

RUSSIAN VERSION:

1. Создать папку **mod_developing** в той же папке, где находится исполняемый файл игры

2. Внутри создать папку **content**

3. В папке **content** создать файлы: **compatibility.txt**, **short_name.txt**, **credits_text.txt**, **event_text.txt**, **gui_text.txt**, **system_text.txt**

В последних 4-х содержится непосредственно перевод, **они только для комбинированных или модов с переводом.**

ОБЯЗАТЕЛЬНО: Используйте кодировку **UTF-8**.

Оригинальные файлы можно получить в workshop, установив мод “Стартовый образец”: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2386046540>.

Примерный образец для комбинированных модов называется “Combined test (RUS)”: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2909610545>

Для модов с переводом:

– В compatibility.txt пишется версия игры, совместимая с модом. Она всегда самая свежая в “Стартовом образце”.

Для модов с lua:

– В compatibility.txt пишется одна строка: “lua”

Для комбинированных:

– В compatibility.txt пишется две строки: в первой - игры, совместимая с модом; во второй – “combined”

Для всех:

В short_name.txt краткое название мода, которое будет написано в меню выбора модов. Пишите на латинице.

4. В **mod_developing** создать файлы: **info.txt**, **changelog.txt** (опционально), **image.jpg** (опционально)

image.jpg - картинка мода. Вы можете не задавать её сейчас, а задать в мастерской после создания мода

changelog.txt - changelog нынешнего обновления. Можно не создавать файл, тогда он будет пустым. Его можно отредактировать в мастерской

info.txt должен выглядеть так:

<языковой код API> (**не web-API!**)

<название мода>

<описание мода>

Языковые коды тут:

https://partner.steamgames.com/doc/store/localization#supported_languages

Тут вы укажете описание и название, которые будут отображены в мастерской. Языковой код - это код языка, на котором будет отображаться описание. Вы всегда можете поменять это в мастерской и задать для разных языков.

4.1. Для модов с lua и для комбинированных:

В папке Content создать по желанию:

mod_text_ru.txt (текст связанный с модификацией всего в игре на русском)

mod_text_en.txt (то же, но на английском)

StartData.lua (код для изменения стартовых значений в игре)

Папка images (туда класть все нужные картинки для событий, номер картинки равен номеру события)

Папка modiflmg (туда класть все нужные картинки для модификаторов, номер картинки равен номеру модификатора)

Endings.lua (код для своих концовок)

Events.lua (код для своих событий)

Modifies.lua (код для своих модификаторов)

map.png (опционально, нужно если вы хотите заменить оригинальную карту игры в окне карты)

5. Когда вы сделаете все это и зайдете в меню "создание мода", там будет отображено, что все файл обнаружены. Жмите "Вперед" и мод загрузится.

Вначале появится окно с уведомлением о начале загрузки. Закройте его. Ничего не делайте, дождитесь окна с уведомлением об успешной загрузке

Должен автоматически открыться браузер Steam со страницей вашего мода. Там же вам предложат принять условия Steam. Мод готов, можете заполнить описание и менять условия видимости.

6. После успешного создания мода в папке **mod_developing** появится файл **mod_id.txt**

В следующий раз, когда вы зайдете в меню "создание мода" и нажмете вперед, не будет создан новый мод, но будет обновлен старый.

Вы можете перенести mod_id.txt в другое место для создания нового мода и вернуть его в mod_developing, если хотите обновлять старый.

В меню "создание мода" отобразится соответствующая надпись, если происходит именно обновление старого, а не создание нового.

Если вы хотите добавить название и описание мода на дополнительных языках, просто впишите в info.txt новые данные с новым языковым кодом и обновите существующий мод.

7. Моддинг на lua/комбинированный

mod_text_ru.txt — текстовый файл содержащий весь текст мода, и на которой ссылаются скрипты. Строки считаются с нуля, а не с единицы. {0} означает перевод на новую строку. Далее во всех примерах кода, когда заговорят про номер строки будут иметь в виду строки из этого файла;

```
1 ШИЗА
2 Я ЛЮБЛЮ ШИЗУ
3 ДА (AVAILABLE)
4 НЕТ (AVAILABLE)
5 НИКОГДА (NO)
6 ТЕКСТ ПРИ НАВЕДЕНИИ
7 ИТОГИ1
8 ИТОГИ2
9 КОНЦОВКА МИРА ШИЗОВ
10 МОДИФИКАТОР
11 ОПИСАНИЕ МОДИФИКАТОРА: МЫ ЖИВЁМ В SHIZO SoCIETY, ПРОСНИСЬ, САМУРАЙ, У НАС ЕСТЬ ИГРА, КОТОРУЮ НАДО
ЗАМАЙНИТЬ
12 ДАЛИ{0}ДЕНЯГ
13 ЗАБРАЛИ{0}ДЕНЕГ
14 ШИЗОПЕДИЯ
15 ШИЗА1
16 ШИЗА2
17 ШИЗА3
18 ШИЗА4
19 ШИЗЫ ЗАХВАТИЛИ ВСЕГ МИР! САНИТАРОВ БОЛЬШЕ НЕ ОСТАЛОСЬ! ОФИГЕННАЯ КОНЦОВКА, УРА!
20 ШИЗА1
21 ШИЗА2
22 ШИЗА3
23 ШИЗА4
24 КНОПАЧ0
25 КНОПАЧ1
26 КНОПАЧ2
27 КНОПАЧ3
28 КНОПАЧ4
```

system_text.txt — располагается системный текст и описание некоторых интерфейсов;

```
1 At war
2 Collapse calm theme
3 Collapse
4 Downfall
5 Proceed#1
6 Proceed#2
7 Source of power
8 Off With Her Head
9 Pieces
10 Up In Flames
11 Синяя гвардия
12 Консервативная
13 Либеральная
14 Социал-демократическая
15 Социалистическая
16 Национально-Народная
17 Коммунистическая
18 Tell Me It's Okay
19 Renegade
20 To be free
21 Физическая карта
22 Административная карта
23 Карта поддержки
24 Карта агрессивности
25 Закон о ношении оружия
26 Закон о дорогах
27 Пограничный контроль
28 Пенсионное обеспечение
29 Контроль за загрязнением
30 Закон о труде
31 Контроль за судом
32 Надзор над заключёнными
33 Закон об алкоголе
34 Закон о курении
35 Закон о марихуане
36 Права милиции
37 Права спецслужб
```

