

経済活動の舞台：庶民および都市船と宇宙勢力

[contents](#) ^

- [経済活動の舞台：庶民および都市船と宇宙勢力](#)
 - [庶民のパラメータ](#)
 - [生活満足度・娯楽満足度](#)
 - [職](#)
 - [政治姿勢](#)
 - [位置](#)
 - [都市船のパラメータ](#)
 - [都市情報](#)
 - [都市船の生産能力と満足度](#)
 - [都市船議会の議席数](#)
 - [都市船の産業](#)
 - [火星全体情報](#)
 - [宇宙勢力のパラメータ](#)

庶民のパラメータ

都市船と宇宙勢力を構成する知口です

庶民には以下のパラメータがあります（他にもあるらしいですが確定しているものだけを書きます）

生活満足度・娯楽満足度

毎日午前0時に生活満足度と娯楽満足度の充足判定が行われます

その結果、どちらかの満足度が0になった庶民は死亡します

経済戦での最も基本的なルールで、RPGでのHPのような扱いであると思います

また、この値が高いほど保守的な政権を選びやすいようです

職

庶民は職をもっています。

庶民が労働を行なうと物資が生産され、その対価として報酬を得ます

その報酬を消費して生活物資と娯楽物資を購入することで、生活満足度と娯楽満足度を満足させます

お金が無い、もしくは買いたくても物資がない、購入したが商品の質が悪いなどの場合、午前0時の判定で満足度が低下するものと思われます

政治姿勢

満足度は0～99までの数値があり、

満足度の数値によって政治姿勢が変化します（満足度による政治姿勢の変化）

位置

その庶民が現在居る場所です。火星の都市船や惑星などの宇宙勢力のことです
庶民は位置を移動することが出来ます。移動する理由は不況などらしいです。他の理由もあるように感じます
一度に移動できるのは隣の場所までです。一度移動するとしばらくその場所にとどまるらしいです
また、戦争が起こり占領された場所の庶民は移動が出来ないようです

都市船のパラメータ

都市情報

政権： その都市船の与党。党によって施政方針が異なる
都市船人口： その都市船の知口。ニュースには出ないが隣の都市船との人口移動は多い
失業者数： 無職の庶民数。彼らをどうやったら狙った産業に就職させられるのかが課題
失業率： 知口における無職の割合
治安： 犯罪発生率などに影響。悪いと生活満足度が減るっぽい。
教育： 効果不明。(投票率に関係?) 教育の数値が上昇することで、生産力も向上するらしい。
生産性平均： 不明。

都市船の生産能力と満足度

都市生活生産能力：
都市娯楽生産能力：
都市戦力生産能力：
都市船庶民の生活満足度平均： 満足度の分布がわからないので貧富の差が見えづらい
都市船庶民の娯楽満足度平均：

都市船議会の議席数

議席： 一番議席が多い党が与党。議席過半数だと法案が通りやすいなどの効果があるのかは不明
民意： 一番たくさんの庶民に支持されている党。二位との差が僅差だとしょっちゅう民意が変わる

都市船の産業

赤の数字はその都市船での就業人口トップ3を指しているらしい

食糧生産： 食料が足りていないとすぐに餓死や虐殺が起こる
建設： 各産業の施設などの建造を受け持っていると思われる
情報： 各勢力・都市船の情報入手の正確さ・速さに関わる様子。選挙に影響?

娯楽： 食料よりは切迫感は薄い感じはする
都市機能維持： 都市船の環境を保つらしい。しかし詳細不明。
無職： おなじ職に再就職しがち。手についた職を生かそうとするのか

水打ち上げ： 火星の基幹産業。戦争がおきると労働者の生活は安定するようだがやはり裕福とは言えないようだ
工場： 材料の生成を行なっている？複数の産業と関わりがありそうだが...効果不明。
輸送： 物流の担い手か。会議などで会社のリストが見られる
宗教関係： 初期ではユートピア近辺に多い。効果不明。
サービス産業： 庶民の生活にかかわる？満足度等に影響してそうだが...効果不明。

軍： 兵器や武装関連を生産していると思われる。魚雷やカトラスなどプレイヤーに身近に感じられる
金融： 通貨発行、貯蓄、融資、証券取引などを行なっていると思われる。物流があって初めて意味が出る産業ではないだろうか？
医療： 効果不明。病気とかもある...のだろうか
政府関係： 効果不明。治安と教育が仕事だと思うのだ
自発的無職： ニート？貯蓄があるから働かずにいられるのだろうか。無職との差異は不明。

火星全体情報

都市船のパラメータとほぼ同じ。火星全体での平均値が表示される。それ以外での独自のパラメータを挙げる。

歳入： これは見たままだろう

国債： 効果不明。普通に考えれば政府各機関の性能（あれば）や、税率、政府の信用に関わっているのでは

税率： 増税で庶民の生産性は下がる。減税で上がる...が、増税で下がる生産性 > 減税で上がる生産性 なので注意

全国区240議席： 10月の選挙で決定。火星の政権が決まる。税率などは政権によって調整方法は違う模様

都市区240議席： 4月の選挙で決定。地方の政権が決まる。権限はどの程度なのだろうか？

宇宙勢力のパラメータ

各パラメータがどのような傾向で動いているのか
いまの所ほとんどわかってないです。情報希望。

所属： 所属がおなじだと戦争が起きづらい？ 光国の状況など

人口： これも見たままだろう。勢力の大きさとも考えられるがそのあたりは不明

政治姿勢：

生活生産能力：

娯楽生産能力：

戦力生産能力：戦争が起きると減少する。先に0になった方が負け。

庶民生活平均：

庶民娯楽平均：

追記、編集、訂正などおねがいします

[go to top](#)