

АРТЕКА 2.0

РЕЦЕПТЫ, ЗАКАЗ И РАССТАНОВКА

ИГРОВОЙ ДЕНЬ

- 1** Перед началом рабочего дня игрок выгружает заказанные товары. Ингридиенты распределяет по диспенсерам, готовый товар раскладывает по полкам.
- 2** Игрок открывает магазин. Игрок сам определяет время открытия магазина.
- 3** Клиенты подходят к кассе. Игрок спрашивает у клиента его заказ. Клиент выдаёт набор свойств, которым должно соответствовать лекарство.
- 4** Игрок смотрит на имеющиеся ингредиенты и определяет, сможет ли он приготовить такое лекарство.
- 5** Если да, игрок приступает к готовке. Если нет, игрок может: Заказать отсутствующие ингредиенты, доплатив за срочность. Отказать клиенту в заказе. Приготовить что-то другое и обмануть клиента.
- 6** На упаковочном столе игрок выбирает объём, заправляет лекарство в нужную форму и наклеивает этикетку.
- 7** Таким образом игрок обслуживает несколько клиентов. Магазин закрывается в фиксированное время.
- 8** После закрытия у игрока есть время заказать товары на следующий день.
- 9** Чтобы завершить день игрок подходит к двери.

ТЕГИ

Теперь мы изготавливаем не конкретное лекарство, а комбинируем его свойства исходя из потребностей заказчика.

Для этого мы будем использовать систему тегов.

Клиент теперь не запрашивает конкретное лекарство, а просит набор тегов.

У базовых веществ могут быть от одного до нескольких тегов.

Теги бывают 6 видов

Такие теги как **стабилизатор** или **катализатор** позволяют вычитать или усиливать совпадающие эффекты при смешивании.

- Эффект итогового лекарства
- Органы, на которые оно может влиять
- Побочные эффекты и противопоказания
- Агрегатное состояние и форм. фактор
- Эффекты взаимодействия с другими препаратами
- Производные вещества

Обезболивающее для **головы**
в **таблетках** 15 мг. У него
почечная недостаточность.

НЕСООТВЕТСТВИЕ

Если продать клиенту лекарство, в котором одно или несколько условий будут не соблюдены, то у игрока будут последствия.

Если не правильный вес лекарства

Клиент просил 50 г, а у вас только 40

Если вес лекарства меньше того, который просил клиент — клиент заплатит меньше. Если вес больше — клиент заплатит столько, сколько указано в его заказе, а игрок потеряет лишние расходники.

Если не правильная упаковка

Клиент просил таблетки, а игрок продаёт бутылку

Клиент откажется покупать лекарство и уйдёт, понизив вам рейтинг

Если не будет нужного эффекта или места воздействия

Клиент просил для сердца, а в лекарстве игрока такого тега нет

Клиент заплатит за лекарство, так как он не может знать его содержимого. Но впоследствии это значительно снизит вам рейтинг.

Если продать клиенту противопоказанное ему лекарство

Клиент купит лекарство, но это сильно понизит рейтинг и есть высокий шанс прихода инспекции.

РЕЙТИНГ

Что такое рейтинг

Рейтинг аптеки влияет на много аспектов.

Высокий рейтинг позволяет выгоднее закупаться расходниками, обеспечивает лучшими заказами и увеличивает поток клиентов.