gui_text.txt — текст интерфейсов игры.

```
gui_text.txt x
1 Пуск мода
2 Загрузка
3 Настройки
4 Создатели
5 Выход
6 Язык
7 ПРОИЗОШЛА ОШИБКА ПРИ ПОДКЛЮЧЕНИИ К STEAM. ФУНКЦИИ, СВЯЗАННЫЕ СО STEAM, БУДУТ ОТКЛЮЧЕНЫ НА ВРЕМЯ ЭТОЙ
  ИГРОВОЙ СЕССИИ. ПОПРОБУЙТЕ ПЕРЕЗАПУСТИТЬ STEAM И ЭТУ ИГРУ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ. В СЛУЧАЕ ПОВТОРЕНИЯ
  ОШИБКИ СВЯЖИТЕСЬ С РАЗРАБОТЧИКОМ.
8 ПЕРЕЗАПУСТИТЕ ИГРУ, ЧТОБЫ ИЗМЕНЕНИЯ ВСТУПИЛИ В СИЛУ.
9 Назад
10 Обучение
11 Старт
12 Сценарий
13 Песочница
14 Лёгкий
15 Стандартный
16 ПОСЛЕ ПОБЕГА ЛИДЕРОВ РЕСПУБЛИКИ ВАМИ БЫЛО СФОРМИРОВАНО ВРЕМЕННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО, А ПАРЛАМЕНТ ПОРОВНУ
  ПОДЕЛЕН МЕЖДУ ВСЕМИ ПАРТИЯМИ. ВЫБОРЫ ГРЯДУТ, НЕ УПУСТИТЕ СВОЙ ШАНС!
17 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. ТЕПЕРЬ ВЫ – САМАЯ СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ В РЕГИОНЕ. ВПЕРЁД К
  ПОБЕДЕ!
18 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. ЧТО Ж, МЕСТО ДЛЯ НОВОГО ВОЖДА ВАКАНТНО. ВПЕРЁД!
19 Партия
20 Тяжёлый
21 Разруха
22 Мистический
23 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. НО ВАША ПАРТИЯ СЛИШКОМ СЛАБА ДЛЯ БОРЬБЫ. ПОСТАРАЙТЕСЬ
  ВЫЖИТЬ!
24 ЭКОНОМИКА РЕСПУБЛИКИ ПОЛНОСТЬЮ УНИЧТОЖЕНА, А СТАРЫЙ ЛИДЕР БЕЖАЛ ВМЕСТЕ С ОСТАТКОМ БЮДЖЕТА.
  ПОСТАРАЙТЕСЬ ПОДНЯТЬ РЕСПУБЛИКУ С КОЛЕН ИЛИ ЖЕ СКОРО НА КОЛЕНЯХ ПРИДЁТСЯ СТОЯТЬ ВСЕМ НАМ!
25 Господин Л обязательно навестит вас в самое ближайшее время. Но перед тем, как встретиться с ним –
  подумайте, не приведет ли это к последствиям настолько неожиданным, что вы и представить себе не
  можете? ..
26 Единство партии
27 Административный ресурс
```

StartData.lua — скрипт отвечает за стартовые параметры игры. В нем должны быть объявлены две функции:

SetRules — Функция устанавливает все что связано с законами;

```
function SetRules (n)
    if (not(rules.laws[0].party[fascist]==228)) then
        rules.laws[0].party[fascist] = 990
    end
end
```

Поддержка закона у фашистов установлена на 99%

SetStates — Функция настраивает параметры касающиеся населения.

```
function SetStates (n)
    if (not(states.regions[down].data[agresive]==999)) then
        states.regions[down].data[agresive]=999
    end
end
```

Агрессивность населения в нижнем регионе на 99.9%

```
function SetRules (n)
    if (not(rules.laws[0].party[fascist]==228)) then
        rules.laws[0].party[fascist] = 990
    end
end
function SetStates (n)
    if (not(states.regions[down].data[agresive]==999)) then
        states.regions[down].data[agresive]=999
    end
end
```

Пример кода целиком

Events.lua — данный скрипт отвечает за события. Если функция ничего не выдала, она должна вернуть -1, если не сказано иного:

```
function GetEvent ()
    if (states.date.Day == 1) then
        return 999
    end
    return -1
end
```

GetEvent — Функция проверки событий. В случае если условия события верно, то функция возвращает номер события; В данном случае проверяется, если сейчас 1 день, то происходит событие под номер 999

ВНИМАНИЕ!!! ЧТОБЫ ИВЕНТ РАБОТАЛ НА ВТОРОМ И БОЛЕЕ МЕСЯЦЕ, НЕОБХОДИМО НАПИСАТЬ В УСЛОВИЕ ИВЕНТА НУЖНЫЙ МЕСЯЦ, НАПРИМЕР:

```
elseif (states.date.Day == 1 and states.date.Month == 2 and states.events_done[976] == false) then
    return 976
```

```
function GetEventType (event_num)
    if(event_num == 999) then
        return event
    end
    return -1;
end
```

GetEventType — Функция возвращает тип случившегося события. Всего типов три: news,

event, dialog. Событие типа news вызывает обычное событие в виде газеты, event вызывает событие с вариантами ответа, dialog же вызывает событие диалога;

```
function GetEventText (event_num)
  if (event_num = 999) then
    return 1, 0
  end
  return -1, -1
end
```

Возвращает тип события под номером 999. так же стоит заметить, что вы можете иначе оформить данную секцию кода

GetEventText — Функция возвращает номер строки, где хранится имя и текст

события;

Возвращает номер строк, первое число означает номер строки с именем, второе номер строки с описанием, строки считаются с нуля

```
function GetEventAnswers (event_num)
  if (event_num = 999) then
    answers.answer[0] = 2
    answers.answer[1] = 3
    answers.answer[2] = -4
    answers.text_num[0] = 10
    return true
  end
  return false
end
```

GetEventAnswers — Функция определяет варианты ответа, и устанавливает номер строк с текстом вариантом ответа. Кол-во вариантов ответа не может превышать 6. Если событие не найдено или случилась ошибка должно возвращать false;

Устанавливаем номер строки с текстом варианта ответа отрицательное число значит, что вариант будет не доступен

```
function GetDialogDesc (event_num)
  if (event_num == 957) then
    return 196
  end
end
```

GetDialogDesc — Функция определяет текст под картинкой в Диалоговом типе событий

Возвращает номер строки с текстом

```
function GetEventResultAndProcessIt (event_num, answer_num)
  if (event_num = 999) then
    if (answer_num = 0) then
      states.modifies[199] = 1
      states.parties[player].money = states.parties[player].money+500
      return 11
    elseif (answer_num = 1) then
      states.parties[player].money = states.parties[player].money-500
      return 12
    end
  end
  return -1
end
```

GetEventResultAndProcessIt — Функция принимает номер события, и выбранный вариант игрока из тех, которые описывали выше.

