

GODS & HUMANS

BECOME A FALSE GOD WITH REAL POWERS

Symulacja, strategia | PC | 12-99 lat | Czas/poziom: 15min-1,5h | Lb. poziomów: 15 | Lb. Map: 10 | © 2021 Artur Mandas dla RockGame SA. Do użytku wewnętrznego.

Nisza kontra wizja

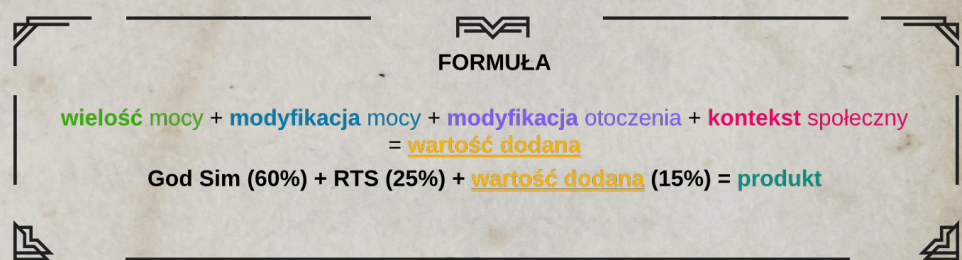
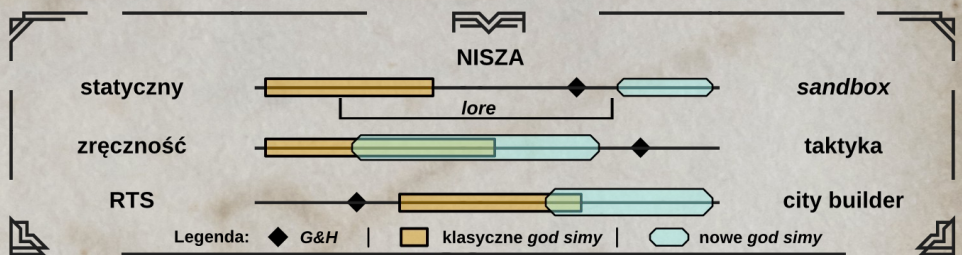
Gatunki *god sim* i *real time strategy* (RTS) utknęły ewolucyjnie w martwym punkcie – przez schematyczność, powtarzalność, brak tożsamości; nowe tytuły bardziej skupiają się na oczekiwaniu synergii (łączenie gatunków i stylistyk) niż proponowaniu wartości dodanej wynikającej z projektowanych potrzeb gracza.

Większość gier typu *god sim* zakłada opiekuńczy stosunek bóstwa do ludzi, stanowiąc kalkę klasycznych *Lemmings* (przeprowadzić istoty do celu) lub *Populous* (pokonać wroga) przez wpływanie na otoczenie i istoty.

W *G&H* proponuję przesunięcie paradygmatu w stronę społeczeństwa klasowego, gdzie elita podszywa się pod bogów. Akcent na kontekst społeczny, personalny, mniej elementów *city building* (vide nowsze *god simy*), więcej taktyki w stylu RTS (z opcją paazy), większe sprzężenie moc<->otoczenie. Większa kontrola nad mocami (alchemia, składanie, dyfuzja, trajektorie, decki). Podejście klasowe wprowadza nową sferę wewnętrznego konfliktu, czyniąc rozgrywkę ciekawszą.

Klasyczny god sim: bezosobowy bóg, oderwany od społeczności, wyobcowany, płaski → mało emocji

Nowy god sim: bóg z historią, twarzą, progresem; elita z groźną tajemnicą, targany konfliktami → dużo emocji



Lore

Theoz Major zwaną Surową Matką to planeta, która należy do układu słonecznego Tuv, który poza nią ma tyle planet, ile frakcji (3), gwiazdę zwaną Białym Słońcem i czarną dziurę zwaną Czarnym Słońcem. Największe bóstwa: Yz i Xo utożsamiają Białe i Czarne Słońce. Yz i Xo stoczyli niegdyś wielką bitwę na niebie. Biały Yz przegrał i wykrwawia się na śmierć. Z pozostałych planet, na Surową Matkę przybyli bogowie, by pomóc ludziom zbudować Kosmiczny Statek, zanim Xo pożre ich rodzimą planetę.

