Мобильная игра:

”Sheshim: unknown future”

От команды: NISтяк

На: Semey game jam 2.0

Содержание:

Об игре

Мораль игры

Сюжет игры

Вариативность концовок

Механики игры

Графика и музыка игры.

Перспективы развития

Все использованные элементы

ОБ ИГРЕ

**Общее введение**

"Sheshim" — это карточная стратегическая игра/графическая новелла в футуристическом мегаполисе . Игроки берут на себя роль мэра города, где человеческое и роботизированное население должны сосуществовать в условиях нехватки кислорода и экономической разрухи. Основной механикой игры является принятие решений с помощью свайпа влево или вправо, каждое из которых влияет на четыре ключевых аспекта города: благополучие людей, благополучие роботов, экологию и экономику.

**Цели игры**

Целью "Sheshim" является управление городом таким образом, чтобы поддерживать баланс между различными нуждами его жителей и инфраструктурными требованиями. Игрокам предстоит принимать сложные решения, которые будут тестировать их способность анализировать последствия своих действий в долгосрочной перспективе, стремясь к достижению устойчивого процветания города.

**Целевая аудитория**

Игра ориентирована на любителей стратегических и карточных игр, которые ценят глубокий сюжет и сложность управленческих решений. "Sheshim" привлечет как подростков, так и взрослых, интересующихся фэнтэзи и управлением городскими системами.

**Платформы**

"Sheshim" будет доступна на платформах PC, iOS и Android, что позволит игрокам наслаждаться игрой на различных устройствах. Разработка игры с учетом мобильных и настольных платформ обеспечивает удобство и доступность для широкой аудитории, делая "Sheshim" идеальной для коротких игровых сессий в любое время и в любом месте.

**Мораль игры**

Мораль "Sheshim" тесно связана с осмыслением цифрового будущего, где главным вопросом является возможность гармоничного сосуществования человечества и роботов. Игра акцентирует внимание на важности устойчивого развития и этического управления в высокотехнологичном обществе, подчеркивая, что баланс между технологическим прогрессом и человеческими ценностями критически важен для создания благополучного будущего.

Через взаимодействие с цифровыми технологиями и искусственным интеллектом, "Sheshim" заставляет игроков сталкиваться с вызовами и моральными дилеммами, которые неизбежны в управлении современным технологическим мегаполисом. Игра делает акцент на том, что каждое принятое решение не только формирует непосредственное будущее города, но и влияет на глобальные цифровые тенденции, демонстрируя, что истинное лидерство в цифровую эру требует предвидения, ответственности и готовности к компромиссам для достижения гармонии и процветания всего общества.

**Предыстория игры**

ТехноСемей, мегаполис будущего, возник в Казахстане как проект XXI века, демонстрирующий гармонию между человеком и технологией. Основанный на передовых экологически чистых технологиях и умных системах, город стал домом как для людей, так и для андроидов, которые интегрированы во все аспекты городской жизни. Проблемы с экологией и урбанизацией вызвали необходимость инновационного подхода к управлению, что совпало с запуском программы "Казахстан 2050", направленной на технологическое лидерство и экономическую самодостаточность города.

В этом динамично развивающемся городе игроки вступают в роль мэра, перед которым стоит задача управления ТехноСемеем в новую эру. Их решения определят, станет ли город моделью для подражания или же погрузится в хаос, оставив значительный след в истории.

**Краткий сюжет игры**

**Описание героев**

* **Алуа**: ИИ-помощник мэра, голограмма, которая помогает в управлении городом и предоставляет важную информацию о текущих событиях и задачах.
* **Нуржан Айтматов**: Экологический активист, который выступает за экологические инициативы и поддерживает устойчивое развитие города.
* **Алима Жанатова**: Экономический советник, специалист по финансам, которая советует по экономической стратегии и инвестициям.
* **Ерлан Кожахметов**: Пресс-секретарь и общественник, голос жителей города, помогает мэру оставаться на связи с народом.
* **CommuBot-3000 (Комми)**: Лидер роботизированного населения, который способствует интеграции роботов в общество.

