**Общие требования**

Диздок в New Ways всегда состоит из схемы фокусов, предпочтительно создаваемой в PowerPoint (см. приложенный диздок Касири), и документа с полным описанием всех ивентов, фокусов, решений, описания и фокусов в меню выбора стран (напоминаю, что у нас в меню выбора стран 4 нац духа и 4 фокуса) и стартового положения. Также не стоит забывать о министрах, хотя можно их оставлять полностью ванильными. Новичкам в схеме фокусов настоятельно рекомендуется кратко описывать их эффекты. Так будет проще позже проверять диздок и заниматься балансом. Хотя большинство наших разрабов эффекты в схемах не пишет.

Выбор власти обычно происходит через сюжетные сюжетные ивенты или через механику (например через отношения с духовенством в Иране). В особо отсталых странах можно делать смену власти по фокусу (аля дорога), но такой подход осуждаем. Просьба также не злоупотреблять гражданскими войнами, особенно в мелких странах.

Обычно советники на буст идеологии блокируются, если соответствующая идеология не у власти.

Эталонными странами на данный момент можно считать Иран и Албанию (хотя там есть беды с корявыми текстами).

**Оформление**

**В диздоке рядом всегда должны быть пометки для переводчиков, показывающие перевод терминов и имён на английский язык или хотя бы на язык страны. Скриптеры позже должны оставлять эти пометки в локализации.**

Пример: Фокус «Сейиды» # Sayyids

В стране обязательно должен быть прописан исторический выбор для ИИ.

В эффектах названия стран лучше заменять на их теги, а названия стейтов (регионов) на их id (чит tdebag в помощь). Хотя для проработки страны наверняка понадобится разделить страну на большее число стейтов и до того как эти изменения будут осуществлены в диздоке выйдет писать только названия планируемых стейтов. (Но вряд ли вам позволят поделить какой-нибудь Гондурас на более чем 2 стейта, ну максимум ещё +1 на какой-нибудь мелкий территориальный спор)

**Аннальный дайфинг информации**

Изучение страны стоит начать со статей на вики про её историю, выборы, армию и списка всех президентов на языке этой страны, английском и русском. Иногда информация может быть и на других языках (например из-за того, что Трухильо приютил в Доминикане евреев, о нём немало инфы на иврите). При изучении страны необходимо переходить по всем ссылкам и изучать всю информацию по максимуму. Рекомендуется также переходить по ссылкам в источниках статей в вики и искать информацию и интересующем периоде в гугле (информацию не на русском он ищет лучше).

При изучении страны следует прочитать про её историю хотя бы с начала XX века, пусть и не обязательно подробно. Некоторые ранее репрессированные или отошедшие от дел лидеры могут вновь вернуться в политику.

**Хотя это делают не все наши дизайнеры, на данном этапе настоятельно рекомендую всем заводить файл со всеми найденными ссылками (и кратким описанием что по этой ссылке) и краткими выжимками самой важной информации.**

**Логика и реализм**

При проработке стран, особенно мелких, мы часто делаем фокусы на уже существующие предприятия. Считайте это просто игровая условность, под которой подразумевается развитие этого предприятия.

Также можно делать фокусы на важные постоянные явления (например выращивание фиников).

Центральной Америке стоит давать 2 ячейки исследования со старта, после изучения нескольких фокусов должен открываться фокус на 3 ячейку, фокус на 4 ячейку ещё менее доступен и там можно сделать условие на численность фабрик. Фокус на 5 ячейку можно вообще не делать или сделать условие на огромное число промки (например 40).

При изучении страны крайне важно максимально понять общество страны и сделать максимально реалистичную смену власти, отталкиваясь от реальных событий.

Все основные события связанные со сменой власти должны проходить в первые годы игры, максимум до 39го (и то не желательно так затягивать). Хотя возможны более поздние перевороты и революции, но они не должны слишком менять курс страны. Но при этом историческая смена лидеров должна продолжаться до 45го. Но это в основном при аутировании страны или при смене власти на близкую к предыдущей (например при выборах у демократов).

Мы всегда несколько пренебрегаем международным контролем, давая всем странам больше возможностей для войны. (Уж разрабам Центральной америки без этого никак, ирл эти страны никак не могли начать ни одной серьёзной войны)

Все претензии должны быть достаточно оправданы. Порой у страны нет претензий. В этом случае просто под какими-либо предлогами можно давать бонусы к подавлению сопротивления и/или к скорости оправдания войны. Проще всего коммунистам. Никто не машает делать фокусы на революцию в соседних странах (но без фанатизма, особенно у сталинистских партий, они больше настроены на подчинение СССР и укрепление своего социализма. Партии входящие в Коминтерн обычно не могут не войти в альянс с СССР, если у них не придёт к власти сторонник антикоминтерновской политики).

Стоит постоянно думать о том что человек будет играть, когда он будет находиться в мире, а когда получит возможность начать войну.

**Основы скрипта**

А хули вы хотели.

Список всех модификаторов для нац духов и тп (вам вероятней будут нужны только модификаторы Country scope) <https://hoi4.paradoxwikis.com/Modifiers>

Список всех эффектов <https://hoi4.paradoxwikis.com/Commands>

Всё равно все эффекты и модификаторы помнить невозмжно.

Мы можете делать любые надписи в эффектах или условиях. Например, чтоб сделать подсказку для игрока по типу «Коммунисты восстанут при высоком влиянии United Fruit»

Также вы можете применять скрытые переменные например для подсчёта того сколько раз правитель разозлил коммунистов, чтоб после 5 раз эти коммунисты восстали.

Важно знать, что для сюжета часто используются так называемые кантри флаги. Они используются когда вам надо отметить что произошло какое-либо событие или выбор. Например произошёл ивент на смерть министра, страна получает кантри флаг «Министр\_нейм умер». При этом в условии выбора Министра\_нейм в качестве советника может быть прописано Не «Министр\_нейм умер». При выдаче стране кантри флага это не показывается в эффектах, но наличие кантри флага в условии например фокуса видимо. Вы не раз в условиях видели текст по типу «Министр\_нейм умер».