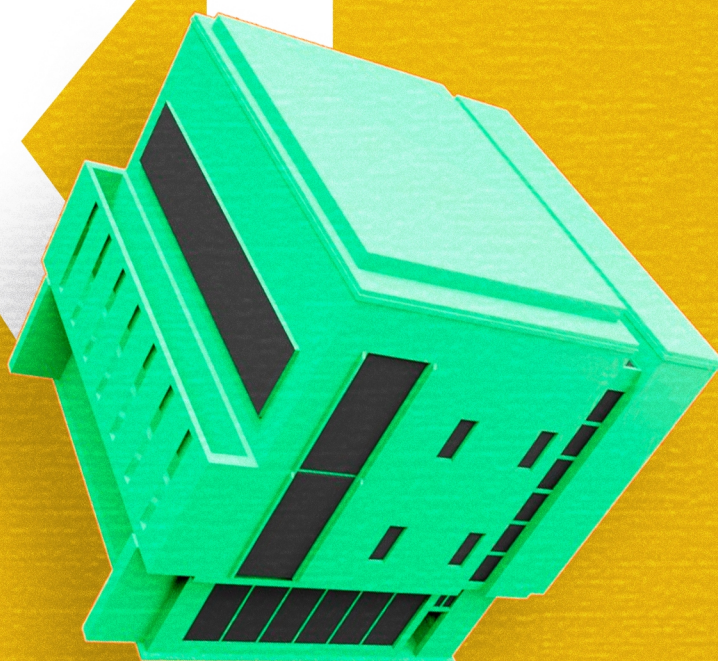


HI

KO

KI



飛行機

HIKOKI



КУРАТОР
НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ

Б19Д314
РАСУЛЕВ ТИМУР

СУТЬ



Развитие идей с третьего модуля.
Градостроительная казуальная игра
с элементами тетриса.

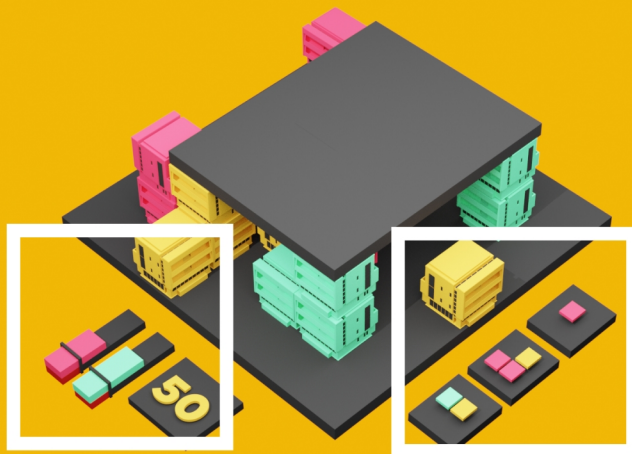
Недалёкое будущее. Япония страдает от перенаселения. Всё меньше земли остаётся под постройку жилых районов. Для решения этой проблемы было решено спроектировать микрорайоны, состоящие из типовых застроек с минимально необходимой для жизни площадью. Вам выпала роль проектировщика одного из таких районов. Ваша задача — обеспечить максимум населения жильём на выделенной территории, не забывая про постройки для досуга и жизнеобеспечения жителей.

Вы строите жилой район, каждый ход выбирая одну из трёх предлагаемых случайных построек.

Жёлтые домики добавляют население, а голубые и розовые нужны, чтобы показатели жизнеобеспечения и культуры не упали ниже допустимой нормы.

Если хоть один из показателей пересечёт чёрную линию на индикаторах — **вы проиграете.**

Если у вас не будет подходящего места для постройки предложенных зданий — **вы проиграете.**



Индикаторы

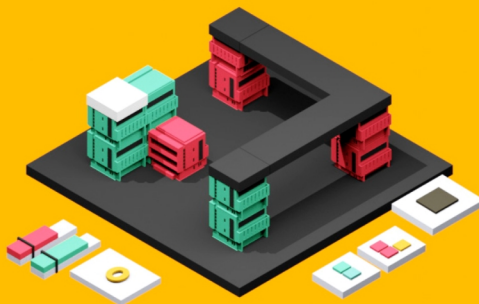
Варианты построек

Иногда вместо здания предлагается построить платформу. Платформа позволяет расти району вверх и увеличивает ваше пространство для постройки.

Для платформы нужна опора из 4х зданий одной высоты и на их пересечении не должно быть зданий выше.



