

## Оглавление

### 0. Обновления

1. Вступление
2. Главные Трейты (особенности)
3. Механизмы системы
4. Объяснение фаз
  - За. Состояние мира
  - Зб. Состояние войны (атака)
  - Зв. Состояние войны (оборона)
5. Дополнение.
  - А. Заметки по некоторым инопланетным расам
  - Б. Случайный генератор ИИ

### 0. Обновления

В1.1 > добавлена фаза “опциональная атака древних” в состоянии мира. После последнего игрового тестирования я осознал, что одной из главных причин, по которой живые игроки превосходят ИИ, является то, что последние более мягки по отношению к Древним. Эта фаза должна исправить ситуацию, поскольку ИИ теперь выберет атаку и захват гекса древних вместо того, чтобы атаковать, возможно, худший гекс. Эта функция, тем не менее, еще не была протестирована.

Другие небольшие исправления, такие как рекомендации по случайной генерации ИИ.

## 1. Вступление

Да, вы верно прочитали название, более 2 миллионов различных ИИ для Eclipse (базовая игра) позволят вам играть против них или просто заставить наблюдать за их поединком. ИИ не жульничают и играют в точности как любые другие игроки. Система основана на нескольких независимых трейтах, или особенностях. Главный трейт -- поведение, которое определяет, как “игрок” будет передвигать корабль и разведывать мир. Существует большое количество других небольших трейтов, которые отвечают за то, как развиваются корабли, как ИИ обходится с открытиями и как собирает флот. Эта система является модульной в том смысле, что вы можете выбрать главный трейт и забыть про все остальное, или использовать определенный набор трейтов в зависимости от предпочтений. Этот ИИ не является исчерпывающим, то есть он не определяет каждый ход игрока с абсолютной точностью, а подталкивает к большинству решений; однако вы также принимаете решения и, в частности, вы можете переписать ИИ если вам кажется, что он предлагает что-то глупое.

## 2. Главные трейты

Самый важный элемент системы -- это главный трейт. Он определяет общее поведение ИИ. И, хотя может показаться, что некоторые трейты заставляют ИИ сразу начать с состояния войны (такие как РИСК (RISK), агрессивный, коллекционер медалей), чтобы начать с "состояния войны (атака)" "игроку" необходимо иметь по крайней мере один дредноут или два крейсера, так что до их постройки ИИ останется в "состоянии мира" (пока не атакован) и, чтобы определить самого слабого игрока, ИИ суммирует стоимость каждого корабля и звездной базы оппонентов, а также прибавляет один материал к каждому имеющемуся у них улучшению (лучшим, чем у него).

Существует десять разных главных трейтов:

**Пацифист:** Разведает сектор 2, затем сектор 3, затем 2 если доступен, 1 если доступен, затем 3. Попробует обменяться дипломатом с каждым встреченным игроком, никогда не начнет войну. В случае нападения выполнит один из двух вариантов (определяется броском монеты) -- сразаться с агрессором до конца или попытаться заключить мир после захвата одного гекса. Монолит и орбитальные станции являются приоритетными исследованиями для пацифиста.

*Рольевые заметки:* "Игрок", которого изображает этот ИИ, любит играть в многопользовательский солитер и не любит вступать в передраги. Он просто копит ресурсы и строит Монолит. Не самый интересный ИИ, но он служит для проверки других.

**Черепаха:** Разведает сектор 2, затем сектор 3. Этот ИИ всегда пытается изолировать открытый гекс от других игроков. Постарается обменяться дипломатами с другими игроками при встрече и не начнет войну до тех пор, пока это не препятствует дальнейшей разведке. После этого он вылезает из своего панциря и атакует слабейшего соседнего оппонента. Монолит и орбитальные станции являются приоритетными исследованиями для черепахи. Если атакован тогда, когда еще доступны территории для разведки, будет сражаться, пока не займет гекс противника, после чего попытается заключить мир. Если территории для разведки недоступны, будет сражаться до конца.

