

[Deil](#)

Perfect Enemy



Аспирант

Модератор

Консул (13)

5915

сообщений



👤 [Сценарий для МП Ванилла](#)

17.07.2020 18:22

Было свободное время и решил немного попилить сценарий Риокена 1492 года, на котором мы играли в своё время в Ваниллу, но был он жутко небалансовый, хотя и назывался *balanced*.

Основная идея сценария состояла в значительной очистке карты от АИ стран. Так, в Африке нет никого (кроме северной), в Америках только ацтеки и инки, в Азии остались Китай, Япония и часть индусов. ТЦ также всего три и располагаются в столицах Дели, Пекине и Киото.

При этом была значительно увеличена ценность провинций в Европе - налоги подняты очень сильно.

А также перенесены ТЦ, чтобы они большей частью находились не в столицах.

Идея была весьма интересной, но по факту игра вышла с полным преобладанием восточных стран (у которых была латинская техгруппа). Я постарался отчасти исправить некоторые вещи и выкладываю сюда, что получилось.

Кратко:

- все ТЦ в Европе вне столиц (а также отключены ивенты на появление новых ТЦ у Англии, Австрии и т.д.), часть из них имеет общую культуру (*aborigin*), и все находятся на стыке интересов двух или более стран.

- понижены примерно на 30% размеры БН по сравнению с оригиналом Риокена, но все равно их **много**.

- добавлены щиты на все столицы игровых стран.

- игровыми подразумеваются: Испания, Англия, Франция, Австрия, Польша, Турция, Московия, Дания/Швеция, Венеция, Голландия.

Касательно стран:

Нидерланды: Голландия - опциональная страна - играть можно и без нее. Регион Нидерландов остался с теми же налогами, что и у Риокена, поэтому их там **много**, и Испании Бельгию не стоит сдавать, четыре провинции дают четверть дохода, и всем остальным кто может имеет смысл бороться, тем более во всех провинциях там общая культура. Т.к. голландцы начинают испанскими вассалами, мое предложение что игрок может сразу скинуть вассалитет, но не имеет права нападать на Испанию 20 лет (ему будет чем заняться, там щиты на немецкие провы). Также думаю, что до 1700 должно действовать правило о неотъеме 4 изначальных провинций, а с 1700 неприкосновенных 6 провинциях.

Скандинавия: Дании добавлены все шведские лидеры (Густав, Карл и все остальные - это же причина почему всегда выбирают Швецию). За Данию стартовать полечче, легче и лезть в Германию, тем более шведы стартуют вассалами. Набор культур у обеих стран одинаков. Считаю, что на старте в зависимости от выбора игрока нужно добавлять его стране +500 монет.

Немного подправлены поздние лидеры Польши и Венеции - показатели шока и огня доведены до уровня 2, где были 1 - чтобы имели хотя какой-то смысл, также Польше пробуждены литовские лидеры 18 века, чтобы не было совсем грустно (но Ходкевич спит).

В Европе почти не осталось "мусорных" культур типа швейцарской или баскской - там общая (*aborigin*). В целом, распределение культур немного подправлено по сравнению с Риокеном.

России и Турции возвращена техгруппа *orthodox*. Персия в сценарии также задумывалась как игровая, но игроков явно не хватает сейчас, поэтому у нее усилен воентех, чтобы туркам было посложнее.

А отсюда следующая мысль, что в связи с пустотой в мире, не нужно правило открытия стран 1600 - пусть все изначально берут и колонизируют что хотят.