01



02



03

УПРАВЛЯЮЩАЯ ИДЕЯ

Каждый ход усложняет игру.

Пространство.

Хаос → Порядок → Хаос

Ужасно люблю механики с постоянно уменьшающимся пространством для взаимодействия. Особенная радость от моментов, когда хаос после нескольких ходов обретает некое состояние порядка, затем циклично возвращается к хаосу и предоставляет новую задачу для решения.

ФОКУС ИГРЫ

Нужно постоянно идти
на компромиссы между получением
очков и сохранением баланса.
Учитывать шанс выпадения нужной
фигуры, выкручиваться
из создаваемых ситуаций.



МЕХАНИКА. ЦЕЛЬ

Цель — набрать как можно больше жителей.



МЕХАНИКА. ПРЕПЯТСТВИЯ

Случайность.

Каждый ход предлагается
3 случайные постройки,
нужно выбрать одну, затем
предлагаются следующие
3 и т. д.

Мало места.

Территория ограничена,
а построек с каждым ходом
всё больше. Единственный
выход — расти вверх,
создавая платформы.
Но появляются они с 15%
случайностью как одна
из построек.

МЕХАНИКА. ПРЕПЯТСТВИЯ

Району нужен сервис.

Нужно следить за показателями культуры и жизнеобеспечения района, строя соответствующие дома. Если хоть один из них пересечёт допустимый минимум — вы проиграете.

Угол обзора.

Чтобы найти оптимальную позицию для постройки, придётся разглядывать платформу под 4-мя углами, поворачивая её свайпом на 90°.

МЕХАНИКА. ПРЕПЯТСТВИЯ

**Дополнительные
препятствия:**

Эти препятствия могут быть введены в качестве дополнительных режимов игры, для того, чтобы внести разнообразие в типовое действие.

Время.

Ограничение на ход, в случае если игрок не успевает за выделенное время выставить постройку — она ставится в случайное доступное место.

Пространство.

Раз в 5 ходов крайние клетки первоначальной платформы исчезают.

Обзор.

Каждый ход платформа поворачивается на 90 градусов. Отбираем у игрока возможность поворачивать её самостоятельно.

МЕХАНИКА. ДЕЙСТВИЕ

Игра.

Исходит от заданных игрой ситуаций, учитывает контекст.

Игрок.

Исходит от заданных игрой ситуаций, учитывает контекст.

МЕХАНИКА. ВЫБОР

**В каком месте
разместить постройку?**

Стоит ли сейчас воздвигать платформу, блокируя себе пространство нулевого этажа или может лучше заполнить его и воздвигнуть платформу позже, но с риском того, что она может не успеть появиться и место закончится?

Создать хорошие условия для возведения платформы, но при этом подвергнуть риску баланс показателей жизнеобеспечения?

Стоит ли заполнять платформу от центра к краю, получая больший КПД с каждого этажа, либо сначала создать условия для постройки следующего, делая ставку на безопасность?

СВЯЗЬ. ИНТЕРФЕЙС

Приоритеты

Я хотел сделать максимально отзывчивый и понятный GUI, поэтому я решил избегать диегетических элементов и доносить информацию в лоб цифрами и графиками. Сам концепт не подразумевает погружения в атмосферу игры, на первом месте удобство и скорость считывания.

СИГНАЛЫ. ПЛАТФОРМА

Постройка зданий —
типовое действие игры,
буквально каждое
взаимодействие игрока
с игрой должно намекать
на продолжение.

Пример:
Игрок нажимает на платформу,
не выбрав здание для постройки
—
Три ячейки для выбора здания
подсвечиваются.

Игрок нажимает на одну из трёх ячеек для выбора постройки

—

Она увеличивается и меняет цвет. Будет оставаться активной пока игрок не установит постройку либо не выберет другую ячейку.

Игрок пытается установить постройку в неподходящем месте

—

Область постройки и мешающие объекты подсвечиваются. Проигрывается характерный звук.

