

Rival Regions Tutorial

Auteur: Bèrg C.

7 februari 2019

Versie: v0.3

INLEIDING Deze tutorial is bedoeld voor beginnende- en ervaren spelers die meer van het spel willen leren. De engelse termen worden gebruikt in deze tutorial.

Inhoudsopgave	2.5 State Leader	4.4 Production
1 Region	2.6 Ministers	5 Resources
1.1 Index	2.6.1 Foreign	5.1 Currency Resources
1.2 Overige Gebouwen	2.6.2 Economics	5.2 Raw Resources
1.3 House	2.7 Departments	6 Work
1.4 Resources	2.8 Autonomy	6.1 Work Experience
1.5 Overige termen	3 Player	6.2 Factory
2 State	3.1 Perks	7 War
2.1 State Budget	3.1.1 Endurance	7.1 Types
2.2 Border	3.1.2 Education	7.2 Auto mode
2.3 Bloc	3.1.3 Strength	8 Parliament
2.4 Government forms	3.2 Quests	8.1 Laws
2.4.1 Democratisch	3.3 Work permit	8.2 Autonomy
2.4.2 Autoritairistisch	4 Storage	9 Checklist
	4.1 Market	
	4.2 Weapons	
	4.3 Items	

1 REGION Ten allertijde bevind je jezelf in een region of reis je tussen twee regions. Iedere speler begint op Novice Island.

1.1 INDEX De index heeft effect op veel acties en hebben allemaal een eigen gebouw waar ze afhankelijk van zijn. De regions met de top 10% meeste gebouwen per index krijgen 10, de volgende 10% krijgt 9 enzovoort. Wanneer andere regions meer bouwen zakt de index uiteindelijk naar beneden. Het is daarom belangrijk dat er steeds nieuwe gebouwen bij komen.

Index 11 is voor regions die met alle gebouwen behalve House Fund en Military Academy bij elkaar in de top 5 van de aarde staan. De maan heeft hier 1 region voor.

Index	Gebouw	Range
Health	Hospital	1-11
Military	Military Base	1-11
Education	School	1-11
Development	House Fund	1-10

HEALTH INDEX Het aantal energie dat elke 10 minuten wordt gegenereerd is bepaald door de health index. In deze tabel staat hoeveel energie je genereert:

Index	Energy	Gold per			
		10 min	uur	dag	week
1-5	7	0.7	4.2	100.8	705.6
6	8	0.8	4.8	115.2	806.4
7	9	0.9	5.4	129.6	907.2
8	10	1.0	6.0	144.0	1,009.0
9	11	1.1	6.6	158.4	1,108.8
10	12	1.2	7.2	172.8	1,209.6
11	16	1.6	9.6	230.4	1,612.8

MILITARY INDEX Geeft een bonus wanneer je vanuit deze region vecht. Voornamelijk in oorlogstijd is het belangrijk dat je vecht vanuit een region met een hoge military index.

EDUCATION INDEX Versnelt het leren van perks.

2 STATE Verschillende regions behoren tot een state. Deze state zorgt er voor dat de verschillende regions goed beheerd worden. Een state kan nieuwe regions krijgen of verliezen door middel van oorlog.

2.1 STATE BUDGET De voorraad waarmee de state onderhouden wordt. Door middel van taxes, state market, donaties, en travel fee krijgt de state inkomsten binnen. Taxes gaan over de productie in fabrieken en het verkopen van resources op de market.

2.2 BORDER Een state moet open borders of een migration agreement hebben als je er naar toe wil reizen. Om ze te sluiten kost het de state resources afhankelijk van het aantal regions. Deze kosten worden elke minuut van het state budget afgehaald.

2.3 BLOC Een state kan lid worden van een bloc en functioneert als unie tussen verschillende states. Leden bieden elkaar bescherming in tijden van oorlog. De regels van een bloc zijn vaak onderling afgesproken.