Сначала проверяется событие, а потом вариант ответа выбранный игроком, после чего или добавляется или, отнимается 50.0 денег у игрока

```

1  function GetEvent ()
2      if (states.date.Day == 1) then
3          return 999
4      end
5      return -1
6  end
7
8  function GetEventType (event_num)
9      if(event_num == 999) then
10         return event
11     end
12     return -1;
13 end
14
15 function GetEventText (event_num)
16     if (event_num == 999) then
17         return 1, 0
18     end
19     return -1, -1
20 end
21
22 function GetEventAnswers (event_num)
23     if (event_num == 999) then
24         answers.answer[0] = 2
25         answers.answer[1] = 3
26         answers.answer[2] = -4
27         answers.text_num[0] = 10
28         return true
29     end
30     return false
31 end
32
33 function GetEventResultAndProcessIt (event_num, answer_num)
34     if (event_num == 999) then
35         if (answer_num == 0) then
36             states.modifies[199] = 1
37             states.parties[player].money = states.parties[player].money+500
38             return 11
39         elseif (answer_num == 1) then
40             states.parties[player].money = states.parties[player].money-500
41             return 12
42         end
43     end
44     return -1
45 end
46

```

Код целиком

Modifies.lua — здесь описываются модификаторы вашей страны, а так же их расположение.


```
function SetModifiesDesc (modify_num)
    if (modify_num == 199) then
        return 9, 10
    end
    return -1, -1
end
```

SetModifiesDesc — данная функция отвечает за описание модификатора. Первое возвращаемое число означает номер строки с названием модификатора, второе — с описанием;

Модификатор под номером 199 ссылается на 10 и 11 строчку с описанием.

```
function SetModifiesPlace (modify_num)
    if (modify_num == 199) then
        return economy
    end
    return -1
end
```

SetModifiesPlace — здесь задается расположение модификатора в одном из четырех меню: politic, population, economy, party;

номером 199 расположение в меню экономики

Функция задает модификатору под

```
function SetModifiesInfluence ()
    if (states.modifies[199] == 1) then
        states.parties[player].money = states.parties[player].money-1000
    end
end
```

SetModifiesInfluence — эта функция отвечает за эффект модификатора, выполняется раз в месяц, каждого 8-го числа.

Отнимает каждый месяц 100 валюты у партии игрока

Endings.lua — данный скрипт призван описывать концовки игры и состоит из 2 функций.

```
function GetEndingNum ()
    if (player == fascist) then
        return 99
    end
    return -1
end
```

GetEndingNum — проверяет условия концовки и возвращает ее номер;

Если у игрока партия фашизма, то случается концовка под номером 99.

GetEndingText — возвращает данные о концовке. Первым идет значение true или false, первое означает концовку с 5 окнами, в этом случае надо передать 3 числа с которых

считается 5 следующих строк включительно, в ином случае лишь одно окно и одно число описания.

```
10 function GetEndingText (ending_num)
11     Console(ending_num)
12     if (ending_num==99) then
13         return true, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
14     end
15     return -1, -1
16 end
```

Задаёт название кнопок меню концовок с 13 по 17 строку, так же заголовки каждого меню с 18 по 22, и сам текст с 23 по 2

7.1. Функции (вписываются просто в код без префиксов):

Если нужно уменьшить какое-то значение, то можно в команду, начинающуюся с “Add” просто написать отрицательное число

- Console(Text) - Выводит сообщение на экран;
- GetMoney(Party) - Возвращает кол-во денег партии;
- AddMoney(Party, Value) - Добавляет у выбранной партии деньги;
- SubMoney(Party, Value) - Отнимает у выбранной партии деньги;
- GetPopularity(Region, ClassType, Party) - Возвращает популярность партии в регионе у конкретного класса;
- AddPopularity(Region, ClassType, Party, Value) - Добавляет популярность партии в регионе у конкретного класса;
- SetPopularity(Region, ClassType, Party, Value) - Устанавливает популярность партии в регионе у конкретного класса;
- AddPopularityEverywhere(ClassType, Party, Value) - Добавляет популярность партии во всех регионах у конкретного класса;
- SetPopularityEverywhere(ClassType, Party, Value) - Устанавливает популярность партии во всех регионах у конкретного класса;

- AddAgression(Region, ClassType, Value) - Добавляет агрессивность в регионе у конкретного класса;
- SetAgression(Region, ClassType, Value) - Устанавливает агрессивность в регионе у конкретного класса;
- AddAgressionEverywhere(ClassType, Value) - Добавляет агрессивность во всех регионах у конкретного класса;
- SetAgressionEverywhere(ClassType, Value) - Устанавливает агрессивность во всех регионах у конкретного класса;
- AddWealth(Region, ClassType, Value) - Добавляет достаток в регионе у конкретного класса;
- SetWealth(Region, ClassType, Value) - Устанавливает достаток в регионе у конкретного класса;
- AddWealthEverywhere(ClassType, Value) - Добавляет достаток во всех регионах у конкретного класса;
- SetWealthEverywhere(ClassType, Value) - Устанавливает достаток во всех регионах у конкретного класса;
- SubPopularity(Region, ClassType, Party, Value) - Отнимает популярность партии в регионе у конкретного класса;
- GetAdmin(Party) - Возвращает кол-во административных очков партии;
- AddAdmin(Party, Value) - Добавляет административные очки партии;
- SubAdmin(Party, Value) - Отнимает административные очки партии;
- GetAgent() - Возвращает кол-во агентов игрока;
- AddAgents(Value) - Добавляет агентов игроку;
- SubAgents(Value) - Отнимает агентов у игрока;
- GetUnity(Party) - Возвращает единство партии;
- AddUnity(Party, Value) - Добавляет единство партии;
- SubUnity(Party, Value) - Отнимает единство партии;

- GetPopularity(ClassPeople) - Возвращает популярность партии среди конкретного класса;
- GetAgression(ClassPeople) - Возвращает агрессивность конкретного класса;
- SetElectionsDate(day, month, year) - задать дату следующих выборов
- SetDate(day, month, year) - задать текущую дату
- SetEndDate(day, month, year) - задать дату окончания игры
- AddCorruptionEverywhere(Value) - добавить коррупцию для всех регионов
- SetCorruptionEverywhere(Value) - установить коррупцию для всех регионов
- AddPopulationEverywhere(ClassType, Value) - добавить население для всех регионов
- SetPopulationEverywhere(ClassType, Value) - установить население для всех регионов
- AddCorruptionEveryMinistry(Value) - Добавляет коррупцию в каждое министерство
- AddNadoEveryMinistry(Value) - Добавляет потребление денег каждым министерством
- AddRabotaEveryMinistry(Value) - Добавляет работоспособность каждому министерству
- SetCorruptionEveryMinistry(Value) - Устанавливает коррупцию в каждое министерство
- SetNadoEveryMinistry(Value) - Устанавливает потребление денег каждым министерством
- SetRabotaEveryMinistry(Value) - Устанавливает работоспособность каждому министерству
- AddCriminalEverywhere(Value) - Добавить преступность в каждом регионе
- SetCriminalEverywhere(Value) - Установить преступность в каждом регионе
- AddAgronatzmenEverywhere(Value) - Добавить агрессивность нацменов в каждом регионе

- SetAgronatzmenEverywhere(Value) - Установить агрессивность нацменов в каждом регионе
- AddMalbuisEverywhere(Value) - Добавить благоприятность условий для малого бизнеса в каждом регионе
- SetMalbuisEverywhere(Value) - Установить благоприятность условий для малого бизнеса в каждом регионе
- AddBlagoinvestEverywhere(Value) - Добавить благоприятность для иностранных инвестиций в каждом регионе
- SetBlagoinvestEverywhere(Value) Установить благоприятность для иностранных инвестиций в каждом регионе
- AddUrbanizationEverywhere(Value) - Добавить урбанизацию в каждом регионе
- SetUrbanizationEverywhere(Value) - Установить урбанизацию в каждом регионе
- AddSeparatismEverywhere(Value) - Добавить сепаратизм в каждом регионе
- SetSeparatismEverywhere(Value) - Установить сепаратизм в каждом регионе
- PutForwardTheLaw(Party, Law, Value) - заставить партию выдвинуть изменение закона