*Рольевые заметки:* Он много играет в Starcraft и предпочитает развиваться в изоляции в начале игры после чего, накопив силу, врывается в другую часть галактики. Это неплохая тактика, в связи с чем, если не следить за его действиями, он без проблем сможет одержать победу, так что это хороший ИИ в роли оппонента.

**Оппортунист:** Разведает сектор 2, затем сектор 3, затем 2 если доступен, 1 если доступен, затем 3. Попробует обменяться дипломатами с каждым встреченным игроком, однако атакует ближайшего игрока, который уже ведет войну (при конфликте между двумя другими игроками атакует слабейшего). Будет вести только одну войну за раз и постарается заключить мир, если дела плохи.

*Ролевые заметки:* Он преимущественно играет в дипломатические игры. Этот ИИ похож на пацифиста, однако в самый неподходящий момент, когда ваши корабли далеко, может нанести удар в спину и захватить вашу драгоценную систему. Во время моего теста (довольно ограниченного) был самым успешным ИИ, так что это хороший “игрок” на роль оппонента.

**Жадный Сосед:** Разведает сектор 2, затем сектор 3, затем 2 если доступен, 1 если доступен, затем 3. Попробует обменяться дипломатами с каждым встреченным игроком, однако сразу атакует соседнего игрока, если тот будет иметь менее 66% флота. Атакует и в том случае, если тот будет иметь менее 80% флота и его технологии хуже по крайней мере на два компонента (щит, компьютер, орудия, и т.д.). Будет вести только одну войну за раз и постарается заключить мир, если дела плохи.

*Ролевые заметки:* Этот “игрок” также представляет собой волка в овечьей (пацифистской) шкуре. В данный момент я тестирую сплав Пацифиста/Оппортуниста/Жадного Соседа в единый ИИ, который действует как пацифист но, когда появится возможность, вы бросаете кубик чтобы определить, является ли этот “игрок” настоящим пацифистом (1-2) и не будет вас атаковать, оппортунистом (3-4) и рассмотрит возможность удара в спину, или жадным соседом (5-6), который не забывает держать свою армию в полном составе. Таким образом живой игрок не может знать заранее, какому ИИ доверять и за каким ИИ следить.

**Чистильщик:** Разведает сектор 2, затем сектор 1, затем сектор 2 если доступен, 1 если доступен, затем сектор 3. Попробует обменяться дипломатами с каждым встреченным игроком и постарается не вступать с ними в войну, но ненавидит древних и постарается убить как можно больше. Сначала убьет всех древних в пределах своих границ, но, когда между ним и оставшимися древними окажется другой игрок, начнет войну и постарается заключить мир, как только древние будут уничтожены или будет получен проход. Когда/если все древние уничтожены, чистильщик будет действовать как пацифист и может даже получить дополнительные VP (например в размере 5).

*Ролевые заметки:* Этот ИИ является другим наиболее успешным ИИ и моих (ограниченных) тестах. Он изображает игрока в солитер, который жаждет действия, хотя вы можете также представить его как расу, ранее поработанную древними, или что-то вроде того.

**Агрессор:** Разведает сектор 2, затем сектор 1, затем сектор 2 если доступен, 1 если доступен, затем сектор 3. Никогда не обменяется дипломатами и будет атаковать слабейшего игрока поблизости, хотя будет одновременно вести только одну войну. Если дела плохи, попробует заключить мир и атакует другого соседнего игрока (но только в том случае, если посчитает этого игрока более слабым).

*Ролевые заметки:* Этот персонаж считает, что единственная приемлемая форма жизни -- его форма жизни (как в случае с Боргами), так что каждая другая раса кажется ему мерзостью и априори является врагом. И, хотя он достаточно умен, чтобы

атаковать лишь одного противника за раз, я все же сомневаюсь, что этот “игрок” может выиграть игру в Eclipse. Тем не менее это веселый ИИ для игры.

**Коллекционер медалей:** Разведает сектор 2, затем сектор 1, затем сектор 2 если доступен, 1 если доступен, затем сектор 3. Сначала атакует слабейшего игрока поблизости. Затем обменяется дипломатами с остальными. Когда он будет иметь в среднем по крайней мере 2,5 очков в каждой медали, сменит поведение на пацифиста (орбитальные станции и монолит включены в качестве приоритетных) и постарается заключить мир. Если дела будут плохи, а также средние очки ниже 2,5, постарается заключить мир и атаковать другого соседнего игрока (но только в том случае, если этот игрок слабее).