Ewolucja na Surowej Matce przebiegła dwutorowo – podszywający się pod bogów Wysocy Panowie na małym, lecz bogatym kontynencie są na etapie podróży międzyplanetarnych, cybernetycznych implantów, bioinżynierijnej długowieczności. Natomiast niscy i krępi śmiertelnicy z pozostałych, ubogich kontynentów, rozwinęli się ilościowo i stanowią tanią siłę roboczą dla bogów, sami będąc na etapie ziemskich cywilizacji starożytnych.

Wady istniejących god simów:

- mało, za mało (god simów, mocy)
- moce **schematyczne, wtórne**
- god sim **na siłę doklejony do innego gatunku**
- **strategia przyćmiewa symulację**, dając city buildera (*Black & White*)
- **taktyka przyćmiewa symulację**, dając ochronę konwoju (*From Dust, Populous III*)
- **sandbox przyćmiewa symulację** (*WorldBox*)
- **brak możliwości składania** mocy
- **nowsze god simy** bardziej przypominają city builder simy; **brak pierwiastka boskiego** (*Universim*)
- "odarcie z mocy" przez styl *low-poly*, **kreskówkowy** (*Universim, WorldBox*).
- **lore szczątkowy** lub wtórny (kalka mitologii)
- **brak dynamiki** (systemu **mocy, terenu i konstrukcji**, warstwy **społecznej**) - świat zastany statyczny
- **brak widma apokalipsy, motywatora** godnego boga
- **brak wizerunku boga = brak tożsamości, imersji, płytkie sprzężenie zwrotne** (*Populous* ma jedynie szczątkowy)

Emocje do wbudzenia przez G&H:

- **radość** dziecka w **piaskownicy** (**obserwowanie efektów mocy** na ich celach)
- **uczucie potęgi**, wielkości (mnogość mocy, dyfuzja mocy, ludzie mniejsi niż w innych *god simach*)
- poczucie **nieskończoności** mocy (składanie mocy + alchemia mocy)
- **radość** dziecka, które dostało **zestaw małego elektryka** (mnogość mocy + składanie mocy + alchemia mocy)
- **uczucie nowości i modularności** "zabawki" gracza (alchemia mocy, składanie mocy, formacje jednostek wokół ich bóstw mniejszych)
- refleksja nad własnymi wyborami (Wielkie Oszustwo)
- **ważności celu ostatecznego** (nieuchronność apokalipsy widoczna z poziomu na poziomie)
- **utożsamianie** się z **bohaterem** (ekran tworzenia postaci boga; rozwój boga a la RPG)
- **zmienności** tak szybkiej z perspektywy boga (dynamika terenu, dynamika mocy [dyfuzja mocy], dynamika społeczna [Wielkie Oszustwo, dyplomacja])

Prawdziwym celem bogów nie jest uratowanie ludzi z umierającej *Surowej Matki* poprzez wynalezienie podróży międzygwiazdnych. Miejsca na pokładzie *Kosmicznego Statku* starczy tylko dla bogów ze zwycięskiej frakcji. W ten sposób powstało *Wielkie Oszustwo*.

