

В ходе дня можно выполнить 4 действия. Что является действием:

1) Беседа с жильцом дома (1-4)

Основной способ узнать новую информацию как про самого жильца, так и про других жильцов, либо про какие-то новости из внешнего мира. Можно побеседовать с конкретным жильцом, либо понадеется на волю случая, тогда игра сама выберет вам того, с кем беседовать.

2) Действие любого рода в любой комнате дома (1-4)

Можно сделать все что угодно, но не все действия будут иметь смысл и как-то изменять глобальную ситуацию. К точно полезным действиям можно отнести: беседу тет-а-тет и выполнение поручений жителей, установку камер видеонаблюдения (нужны камеры), обыск квартиры с последующей возможностью кражи предмета. Можно подложить предмет в комнату, тем самым подставив жителя. //из-за специфики кода, предметы в комнатах уникальны - это неправильно, понимаю, но это было реализовано в самом начале написания проги, когда я был не очень опытен и не понимал последствия, которые это за собой повлечет. 1 кража равняется 1 действию - нельзя обчистить всю квартиру за раз полностью

3) Решение экстренной ситуации (1-4)

Попробовать устранить проблему самому, попросить помощь у жильцов, либо вызвать автоботов - вот возможные способы устранения проблем. Игнорирование проблемы может привести к последствиям.

//довольно сырая механика, в начале я думал, что она будет реализована в текстовом формате, но в конце (2 января) ко мне пришло понимание, что это неудобно и я не успел переписать уже написанный код, поэтому подстроил механику под код. Нужно обязательно прожимать 15 пункт в день проблемы.

4) Заполнение досье (1, 2) (нужно 3 действия, можно делать только в ВС)

Необходимое действие в конце недели. Каждый житель может совершить правонарушение по ходу недели. Необходимо правильно отмечать, совершил ли житель правонарушение или нет. Вы будете знать сколько жителей совершили правонарушение, но не будете знать, кто именно.

Пример: Было совершено 3 правонарушения за неделю. Барни, Юна и Франческо совершили правонарушение в ходе недели, остальные нет. Игрок имеет достоверные сведения только про правонарушение Барни. В досье он отмечает Барни как совершившего правонарушение и может отметить 2-х других жителей дома. Неправильные доносы могут привести к плохим последствиям (как в отношении жителей к Вам, так и могут плохо закончиться для самих жителей). Если досье не было написано по какой-либо причине, то считается, что никто из жителей не совершил правонарушение.

5) Подработка (1, 2) (нужно 3 действия, подработка может повлечь негативные последствия для домоуправленческого дела)

Способ заработать дополнительные деньги, которых всегда не хватает.

6) Досуг (2, 3) (нужно 2 действия, предметы и иногда деньги)

Помогает снять стресс, накопленный от работы.

7) Поход в магазин (1, 2, 3)

В магазине можно купить все необходимое для жизни, например,

провизию, технику (такую, как камеры, а также бытовую - может помочь в геймплее), некоторые специальные вещи.

Игра происходит “пошагово”, действия разбивают день на 4 части: утро (1), день (2), вечер (3), ночь (4). Не все действия можно делать в любое время, например, так как у жителей свой распорядок дня, то Вы не сможете пообщаться с ним в любое время - лишь когда он находится дома, а магазин ночью закрыт.

Игрок может получить одно дополнительное действие, если решит не спать ночь. Это скажется на уровне стресса игрока и, возможно, повлечет за собой долговременные последствия.

Игроку нужно следить за уровнем стресса. Если стресс достигнет критической отметки, то есть шанс, что персонаж получит нервный срыв и не сможет совершать действия в течении некоторого времени.

Игроку нужно есть и пить. Еда и вода объединены в ресурс “провизия”. За один день тратится 1 провизия. Игрок может голодать - это повлечет за собой стресс и, возможно, долговременные последствия для здоровья.

В программе учтены возможные способы ее “ломания” для предотвращения случайных вылетов, но все же просьба не испытывать судьбу и пытаться вводить все согласно инструкциям.

Последнее слово всегда за ведущим игры, даже если программа показывает иначе. Удачной игры!