*Рольевые заметки:* Этот ИИ изображает игрока Eclipse. Он постарается получить боевые очки в начале и, как только сможет поднять их число до определенного значения (до 2,5 в среднем), перейдет к пацифистскому поведению. Тем не менее в моих (ограниченных) тестах этот ИИ никогда не побеждал.

**Упреждающая атака:** Разведает сектор 2, затем сектор 1, затем сектор 2 если доступен, сектор 1 если доступен, затем сектор 3. Сначала обменяется дипломатами с другими игроками, однако после обмена двух дипломатов атакует следующего игрока, с которым вступил в контакт, до полной победы или поражения. Также будет вести войну до конца с любым игроком, который не обменял с ним дипломатов (в первой версии ждал обмена 3 дипломатов перед войной, но во время тестов он никогда не доходил до четвертого игрока, так что этот аспект был изменен, однако, если вы играете с 8-9 игроками, первая версия может подойти лучше и будет больше соответствовать духу этого “игрока”). Если вступил в контакт только с двумя игроками (то есть, не находится в состоянии войны) и больше не может выполнить разведку, атакует последнего игрока, с которым контактировал.

*Рольевые заметки:* Этот “игрок” немного параноик, так что, если он не сумеет обменяться дипломатами, он испугается, что другой игрок нападет на него, в связи с чем он нанесет первый удар без предупреждения.

**РИСК (цвет):** Риск-игрок ненавидит игрока с определенным цветом (то есть, РИСК (красный) попытается убить и уничтожить красного игрока). ИИ будет проводить разведку с целью достичь ненавистного игрока, после чего разведает только сектор 3. Обменяется дипломатами с другими игроками, но будет сражаться до конца со своей целью. РИСК-игроку не важны VP или контроль планет, его не интересуют дела других игроков, а его единственная задача -- избавить галактику от страшной угрозы красного цвета, так что в некотором смысле РИСК-игрок не совсем играет в привычный Eclipse. Моральная победа (или бонусные очки) будут начислены, если РИСК-игрок сможет полностью уничтожить свой ненавистный цвет и спасти галактику от этой ужасной угрозы. Когда/если эта цель будет достигнута, РИСК-игрок перейдет в пацифистское поведение (с орбитальными станциями и монолитом в качестве предпочитаемых технологий).

*Рольевые заметки:* Этот “игрок” очевидно играет не в ту игру. За этим весело наблюдать, и, если вы хотите бросить себе испытание, вы можете поставить одного (или даже двух) РИСК-игроков против себя. Если вам удастся выжить, или даже выиграть игру, вы чертовски хороший игрок.

**Игрок (геймер):** Разведает сектор 2, затем сектор 1, затем сектор 2 если доступен, 1 если доступен, затем сектор 3. Геймер является игроком в Eclipse. В начале каждого хода он считает VP каждого игрока. Если ни у кого это значение не превышает или равняется его собственному, будет находится в состоянии мира, выбрав монолит (не орбитальные станции) в качестве предпочтительной технологией. Если кто-то имеет больше VP, чем он, атакует этого игрока, поскольку тот является лидером и идет к победе (и неважно, если армия этого игрока превышает его в два раза). Никогда не заключит мир с кем-то, у кого больше VP, чем у него (даже если проигрывает), поскольку он не любит быть вторым.

*Рольевые заметки:* Этот “игрок” очевидно является настоящим геймером. В реальной жизни никто по собственному желанию не будет атаковать сильнейшую страну (которая больше и сильнее тебя) просто потому, что она сильнейшая. Люди предпочитают выбирать слабейшего игрока, и этому есть причина. Так что геймер в одиночку обречен, однако геймер и пара оппортунистов или несколько геймеров смогут бросить интересный вызов. Он также является хорошим ИИ в качестве противника поскольку он похож на РИСК-игрока, однако будет воевать против вас только тогда, когда вы достаточно сильны, и не будет развязывать войну в самом начале. И, по крайней мере, он будет иметь хорошую причину сражаться с вами, а не просто потому, что он ненавидит вас или ваш цвет.