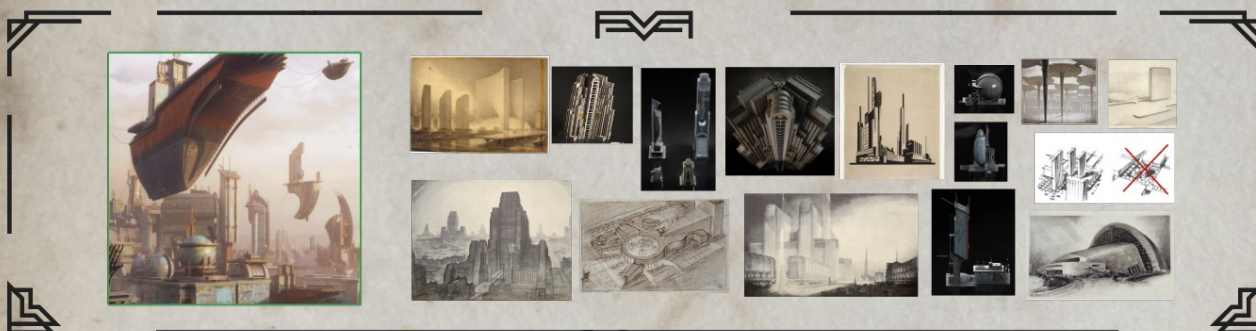
Celem gry jest zatem podbicie całej planety, region po regionie, by zgromadzić zasoby i dzięki jej zasobom wynaleźć arkę. Każda z frakcji chce być pierwsza. Pod koniec gry, niespodziewanie gracz będzie postawiony przed dylematem: tańsza i szybsza arka (tylko bogowie) bądź droższa i dłuższa w budowie (z nielicznymi śmiertelnikami).

Wielkie Oszustwo nie dotyczy bóstw kojarzonych ze słońcami - są one tajemnicze dla samych "bóstw planetarnych", posiadają moce nie wynikające z technologii; istoty te manifestują się często w zdarzeniach losowych.

Na początku, *Wielka Rada* frakcji kreuje bóstwo, dobierając parametry dopasowane do celu gry. Obdarzony mandatem władzy, rozwijasz się wraz ze swoją cywilizacją, na przekór ginącej planecie.

Konflikt a stylistyka

Kluczem jest **konflikt na wielu płaszczyznach**, nie tylko moralny (*Black & White*). Konflikt jako motywator: białe <> czarne słońce, destrukcja <> konstrukcja, bogowie <> ludzie, prawda <> kłamstwo (*Wielkie Oszustwo*), ocalić <> poświęcić (zdarzenia losowe), cywilizacja rośnie <> planeta rozpada się, szybka arka <> wolna arka, stare <> nowe.



Setting technologiczny: Wybór technologii jako źródła mocy fałszywych bogów jest drugorzędny (można zastąpić np. mutacjami genetycznymi). Kluczem konflikt klasowy i *Wielkie Oszustwo* - odrębna kategoria mocy służy podtrzymaniu tej iluzji; gracz może zostać zdemaskowany (np. wrogą mocą) - śmiertelnicy znający prawdę wyróżniają się wizualnie; jeśli gracz opanuje "epidemię prawdy" (*dyfuzja mocy*), może jeszcze wygrać poziom. Przykład: moc "żywa piramida" na śmiertelników znających prawdę, którzy są pod urwiskiem. Następnie moc podmuch wiatru na głaz na szczycie urwiska.

Mechaniki

Mechaniki wiodące, wymagające najwięcej interakcji gracza i najmniej zautomatyzowane, to **system mocy oraz ich wpływu na otoczenie**. W tym sensie gra stanowi duchową kontynuację gatunku i potencjalny gracz bez trudu umiejscowi grę na tle branży. Novum jest tutaj dużo opcji rozwoju i używania mocy, oraz walka a la RTS (jednostki pod kontrolą gracza to bóstwa mniejsze; śmiertelnicy są zautomatyzowani i oddani swemu bóstwu pośredniemu).

Pozostałe mechaniki wspierają *core gameplay*, są w dużej mierze zautomatyzowane i nie wychodzą na pierwszy plan.

