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: //Этапы

1. Сюжет
2. Эндгейм

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). 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

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 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 "Искусственный человек"(временно)
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 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 не круто, 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 Я не говорила обо всех механиках. Читайте внимательнее, пожалуйста. Робот у нас изначально с плохоравитым, но всё же с искусственным интеллектом. На этом строится сюжет и это убрать я точно не дам, уж извини. Переубедить меня не удалось. Вопрос открыт. Дошли до определённого высокого уровня технической стабильности, мы можем сделать из ржавого робота среднего. Отправляем робота в цех пересборки, он становится новым видом (средним). Улучшение после исследования.

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... Население, потому что у нас не болванка, а роботы на начальной стадии искусственного интеллекта.

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, А я вижу. Как минимум для первых двух уровней она обязана быть. Для третьего желатеньно, потому что аналогия на людей сломается, если робот будет иметь больницу в теле. но чем ближе робот к человекороботу, тем шире спектр его потребностей, свойств, черт характера. (потребности у ржавых роботов. Потребности и свойства у средних. Потребности, свойства, черты характера у человекороботов. .У ржавого робота потребность только в починке, у средних роботов появляются разные свойства (3-4), влияющие на их удовлетворённость и уменьшается потребность в починке, а человекороботы нуждаются и в починке, имеют свойсва и черты характера. + 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) шкала количества ресурсов. Она показывает ресурсовый капитал города. Если ресурсов мало, игрок не сможет построить то или иное здание. Ресурсы приходят из: очистка территории (разрушенные здания, обломки), сломанные роботы (робот умер, стал грудой железа) //Это не может быть категорией получения ресурсов эхто не категория, а просто как факт. Робот сломался, он не растворился, а куда-то делся, в ресурсы. 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. //Много видела городов, в которых находятся полноценные солнечные электростанции? У нас город будущего //Способ индикации интересный. Механика энергии – лишняя. Я так не считаю. У нас есть невозобновляемые ресурсы (полезные ископаемые). И есть возобновляемые (энергия. Вспомни свою любимую географию. Умный город — наиболее выгодное использование ресурсов. Следовательно, невозобновляемые ресурсы (исчерпаемые) будут временным в использовании. Когда мы построим умный город, мы будем использовать больше неисчерпаемых ресурсов, чтобы сохранить суть умного города.

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

Ресурсы тратятся на: постройку объектов, очистку территорий (тратится на очистку ресурсов меньше, чем получается. Получается в разы больше. Если у нас есть промышленный источник ресурсов, то материалы с обломков - капля в море. Но на начальном этапе (начало геймплея), когда промышленного источника нет, такая система вполне пригодна. Она познакомит игрока с системой накопления ресурсов. Игрок очистит территорию и этот источник ресурсов отпадёт, оставив место промышленному источнику. Специальные задания. (Например, роботы … такие-то такие-то … нашли новую пещеру, разлом (что-то такое). Отправьте их на изучение открытых территорий за столько-то ресурсов. Игрок согласился. Потратил ресурсы. Поздравляю. Роботы нашли залежи железной руды, золота или каких-либо других полезных ископаемых, которые принесут в разы большие ресурсы, чем потраченные игроком. Но будет и вариант: роботы ничего не нашли. Тогда игрок просто проиграл ресурсы. Это будет подогревать интерес. А стоит ли мне рискнуть и потратить столько-то ресурсов?

//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.

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 (//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 элегантно в углу и права выбора. 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. Необходимо не рано нужно. Необходимо не подразумевает обязательство. Это рекомендация, которую получит игрок. Никто не писал не весь экран.

Вышка=ограничение карты