ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ №1

Выполните тестовое задание на позицию Младший игровой Дизайнер

1. **СФОРМУЛИРУЙТЕ ИДЕЮ**

Смоделируйте короткую социальную игру: опишите ядро, механику, *фичи*, игровые объекты и правила. Кроме этого, придумайте историю на 10-15 заданий: у истории должны быть начало и конец (завязка и развязка). Также необходимо придумать игровые объекты (экипировка, чертежи, ресурсы и т.д.) и гармонично вписать их в игру.

2. **ПРОСЧИТАЙТЕ БАЛАНС**

Укажите сколько и чего нужно для: производства, построек, заданий или чертежей. Обоснуйте свои цифры.

3. **ПОДБЕРИТЕ РЕФЕРЕНС ОБЪЕКТОВ**

Подберите референс внешнего вида для придуманных игровых объектов.

Савлученко Олег

savaal@mail.ua
nunamnir@mail.ru
vk.com/savluchenko

Я решил **смоделировать** классическую социальную **стратегию** и намеренно **смешал** несколько **стилей**. Игра **совмещает** эссенции сериала **LOST(2004 г.)** и социальной игры **Правила Войны**. **Добавил** условие с **потопом**, создав обоснованную **логику** для игры на **острове**. Все **образы** соратников проработаны **самостоятельно**, любые совпадения — случайны.

ПОСЛЕДНИЙ ОСТРОВ

Величественная **статуя** Могущественного **Колосса**, возвышающаяся над **островом**, наталкивает на мысль, — в незапамятные времена здесь могли **жить** сами **Боги**.

Последний остров — социальная тайм-менеджмент игра.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Остров — не совсем обычное **место**, это последний участок **суши** во всем **мире**, куда не смог подобраться **потоп**. Если кому **посчастливилось** очутиться на острове, в это **неспокойное** время, — пусть не сомневается, его **приключения** только начались.

Игроку **предстоит** построить собственный лагерь, **наладить** добычу ресурсов и сбыт производства, **вербовать** соратников и **выполнять** несложные задания. Кроме этого, **заключать** союзы с другими лагерями, **проводить** с ними торговые **сделки** или совершать **грабежи**.

Схема ядра (CL):

ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЯ

Древний **остров** хранит множество **тайн** и **загадок**. Каждый, кто оказался **здесь**, наслышан о таинственных **голосах**, — они **подсказывают** избранным как **пережить** бедствие. **Исследуйте** остров и **завладейте** его защитными механизмами. **Цепочка** коротких и увлекательных **заданий** не заставит скучать.

– Добывайте репутацию для лагеря, выполняя простые задания.
– Участвуйте в групповых заданиях и получайте больше трофеев!

Список заданий:

1. **Первая ночь**
2. **Время действовать**
3. **Дом вдали от дома**
4. **Джунгли зовут**
5. **Охота на диких кабанов**
6. **Без рынка – никуда**
7. **Призови друга на остров**
8. **Торговые отношения**
9. **Война и мир**
   - 10.1 **Личная услуга**
   - 10.2 **Последнее испытание**
   - 10.3 **Дар богини**

Опять слышны голоса острова… Может в этот раз выполнить то, о чем они просят?

Задание №1:
ПЕРВАЯ НОЧЬ

Приветствую тебя на острове <имя аккаунта>. Нет времени объяснять что происходит, но сейчас главное пережить следующую ночь! Завербуй соратника на территории лагеря, чтобы установить временный караул.

Подсказка:

– Завербуйте соратника (*text_dialog);

– Пошлите его в караул (*qst_task);

Награда:

+10 ед. **опыта** для соратника;

+1 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №2:
ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

<имя аккаунта>, ты вовремя оказался на острове. Старый мир погибает под натиском всемирного потопа, а здесь — рождается новый. Нужно срочно запастись ресурсами, разбросанными неподалеку от лагеря. Собери все ресурсы на территории лагеря.

Подсказка:

– Соберите: 5 ед. дерево, 3 ед. камень и 2 ед. металл(*take_obj);

– Все ресурсы расположены на территории лагеря ();

Награда:

+10 ед. **опыта** для соратника;

+1 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №3:
ДОМ ВДАЛИ ОТ ДОМА

Хорошая работа, <имя аккаунта>! Теперь необходимо реализовать найденные ресурсы — улучши Хижину до 2-го уровня и получи дополнительное место для соратника.