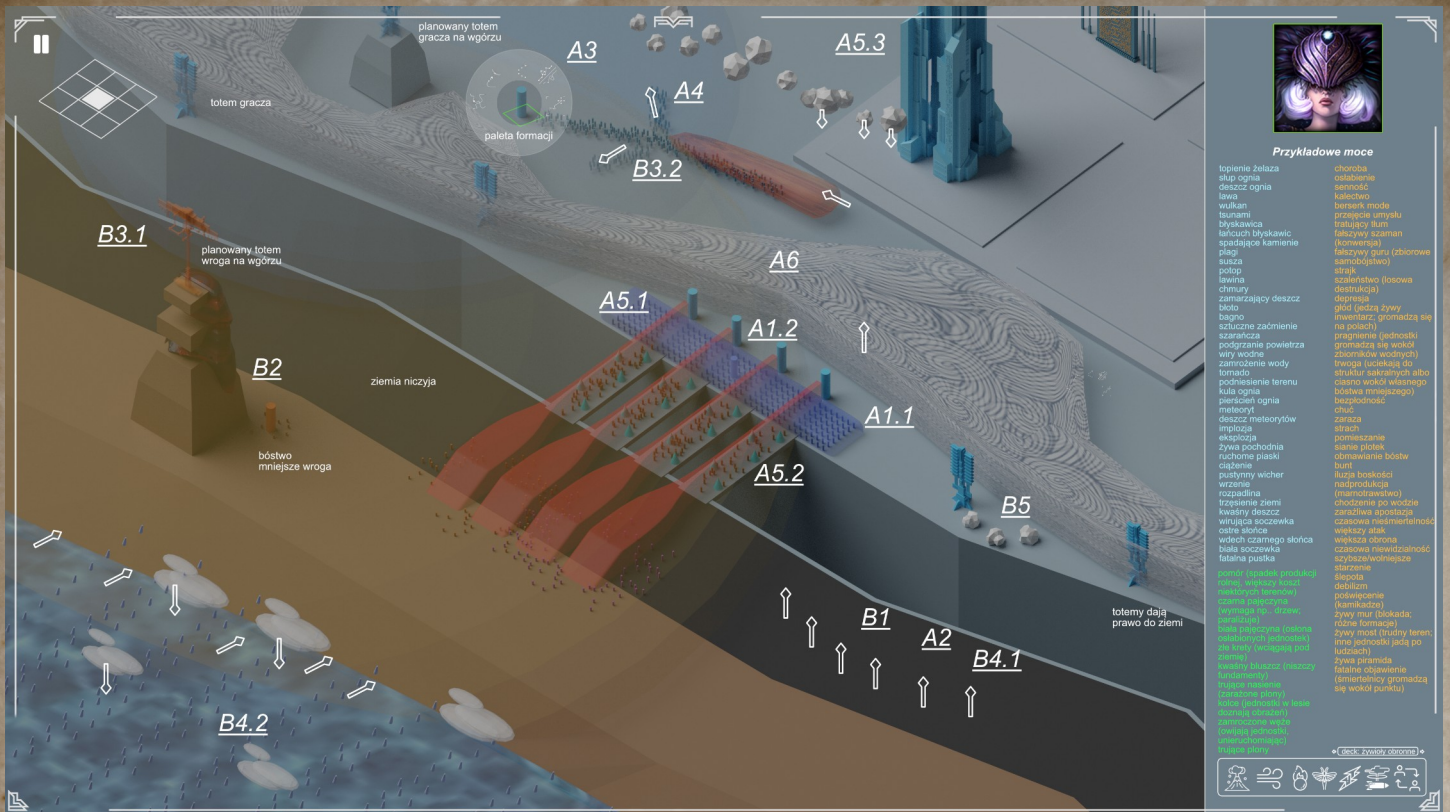
Na poziomie strategicznym, w warstwie zarządczej gra przypominałaby *Majesty* bez micro-managementu. Poddani (śmiertelnicy) sami decydują o swoich działaniach w ramach wyznaczonych celów. Gra kładzie większy nacisk na rozwiązywanie doraźnych problemów (rozpadł się budynek? bóg spajacz zajmie się sprawą), niż mozolne budowanie domków z zapalek. Rolę flag znanych z *Majesty* przejmują boskie jednostki, rolę bodźców finansowych uzupełniają współczynnik popularności (frakcji, bóstwa) i moce. Kluczem do udanej strategii jest dopasowanie miejsca i czasu użycia mocy do znajdujących się w otoczeniu śmiertelników.