**Главные ивенты**

1. **Ивент с "Дивергентами"**: Напряженность между человеческим и роботизированным населением растет, кульминируя в организации протестов и требований равенства.
2. **Экологическая катастрофа**: Решения о том, как справиться с озоновой дырой, используя озоновую ракету или искать альтернативные методы.
3. **Нанотехнологическая революция**: Этические дилеммы и социальные последствия внедрения новых биомедицинских технологий.

**Мини-игры**

1. **Светофорный мастер**: Игроку нужно восстановить работу светофоров в городе после аварии.
2. **Чайная церемония**: Мэр должен демонстрировать гостеприимство, устраивая чайную церемонию для иностранных делегатов.
3. **Лошадиные скачки**: Мэр участвует в традиционных лошадиных скачках, чтобы укрепить дух города и поддержать местные традиции.

**Вариативность концовок в игре "ТехноСемей"**

В игре "ТехноСемей" вариативность концовок подчеркивает глубину влияния решений игрока на будущее города. Каждое решение, принятое в течение игры, может привести к различным исходам, отражающим как успешное управление, так и возможные кризисы или катастрофы.

**Позитивные концовки**:

* + **Золотой век ТехноСемей**: Если игрок успешно сбалансировал все ключевые аспекты управления (экономика, экология, отношения между людьми и роботами больше 70 и достигнуты все достижения), город вступает в золотой век просперитета и инноваций. Эта концовка отмечается культурным и технологическим расцветом, счастьем жителей

**Отрицательные:**

1. **Раздор в обществе:**

1. **Экологическая катастрофа**: Неудача в управлении экологическими ресурсами может привести к экологическим бедствиям, делающим город непригодным для жизни, что вынуждает жителей эвакуироваться.
2. **Экономический коллапс**: Неспособность поддерживать экономическую стабильность может привести к банкротству города, массовой безработице и социальному недовольству.
3. **Восстание роботов**: Недостаточное внимание к проблемам роботизированного населения может спровоцировать восстание, что приведет к насильственным столкновениям и возможной потере контроля над городом.

**Механики**

Основная механика "ТехноСемей" основана на системе свайпов, напоминающей механику популярных мобильных приложений для принятия решений. Игрокам предлагаются карточки с различными сценариями, каждая из которых требует решения. Свайп вправо означает одобрение действия или политики, а свайп влево — его отклонение.

Мини-игры

Дополнительным элементом геймплея в "ТехноСемей" являются мини-игры, которые добавляют разнообразие и углубляют взаимодействие с игровым миром. Примеры мини-игр включают:

1. Светофорный мастер

- В этой мини-игре игрокам необходимо решать головоломку с проводами, чтобы восстановить работу светофоров в городе. Правильное соединение проводов приводит к восстановлению трафика и избежанию транспортных коллапсов.

2. Чайная церемония

- Игроки участвуют в культурном мероприятии, выбирая подходящие чайники для делегатов разных стран. Эта игра на соответствие требует знания культурных особенностей и способности угадывать предпочтения гостей.

3. Лошадиные скачки

- В этой активной мини-игре игроки управляют лошадью на скачках, стремясь обогнать соперников. Игра требует хорошей реакции и стратегии, чтобы выбрать правильный момент для ускорения и обхода соперников.

**Графика и музыка игры**

### Графика и музыка в игре "ТехноСемей"

**Графика**

В игре "ТехноСемей" используется абстрактно-векторная и минималистичная графика, которая придает игре современный и стильный вид. Этот выбор дизайна подчеркивает чистоту и упорядоченность высокотехнологичного мегаполиса. Графика представляет собой четкие линии, геометрические формы и ограниченную палитру цветов, что облегчает восприятие и позволяет игрокам сосредоточиться на ключевых элементах управления и решениях. Элементы интерфейса выполнены в лаконичном стиле, обеспечивая легкость навигации и понимания текущего состояния игры.

**Музыка**

Музыкальное сопровождение в "ТехноСемей" сочетает в себе элементы электронной и амбиентной музыки, поддерживая атмосферу футуристического и технологичного города. Звуковая дорожка характеризуется спокойными, но динамичными композициями, которые умело адаптируются к меняющимся сценариям игры.