Игрок устанавливает постройку в подходящем месте

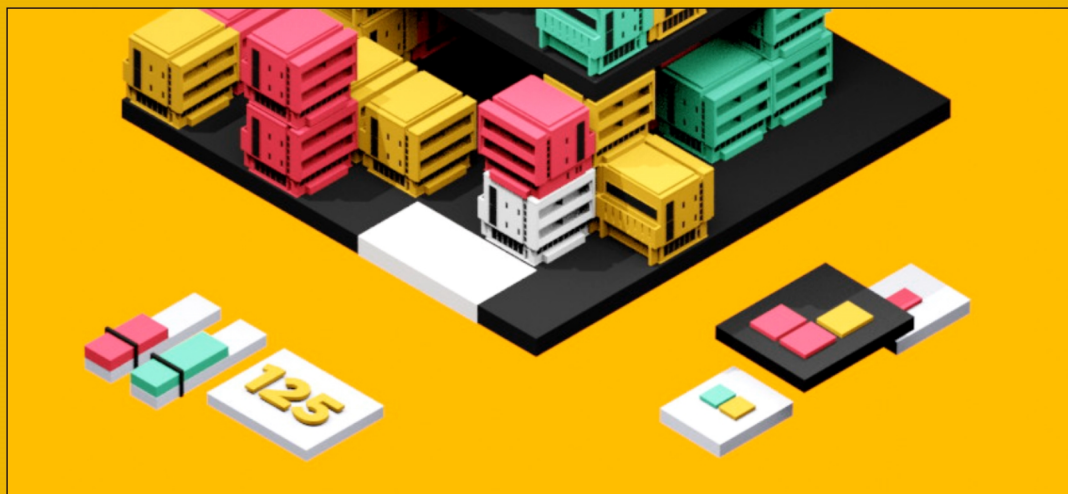
—

Область подсвечивается, за 1/4 секунды постройка возводится.

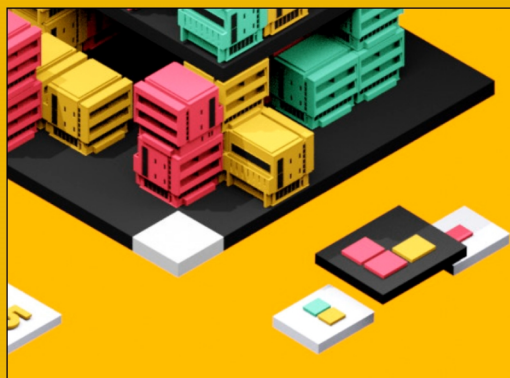
Постройка возведена

—

Изменения отражаются на показателях, появляются 3 новых варианта построек.



Дом мешает установке постройки.



Удачная установка постройки.

Поворот платформы

—

При свайпе влево или вправо платформа поворачивается на 90°, уменьшаясь во время анимации чтобы не задевать элементы интерфейса. Анимация быстрая, так как это действие игроку придётся совершать часто и постоянное ожидание будет его раздражать.

Скролл платформы вверх и вниз

—

При вертикальном свайпе платформу можно прокручивать, дабы контролировать одновременно несколько этажей пространства.

СИГНАЛЫ. ИНДИКАТОРЫ

Индикаторы показывают пропорциональное отношение розовых и голубых домиков, отвечающих за культуру и жизнеобеспечение района и жёлтых жилых домов.

Я ввёл механику контроля пропорции для усложнения выбора игрока. Дополнительные хлопоты должны разнообразить вариативность ситуаций для принятия решений.

Пропорция. Начало игры.

—

При старте на платформу случайным образом распределяется по 3 домика голубого и розового цветов для того, чтобы задать начальное соотношение и ускорить вовлечение игрока, не заставляя его раставлять фигуры на пустом пространстве.

Индикаторы. Критическая ситуация.

—

Если значение показателей будет близко к критической отметке — индикатор начнёт мигать, предупреждая, что если игрок не изменит ситуацию и не учтёт своё положение — то проигрывает.

СИГНАЛЫ. КОМБИНАТОРИКА

Игра должна награждать игрока за удачные решения. Анимацией и начислением дополнительных очков.

Пример:

Постройка жёлтого домика на платформу приносит 5 очков, постройка домика поверх домика того же цвета — 10, и далее +5 за каждый дополнительный этаж. Показывая этим, что вертикальный рост — правильное решение.

Постройка платформы

—

При возведении нового этажа платформы проигрывается характерная анимация с конфетти и приятным звуком. Ещё один индикатор приоритета на вертикальный рост.

Выбор ячейки платформы

—

Когда игрок выбирает «платформу» для постройки, на подходящих для возведения домах появится индикатор, для её возведения нужно поочерёдно по ним прокликать.

Если для платформы нет подходящих условий, ячейка с платформой просто не появится.

СИТУАЦИЯ. НАЧАЛО ИГРЫ

При первом заходе важно сразу вовлечь игрока в процесс, пропуская меню и прочую атрибутику, сразу начать с ознакомительного геймплея.