Na poziomie strategicznym, w warstwie społeczno-politycznej gra przypominałaby (w bardzo dużym uproszczeniu) serię *Crusader Kings* - a więc walki konkurujących dynastii, gdzie dyplomacja, stanowienie praw i relacje są nie mniej istotne od walki.

Wagi mechanik wedle procentowego udziału w czasie gry: używanie mocy (walka/zarządzanie) - 40% ; walka na kształt RTS - 30%; zarządzanie na kształt *Majesty* - 20%; dyplomacja - 5%; reagowanie na zdarzenia - 5%

Marketing: DLC: nowe moce, frakcje (mitologie), rozszerzenie laboratorium mocy o nowe mechaniki; **Moce w deckach:** moce nie są własnością gry, lecz dedykowanych zestawów - decki to produkt sam w sobie, modułarny; gracz tym samym może zapisywać swoje receptury; unikamy powtarzalności w kreacji zbliżonych zestawów np. w trybie potyczki.

Przykład rozgrywki



A1.1 – używasz mocy tarcza Menihiora na swoje jednostki broniące mostów...

A1.2 – podczas gdy Twoje bóstwa mniejsze, wykorzystujące formacje swoich wyznawców, wysyłają pelzające promienie kuliste na mosty.

B1 – wróg stosuje moc równia pochyła, kreśląc trajektorię, by podnieść poziom terenu po swojej stronie rozpadliny.

A2 – jako, że moc globalna wroga użyta została na „ziemi niczyjej” (kolor szary) jesteś w stanie torpedować jego zamiary, obniżając teren

B2 – wróg używa lepkiej magmy, by stopić lewitujące połacie terenu i umożliwić swemu bóstwu mniejszemu budowę totemu na szczycie, celem zagarnięcia ziemi niczyjej.

A3 – orientujesz się w sytuacji, wysyłasz bóstwo mniejsze na najbliższe wzgórze, by zbudować konkurencyjny totem i „wyzerować” wysiłki wroga

B3.1 – wróg był szybszy – gotowy totem rozszerza ziemię wroga oraz przesuwają pas ziemi niczyjej po Twojej stronie przepaści. Dzięki temu wróg używa serpentyny ognia (B3.2) na wyznawców Twojego bóstwa mniejszego, przez co spowalnia budowę Twojego totemu i daje mu więcej czasu na użycie mocy globalnych wzdłuż przepaści.

A4 – ograniczasz straty wyznawców bóstwa mniejszego, zmieniając formację jego wyznawców na krycie / rozproszenie

B4.1 – wróg skutecznie stosuje równię pochyłą i podnosi teren po swojej stronie rozpadliny.

B4.2 – wróg stosuje kwaśny deszcz na wzgórzu w lewym dolnym rogu. Deszcz formuje tsunami, które spada ze wzgórza, omijając mosty (równia pochyła), katapultując się na drugą stronę, zalewając Twoje jednostki.

A5.1 – tarcza Menihiora (A1) nie pomoże na kwas. Twoje jednostki parują w niebyt.

A5.2 - zmieniasz domyślną moc bóstw broniących mostów z pelzających błyskawic na lepkie kolce

A5.3 - a na mosty spuszczasz glazy Gizewira. Ważniejsze jest spowolnienie większej ilości wrogich jednostek niż zabicie ich mniejszej ilości.

B5 – jako, że teraz rozpadlina leży w „ziemi niczyjej”, wróg stosuje trampolinę Hermesa – Twoje glazy lecą w górę i losowo miażdżą co popadnie. Nie jest dobrze, ale za to widowiskowo.

A6 – nie masz dużo pewnych opcji, bo wróg może teraz blokować Twoje moce nad rozpadliną. Zauważasz, że tsunami (teraz lawą spadające na bazę) jest kwaśne. Rzucasz ścianę podmuchów Zefira, cofając tsunami, niszcząc mosty i wrogie jednostki. Dodatkowo, podniesienie przez wroga terenu (B4; równia pochyła) zwiększa siłę rażenia, bo tsunami odbija się od wyższej teraz skalnej ściany. Baza uratowana.