Подсказка:

– Найдите «Хижину» на территории лагеря ();
– Улучшите ее до 2-го уровня (*upgrade_build);

Награда:

+20 ед. **опыта** для соратника;

+1 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №4:
ДЖУНГЛИ ЗОВУТ

<имя аккаунта>, пришло время разведать обстановку вокруг лагеря. Открой глобальную карту и посети зону леса, возможно ты обнаружишь там нечто полезное.

Подсказка:

– Откройте глобальную карту (*opn_map);

– Разведайте зону Лес (*scout_zone);

Награда:

+30 ед. **опыта** для соратника;

+1 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №5:
ОХОТА НА ДИКИХ КАБАНОВ

В зоне леса находится заброшенная лесопилка. Такой объект способен приносить лагерю дополнительное дерево, но — к сожалению, там обосновалась стая Диких Кабанов. Прогоните зверей и наладьте производство древесины для нужд лагеря.

Подсказка:

– Уничтожьте стаю Диких Кабанов (*attack);

– Установите контроль над объектом (*right_click);

Награда:

+50 ед. **опыта** для соратника;

+2 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №6:
БЕЗ РЫНКА — НИКУДА

Теперь, когда лесопилка работает на тебя, нужно наладить сбыт добытого ресурса, — для этого тебе нужно построить в лагере Рынок. Накопи достаточно древесины, камня и металла, а потом закажи новый торговый участок.

Подсказка:

– Накопите 2 ед. Дерева, 2 ед. Камень, 1 ед. Металл ();
– Откройте вкладку "Постройки" (*build_camp);
– Постройте "Рынок" (*build.market);

Награда:

+80 ед. **опыта** для соратника;
+2 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №7:
ПРИЗОВИ ДРУГА НА ОСТРОВ

Лучший курс для обмена только среди друзей, — пригласи друга на остров, чтобы свободно обмениваться с ним необходимыми ресурсами или чертежами.

Подсказка:

– Пригласите в игру друга (*friend_inv);

Награда:

+130 ед. **опыта** для соратника;

+1 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №8:
ТОРГОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Поздравляю <имя аккаунта>, Рынок построен! Теперь, проведи свой первый бартер с другим лагерем на острове. Посети Рынок и проведи обмен.

Подсказка:

– Посетите "Рынок" (*opn_market);

– Обменяйте дерево на любой другой ресурс (*trade_res);

Награда:

+210 ед. **опыта** для соратников;

+2 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №9:
ВОЙНА И МИР

Твой веселый друг начал собирать в лагере головорезов, тренировать их и даже снабжать технологической экипировкой. Тебе следует быть начеку! Срочно разыщите ученого на территории Заброшенной Станции, в южной части острова, и завербуйте в лагерь любой ценой. Он должен присоединиться к тебе и открыть секрет технологии электрума.

Подсказка:

– Завербуйте соратника — Гигамера, многомудрого мага ();
– Постройте здание "Дума" (*build_techlab);
– Изучите в "Думе" технологию *Силовое Поле (*learn_ffield);

Награда:

+340 ед. **опыта** для соратника;
+3 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №10(10.1):
ЛИЧНАЯ УСЛУГА

Прежде чем стать твоим соратником и поделиться технологией, Гигамер — многомудрый маг, просит о личной услуге: Его госпожа Астарта — угодила в ловушку и ему срочно нужна любая помощь чтобы вызволить ее. Помогите Гигамеру освободить Астарту, — тогда он поможет вам выжить на острове.

Подсказка:
– Отправляйтесь к Черной Горе (*travel);
– Найдите вход в Кузницу Душ (*right_click);
– Уничтожьте группу псов-зомби (*attack);
– Уничтожьте несколько вампиров (*attack);

Награда:
+1440 ед. **опыта** для соратника;
+4 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №11(10.2):
ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ

Вход в катакомбы очищен, осталось пройти последнее испытание: Проберитесь через катакомбы, уничтожьте армию зомби и убейте Мардука, древнего некролита.

