ОБУЧАЮЩИЙ СИМУЛЯТОР ТОЧНОГО ЗЕМЛЕДЕЛИЯ

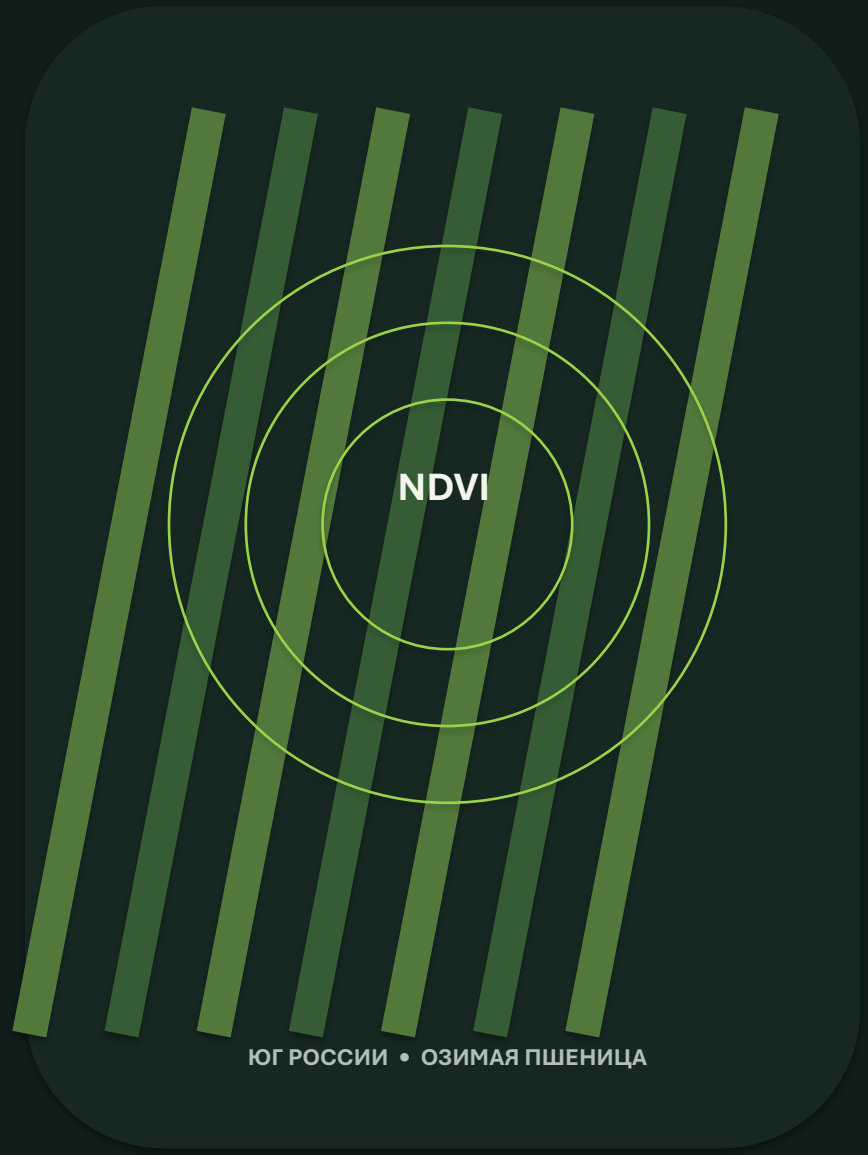
НИВА — ОРБИТА

Фермерская стратегия, где урожай начинается с правильного прочтения данных

СПУТНИКИ

ДРОНЫ

АНАЛИЗ



Зачем нужна игра?

Учимся принимать решения, когда данных мало, а ресурсы ограничены

Проблема

Проблема на поле не всегда видна сразу. Ошибка в диагнозе стоит времени, денег и части урожая.

Решение

Игрок наблюдает за посевами со спутника, уточняет картину дроном и выбирает агрономическое действие.

Результат

На практике знакомится с точным земледелием и учится объяснять, почему выбранное решение выгодно.

Цель: превратить реальные данные дистанционного наблюдения в понятный игровой опыт.

Игровая идея

Детектив по данным — не гонка кликов

Каждый ход — одна игровая неделя.
Весь сезон — 30 ходов.

Игрок исследует поле, сопоставляет признаки и выясняет, почему отдельные зоны развиваются хуже.

01 **НАБЛЮДАЙ**

Снимок, погода, состояние поля

02 **ДИАГНОСТИРУЙ**

Влага? Азот? Болезнь?

03 **ДЕЙСТВУЙ**

Выбери меру и проверь эффект

Игровой цикл

Информация тоже требует ресурсов

1

Получить данные

Спутник • дрон • осмотр

›

2

Найти зону

Норма • внимание • проблема

›

3

Поставить диагноз

Влага • азот • болезнь

›

4

Выбрать действие

Полив • удобрение • обработка

›

5

Оценить эффект

Урожай • бюджет • прибыль

Ограничения создают выбор: ждать снимок, тратить заряд дрона или платить за наземную проверку?

