

EL JUEGO DE LA MONCLOA

CARGA: RUN ""

"La Moncloa" es un juego de estrategia. El jugador ocupa el puesto de Presidente del Gobierno y debe gobernar el país. Para ello cuenta con un secretario que le puede informar de la situación del país o cambiar los paneles de seguimiento. También cuenta con las acciones que puedan adoptar sus ministros de HACIENDA, TRABAJO, INTERIOR, INDUSTRIA Y DEFENSA, como subir o bajar impuestos, salarios, etc. Para llamar a estos ministros o al secretario, pulse las teclas 1 a 6. Tras pulsar cada una aparece el menú de las opciones a adoptar.

El secretario es un caso especial. Tiene tres opciones; en la número uno (INFORME) aparecen en la pantalla numerados unos treinta conceptos de los más de sesenta que puede manejar el programa interiormente (aparecen con el valor inicial y el actual). Cualquiera de esos treinta conceptos puede ser pasado al panel de seguimiento mediante las opciones dos y tres.

En los paneles de seguimiento aparece una línea gráfica de la evolución del dato. En la parte alta aparece el valor máximo y en la baja el mínimo. Cuando uno de estos dos valores es traspasado se produce un breve pitido de aviso.

Partiendo de una situación inicial estable, el programa comienza el cálculo de los sesenta conceptos que maneja (precio del dólar, inflación, horas de trabajo, impuestos, déficit público, contenido popular, contenido empresarial, etc)

Cada cien días, el gobierno pasa un test. Si más de un parámetro es sobrepasado por exceso o por defecto en sus valores máximo y mínimo, se produce la dimisión del Presidente y el juego comienza de nuevo. Consiste, por lo tanto, en mantener todos los parámetros en equilibrio.

Periódicamente, y siempre si la situación es crítica, aparece en la pantalla el mensaje SONDEOS, en los cuales se informa del contenido popular, empresarial, militar y de la banca. La escala va de "bajísimo" a "INMEJORABLE". Dejar los contenidos en BAJISIMO o MUY BAJO, puede producir revoluciones, rebeliones, crisis económicas, etc, según quién sea el protagonista. Ejemplos de mejorar el contenido son: Para los trabajadores: subir sueldos, bajar jornada laboral, bajar impuesto IRPF. Para los empresarios: bajar salarios, bajar IVA, etc.

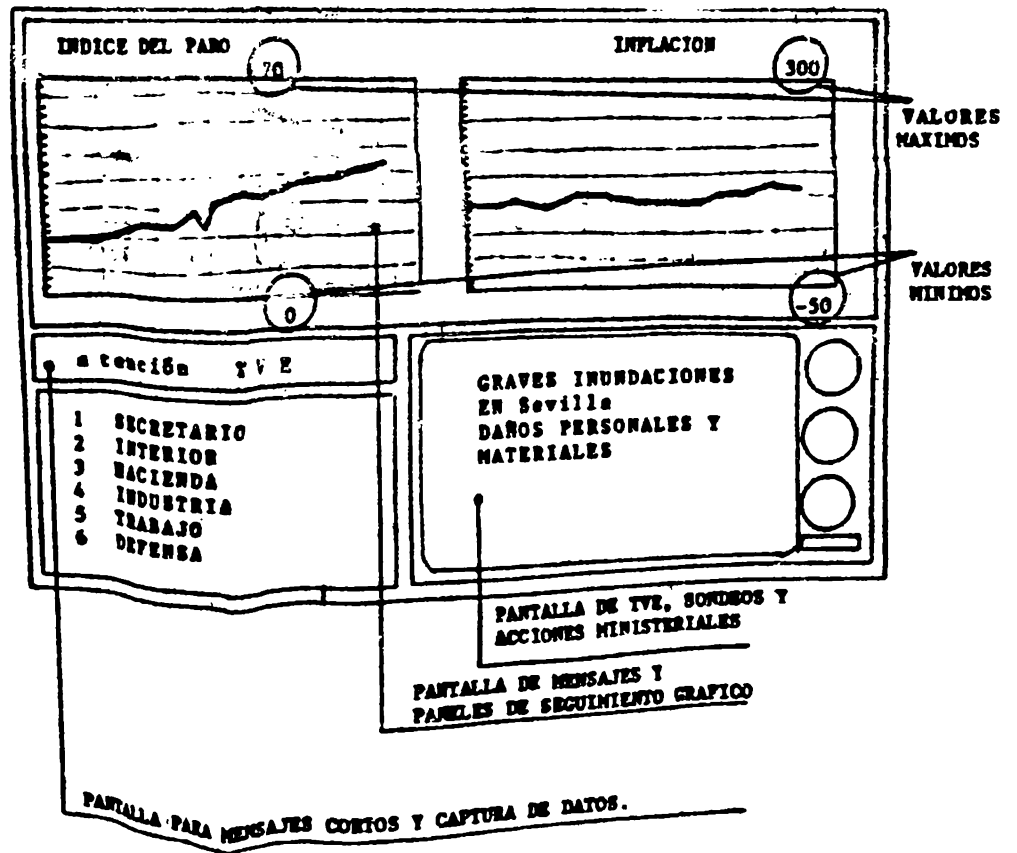
Esporádicamente aparece el mensaje "atención a TVE" donde se comunica incidentes de carácter especial, como inundaciones, sequías, subidas de precios, etc.

En el panel 1 ó 2 se pueden cambiar los datos para seguir el que más interese. Esto se hace pulsando (1). Después se pulsa (2) si se desea cambiar el ángulo superior izquierdo, y (3) para el derecho. A continuación se tecldea el número del dato.

LOS NUMEROS DE DATO SON:

- 1.- POBLACION (m)
- 2.- POBLACION ACTIVA (m)
- 4.- JORNADA LABORAL
- 5.- P.I.B. (u/t)
- 6.- EMPLEADOS (m)
- 11.- MILITARES (m)
- 12.- POLICIAS (m)
- 16.- PRESUPUESTO NACIONAL (mm)
- 17.- INDICE DEL PARO
- 19.- DOLAR
- 25.- COSTE DE LAS VENTAS (mm)
- 29.- CONSUMO (mm)
- 30.- DEFICIT PUBLICO (mm)
- 32.- PRECIOS
- 33.- EXPORTACION (mm)
- 37.- INGRESOS BANCA (mm)
- 39.- AHORRO (mm)
- 43.- INFLACION

(m) - Miles
(mm) - Millones
(u/t) - Unidades teóricas



Autor: José V. Ramirez Castanedo

EDITADO POR ABC SOFT Y QLS