Подсказка:

– Уничтожьте множество зомби (*attack);

– Уничтожьте Мардука, древнего некролита (*attack);

Награда:

+890 ед. **опыта** для соратника;

+2 ед. **энергии** для лагеря;

Задание №12(10.3):
ДАР БОГИНИ

В благодарность за свое освобождение, Я — Астарта, звездная охотница, позволю тебе, <имя аккаунта>, и твоим потомкам пережить потоп на этом острове. В пред и навеки вы будете чтить меня как Великую Богиню охоты и приносить щедрые жертвы, как знак своей покорности.

Каждый раз, как твой лагерь совершит обряд жертвоприношения, я награжу всех твоих соратников, оказавшихся в лагере, — случайным усилением, сроком на один день.

Подсказка:
– Постройте Алтарь (*build.altar);
– Принесите в жертву соратника (*sacr_com);

Награда:
+340 ед. **опыта** для соратника;
+3 ед. **энергии** для лагеря;

ПОСТРОЙТЕ ЛАГЕРЬ

Вы, один из **выживших**, которых **призвал** к себе **остров**. Ваша **задача** — обосновать **лагерь** и **сплотить** вокруг себя как можно больше **соратников**.

*Чем больше в лагере соратников, тем больше репутации лагерь получает за выполнение заданий.

Список построек:

1 **УПРАВА**, командный
2 **ЦИТАДЕЛЬ**, защитный
3 **ХИЖИНА**, жилой
4 **ТАВЕРНА**, военный
5 **РЫНОК**, торговый
6 **СКЛАД**, расширение
7 **ДУМА**, научный
8 **АЛТАРЬ**, случайный

УПРАВА

Основное административное здание игрока. Управа является изначальным строением в лагере, и именно через неё ведётся постройка других зданий. Постепенное улучшение Управы увеличивает мультизадачность лагеря, на +1\+2\+4.

Функции:

Построить здание (*build_camp);
Открыть карту (*opn_map);
Открыть список заданий (*qst_list);
Получить отсчеты (*get_report);

Требуется:

Ур. 1 – Базовая постройка лагеря;
Ур. 2 – **8** ед. Дерево, **5** ед. Камень, **3** ед. Металл;
Ур. 3 – **13** ед. Дерево, **8** ед. Камень, **5** ед. Металл;

ЦИТАДЕЛЬ

Цитадель — дает дополнительную защиту при штурме вашего лагеря. Улучшенная Цитадель добавляет лагерю ров, боевые башни и увеличивает броню защитников, на +**1**\+**3**\+**5** ед.

Функции:

Отстранить соратника (*remove_com);
Восстановить соратника (*reinstat_com);

Требуется:

Ур. 1 – **5** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **2** ед. Металл;
Ур. 2 – **8** ед. Дерево, **5** ед. Камень, **3** ед. Металл;
Ур. 3 – **13** ед. Дерево, **8** ед. Камень, **5** ед. Металл;

ХИЖИНА

Хижина необходима для обустройства личной жизни соратников, чем выше ее уровень, — тем больше соратников она может вместить.

Функции:

Поместить соратника (*put_com);
Настроить соратника (*tun_com);

Требуется:

Ур 1. – **3** ед. Дерево, **2** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур 2. – **5** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **2** ед. Металл;
Ур 3. – **8** ед. Дерево, **5** ед. Камень, **3** ед. Металл;

ТАВЕРНА

Таверна является местом, где можно вербовать соратников. В дополнение к этому, в таверне можно узнать слухи по поводу различных аспектов игры. Кроме того, в Таверне находится Гильдия Воров, позволяющая узнать информацию о силе и ресурсах противников. Чем выше уровень таверны, тем больше информации вы сможете получать.

Функции:

Получить подсказку (*get_adv);
Нанять соратников (*buy_com);
Получить информацию о противнике (*get_info);

Требуется:

Ур. 1 – **3** ед. Дерево, **2** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур. 2 – **5** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур. 3 – **8** ед. Дерево, **5** ед. Камень, **2** ед. Металл;

РЫНОК

Рынок позволяет покупать, продавать и менять ресурсы или чертежи, а также передавать их другим лагерям. Чем выше уровень Рынка, тем быстрее двигается торговый караван.