7.2. Константы (вписываются между круглых и квадратных скобок):

- Партии:
 - fascist - Номер фашисткой партии;
 - conservative - Номер консервативная партии;
 - liberal - Номер либеральной партии;
 - socDem- Номер социал-демократической партии;
 - socialist - Номер социалистической партии;
 - nationalist - Номер националистической партии;
 - communist - Номер коммунистической партии;
 - state.party - Номер партии игрока;

- Типы модификаторов:
 - politic - Внешняя политика;
 - population - Внутренняя политика;
 - economy - Экономика;
 - party - Партии;
- Типы событий:
 - news - Новости;
 - event - Событие с выбором;
 - dialog - Диалоговые события;
- Типы классов населения:
 - lowerClass - Низший класс;
 - mediumClass - Средний класс;
 - hightClass - высший класс;
- Законы:
 - weapon - Закон о ношении оружия
 - roads - Закон о дорогах
 - boards - Пограничный контроль
 - pensions - Пенсионное обеспечение
 - pollution - Контроль за загрязнением
 - labor - Закон о труде
 - justice - Контроль за судом
 - prisons - Надзор над заключёнными
 - alcohol - Закон об алкоголе
 - smoke - Закон о курении
 - drugs - Закон о марихуане
 - militia - Права милиции
 - specialServices - Права спецслужб
 - education - Образование

- medicine - Здравоохранение
- religion - Закон о религии
- abortion - Закон об аборте
- economy - Государственное вмешательство
- elections - Избирательная система
- government - Полномочия органов власти
- yungs - Контроль за молодёжью
- language - Языковой вопрос
- gambling - Азартные игры
- demography - Демографический вопрос
- citizenship - Вопрос гражданства
- publicTransport - Общественный транспорт
- inheritance - Налог на имущество
- incomeTax - Подоходный налог
- landTax - Земельный налог
- utilites - Коммунальные услуги
- vat - НДС
- stateStruct - Государственное устройство
- socialBenefits - О социальных пособиях
- persentage - О процентном барьере
- Регионы:
 - West - западный
 - Capital - столичный
 - North - северный
 - East - восточный
 - South - южный
- Фракции:
 - cartels - картели

- army - армия
- mafia - мафия
- gfp - феминисты
- rps - церковь
- unions - профсоюзы
- raf - консиньеры

7.3. Классы (перед применением следует создать и инициализировать новый экземпляр класса):

```
PopulationModel(int population_id, int region_id, GameState gameState)
```

■ Методы:

- AddPopularity(Party, Value) - Добавляет популярность партии классу.
- SubPopularity(Party, Value) - Отнимает популярность партии у класса.
- AddWorkingPopulation(Value) - Добавляет работающее население классу;
- SubWorkingPopulation(Value) - Отнимает работающее население у класса;

```
PartyModel(int party_id, GameState gameState)
```

■ Поля:

- Money - Кол-во денег партии;
- Admin - Кол-во административных очков;
- Unity - Единство партии;
- UsaRelations - Отношения с США;
- RusRelations - Отношения с РФ;

- Методы:
 - AddMoney(Value) - Добавляет деньги партии;
 - SubMoney(Value) - Отнимает деньги у партии;
 - AddAdmin(Value) - Добавляет административные очки партии;
 - SubAdmin(Value) - Отнимает административные очки у партии;
 - AddUnity(Value) - Добавляет единство партии;
 - SubUnity(Value) - Отнимает единство партии;
 - AddUsaRelations(Value) - Улучшает отношения с США у партии;
 - SubUsaRelations(Value) - Ухудшает отношения с США у партии;
 - AddRusRelations(Value) - Улучшает отношения с РФ у партии;
 - SubRusRelations(Value) - Ухудшает отношения с РФ у партии;

- **7.4. Переменные используемые со states:**

- states.
 - player - номер партии игрока
 - events_done[номер_ивента] - true/false - ивент выполнен ли
 - eventsDays[номер ивента] - хранит число дней прошедших с момента объявления ивента выполненным
 - modTurnOffEvents - отключить ли базовые события игры;
 - modTurnOffNeighbours - отключить ли соседей в игре;
 - modTurnOffEndings - отключить ли базовые концовки игры;
 - coalition[номер] - Коалиции;

- party_turn - Партия которая выдвигает законы;
- (DateTime) next_elections - дата выборов;
- deputies[партия] - Процент депутатов по партиям;
- modvars - Переменные int для пользования (всего 1000 штук);
- modifies - Модификаторы (значение 0 означает выключено) (всего 1000 штук);
- (DateTime) date - Нынешняя дата;
- cipr - Кипрский счет;
- budget - Бюджет страны;
- laws[закон] - законы;
- monopoly - монополизация экономики
- prez_num - партия владеющая постом президента
- scenario - номер сценария
- agents - количество агентурных сетей игрока
- regions[регион] - регионы;
- ministers[номер_министерства] - министерства;
- countries[номер_страны] - внешние страны (0 - РФ, 1 - США)
- factions[фракция] - фракции
- presidentDoesntStopTurnChanges - если false (стандартное), то большая часть эффектов в игре начинает работать только если у кого-либо есть должность президента
- modifiesAlwaysWork - если true, то модификаторы, созданные в моде, работают даже если нет никого на должности президента
- states.regions[название_региона].
 - economy_data[0-4] - количество предприятий типов собственности: госкорпорации, смешанные корпорации, частные корпорации, кооперативы, малый бизнес;

- `economy_data[5-9]` - размер предприятий типов собственности: госкорпорации, смешанные корпорации, частные корпорации, кооперативы, малый бизнес;
 - `data[0]` - партия-губернатор региона;
 - `data[1]` - уровень преступности;
 - `data[2]` - агрессивность национальных меньшинств (если они есть в регионе);
 - `data[3]` - благоприятность условий для развития малого бизнеса;
 - `data[4]` - благоприятность условий для инвестиций;
 - `data[5]` - степень урбанизации региона;
 - `data[6]` - уровень коррупции;
 - `data[8]` - уровень сепаратизма;
 - `class_population[номер_класса]` - численность класса
- `states.ministers[номер_министерства]`.
 - `price` - цена министерства в очках для получения при распределении портфелей;
 - `owner` - партия владеющая министерством;
 - `nado` - базовое потребление денег министерством;
 - `have_money` - сколько денег у министерства сейчас;
 - `value[номер_кнопки]` - состояние любой из 25 кнопок министерства (вкл/выкл);
 - `rabota` - работоспособность министерства;
 - `data[1]` - коррумпированность министерства;
- `states.countries[номер_страны]`.
 - `data[0]` - очки зависимости страны от страны;
 - `data[1]` - очки отношений со страной;
- `states.coalition[номер]`.
 - `active` - активная ли коалиция;

