Глава 1. Биом

Первое, о чём стоит подумать, так это о среде обитания наших подопытных. В качестве места обитания я предлагаю остановиться на равнинной местности, пересекаемой речкой, близ гор. На самой равнине следует разместить возобновляемые источники базовых ресурсов: деревья(древесина), животные(мех, кожа, мясо, молоко), кустарники(еда), река(вода), в горе можно разместить шахту(камень, золото, железо, уголь).

Глава 2. Циклы и состояние мира

Необходимо определиться со шкалой времени. Для сокращения игрового года предлагаю сделать в нём не 365-366 дней (циклов), а 60 циклов. Год будет делиться на два сезона: лето(40 циклов) и зима(20 циклов).

Основными отличаями лета от зимы будут ограничения, накладываемые на добычу и расход некоторых ресурсов. Например зимой будет выше расход угля или дерева (на отопление жилища) или зимой невозможно будет заниматься выращиванием и собирательством.

Олегом предложен вариант разделения суток на день и ночь, где ночью будут накладываться деббафы на скорость работы. Кстати, можно изменять продолжительность дня и ночи в зависимости от сезона.

Предлагаю остановиться на пошаговой системе: у каждого человека имеется определённое количество очков действия(од), которые он может потратить на (охотиться на животное, набрать воды или сделать какой-то предмет, поспать). Стоит отметить, что действие "сходить на рынок" должно иметь всегда минимальную стоимость (или не иметь её вовсе и применяться перед удовлетворением любой потребности, например, при необходимости поесть человек сходит на рынок и попытается купить еду там (только если он не специалист по добыче еды), а только потом если на рынке не оказалось еды, то он пойдёт её добывать каким-либо способом) и наибольший шанс (в случае отсутствия специализации у человека в том ремесле, которое позволит заполучить необходимый ресурс или предмет (касаемо предметов необходимо подумать)) , поскольку нам необходимо, чтобы люди при необходимости сначала проверяли наличие товара на рынке, пытались его купить/обменять.

Стоит рассмотреть вариант добавления так называемых "ходов", например в цикл можно совершить 12 ходов, тогда 6 ходов - день и 6ходов - ночь (при разделении 50/50). Необходимо различать, что ходы определяют число действий за цикл, а од определяют стоимость действий (аналог энергии в бесплатных играх)

Однако уже здесь мы сталкиваемся с неприятность: люди могут торговать всегда, и даже ночью или люди могут торговать только днём?

Глава 3. Человеки)

Пункт 1. Статы

Здесь будут рассмотрены скорее не статы, а моё видение объекта класса человек.

Как писалось ранее, человек должен иметь базовые потребности, которые необходимо удовлетворять: сытость, жажда, сон, развлечение. Также необходим такой показатель, как здоровье, которое будет уменьшаться в том случае если какая-нибудь из потребностей вовремя не удовлетворена.

Пример

Внимание! Здесь предполагается, что использование од отнимает некоторое фиксированное значение от всех параметров, за исключением здоровья, например по 5 от каждого показателя.

У человека 5 единиц сытости, 100 здоровья и по 70 остальных параметров. Ни у человека, ни на рынке нет еды, тогда человек решает пойти поохотиться (3 од). Таким образом на начало следующего хода мы будем иметь 0 сытости, 90 здоровья (здоровье компенсировало всё, на что не хватило сытости), и по 55 все остальные параметры.

Пункт 2. Восполнение статов

Предпологается, что статы будут восполняться путём использования одноразовых ресурсов:

Сытость будет восполняться едой (ягоды (собирательство), морковка (фермерство), мясо (животноводство), молоко (животноводство), рыба (река)), где каждый ресурс будет восстанавливать разное количество единиц единиц сытости, а также и другие параметры (молоко может восстановить сытости и жажду).

Жажда будет восполняться напитками: вода (река), молоко (животноводство)

Стоит отметить, что на данный момент не рассматривается возможность производства дополнительных продуктов питания таких как сок (ягоды; морковка), масло, сыр, сметана, творог или кефир из молока, жареное мясо (мясо) и жареная рыба (рыба), однако это можно реализовать как производство предметов, только добавить модификатор "съедобное", т.е. всё это будет производиться так же как и молотки, только с использованием навыка готовка. Также в нашей экономической модели, для её упрощения, отсутствует разнообразие выращиваемых культур, т.е. фермерство даёт только морковку.

Сон будет восполняться сном. Следует отметить, что сон необходимо сделать как отдельное действие с минимальной стоимостью од и как действие, на которое будут расходоваться од в случае если на момент завершения цикла остались не израсходованы од.

Развлечение будет восполняться я ещё не придумал чем, но это наверняка должны быть какие-либо производимые расходники или такие действия как охота, рыбалка (должны восполнять мало развлечения), отдых (не путать со сном, отдых восполняет немного развлечения, но не восполняет сон).

Здоровье будет восполняться лечебными травами, которые может произвести человек с навыком травничества (не путать с фермерством!).

Пункт 3. Навыки