ГЕЙМДИЗАЙНЕР

art masters 2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ТВОРЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Дарья КОРОТАЕВА

г. Москва

ПЯТИЛЕТКА INC

Мобильный idle tycoon про индустриализацию за счёт крестьянами, которым, оказывается, тоже нужно есть.

Коротаева Дарья

art masters
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ТВОРЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

СУТЬ

Игрок управляет двумя разными объектами одного государства: городом и деревней. Первым руководит XV Съезд, вторым — деревенский глава.

Они зависят друг от друга: деревня даёт городу деньги и еду, город — развитие с/х технологий и временных рабочих.

USP

Два персонажа и два объекта строительства/управления,
у каждого из которых свои цели. Персонажи и объекты зависят
друг от друга, причём не пропорционально.

В игре есть таймер, отсчитывающий пятилетки.
За его опережение даётся приз.

И НОВЫЙ ОПЫТ

Игрок должен находить баланс между двумя объектами
и стараться не «убивать» одним другой.

Это даёт игроку возможность использовать разные
стратегии развития города и управления деревней.

РЕФЕРЕНСЫ

Lumber Inc — разделение объекта управления на 2 части, взаимосвязанных друг с другом (сильно развиваем одну — страдает другая).

В моей игре зависимость не такая прямая.

Prison Empire Tycoon - Idle Game — возможность решать, что именно открывать в данный момент (например, нужнее лечебница или прачечная — проседает здоровье или гигиена?).

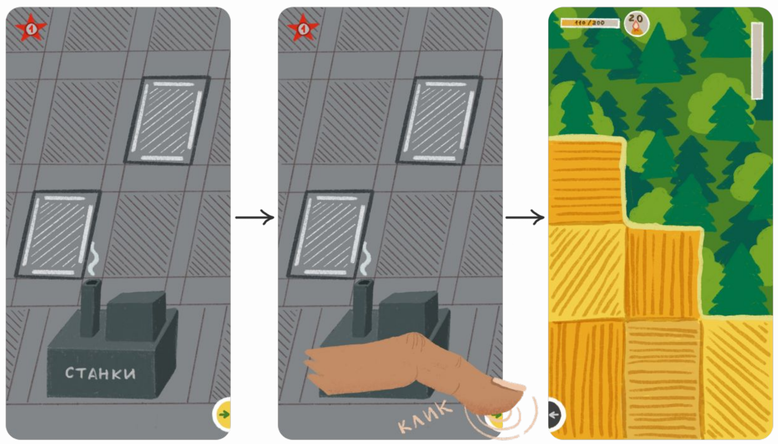
В «ПЯТИЛЕТКА Inc» мы выбираем, развивалить ли больше уровень или сосредоточиться на прибыли (и попутно: выживании крестьян).