### 3. Механики системы

На первом ходу каждый ИИ будет выполнять разведку, пока не заполучит три гекса (начальный и два новых), после чего продолжит в “состоянии мира” (ниже). В течение следующих ходов, в начале каждого хода, в зависимости от основного трейта и положения корабля на карте, ИИ должен определить, будет ли он атаковать (и является ли он атакованным) или у него будет мирный ход. В соответствии с этим решением, ИИ продолжит в “состоянии мира” или “состоянии войны”.

ИИ считает себя атакованным каждый раз, когда другой игрок (без дипломатических отношений) строит или перемещает более одного истребителя в соседний гекс, после чего ИИ переключатся на “состояние войны” (если они еще не был в этом состоянии). Если другой игрок обменялся дипломатами, состояние тревоги повысится только в случае, если враг двигает (или строит) 2 крейсера или 1 дредноут (или более) в соседний гекс. Если ход закончен и оппонент не атаковал (что не является редкостью: например, ИИ видит, что у вас нет кораблей в секторе, приближается для атаки, после чего другой ИИ переходит в “состояние войны” и строит дредноут со звездной базой, и в этих новых условиях оппонент решает не атаковать), тогда тревога заканчивается, и следующий ход начнется в “состоянии мира”.

### **Состояние мира:**

1. **Исследование**
2. **(Опционально) Улучшение**
3. **(Опционально) Атака Древних**
4. **Разведка**
5. **Постройка**

ИИ будет придерживаться “состоянию мира” пока он не лишится возможности совершать любые действия в связи с неспособностью выполнить требования для любого из них или если еще одно действие приведет к его банкротству. Единственным исключением является сценарий, при котором ИИ обладает гексом без планет, в случае чего ИИ предпримет дополнительное действие таким образом, чтобы он смог вернуть диск в этом гексе. Кроме того, если ИИ может совершить действия по оказанию влияния для обретения контроля над гексом с планетами, он сделает это независимо от того, на каком этапе мирного или военного состояния он находится. То есть правильной последовательностью в состоянии мира будет:

1а. Опциональное оказание влияния

1. Исследование

2а. Опциональное оказание влияния

2 (Опционально) Улучшение

3а Опциональное оказание влияния

3 (Опционально) Атака Древних

4а Опциональное оказание влияния

4 Разведка

5а Опциональное оказание влияния

5. Строительство

### **Состояния войны** (для атаки и обороны)

1. **Постройка**

2. **Перемещение** (столько раз, сколько нужно, но оставить по крайней мере одно доступное действие после этого)

3а. Если доступно **два действия: исследование, затем улучшение**

3б. Если доступно **только одно действие: улучшение**

В состоянии войны ИИ будет не против обанкротить и потерять одну систему, если он атакован. На этот случай потребоваться одно дополнительное действие на этот случай, чтобы помочь общей обороне (если ИИ проиграл одну битву он, в конце концов, не обанкротится).

Находясь в этом состоянии, ИИ может выполнить по одному действию каждого типа (трейт “**тщательный**”) и возвращаясь к началу по завершении, или будет выполнять столько действий, сколько возможно, каждый раз, когда их условия будут соблюдены (трейт “**навязчивый**”).

Таким образом, в схожих условиях “тщательный” ИИ будет принимать одно действие по исследованию, одно улучшение, одну разведку и одну постройку, после чего начнет снова, в то время как “навязчивый” ИИ может выполнить два исследования если возможно, затем одно улучшение, одну разведку, после чего остановится, поскольку ему не хватит денег для постройки.

#### **4. Объяснения фаз**

##### ***Состояние мира***

###### **1. Исследования.**

Если доступно, игрок возьмет “приоритетную технологию”, которая доступна в меньшем количестве; в случае, если их количество равно, возьмет самую дорогую (без скидок), и, в случае равенства по цене, возьмет технологию с наибольшей скидкой. Если равенство сохраняется, возьмет более высокую по списку технологию (сначала военные, потом энергия, потом производства).

