

ПРОЕКТ «ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭКВЕСТРИИ» (RESTORE THE EQUESTRIA)

Общая идея

После глобальных катаклизмов (возможно, войны) Эквестрия была разрушена. От страны остались только пустоши, где бродят дикие звери, возникают смерчи, засухи и самое главное — отдельные изолированные вымирающие поселения пони (*да я в курсе про FoE, но от него только слово «пустоши», остальное другое*). Пустошь — это порченная земля, которая распространяется по территории. Исходно, вся территория Эквестрии — это пустошь.

Игра протекает в режиме реального времени. Задача игрока — полностью восстановить Эквестрию, что число клеток пустоши было равно 0. Размер поля — большой, до 1000x1000, а может и более.

Игрок начинает тремя одиночными домами (единорогов, пегасов, земнопони). Дом — это источник управляемых вручную действий. Выбираем действие и если рядом есть источник действия (в начале игры — один из трех домов) — то действие выполняется путем направления пони из дома в место действия, по достижению некоторого времени.

Действия земнопони

Построить дом (с выбором типа)

Засеять луг

Засеять лес поверх луга

Вырыть озеро

Действия пегасов:

Полить место

Разбить смерч

Действия единорогов

Уничтожить нападение

Потушить пожар

Фоновые события:

Пустошь постепенно съедает клетки рядом с ней.

На поселения нападают враги, разрушающие постройки.

Возгорания

Смерчи
Засуха, уничтожающая лес и луг

Основа процесса игры:

Игрок не сможет сам лично управлять восстановлением всей Эквестрии. Ему нужно ставить структуры, которые будут это делать за него.

Структуры:

Боевой дом единорогов — автоматически посылает единорогов в атаку, в радиусе действия дома, если есть рядом дома с живущими там единорогами.

Боевой дом пегасов - автоматически посылает пегасов в атаку, в радиусе действия дома, если есть рядом дома с живущими там пегасами.

Поливалка пегасов — автоматически посылает пегасов поливать засыхающие места, если рядом есть дома живущими там пегасами.

И аналогично по остальным действиям

Все структуры имеют уровень. Подымая уровень, увеличиваешь радиус действия и размер отрядов. Также увеличить радиус действия можно, построив дорогу.

Первая задача игрока: оптимальный подбор тактики, вовремя начать строить автоматические постройки, чтобы не погибнуть с контролем возросшей территории.

Ресурсы

Наконец, для пони нужна еда, а для построек — ресурсы. Еда добывается либо ручным сбором, либо, опять же, автоматическими постройками. То же с ресурсами деревом — ручной сбор в лесу или лесопилки.

Ресурсы складываются на склад. Чтобы построить здание, нужно чтобы точка постройки была в радиусе действия склада. Дороги также удлиняют.

Заселение домов

Заселение домов происходит автоматически, но если ставить дома слишком кучно — то плотность падает, пони не любят селиться слишком

близко друг к другу. Также плотность падает при нехватке пищи.

По мере роста поселений, угрозы возрастают — набегают все более сильные монстры и смерчи, чтобы разбивать их, нужны более крупные войска.

Вторая задача игрока: органично выйдет так, что для сохранения контроля, поселения должны организовываться в города, поскольку для защиты потребуется более высокий уровень структур, который расточительно ставить слишком много.

Общие примечания к проекту:

Проект основывается на классической идее SimCity, но с важной деталью — для победы, игроку нужно грамотно организовать расстановку автоматических структур, но мелкие операции вроде обработки межгородских пространств (очистка пустоши) ему проще делать вручную, или же организовав поселения-сателлиты с дорогами.

Общее время прохождения игры в оптимальной тактике рассчитано на 20-40 часов. Затягивать игру невозможно, поскольку сила неприятностей растет с каждым часом, и если играть медленно — то никакие структуры не справятся с нападью.