Moce

Siłą gry ma być mnogość mocy (minimum 100), widowiskowość "sadyzmu" gracza, jak w klasycznym *Populous*. Moce będą związane z żywiołami i ludźmi, ale nie tylko. Nie trzeba będzie iść ścieżką destrukcji - gracze o nastawieniu pacyfistycznym będą mogli skupić się na mocach tworzących, wspierających i defensywnych. Istotny ułamek mocy wykorzystywany jest na podtrzymywanie iluzji *Wielkiego Oszustwa*.

Używanie mocy: sprzężenie moc<> otoczenie (teren, społeczność) silniejsze niż w przypadku innych *god simów*. Przykład: gracz kreuje kupę wielkich glazów, ale nie ma *many*, by z poziomu globalnego powiać wiatrem i sprawić, by te glazy spadły ze stoku na budynki wroga. Gracz nie chce czekać. Wysła bóstwo mniejsze, które (przy niższym koszcie *many*) zsyła podmuch na glazy, niszcząc wrogie konstrukcje. "Koszt" tego rozwiązanie jest to, że część *experience* zyska nie tylko bóstwo wiodące (gracz), lecz również podległe mu bóstwo mniejsze.

Pozyskiwanie mocy: progres bohatera/gry; alchemia mocy; misje; dyplomacja

Składanie mocy (power chaining): Gracz ma możliwość komponowania mocy w sekwencji niczym nuty w melodii, by potem "odtworzyć" całość, by zyskać subtelne, progresywne *combo* bonusy, rosnące wraz z długością "łańcucha mocy" (1 → 1,5 → 2,5 → 4 → 6 → 9%...)

Dyfuzja mocy (power diffusion): pewne moce „zarażają” efektem teren, budynki lub jednostki; dodatkowy motywator i płaszczyzna taktyczna. Analogie: *Plague Inc.* (ludzie) oraz *creep* ze *Starcraft II* (teren)

Destrukcja/konstrukcja: modyfikacja struktury stanowić ma wyznacznik wizualny gry. Niszczenie "warstwowo-etapowe" konstrukcji/terenu - *hero* modele odzierane są z warstw jak cebula, potem kondygnacja po kondygnacji rozpadają się. Dodatkowo, wraz z upływem czasu sama planeta staje się niestabilna, pojawiają się rozpadliny, ruchy tektoniczne, budynki same niszczeją.

Alchemia mocy: gotowanie mocy z "mocy podstawowych", pod profil gracza/rozgrywki. Mechanika dalszego planu.

Trajektorie mocy: składając moc, gracz może wyznaczyć nowe epicentra oddziaływania mocy. Przykład: gracz ustawia sekwencję 6 *Bagien Almudrila* wzdłuż drogi.

Progresja mocy: drzewo technologii z możliwością niekorzystnego wyboru; 20% oryginalnych mocy / frakcja. Warunki do odblokowania mocy: nowy poziom gry / bohatera; misje; dyplomacja, handel.

Personifikacja mocy kontra sakralizacja bohatera: gracz ma możliwość przypisania mocy pod różne części swego ciała, tym samym sakralizując je, uzyskując premie do efektów mocy (*boskie pięści Haladrira*). Operacja kosztowna, warto na początku poziomu.

Interakcje: brak kontroli nad śmiertelnikami; pełna kontrola nad tzw. bóstwami mniejszymi z własnej frakcji (mającymi awatary na mapie).

Rozwój bohatera: szeregowy bóg pnie się w *Hall of Gods* dzięki osiągnięciom; rozwojowi postaci a la RPG; z modyfikacjami uwypuklającymi fakt, iż mamy do czynienia z *god simem*. Gracz nie miałby swojej reprezentacji w postaci jednostki na ekranie mapy.

Struktury: nazywane są *darami*, podlegają zasadom rozwoju budynków znanymi z gier RTS (minimum managementu). Nie trzeba ich budować blisko siebie, postrzegane bardziej jako węzły zadaniowe, między którymi krążą skupiska śmiertelników.