2.4 GOVERNMENT FORMS Dit is de bestuursvorm van de state. Er wordt onderscheid gemaakt tussen twee types.

2.4.1 DEMOCRATISCH **Parliamentary republic**, alle macht is in het parlement. Dit zijn regions nadat ze independent worden. **Presidential republic**, een parlement met president als leider. **Dominant party**, de partij met de meeste stemmen komt in het parlement terecht.

2.4.2 AUTORITARISTISCH Wanneer een state 31 dagen bestaat, kan het met 80% stemmen van het parlement veranderen in een autoritairistisch government. De state wordt dan geleid door een dictator die op elk moment de government form van de state kan veranderen. **Dictatorship**, een dictator is de leider van de state, hij kan de laws meteen uitvoeren en er is geen parlement.

3 PLAYER De profiel pagina toont een overzicht van een speler. Op je eigen profiel kan je de avatar, naam, natie, en politieke ideologie aanpassen.

3.1 PERKS Iedere speler begint met level 30 perks. Hoe hoger het level, hoe meer bonus je krijgt. Het is belangrijk dat je altijd bezig bent met het leren van een nieuwe perk. Denk er goed over na waar je op wil focussen in het spel en welk perk je daar voor nodig heb. * het leren kost de helft van de tijd.

Alle perks, strengt vooral, zorgen voor meer damage tijdens het vechten in een oorlog.

3.1.1 ENDURANCE Onder level 50 gebruik je meer energie in een goud fabriek dan je er voor terugh krijgt. Goud blijft na level 50 gelijk, voor andere resources is level 100 nodig voor maximale efficiency.

3.1.2 EDUCATION Bepaalt de maximale work experience voor resources. Heeft invloed op de kosten van het produceren van wapens en items. Met level 100 kan je in departments werken voor de statebonus. Deze statebonus zorgt voor een bonus in het hele land.

4 STORAGE Hier in zijn jouw resources, items, en weapons opgeslagen. Bepaald door level en endurance perk. Je house level geeft een extra % ruimte. Premium verdubbelt je storage ruimte, dit kan nog eens verdubbeld worden met een tijdelijke boost.

4.1 MARKET Hier worden resources gekocht en verkocht, alleen raw resources, items en wapens kunnen verhandeld worden. De prijs kan erg verschillen in de loop der tijd, dus hou het goed in de gaten. Soms worden grote hoeveelheden aangeboden tegen een lage prijs. Het is een goed moment om een gedeelte te kopen en voor een hogere prijs proberen te verkopen. Probeer genoeg wapens goedkoop te krijgen wanneer het vrede is in het geval van een plotselinge oorlog.

De market tax is het percentage dat naar het state budget gaat. Als je een offer plaats bepaalt je huidige region de market tax. Dit verandert niet wanneer je naar een andere region verplaatst.

4.2 WEAPONS De α -damage is de basis damage van een wapen.

5 RESOURCES Er zijn 8 type resources die worden opgesplitst in twee categorieën: raw resources en currency resources. Alle resources kunnen verkregen worden door te werken.

5.1 CURRENCY RESOURCES Bestaan uit: Cash en Gold. Onder andere verkregen door quests en werken. **Gold**, gebruikt als plaatsvervanger van Cash, en bij de productie van gebouwen, machines, en energy drinks. Kan verkregen worden in Gold Mines of gekocht met echt geld.

Cash, gebruikt voor het kopen en verkopen van resources en het produceren van bijna alles. Verkregen door werken in Gold Mines, verkopen op de markt, het ontvangen van donaties, en door gold exchange.

5.2 RAW RESOURCES Zijn: Oil, Ore, Uranium, Diamonds, Helium, en Liquid. Je kan hier voor werken vanaf level 60, anders moet je deze resources kopen op de markt. Deze resources worden onderverdeeld in 3 tiers. Elke tier is steeds een stuk duurder in 3 tiers. Elke tier is steeds een stuk duurder in kleinere hoeveelheden voor.

