θα εμφανιστεί.

Αποθήκευση παιχνιδιού

Σημειώστε πως η αποθήκευση του παιχνιδιού γίνεται αυτόματα και συνεχώς στη ροή του παιχνιδιού και έτσι δεν θα βρείτε αυτή την επιλογή πουθενά στο Us And Them.

Επιλογές νέων

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ακόμη για ποια νέα θέλει να τον ενημερώνει το πρόγραμμα με popur μόλις συμβαίνουν, χωρίς δηλαδή να χρειάζεται να μπαίνει στην οθόνη των νέων για να τα δει. Μπορεί να ανοίξει ή να κλείσει τα popur νέων στις παρακάτω κατηγορίες για την δική του αλλά και την αντίπαλη παράταξη:

- Συλλήψεις
- Δολοφονίες
- Δωροδοκίες
- Στρατιωτικές επεμβάσεις
- Σαμποτάζ
- Κλοπή τεχνολογίας
- Αποκαλύψεις μονάδων
- Επαναστάσεις

Σημειώστε πως το παιχνίδι ξεκινάει με όλες τις επιλογές ανοιχτές και πως ο χρήστης μπορεί να κάνει όποιες αλλαγές θέλει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επιλογές ήχου

Από εδώ ο χρήστης μπορεί να αυξήσει ή να μειώσει την ένταση του ήχου μέσα στο παιχνίδι.

Πλήκτρα Συντόμευσης

Πολλές από τις ενέργειες και τις οθόνες του παιχνιδιού έχουν πλήκτρα συντόμευσης για να διευκολύνουν τον παίκτη:

- F1 Βοήθεια
- F2 Επιλογή μεταξύ Full Screen/Window
- ESC Κύριο Μενού
- B Κατασκευή μονάδων
- C Χώρες
- D Έρευνα Συσκευών
- F Εμφάνιση / Απόκρυψη Σημειών Χάρτη
- G Δίκτυα
- M Άνοιγμα χάρτη
- N Νέα
- P Εφεδρείες
- S Έρευνα Διαστήματος
- T Σύνολα
- U Μονάδες
- W Έρευνα Πυρηνικών Όπλων

Στοιχεία του παιχνιδιού

Οι αντίπαλοι

Στο “Us And Them – Cold War” βρίσκονται αντίπαλες οι δύο βασικές παρατάξεις του ψυχρού πολέμου. Η Καπιταλιστική με αρχηγό τις Ηνωμένες πολιτείες της Αμερικής και η Κομμουνιστική με αρχηγό την Σοβιετική ένωση. Στο παιχνίδι μας η Καπιταλιστική συμβολίζεται όπου αυτό χρειάζεται με το αστέρι και η Καπιταλιστική με το διάσημο σφυροδρέπανο. Έτσι ο παίκτης καλείται να αναλάβει τη διοίκηση των μυστικών υπηρεσιών της μίας παράταξης έχοντας σαν αντίπαλο της μυστικές υπηρεσίες της άλλης παράταξης.

Χώρες

Οι χώρες είναι το πεδίο δράσης του Us And Them και ταυτόχρονα ο στόχος αλλά και ο τροφοδότης της κάθε παράταξης. Στόχος γιατί ο σκοπός της κάθε παράταξης είναι να προσαρτήσει κάθε χώρα επηρεάζοντας αρχικά τον πληθυσμό υπέρ της δικής της ιδεολογίας και μετά αλλάζοντας την κυβέρνηση της. Τροφοδότης γιατί η κάθε παράταξη διαχειρίζεται τους πόρους που εισπράττει από τις χώρες με κυβέρνηση δικής της ιδεολογίας.

Η κάθε χώρα αναλύεται στα παρακάτω χαρακτηριστικά:

Όνομα	Το όνομα της χώρας. Προσέξτε πως οι χώρες εμφανίζονται με τα σύνορα και τα ονόματα της περιόδου του ψυχρού πολέμου.
Κυβέρνηση	Καπιταλισμός ή Κομμουνισμός. Σε ποια παράταξη δηλαδή ανήκει. Κάποια χώρα μπορεί να έχει Καπιταλιστική κυβέρνηση ακόμη και αν η πλειοψηφία του πληθυσμού υποστηρίζει τον κομμουνισμό.
Στρατηγική σπουδαιότητα	Το πόσο σημαντική είναι αυτή η χώρα. Κάθε χώρα που συνορεύει με άλλη διαφορετικού πολιτεύματος επηρεάζει και επηρεάζεται από αυτήν. Στο πάνελ της χώρας μπορείτε να δείτε αυτήν την μεταβολή. Το Strategic Importance είναι σημαντικό γιατί η χώρα που είναι πιο δυνατή σε αυτό υπερσχύει.
Επίπεδο ανέσεων	Το επίπεδο της ποιότητας ζωής. Σε γενικές γραμμές οι μονάδες σας θα έχουν καλύτερο ηθικό και αφοσίωση όταν δραστηριοποιούνται σε χώρες με καλή ποιότητα ζωής.
Εισόδημα	Τα χρήματα που αυτή η χώρα αποδίδει στην παράταξη που ανήκει.
Παραγωγή τεχνολογίας	Το πόσο συνεισφέρει η χώρα στην έρευνα της παράταξης.
Στρατιωτική	Η στρατιωτική δύναμη της χώρας είναι σημαντική

Ισχύς	στο πόσο θα μπορέσει να αντισταθεί η χώρα σε μια επανάσταση από την αντίπαλη παράταξη αλλά και στην επιτυχία της επιβολής στρατιωτικής δικτατορίας.
Παραγωγή πρώτων υλών	Η παραγωγή σε πηγές ενέργειας όπως πετρέλαιο και φυσικό αέριο.
Ανάγκες πρώτων υλών	Η ανάγκη σε πηγές ενέργειας όπως πετρέλαιο και φυσικό αέριο. Η χώρες που καταναλώνουν περισσότερη ενέργεια από όση παράγουν καλύπτονται από τα συνολικά αποθέματα της παράταξης. Αν όμως αυτά δεν είναι αρκετά, τότε ο πληθυσμός αρχίζει να δυσανασχετεί και να κινείται προς την αντίπαλη παράταξη.
Καπιταλισμός	Το ποσοστό του λαού που υποστηρίζει τον Καπιταλισμό.
Κομμουνισμός	Το ποσοστό του λαού που υποστηρίζει τον Κομμουνισμό.

Στην έναρξη του παιχνιδιού η πλειοψηφία των παραπάνω πληροφοριών είναι διαθέσιμη μόνο για της χώρες της δικής σας παράταξης. Για τις χώρες του εχθρού υπάρχει μόνο μια γενική αξιολόγηση στην κλίμακα του 5. Καθώς το παιχνίδι προχωρά οι μονάδες σας αποκαλύπτουν σιγά-σιγά (*πρώτα κατά προσέγγιση και μετά με ακρίβεια*) το ποσοστό του κάθε στοιχείου της χώρας. Αυτό είναι πολύ σημαντικό καθώς όπως θα δείτε παρακάτω, ο μόνος τρόπος για να υπολογίσετε τις πιθανότητες επιτυχίας της ενέργειας που διατάζετε κάποια μονάδα σας να κάνει είναι να γνωρίζετε τα ποσοστά της χώρας που η μονάδα δραστηριοποιείται.

Μονάδες

Ο στρατός σας αποτελείται από μια σειρά κατασκόπων, δολοφόνων και ειδικευμένων πρακτόρων.

Οι κατάσκοποι είναι η βασική μονάδα του παιχνιδιού και μπορεί να κάνει μια σειρά από σημαντικές ενέργειες. Συγκεκριμένα ένας κατάσκοπος μπορεί να δημιουργήσει κατασκοπευτικά δίκτυα, να αποκαλύψει τις πληροφορίες μια χώρας, να κλέψει τεχνολογία, να συλλάβει ή να εξαγοράσει αντίπαλες μονάδες και φυσικά να αναγνωρίσει και να αποκαλύψει αντίπαλες μονάδες που μέχρι εκείνη τη στιγμή δρούσαν μυστικά στην χώρα.

Οι Ειδικοί πράκτορες χωρίζονται σε 5 κατηγορίες. Οικονομικοί, Στρατιωτικοί, Πολιτικοί, Πρώτων υλών και Τεχνολογίας. Όταν βρίσκονται σε αντίπαλη χώρα λειτουργούν ως δολιοφθορείς στον τομέα τους, ενώ σε φιλική χώρα λειτουργούν σαν ειδικοί που αυξάνουν την παραγωγή στον τομέα τους.