Что умеет игра

Функции, формирующие игровой опыт

Карты NDVI и NDMI

Состояние растительности и подсказки о влажности.

Дрон

Детальные наблюдения с ограничением по заряду и погоде.

Погода и облачность

Снимки доступны не всегда; пролёты спутника периодичны.

Диагностика

Поиск причины ухудшения состояния растений.

Экономика хозяйства

Наблюдения и меры расходуют бюджет.

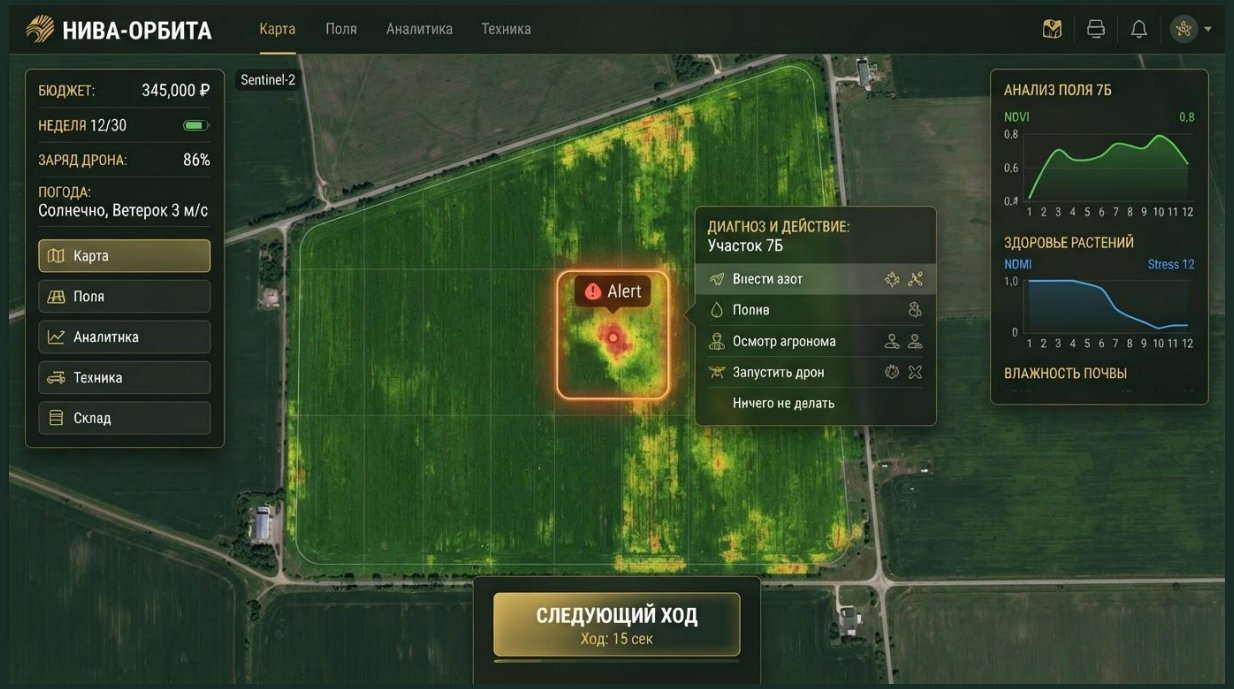
Итоги сезона

Урожайность, прибыль и точность решений.

Как играет пользователь

Интерфейс строится вокруг карты поля и панели решений

КАРТА ПОЛЯ • НЕДЕЛЯ 12



Выберите зону • откройте слой • отправьте дрон

Доступные сведения

Спутниковый снимок: облачно

Решение игрока

Запустить дрон или ждать?

Последствия

Расходы и состояние поля обновятся на следующем ходу.

Чему учится игрок

Навыки, применимые за пределами игры

Читать карты — Понимать NDVI, NDMI и пространственные различия.

Анализировать — Сопоставлять признаки и находить вероятную причину.

Планировать — Распределять деньги и выбирать приоритеты.

Оценивать риск — Принимать решения при неполной информации.

Считать выгоду — Сравнивать затраты с ожидаемым урожаем.

Мыслить агрономически — Понимать возможности технологий и ограничения полевых работ.

Формат и развитие

От игровых сценариев — к собственным территориям

Режим «Сезон» • MVP

Три сценария с разными условиями, проблемами и целями. Кампания на 30 недельных ходов помогает освоить цикл наблюдения, диагностики и принятия решений.

Режим «Своё поле» • далее

Игрок задаёт границы реального участка и изучает спутниковые снимки Sentinel-2. Игровой слой связывает обучение с настоящими данными.

Платформы: Windows (VK Play) и браузер (Яндекс Игры) • аудитория: 14–35 лет, учащиеся аграрных направлений

Сначала понять поле.
Потом действовать.

Игра соединяет симулятор фермы, расследование по данным и основы точного земледелия — чтобы каждое решение имело смысл и последствия.

Один сезон. Тридцать решений. Один урожай.