- member1 - первая партия в составе коалиции;
 - member2 - вторая партия в составе коалиции;
 - relations - отношения внутри коалиции;
- states.factions[номер].
 - data[1] - влияние игрока на фракцию;
 - data[4] - влияние фракции в стране;
 - rel[номер_партии] - отношения фракции с партией;
 - ally - номер партии-союзника фракции;
 - isBanned - запрещена ли фракция;
- states.parties[номер].
 - wing_power[номер] - сила крыльев 0-1
 - wing_loyal[номер] - лояльность крыльев 0-1
 - dominate_wing - номер доминирующего крыла 0-1
 - evidence - количество компромата у игрока НА эту партию
 - lines - количество связей
 - money - партийный бюджет
 - admin - административные очки
 - foreign_union - номер иностранной партии с кем сотрудничаем (1 - КПРФ. 2 - ЛДПР, 3 - ЕОЛ, 4 - ЕНП)
 - smi_popularity - есть ли у партии сми (true/false)
 - fight_wing - есть ли боевое крыло у партии (true/false)
 - anti_actions - количество совершённых антиконституционных действий
 - Unity - единство партии
 - UsaRelations - отношения партии с выбранной западной партией
 - RusRelations - отношения партии с выбранной российской партией

ENGLISH VERSION:

1. Create a folder named “**mod_developing**” in the same folder, where the executional file of the game exists

2. In it create a folder named “**content**”

3. In the folder “**content**” create the following files: **compatibility.txt**, **short_name.txt**, **credits_text.txt**, **event_text.txt**, **gui_text.txt**, **system_text.txt**

The last 4-x consist of the translation itself, **they are only for combination or translation mods.**

Don't forget: Use only **UTF-8** in all files!

Initial files you can get from the workshop by installing a mod named “Initial version (ENG)”: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2386053394>.

The example version for combined mods is called “Combined test (ENG)”:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2910046012>

For translation mods:

– In the compatibility.txt is written a version of the game that is compatible with the mod. The current version you can always find in the mod “Initial version (ENG)”.

For mods with lua:

– In the compatibility.txt is written only one line: “lua”

For combined mods:

– There are two lines in compatibility.txt: the first is the game compatible with the mod; the second is “combined”

For all of them:

In the short_name.txt located a short name of the mod, which is written in the mods selection menu. Write only in latin alphabet.

4. Create the following files in the “**mod_developing**”: **info.txt**, **changelog.txt** (optional), **image.jpg** (optional)

image.jpg - a picture of the mod. You can set it in the workshop after creation of your mod.

changelog.txt - changelog of the current version. You may not create the file, then it will be empty. It can be changed in the workshop too.

info.txt must look like this:

<language code API> **(not web-API!)**

<name of the mod>

<description of the mod>

Language codes are here:

https://partner.steamgames.com/doc/store/localization#supported_languages

Here you indicate a name and description of the mod, which will be displayed in the Steam workshop. Language code - is language which is used to display the description.

You can always change it in the workshop and set it for other languages.

4.1. For lua and combined mods:

In the folder Content create (optional):

mod_text_en.txt (text related to modifying everything in the game in English)

mod_text_ru.txt (the same, but in Russian)

StartData.lua (to change the starting values in the game)

Folder images (put all the pictures you need for events there, the picture number is equal to the event number)

Folder modiflmg (put all the pictures you need for the modifiers there, the picture number is equal to the modifier number)

Endings.lua (for your own endings)

Events.lua (for your own events)

Modifies.lua (for your own modifiers)

map.png (optional, needed if you want to replace the original game map in the map window)

5. When you made all of this and go to the menu “Create the mod”, you will see the notice that all files are found. Just push “Forward” and the mod will be uploaded.

At first, the window with a notice about the start of an upload will appear. Close it. Do not do anything until another window with a notice about the successful upload will appear.

After this a Steam browser with the page of your mod must appear. There you will be offered to accept Steam requirements. So, mod is ready! You can fill its description and change visibility conditions.

6. After successful creation of the mod in the folder “**mod_developing**” the file “**mod_id.txt**” appears.

Next time when you get in the menu “Create the mod” and push “forward” - a new mod will NOT be created, instead of the update of your old mod.

You can move “mod_id.txt” to another place for creation of a new mod and return “mod_id.txt” back to update the old one.

In the menu “Create the mod” corresponding inscription will be displayed if a mod update happens instead of creation of a new one.

If you want to add a name and description for the mod in a new language, just write in “info.txt” new information with a new language code and update the existing mod.

7. Lua modding/combined

mod_text_ru.txt — a text file containing the entire text of the mod, and referenced by scripts. Rows are counted from zero, not from one. {0} means a newline translation. Further, in all the code examples, when they talk about the line number, they will mean the lines from this file;

```
1 ШИЗА
2 Я ЛЮБЛЮ ШИЗУ
3 ДА (AVAILABLE)
4 НЕТ (AVAILABLE)
5 НИКОГДА (NO)
6 ТЕКСТ ПРИ НАВЕДЕНИИ
7 ИТОГИ1
8 ИТОГИ2
9 КОНЦОВКА МИРА ШИЗОВ
10 МОДИФИКАТОР
11 ОПИСАНИЕ МОДИФИКАТОРА: МЫ ЖИВЁМ В SHIZO SoCIETY, ПРОСНИСЬ, САМУРАЙ, У НАС ЕСТЬ ИГРА, КОТОРУЮ НАДО
ЗАМАЙНИТЬ
12 ДАЛИ{0}ДЕНЯГ
13 ЗАБРАЛИ{0}ДЕНЕГ
14 ШИЗОПЕДИЯ
15 ШИЗА1
16 ШИЗА2
17 ШИЗА3
18 ШИЗА4
19 ШИЗЫ ЗАХВАТИЛИ ВСЁ МИР! САНИТАРОВ БОЛЬШЕ НЕ ОСТАЛОСЬ! ОФИГЕННАЯ КОНЦОВКА, УРА!
20 ШИЗА1
21 ШИЗА2
22 ШИЗА3
23 ШИЗА4
24 КНОПАЧ0
25 КНОПАЧ1
26 КНОПАЧ2
27 КНОПАЧ3
28 КНОПАЧ4
```

system_text.txt — there is a system text and a description of some интерфейсов;

```
1 At war
2 Collapse calm theme
3 Collapse
4 Downfall
5 Proceed#1
6 Proceed#2
7 Source of power
8 Off With Her Head
9 Pieces
10 Up In Flames
11 Синяя гвардия
12 Консервативная
13 Либеральная
14 Социал-демократическая
15 Социалистическая
16 Национально-Народная
17 Коммунистическая
18 Tell Me It's Okay
19 Renegade
20 To be free
21 Физическая карта
22 Административная карта
23 Карта поддержки
24 Карта агрессивности
25 Закон о ношении оружия
26 Закон о дорогах
27 Пограничный контроль
28 Пенсионное обеспечение
29 Контроль за загрязнением
30 Закон о труде
31 Контроль за судом
32 Надзор над заключёнными
33 Закон об алкоголе
34 Закон о курении
35 Закон о марихуане
36 Права милиции
37 Права спецслужб
```