Если “приоритетные технологии” недоступны, ИИ возьмет самую дорогую доступную технологию (без учета скидок). Если цена равна, выберет технологию с самой высокой скидкой. Если равенство по цене сохраняется, доступную в меньшем количестве, и, если другие варианты не действуют, высшую по списку технологию (также, как и выше).

В качестве исключения, ИИ никогда не будет исследовать технологию, лучшей версией которой он уже обладает (т.е. компьютер +2 если у него уже есть компьютер +3 или нейтронные орудия если у него уже есть антиматериальные орудия), за исключение случаев, когда этот вариант является единственным и это решение сможет повисить очки технологий.

Если на самую дешевую приоритетную технологию не хватает денег, ИИ совершит обмен 3:1, чтобы получить приоритетную технологию вместо обычной.

“Приоритетными технологиями” являются: Роботика, Квантовый модулятор, Звездная база, Нейтронные бомбы, Продвинутая броня, Продвинутые лаборатории, Экономика или Производство в случае, когда есть по крайней мере две пустые планеты этого типа в контролируемых гексах; любая технология для кораблей из его предпочитаемы улучшений (т.е. если он предпочитает улучшать компьютеры, глюонный компьютер вместе с электроникой будут “приоритетным технологиями”), а также любой источник энергии, если возможная модель корабля имеет ограничения из-за недостаточной мощности.

###### **2. Опциональные улучшения**

Фаза опциональных улучшений начнется только после того, как будет исследовано несколько частей корабля. Игрок с трейтом “**зависимость от технологий**” совершит

действия по улучшению как только будут исследованы две новые части корабля. ИИ с трейтом **“сбалансированный”** выполнит улучшение когда будут исследованы две новые части корабля, а с трейтом **“ограниченный бюджет”** предпримет действия по улучшению когда будут исследованы три новые части.

Существует 8 различных трейтов, которые определяют, как ИИ будет улучшать корабль:

Трейт	Истребитель	Крейсер/Звездная База	Дредноут
Полностью Сбалансированный	Самое дорогое улучшение	1 орудие 1 броня 1 компьютер 1 щит	1 орудие 1 ракета 2 брони 1 компьютер 1 щит
Сбалансированная Броня	Самое дорогое улучшение	1 орудие 1 броня 1 компьютер 1 щит	1 орудие 3 брони 1 компьютер 1 щит
Сбалансированные Орудия	Самое дорогое улучшение	1 орудие 1 броня 1 компьютер 1 щит	1 орудие 3 ракеты 1 броня 1 компьютер
Специализированные орудия	Дополнительное орудие	1 орудие 1 ракета 1 броня 1 компьютер	1 орудие 3 ракеты 1 броня 1 компьютер
Специализированная броня	Дополнительная броня	1 орудие 2 брони 1 компьютер	1 орудие 4 брони 1 компьютер
Специализированный компьютер	Компьютер	1 орудие 1 броня 2 компьютер	2 орудия 1 броня 2 компьютера 2 щита
Специализированные щиты	Щит*	1 орудие 1 компьютер 2 щита	2 орудия 1 броня 1 компьютер 2 щита
Специализированные Двигатели	Дополнительные двигатели	1 орудие 1 броня 1 компьютер 2 двигателя	2 орудия 1 броня 1 компьютер 1 щит 2 двигателя

\*Если нет исследованных щитов, затем наиболее дорогое улучшение.

Если не исследованы ракеты, они заменяются орудиями.

Конечно, если улучшить одну из разработок невозможно, фаза будет пропущена.

### 3. (Опционально) Атака Древних

Если ИИ имеет по крайней мере два крейсера или один дредноут, и в соседнем гексе есть корабль древних, ИИ переместит корабль для атаки Древних. ИИ достаточно умен, чтобы предварительно построить корабли поблизости с древними, если не существует любой другой угрозы (т.е. другого игрока, который перешел в состояние войны). Если ИИ еще не улучшал свои корабли, следующим действием будет



улучшение. При появлении двух древних силы должны быть увеличены вдвое (а также выполнено как минимум 2 улучшения).

