

Концепт док

Page · Tag · 1 backlink

Days since incident

вариант названия

Жанр: симулятор строительства / управления

Платформа: ПК

Движок: Беви. ECS облегчает разработку в 100 раз, это идеальная игра для использования преимуществ ECS

ЦА: фанаты dwarf fortress / songs of syx / rimworld / ss13 / Oxygen Not Included

Питч:

Стань ИИ, управляющим растущей космической станцией, и проведи её от заброшенного модуля через непредсказуемые события до галактического центра торговли, производства и жизни. Проектируйте комплексные зоны из пересечений простых элементов и наблюдайте, как сотни людей, роботов и инопланетян с сложными характерами строят экономику, взаимодействуют и пытаются выжить. Каждый просчёт может быть фатальным.

Design Pillars:

Живой мир. Непредсказуемые события. Уникальные истории.

УТП:

Масштабная симуляция (сотни людей, роботов и ии с характерами); Гибкие зоны - игрок из пары десятков простых зон создаёт наложением самые разные комнаты; Эмерджентный сторителлинг - недетерминированная процедурная генерация мебели, персонажей, событий, мира.

Цикл:

Строительство корпуса и коммуникаций станции - зонирование - наблюдение - реагирование на события - масштабирование

Темп игры медленный, стратегический. Время можно ускорять во много раз, ставить на паузу.

Основные механики:

- 1) Строительство - игрок выбирает из нескольких видов полов, стен, дверей, а также управляет системами станций - электричеством, водой, воздухом. Позже возможно появление других систем, например мусора.
- 2) Зонирование - пара десятков элементарных зон, например склад, коммерция, производство, еда. Их пересечения создают комнаты, например внутри зоны "еда" может быть склад, производство и коммерция - в итоге будет ресторан. Всего может быть у каждой комнаты одна основная зона и одна дополнительная.
- 3) Потребности НПС - движут их поведением. Иногда случайно отклоняются от обычного маршрута, например могут случайно захотеть в бар на другом конце станции
- 4) Производство и торговля - несколько (не много, 8-10) производственных цепочек, например добыча ресурсов на астероиды и превращение их в базовые материалы. Не обязательно делать полную цепочку, так как на станцию могут приезжать торговцы и продавать ресурсы. Короче говоря, если спрос превышает предложение, на станцию прилетят торговцы, а если наоборот, то покупатели - станция может превратиться в межгалактический торговый центр.
- 5) Days since incident - в этой игре во многом похожа на Oxygen Not Included - игрок сам ответственен за все инциденты, будь то неправильная вентиляция или расположение ядерного реактора рядом со спальней. Вверху экрана счётчик "Days since incident". При больших значениях этого счётчика игра начнёт создавать разные внешние угрозы и возможности, но у игрока всё равно есть шанс к ним подготовиться.
- 6) Процедурная генерация - каждый новый запуск - новая галактика, новые стартовые поселенцы, новые события. Мебель в комнатах и декорации располагаются по-разному, что создаёт эффект живого мира - её располагают НПС так как удобно им, а не игрок.
- 7) Автономность НПС - игрок не может напрямую управлять НПС, он может только включать тревогу на станции, вызывать охрану, блокировать двери.
- 8) Нет z-уровней - только усложнит поиск путей, никакого реального бенефита нет.

Стиль арта:

Что-то близкое к ss13/14

