Главное из задания:

Ваша игра должна отвечать современным вызовами 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 одна и та же новость (случилась катастрофа … люди покинули планету). //Повтор лучше где-то два раза (потом мы либо делаем радио тише на фоне, либо робот его выключает).

Робот живёт в фабрике, он единственный работоспособный экземпляр. Он чинит 2-3 простейших робота, которые должны таскать в лабораторию ресурсы для исследований (не в прямом смысле, их задача - обеспечение). А чтобы эффективнее выполнять свою цель, они строят город, копят ресурсы (не может быть новых роботов на начальном этапе, это как человек создаст человека, что в корне нелогично. Всё-таки наши роботы проводят исследования, чтобы улучшить, в первую очередь, себя, чтобы им жить было удобнее. Это как эволюция. Только после опустошения фабрики (починили всех простых роботов), мы можем перейти к их улучшению и созданию новых экземпляров).

**Начало геймплея (сюжетный режим):**

Цель:

оживить как можно больше роботов, избавив гг от одиночества, //Сделать роботов, а не оживить. А если речь про болванки (которые лучше производить), то это не цель

мы чиним имеющихся роботов. Нельзя начать что-то новое без доведённого до идеала старого. Первоочерёдная цель починить всех роботов, имеющихся на фабрике. А уже потом да, их улучшение в лаборатории и создание новых экземпляров.

построить умный город,

робот станет роботочеловеком,

роботы спасут планету и всё у них будет хорошо. //Их много, живут в умном городе, планета спасена, они теперь как люди. Почему бы не порадоваться.

**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 //именно это называется смыслом игры, который лежит не на поверхности. Для тех, кто умеет думать, когда играет.

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. //Улучшения имеющихся. Но не по очереди - сначала исследования для улучшения, потом надо потратить ресурсы на улучшение всех роботов (то есть количествоРоботов\*стоимостьВРесурсах)
2. Ржавый и старый робот из заброшенной фабрики
3. Промежуточный робот
4. Высокотехнологичный человекоробот //Надо бы более красивый термин найти, как "Искусственный человек"
5. Откуда появляются роботы?

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

1. Прокачка роботов

Рейтинг технической стабильности (он будет действовать на группы (для каждого робота это делать глупо). /есшли делать систему для каждого робота нетрудно, то я не против/ Рейтинг техническкой стабильности возрастает, если робота вовремя отправляют в техцех (контроль удовлетворённости). /\*Лучше, чтобы они просто ломались со временем - всё равно же болванки. А вот второй уровень уже можно было бы чинить\*/ не соглашусь, первостепенная цель ржавого робота — выжит. Каким путём? Периодической починкой. Все у нас умрут и будет совсем не круто, тем более игроку нужно привыкать к этой механике сразу, ведь на похожей системе будут строиться дальнейшие потребности. 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 /\*Нет, только первые два уровня :)\*/ починка работает как больница для людей. её всё равно придётся оставить, но чем ближе робот к человекороботу, тем шире спектр его потребностей /\*Не совсем. Во-первых, это не потребности, а именно свойства, так как это не только потребности \*/ это и потребности, удовлетворением которых мы будем заниматься в постсюжете, и свойства, которые мы будем прокачивать на протячжении всей игры.. У ржавого робота потребность только в починке, у средних роботов потребности одинаковые /\*У всех средних роботов? Если да, то нет :) - они у всех разные, но их меньше\*/ если ты сможешь это реализовать но их больше (3-5), а человекороботы нуждаются и в починке /\*Не нуждаются :)\*/ нуждаются!, 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 накопления ресурсов и их трат на постройку города (рейтинг/шкала). Ресурсы приходят из: очистка территории (разрушенные здания, обломки), сломанные роботы (робот умер, стал грудой железа), ресурсы специальных объектов (ветряные мельницы, солнечные батареи, водные какие-то штуки и т.п.) /\*Энергия - это отдельный вид сложных ресурсов. На постройку нужны простые (ископаемые и тп.), а вот на создание работоспособного объекта, нужны сложные (энергия). Например, город будет в полумраке из-за малого количества энергии (например, работает один генератор, оставленный людьми). Её тупо негде брать. Построили солнечные батареи. Энергии больше, следовательно, света в городе больше.

какой-то источник ресурсов промышленного масштаба, который не находится в городе и следственно не подконтролен игроку напрямую

Ресурсы тратятся на: постройку объектов, очистку территорий /\*Так ресурсы на очистку тратятся или с неё получаются?\*/ тратится на очиску меньше, чем получается. Получается в разы больше, специальные задания.

//Обработка ресурсов - на вход поступают только добытые ресурсы, на выходе - обработанные. А уже из обработанных в разных сочетаниях можно получать какие-то более сложные ресурсы, потребляемые лабораторией и "зданиями для удовлетворения" вроде магазинов

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.

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.

//Дистанционное зарядное устройство, которое питает роботов? = вышка

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 вариант а, всё хорошо. Если б, роботы смогут двигаться по половине карты. Если в, роботы смогут двигаться по ¼ карты,(практически только город).

Вышка=ограничение карты