Ξεχωριστή περίπτωση είναι ο Πολιτικός πράκτορας που έχει την ίδια λειτουργία σε φίλια ή εχθρική χώρα, το να προσηλυτίζει ένα ποσοστό

του λαού στην ιδεολογία της παράταξης του. Σε εχθρική χώρα όμως έχει κι έναν επιπλέον ρόλο, αυτόν του επαναστάτη που θα δώσει το σύνθημα για να ξεκινήσει μια προσπάθεια ανατροπής της κυβέρνησης.

Οι δολοφόνοι επίσης έχουν τον ίδιο ρόλο σε φίλια ή εχθρική χώρα, το να βγάζουν δηλαδή από την μέση μια και για πάντα τους αντιπάλους τους.

Αν και ο ρόλος κάθε μονάδας είναι διαφορετικός έχουν κοινά χαρακτηριστικά:

Όνομα
Κωδικός
Ηλικία (20 - 75)
Αφοσίωση (1-99)
Ηθικό (1-99)
Ικανότητα (1-99)
Πείρα (1-99)
Επιπλέον ικανότητα λόγω δικτύωσης
Χρονικό διάστημα στη χώρα
Κόστος κατασκευής
Κόστος συντήρησης
Επιτυχίες

Όλες οι μονάδες ξεκινούν το παιχνίδι αόρατες από τον αντίπαλο. Αυτό σημαίνει πως στο «Us And Them», αντίθετα με άλλα παιχνίδια, θα πρέπει να ανησυχείτε όταν δεν βλέπετε αρκετές αντίπαλες μονάδες. Το πιθανότερο είναι πως είστε περικυκλωμένος από αυτές και δεν το ξέρετε! Μόνο αν κάποιος δικός σας κατάσκοπος καταφέρει να αποκαλύψει μια αντίπαλη μονάδα μπορείτε να την δείτε στο χάρτη. Το ίδιο ισχύει φυσικά και για τον αντίπαλο. Το να παραμένει μια μονάδα αόρατη είναι ιδιαίτερα σημαντικό αφού έτσι ο αντίπαλος δεν μπορεί να την αντιμετωπίσει, ούτε να την συλλάβει, δολοφονήσει ή δωροδοκήσει (*Δες πιο κάτω στο Ενέργειες μονάδων*). Αν μια μονάδα αποκαλυφθεί τελικά μπορεί να ξαναγίνει αόρατη βγαίνοντας από τον χάρτη στις εφεδρείες για τουλάχιστον ένα γύρο και μπαίνοντας μετά σε άλλη χώρα του χάρτη ώστε να χαθούν τα ίχνη της. Αυτό έχει φυσικά συνέπειες στην αποτελεσματικότητα της, αφού η ικανότητα της εξαρτάται και από τον χρόνο παραμονής σε μια χώρα, ενώ αν δεν είναι σε μια χώρα για τουλάχιστον ένα γύρο δεν μπορεί να κάνει καμία ενέργεια.

Δίκτυα

Ένας καλός τρόπος να αυξήσουμε την αποτελεσματικότητα των μονάδων μας είναι να τις οργανώσουμε σε κατασκοπικά δίκτυα. Όσο

μεγαλύτερο είναι ένα δίκτυο τόσο πιο αποτελεσματικές γίνονται οι μονάδες μας.

Προσοχή όμως! Όσο μεγαλύτερο είναι ένα δίκτυο, τόσο πιο εύκολα αποκαλύπτονται οι μονάδες που το αποτελούν στον αντίπαλο, κινδυνεύοντας έτσι να εξουδετερωθούν. Επιπλέον, όσο μεγαλύτερο είναι ένα δίκτυο τόσο λιγότερο αποτελεσματικό γίνεται αναλογικά με τον αριθμό ατόμων που περιλαμβάνει. Έτσι είναι καλύτερο να έχει κάποιος πολλά μικρότερα δίκτυα από το να έχει ένα ή δύο τεράστια.

Ήρωες

Ανάμεσα στους στρατούς τον 2 παρατάξεων είναι κάποια πρόσωπα που ξεχωρίζουν με την προσωπικότητα, τις ικανότητες και την επιρροή τους στις μάζες. Η κάθε παράταξη ξεκινάει το παιχνίδι με 3 ήρωες, αλλά στην πορεία θα εμφανιστούν και άλλοι. Κάθε ένας από αυτούς έχει ξεχωριστές ιδιότητες:



Ερνέστο Τσε Γκεβέρα (14 Ιουνίου, 1928 – 9 Οκτωβρίου, 1967):

Αργεντινός επαναστάτης και ηγέτης της Κουβανέζικης επανάστασης. Πίστευε πως μόνο μέσα από την επανάσταση θα απελευθερωνόταν ο τρίτος κόσμος από την κυριαρχία των Ηνωμένων πολιτειών και θα διορθωνόντουσαν οι μεγάλες οικονομικές αδικίες. Μαζί με τον Φιντέλ Κάστρο ηγήθηκε της σοσιαλιστικής επανάστασης στην Κούβα και αργότερα δοκίμασε να κάνει το ίδιο στο Κονγκό και τη Βολιβία, όπου συνελήφθη και εκτελέστηκε έπειτα από επιχειρήσεις του κυβερνητικού στρατού με την καθοδήγηση της C.I.A. Μετά τον θάνατό του, έγινε θρύλος για τη νεολαία σε όλο τον κόσμο εξαιτίας του ηρωισμού του και του γεγονότος πως έζησε και πέθανε σε νεαρή ηλικία για τις ιδέες του.

Στο παιχνίδι μας, μπορεί να πάει σε όποια χώρα θέλει χωρίς να χρειαστεί να περάσει έναν γύρο στις εφεδρείες όπως οι υπόλοιπες μονάδες. Πρέπει όμως, όπως όλες οι μονάδες, να είναι τουλάχιστον ένα γύρο σε μία χώρα για να μπορεί να κάνει κάποια ενέργεια. Όταν αυτό συμβεί θα μπορεί να κάνει όλες τις ενέργειες που κάνουν όλοι οι Ειδικοί πράκτορες (αν είναι σε εχθρική χώρα) και κερδίζει Skill, Experience και Morale με τον ίδιο τρόπο που κερδίζουν και αυτοί. Δεν μπορεί να συλληφθεί και αν στη διάρκεια μιας ενέργειας πρέπει να συλληφθεί απλώς θα πεθάνει. Αν είναι σε φίλια χώρα δεν έχει καμία χρησιμότητα ή λειτουργία. Αν δολοφονηθεί ή πεθάνει στη διάρκεια κάποιας ενέργειας το political alignment όλων των χωρών του πλανήτη μετακινείται 3% προς τον κομμουνισμό.



Μάο Τσε Τουνγκ (26 Δεκεμβρίου, 1893 – 9 Σεπτεμβρίου, 1976):

Κινέζος στρατιωτικός και πολιτικός ηγέτης που οδήγησε τους Κομμουνιστές στην εξουσία έπειτα από μακροχρόνιο εμφύλιο πόλεμο ενάντια στους εθνικιστές, δημιουργώντας έτσι τη Λαϊκή Δημοκρατία της Κίνας.

Ο Μάο αποδείχτηκε χαρισματικός ηγέτης και οι οπαδοί του κομμουνισμού σε όλον τον κόσμο είδαν στο πρόσωπό του και στην Κίνα έναν δυνατό αντίπαλο του δυτικού ιμπεριαλισμού. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια μεγάλη λατρεία για τον πρόσωπό του και να αυξηθεί ο φανατισμός.

Ο Μάο δεν μπορεί να κινηθεί έξω από την Κίνα. Όσο είναι ζωντανός (για να αποδοθεί η αύξηση του κομμουνιστικού φανατισμού) ο κομμουνισμός σε χώρες που συνορεύουν με κάποια κομμουνιστική προσθέτει 1% σε κάθε γύρο.



Φιντέλ Κάστρο (13 Αυγούστου, 1926 -):

Είναι ο εν ζωή πρόεδρος της Κούβας. Το 1959 πέτυχε να δημιουργήσει ένα κομμουνιστικό κράτος «κάτω από την μύτη» των Ηνωμένων Πολιτειών μερικά μόλις χιλιόμετρα μακριά από τις ακτές του Μαϊάμι. Παίρνοντας την εξουσία μετά από μακρύ κι επίπονο αντάρτικο, εθνικοποίησε όλες τις επιχειρήσεις και πόρους της Κούβας που μέχρι τότε ανήκαν σε αμερικάνικα συμφέροντα. Οι Ηνωμένες Πολιτείες έκαναν πολλές προσπάθειες να τον εκθρονίσουν ή να τον δολοφονήσουν αλλά όλες απέτυχαν παταγωδώς, εκθέτοντας σε αρκετές περιπτώσεις τις μυστικές υπηρεσίες της Αμερικής.