6 WORK Er zijn veel verschillende fabrieken om in te werken. Wanneer je bepaalt waar je gaat werken je er een paar dingen om over na te denken. **Health index**, bepaalt hoeveel energie je genereert per 10 minuten. **Factory level**, een hoger level zorgt voor meer productie. **Factory wage**, door de factory owner bepaald, dit kan een percentage van de opbrengst zijn of vast geldbedrag. **Tax Rate**, percentage wat er naar de staat gaat.

In een gold factory blijft het aantal verdiende gold hetzelfde maar heeft het wel invloed op het aantal cash.

6.1 WORK EXPERIENCE Bepaalt hoeveel je produceert tijdens het werken. Dit word per resource bijgehouden, om een gedeelte naar een

Een * betekent een functie die alleen voor een premium gebruiker beschikbaar is. Premium is aangeraden vanwege de vele voordelen in dit spel.

DEVELOPMENT INDEX Wanneer deze index onder 1 zakt is het mogelijk om een coup te plegen in deze region. Bepaalt ook de de wage van de president, minister, en governors.

1.2 OVERIGE GEBOUWEN Deze gebouwen helpen niet mee aan een index maar hebben een andere functie. **Missile System**, als dit in de verdedigende region hoger is, zorgt het voor dat ground en troop wars aanvallen minder effect hebben. **Sea Port**, werkt hetzelfde als een missile system maar dan voor sea wars. **Power Plant**, geeft de staat electriciteit om gebouwen draaiend te houden. Elk gebouw heeft een eigen energie behoefte. Wanneer de staat te weinig energie heeft zullen gebouwen minder werken. 25% energie tekort betekent dat alle gebouwen maar 75% functioneren. **Space Port**, bepaalt de tijd die nodig is om tussen de aarde en de maan te reizen. **Airport**, vermindert de damage van de aanvallende region wanneer deze een minderheid heeft. Versnelt reistijd tussen regions op aarde. **Refill Station**, werkt hetzelfde als Airports maar dan op de maan.

1.3 HOUSE Als je begint met het bouwen van je huis komt deze in je residence region te staan. Je kan dit huis upgraden tot level 99 maar de kosten om je huis te upgraden worden per level hoger. Wanneer de region waar je huis staat wordt overgenomen verlies je 10% van de levels. Bij het verplaatsen van je huis verlies je 5%. Een huis verhoogt je storage space en versnelt het leren van perks.

1.4 RESOURCES Elke region heeft per resource een limiet wat gexploreert kan worden wat om 19:00 uur reset. De Minister of Economics kan een exploration law accepteren die een gedeelte van dit limiet beschikbaar maakt. Wanneer de beschikbaarheid op raakt in een region moet er dus een refill gedaan worden.

1.5 OVERIGE TERMEN **Polution**, komt voor in een region vanwege missiles gebruikt van oorlogen in de buurt. Je krijgt er minder snel energie bij maar het gaat automatisch weer weg. **Citizens**, spelers met residency in de regio. **Residents**, spelers aanwezig in de regio.

One-party system, hetzelfde als een dictatorship maar met een parlement voor de partij van de dictator. **Executive monarchy**, dictatorship met een verkozen parlement, laws worden alleen geaccepteerd bij steun van de monarch.

2.5 STATE LEADER In een presidential republic of dominant-party wordt deze positie elke 5 dagen verkozen. De belangrijkste functies zijn residency aanvragen goedkeuren, ministers aanstellen, en het volk op de hoogte brengen van nieuws. Een leader met commander status kan war laws meteen accepteren.

2.6 MINISTERS Minister hebben de mogelijkheid enkele laws gelijk te accepteren. Moeten opnieuw worden aangesteld na elke leader election.

2.6.1 FOREIGN Democratische governments hebben deze positie. Heeft de mogelijkheid om residency en work permits te accepteren en kan de border sluiten of openen.

2.6.2 ECONOMICS Kan resources exploration en building laws accepteren. Ook kan hij sancties op landen plaatsen om het verkoop van resources, weapons, en items tegen te gaan.

2.7 DEPARTMENTS Spelers met education boven level 100 kunnen elke dag 10 punten besteden in state departments. Maximaal een bonus van 10% voor een department, afhankelijk van de state department met de meeste punten. Alleen bijdragen van de afgelopen 14 dagen worden meegerekend.