Торговля в Европе:





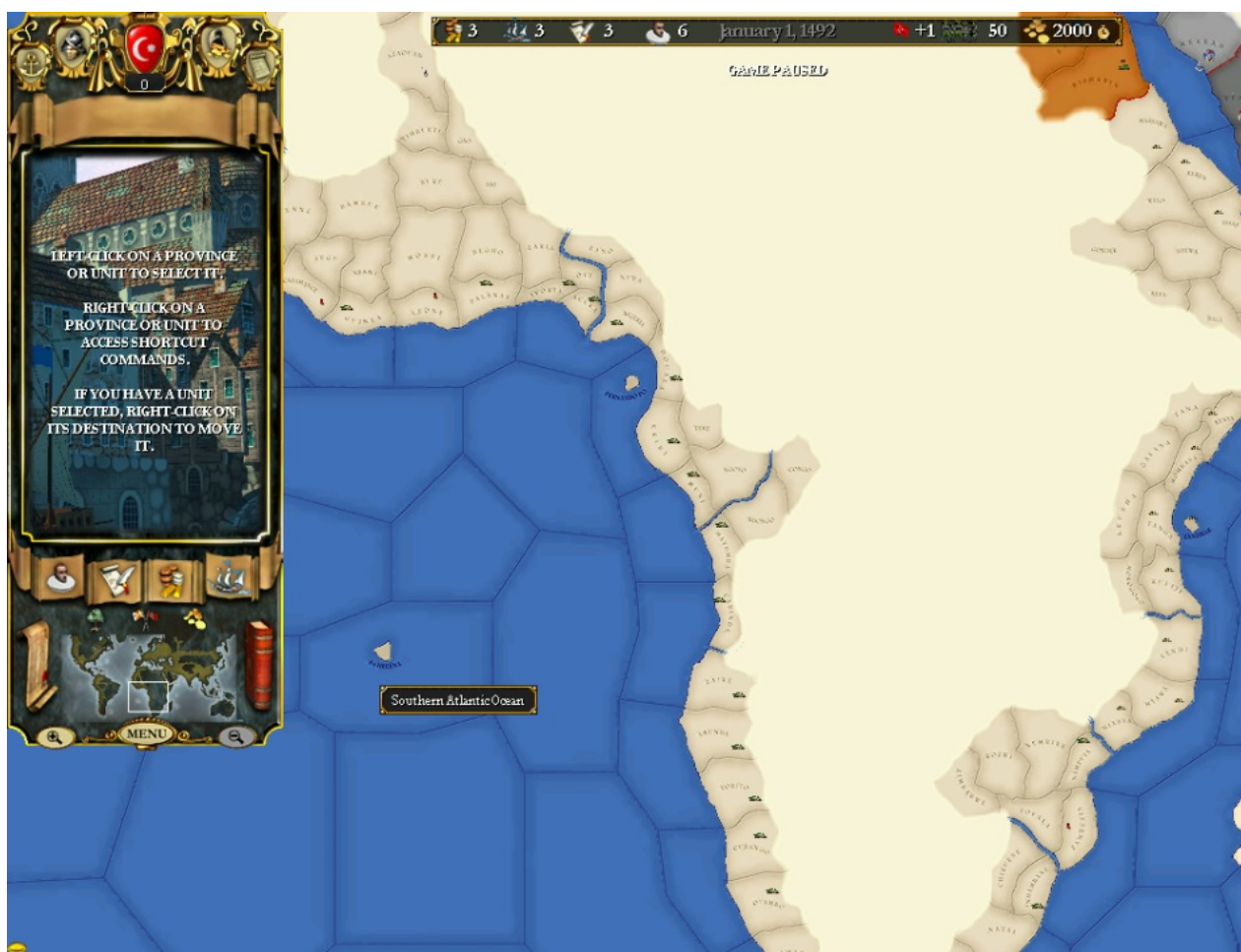
## Торговля в Азии:



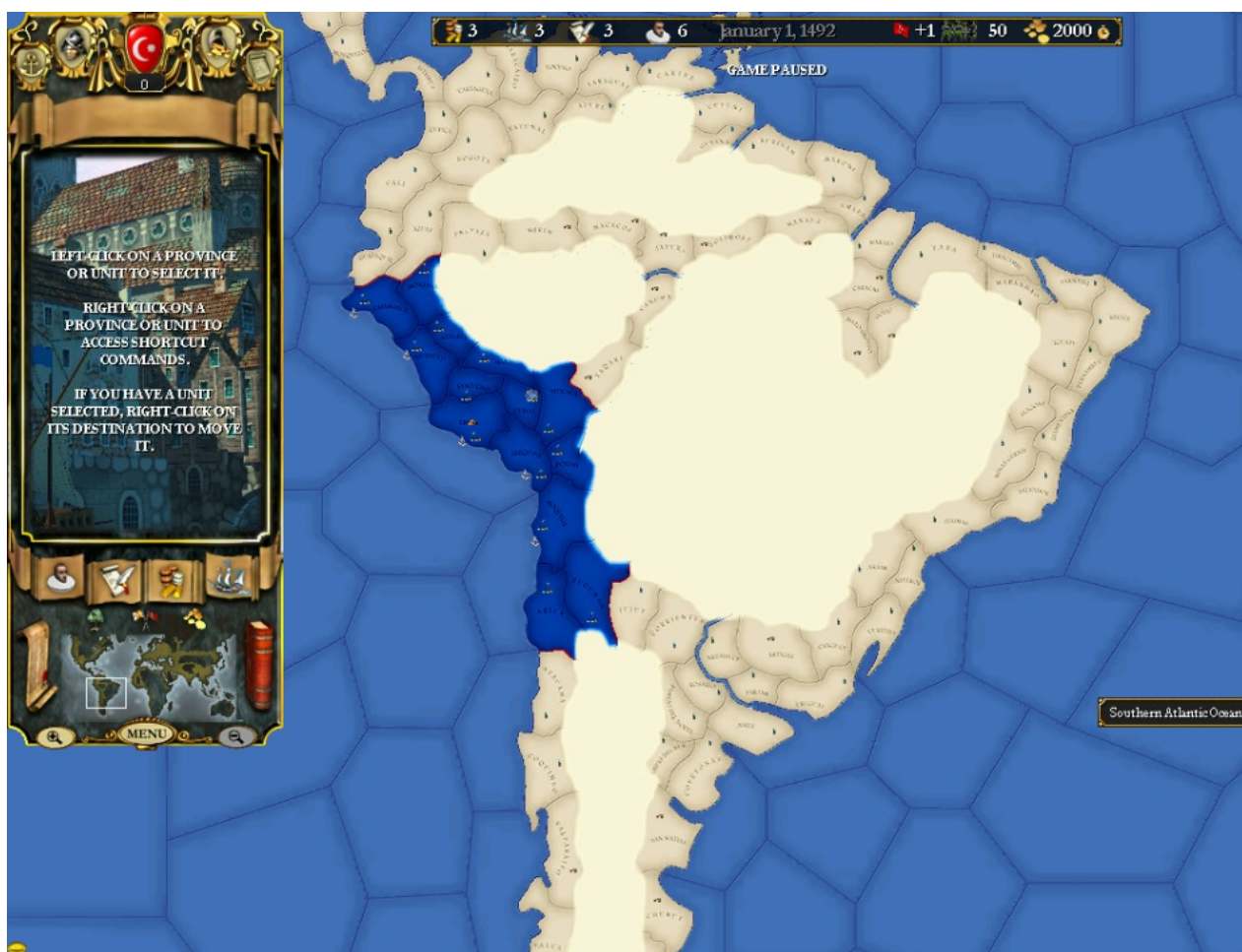
## Политическая карта мира:











[Исправлено: [Deil](#), 17.07.2020 18:26]

[Ветка автоматически закрыта]

Такие ландыши

Полиэтилен с пупырышками...скажи депрессии 'чпок'.

ББ ребенка не обидит ©Al Komnin

Дейл - это такое стихийное бедствие, как цунами в юго-восточной Азии. Бороться бесполезно, можно только выживать. © Алиандр

Иметь Дейла в друзьях куда менее опасно, чем во врагах - это перманентная ситуация ©Алиандр