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.

//почему бы в такую игру не запихнуть проблемы экологии(у нас же сеттинг постапокалипсиса, следовательно экология должна быть убита полностью), потому что игрок должен понимать, что играет он в окружении полного хаоса и разрухи. Но тогда непонятно, как мы будем озеленять планету, как писали ниже.

// Как референс можно взять Fallout(даже 1 и 2 часть пойдет)

РЕЖИМЫ ИГРЫ: //Этапы

1. Сюжет
2. Эндгейм

Главный герой:

Робот, единственный (да ладно, можно добавить механику поиска и восстановления старых роботов. Нужно только мотивировать игрока делать это - будь это сайдквест с починкой этого робота, который даст информацию о полезных ресурсах и заброшенных зданиях) 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). //Но сообщение должно быть полноценным, а не просто "нам и нашей планете конец"

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

//добавим механику поиска и починки роботов и вот тебе новый способ создания роботов. Условно, роботы-помощники из кат-сцены находят еще какого-нибудь робота, которого можно восстановить, привозят его к ГГ. Видя все это гг “загорается” идеей отыскать/создать всех роботов, тем самым создать подобие человеческой жизни. У гг должна быть мотивация делать это, чтобы игроку было интересно следить за сюжетом.

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. //У игрока должен быть мотив озеленить планету, ведь роботу чисто с технической точки зрения фиолетово на них, ведь никакой пользы с них они не получают(как пример: радиация влияет на внутрянку роботов, из-за чего они становятся грудой металла, а растения помогают избавить планету от радиации)

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. //Сделаем макисмальный переход от границы города до пустыни, чтобы подчеркнуть это, землю окрасим в какой-нибудь ядерно-красный, чтобы подчеркнуть опасность внешней среды

С умным городом стала зелёная планета и общество роботов //не до конца понимаю “общество роботов”, какие процессы там будут протекать кроме добычи ресурсов, созданию на конвейре новых роботов и развитию новых веток эволюции роботов

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

Геймплей сюжетного режима:

1. Система улучшения имеющихся роботов. Но не по очереди - сначала исследования для улучшения, потом надо потратить ресурсы на улучшение всех роботов (то есть количествоРоботов\*стоимостьВРесурсах). Что-то вроде нового этапа в Spore - все эволюционируют разом, а не по очереди
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. //Первые партии роботов делаем тоже ржавыми, потому что материалов не так уж и много, синтезировать самим нет возможности, а на чистку и краску времени нет. Также надо будет сделать всякие помятости и сколы на начальных роботах(добавим это в дальнейшем, не будем на этом зацикливаться)

1. Прокачка роботов

Рейтинг технической стабильности каждого робота. Рейтинг технической 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 — выжить. Каким путём? Периодической починкой. Все у нас умрут и будет совсем некруто, тем более игроку нужно привыкать к этой механике сразу, ведь на похожей системе будут строиться дальнейшие потребности. //Не соглашусь - первостепенная цель болванки без интеллекта - выполнение поставленной задачи. Законы Азимова почитай :). И все не умрут - их можно производить на замену, до определённого предела, разумеется. А выдавать все механики сразу - худшая идея Дошли до определённого высокого уровня технической стабильности, мы можем сделать из ржавого робота среднего. Отправляем робота в цех пересборки, он становится новым видом (средним). //Не-не-не, улучшение чисто после исследования и без зависимости от целостности робота

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. //Болванки для выполнения грубой работы - это не население...

//Да, но мы же не можем штамповать миллионами эти болванки, особенно на начальном этапе. Поэтому игроку придется следить за ними.

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 //Хорошо бы было иметь собственную больницу в теле, не правда ли? А учитывая то, что у нас *высокотехнологичные роботы*, препятствий к этому я не вижу , 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 //Никакой прокачки. Максимум добавление новых (или устранение старых). Не забывай, что это скорее черты характера, нежели навыки или умения .У ржавого робота потребность только в починке, у средних роботов появляются свойства, влияющие на их удовлетворённость и уменьшается потребность в починке, если ты сможешь это реализовать //Как нефиг делать но их больше (3-5), а человекороботы нуждаются и в починке/\*Не нуждаются :)\*/нуждаются! //Не 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) //Что? . Ресурсы приходят из: очистка территории (разрушенные здания, обломки), сломанные роботы (робот умер, стал грудой железа) //Это не может быть категорией получения ресурсов , ресурсы специальных объектов (ветряные мельницы, солнечные батареи, водные какие-то штуки и т.п.) //Эмм... Что? /\*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 //Много видела городов, в которых находятся полноценные солнечные электростанции? . Энергии больше, следовательно, света в городе больше. //Способ индикации интересный. Механика энергии - лишняя

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 //Если у нас есть промышленный источник ресурсов, то материалы с обломков - капля в море. Причём абсолютно ненужная. А если такого источника нет, то идёт в разнос вся система ресурсов , специальные задания. //Что?

//Вводим систему восстановления старых зданий и вуаля - новый способ траты ресурсов.

//По поводу очистки территорий. тратим одни ресурсы - получаем другие (тратим 100 единиц энергии - получаем 100 единиц камня)

//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

Геймплейпостсюжетного 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.

//Делаем систему квестов как в Море, чтобы показать игроку, что он не бог, который успевает всем помочь. У некоторых квестов будет ограничение по времени, а сами квесты будут иметь свои побочки (хз, насколько это реализуемо, но попробовать сделать такую систему механик можно)

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:

Радиовышка на крыше лаборатории, которую можно улучшать, увеличиваю территорию для города //А сама карта пустоши будет бесконечной?

//Как вариант - огромный радиационный океан вокруг нашей карты

Общение с игроком и задания:

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

Система всплывающих окон и права выборы //"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 варианта, всё хорошо. Если б, роботы смогут двигаться по половине карты. Если в, роботы смогут двигаться по ¼ карты,(практически только город). //Никаких "нужно" и всплывающих окон (кроме уведомлений, и то не на весь экран, а элегантно в углу) в процессе игры. Максимум обучение, и то не в такой формулировке. Весь этот абзац вообще можно выкинуть

//А не проще ли нам обязать игрока восстановить какое-то здание, ведь без него он не сможет продвинуться по сюжету, либо это как-то отразится на нашем городе. Не построил радиовышку и отправил роботов на вылазку - они погибли(сгрызли мутировавшие собаки, упал метеорит, разрушилось здание), тк ты не смог послать им команду вернуться в город

//Писал под кофе и после 3-часового сна, пожалуйста, не бейте сильно, если не уследил за линией повествования