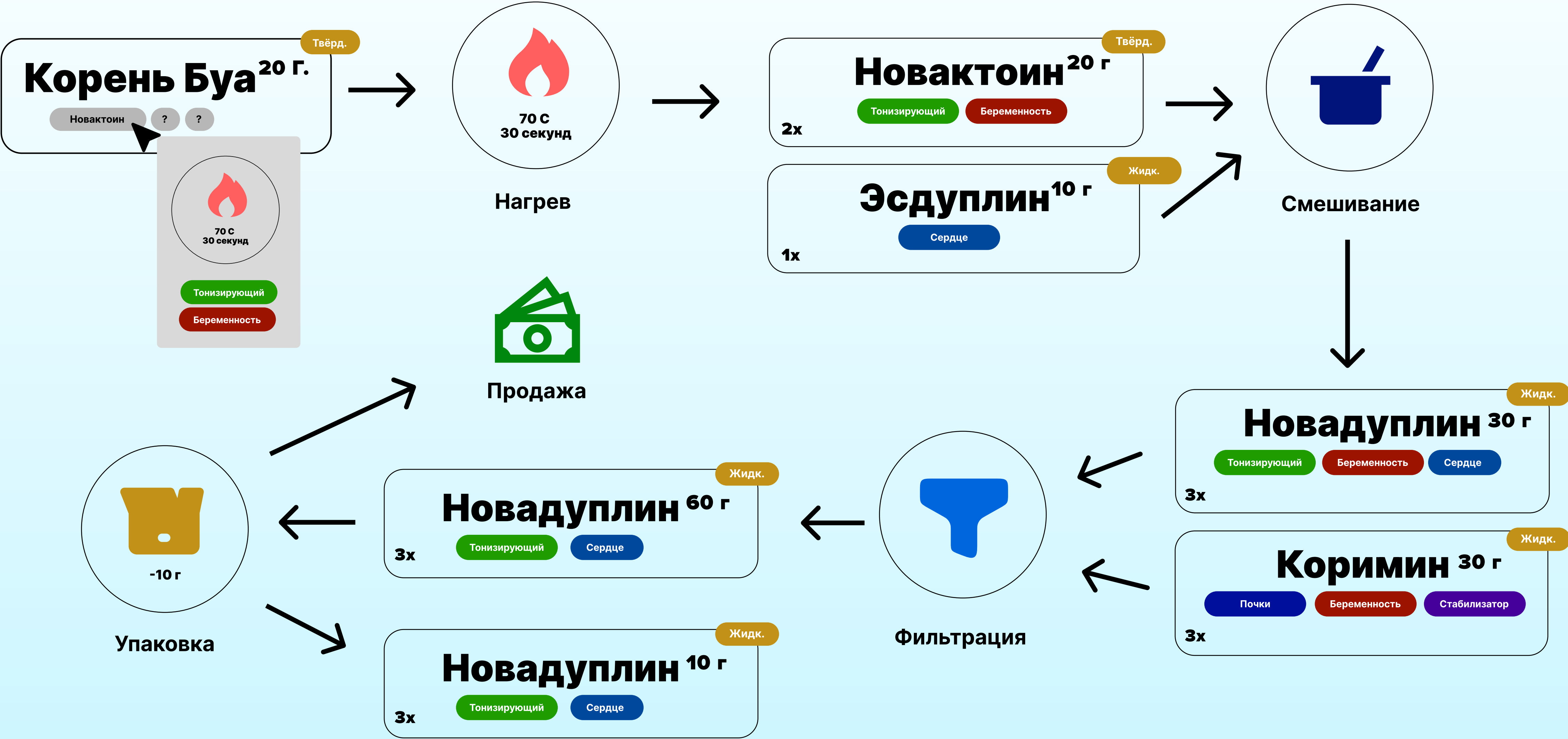
Низкий же рейтинг означает меньшее количество клиентов, частые проверки инспекции, более высокие цены от поставщиков расходников.

На рейтинг влияет:

1. Соответствие проданного лекарства с заказанным
2. Нелегальная торговля
3. Скорость обслуживания клиентов
4. Наличие нужных лекарств

ПРИМЕР ГОТОВКИ

Тонизирующие витамины для сердца. Можно при беременности. Бутылка 50 г.