2.8 AUTONOMY Een state kan regions het recht geven zichzelf te besturen door middel van een autonomy. Kan bestaan uit meerdere aangesloten regions, de hoofdstad kan geen autonomy zijn. Heeft een eigen budget en krijgt een gedeelte van de belasting, de profit share. Een governor bestuurt een autonomy en is aangesteld door state parlement. In democratische governments kan hij resource exploration en building laws te accepteren.

3.1.3 STRENGTH Erg belangrijk voor het vechten in oorlogen. Het verlaagt ook de kosten om wapens en items te produceren.

3.2 QUESTS Geeft soms een bonus voor het uitvoeren van taken. Repeterende quests resetten elke dag om 19:00 uur.

Quest	Beloning
Visit region	100g
Learn endurance perk	
Quest: write your first article	100g
Quest: reach level 60	500g + 16000e
Vote in primary elections	50g

Repeaterende quests

Military academy building	20g + 500e
Working class hero	4000e
Work in departments	

(Tabel is nog incompleet)

3.3 WORK PERMIT Dit kan je aanvragen in een state of region waar je wil werken. Het moet dan worden geaccepteerd door de state leader of foreign minister. Je kan niet meedoen met de politiek maar wel meevechten in oorlogen.

Titel	α -dmg	Wartype	Prijs \$
Tank	10	Ground	7.5k - 10k
Aircraft	75	Ground	45k - 60k
Missile	900	Ground	350k - 500k
Bomber	800	Ground	400k - 600k
Battleship	2000	Sea	750k - 1.2kk
Moon Tank	2000	Moon	300k - 600k
Space station	5000	Space	10kk - 20kk

4.3 ITEMS Hebben verschillend functies. **Anti-radi**, verminderd de radiation van uit het epicentrum. **Energy drink**, geeft 1 energy point en kan elke 10 minuten gebruikt worden. Wordt geproduceert met gold en kan niet worden verhandeld. **Space rockets**, verbruikt wanneer je tussen de aarde en de maan reist.

4.4 PRODUCTION Je kan ook zelf items en wapens produceren. Bij het produceren gebruik je raw resources en cash. De kosten zijn afhankelijk van je strength and education perks. Het duurt een lange tijd voordat je winst maakt met eigen productie.

Tier	Resource	Marktprijs \$	
Low	Oil	Ore	100 - 200
Mid	Uranium	Liquid Oxygen	1000 - 3000
High	Helium-3	Diamond	500k - 1kk

LOW TIER Vaak gebruikt bij de productie van items en wapens. Ook bij het maken van gebouwen in een regio. **Oil**, geproduceerd in Oil Fields, **Ore**, geproduceerd in Ore Quarries.

MID TIER Uranium, geproduceerd in Uranium Quarries. Gebruikt voor antirads, power plants en ballistic missiles. **Liquid oxygens**, geproduceerd in Liquefaction Plants op aarde. Zorgt voor zuurstof op de maan. Gebruikt in de productie van moon tanks and space rockets.

HIGH TIER Helium-3, geproduceerd in Helium-3 Labs op de maan. Word gebruikt voor experimentele power plants op de maan en in de productie van Space Stations. **Diamonds**, geproduceerd in Diamond Mines. Gebruikt in gold-end machines en gebouwen en voor sommige laws.

andere resource te verplaatsen kost het 75 gold. Het maximale wat je kan behalen is afhankelijk van je education level (80000 + 200 * Education). Per 10 energie krijg je 1 work exp. Het is aan te raden om gold exp op te bouwen en dit over te zetten naar een andere resource wanneer je bijna de max bereikt.

6.2 FACTORY Je kan een eigen factory beginnen voor een bepaalde resource. Per energie van factory workers krijgt de fabriek 2 exp, dit is nodig om de fabriek te upgraden. Het level van een fabriek bepaald de productiviteit, maximale aantal werkers, en opslag capaciteit van resources. Kan verplaatst worden naar andere regions maar kan niet van resource veranderen. Voor level 140 is 50k gold en 13kk exp nodig.

