

ЭКОНОМИКА. ОБЩАЯ

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Экономика это - хозяйственная деятельность общества, а также совокупность отношений, складывающихся в системе производства, распределения, обмена и потребления.

Модель экономики ЧДЛ 4 выбрала наиболее колоритные товары, услуги и традиции юго-восточной Азии. Дорогие шелка, благовония, татуировки, алхимия – вот что ждёт вас на рыночной площади.

МАКРОЭКОНОМИКА И МИКРОЭКОНОМИКА

Макроэкономика затрагивает пласт игры крупных феодалов и заключается в управлении отдалёнными провинциями. Доступна знатым членам общества владеющими провинциями.

Микроэкономика затрагивает все слои общества, в формате производства сырья мануфактурами, изготовления товаров ремесленниками и конечное потребление товаров и услуг.

ПОДРОБНЕЕ О МАКРОЭКОНОМИКЕ И МИКРОЭКОНОМИКЕ В СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ ПРАВИЛАХ

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЦИКЛ

Экономический цикл равен 1-й недели игрового времени. Циклы накладывают ограничения на количество действий, которые могут совершить игроки.

В каждом игровом дне – 4 цикла, всего за время игры пройдет 11 циклов.

1-й цикл с **9:00** по **13:00**

2-й цикл с **13:00** по **17:00**

3-й цикл с **17:00** по **21:00**

4-й цикл с **21:00** по **3:00**

С 3 НОЧИ ПО 9 УТРА ВРЕМЯ ОКОНЧАНИЯ ЛЮБЫХ ИГРОМЕХАНИЧЕСКИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ, ТАКИХ КАК НОЧНАЯ БОЁВКА, ДИВЕРСИИ, ОТРАВЛЕНИЯ, МАГИЯ И Т.Д.

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ МОГУТ РЕАЛИЗОВЫВАТЬСЯ КРУГЛОСУТОЧНО.

ДЕНЬГИ

На игре используется два вида денег - это медный **Фэнь** и золотой **Юань**.

Курс – **1 Юань** (золотой) равен **10 Фэнь** (медный)

ПЕРВИЧНОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ДЕНЕГ И РЕСУРСОВ

На расчиповке игроков проходит первое получение ими наличных денег, некоторого количества ресурсов и готовых товаров, а также мануфактур и карточек торговых связей в зависимости от социального статуса и заявленной роли. Последующее получение любых ресурсов происходит от игроков, либо от мастеров в рамках производства, торговли или в ходе сюжетных ивентов.

НА ЧТО ТРАТИТЬ?

На игре вам могут потребоваться услуги других персонажей, товары ими производимые (см. правила Микроэкономики), или сырьевые ресурсы. Что-то вы можете приобрести у торговцев, игровых или игротехнических, поесть или попить в игровой чайной. Правители обязаны платить жалование служащим, а главы родов обеспечивать семьи всем необходимым. Ну и конечно, храмы никогда не откажутся от пожертвований!