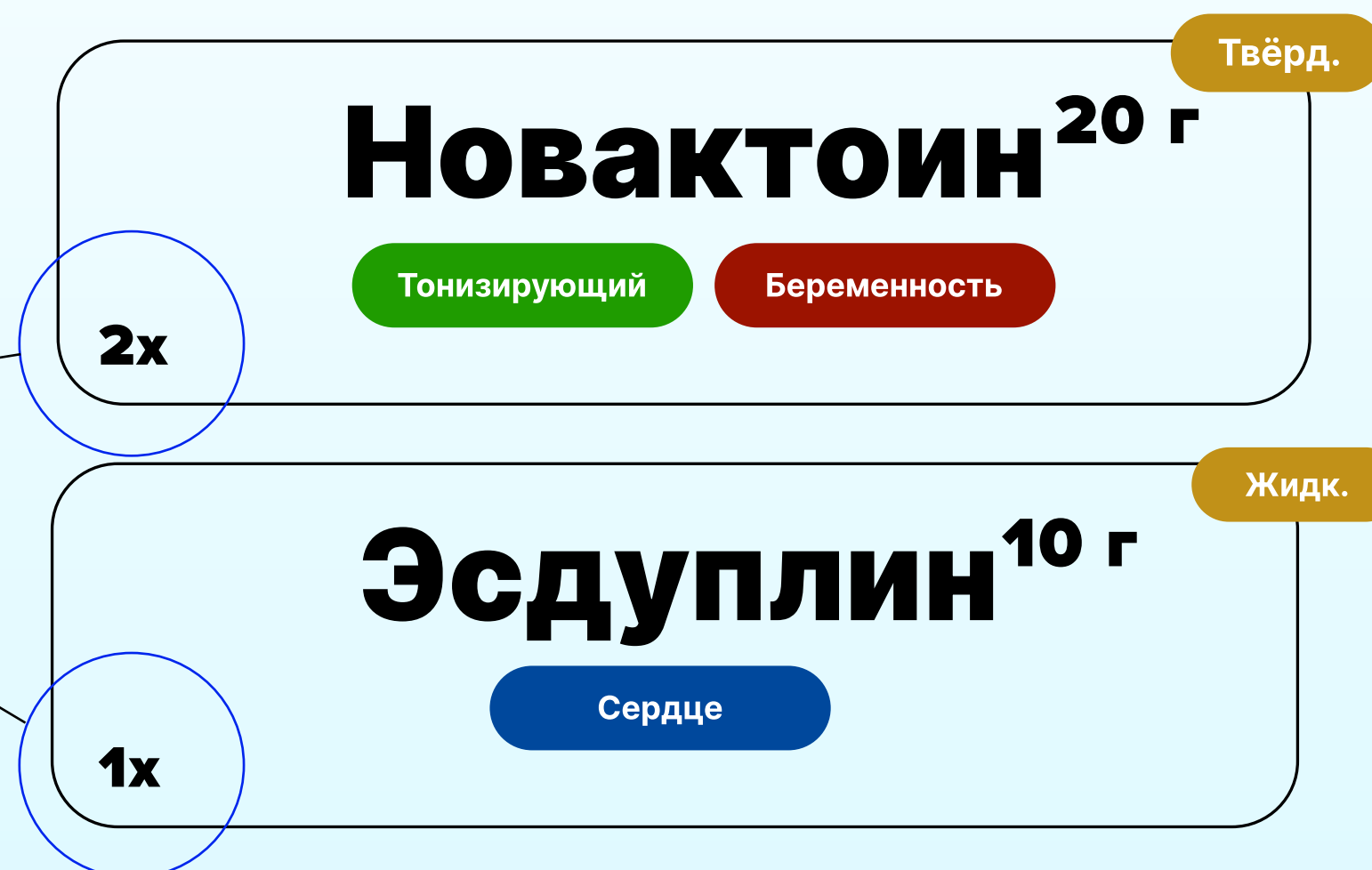


ВЕС И МНОЖИТЕЛЬ

При взаимодействии двух элементов нужно учитывать их множители.

У каждого элемента они будут указаны.

К примеру, для того чтобы смешать Новактоин с множителем 2 и Эсдуплин с множителем 1 нам нужно взять в 2 раза больше Новактоина.



Сокращение множителей никто не отменял!

К примеру $6x = 3y$
Можно воспринимать как $2x = 1y$

По сути привезти к уравнению

$$2(\text{Новактоин}) = 1(\text{Эсдуплин})$$

При неправильных пропорциях эффект будет совершенно неожиданным.