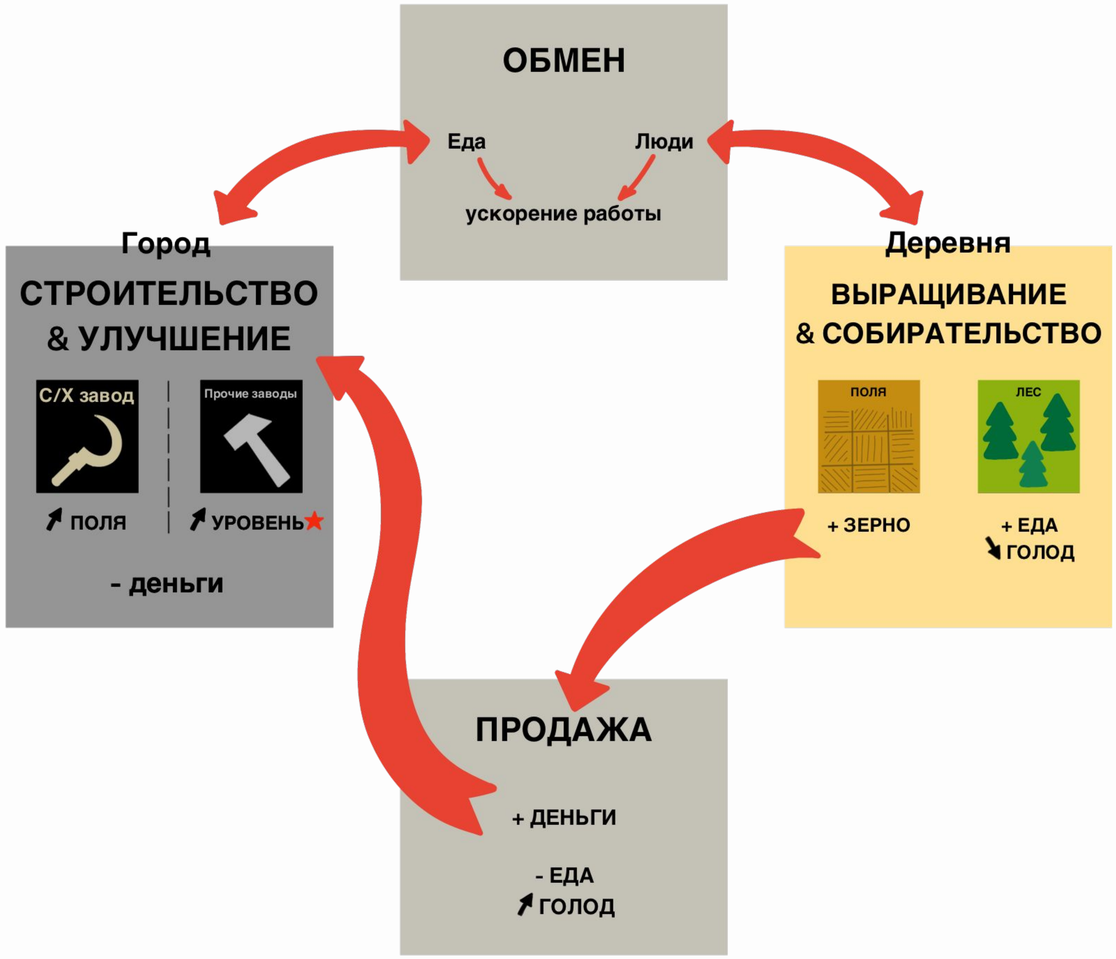
ЦИКЛ

В процессе игры мы переключаемся между экранами города и деревни.

На первом мы строим и улучшаем заводы.

На втором управляем крестьянами, посылая их работать на поля или собирать еду в лес.





ПЯТИЛЕТКИ

Таймер учитывает время, проведённое в игре, отсчитывая условные пятилетки.

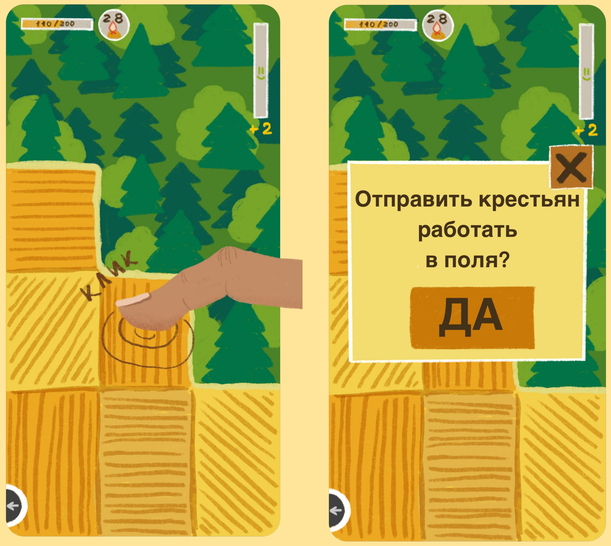
Получилось достичь нужного уровня индустриализации до истечения таймера?

Премия: открываются новые поля для деревни!

Не успели?

Никаких штрафных санкций и лишнего страсса для игрока!