Функции:

Обменяться ресурсами (*trade_res);
Обменяться чертежами (*trade_rec);

Требуется:

Ур. 1 – **2** ед. Дерево, **2** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур. 2 – **3** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур. 3 – **5** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **2** ед. Металл;

СКЛАД

Склад — вспомогательное здание, которое определяет возможный максимум ресурсов для лагеря. Чем выше уровень Склада, тем большее количество ресурсов он может вмещать единовременно.

Функции:

Определить предел(*switch_max);

Требуется:

Ур. 1 – **2** ед. Дерево, **1** ед. Камень, **1** ед. Металл;
Ур. 2 – **3** ед. Дерево, **2** ед. Камень, **2** ед. Металл;
Ур. 3 – **5** ед. Дерево, **3** ед. Камень, **3** ед. Металл;

ДУМА

Дума — научный и технический гений лагеря. Здесь изучаются новые технологии и другие модернизации для лагеря, способные принести пользу в выживании на острове. Чем выше уровень Думы, тем больше технологий можно изучать единовременно, на +1/+1/+1.

Функции:

Изучить технологию (*tech_tree);

Требуется:

Ур. 1 – **13** ед. Дерево, **8** ед. Камень, **5** ед. Металл;

Ур. 2 – **21** ед. Дерево, **13** ед. Камень, **8** ед. Металл;

Ур. 3 – **34** ед. Дерево, **21** ед. Камень, **13** ед. Металл;

АЛТАРЬ

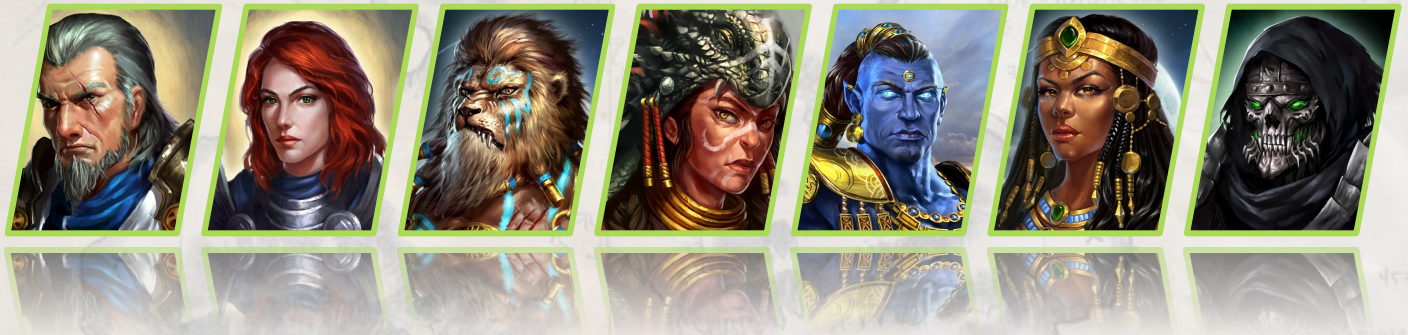
Алтарь позволяет соратникам получать некоторые временные бонусы (*бафы). Пожертвовав ресурсами, экипировкой или соратниками, игрок может получить случайный существенный бонус, определяющий его стиль игры на некоторое время.

Функции:

Принести в жертву ресурсы (*sacr_res);
Принести в жертву артефакты (*sacr_art);
Принести в жертву соратника (*sacr_com); // для блитц-матчей

Требуется:

Ур. 1 – **13** ед. Дерево, **8** ед. Камень, **5** ед. Металл;
Ур. 2 – **21** ед. Дерево, **13** ед. Камень, **8** ед. Металл;
Ур. 3 – **34** ед. Дерево, **21** ед. Камень, **13** ед. Металл;



НАЙДИТЕ СОРАТНИКОВ

Остров – **нестабильное** место, здесь ежедневно **случаются** стычки, **конфликты** и даже природные **аномалии**. Помимо прочего, опасные **обитатели** и защитные **механизмы** острова постоянно **дают** о себе **знать**. Чтобы **выжить** — соберите **вокруг** себя надежных **друзей** и утвердите свою власть на острове.