ПРОЦЕССЫ

Лекарство создаётся путём поочерёдного воздействия специальных процессов на препараты.

Процессы бывают следующих типов:

Исследование

Изначально рецептура большинства препаратов нам неизвестна.

Чтобы выяснить способ приготовления игрок исследует препарат на специальном оборудовании.

Микроскоп

Пройдя визуальную головоломку позволяет определить способ приготовления новых препаратов из исследуемого.

Готовка

Такие взаимодействия как нагревания, центрифуга, измельчение служат для формирования новых препаратов по изученной рецептуре.

Смешивание

Ключевой процесс. Позволяет самостоятельно и без фиксированного рецепта создавать лекарство из препаратов.

Опыты на мышах

Иногда положительные и отрицательные эффекты неизвестны сразу и для их открытия необходимо ввести изучаемый препарат в мышь.

Упаковка

В игре есть 2 сырых агрегатных состояния: жидкое и твёрдое.

Из них уже формируется итоговое лекарство для продажи на упаковочном оборудовании.

Из твёрдого состояния можно создать порошок, а из порошка сформировать таблетки.
Из жидкого: тубик, бутыль и спрей.

Подробный список базовых препаратов можно посмотреть по ссылке:

<https://acesse.one/czkH4>

КОМПЬЮТЕР

У прилавка стоит компьютер.

В нём происходит большинство взаимодействий для прокачки аптеки, заказа материалов, найма сотрудников, привлечения клиентов и приёма больших партий онлайн-заказов.

При начале взаимодействия с компьютером игрок видит подобие рабочего стола с несколькими иконками.

При двойном клике на них открывается соответствующий интерфейс.



ПРИЛОЖЕНИЯ

Интернет-магазин.
Отсюда заказываются легальные материалы и оборудование.

Аналог Dark Web'a. Здесь происходит всё взаимодействие с нелегальным миром

Всплывающие сообщения с онлайн-заказами. (Как правило крупные заказы, вариант сверхурочно подработать после рабочего дня)

Аналог твиттера. Место для всяких пасхалок и потенциально для раскрутки магазина.

Аналог банковского приложения. Во многих симуляторах есть возможность взять кредит, чтобы не прогореть слишком быстро от каких-то неразумных решений. Возможно стоит добавить такое же.

ЗАКАЗ

Как происходит процесс закупки:

Игрок запускает компьютер

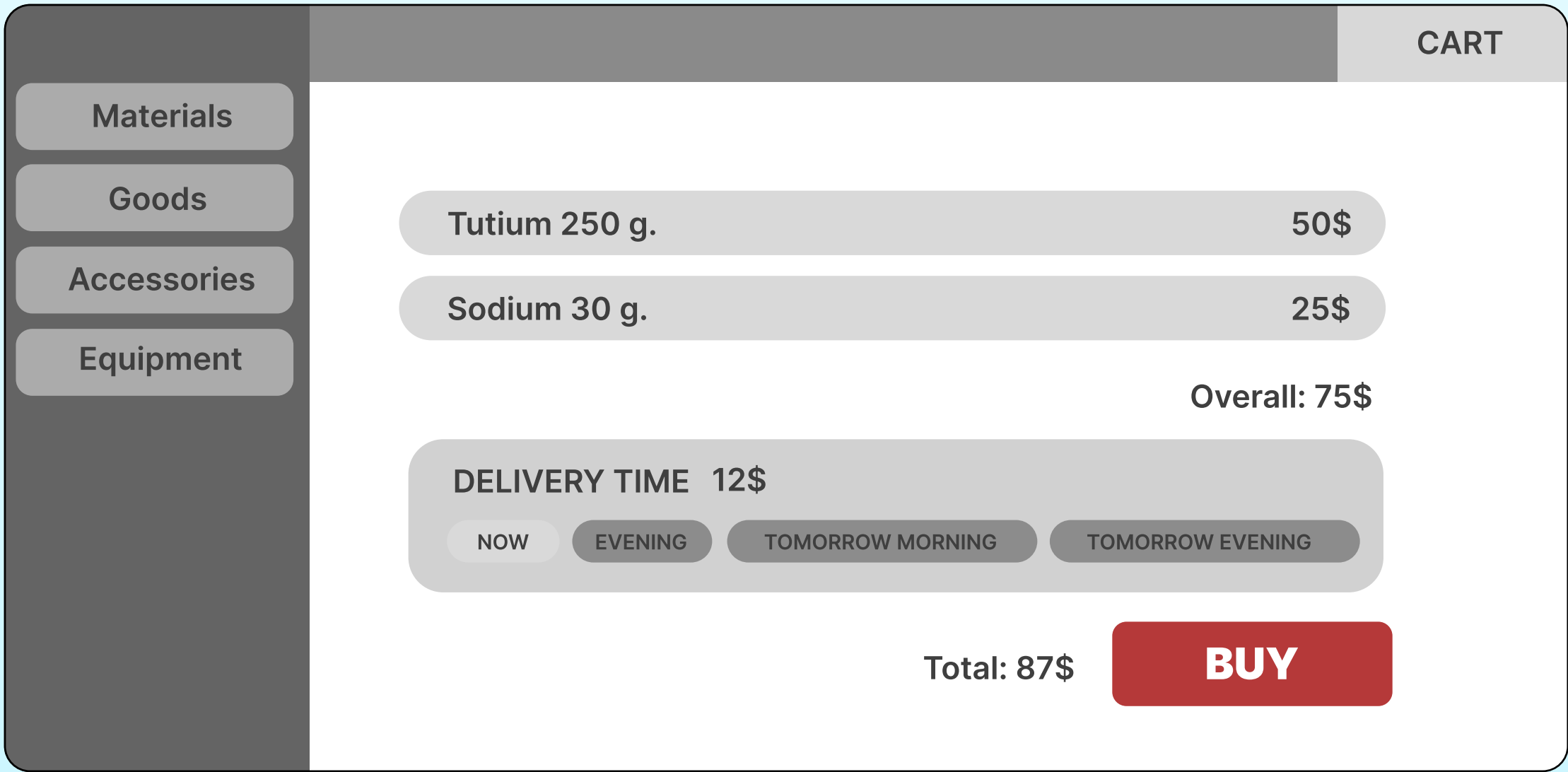
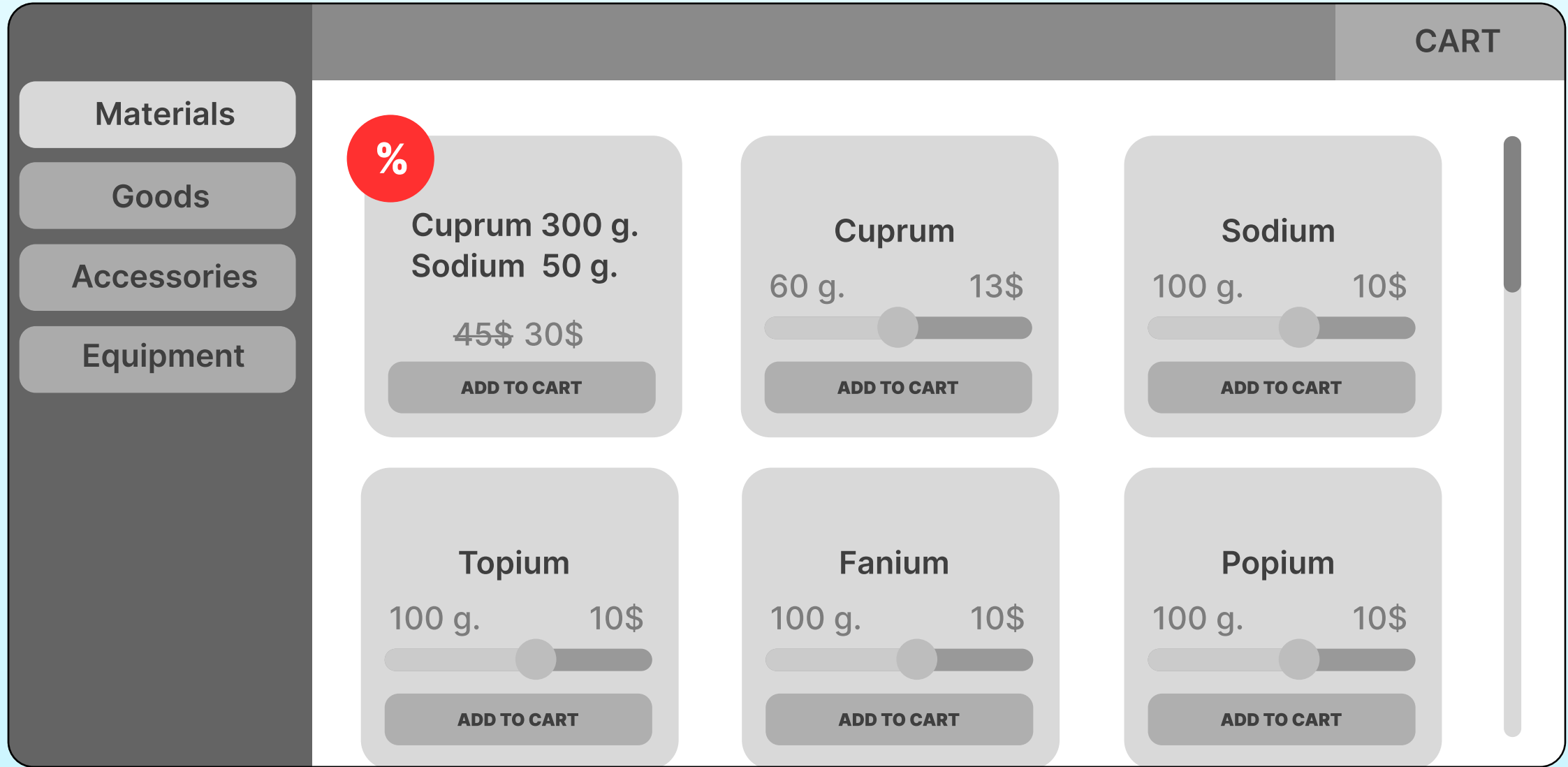
Открывает приложение интернет-магазина.