Ο Κάστρο δεν μπορεί να κινηθεί έξω από την Κούβα. Το ποσοστό υποστήριξης όλων των χωρών επηρεάζεται κατά 1% προς τους Κομμουνιστές για όσο είναι ζωντανός.



Τζον Έντγκαρ Χούβερ (23 Ιανουαρίου, 1895 – 2 Μαΐου, 1972):

Ήταν ο ιδρυτής του F.B.I και το διοικητής του από το 1923 μέχρι τον θάνατό του το 1972. Σε αυτό το διάστημα ο Χούβερ, γνωρίζοντας, όπως έλεγαν, ένα βρώμικο μυστικό για τον καθένα, απέκτησε απίστευτη δύναμη και αρμοδιότητες παίζοντας ταυτόχρονα σημαντικό ρόλο στην αντικατασκοπία της χώρας.

Σε μια προσπάθεια να δυσφημήσει το κομμουνιστικό κόμμα, χρησιμοποίησε μια σειρά από μυστικές επιχειρήσεις με το κωδικό όνομα COINTELPRO. Το πρόγραμμα αν και ήταν ιδιαίτερα πετυχημένο περιλάμβανε μια σειρά από ανήθικες μεθόδους όπως

παράνομες παρακολουθήσεις, ψευδείς καταγγελίες και έγγραφα καθώς και μια σειρά από δολοφονίες.

Ο Χούβερ δεν μπορεί να κινηθεί εκτός Η.Π.Α. Όσο είναι ενεργός, όλες οι εχθρικές μονάδες που μπαίνουν στις Η.Π.Α. γίνονται αυτόματα ορατές στον αντίπαλο.



Χένρυ Κίσινγκερ (27 Μαΐου, 1923 -):

Υπηρέτησε ως σύμβουλος εθνικής ασφάλειας και υπουργός εξωτερικών. Ήταν ιδιαίτερα ικανός στα καθήκοντά του παίζοντας σημαντικό ρόλο στην εξωτερική πολιτική των Ηνωμένων Πολιτειών από το 1969 ως το 1977. Διατήρησε φιλικές διπλωματικές σχέσεις με αντικομμουνιστές δικτάτορες σε όλο τον κόσμο.

Ο Κίσινγκερ μπορεί να πάει σε όποια χώρα θέλει χωρίς να χρειαστεί να περάσει έναν γύρο στις εφεδρείες όπως οι υπόλοιπες μονάδες. Όλες οι φίλιες μονάδες στην περιοχή που βρίσκεται έχουν το δικαίωμα να κινηθούν 2 φορές. Επίσης το Military Intervention στη χώρα που βρίσκεται κοστίζει 50% λιγότερο.



Πάπας

Ως ο προκαθήμενος της Ρωμαιοκαθολικής εκκλησίας, ο Πάπας είναι επίσης ένας πολιτικό πρόσωπο κάθετα αντίθετο με τις υλιστικές θεωρίες του κομμουνισμού. Είναι ένα σύμβολο που θα υπάρχει πάντα, αφού ακόμη κι αν πεθάνει ή δολοφονηθεί, ένας άλλος Πάπας θα εκλεγεί στη θέση του.

Ο Πάπας μπορεί να πάει σε όποια χώρα θέλει χωρίς να χρειαστεί να περάσει έναν γύρο στις εφεδρείες όπως οι υπόλοιπες μονάδες, η κίνησή του όμως δεν αποφασίζεται από την χρήση αλλά από τον ίδιο. Σε όποια χώρα βρεθεί, οι καπιταλιστές προσθέτουν 5% στην υποστήριξη που έχουν.

Πλοήγηση στο παιχνίδι

Περιβάλλον

Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνει ο χάρτης. Ακριβώς από πάνω υπάρχει η γραμμή πληροφοριών.

Στα δεξιά υπάρχει ένα πλαίσιο το οποίο εμφανίζει τα στοιχεία και τις διαθέσιμες ενέργειες της εκάστοτε επιλεγμένης μονάδας ή χώρας.

Μόνιμα πάνω από αυτό το πλαίσιο υπάρχουν τα κουμπιά:

Εφεδρείες, Δίκτυα, Κατασκευή. Και κάτω από το πλαίσιο βρίσκονται τα κουμπιά **Χώρες, Μονάδες, Έρευνα, Νέα** και **Τέλος Γύρου.**



Μπάρα πληροφοριών:

Απεικονίζει τα διαθέσιμα χρήματα και **Πρώτες Ύλες**, την αναλογία ανάμεσα στην **Κατανάλωση** και **Παραγωγή Πρώτων Υλών** και την παραγωγή **Μονάδων Τεχνολογίας**.

Επίσης περιέχει την μπάρα της **Τρέχουσας Πολιτικής Κατάστασης**, του **Κριτηρίου Νίκης** δηλαδή του παιχνιδιού.

Μπάρα Νίκης:

Είναι ένας δείκτης της τρέχουσας ιδεολογικής κατάστασης του πλανήτη. Μπορεί δηλαδή ο χρήστης με μια ματιά να δει τις μεταβολές στις προτιμήσεις του πληθυσμού και ποιος κερδίζει αυτή στιγμή.

Χάρτης:

Ο χάρτης χωρίζεται σε 2 μέρη. Το πάνω μέρος απεικονίζει όλη την υδρόγειο σε κάτοψη χωρισμένη σε χώρες.

Αν θέλουμε μπορούμε χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο κουμπί να εμφανίσουμε ή να κρύψουμε τις σημαίες που φανερώνουν την παράταξη που ελέγχει κάθε χώρα.

Κάνοντας κλικ πάνω σε μια χώρα εμφανίζονται στο πεδίο πληροφοριών δεξιά τα στοιχεία της και το ίδιο συμβαίνει αν επιλέξουμε κάποια μονάδα ή ήρωα.

Στο κάτω μέρος, μέσα στο πλαίσιο μονάδων, εμφανίζονται οι ενεργές φίλιες και εχθρικές μονάδες που βρίσκονται τοποθετημένες μέσα στην εκάστοτε επιλεγμένη χώρα, καθώς και το σύμβολο που μας δείχνει σε ποια παράταξη ανήκει η χώρα. Προσοχή όμως: Μόνο οι φανερές μονάδες του αντιπάλου (όσες δηλαδή έχουν αναγνωρίσει οι πράκτορές μας) εμφανίζονται εδώ.

Λίστα Χωρών:

Αυτός είναι άλλος ένας τρόπος να μεταβείτε σε μία χώρα που δεν ξέρετε ή δεν θυμάστε που ακριβώς βρίσκεται, αφού στη λίστα υπάρχουν όλες οι χώρες με αλφαβητική σειρά. Μπορείτε επίσης να περιηγηθείτε από χώρα σε χώρα με τη σειρά χρησιμοποιώντας τα βελάκια που βρίσκονται δεξιά και αριστερά της λίστας.

Πεδίο πληροφοριών:

Εδώ εμφανίζονται πάντα οι πληροφορίες της επιλεγμένης χώρας ή μονάδας.

Στο πεδίο πληροφοριών της χώρας εμφανίζονται επίσης οι αλλαγές στην υποστήριξη από την επίδραση των γειτονικών χωρών καθώς και η επιλογή **Στρατιωτική Επέμβαση**.

Στο πεδίο πληροφοριών των μονάδων και ηρώων εμφανίζονται επίσης όλες οι διαθέσιμες ενέργειες που μπορεί να κάνει έπειτα από επιλογή του χρήστη, καθώς και μια περιγραφή των ενεργειών που κάνει από μόνος του σε κάθε γύρο. Ακόμη για κάθε μονάδα που είναι μέλος ενός δικτύου εμφανίζονται και οι extra πόντοι που κερδίζει σε **ικανότητα** από το δίκτυο, αλλά και το όνομα του δικτύου στο οποίο είναι μέλος.

Εφεδρείες (Force pool):

Πατώντας το κουμπί των εφεδρειών ή αποσύροντας κάποια μονάδα από τον χάρτη ανοίγει μέσα στο πλαίσιο του πεδίου πληροφοριών η οθόνη των εφεδρειών. Εδώ εμφανίζονται όλες οι διαθέσιμες μονάδες του χρήστη που δεν βρίσκονται τοποθετημένες πάνω στον χάρτη, με κάποια βασικά στοιχεία τους για γρήγορη επιλογή, και χωρισμένες ανάλογα με τον τύπο τους. Πατώντας την επικεφαλίδα οποιασδήποτε κατηγορίας στοιχείων αλλάζουμε την σειρά με την οποία παρουσιάζονται αυτά από το μικρότερο στο μεγαλύτερο και το αντίθετο.

Επιλέγοντας μία από τις μονάδες εδώ και πατώντας μετά κάποια χώρα στον χάρτη μπορούμε να την τοποθετήσουμε εκεί, αν φυσικά η μονάδα έχει διαθέσιμες κινήσεις.