gui_text.txt — the text of the game interfaces.

```
gui_text.txt
1 Пуск мода
2 Загрузка
3 Настройки
4 Создатели
5 Выход
6 Язык
7 ПРОИЗОШЛА ОШИБКА ПРИ ПОДКЛЮЧЕНИИ К STEAM. ФУНКЦИИ, СВЯЗАННЫЕ СО STEAM, БУДУТ ОТКЛЮЧЕНЫ НА ВРЕМЯ ЭТОЙ
  ИГРОВОЙ СЕССИИ. ПОПРОБУЙТЕ ПЕРЕЗАПУСТИТЬ STEAM И ЭТУ ИГРУ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ. В СЛУЧАЕ ПОВТОРЕНИЯ
  ОШИБКИ СВЯЖИТЕСЬ С РАЗРАБОТЧИКОМ.
8 ПЕРЕЗАПУСТИТЕ ИГРУ, ЧТОБЫ ИЗМЕНЕНИЯ ВСТУПИЛИ В СИЛУ.
9 Назад
10 Обучение
11 Старт
12 Сценарий
13 Песочница
14 Лёгкий
15 Стандартный
16 ПОСЛЕ ПОБЕГА ЛИДЕРОВ РЕСПУБЛИКИ ВАМИ БЫЛО СФОРМИРОВАНО ВРЕМЕННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО, А ПАРЛАМЕНТ ПОРОВНУ
  ПОДЕЛЕН МЕЖДУ ВСЕМИ ПАРТИЯМИ. ВЫБОРЫ ГРЯДУТ, НЕ УПУСТИТЕ СВОЙ ШАНС!
17 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. ТЕПЕРЬ ВЫ – САМАЯ СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ В РЕГИОНЕ. ВПЕРЁД К
  ПОБЕДЕ!
18 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. ЧТО Ж, МЕСТО ДЛЯ НОВОГО ВОЖДА ВАКАНТНО. ВПЕРЁД!
19 Партия
20 Тяжёлый
21 Разруха
22 Мистический
23 ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА ТОЛЬКО ПОЛУЧИЛА НЕЗАВИСИМОСТЬ, А ЕЁ ЛИДЕР УЖЕ БЕЖАЛ, КОГДА ОБНИЩАВШИЙ
  НАРОД И ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПАРТИИ ПОДНЯЛИ ВОССТАНИЕ. НО ВАША ПАРТИЯ СЛИШКОМ СЛАБА ДЛЯ БОРЬБЫ. ПОСТАРАЙТЕСЬ
  ВЫЖИТЬ!
24 ЭКОНОМИКА РЕСПУБЛИКИ ПОЛНОСТЬЮ УНИЧТОЖЕНА, А СТАРЫЙ ЛИДЕР БЕЖАЛ ВМЕСТЕ С ОСТАТКОМ БЮДЖЕТА.
  ПОСТАРАЙТЕСЬ ПОДНЯТЬ РЕСПУБЛИКУ С КОЛЕН ИЛИ ЖЕ СКОРО НА КОЛЕНЯХ ПРИДЁТСЯ СТОЯТЬ ВСЕМ НАМ!
25 Господин Л обязательно навестит вас в самое ближайшее время. Но перед тем, как встретиться с ним –
  подумайте, не приведет ли это к последствиям настолько неожиданным, что вы и представить себе не
  можете? ..
26 Единство партии
27 Административный ресурс
```

StartData.lua — the script is responsible for the starting parameters of the game. Two functions must be declared in it:

SetRules — The function sets everything related to the laws;

```
function SetRules (n)
    if (not(rules.laws[0].party[fascist]==228)) then
        rules.laws[0].party[fascist] = 990
    end
end
```

The fascists' support for the law is set at 99%

setStates — The function configures parameters concerning the population.

```
function SetStates (n)
    if (not(states.regions[down].data[agresive]=999)) then
        states.regions[down].data[agresive]=999
    end
end
```

The aggressiveness of the population in the lower region by 99.9%

```
function SetRules (n)
    if (not(rules.laws[0].party[fascist]=228)) then
        rules.laws[0].party[fascist] = 990
    end
end
function SetStates (n)
    if (not(states.regions[down].data[agresive]=999)) then
        states.regions[down].data[agresive]=999
    end
end
```

The whole code example

Events.lua — this script is responsible for events. If the function has not returned anything, it should return -1, unless otherwise stated:

```
function GetEvent ()
    if (states.date.Day = 1) then
        return 999
    end
    return -1
end
```

GetEvent is an event checking function. If the event conditions are true, the function returns the event number;

In this case, it is checked if it is now 1 day, then an event occurs

under the number 999

```
function GetEventType (event_num)
    if(event_num = 999) then
        return event
    end
    return -1;
end
```

GetEventType — The function returns the type of the event that occurred.

There are three types in total: news, event, dialog. A news event triggers a regular event in the form of a newspaper, event triggers an event with response options, dialog also

triggers a dialog event;

Returns the event type under the number 999, it is also worth noting that you can design this section of the code differently

```
function GetEventText (event_num)
    if (event_num == 999) then
        return 1, 0
    end
    return -1, -1
end
```

GetEventText — The function returns the line number where the event name and text are stored;

Returns the number of lines, the first number means the number of the line with the name, the second number of the line with the description, the lines are counted from zero

```
function GetEventAnswers (event_num)
    if (event_num == 999) then
        answers.answer[0] = 2
        answers.answer[1] = 3
        answers.answer[2] = -4
        answers.text_num[0] = 10
        return true
    end
    return false
end
```

GetEventAnswers — The function determines the response options, and sets the number of lines with the text of the response option. The number of response options cannot exceed 6. If the event is not found or an error has occurred, it should return false;

Setting the line number with the text of the answer option a negative number means that the option will not be available

```
function GetDialogDesc (event_num)
    if (event_num == 957) then
        return 196
    end
end
```

GetDialogDesc — The function defines the text below the picture in the Dialogue event type;

Returns the number of the line with the text

```
function GetEventResultAndProcessIt (event_num, answer_num)
    if (event_num == 999) then
        if (answer_num == 0) then
            states.modifies[199] = 1
            states.parties[player].money = states.parties[player].money+500
            return 11
        elseif (answer_num == 1) then
            states.parties[player].money = states.parties[player].money-500
            return 12
        end
    end
    return -1
end
```

GetEventResultAndProcessIt — The function takes the event number and the selected player option from those described above.

