Краткое описание игрового процесса (со стороны игрока)

***Начало:***

* Игра распространяется цифровым путём через соответствующие сервисы (Steam и ЕGS для ПК, PSstore для консолей Sony, Xbox Games Store для Xbox)
* Установка происходит на самих платформах стандартизировано для них
* Игра встречает пользователя экраном, украшенным эмблемой игры и имеющем меню под эмблемой с 5 опциями – «Одиночная игра», «Многопользовательская игра», «Настройки», «Магазин» и «Выход».
  + - «Одиночная игра» переводит пользователя на новое меню с вариантами «Кампания», «Своя игра», «Обучение», «Загрузка» и «Назад». Это секция полностью отвечает за одиночный контент игры и не требует Интернет-подключения.
    - «Многопользовательская игра» в первый переводит пользователя на экран регистрации, где тому нужно будет создать свой внутренний аккаунт в системе игры. Никнейм будет отражать название вашей партии. Стандартно игроку предложат его никнейм из сервисов (например, стимовский ник, если он там купил игру), но он может его изменить. После создания, название партии можно будет поменять бесплатно лишь один раз. Кроме того, здесь игрок должен выбрать первоначальный герб своей партии (потом может сменить). После этого игрок, если он не проходил обучение, увидит предупреждение об этом факте с кнопкой, мгновенно переводящий его в пункт «Обучения» (Смотрите кнопку «Одиночная игра выше»). Также у игрока будет право отказаться и перейти уже в мультиплеер. Таким образом, людям, создавшим новый аккаунт не понадобится перепроходить обучение.
    - «Настройки» будут классической системой опций, позволяющих контролировать различные параметры игры: звук, видео, настройка клавиш, геймплейные опции и т.д.
    - «Магазин» будет переводить, очевидно, во внутреигровой магазин. Встречающим будет экран с разного рода предложениями и акциями. В магазине будет грамотная сортировка по внутреигровым категориям.

***Игровой процесс:***

* + Основная цель игры – свергнуть текущий режим и занять его место, провести революцию в городе, регионе или даже целой стране. Игроку придется добиться поддержки населения и параллельно вести деструктивную игру против власти, подрывая их собственный статус. Эти две переменные часто будут конфликтовать (например, частые диверсии будут плохо влиять на вашу репутацию среди населения, ибо в вас будут видеть террористов). Кроме того, игроку нужно помнить, что власть будет применять к ним схожие с их меры, потому нужно быть готовым адаптироваться под изменения в политической ситуации.
  + Схема игрового процесса в одиночном и мультиплеерном режиме в своей основе будут схожи: у вас есть группа/организация/партия, которой вы управляете. У вас будут разные ресурсы, которые будут выступать валютой для разных игровых элементов. Под вашим контролем будет некоторое число «оперативников», каждый обладающий своими характеристиками и способностями. На карте будут появляться задания в городе (организовать митинг, диверсию, запустить контрпропаганду и т.д.), на которые вы можете отправлять оперативников, причём это выбор игрока, каких именно. Ключевым элементом игры будет умелое распределение человеческих ресурсов на наиболее оптимальные для них обязанности, грамотная экономическая балансировка между затратами на миссии, повышение квалификации оперативников и обустройством базы.
  + Кроме того, вам как лидеру движения часто придется вступать в контакт с властью или другими партиями-конкурентами. Эти «контакты» будут представлять из себя диалоги в стиле ролевых игр и будут помогать игрокам добиться определенного улучшения или ухудшения ситуации вне основного экономического процесса.

***Одиночный режим:***

* + Кампании одиночной игры будут основаны на исторических революционных движениях. Кроме того, в кампании вам нередко понадобится вести управление между несколькими городами (количество контролируемых городов и состав вашей поддержки будет увеличиваться с каждой новой кампанией). Сами кампании будут открываться одна за другой, вводя последовательно для игрока новые игровые механики или ресурсы и органично усложняя игровой процесс
  + В «Своей игре» вы сможете выбрать оптимальные настройки и сгенерировать революционную ситуацию по своему вкусу. Этот режим будет своего рода «песочницей», где вы можете сыграть интересный вам сгенерированный сценарий событий. Вы можете выбрать кол-во городов для ведения действий, начальные ресурсы, сложность ИИ, кол-во или вообще присутствие партий конкурентов и другие подобные им переменные для генерации подходящего желаниям пользователя места для революции.

***Многопользовательский режим***

* + В мультиплеере будет подобный «Своей игре» набор настроек, если вы решите сами создать свою игру. В ином случае можно будет выбрать подбор игры, выбрав оптимальные опции игры (период игры, кол-во игроков в городе и т.д.). Единственное ограничение – в мультиплеере при подборе всегда игра будет сохраняться в рамках одного города (для сохранения динамики игрового процесса).
  + Будет рейтинговая система, основанная на ранговых играх (особый режим подбора игры с так называемыми, турнирными настройками, рассчитанными на сбалансированные условия игры).

Она будет глобальной, и игроки всегда смогут посмотреть таблицу наиболее успешных игроков, а также статистику по своим играм в рейтинговых матчах.

* Переговоры в многопользовательском режиме будут предоставлять игрокам специальный внутренний чат, а также набор предложений или требований один другому, позволяя добавить элементы дипломатической игры в общий процесс.

***Магазин***

* Магазин будет предоставлять разный косметический товар для игры: виды внешних видов оперативников, гербы для партий, элементы постройки базы. Будут предметы по типу премиальных оперативников или элементов базы, но они будут ограничены в использовании только в рамках одиночной игры.
* При запуске игры будет выскакивать сообщения, сообщающие об аукционных предложениях в магазине
* Косметический контент часто будет приурочен к праздникам (Хэллоуин, Рождество, День Победы, юбилейные даты игры и т.д.).
* Кроме этого, в магазине можно будет приобрести некоторые другие товары, такие как смена названия для мультиплеера, ДЛС для игры, и некоторые другие функциональные элементы.

***Примеры элементов игрового процесса***

1. Сценарий: восстание Спартака. Будет одной из первых кампаний. В сценарии будут недоступны многие сложные опции и некоторые виды миссий, невозможных в рамках периода Древнего Рима. Сценарий будет требовать набрать определенный уровень недовольства местного населения, после чего сценарий считается пройденным.
2. Задание: провести митинг. На задание понадобится 5 оперативников. Суммарный показатель Харизмы оперативников необходим, быть не ниже 35, один из них должен обладать специализацией «Лидер масс». Необходимые ресурсы: 10000 кредитов, 1000 материалов, отношения с властью не ниже «Терпимый». Время выполнения 7 дней.
3. Оперативник: Виктор Ког.

Уровень: 5.

Специализация: Лидер масс.

Характеристики: Сила: 10, Харизма: 15, Интеллект: 10, Скрытность: 2, Дисциплина: 4.

Экипировка: рация.