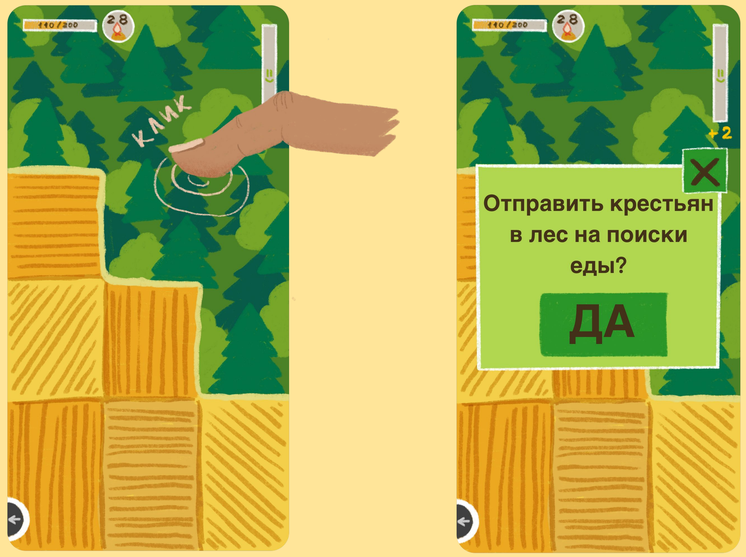
ДЕРЕВНЯ. КРЕСТЬЯНЕ



Крестьянами мы управляем только на экране деревни.
Делается это простым нажатием по нужной облати (поля, лес).

Пока мы не указали крестьянам другое занятие, они остаются в предыдущей локации и продолжают выращивание/сбор.

Число крестьян может быть разным (бывают голодные времена, а бывают и сытые): от их количества зависит скорость работы деревни.



ЗЕРНО

Зерно выращивается на полях. Базово в деревне их несколько штук. Пшеницу на каждом можно выращивать только 1 раз, пока оно не «перезарядится».

Зерно можно продать или оставить крестьянам.

За это получаем прибыль

Крестьяне получают еду и не голодают

голод

Игроку нужно следить за количеством еды и шкалой голода (они есть только на экране деревни).

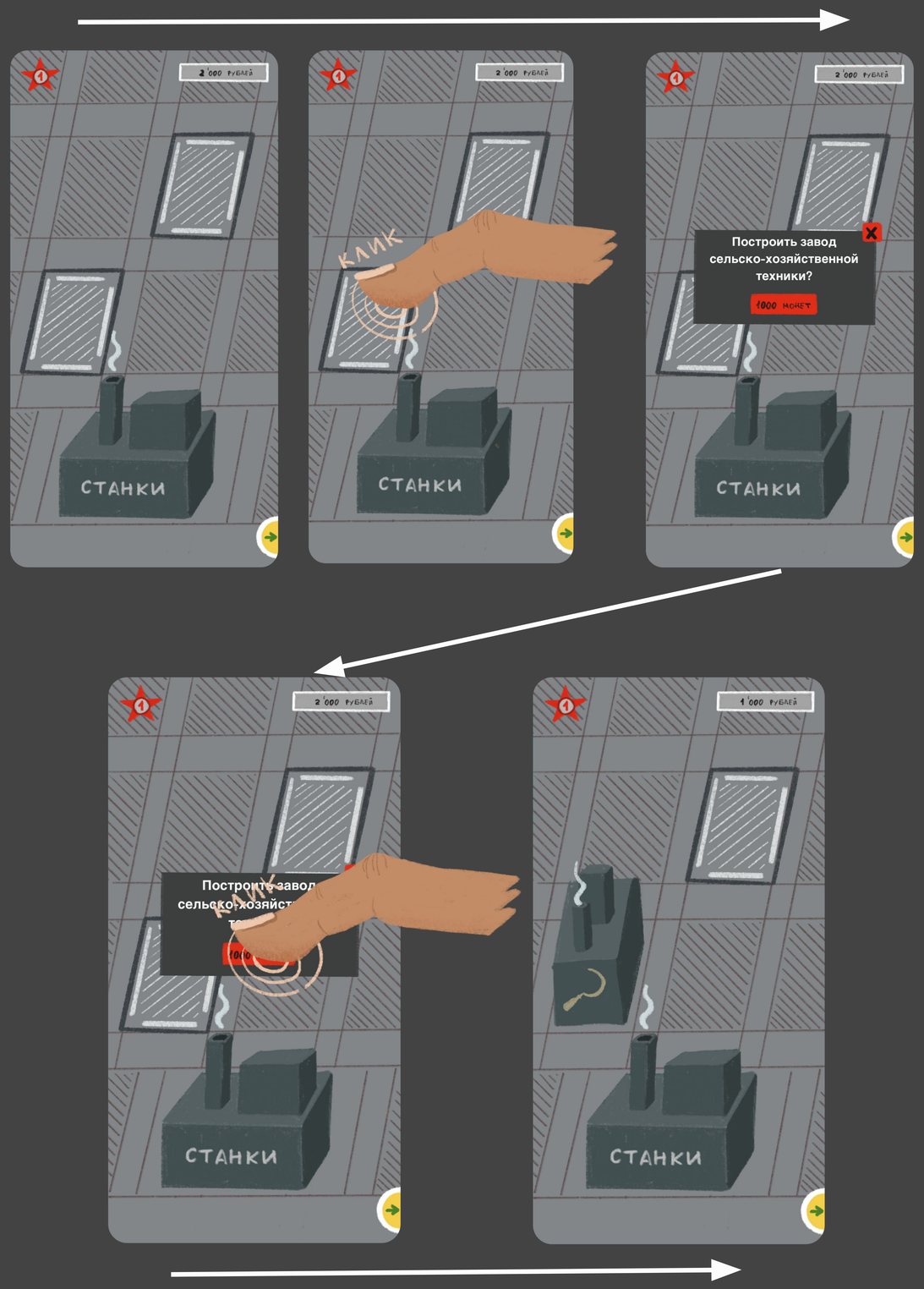
Как только еды не остаётся, начинает расти шкала голода. При заполненной шкале начинают умирать крестьяне.