Όταν μια μονάδα βρίσκεται στις εφεδρείες μπορούμε επίσης να την εκπαιδεύσουμε επιλέγοντας το κουμπί Εκπαίδευση, που υπάρχει δίπλα στο όνομά της.

Δίκτυα:

Πατώντας το κουμπί των δικτύων ανοίγει μέσα στο πλαίσιο του πεδίου πληροφοριών η αντίστοιχη οθόνη. Εδώ εμφανίζονται όλα τα διαθέσιμα φίλια δίκτυα με το όνομα και των αριθμό των μελών τους, και επιλέγοντας ένα από αυτά το βλέπουμε να εμφανίζεται στο χάρτη.

Κατασκευή Μονάδων:

Πατώντας το κουμπί της κατασκευής μονάδων ανοίγει μέσα στο πλαίσιο του πεδίου πληροφοριών η αντίστοιχη οθόνη.

Εδώ μπορούμε να παραγγείλουμε μονάδες κάθε διαθέσιμου τύπου προκειμένου να μας παραδοθούν στις εφεδρείες στον επόμενο γύρο. Το να παραγγείλουμε μονάδες είναι πολύ απλό και γίνεται χρησιμοποιώντας τα βελάκια που υπάρχουν δίπλα στο εικονίδιο κάθε μονάδας. Το πρόγραμμα μας ενημερώνει για το κόστος των μονάδων αυτού του τύπου αλλά και για το συνολικό κόστος.

Έρευνα:

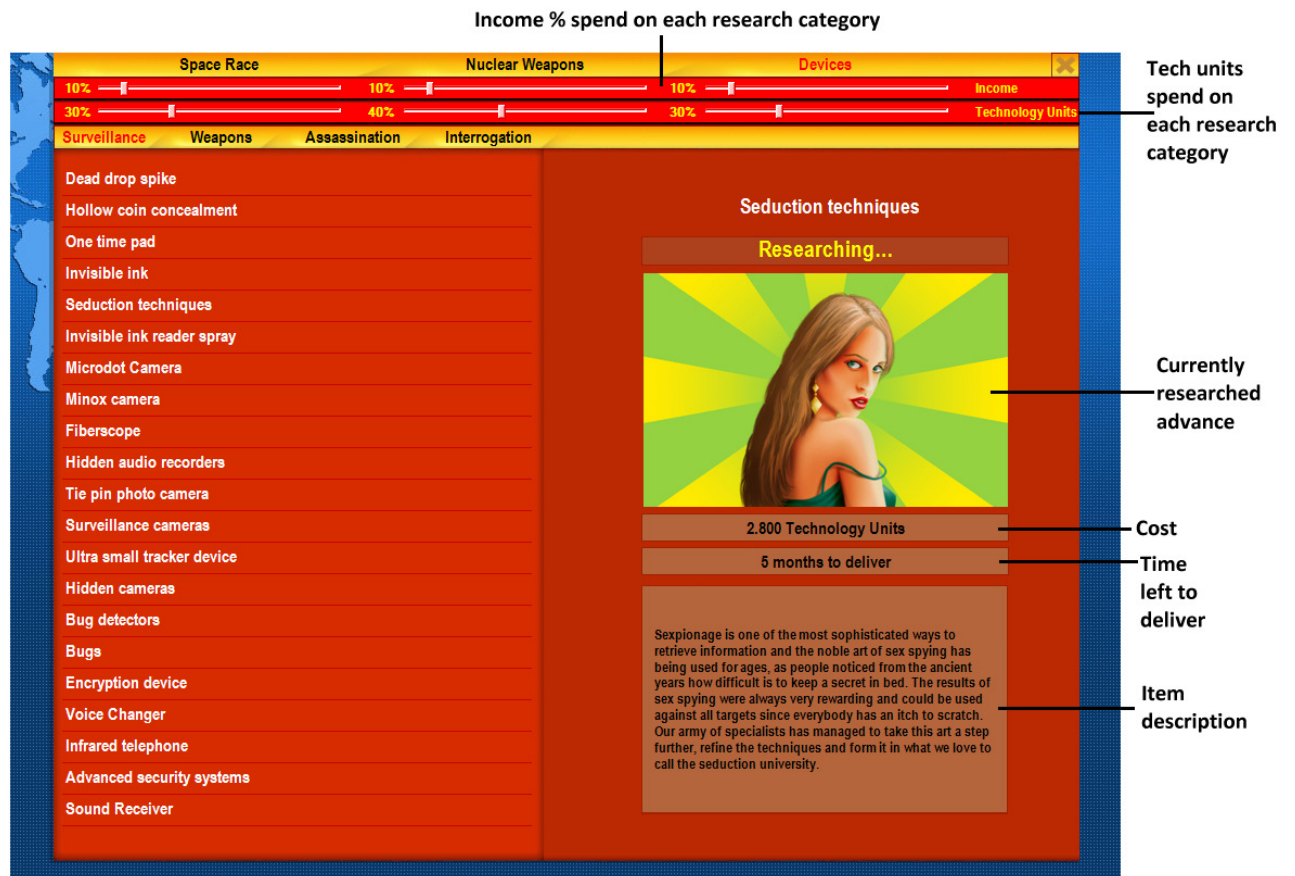
Πατώντας το κουμπί **Έρευνα** ανοίγει η οθόνη της Τεχνολογικής Έρευνας.

Εδώ έχουμε τρεις κύριες κατηγορίες: την Κούρσα του Διαστήματος, Πυρηνικά Όπλα και Συσκευές.

Η πρώτη (Κούρσα Διαστήματος) δίνει πλεονέκτημα (σε ποσοστό πληθυσμιακής υποστήριξης) μόνο στο μπλοκ που κάνει κάθε νέα πρόοδο στον τομέα πριν από τον αντίπαλο.

Η δεύτερη (Πυρηνικά Όπλα) δίνει πλεονέκτημα (και πάλι σε ποσοστό υποστήριξης) σε κάθε γύρο στην παράταξη που προηγείται σε αυτή

την κατηγορία. Έτσι η παράταξη που είναι μπροστά κατά μία ανακάλυψη θα λάβει 0,5% σε κάθε χώρα και η παράταξη που είναι μπροστά κατά 2 ανακαλύψεις θα λάβει 1% κ.λ.π.
 Η τρίτη (Συσκευές) είναι η οθόνη με τις συσκευές.
 Αυτή είναι η οθόνη όπου μπορούμε να διαχειριστούμε την έρευνα και ανάπτυξη νέων συσκευών, όπλων και γνώσεων που θα κάνουν τη δουλειά των μονάδων μας πιο εύκολη.



Η έρευνα συσκευών χωρίζεται σε 4 κατηγορίες: Πληροφορίες, Οπλισμός, Δολοφονίες και Ανακρίσεις. Οι πληροφορίες βελτιώνουν τις ικανότητες των μονάδων μας στην αποκάλυψη ή την προστασία των πληροφοριών. Τα όπλα στην άμυνα και την επίθεσή τους. Οι δολοφονίες κάνουν πιο αποτελεσματικούς τους δολοφόνους μας και οι ανακρίσεις μας βοηθούν να αποσπάσουμε πληροφορίες από αντιπάλους που έχουμε συλλάβει ή να αντισταθούν οι δικές μας μονάδες στις ανακρίσεις της αντίπαλης παράταξης.
 Πατώντας την αντίστοιχη κατηγορία εμφανίζονται στην λίστα όλες οι διαθέσιμες ανακαλύψεις. Επιλέγοντας κάποια βλέπουμε την εικόνα της, μια σύντομη περιγραφή του τι ακριβώς κάνει, το κόστος της σε Τεχνολογικές μονάδες και τους γύρους που απομένουν μέχρι την ολοκλήρωση της έρευνας.
 Σε όλες τις κατηγορίες έρευνας, μπορείτε να τροποποιήσετε το ποσοστό των πόρων τεχνολογίας που δίνετε σε κάθε μία, ώστε να δώσετε το βάρος εκεί που κρίνετε εσείς απαραίτητο. Μπορείτε επίσης

να δώσετε και χρήματα (με τη μορφή ποσοστού επί του εισοδήματος), ώστε να επιταχύνετε την έρευνα.

Προσοχή! Βγαίνοντας από την οθόνη της έρευνας οι επιστήμονες μας συνεχίζουν να εργάζονται πάνω στην συσκευή που έχουμε επιλέξει τελευταία.

Οθόνη χωρών:

Πατώντας το κουμπί **Χώρες** ανοίγει η οθόνη των χωρών.

Εδώ υπάρχουν συγκεντρωμένες όλες οι πληροφορίες για τις χώρες στην ίδια οθόνη.