#### 4. Разведка

Если ИИ обладает другим доступным диском (т.е. не обанкротился при его использовании), а также присутствует хотя бы один доступный колониальный корабль, ИИ проведет разведку. Если ни диск ни колониальный корабль недоступен, ИИ пропустит эту фазу. Если выполнено только одно из этих условий, ИИ проведет разведку основываясь на своем трейте:

**«Расти и процветать»** всегда разведывает

**«Мы — самые большие»** выполнит разведку только в случае, если хотя бы один другой игрок обладает сопоставимым или большим количеством систем

**«Мы не самые маленькие»** выполнит разведку только в случае, если все прочие игроки обладают сопоставимым или большим количеством систем

Тип разведываемого гекса (I,II или III) будет зависеть от главного трейта.

ИИ сбросит тайл только в том случае, если там присутствует два корабля древних (за исключением потомков, конечно), опционально вы можете выбрать другие трейты (**«никогда» «когда присутствует корабль древних» «когда присутствуют два корабля древних»**)

ИИ будет использовать открытия в соответствии с другим трейтом (**«всегда VP»**, **«всегда VP кроме случаев, когда корабль улучшен»**, **«никогда VP»**)

Чтобы выбрать, какой тип производства поставить на зеленые планеты и дипломатов, ИИ использует один из следующих трейтов: **«Всегда экономика» «Всегда исследование» «Всегда материалы» «Сбалансированный» «ЭИМ» «ЭМИ» «ИЭМ» «ИМЭ» «МЭИ» «МИЭ»**. Первые три всегда будут выполнять заданный тип производства, независимо от того, как много (или мало) они производят в других рядах. Игрок со сбалансированным трейтом постарается сбалансировать три производства таким образом, чтобы всегда производить наименьшее. В случае равенства, подбросьте монетку. При других шести трейтах ИИ постарается организовать производство таким образом, чтобы первая буква производилась на единицу больше второй, а вторая на единицу больше третьей (так, в случае с ИЭМ ситуация для ИИ будет приемлемой, если исследования равняются 12, экономика 10, а материалы 8).

ИИ тем не менее будет колонизировать каждую планету, которую сможет, даже если это пойдет против его интересов, поскольку лучше произвести что-то, что тебе не нравится, чем не производить ничего вообще. Этот трейт отвечает только за то, как ИИ использует серые планеты и дипломатов для балансирования производства, но не для ограничения колонизации планет. Если им придется нарушить уже организованное производство (если ИИ в предыдущем примере колонизировал другую

серую планету, так что его “идеальная” организация нарушена) они выберут вначале наименьшую продукцию (например, их исследования равняются 12, а материалы и экономика 10, но после следующей зеленой колонизации исследования и экономика равняются 12 и материалы 10, а в следующий раз исследования будут равняться 15, экономика 12 и материалы 10 (очередная “идеальная ситуация” для ИИ)).

## 5. Постройка

ИИ предпримет это действие только в том случае, если у него есть достаточно материалов для постройки желаемого объекта (в соответствии с приведенными ниже трейтами). Если ИИ не хватает одного материала до своей цели, он совершит обмен 3:1, чтобы получить возможность строительства.

Тип кораблей зависит от трейта (смотрите таблиц снизу):

Трейт	Производство	Следующее производство	Следующее производство
Сбалансированный Дредноут	Дредноут + Звездная база	Крейсер + Звездная база	2 Крейсера
Сбалансированный	Крейсер + Звездная база	Дредноут	
Сверх Оборонительный	Истребитель + Звездная база	2 Крейсера	Дредноут
Сверх Оборонительный Дредноут	Истребитель + Звездная база	Дредноут	2 Крейсера
Защитный	2 Звездные базы	2 Крейсера	Дредноут
Оборонительный Дредноут	2 Звездные базы	Дредноут	2 Крейсера
Наступательный Крейсер	2 крейсера	Дредноут	
Наступательный Дредноут	Дредноут	2 Крейсера	
Наступательный Смешанный	Дредноут + Крейсер	2 Крейсера	
Мобильный	Крейсер + Истребитель	Дредноут + Истребитель	2 Истребителя
Мобильный Дредноут	Дредноут + Истребитель	Крейсер + Истребитель	2 Истребителя
Наступательный	Дредноут +	2 Крейсера	2 Истребителя

Дредноут С дополнениями	Истребитель		
----------------------------	-------------	--	--

Если ИИ может построить третий корабль, следуйте таблице, чтобы представить, чего он хочет.