– Соратники выполняют задания для нужд лагеря.
– Чем больше в лагере соратников, тем могущественнее власть на острове.

Список соратников:

1. **ЛОК**, хитроумный разбойник
2. **СЕЛЕНА**, славная воительница
3. **БУЛАТ**, свирепый хищник
4. **ТОРА**, солнечный шаман
5. **ГИГАМЕР**, многомудрый маг
6. **АСТАРТА**, звёздная охотница
7. **МАРДУК**, древний некролит

Лок, хитроумный разбойник

О том, кем был Лок до появления на острове — ничего неизвестно. Очутившись в этом месте, он стал промышлять грабежами и наемными убийствами. Лок сохраняет хладнокровие, в то время как многие жители острова желают его смерти…

«Говорят, честь Лока можно купить за золото, а единственный кодекс, которому он следует, — контракт»

Способности:

– Дешевый трюк (*обычный)
– Уход в тень (*эпический)
– Расправа (*легендарный)

Особенности:

– Скрытность (*обычный)
– Поиск сокровищ (*эпический)
– Азарт приключений (*легендарный)

Селена, славная воительница

Некогда благословленная и восставшая из пепла Селена, была призвана советом Высших Богов на остров для особой службы: — хранить схрон с ужасным орудием, до тех пор пока не закончится Великий Цикл. Воительница сделает всё, чтобы скрыть тайник Богов — таково ее предназначение.

«Селена всегда полагается на стратегическое превосходство… Тактика – мощное орудие в руках воительницы»

Способности:

– Провокация (*обычный)
– Глухая оборона (*эпический)
– Контратака (*легендарный)

Особенности:

– Момент героизма (*обычный)
– Ратное дело (*эпический)
– Вечная слава (*легендарный)

Булат, свирепый хищник

Точно неизвестно как появился Булат, его возраст просто не поддается вычислительному анализу. Он был найден замороженным внутри крио-капсулы, под пирамидой Солнца. Очевидно, он был выведен искусственно и заморожен до лучших, или наоборот — худших, времен.

«Булат страдает от психологических расстройств и провалов в памяти, в нем одновременно уживается несколько личностей»

Способности:

– Дикий вой (*обычный)
– Кровавая ярость (*эпический)
– Призыв лютоволков (*легендарный)

Особенности:

– Сила зверя (*обычный)
– Дикие инстинкты (*эпический)
– Быстрое заживление (*легендарный)

Тора, солнечный шаман

В прошлом Торы много загадочных совпадений… Однажды к ней пришло видение: она стояла на пике священной горы и наблюдала как весь мир накрывает беспощадным потопом. Семь лет Тора искала знамение — и оно пришло. Остров, то что осталось от священной горы, призвал ее.

«Древние предки наделили Тору даром знахарства и врачевания, — только она может сохранить жизнь на острове»

Способности:

– Глубокий сон (*обычный)
– Корень живицы (*эпический)
– Исцеляющий тотем (*легендарный)

Особенности:

– Злой рок (*обычный)
– Природный баланс (*эпический)
– Астральная связь (*легендарный)

Гигамер, многомудрый маг

Говорят Гигамер пришел из будущего и предотвратил ужасную катастрофу. Теперь, как и остальные, он оказался в ловушке острова и с нетерпением ищет способ вернутся в родной мир…

«Гигамер способен путешествовать во времени и управлять материей на атомном уровне»

Способности:

- Призыв элементаля (*обычный)
- Квантовый скачок (*эпический)
- Черная дыра (*легендарный)

Особенности:

- Пирамида элементов (*обычный)
- Путешествия во времени (*эпический)
- Вселенская структура (*легендарный)

Астарта, звездная охотница

Астарта некогда путешествовала меж звёзд, пока ее возлюбленного, принца Талмуза — государя Древнего Пика, не убил злой приказ младшего брата. Лишившись царского наследия, она дала клятву отомстить. Теперь остров — единственное место, где может укрываться Мардук.

