

POWER & REVOLUTION

GEO-POLITICAL SIMULATOR 4



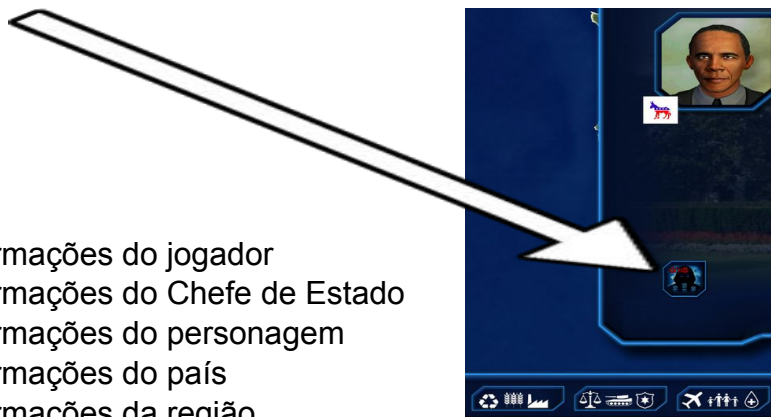
God 'n Spy

Add-on

INSTRUÇÕES "GOD'N SPY"

Em qualquer momento do jogo, o modo de jogo God'n Spy permite que você visualize variáveis ocultas do motor de jogo e modifique algumas para criar ou excluir eventos.

Essas novas funções são exibidas em vários painéis, que são acessíveis clicando nos botões *God'n Spy* exibidos na parte inferior esquerda das seguintes páginas:



- página de informações do jogador
- página de informações do Chefe de Estado
- página de informações do personagem
- página de informações do país
- página de informações da região
- página de informações da cidade (clicando no mapa)
- página de informações de vulcões (clicando no mapa)
- página de informações de usina nuclear (clicando no mapa)
- página de informações de desastres
- página de informações de manifestações
- página de informações de conflitos
- página de informações de projetos de construção
- página de informações de descobertas científicas
- tela do projeto de lei apresentado ao Parlamento
- tela de resoluções pendentes da ONU
- o painel dos menus "Orçamento" e "Impostos"
- o painel do menu "Forças Armadas"
- tela de ação "Atribuir ao agente 001" para o serviço secreto
- tela de ações "Criar uma rede de espionagem" e "Gerenciar as redes de espionagem nos serviços secretos"
- página de informações das organizações terroristas
- painel de acordo econômico
- tela de ação "Solicitar uma pesquisa do Census Bureau Nacional" no menu do Chefe de Estado/Comunicação
- tela de fim jogo
- Janela de Batalha na Cidade, Civil ou Militar
- Drone (ou Base Militar)
- Janela de Informação
- Janela de Acampamento de Jogadores Rebeldes

- Painel de "Financiamento" da oposição
- Painel de "Forças Armadas" da Oposição Illegal
- Processo de normalização da Janela da Oposição Illegal
- Painel de Protesto (quando jogando com a oposição)

Por favor, note que:

- Se você modificar uma variável no painel *God'n Spy*, você não conseguirá salvar sua pontuação online no ranking global dos jogadores.
- Certas variáveis influenciam outras variáveis: por exemplo, se você modificar a variável carisma de um personagem, isso vai afetar também a sua experiência.
- Certos valores não podem ser modificados imediatamente, no entanto, eles podem ser modificados no final do dia (por exemplo: aceleração de projetos de construção); e para outros valores, so terá retorno depois de vários dias (por exemplo: aceleração das ações do serviço secreto)
- A lista de temas preferidos de uma personagem compreende os temas que consideram o mais importante e sobre os quais pretendem promover a mudança (o emoticon indica se eles apreciam ou odeiam o tema em questão); você precisa distinguir isso na lista de tópicos abordados pelo seu Chefe de Estado que corresponde as consequências de seus atos organizados por assunto (o emoticon indica o quanto o público aprecia suas ações sobre o tema em questão). Nessa lista de tópicos, os temas acinzentados sem um emoticon (que aparece no início do jogo) correspondem aos temas que ainda não foram abordados.