First, the event is checked, and then the answer option chosen by the player, after which either is added or, 50.0 of the player's money is taken away

```
1  function GetEvent ()
2      if (states.date.Day = 1) then
3          return 999
4      end
5      return -1
6  end
7
8  function GetEventType (event_num)
9      if(event_num = 999) then
10         return event
11     end
12     return -1;
13 end
14
15 function GetEventText (event_num)
16     if (event_num = 999) then
17         return 1, 0
18     end
19     return -1, -1
20 end
21
22 function GetEventAnswers (event_num)
23     if (event_num = 999) then
24         answers.answer[0] = 2
25         answers.answer[1] = 3
26         answers.answer[2] = -4
27         answers.text_num[0] = 10
28         return true
29     end
30     return false
31 end
32
33 function GetEventResultAndProcessIt (event_num, answer_num)
34     if (event_num = 999) then
35         if (answer_num = 0) then
36             states.modifies[199] = 1
37             states.parties[player].money = states.parties[player].money+500
38             return 11
39         elseif (answer_num = 1) then
40             states.parties[player].money = states.parties[player].money-500
41             return 12
42         end
43     end
44     return -1
45 end
46
```

The whole code

Modifications.lua — here the modifiers of your country are described, as well as their location.

```
function SetModifiesDesc (modify_num)
    if (modify_num == 199) then
        return 9, 10
    end
    return -1, -1
end
```

SetModifiesDesc — this function is responsible for the description of the modifier. The first number returned means the line number with the name of the modifier, the second — with the description;

The modifier number 199 refers to the 10th and 11th lines with the description.

```
function SetModifiesPlace (modify_num)
    if (modify_num == 199) then
        return economy
    end
    return -1
end
```

SetModifiesPlace — here the location of the modifier is set in one of four menus: political, population, economy, party;

The function sets the modifier number 199 location in the economy menu

```
function SetModifiesInfluence ()
    if (states.modifies[199] == 1) then
        states.parties[player].money = states.parties[player].money - 1000
    end
end
```

SetModifiesInfluence — this function is responsible for the effect of the modifier, it is performed once a month, every 8th day.

Takes away 100 of the currency from the player's party every month

Endings.lua — this script is designed to describe the endings of the game and consists of 2 functions.

```
function GetEndingNum ()
    if (player == fascist) then
        return 99
    end
    return -1
end
```

GetEndingNum — checks the conditions of the ending and returns its number;

If the player has a party of fascism, then the ending happens at number 99.

GetEndingText — returns data about the ending. The first value is true or false, the first means the ending with 5 windows, in this case it is necessary to pass 3 numbers from which the next 5 lines are counted inclusive, otherwise only one window and one number of the description.

```
10 function GetEndingText (ending_num)
11     Console(ending_num)
12     if (ending_num==99) then
13         return true, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
14     end
15     return -1, -1
16 end
```

Sets the name of the endings menu buttons from line 13 to 17, as well as the titles of each menu from 18 to 22, and the text itself from 23 to 2

7.1. Functions (inserted simply into the code without prefixes):

- Console(Text) - Displays a message on the screen;
- GetMoney(Party) - Returns the amount of money the party has;
- AddMoney(Party, Value) - Adds money to the selected party;
- SubMoney(Party, Value) - Takes money from the selected party;
- GetPopularity(Region, ClassType, Party) - Returns the popularity of the party in the region to a specific class;
- AddPopularity(Region, ClassType, Party, Value) - Adds the popularity of the party in the region to the specific class;
- SubPopularity(Region, ClassType, Party, Value) - Takes away the popularity of the party in the region from a specific class;
- AddPopularityEverywhere(ClassType, Party, Value) - Adds party popularity in all regions for a specific class;
- SetPopularityEverywhere(ClassType, Party, Value) - Sets the party's popularity in all regions for a specific class;

- AddAgression(Region, ClassType, Value) - Adds aggression in the region of a specific class;
- SetAgression(Region, ClassType, Value) - Sets the aggression in the region of a specific class;
- AddAgressionEverywhere(ClassType, Value) - Adds aggression in all regions of a particular class;
- SetAgressionEverywhere(ClassType, Value) - Sets aggression in all regions of a particular class;
- AddWealth(Region, ClassType, Value) - Adds affluence in a region for a specific class;
- SetWealth(Region, ClassType, Value) - Sets the wealth in a region for a specific class;
- AddWealthEverywhere(ClassType, Value) - Adds wealth in all regions of a particular class;
- SetWealthEverywhere(ClassType, Value) - Sets the wealth in all regions of a particular class;
- GetAdmin(Party) - Returns the amount of administration points of the party;
- AddAdmin(Party, Value) - Adds administrative points to the party;
- SubAdmin(Party, Value) - Takes away administration points of the party;
- GetAgent() - Returns the number of agents for the player;
- AddAgents(Value) - Adds agents to the player;
- SubAgents(Value) - Takes agents away from the player;
- GetUnity(Party) - Returns Party unity;
- AddUnity(Party, Value) - Adds unity to the party;
- SubUnity(Party, Value) - Takes away party unity;
- GetPopularity(ClassPeople) - Returns the popularity of the party among a specific class;
- GetAgression(ClassPeople) - Returns the aggressiveness of a specific class;

- SetElectionsDate(day, month, year) - set the date of the next elections
- SetDate(day, month, year) - set current date
- SetEndDate(day, month, year) - set the end date of the game.
- AddCorruptionEverywhere(Value) - add corruption for all regions
- SetCorruptionEverywhere(Value) - set corruption for all regions
- AddPopulationEverywhere(ClassType, Value) - add population for all regions
- SetPopulationEverywhere(ClassType, Value) - set population for all regions
- AddCorruptionEveryMinistry(Value) - Adds corruption to each ministry
- AddNadoEveryMinistry(Value) - Adds money consumption by each ministry
- AddRabotaEveryMinistry(Value) - Adds serviceability to each ministry
- SetCorruptionEveryMinistry(Value) - Sets corruption to each ministry
- SetNadoEveryMinistry(Value) - Sets the money consumption of each ministry.
- SetRabotaEveryMinistry(Value) - Sets the work capacity of each ministry
- AddCriminalEverywhere(Value) - Add crime in each region
- SetCriminalEverywhere(Value) - Set crime in each region
- AddAgronatzmenEverywhere(Value) - Add aggressiveness of natsmen in each region
- SetAgronatzmenEverywhere(Value) - Set the aggressiveness of ethnic people in each region
- AddMalbuisEverywhere(Value) - Add favourable conditions for small bisnes in each region
- SetMalbuisEverywhere(Value) - Set the favourability of small bisnes in each region
- AddBlagoinvesEverywhere(Value) - Add favourable conditions for foreign investment in each region
- SetBlagoinvesEverywhere(Value) - Set the favourability for foreign investment in each region
- AddUrbanisationEverywhere(Value) - Add urbanisation in each region
- SetUrbanizationEverywhere(Value) - Set urbanisation in each region

- AddSeparatismEverywhere(Value) - Add Separatism in each region
- SetSeparatismEverywhere(Value) - Set SeparatismEverywhere(Value) - Set Separatism in each region.
- PutForwardTheLaw(Party, Law, Value) - Force the party to put forward a change in the law.