«Охотница спустилась с небес, чтобы лично покарать врагов»

Способности:
- Блеск луны (*обычный)
- Усмиряющая сеть (*эпический)
- Звездопад (*легендарный)

Особенности:
- Стрельба на ходу (*обычный)
- Дух возмездия (*эпический)
- Великая охота (*легендарный)

Мардук, древний некромант

Непримиримая жажда власти привела к тому, что Мардук убил старшего брата. В надежде получить всё царство, как законный сын Великого Бога Энкидука, он созвал совет Двенадцати Богов Что Судят. Зная что надвигается Великий Потоп, Боги утвердили его наследником, но прокляли 3612-летней ссылкой, — оставив на Земле. В надежде дожить до следующего цикла, Мардук обратился в могучего некролита и с тех пор, — пожинает сосуды с жизнью, чтобы подкрепить собственные силы.

«В Мардуке течет кровь бессмертных царей, удастся ли ему снова обрести жизнь вечную?»

Способности:

– Подчинение разума (*обычный)
– Костяной щит (*эпический)
– Смертельный союз (*легендарный)

Особенности:

– Нечестивая сила (*обычный)
– Тёмные ритуалы (*эпический)
– Загробная жизнь (*легендарный)

ЗАХВАТИТЕ РЕСУРСЫ

Не стоит **расслабляться** — помимо вас, на **острове**, есть и **другие** лагеря. **Добывайте** больше **ресурсов**, завладев объектами на глобальной **карте**. Удерживайте их, и **получайте** дополнительный прирост **ресурсов**.

Список ресурсов:

1. **ПИЩА** – свободный
2. **ДЕРЕВО** – доступный
3. **КАМЕНЬ** – доступный
4. **МЕТАЛЛ** – ограниченный
5. **КРИСТАЛЛ** – закрытый, монетизация

ПИЩА \ ФЕРМА

Пища — является основным ресурсом, требуемым для самых различных действий. Пища находится в открытом доступе на острове.

Как получить:
- Выполнение заданий
- Торговля между лагерями
- Контроль объекта «Ферма», на глобальной карте

Необходим для:
- Постройка зданий
- Изучение технологий
- Вылазка соратников // Чем дальше перемещение, тем больше требуется Пищи
- Торговые сделки

ДЕРЕВО \ ЛЕСОПИЛКА

Дерево — стандартный ресурс, необходимый для построек, исследований или торговых сделок.

Как получить:

– Выполнение заданий
– Торговля между лагерями
– Контроль объекта «Лесопилка», на глобальной карте

Необходим для:

– Постройка зданий
– Изучение технологий
– Торговые сделки

КАМЕНЬ \ КАМЕНОЛОМНЯ

Камень — стандартный ресурс, необходимый для построек, исследований или торговых сделок.

Как получить:

– Выполнение заданий
– Торговля между лагерями
– Контроль объекта «Каменоломня», на глобальной карте

Необходим для:

– Постройка зданий
– Изучение технологий
– Торговые сделки

МЕТАЛЛ \ РУДНИК МЕТАЛЛОВ

Металл — находится в ограниченном количестве, он необходим для построек, исследований, ремонта и торговых сделок.

Как получить:

– Выполнение заданий;
– Торговля между лагерями;
– Контроль объекта «Рудник Металлов», на глобальной карте;

Необходим для:

– Постройка зданий
– Изучение технологий
– Торговые сделки

КРИСТАЛЛ \ ШАХТА КРИСТАЛЛОВ

Кристалл — особо ценный ресурс на острове, он находится в закрытом доступе и служит для акселерации\упрощения игрового прогресса.

Монетизация игры — игрок приобретает кристаллы, способные дать некоторые преимущества в игре. Например: мгновенная постройка\улучшение, мгновенное изучение технологии, мгновенное приобретение базовых ресурсов и т.д.