Επιλέγοντας το σύμβολο της κάθε παράταξης από το πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει η δυνατότητα επιλογής εμφάνισης των χωρών της κάθε παράταξης ξεχωριστά, ενώ πατώντας το σύμβολο με την υδρόγειο μπορούμε να δούμε τα συγκεντρωτικά στοιχεία των παρατάξεων.

Πατώντας την επικεφαλίδα οποιασδήποτε κατηγορίας στοιχείων αλλάζουμε την σειρά με την οποία παρουσιάζονται αυτά από το μικρότερο στο μεγαλύτερο και το αντίθετο.

Οθόνη Μονάδων:

Πατώντας το κουμπί **Μονάδες** ανοίγει η οθόνη των μονάδων.

Εδώ υπάρχουν συγκεντρωμένες όλες οι πληροφορίες για τις δικές μας και τις αντίπαλες μονάδες στην ίδια οθόνη. Προσοχή όμως. Μόνο οι φανερές μονάδες του αντιπάλου (*όσες δηλαδή έχουν αναγνωρίσει οι πράκτορές μας*) εμφανίζονται εδώ.

Επιλέγοντας το σύμβολο της κάθε παράταξης από το πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει η δυνατότητα επιλογής εμφάνισης των μονάδων της κάθε παράταξης ξεχωριστά.

Πατώντας την επικεφαλίδα οποιασδήποτε κατηγορίας στοιχείων αλλάζουμε την σειρά με την οποία παρουσιάζονται αυτά από το μικρότερο στο μεγαλύτερο και το αντίθετο.

Οθόνη νέων:

Πατώντας το κουμπί **Νέα** ανοίγει η οθόνη των νέων.

Γενικά το Us And Them σας ενημερώνει με διάφορα μηνύματα στη ροή του παιχνιδιού για όλα τα σημαντικά γεγονότα (*ανάλογα φυσικά και με τις επιλογές σας - βλ. Επιλογές ανακοίνωσης νέων*). Όλα όμως όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι καταγράφονται και είναι διαθέσιμα σε αυτή την οθόνη κάτω από τις παρακάτω κατηγορίες:

- Σαμποτάζ
- Νέα μονάδων
- Δολοφονίες
- Συλλήψεις μονάδων

- Δωροδοκίες
- Επαναστάσεις
- Στρατιωτικές δικτατορίες.
- Αποκάλυψη μονάδων

Τέλος Γύρου:

Όταν ο χρήστης είναι ικανοποιημένος από τις ενέργειές του, μπορεί να τελειώσει τον γύρο πατώντας το κουμπί "Τέλος Γύρου", οπότε ξεκινάει τον δικό του γύρο ο υπολογιστής.

Αν όμως δεν έχει η παράταξη αρκετά χρήματα για να πληρώσει το κόστος των μονάδων της τότε το παιχνίδι ενημερώνει τον χρήστη για το πρόβλημα με ένα pop-up παράθυρο και δεν προχωράει μέχρι ο χρήστης να λύσει το πρόβλημα (π.χ. απολύοντας κάποιες μονάδες).

Μετακίνηση και τοποθέτηση Μονάδων:

Όλες οι μονάδες πρέπει να βρίσκονται ανά πάσα στιγμή είτε σε κάποια χώρα του χάρτη είτε στις εφεδρείες.

Στον γύρο του ο κάθε παίκτης μπορεί να μετακινήσει όποιες και όσες μονάδες θέλει από το ένα στο άλλο με περιορισμό η κάθε μονάδα να μην έχει κάνει κάποια άλλη ενέργεια σε αυτόν τον γύρο

Κάθε φορά που μια μονάδα μετακινείται στις εφεδρείες, μηδενίζεται το πεδίο **Χρόνος στη χώρα** της μονάδας και η μονάδα παύει να είναι ορατή στον αντίπαλο (αν ήταν). Όταν η μονάδα επιστρέψει σε κάποια χώρα του χάρτη θα είναι και πάλι αόρατη μέχρι να αναγνωριστεί από κάποια αντίπαλη μονάδα.

Όσο μια μονάδα βρίσκεται στις εφεδρείες, η παράταξη συνεχίζει να πληρώνει κανονικά το **Κόστος Συντήρησής** της.

Προσοχή. Η κάθε χώρα μπορεί να περιέχει μόνο μία μονάδα κάθε είδους από μία παράταξη.

Μετακίνηση και τοποθέτηση Ηρώων:

Αντίθετα με τις υπόλοιπες μονάδες, οι ήρωες δεν αποσύρονται στις εφεδρείες. Έτσι η κίνησή τους, όταν αυτή επιτρέπεται, γίνεται από χώρα σε χώρα.

Αλλαγή κωδικού ονόματος μονάδας:

Ο χρήστης μπορεί όποτε θέλει να αλλάξει το κωδικό όνομα μιας μονάδας πατώντας το αντίστοιχο πεδίο στο πλαίσιο πληροφοριών ενώ η μονάδα είναι επιλεγμένη.

Μαζικές Ενέργειες!

Όπως θα δείτε παρακάτω, έχετε τη δυνατότητα να δώσετε οδηγίες σε κάθε Κατάσκοπο, Δολοφόνο ή Ειδικό πράκτορα ξεχωριστά

διαθέτοντάς τους μάλιστα και κάποια χρήματα για να τους βοηθήσετε στη δράση τους. Αν παρόλα αυτά επιθυμείτε να δώσετε ομαδικές εντολές μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις Μαζικές Ενέργειες. Αυτό το μενού σας δίνει τη δυνατότητα να διατάξετε μαζικές ενέργειες για τις μονάδες σας, ορίζοντας τις μίνιμουμ πιθανότητες επιτυχίας για να γίνει κάποια ενέργεια.

Στρατιωτική επέμβαση:

Όποτε θέλει μια παράταξη έχει δικαίωμα να επέμβει στρατιωτικά σε μία χώρα που της ανήκει. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αυτή την ενέργεια από το αντίστοιχο κουμπί στο πλαίσιο πληροφοριών κάθε φίλιας χώρας.

Αυτή η ενέργεια έχει σημαντικές συνέπειες σε περίπτωση επιτυχίας και ακόμη σημαντικότερες σε περίπτωση αποτυχίας. Έτσι ο μόνος λόγος να επιλέξει κάποιος αυτήν την ακραία ενέργεια είναι ο κίνδυνος επανάστασης που θα οδηγήσει αυτή τη χώρα στο αντίπαλο στρατόπεδο.

Η επιτυχία της ενέργειας εξαρτάται από την στρατιωτική δύναμη της χώρας και φυσικά τα ποσοστά του Καπιταλισμού και του Κομμουνισμού στον λαό. Κοστίζει επίσης πολύ ακριβά σε χρήματα ανάλογα με τη στρατηγική σπουδαιότητα της χώρας εκτός και αν η χώρα είναι καπιταλιστική και ο Κίσινγκερ βρίσκεται εκεί.

Η επιτυχία της ενέργειας έχει τα παρακάτω αποτελέσματα:

1. Το ποσοστό της κυβερνητικής παράταξης έρχεται στο 70% minimum και το υπόλοιπο το παίρνει το αντίπαλο block.
2. Όλες οι αντίπαλες μονάδες που βρισκόντουσαν στην περιοχή εγκαταλείπουν τη χώρα ή πεθαίνουν.
3. Η χώρα σταματάει να παράγει χρήματα, ενέργεια και τεχνολογία και επανέρχεται σταδιακά μέσα σε διάρκεια 1 έτους (12 γύροι).
4. Η πολιτική υποστήριξη όλων των άλλων χωρών της παράταξης μετακινείται σε ποσοστό 3% προς το αντίπαλο στρατόπεδο σαν αποτέλεσμα της λαϊκής δυσαρέσκειας για αυτήν την αντιδημοκρατική πράξη.

Προσοχή! Σε περίπτωση αποτυχίας, αν δηλαδή ο λαός αντισταθεί στην κίνηση του στρατού, ξεσπά επανάσταση η οποία οδηγεί την χώρα στο αντίπαλο στρατόπεδο!

Ενέργειες μονάδων

Γενικά

Κάθε φορά που διατάζετε κάποιον κατάσκοπο, δολοφόνο, ειδικό πράκτορα ή ήρωα να κάνει κάποια ενέργεια, το πρόγραμμα σας ενημερώνει για της πιθανότητες επιτυχίας αυτής της ενέργειας. Αν πρόκειται για κάποιο sabotage τότε οι πιθανότητες επιτυχίας μπορούν να υπολογιστούν μόνο με βάση το τρέχον επίπεδο αποκάλυψης των πληροφοριών της χώρας. Έτσι π.χ. αν ο στόχος ή η σχετική με αυτόν πληροφορία είναι στο πρώτο επίπεδο αποκάλυψης (*δηλαδή με αστεράκια*) τότε οι πιθανότητες επιτυχίας εμφανίζονται επίσης το ίδιο γενικά. Αν οι πράκτορες γνωρίζουν κατά προσέγγιση κάποια τιμή, τότε και ο υπολογισμός των πιθανοτήτων επιτυχίας θα είναι κατά προσέγγιση και μόνο αν γνωρίζουν τα ακριβή στοιχεία μπορούν να υπολογίσουν τις πιθανότητες επιτυχίας με ακρίβεια.