7.2. Constants(inserted between parentheses and square brackets):

- Party:
 - fascist - Number of the fascist party;
 - conservative - Number of the conservative party;
 - liberal - Number of the liberal Party;
 - socDem - Number of the Social Democratic Party;
 - socialist - Number of the socialist Party;
 - nationalist - The number of the nationalist party;
 - communist - Number of the Communist Party;
 - state.party - The player's party number;
- Types of events:
 - news - News;
 - event - An event with a choice;
 - dialog - Dialog events;
- Modifier types:
 - politic - Foreign policy;
 - population - Domestic politics;
 - economy - Economy;
 - party - Parties;
- Types of population classes:
 - lowerClass - Lower Class;

- mediumClass - Middle Class;
- highClass - High Class;
- Laws:
 - weapon - Law on carrying weapons
 - roads - Roads Act
 - boards - Border control
 - pensions - Pensions
 - pollution - Pollution Control Act
 - labour - Labour Act
 - justice - Court monitoring
 - prisons - Prisoner control
 - alcohol - Alcohol Act
 - smoke - Smoking Act
 - drugs - Marihuana Act
 - militia - Rights of the police
 - specialServices - The rights of the special services
 - education - Education Act
 - medicine - Healthcare Act
 - religion - Religion Act
 - abortion - Abortion law
 - economy - Government intervention
 - elections - Electoral system
 - government - Government powers
 - yungs - Youth control
 - language - Language Act
 - gambling - Gambling Act
 - demography - Demography Act
 - citizenship - Citizenship issue

- publicTransport - Public Transport Act
- inheritanceTax - Inheritance Tax
- incomeTax - Income Tax
- landTax - LandTax
- utilites - Utilities
- vat - VAT
- stateStruct - State Structure
- socialBenefits - About social benefits
- percentage - On the percentage barrier
- Regions:
 - West
 - Capital
 - North
 - Eas
 - South
- Factions:
 - cartels
 - army
 - mafia
 - rfp
 - rpc
 - unions
 - raf

7.3. Classes (a new instance of the class should be created and initialised

before use):

```
PopulationModel(int population_id, int region_id, GameState gameState)
```

■ Methods:

- AddPopularity(Party, Value) - Adds party popularity to the class.
- SubPopularity(Party, Value) - Takes the popularity of the party away from the class.
- AddWorkingPopulation(Value) - Adds the working population to the class;
- SubWorkingPopulation(Value) - Takes away the working population of the class;

```
PartyModel(int party_id, GameState gameState)
```

■ Fields:

- Money - Number of party money;
- Admin - Number of administration points;
- Unity - Party's Unity;
- UsaRelations - Relations with the USA;
- RusRelations - Relations with the Russian Federation;

■ Methods:

- AddMoney(Value) - Adds money to the party;
- SubMoney(Value) - Takes money away from the party;
- AddAdmin(Value) - Adds administrative points to the party;
- SubAdmin(Value) - Takes administrative points away from the party;
- AddUnity(Value) - Adds party unity;

- SubUnity(Value) - Takes away party unity;
 - AddUsaRelations(Value) - Improves the party's relationship with the USA;
 - SubUsaRelations(Value) - Worsens the party's relationship with the USA;
 - AddRusRelations(Value) - Improves the party's relations with the RF;
 - SubRusRelations(Value) - Worsens the party's relations with the RF;
- **7.4. Variables used with “states”:**
 - states.:
 - player - number of the player's party
 - events_done[number_of_the_event] - true/false - whether event is fulfilled
 - modTurnOffEvents - whether to switch off basic game events;
 - eventsDays[event number] - stores the number of days that have passed since the event was declared completed;
 - modTurnOffNeighbours - whether to disable neighbours in the game;
 - modTurnOffEndings - whether to switch off basic game endings;
 - coalition[num_of_coalition] - Coalitions;
 - party_turn - The party that makes the laws;
 - (DateTime) next_elections - election date;
 - deputies[party] - Percentage of deputies by party;
 - modvars - Variable int for use (1000 pieces in total);
 - modifies - Modifiers (value 0 means off) (1000 pieces in total);
 - (DateTime) date - Current date;
 - cipr - Cyprus account;

- budget - National budget;
 - laws[law] - Laws;
 - monopoly - monopolization of the economy
 - prez_num - party that has a presidentship
 - scenario - number of current scenario
 - agents - agents network number
 - regions[region] - Regions;
 - ministers[number_of_ministry] - ministries;
 - countries[number] - major countries (0 - Russia, 1 - USA)
 - factions[number_of_faction] - faction
 - presidentDoesntStopTurnChanges - if false (default), then most of the effects in the game will only start working if someone has the position of president
 - modifiesAlwaysWork - if true, modifiers created in the mod work even if there is no one in the president's position.
- states.regions[name_of_the_region].:
 - economy_data[0-4] - number of enterprises of ownership types: state corporations, mixed corporations, private corporations, cooperatives, small businesses;
 - economy_data[5-9] - size of enterprises of the ownership types: state corporations, mixed corporations, private corporations, cooperatives, small businesses;
 - data[0] - party-governor of the region;
 - data[1] - crime rate;
 - data[2] - the aggressiveness of national minorities (if they are present in the region);
 - data[3] - favourable conditions for small business development;
 - data[4] - favourable conditions for investments;

- data[5] - the degree of urbanisation of the region;
 - data[6] - level of corruption;
 - data[8] - level of separatism;
 - class_population[number_of_class] - population class number
- states.ministers[number_of_ministry].
 - price - price of the ministry in points to be received at portfolio allocation;
 - owner - party in charge of the ministry;
 - nado - basic consumption of money by the ministry;
 - have_money - how much money the ministry has now;
 - value[number_of_button] - status of any of the 25 ministry buttons (on/off);
 - rabota - ministerial performance;
 - data[1] - ministerial corruption;
- states.countries[number_of_country].
 - data[0] - country dependency points;
 - data[1] - country relations points;
- states.coalition[number_of_coalition].
 - active - whether the coalition is active;
 - member1 - the first party in the coalition;
 - member2 - the second party in the coalition;
 - relations - coalition relations;
- states.factions[number_of_faction].
 - data[1] - Player influence on the faction;
 - data[4] - faction influence in the country;
 - rel[number_of_the_party] - faction-party relations;
 - ally - faction ally party number;
 - isBanned - whether the faction is banned;

- `states.parties[номер]`.
 - `wing_power[номер]` - power of wings 0-1
 - `wing_loyal[номер]` - loyalty of wings 0-1
 - `dominate_wing` - number of a leading wing 0-1
 - `evidence` - the amount of dirt a player has on this party
 - `lines` - number of connections
 - `money` - party's budget
 - `admin` - adminpower
 - `foreign_union` - foreign party number with whom we co-operate (1 - CPRF, 2 - LDPR, 3 - GUE, 4 - EPP)
 - `smi_popularity` - does the party have a media (true/false)
 - `fight_wing` - whether the party has a militant wing (true/false)
 - `anti_actions` - the number of unconstitutional acts committed
 - `Unity` - party's unity
 - `UsaRelations` - the party's relationship with the selected Western party
 - `RusRelations` - the party's relationship with the selected Russian party