**CityGenerator**

**Описание игры:**

CityGenerator – игра в жанре пошаговая-стратегия. Игра заключается в развитии своего поселения, через постройку районов, обработку ресурсов и торговлю.

**Сюжет:**

**Механики и игровые системы:**

1. Постановка районов. Игрок может разместить любой район на соседней клетке с уже построенными. В начале игры это центральный район. В дальнейшем районы также можно размещать на клетках с построенной дорогой.
2. Выбор типа района. В игре присутствуют различные рыйоны, каждый из которых приносит свой вид ресурса. Они разделяются на:
   * Жилой район – производит деньги. Противоположен промышленному.
   * Промышленный район – производит производство. Противоположен сельскохозяйственному.
   * Сельскохозяйственный район – производит пищу. Противоположен промышленному.
   * Добывающий ресурс район – производит редкие ресурсы, необходимые для более сложных построек. Не влияет на соседние районы.
3. Увеличение/Уменьшения бонуса соседства районов. Каждый район может работать по отдельности, но тогда его эффективность будет не велика. Если же с ним рядом расположить район такого же типа – их бонус увеличиться и районы будут производить больше ресурсов. Если же рядом стоят противоположные районы, то бонус, наоборот, уменьшится.
4. Завершение хода. Когда действия игрока подходят к концу он завершает ход и переходит к следующему. Ему даются ресурсы от всех районов, которые он может снова потратить на обустройство города.
5. Покупка/Обмен ресурсов. Если городу не хватает определённого ресурса, его можно купить или обменять на другой, который у игрока в избытке, по повышенному курсу.
6. Обработка ресурсов. На игровой карте располагаются редкие ресурсы, которые нужно обработать чтобы получать бонусы в городе. Чаще всего такие ресурсы располагаются в отдалении от города игрока и ему требуется построить дороги к месторождению.
7. Строительство дорог. Дороги могут быть построены на любых клетках, кроме препятствий, в том числе и на клетках с уже построенными районами. Они дают возможность строить районы в отдалении от основного города, а также дают возможность получить бонус от соседства от располагающегося неподалёку района.
8. Вертикальное строительство. Игрок может строить город как горизонтально так и вертикально, но для этого необходимы редкие ресурсы.

**Игровой процесс:**

Игровой процесс заключаются в менеджменте ресурсов и постройке новых районов, которые необходимы для решения проблем города или принесут прибыль в дальнейшем. Изучение карты на предмет редких ресурсов, которые необходимы для развития города.