Όταν το πρόγραμμα παρουσιάζει τις πιθανότητες επιτυχίας μιας ενέργειας, σας δίνει την δυνατότητα να αυξήσετε τις πιθανότητες διαθέτοντας κάποια χρήματα για αυτόν τον σκοπό, εφόσον φυσικά υπάρχουν διαθέσιμα χρήματα.

Σε γενικές γραμμές κάθε μονάδα μπορεί να κάνει μόνο μία ενέργεια σε κάθε γύρο, εκτός και αν κάποιος ήρωας (π.χ. ο Κίσινγκερ) με την επίσκεψή του στη χώρα τους έχει δώσει τη δυνατότητα για παραπάνω κινήσεις

Κάθε μονάδα που κάνει κάποια ενέργεια, ανεξάρτητα με το αποτέλεσμα, αυξάνει την πείρα της. Μάλιστα όσο μικρότερες είναι οι πιθανότητες επιτυχίας και άρα πιο δύσκολη η ενέργεια, τόσο περισσότερο αυξάνεται η πείρα της μονάδας. Προσοχή όμως γιατί αν αναθέσετε στις μονάδες αποστολές με μεγάλο ρίσκο υπάρχει κίνδυνος να αισθανθούν πως δεν ξέρετε τι κάνετε ή πως δεν τις υπολογίζετε με αποτέλεσμα να μειωθεί η αφοσίωση τους.

Σε περίπτωση **αποτυχίας** κάποιας ενέργειας, η μονάδα σας μπορεί να πεθάνει πάνω στην προσπάθεια ή ακόμη και να συλληφθεί, πράγμα χειρότερο αφού έτσι υπάρχει ο κίνδυνος μετά από ανάκριση να αποκαλύψει την ύπαρξη και να οδηγήσει στην σύλληψη και άλλων μονάδων σας. Σε αυτή την περίπτωση ίσως θα ήταν καλή ιδέα να αποσύρετε τις υπόλοιπες μονάδες στην χώρα στις εφεδρείες τουλάχιστον για ένα γύρο. Σε αντίθετη περίπτωση, πέρα από τον κίνδυνο που διατρέχουν, μπορεί να αισθανθούν εκτεθειμένες από εσάς με αποτέλεσμα να μειωθεί η αφοσίωσή τους.

Τέλος, να σημειώσουμε ότι οι ενέργειες της δολοφονίας και της σύλληψης αντίπαλου πράκτορα έχουν μια ελαφρά μεγαλύτερη

πιθανότητα επιτυχίας αν γίνονται σε χώρα φιλική προς τη μονάδα που τις κάνει.

Οικονομικό, Πολιτικό, Τεχνολογικό, Στρατιωτικό Σαμποτάζ και Σαμποτάζ Πρώτων Υλών

Το Σαμποτάζ είναι μια ενέργεια που μπορεί να κάνει ένας ειδικός πράκτορας βρισκόμενος σε εχθρική χώρα για τουλάχιστον ένα γύρο, προκειμένου να μειώσει ή να σταματήσει τελείως την παραγωγή του τομέα στον οποίο ειδικεύεται, ή, στην περίπτωση ενός πολιτικού σαμποτάζ, να προσελκύσει μερίδα του λαού στην ιδεολογία της παράταξής του.

Δολοφονίες

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον **Δολοφόνο** ο οποίος θα πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα γύρο στη χώρα για να μπορεί να κάνει αυτή την ενέργεια. Ο Δολοφόνος μπορεί να δοκιμάσει να δολοφονήσει οποιοδήποτε είδος μονάδας ή ήρωα.

Σύλληψη Μονάδων:

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον **Κατάσκοπο** ο οποίος θα πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα γύρο στη χώρα για να μπορεί να κάνει αυτή την ενέργεια.

Το πλεονέκτημα του να συλλάβεις έναν αντίπαλο αντί του να τον δολοφονήσεις είναι πως η σύλληψη και η ανάκρισή του μπορεί να οδηγήσει στην αποκάλυψη και άλλων εχθρικών μονάδων στη χώρα.

Δωροδοκία:

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον **Κατάσκοπο** που βρίσκεται τουλάχιστον ένα γύρο στη χώρα. Όταν ένας Κατάσκοπος πάρει εντολή για αυτή την ενέργεια, το πρόγραμμα υπολογίζει τα χρήματα που χρειάζονται για την εξαγορά του στόχου.

Αν γίνει η εξαγορά, η μονάδα – στόχος λειτουργεί πλέον ως μονάδα του άλλου μπλοκ.

Κλοπή Τεχνολογίας:

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον **Κατάσκοπο** ο οποίος θα πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα γύρο σε αντίπαλη χώρα που παράγει περισσότερες από 59 Μονάδες Τεχνολογίας σε κάθε γύρο.

Σε περίπτωση επιτυχίας (και μόνο αν ο αντίπαλος έχει κάνει κάποια ανακάλυψη που η παράταξη δεν έχει) ο Κατάσκοπος κλέβει μία από αυτές που η παράταξή του δεν έχει ανακαλύψει.

Υποκίνηση Επανάστασης:

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον **Πολιτικό πράκτορα** ο οποίος θα πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα γύρο στη χώρα για μπορεί να κάνει αυτή την ενέργεια.

Η επιτυχία της επανάστασης εξαρτάται φυσικά από το ποσοστό του λαού που υποστηρίζει την αντιπολίτευση, τις ικανότητες του Πολιτικού πράκτορα και τη στρατιωτική δύναμη της χώρας που θα εναντιωθεί στους επαναστάτες. Όσο δηλαδή πιο αδύναμη στρατιωτικά είναι μια χώρα, τόσο πιθανότερο είναι να πετύχει η επανάσταση.

Σε περίπτωση επιτυχίας έχουμε τις παρακάτω συνέπειες:

- Η χώρα αλλάζει κυβέρνηση και παράταξη, ενώ η λαϊκή υποστήριξη στη νέα κυβέρνηση αυξάνεται κατά άλλο ένα 5%.
- Όλες οι αντίπαλες μονάδες εγκαταλείπουν τη χώρα αν προλάβουν, αλλιώς πεθαίνουν.
- Η παραγωγή χρημάτων, πόρων και τεχνολογίας μειώνεται και επανέρχεται σταδιακά μέσα σε διάρκεια 6 μηνών.
- Η λαϊκή προτίμηση σε όλες τις χώρες που συνορεύουν με αυτήν που επαναστάτησε και ανήκουν σε αντίπαλη παράταξη μετακινείται προς την παράταξη που έκανε την επανάσταση σε ποσοστό αντίστοιχο με τη διαφορά της στρατηγικής σπουδαιότητας των 2 χωρών.
- Αν υπάρχει επιτόπου Κατάσκοπος της νέας κυβέρνησης συνδεδεμένος σε κάποιο δίκτυο, αποσυνδέεται αυτόματα.

Αν η επανάσταση αποτύχει:

- Όλες οι επαναστατικές μονάδες εγκαταλείπουν τη χώρα αν προλάβουν, αλλιώς πεθαίνουν.
- Το ποσοστό της κυβέρνησης αυξάνει τουλάχιστον στο 70%.

Δημιουργία / Σύνδεση σε Δίκτυο

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από τον Κατάσκοπο που βρίσκεται σε εχθρική χώρα. Ο Κατάσκοπος θα πρέπει να επιλέξει έναν συνάδελφό του για να ενωθεί, ο οποίος βρίσκεται επίσης σε εχθρική χώρα. Όταν 2 κατάσκοποι συνδέονται, ανεξαρτήτως του ποιος έκανε την ενέργεια, κανείς από τους 2 δεν μπορεί να κάνει κάτι άλλο για αυτόν τον γύρο.

Σε κάθε πρώτη σύνδεση ενός καινούριου δικτύου θα πρέπει να το ονομάσετε.

Με την ολοκλήρωση της ενέργειας κάθε Κατάσκοπος του δικτύου και όποια μονάδα είναι σε χώρα του δικτύου θα έχει μια αύξηση στο πεδίο Έξτρα ικανότητα Δικτύου, ίση με τον αριθμό των κατασκόπων που υπάρχουν στο δίκτυο. Επίσης και τα υπόλοιπα μέλη του δικτύου κερδίζουν από μία μονάδα στο πεδίο Έξτρα ικανότητα Δικτύου.