Следующее производство запустится только тогда, когда предыдущего строительства невозможно достигнуть (поскольку все модели этого типа кораблей уже были построены или в связи с отсутствием необходимой технологии в случае с 2 Звездными Базами).

ИИ разместит две Звездные базы в своей домашней системе и еще две в двух других пограничных системах (если у него только одна пограничная система, он поместит обе в один гекс). Если ИИ производит истребители, разместит один истребитель в каждой имеющейся системе и будет использовать истребитель только для обороны.

### ***Состояние войны (оборонительный режим)***

#### **1. Строительство**

ИИ построит (если возможно) 2 Звездные базы в атакованном гексе и, если не сможет этого сделать, 2 самых больших возможных корабля при помощи доступного материала, при необходимости проведя до двух обменов 3:1.

#### **2. Перемещение**

ИИ посчитает наибольшее количество действий, которое он может совершить, после чего попытается переместить как можно большее количество самых больших кораблей в атакованный (или находящийся под угрозой) гекс, сохраняя при этом по крайней мере одно действие на улучшение. Если “игрок” может оставить два действия или переместить на два корабля больше, при наличии трейта “большая сила” ИИ предпочтет переместить корабль и оставить только одно свободное действие, тогда как ИИ с трейтом “Превосходящая технология” предпочтет оставить оба действия свободными (так что ИИ выполнит исследование на этом ходе) и не станет перемещать корабли. Помните, что в состоянии войны ИИ может обанкротиться если необходимо (находясь под атакой), но не тогда, когда он просто находится под угрозой.

#### **3. Опциональные исследования**

ИИ выполнит исследование, если после перемещения осталось два свободных действия. ИИ в этой фазе тот же, что и для действий исследования в “течение мира”, но со следующими ограничениями: ИИ будет исследовать только компоненты корабля и нейтронные бомбы (если атакован), так что приоритетными технологиями являются только специализированные компоненты, соответствующие его трейту, или источник

энергии, если лучшее улучшение ограничено недостатком мощности. В случае необходимости выполнит обмен 3:1 до двух раз.

#### **4. Фаза улучшений**

ИИ будет выполнять улучшения в соответствии со своим трейтом, однако учтет, что улучшены могут быть только корабли в атакованном гексе (так что, если в атакованном гексе нет крейсеров, крейсера не могут быть улучшены). При наличии достаточного количества действий (после постройки и перемещения), выполнит это действий столько раз, сколько будет возможно, пока не обанкротит одну систему или не улучшит корабль до “идеального” состояния.

#### ***Состояние мира (режим атаки)***

Помните, что ИИ нужен по крайней мере один дредноут или два крейсера, чтобы находиться в этом режиме.

##### **1. Постройка**

ИИ выполнит строительство в соответствии со своим трейтом в самом близком к цели гексе. Выполнит строительство несколько раз, если материалы это позволяют. Выполнит только один обмен 3:1.

##### **2. Перемещение**

ИИ переместит все доступные дредноуты и крейсера в атакуемый гекс. Не забудьте оставить по крайней мере одно свободное действие после перемещения. Трейты “**Большая сила**” и “**Превосходящие технологии**” также относятся к этому.

##### **3. Опциональное исследование и 4. Фаза улучшения**

Следовать как в примерах выше, но только с одним обменом 3:1.

#### **Дополнение**

##### **А. Заметки по некоторым инопланетным расам**

Империя Эридани будет выполнять действия пока ее долги не будут равняться 9 или выше (или обанкротится, если экономика меньше 9).

