Экономическая стратегия .

Разъяснение некоторых аспектов механики и ввод игрока в курс дела

В этой части я бы хотел уделить больше внимания следующим, по моему мнению, очень важным пунктам:

1)Вступлению

1.сеттинг;

2.название партии;

3. причины возникновения, расцвет партии;

4.предложить вариант ввода игрока в игру.

2)Механикам

1. Получение информации о довольстве жителей, а именно появлению тайной полиции и появлению системы пропаганды.

2. Система строительства и восстановления

3.Прямое управление предприятиями.

Ну, начну с сеттинга:

Тут я решил прибегнуть к альтернативной истории. До 1911 года все события происходят согласно канону. Но в 1911 к власти в Дании пришли люди, менее всего подходившие на роль руководителей державы. В экономическом плане они были неплохи, ведь по большей части они были предпринимателями, а вот в политической ещё теми олухами. Всё в Дании было хорошо, если не смотреть на политически неспособных ничего сделать дурачков в парламенте. Но это “хорошо» не могло длиться долго. В двери Европы постучала Первая мировая война. Она охватила Францию, Бельгию, позже Италию, Украину (часть Российской империи). На море Британия решила устроить блокаду германских портов, в следствии чего Германия не могла получать припасы и людей из своих колоний. Пришлось искать решение, и оно вдруг пришло в голову немцам (тут расхождение с каноном):»нужно чтобы у нас, немцев, был ещё один союзник(или протекторат), но проще говоря- марионетка с выходом к морю.». Германия начинает давить Данию, выставляя той всякие ультиматумы и грозя оккупацией. Из-за политических импотентов в датском правительстве, которое не сумело внятно и доступно разъяснить своему южному соседу, что они ни в коем случае не вступят в войну, им пришлось принять в условия Германии и вступить в войну на стороне Центральных держав и выступить в поход на западный фронт. Война длилась, длилась и не думала заканчиваться. Датскому правительству пришлось повышать налоги вместе с рабочими часами в день. Люди стали постоянно жаловаться на недостаток еды и адские условия труда. Всё больше мужчин стали уходить с фабрик и шахт на фронт, где они были не более чем пушечное мясо для британо-французских пулемётов. Жители стали всё больше протестовать против дальнейшего ведения войны. Людям не нравилось то во что превращается их жизнь из-за сонмы уродов в парламенте.

Дальше речь пойдёт о возникновении, расцвете и названии партии…

… В это же самое время в одном из провинциальных кабаков зарождалось то самое движение, которое позже станет основной оппозиционной правительству силой. Молодой энтузиаст (…имя игрока…) смог собрать вокруг себя единомышленников всех видов и мастей. Движение начало чаще выводить людей на улице, где уже и не обходилось не стычек с полицией. Позже эта революционная партия была объявлена вне закона. И всякий кто уличался в связи с партией “Восход» подвергал себя наказаниям и всяческим гонениям со стороны политиканов. Шли месяцы, партия разрасталась и набирала силу. И уже в середине 1915 решилась на открытое противостояние. В стране началась гражданская война. В конце концов, долгожданный бунт вспыхнул и в самой столице (первая миссия).

Игрока можно ввести в курс дела небольшим видеороликом (даже слайд-шоу подойдёт, но для него нужны красивые картинки), сделанным на движке игры, в котором будет кратенькое изложение того что я писал выше. Текст можно придумать чуть-чуть попозже. Первые кадры ролика (именно ролика) могут показывать красивый марш датских солдат, которые идут на фронт, а уже следом как они там умирают. Дальше действие ролика перенесётся в саму Данию, покажет уставших от всего этого людей и их недовольство. Дальше мы перенесёмся в кабак, где проводится собрание партии Восход, и в конце покажем датчанина, машущего датским флагом на фоне происходящего бунта в Копенгагене. И всё это время голос за кадром вещает краткое изложение написанного выше.

Таксс, с 1-м пунктом я справился. Приступим ко 2-му:

Информация. Она будет поступать с помощью разных источников: тайная полиция, сам советник, газеты.

Каждый месяц полиция будет сообщать игроку о настроении, преобладающим в народной массе. Но тут не всё так просто. Этой структуре нужно здание-штаб, этим зданием можно сделать любой жилой дом в городе (уже существующем или новом), также этому зданию нужен руководитель, которого выберет лично игрок из всех предложенных. Нажимая на здание-штаб, игрок получит все сведения о здании, типо кол-во сотрудников, бюджет здания, руководитель и тд. Тайную полицию можно по желанию будет оправить в любое здание

Дальше по плану идёт самый простой способ получения инфы: просто отправить советника гулять по городу. Тут смысла распинаться много не вижу, ибо это просто как снег зимой.

Система пропаганды, моё любимое! После революции в столице и прочих городах есть приватные и оппозиционно настроенные газеты (и прочие СМИ). Такие дела не годятся, поэтому нужно Бюро пропаганды. Его нужно строить отдельным зданием (во время обучения у игрока появятся деньги на эту постройку) По постройке здания, когда игрок кликает на него впервые, оно выдаёт ему список вопросов о направленности его пропаганды:

1. Какие страны считать друзьями? (Германия, Советская Россия, Британия, Франция, Италия)
2. Кого считать врагами государства? (Все оппозиционные партии, не все, всякого кто подумает плохо о владыке, пытаться искать внешних врагов вокруг страны)
3. Что делать с инакомыслящими СМИ? (пытаться их все «глушить», приводить противоположные аргументы, оставить в покое, пытаться подкупить)
4. Образ лидера нации (Всемогущий лидер, обычный заурядный политикан, добродушный лидер, тюфяк ничего не смыслящий по политике)
5. Как поступать с врагами государства? (Прилюдная казнь, тихие убийства, оставить в покое, изгнание, подкуп)

Список может пополниться в будущем. У постройки тоже должен быть свой директор и по остальным параметрам Бюро пропаганды должно походить на штаб тайной полиции. Разве что в бюро может быть функция внезапной травли того или иного персонажа/ партии/ страны.

Далее в списке строительство и восстановление:

В столице после революции осталось очень много развалин и поломанных зданий. Это могут быть жилые дома, заводы, скверы и тд. Пока эти здания в состоянии руин, у людей уровень счастья будет стабильно плох, а может и понижаться. Деньги в казну будут поступать с работающих предприятий, но с каждым разом их будет не хватать(денег) и нужно будет восстанавливать новые предприятия. На этапе обучения игрок получит стартовую сумму, которой должно хватить на первое время. Что ж до пустырей, про которые я писал в тот раз, то можно вызвать меню строительства и построить там всё что душе угодно. Я ещё чуть-чуть скажу про строительство за городом (строение поселений/новых городов). За городом можно построить всё что угодно, начиная фермой, заканчивая городом. За городом появится спец меню при строительстве, которое уточнит что именно хочет построить игрок, город или ферму/завод и тд. За городом так же можно будет найти руины, которые нужно починить. В других городах Дании ситуация будет обстоять так же как и в столице (где-то хуже, где-то лучше).

Завершу это отступление прямым управлением предприятиями:

У каждого предприятия должен быть свой директор, шкала бюджета, таблица с кл-вом рабочих, их настроении. Если рабочие плохо настроены, то можно основать там профсоюз, который должен облегчить условия труда, повысить зарплату, сменить директора и тп.

Вроде я смог разъяснить все выше описанные пункты.