Walka: RTS jak *Starcraft II*, **lecz z opcją pauzy lub spowolnienia** (jak *SuperHot*) - brak ograniczeń co do tego, co gracz może w danej chwili zbudować (o ile ma technologię i ma zasoby). Jednostki i konstrukcje pod kontrolą gracza nieliczne, lecz otoczone wianuszkiem wyznawców (ich formacja i nastawienie modyfikują siłę boga mniejszego / konkretnej mocy; również negatywne, jeśli wysłaliśmy swoich ludzi na wroga).

Wyznawcy: Każde działanie bóstwa mniejszego a zwłaszcza wiodącego wpływa pozytywnie lub negatywnie na jego popularność. Popularność przekłada się na potęgę bóstwa. Potężne bóstwa są w stanie przywołać do walki więcej wyznawców. Bóstwa o negatywnej popularności muszą się mierzyć z niechęcią a nawet atakami wyznawców oraz spadającą popularnością. Popularność sumaryczna Twojej frakcji wpływa na skuteczność mocy globalnych (inicjowanych wyłącznie przez gracza).

Dyplomacja: Zawieranie sojuszy; wypowiedanie wojny; wymianę mocy (z ograniczeniami), bóstw, handlową; wywieranie presji za pomocą trybutu, okazywanie lojalności darami. Przebieg dyplomacji przypomina transakcję między wieloma stronami, dobrą analogią jest mix pokera z Madżongiem - "odkrywamy karty" i jeśli mamy dopasowanie, dyplomacja jest skuteczna. Elementem napędzającym dyplomację między frakcjami jest *Wielkie Oszustwo*.

Doradcy: na podstawie parametrów gry, zapytany doradca *Wielkiej Rady* odpowiednio precyzyjnej oceny sytuacji.

Ekonomia: a la RTS, zasoby: popularność bóstwa / frakcji; zasób *many* frakcji / bóstw mniejszych; 2x zasoby naturalne

Jednostki: Standardowo jak w grach RTS (atak, obrona, życie, doświadczenie, poziom rozwoju), plus parametry nastawienia do frakcji i popularności bóstwa, w które dana jednostka wierzy.

Rytuály, prawa, cuda (manifestacje mocy), konstrukcje sakralne - zwiększają *manę* gracza, podtrzymują *Wielkie Oszustwo*.

Progres gry: Im bliżej końca, tym większy wpływ *Czarnego Słońca*: grawitacja ulega zmniejszeniu i czasowym zaburzeniom, pojawiają się anomalie geologiczne, elektromagnetyczne, atmosferyczne. Budynki ulegają erozji. Benefity: dynamika taktyki; „drugie życie” starych, znanych mocy; dodatkowy akcent na niszczenie i tworzenie.

Mitologie: 1 frakcja = 1 mitologia (celtycka, nordycka, słowiańska), wizualnie subtelnie uwspółcześniona. Bóstwa solarno-czarnodziurowe: oryginalne.

Bóstwa mniejsze: w sensie mechaniki odpowiednik jednostek w grach RTS (reprezentacja na mapie; poruszanie *point&click*; przy braku rozkazów wykonuje działania „standardowe”). 2-3 moce standardowe półautomatyczne + 1 specjalna, manualna. Dobrą analogią połączenie SCV z hero jednostką (*Starcraft II*). Gracz może je rekrutować, krzyżować (brak hodowania) i wymieniać.

Technologie - zarys

IDE: Unity+assets (Behaviour Designer [AI]; Dialogue System [dialogi]; Inventory Pro [inwentarz]; Love/Hate [interakcje]), Houdini/HEngine; Substance Painter; **Teren:** semiproceduralnie, i na voxelach, celem dowolnego kształtowania (assets MapMagic + Voxeland); **Konstrukcje** - system w Houdini do proceduralnych budynków (rozwiązanie autorskie); **Destrukcja <> spajanie** - system w Houdini do proceduralnego niszczenia, erozji, gruzu (rozwiązanie autorskie)