Как только игрок в первый раз открывает игру, ему будет показан следующий заготовленный уровень.

Для корректного понимания игроком способов взаимодействия я выбрал метод «вести за ручку».

Игроку поочерёдно будут подсвечивать шаги, а конкретно:

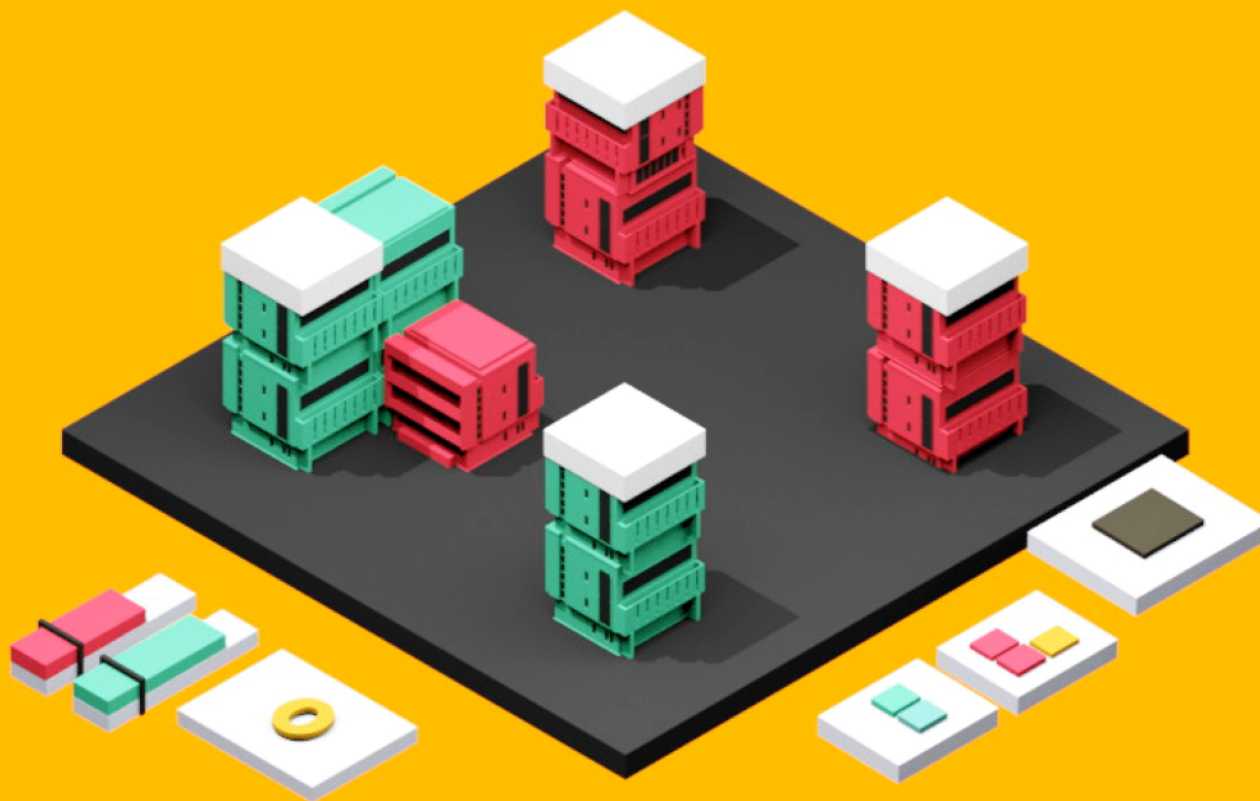
- 1) Повращать платформу.
- 2) Выбрать указанную постройку из ячеек.
- 3) Установить в указанное место.



Затем я обучу игрока
постройке платформы.

Игроку поочерёдно будут подсвечивать шаги,
а конкретно:

- 1) Выбрать ячейку платформы.
- 2) Поочерёдно нажать на подсвеченные точки.
- 3) Закончить возведение платформы.



Затем я показываю игроку ситуацию из более поздней стадии игры.

Игроку поочерёдно будут подсвечивать шаги, а конкретно:

- 1) Установить постройку на верхнем уровне.
- 2) «Проскроллить» платформу вниз.
- 3) Установить постройку на нижнем уровне.



Затем я отправляю игрока в меню и предлагаю выбрать ник. А затем отпускаю в свободное плавание.

Я сознательно иду на столь рискованный метод, но для меня важно понимание основных способов взаимодействия. Обучение по времени не занимает больше минуты.

