

## „Culture Simulator”

### Ogólna koncepcja gry

Rozgrywająca się współcześnie strategia ekonomiczna w której grający wciela się w rolę właściciela sklepu handlującego dobrami kultury. Zaczyna od jednego niewielkiego lokalu i ma za zadanie zbudować prężnie działającą sieć sprzedaży. Gracz by to osiągnąć musi m.in. zadbać o zatrudnienie pracowników, odpowiednie zaprojektowanie pomieszczeń oraz zapewnienie jak najbardziej atrakcyjnego asortymentu. Dodatkowo w miarę rozwoju gry pojawią się kolejne gałęzie rozwoju, które mogą umożliwić szybszy wzrost jego wirtualnej firmy. Chodzi przede wszystkim o handel dobrami kultury za pośrednictwem internetu i działalność wydawniczą. W ramach tej ostatniej grający poznałby drogę jaką przebywa dzieło od stworzenia do pojawienia się w sieci czy na sklepowej półce. Jedną z dodatkowych możliwości sfinansowania i wydania dzieła byłoby finansowanie społecznościowe (crowdfunding). Ostatni ważny aspekt gry – działalność marketingowa wiązałaby się m.in. ze wspieraniem darmowych, legalnych źródeł kultury. Skuteczność w tej dziedzinie przekładałaby się na zyski oraz dwa parametry: prestiż firmy oraz obycie kulturalne mieszkańców miasta. To ostatnie opierałoby się na założeniu, że im większą styczność z kulturą mieliby ludzie tym chętniej i częściej wydawaliby na nią pieniądze. Dodatkowo wbudowana w grę encyklopedia wyjaśniająca bardziej skomplikowane aspekty rozgrywki zawierałaby informacje czy ciekawostki odnoszące się do legalnych źródeł kultury. Chodzi o rozwiązanie podobne np. Civilopedii z gier serii Sid Meier's Civilization. Taka konstrukcja rozgrywki pozwoliłaby grającym, poza cieszeniem się relaksującą grą ekonomiczną, stopniowo poznawać bogactwo źródeł kultury. Dodatkowo mogłaby ocieplić nie zawsze pozytywny wizerunek ludzi, który te dobra dostarczają; choćby przez pokazanie jak wiele czasu i środków to wymaga.

### Zarys mechaniki

Rozgrywka byłaby przedstawiona w rzucie izometrycznym. Kolorowa, lekko kreskówkowa grafika i odpowiednie do tego udźwiękowanie, relaksujący podkład muzyczny oraz drobna dawka humoru miałyby podkreślić pewien stopień odrealnienia gry co pomogłoby zachęcić do niej także okazjonalnych graczy, a także sklasyfikować grę jako dostępną dla wszystkich. Z tego względu Culture Simulator opierałby się na bardzo uproszczonych mechanizmach ekonomicznych, szczególnie w kwestiach związanych z finansami (podatki, opłaty, koszty utrzymania). Podstawowym zasobem byłby pieniądze, a poza finansami należałoby dbać o reputację (prestiż firmy) i rozpoznawalność (zasięgi oraz intensywność działań marketingowych) marki.

Dostępne w grze tryby pozwalałyby rozegrać jeden z kilkunastu gotowych scenariuszy, rozgrywkę według ustalonych przez gracza reguł oraz domyślnie zalecaną grę losową. Niezależnie od wyboru całość rozgrywki odbywałaby się w pojedynczym, fikcyjnym mieście. Losowane lub ustalone według wybranego scenariusza byłby przede wszystkim dostępne do zakupu lokale, istniejąca na starcie gry infrastruktura kulturalna (muzea, biblioteki, galerie, rozgłośnie radiowe i telewizyjne, sklepu konkurencji etc.) oraz gęstość zaludnienia poszczególnych dzielnic miasta, a także wspomniane wyżej obycie kulturalne mieszkańców podzielone na kategorie: film, książka, muzyka, gra.

Dodatkowo poszczególni mieszkańcy opisywani byłiby kilkoma parametrami takimi jak np. dochody, szansa na dokonanie zakupu, satysfakcja z transakcji, czy ulubiony rodzaj (film, książka, muzyka, gra) i gatunek dzieła kultury oraz cechami specjalnymi. Te ostatnie dotyczyłyby różnych przyzwyczajęń zakupowych. Przykładowo miłośnik pudełek decydowałby się wyłącznie na zakupy w sklepie, łowca promocji reagowałby mocniej na przeceny, a

ostrożny spędzałby długi czas w lokalu (przeglądając książki, czy, gdy owe punkty zostaną w postawione, odsłuchując płyty lub sprawdzając gry na sklepowej konsoli).

Także zatrudnieni przez gracza, a sterowani przez AI pracownicy mieliby swoje statystyki m.in. szybkość obsługi, sympatyczność, czy kompetencje. Te ostatnie ustalane byłby osobno dla każdego z rodzajów i gatunków dzieł.

Poza standardowymi wyzwaniami gracz musiałby sobie radzić z wieloma dodatkowymi zdarzeniami jak np. odpowiednie zaopatrzenie i obsłużenie klientów przy wzmożonym ruchu w okresie przedświątecznym czy organizacja premiery znanego dzieła oraz brać poprawki na zdarzenia losowe choćby koncert znanego zespołu zwiększający zainteresowanie ich dziełami.

Opisana wyżej rozgrywka przypominałaby więc, w pewnym stopniu, gry serii Tycoon.

/elf\_adrianus/