Добавляет нужные товары в корзину, указывая вес.

Переходит в корзину и выбирает время доставки. Чем быстрее доставка, тем больше за неё придётся заплатить.

Затем ящики появляются либо у входа в магазин, либо в закоулке на заднем дворе.

При взаимодействии с ящиком игрок берёт его в руки и он должен его выгрузить. Загрузить в диспенсер, установить на стол, если это оборудование, или выставить товар на полки магазина. Можно так же этот ящик в не распакованном виде поставить на пол.



ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ

Цена на заказ материалов не фиксирована и периодически меняется в зависимости от нескольких факторов:

Наличие на складах

К примеру, игрок купил большую партию материала, на складах его осталось мало и какое-то время цена на этот материал будет повышена.

Акции

Время от времени появляются акции, которые предлагают взять несколько материалов разом, определённого веса по сниженной цене.

К примеру, акция на первую покупку позволит новым игрокам сразу заказать стартовый набор необходимых материалов.

Срочность доставки

Чем быстрее нужен какой-то материал, тем больше придётся доплатить за доставку.

События

Случайные события могут повлиять на цены и наличие нужных товаров.

ГОТОВЫЙ ТОВАР

Выгрузка готового товара на полки:

Игрок берёт коробку с таким товаром
(Памперсы, 15 шт.)

Подходит к пустой полке

Нажимает взаимодействие

Из коробки выгружается максимальная
вместимость полки, допустим, 5 шт.

Таким образом, игрок может заполнить
из этой коробки 3 полки.

Продажа готового товара:

Клиент автоматически при заказе проверяет
наличие нужного товара на полках и если
его заказ состоит только из таких товаров
и они есть в наличии при взаимодействии
с клиентом сразу происходит оплата