Шкала снижается, когда появляется еда. Чем больше еды (НО: есть лимит еды), тем быстрее спадает голод.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Если шкала какое-то время на нуле, то численность крестьян повышается.

«Новоприбывшие» сразу встают в строй рабочих.



ГОРОД. ЗАВОДЫ

В городе игрок может построить:

- завод с/х техники — производя технику, ускоряет работу крестьян в деревне. Прокачка заводов этого типа повышает стоимость зерна;

- заводы бытовой техники и автомобилей — производя технику, дают очки для повышения уровня индустриализации. Прокачанные заводы дают больше очков.

Также есть станкостроительный завод — это первый завод в игре. Через него осуществляется прокачка остальных.

СЫРЬЁ

Необходимо для работы заводов и его нужно своевременно закупать.

Покупка происходит через нажатие на любой завод (появится меню закупки сырья).

ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ

Повышая уровень индустриализации, игрок открывает новые территории для постройки заводов и их улучшения.

ВЗАИМОВЫГОДНЫЙ ОБМЕН

Через руководителей можно осуществлять обмен:

- деревня может предоставить городу еду — это на время повысить скорость работы заводов;

- город взамен на это отправит временных работников, что а) повысит производительность деревни; б) позволит отправляй людей вразные месте (например, и в лес, и на поля сразу).

Если хватает еды, то можно производить несколько обменов сразу, создавая больше рабочих групп в деревне.

НЕ ХОЧУ, НЕ БУДУ!

Игроку важно следить за тем, чтобы:

- шкала еды не заполнялась до предела — иначе крестьяне начнут медленнее работать;
- заводские склады не переполнялись готовой техникой — будет простой! С/х технику нужно отправлять в деревню, прочую — в магазины.

Это заставит его чаще заходить в игру.

РЕКЛАМА

Реклама предлагается к просмотру:

- для восстановления крестьян, если они все умерли;
- для переквалификации завода: временно производит на продажу, а не для повышения уровня/прокачки деревни.

Также игрок может купить карточки трудодней (за них можно приобрести внутриигровую валюту).

АРТ

2D, стиль примитивный. Напоминает аппликацию.
Геометричные формы.

Вид: «плоская изометрия».

ЦВЕТА

Город и деревня контрастируют по цветам картинки и интерфейса.

Город: тёмные, металлические оттенки и акцентный красный.

Деревня: натуральная и более живая гамма: жёлто-оранжевые, сине-зелёные и коричневые оттенки.

ЗВУКИ

Фоновая музыка для игрового экрана ГОРОДА: динамичная, бодрая, напоминающая о быстром развитии эпохи, машинах, индустриализации, металле.

Звуки тоже металлические.

Фоновая музыка для игрового экрана ДЕРЕВНИ: напев (без внятных слов) женским голосом с еле слышными мотивами аккордеона. Медленный. Слегка печальный, тоскливый.

Звуки природыне (например, шелест листьев) и людские (охи-вздохи).