

Lunárny transport

Na realizáciu môjho projektu som sa rozhodol pre vytvorenie plánovača podľa daných kritérií, ktorou cieľom bude transport surovín na nehostinnej planéte. Hlavné mechaniky sa budú predstavovať mestá a entity, ktoré sa budú pohybovať medzi nimi. Mestá budú predstavovať populačné mestá, ktoré budú suroviny vyžadovať a produkčné mestá, ktoré budú generovať suroviny. Entity budú predstavovať hráča, ktorého vozidlo bude mať určitý limit koľko surovín môže prevážať a rýchlosť a banditov, ktorí budú mať určitú šancu vykrádať hráča. Hráč na začiatku dňa dostane v tabuľke zoznam surovín, ktoré dané mestá budú požadovať, jeho aktuálnu polohu a vzdialenosť z aktuálnej polohy do cieľov. Plánovač naplánuje cestu buď podľa časových, vzdialenostných alebo odmenových kritérií. Plánovač bude vypisovaný do konzoly. Hráč si bude môcť vybrať z jednej trasy, ktorá bude mať svoje dôsledky v budúcnosti. Vozidlo bude možné vylepšovať v mestách pomocou meny, ktorú hráč získa za doručenie surovín do miest. Čím rýchlejšie suroviny dodá, tým viac peňazí dostane. Mestá sa budú môcť expandovať / zanikať.

Lukáš Štefančík