Αποσύνδεση από Δίκτυο:

Αυτή η ενέργεια μπορεί να γίνει μόνο από έναν **Κατάσκοπο** που ανήκει ήδη σε κάποιο δίκτυο. Η αποσύνδεση γίνεται αμέσως και δεν μπορεί να ακολουθηθεί από επανασύνδεση στον ίδιο γύρο. Είναι αυτονόητο πως ένας Κατάσκοπος σε αυτή την περίπτωση χάνει αμέσως όλους τους πόντους από την Έξτρα ικανότητα Δικτύου που του προσέφερε το δίκτυο. Επίσης και τα υπόλοιπα μέλη του δικτύου χάνουν μία μονάδα στο ίδιο πεδίο.

Απόλυση μονάδας:

Ο παίκτης μπορεί να απολύσει όποια από τις μονάδες του επιθυμεί, όποτε θέλει (*με συνέπεια να γλιτώσει το **Κόστος Συντήρησης***). Αν απολυθεί κάποια μονάδα τότε η αφοσίωση όλων των μονάδων αυτού του τύπου της παράταξης πέφτει κατά μία (1) μονάδα.

Ενέργειες που εκτελούνται αυτόματα

Χρόνος

Το παιχνίδι ξεκινάει την 1 Ιανουαρίου του 1960 και κάθε γύρος αντιπροσωπεύει ένα μήνα.

Κάθε χρόνο όλες οι μονάδες γερνούν κατά ένα χρόνο και όταν μια μονάδα περάσει τα 65 χρόνια αρχίζει σιγά-σιγά να σκέφτεται την πιθανότητα να αποσυρθεί.

Αντίθετα οι ήρωες έχουν συγκεκριμένη ημερομηνία απόσυρσης η οποία συνήθως τους δίνει διάστημα ενεργού υπηρεσίας πολύ μεγαλύτερο από τις κοινές μονάδες.

Συλλογή πληροφοριών

Κάθε κατάσκοπος σε εχθρική χώρα που δεν έχει ακόμα αποκαλύψει όλες τις πληροφορίες της εργάζεται συνεχώς προς αυτόν το σκοπό. Έτσι θα δείτε σιγά-σιγά (*ανάλογα με τις ικανότητες των κατασκόπων σας*) να αποκαλύπτονται όλες οι κρυφές πληροφορίες του χάρτη.

Αντικατασκοπία

Κάθε κατάσκοπος που βρίσκεται σε φίλια χώρα βρίσκεται σε επιφυλακή και σε μια διαρκή αναζήτηση εχθρικών μονάδων. Αν τα καταφέρει να εντοπίσει κάποια αντίπαλη μονάδα, αυτή εμφανίζεται στο χάρτη και αυτός σας ενημερώνει με τα αντίστοιχα νέα.

Αποκάλυψη εχθρικών μονάδων στις Η.Π.Α. από τον Χούβερ

Αυτό που οι κατάσκοποί σας βασίζονται στην ικανότητά τους και στην πείρα τους για να πετύχουν, να αποκαλύψουν δηλαδή εχθρικές μονάδες, ο Χούβερ το κάνει αυτόματα στις Ηνωμένες Πολιτείες. Έτσι

όσο είναι ζωντανός οι Κομμουνιστές δεν θα καταφέρουν να κρατήσουν καμία μονάδα τους κρυφή σε αυτή τη χώρα.

Ιδεολογική επιρροή γειτονικών χωρών

Όταν συνορεύουν δύο χώρες με κυβέρνηση διαφορετικής ιδεολογίας, επηρεάζει η μία την ιδεολογία του λαού της άλλης με νικήτρια την χώρα με τη μεγαλύτερη στρατηγική σημασία. Το μέγεθος της επιρροής είναι αντίστοιχο της διαφοράς της στρατηγικής σημασίας των δύο χωρών.

Όπως μπορεί κανείς εύκολα να καταλάβει αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό, αφού ο λαός σε χώρες περικυκλωμένες από γείτονες του αντιπάλου σταδιακά θα περάσει στο αντίπαλο στρατόπεδο και θα επαναστατήσει!

Αυτόματη Επανάσταση

Αν η υποστήριξη προς την αντιπολίτευση σε κάποια χώρα έχει ξεπεράσει το 69% τότε υπάρχει πιθανότητα να ξεσπάσει επανάσταση ακόμα και χωρίς να ζητήσει κάποια παράταξη την συγκεκριμένη ενέργεια με κάποιον Πολιτικό πράκτορα.

Αυτό μπορεί να είναι καλό για τα σχέδια σας αλλά και κακό σε κάποιες περιπτώσεις, αφού οι πιθανότητες επιτυχίας χωρίς την παρουσία πολιτικού πράκτορα και την προετοιμασία των άλλων ειδικών πρακτόρων *(όπως κάποιο στρατιωτικό σαμποτάζ)*, μειώνονται σημαντικά.

Από τη στιγμή που θα ξεσπάσει η επανάσταση τα αποτελέσματα είναι παρόμοια με αυτά της κανονικής επανάστασης.

Αύξηση της πείρας μονάδων

Γενικά η πείρα των μονάδων σας αυξάνεται μέσα από τις ενέργειες που εκτελούν. Μια μικρή αύξηση ωστόσο μπορεί να έχουν όλες οι μονάδες που βρίσκονται στο χάρτη (δηλ. όχι στις εφεδρείες) με το πέρασμα του χρόνου, ειδικά αν βρίσκονται τοποθετημένες σε εχθρική χώρα.

Αύξηση της ικανότητας μονάδων

Οι ικανότητες των μονάδων σας βελτιώνονται μέσα από τις ενέργειες που εκτελούν. Όσο πιο δύσκολη είναι μια ενέργεια *(με λιγότερες δηλαδή πιθανότητες επιτυχίας)*, τόσο περισσότερο βελτιώνονται, ακόμη και σε περίπτωση αποτυχίας.

Άλλος ένας τρόπος βελτίωσης των ικανοτήτων των μονάδων σας, εφόσον αυτές βρίσκονται στις εφεδρείες, είναι να ενεργοποιήσετε την επιλογή εκπαίδευσής τους.

Αλλαγή ηθικού μονάδων

Είναι γνωστό πως σε όλους τους ανθρώπους αρέσει η καλή ζωή. Έτσι το ηθικό των μονάδων σας ενδέχεται να αυξηθεί ή να μειωθεί σε συνάρτηση με το Επίπεδο Ανέσεων της χώρας που βρίσκονται, αφού όλοι θα προτιμούσαν να εργάζονται παραδείγματος χάρη στο Παρίσι αντί για τη Λουάντα.

Εκλογή νέου Πάπα

Σε περίπτωση που ο Πάπας δολοφονηθεί ή πεθάνει από φυσικά αίτια δεν χρειάζεται να κάνετε κάποια ενέργεια ακόμη και αν παίζετε τους καπιταλιστές. Στην Ιταλία θα εκλέξουν νέο Πάπα σε διάστημα 2 μηνών.

Ανακρίσεις μονάδων που έχουν συλληφθεί

Σε περίπτωση που έχει συλληφθεί κάποιος Κατάσκοπος, Δολοφόνος ή Ειδικός πράκτορας, θα ανακριθεί και με βάση την πείρα του, την πρόοδο της έρευνας κάθε παράταξης σε αυτό τον τομέα αλλά και την τύχη, μπορεί να οδηγήσει και στην αποκάλυψη και σύλληψη και άλλων συντρόφων του.

Αν μάλιστα έχει συλληφθεί κάποιος Κατάσκοπος που ανήκει σε δίκτυο, τότε δεν κινδυνεύουν μόνο οι υπόλοιπες μονάδες που βρίσκονται στην ίδια χώρα αλλά και όλοι οι άλλοι κατάσκοποι που είναι μέλη του συγκεκριμένου δικτύου.

Η κούρσα του Διαστήματος

Ένα από τα πεδία που συγκρούστηκαν οι δυο αντίπαλοι κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου ήταν και η κατάκτηση του διαστήματος.

Αυτή η ιδιότυπη σύγκρουση ξεκίνησε τον Ιανουάριο του 1960 με την εκτόξευση του μη επανδρωμένου Σοβιετικού διαστημοπλοίου Luna-3 το οποίο μπήκε σε τροχιά γύρω από το φεγγάρι και συνεχίστηκε μέχρι και τον Ιούνιο του 1975 όταν το Αμερικανικό διαστημόπλοιο Απόλλων συνάντησε το Σοβιετικό Σογιούζ στο διάστημα, σε μια αποστολή καλής θέλησης.

