

A videogame Company

Il Ministero Governa la verità

Introduzione

Dopo anni di estenuanti campagne elettorali e soldi buttati in fabbriche di disinformazione il tuo partito ha vinto le elezioni democratiche di quest'anno, ti hanno messo a capo del ministero della comunicazione e sicurezza nazionale della capitale con un solo obiettivo: piegare la popolazione al volere del partito e garantire il cambio della costituzione prima della fine del mandato.

Riuscirai nel compito o il partito sarà costretto a trovare un rimpiazzo più all'altezza delle loro aspettative?

Che cos'è il gioco "Il Ministero - Governa la verità"

Il gioco prende ispirazione da diversi City Builder, come Cities Skylines o la serie Tropico, ma apportando una modifica sostanziale al core gameplay tipico di questo genere:

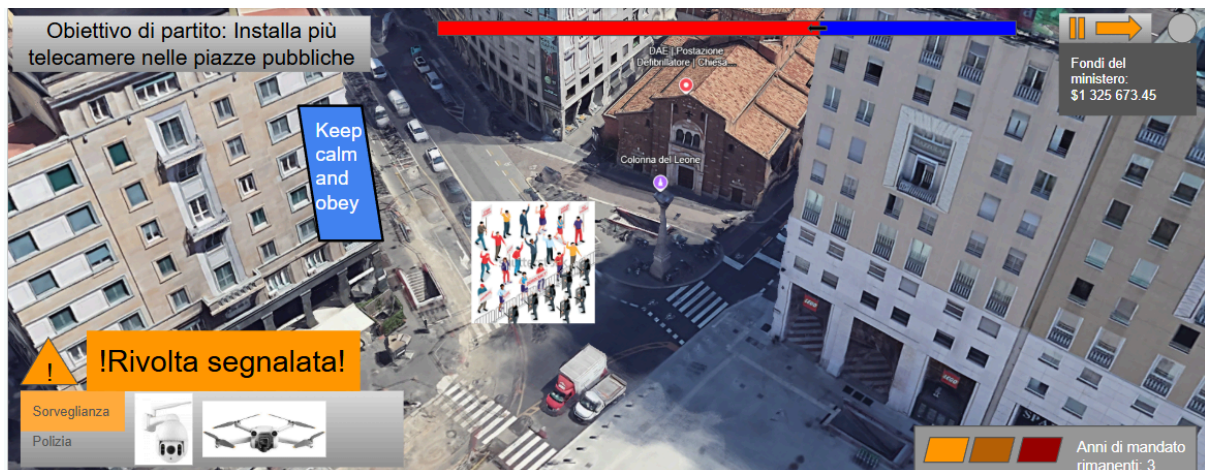
Invece di creare e gestire la tua città partendo da zero, dovrai convertire una città già sviluppata e florida all'agenda del Partito, hai carta bianca sul come, ma ricorda bene, non sei insostituibile, troppi passi falsi e perderai il tuo posto nel Ministero e prima che lo chiedo, no...non riceverai la "liquidazione" che hai in mente tu.

Caratteristiche del gioco:

Grafica: Stile Grafico 3d semi-realistico

Camera: Camera libera su tre assi, ruotabile e dotata di zoom (God View)

Controlli: tastiera per il movimento della camera e azioni rapide, mouse per le interazioni col mondo di gioco.



Gameplay

Core loop: Raggiungi gli obiettivi dell'agenda del partito

secondary loop: gestisci le crisi nella capitale

Meccaniche Principali:

Potenziamento della sorveglianza

Il potenziamento della sorveglianza permette di mantenere sotto controllo la popolazione, studiare la reazione popolare alle nuove leggi, rivelare in anticipo eventuali crisi

Assets



telecamere di sorveglianza: permettono il rilevamento di crimini politici, ricercati e noti oppositori del partito

Attributi

- Costo basso di fondi del ministero
- area di sorveglianza dipendente dal piazzamento nel mondo di gioco
- Vulnerabili alla popolazione ribelle comune (vandalismo)
- Sono passive: una volta piazzate non permettono azioni dirette dal giocatore



Droni di sorveglianza: un'evoluzione più avanzata delle videocamere di sorveglianza, hanno la stessa funzione delle videocamere, ma permettono azioni particolari

Attributi

- Costo Elevato di fondi del ministero
- Area di sorveglianza vasta, modificabile dal giocatore in tempo reale
- Vulnerabili solo alla popolazione ribelle con competenze informatiche/ingegneristiche
- Sono attive: una volta piazzate permettono azioni dirette dal giocatore

Azioni

- Sorveglianza ad alta quota:
 - Sorveglia un'area vasta del mondo di gioco, utile al rilevamento di grosse crisi (rivolte, assembramenti sospetti, attacchi terroristici, crimini ad alta visibilità)
 - Vulnerabile solo ad attacchi informatici
 - Non permette la scansione facciale/identificazione dei sospetti
- Sorveglianza a bassa quota:
 - Permette la scansione facciale/identificazione dei sospetti
 - Vulnerabile ad attacchi fisici da parte della popolazione ribelle comune (lanci di oggetti, armi a corto raggio)
 - Permette l'inseguimento dei sospetti

Gestione delle crisi

In base al livello di consenso popolare, possono avvenire diversi tipi di eventi, chiamati crisi



Rivolte

le rivolte possono essere di due tipi

- pacifiche
- violente

Oppositori politici

Erosione della democrazia

Consenso popolare

Gameplay loop