Потомки Драко не могут играть с главным трейтом “чистильщик” или трейтом “сброс тайла в случае кораблей древних” (что очевидно). При выборе гекса для разведки, если присутствует один гекс с большим количеством кораблей древних, если это число равняется числу планет на втором или числу очков/артефактов на третьем гексе, ИИ предпочтет первый вариант.

Прогресс Гидран постарается выполнить два исследования и начнет с самого дешевого варианта, после чего оценит, достаточно ли ресурсов для следующей покупки. Если нет, он НЕ выберет самый дешевый вариант и использует вместо этого все доступные финансы, чтобы выполнить более дорогое исследование (как делают все другие ИИ)

Игрок Планта принимает решение, выполнять ли ему разведку, основываясь на том, сможет ли он занять по крайней мере один гекс, так что ему не придется иметь два доступных диска влияния и подготавливать колониальные корабли для выполнения разведки. Вместо этого, как и другие ИИ, он задействует всего один диск влияния и один колониальный корабль.

## Б. Случайный генератор ИИ

Бросьте два D10, D12, D8 и три D6 (желтый, красный и оранжевый) и посмотрите на таблицу:

D8 (трейт улучшения)	D10 (основной трейт)	D12 (трейт постройки)	D6 желтый (порядок улучшений)	D6 оранжевый (разведка и война)	D6 красный (сброс тайлов и открытия)
Полностью Сбалансиро ванный	Пацифист	Сбалансир ованный Дредноут	Зависимый от технологий и навязчивый	Расти и процветать и Превосход ящие технологии	Никогда и Всегда VP
Сбалансиро ванная Броня	Черепаша	Сбалансир ованный Крейсер	Зависимый от технологий и Тщательны й	Расти и процветать и Большая сила	Только 2 древних и Всегда VP
Сбалансиро ванные Орудия	Оппортунист	Сверх обороните льный Крейсер	Сбалансиро ванный и Навязчивый	Мы -- самые большие и Превосход ящие технологии	Никогда и Всегда VP кроме улучшений
Специализи рованные орудия	Жадный сосед	Обороните льный Дредноут	Сбалансиро ванный и Тщательны й	Мы -- самые большие и Большая сила	Только 2 древних и всегда VP кроме улучшений

Специализированная броня	Чистильщик	Оборонительный Крейсер	Ограниченный бюджет и Навязчивый	Мы не самые маленькие и Превосходящие технологии	Никогда и Никогда VP
Специализированный компьютер	Агрессор	Оборонительный Дредноут	Ограниченный Бюджет и Тщательный	Мы не самые маленькие и Большая сила	Только 2 древних и никогда VP
Специализированные щиты	Коллекционер медалей	Наступательный Крейсер			
Специализированные Двигатели	Упреждающая атака	Наступательный Дредноут		Всегда экономика	Организация ЭМИ
	РИСК (киньте еще один куб)	Наступательный Смешанный	D10 (Зеленые планеты и Дипломаты)	Всегда исследования	Организация ИМЭ
	Геймер	Мобильный Крейсер		Всегда материалы	Организация ИМЭ
		Мобильный Дредноут		Сбалансированный	Организация МЭИ
		Наступательный Дредноут С дополнениями		Организация ЭИМ	Организация МИЭ

Если вы подсчитаете цифры, то у вас получится более 2 миллионов различных ИИ, в которые даже не вошел трейт “сброс тайла с одним древним” и шесть потенциальных РИСК-игроков (один для каждого цвета). Более того, играть против 5 агрессоров не одно и то же, что играть против 2 оппортунистов, игрока и двух черепах... так что количество комбинаций растет в геометрической прогрессии.

Я рекомендую выбрать основные трейты, против которых вы хотите сражаться (например, 2 оппортуниста, 1 чистильщик, 1 черепаха и 1 геймер), после чего бросить кубы на остальные трейты.

Наслаждайтесь и, пожалуйста, комментируйте, предлагайте новые трейты, ставьте пальцы вверх и т.д.

Особая благодарность Touko Tahkokallio и другим людям с [lautapelit.fi](http://lautapelit.fi) за создание этой великой игры.