Στο «Us And Them» αυτή η σύγκρουση υπάρχει με όλα τα σημαντικά γεγονότα της, τα οποία επηρεάζουν φυσικά την προτίμηση του λαού στην μία ή την άλλη ιδεολογία αναλόγως.

Τυχαία Γεγονότα

Στην αρχή κάθε γύρου ενδέχεται να συμβεί κάποιο τυχαίο γεγονός που επηρεάζει την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να είναι κάποιο μικρό και ασήμαντο συμβάν, όπως ο τυχαίος θάνατος κάποιας μονάδας, μέχρι κάποιο κοσμοϊστορικό

γεγονός που συνέβη στην πραγματικότητα κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου, (όπως το ατύχημα του Chernobyl) ή κάποιο φανταστικό αλλά αληθοφανές γεγονός που θα επηρεάσει το παιχνίδι και θα αλλάξει τις ισορροπίες.

Συνθήκες Νίκης

Αν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάποια παράταξη καταφέρει να εκπληρώσει την αποστολή της, τότε κερδίζει την παρτίδα.

Το ποσοστό του παγκόσμιου πληθυσμού που θα πρέπει κάθε παράταξη να προσαρτήσει στην ιδεολογία της για να κερδίσει διαφέρει και είναι 85% για τους Καπιταλιστές και 75% για τους Κομμουνιστές *(οι Κομμουνιστές ξεκινούν με περίπου το 1/3 των χωρών και αυτό κάνει την αποστολή τους πιο δύσκολη)*.

Ένας εναλλακτικός τρόπος να κερδίσετε το παιχνίδι είναι να καταλάβετε την ηγετική χώρα του αντιπάλου *(Ηνωμένες Πολιτείες και Σοβιετική ένωση αντίστοιχα)*, πράγμα που δίνει ελπίδες νίκης ακόμη και αν σας έχουν μείνει πολύ λίγες χώρες και μονάδες και όλα δείχνουν πως είστε χαμένοι.

Στρατηγική

Διαβάζοντας μέχρι εδώ θα έχετε ήδη αντιληφθεί πως το πιο σημαντικό πράγμα στο παιχνίδι είναι ο αιφνιδιασμός. Να μην γνωρίζει δηλαδή ο αντίπαλος τις μονάδες και τις κινήσεις σας. Όπως και στην πραγματική ζωή στο πεδίο των μυστικών υπηρεσιών, έτσι και στο "Us And Them" η κάλυψη είναι κλειδί για την επιτυχία. Αν μια μονάδα σας δεν είναι ορατή στον αντίπαλο, τότε αυτός δεν μπορεί να την δολοφονήσει ή να την συλλάβει, ούτε να την δωροδοκήσει. Επίσης αν ο αντίπαλος δεν αντιληφθεί τη συγκέντρωση μονάδων σας σε μια συγκεκριμένη χώρα ή περιοχή (π.χ. στις πετρελαιοπαραγωγικές του χώρες) δεν θα προετοιμαστεί ούτε θα προλάβει να αντιδράσει στο χτύπημα που του ετοιμάζετε.

Όσον αφορά τις ενέργειες που θα πρέπει κανείς να προτιμήσει έναντι άλλων, αυτό εξαρτάται από την εκάστοτε κατάσταση του αντιπάλου. Έτσι αν αυτός έχει ή είναι κοντά στο να έχει ενεργειακό πρόβλημα δεν θα ήταν κακή ιδέα να βάλετε κι εσείς ένα χεράκι! Το ίδιο ισχύει και για αντιπάλους σε κακή οικονομική κατάσταση.

Από την άλλη, ένα ενεργειακό σαμποτάζ σε μία χώρα που δεν παράγει ενέργεια ή ένα τεχνολογικό σε μια χώρα που δεν παράγει τεχνολογία είναι μια άχρηστη και επικίνδυνη πράξη.

Αν πάλι ετοιμάζετε επανάσταση σε μια χώρα, δεν θα ήταν κακή ιδέα να επιχειρήσετε κάποιο στρατιωτικό σαμποτάζ ώστε να μειώσετε την αντίσταση του κυβερνητικού στρατού. Αντίθετα, αν θέλετε να επιβάλετε στρατιωτικό νόμο σε κάποια χώρα σας, ένας ικανός στρατιωτικός ειδικός πράκτορας θα ήταν πολύ χρήσιμος πριν επιχειρήσετε το πραξικόπημα προκειμένου να τονώσει τη δύναμη του στρατού.

Στο «Us And Them» έχουμε συμπεριλάβει και μια σειρά από διάσημες στρατηγικές ή θεωρίες από την εποχή του ψυχρού πολέμου:

Το κομμουνιστικό σάντουιτς!

Το 1976 ο Φιντέλ Κάστρο κυβερνούσε στην Κούβα ενώ ο σοσιαλιστής Σαλβατόρε Αλλιέντε ήρθε στην εξουσία στην Χιλή. Οι Αμερικάνοι φοβούνταν πως αυτά τα καθεστώτα μπορούσαν να λειτουργήσουν σαν παράδειγμα και για τις άλλες χώρες της Λατινικής Αμερικής, οδηγώντας την αργά αλλά σταθερά προς την Κομμουνιστική παράταξη. Έτσι ο τότε πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών Ρίτσαρντ Νίξον προσπαθώντας να εξηγήσει τον κίνδυνο είπε πως ο Αλλιέντε στην Χιλή και ο Κάστρο στην Κούβα «θα μετατρέψουν την Λατινική Αμερική σε ένα κόκκινο σάντουιτς.» Έτσι κι εμείς αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε στο "Us And Them" τα Κόκκινα και Μπλέ σάντουιτς! Πως φτιάχνεται ένα τέτοιο

σάντουιτς; Πολύ απλά χρησιμοποιώντας τον κανόνα της ιδεολογικής επιρροής γειτονικών χωρών (*δες παραπάνω*) που λέει πως όταν συνορεύουν δύο χώρες με κυβέρνηση διαφορετικής ιδεολογίας, επηρεάζει η μία την ιδεολογία του λαού της άλλης. Έτσι αν περικυκλώσετε μια χώρα του αντιπάλου με άλλες της δικής σας παράταξης, θα καταφέρετε αργά αλλά σταθερά να στρέψετε τον λαό της στη δική σας ιδεολογία. Τα αποτελέσματα αυτών των κινήσεών σας μπορείτε να τα δείτε στο πλαίσιο πληροφοριών της χώρας.

Το φαινόμενο του Ντόμινο

Μια αλυσιδωτή αντίδραση δηλαδή, που συμβαίνει όταν μια ενέργεια προκαλεί μια παρόμοια ενέργεια που στη συνέχεια θα προκαλέσει άλλη μια παρόμοια ενέργεια και ούτω κάθε εξής. Αυτό το φαινόμενο με μορφή επαναστάσεων σε γειτονικές χώρες φοβόντουσαν οι Αμερικανοί πως θα συμβεί μετά από την διαδοχική πτώση του Βιετνάμ και της Καμπότζης.

Αυτό ακριβώς το φαινόμενο μπορείτε να αναπαραστήσετε και στο παιχνίδι μας, αφού κάθε χώρα που επαναστατεί προκαλεί ένα λαϊκό κύμα υποστήριξης υπέρ της ιδεολογίας της στις γειτονικές χώρες. Έτσι τοποθετώντας τις μονάδες σας με έξυπνο τρόπο και περιμένοντας την κατάλληλη στιγμή μπορείτε από την πρώτη επιτυχημένη επανάσταση να βρείτε την έξτρα ώθηση για να επιχειρήσετε την επόμενη και ούτω κάθε εξής.

Τίτλοι

icehole

Product Manager

Θανάσης Τριανταφύλλου

Game Design

Θανάσης Τριανταφύλλου, Κώστας Μαυρίκης

Programming

Κώστας Κλάδης

Database Programming

Θανάσης Τριανταφύλλου

Graphics

Γιάννης Μάγκας, Vishy Moghan, Ζαχαρίας Ψαράκης

Sound

Δημήτρης Πλαγιάννης

Videos

Θανάσης Τριανταφύλλου

Quality Assurance

Κώστας Μαυρίκης

Testing

Δημήτρης Καπογιάννης, Χρυσήδα Πευκιανάκη, Μαρία Μελισσάρη,
Ντίνος Χατζόπουλος

Website:

www.usandthemcoldwar.com

www.iceholegames.com

E-mail

contact@iceholegames.com

icehole thanks www.freesound.org as "Us & Them – Cold War" uses the following sounds from their site:

- dun by guitarguy1985
- darkdropplet by CosmicD
- Op_Cls_2 by kjackson
- nsane laughter man reverb by Leady
- factory explosion steam burst by kokuya
- Page_Turn_01 by Koops
- Last Post. by Benboncan
- 27 coins by FreqMan
- handcuff by Erdie
- grenade by ljudman