Как получить:
- Пожертвования: 1 голос – 5 кристаллов
- Выполнение заданий
- Торговля между лагерями
- Контроль объекта «Шахта кристаллов», на глобальной карте

Необходим для:
- Постройка зданий
- Изучение технологий
- Покупка эпических соратников
- Мгновенная постройка\улучшение
- Мгновенное изучение технологии
- Приобретение базовых ресурсов

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ:

1 — **«Глобальный мир»**
Стандартный игровой мир
(*мультивселенная);
2 — **«Сортировка по месту»**
Все игроки из одного города
(*вселенная_город);
3 — **«Игра на выживание»**
Обучающая сессия на 2-4 игроков
(*одноразвселенная);
4 — **«Башня смерти»**
Блиц-турнир на кристаллы
(*разовый_турнир);

НЕКОТОРЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ:

ИГРА

ЭНЕРГИЯ — количество ходов лагеря (*лимит в сутки);
ВРЕМЯ ХОДА — затрачиваемое на ход время;

ЛАГЕРЬ

ДЕРЕВО — ресурс, в свободном доступе на острове;
КАМЕНЬ — ресурс, в свободном доступе на острове;
МЕТАЛЛ — ресурс, в ограниченном доступе на острове;
ПИЩА — ресурс, в ограниченном доступе на острове;
КРИСТАЛЛ — ресурс, в закрытом доступе на острове;
ВРЕМЯ ДЕЙ. — затрачиваемое время на постройку, изучение или создание предметов и проч.;

СОРАТНИК

УРОН — количество повреждений за удар;
МНОЖ. УРОНА — критическая атака;
БРОНЯ — устойчивость к повреждениям;
СКОРОСТЬ — частота ударов;
ЗДОРОВЬЕ — количество жизней;

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Пошаговая стратегия на время, схожа по механике с игрой *Правила_Войны;
2. Игрок получает выделенный участок на глобальной карте с пространством под лагерь (размер **3**(+**2**) клетки);
3. Базовые здания в лагере на старте: **Управа** (1 ур.);
4. Лагерь взаимодействует с объектами острова при помощи соратников;
5. При совершении игрового действия расходуется **1** ед. Энергии;
6. Энергия может восполнятся с помощью Кристаллов;
7. Чтобы совершить действие необходимо иметь в наборе хотя бы одного свободного соратника;
8. Игровое действие — отправка на задание, изучение технологии, обмен ресурсами или чертежами, нападение на другой лагерь, постройка здания в лагере, улучшение уровня здания, разведка глобальной карты;
9. Стандартный набор соратников находиться в Таверне, либо в других местах острова;
10. Максимальный набор — 13 соратников. В запасе может храниться сколько угодно;
11. Каждую ночь остаток энергии обнуляется;
12. Каждое утро игрок получает **20** ед. Энергии для ходов;
13. Энергия не может превышать некоторый предел: напр. Максимум **20** ед.;

*Правила Войны: https://plarium.com/ru/igri-strategii/pravila-voyni/

МОНЕТИЗАЦИЯ:

Монетизация проходит по следующей схеме: Игрок покупает голоса в соц. сети Вконтакте для своего аккаунта. Далее он обменивает голоса на игровую валюту – Кристаллы. Курс калибруется по ситуации на игровом рынке. Кристаллы позволяют игроку сэкономить время и упростить игровой процесс.

Подробнее об этом в: Захватите ресурсы > Кристалл \ Шахта Кристаллов.

ВНИМАНИЕ! В режимах игры «***Игра на выживание**» и «***Башня смерти**» невозможно приобрести Кристаллы через «**Пожертвования**».

ИГРОВЫЕ РЕШЕНИЯ:

3) ПРОСЧИТАЙТЕ БАЛАНС вашей истории - цифры, сколько и чего нужно в каждом квесте, награды за квесты, баланс новых рецептов (сколько и чего нужно для производства), баланс зданий (что и сколько нужно для стадий строительства), цены декораций. Обоснуйте свои цифры.

***Последовательность чисел Фибоначчи** — самый гибкий прирост чисел: 1+1+2+3+5+8+13+21 и т.д. Использовал как шаблон прогрессии порций опыта за задания, а также – кол-ва ресурсов, требуемых для постройки или улучшений зданий. Цифры старался брать логические.

***Вместо рецептов и схем** — я реализовал описание соратников.

Игра рассчитана на следующий тип игроков: доминатор, фармер, исследователь, казуал и социальщик.

Связь с автором:

- savaal@mail.ua
- nunamnir@mail.ru
- vk.com/savluchenko

Савлученко Олег

savaal@mail.ua
nunamnir@mail.ru
vk.com/savluchenko