Главное из задания:

Ваша игра должна отвечать современным вызовам и поднимать тему умных городов.

Мы рекомендуем придерживаться следующих жанров: градостроительный симулятор, RTS.

Отталкиваемся от нашего профиля — Умный город.

Справка:

Умный город – это обеспечение современного качества жизни за счет применения инновационных технологий, которые предусматривают экономичное и экологичное использование городских систем жизнедеятельности.

Умный город – это умное управление, умное проживание, умные люди, умная среда, умная экономика, умная мобильность.

Концепция «Умного города»: стратегическая разработка, объединяющая разнообразные факторы городского развития в единую систему. Концепция признает роль искусственного интеллекта, информационно-коммуникационных технологий, социального и экологического потенциала как ресурса развития и конкурентоспособности города.

В играх такого рода обычно нет определённой цели, по достижении которой игра заканчивается; целью является сам процесс обустройства города. У НАС ДОЛЖНА БЫТЬ И ЕСТЬ ЦЕЛЬ!!!

Современные вызовы — игра, отвечающая основным тенденциям.

Современные вызовы — глобальные проблемы человечества.

Я не знаю, что именно из этого имели в виду разработчики задания, поэтому мы будем делать всё.

РЕЖИМЫ ИГРЫ:

1. Сюжетный
2. Постсюжетный

Главный герой:

Робот, единственный рабочий экземпляр на планете Земля после глобальной катастрофы.

Сюжет:

**КАТ-СЦЕНА начало:**

ГГ (ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ)

Показываем пустынную планету. Повсюду разруха. Кадр на фабрику роботов.

Внутри фабрики наш гг (а ля Валли, но не Валли). он совершенно один, слушает радио и что-то делает на фоне. По радио повторяется одни и та же новость (случилась катастрофа … люди покинули планету).

Гг находит какую-нибудь особую деталь и оживляет 2-3 других роботов, идентичных ему.

**Начало геймплея (сюжетный режим):**

Цель:

оживить как можно больше роботов, избавив гг от одиночества,

построить умный город,

робот станет роботочеловеком,

роботы спасут планету и всё у них будет хорошо.

**Финальная кат-сцена:**

город будущего, зелень, деревья, всё Хорошо. Валли теперь не груда ржавого железа, а высокотехнологичный человекоробот. Он там, где-нибудь в красивом лесочке, камера к его (имени, номеру, знаку). Игрок понимает, что у Валли всё хорошо, у планеты всё хорошо, роботы молодцы, а люди не молодцы.

**Суть сюжета:**

Переход от постапокалипсиса к цивилизации

Люди не должны быть такими беспечными эгоистами. Роботы способны спасти планету, а люди приносят разрушение, потому что не способны отвечать за свои поступки

Через экологию покажем, что со строительством города стало всё хорошо.

Без умного города была пустыня и одиночество.

С умным городом стала зелёная планета и общество роботов.

Умный город = обеспечение современного качества жизни за счет применения инновационных технологий, экологичное использование городских систем жизнедеятельности.

Геймплей сюжетного режима:

1. Система пересборки роботов.
2. Ржавый и старый робот из заброшенной фабрики
3. Промежуточный робот
4. Высокотехнологичный человекоробот
5. Откуда появляются роботы?

Роботы появляются из фабрики в старом ржавом виде. Они собирают ресурсы, чтобы в дальнейшем прокачаться.

1. Прокачка роботов

Рейтинг технической стабильности (он будет действовать на группы (для каждого робота это делать глупо). Рейтинг техническкой стабильности возрастает, если робота вовремя отправляют в техцех (контроль удовлетворённости). Дошли до определённого высокого уровня технической стабильности, мы можем сделать из ржавого робота среднего. Отправляем робота в цех пересборки, он становится новым видом (средним).

Если уровень технической удовлетворённости слишком низкий (робота не водили в техцех слишком долго) он может сломаться=умереть, превратившись в груду железа. Это сделано для того, чтобы игрок следил за требованиями населения.

В зависимости от вида робота (ржавый, средний, человекоробот) меняются его потребности. В своевременной починке нуждаются все, но чем ближе робот к человекороботу, тем шире спектр его потребностей. У ржавого робота потребность только в починке, у средних роботов потребности одинаковые, но их больше (3-5), а человекороботы нуждаются и в починке, и в потребностях средних, и имеют по группам свои уникальные (человеческие) потребности (пойти музыку послушать, деревце посадить, поговорить с друзьями и т.п.)

1. Ресурсы

Система накомления ресурсов и их трат на постройку города (рейтинг/шкала). Ресурсы приходят из: очистка территории (разрушенные здания, обломки), сломанные роботы (робот умер, стал грудой железа), энергия специальных объектов (ветряные мельницы, солнечные батареи, водные какие-то штуки и т.п.)

Ресурсы тратятся на: постройку объектов, очистку территорий, специальные задания.

Геймплей постсюжетного режима:

Планету мы спасли, город построили, мы молодцы. Теперь будем развивать побочные задания и контролировать удовлетворённость человекороботов (в конце сюжета все роботы из ржавых превращаются в человекороботов). У нас роботы, которые имеют абсолютно разные потребности и для их удовлетворения необходимо строить новые (уникальные) объекты и совершать определённые действия.

Идея Миши, думаю, он лучше объяснит.

Визуал и музыка:

1. Начало игры

Преобладает пустыня и разрушения, коричневые и серые тона, тёмные оттенки, музыка с пессимистичной окраской, но без перебора.

1. Середина игры.

Картинка более светлая, коричневый, неяркий жёлтый и оранжевый, музыка спокойная с небольшими элементами динамики.

1. Конец игры+постсюжет

Картинка яркая, зелёный, белый, синий, голубой. Музыка оживлённая, но без перебора. Нужно показать оживлённость.

Ограничения карты:

Купол отбрасываем, он не вписывается.

Вопрос открыт, если есть идеи, пишите.

Если ничего не придумаем, оставляем ограничения в виде невидимых стен.

Общение с игроком и задания:

Наш игрок — главный герой (первый выживший робот). Он тут главный, он всё решает.

Система всплывающих окон и права выборы. Пример: роботам необходимо построить радиовышку, чтобы общаться (а ля телефон в голове). Вышка необходима роботам, чтобы передвигаться по карте за пределы города. всплывающее окно: «роботы просят/роботам необходимо … радиовышка. Ваши дальнейшие действия: а)построить вышку за 50 ресурсов б)построить временную маленькую вышку с меньшим радиусом посылаемого сигнала за 20 ресурсов в)не строить вышку. Если выбрали вариан а, всё хорошо. Если б, роботы смогут двигаться по половине карты. Если в, роботы смогут двигаться по ¼ карты, (практически только город).