7 WAR Een conflict tussen tussen states of regions met het doel onafhankelijk te worden of een region over te nemen. Om een oorlog te starten tussen twee regions wordt er via het parlement een law ingediend. Een dictator of leader met commander status kan oorlog laws meteen accepteren. Het vechten in een oorlog kost energie maar je krijgt de mogelijkheid elk uur te vechten zonder energy te gebruiken. Wanneer een region word overgenomen in een ground- of troopers war worden de helft van de gebouwen vernietigd. De state die een region overneemt ontvangt de helft van deze verloren gebouwen in resources.

Type	Bij succes
Ground war	Capture
Revolution	Independence & democracy
Coup	Independence
Sea war	Troopers war
Troopers war	Capture
Space war	Capture

7.1 TYPES **Ground war**, kan gestart worden tussen aangrenzende regions en wordt gebruikt

consolidation, gebruikt om een region aan een andere staat te geven. De state accepteert de region met een Region Consolidation Confirmation law. **Budget transfer**, om een bepaald aantal resources naar een autonomy of state te versturen. **Migration agreement**, geeft een state toegang tot jouw state. Je heb nog geen toegang tot deze state. **Military agreement**, werkt net als migration agreement. Zorgt ervoor dat inwoners mee kunnen vechten met een andere staat. **Parliament size**, het parlement kan veranderd worden naar 60, 80, 100, of 150 groot. De grootte zorgt voor meer mensen in het parlement maar de verdeling van parties blijft hetzelfde. **War declaration**, begint een oorlog met een andere region met een gedeelde border. **Leader impeachment**, start verkiezingen voor een nieuwe president. **Purification of radioactive pollution**, ruimt pollution op uit een region maar is niet altijd nodig. **Independence declaration**, een region kan zichzelf onafhankelijk verklaren van de state. **Form state**, een onafhankelijk region kan hiermee een staat vormen. **Deep exploration**, zorgt voor een hoger resource limiet maar kost wel veel resources.

OVERIGE LAWS Spreken redelijk voor zichzelf of worden bijna niet gebruikt.

8.2 AUTONOMY Heeft zijn eigen parlement met verkiezingen tussen parties uit de autonomy. Hierin kunnen eigenlijk alleen economische laws gemaakt worden.

9 CHECKLIST Dit zijn de acties die je minimaal een keer per dag uitvoert.

1. PERKS Controleer of je bezig bent met het leren van een nieuwe perk. Erg belangrijk aan het begin van het spel om dit zo snel mogelijk omhoog te krijgen. Probeer een perk te houden wanneer een perk klaar is.

4. DEPARTMENTS Voor spelers met level 100+ education. Werk dagelijks in de staats departments, probeer dit gelijk met de military academy te doen. Dit is belangrijk dat veel mensen werken zodat de staat een bonus krijgt.

2. BERICHTEN Bekijk nieuwe berichten. De berichten die je van de staat of partij binnenkrijgt zijn rijk. Wat er in staat kan effect volgende stap.

5. AUTO WORK * Zet het auto werken aan. Zorg er voor dat er genoeg resources in deze region zijn en zoek anders een nieuwe region. Hou wel rekening met health index in deze regions.

3. MILITARY ACADEMY Bouw een in je residency academy. Als je niet in in je residency bent kijk dan of je tijd vrij hebt om daar naartoe te reizen. Het bouwen van een academy geeft je altijd een goud bonus, wat het zeker waard maakt.

6. MILITARY * Zorg er voor dat hourly military training aan staat. Let ook op eventuele revolutions en coups in de staat. Het is belangrijk dat de hourly training aan staat want je krijgt hier het snelst exp van.

Als je deze stappen elke dag uitvoert zal je snel jezelf verbeteren, maar ook zorgen dat dat de staat verbetert. Deze stappen duren afhankelijk van je huidige locatie niet lang, maar zijn wel belangrijk voor beginnende spelers.