Название которое я не придумал - текстовая игра, в которой игрок берёт на себя роль правителя собственного государства.

Действие проходит на отдельной карте, поделённой на регионы.

Регионы отличаются типом местности и доступностью ресурсов.

**Виды ресурсов и показателей:**  
Население - люди, проживающие в государстве игрока. В начале игры являются одной большой социальной группой. Классовое расслоение будет происходить по мере технологического развития.

Лояльность - показывает, как люди относятся к текущему политическому строю. Не является прямым отражением общественных настроений, хотя волнения и протесты в первую очередь будут влиять на этот показатель.

Пища - показывает состояние запасов и добычи пищи. Если значение равно 0 или ушло в минус - население начнёт умирать от голода.

*Группа "Торговые Ресурсы":*

-Камень - строительный материал.

-Дерево - строительный материал.

-Металлы - общее название различных металлов. Нужны в создании орудий труда и всего другого, что делают из металла.

-Тканевые растения - общее название растений, пригодных для пошива одежды.

- Скот - общее название различных видов скотинок. Являются источником пищи и нат. ресурсов.

- Натуральные ресурсы - общее название для различных видов кожи, верёвок, жира и т. п.

- Снаряжение - стрелы, броня, оружие.

- Деньги - нужны для торговли. Нужно изобрести.

Стабильность - отражает беспорядки и волнения в обществе.

*Группа "Социальные показатели":*

Появляются только при открытии определённых технологий и социальных институтов.

Образованность - показывает, как хорошо население образованно. Влияет на изучение технологий и на то, как население будет реагировать на различные события.

Самосознание - показывает, как сильно население осознаёт себя. Сильно влияет на реакцию населения. При большой сознательности люди могут понять, что правитель такой же обычный человек, и попытаются свергнуть его в пользу республики или чё то там ещё.

Реваншизм - показатель того, как население относится к поражениям в войнах/оккупации. Сильно влияет на лояльность.

Инновационность правительства - показывает, как прогрессивно правительство в сравнении с другими государствами. Со временем игры сила бонусы повышаются.

Требование реформ - показатель, строго отвечающий за желание перемен. Повышается от низкой инновационности. Со временем игры штрафы повышаются.

**Местности:**

Поля - плодородны, но бедны по дереву. Мало земельных ресурсов.

Степи - идеальны для скоты и кочевого образа жизни. Сухие. Мало деревьёв и земельных ресурсов.

Редкие леса - идеальный баланс во всём, кроме земельных ресурсов.

Леса - много дерева, мало всего остального.

Холмы - баланс во всём, кроме дерева.

Горы - много металлов и земельных ресурсов.

Тундры - холодные леса. Мало еды и земельных ресурсов.

**Механики:**

**Ивенты**

Ивенты могут быть как глобальными, так и локальными.

Пример локальных - Смерть правителя/наследника, обвал шахты, неурожай, коррупция.

Пример глобальных - миграция племён, катаклизмы, мировая революция.

**Восстания**

Много причин может быть, почему люди начнут восстания.

Восстание неминуемо начинается при 0 лояльности или 0 стабильности.

Цель восставших может быть разная. Начиная с свергания текущего правителя и заканчивая отделением от государства игрока.

**Религия**

Со старта религий как таковых нет.

Игроки сами создают свой культ, выбирая из доступных бонусов.

**Игрок**

Игрок отображает правителя государства. Правитель имеет несколько показателей. Управление, Дипломатия, Тактика, Удача.

Эти параметры изменяются в пределах от 0 до 10.

Управление - отвечает за то, как хорошо правитель может командовать людьми и управлять экономикой.

Дипломатия - отвечает за то, как хорошо правитель может лить в уши другим.

Тактика - ну, тактика за войну отвечает.

Удача - удача прямо так удача. Позволяет за счет себя снизить штрафы от ивентов.

Если форма правления позволяет, у игрока будет своя династия.

Наследник - следующий правитель. Статы высчитываются так - Стата.Бати + (dУдача.Бати - dУдача.Бати)

Посредством написания постов он может отдавать различные приказы и команды.

**Технологии**

Для изучения технологий нужны думающие умы. Первыми мыслителями будут старейшины. В дальнейшем список научных деятелей будет увеличиваться.

"Чёрные" технологии - обычные технологии, не чем не выделяются.

"Пурпурные" технологии - переломные технологии которые вводят новые механики или меняют старые.(не всегда)

**Постройки**

Общинное поле(Земледелие 1) - обеспечивает 2 единицами еды одного рабочего.

Землянка Ремёсленника(Обработка металлов) - даёт кров 1 человеку, производит из 10 металла 1 инструмент.

Землянка (Старт) - даёт кров 5 людям.

Землянка Собирателя(Старт) - даёт кров 1 человеку, даёт прирост 0.5 еды, 0.1 натуральных ресурсов, 0.1 тканевых растений за 1 рабочего.

Ямы(Старт) - даёт прирост 1камня за 1 рабочего.

Карьер(Обработка металлов) - даёт прирост 2 камней и 1металла за 1 рабочего. Каждый рабочий требует 1 снаряжение.

**Гос-строй**

Я планирую довольно много типов правления написать, но сейчас ограничусь только основными

Племя - дезорганизованное и плохо централизованное объединение. Имеют совет, который ограничивает игрока.

Племенная Деспотия - то же, что и обычное племя, только с абсолютной властью правителя и отсутствующим советом.

Потом как нибудь допишу.

Игровой процесс идёт по сезонам. В одном году 4 сезона.

Обычно, игра начинается в 1 сезоне 0 года.

Игрок берёт на себя управление племенем из 500 человек.

Распределяет их по работам, зависящим от построек.

Пишет один пост о том как он все распределяет.

Когда все игроки его напишут один сезон проходит.

Пишется один глобальный пост и всем игрокам пишется отдельный пост о произошедшем в их государстве.

Так и строится игра.