

Nether Wars

Что это?

Мобильная игра в жанре стратегии в реальном времени, вдохновленная играми серии Dungeon Keeper и Overlord.

В чем заключается игровой процесс?

Игрок возводит свое Подземелье, добывает ресурсы, из которых он создает орду монстров, чтобы сражаться с другими Игроками или выполнять сюжетные миссии, за которые он получает дополнительные трофеи.

В чем уникальность проекта?

Игрок может «собирать» своих воинов-монстров из 5 различных алхимических элементов. Элементы наделяют существо случайными способностями, в зависимости от «стихии», с которой они связаны, что дает пользователю большой простор для творчества и изобретения собственных необычных сочетаний.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Подземелье (англ. Dungeon) – база игрока. Изначально подземелье полностью скрыто горной породой и лишь в центре есть Престол (англ. Altar). Престол – ключевая структура подземелья. Престол представляет собой разлом в пространстве и времени, через который армии игрока вторгаются в чужие подземелья или миры в поисках ресурсов и трофеев. В то же время, под тронем находится лаборатория, где Владыка Тьмы (англ. Dark Lord), т. е. Игрок, смешивает стихии и создает новые порождения тьмы.

В начале пути Игрока, под Престолом же хранятся добытые ресурсы и трофеи. Однако со временем Подземелье растет – монстры-рабы расчищают горную породу, прокладывают туннели и возводят постройки, чтобы добывать и хранить ресурсы, а также ловушки, чтобы защищаться от непрошенных гостей.

Вспомогательные постройки:

- *Адская кузница* (англ. Hell forge) – позволяет разрабатывать улучшения доспехов и оружия для существ.
- *Апокриф* (англ. Apocrypha) – здесь разрабатываются заклинания, которые Владыка сможет применить в бою.
- *Омут трансмутации* (англ. Transmutation pool) – позволяет конвертировать ресурсы (курс зависит от разности уровней построек-ферм соответствующих стихий).

Постройки-фабрики:

- *Кровавый Источник* (англ. Blood well) – служит источником и местом хранения ресурса «Кровь», а так же домом для существ-узников крови;
- *Костяной Сад* (англ. Bone orchard) – служит источником и местом хранения «Костей», а так же домом для существ-костеглодов;
- *Чадящая Бездна* (англ. Smoldering pit) – служит источником и местом хранения ресурса «Пепел», а так же домом для существ-пепельников;
- *Исключенные Залы* (англ. Warped halls) – служит источником и местом хранения «Мрак», а так же домом для существ-неупокойников;
- *Чумной Улей* (англ. Plague hive) – служит источником и местом хранения Желчи, а так же домом для существ-злотродий;

МЕХАНИКА СБОРКИ СУЩЕСТВ

Адский котел

Это меню, в котором Владыка Тьмы собирает своих миньонов, смешивая в котле элементы в различных пропорциях.

Элементы даруют существу особые навыки и способности, тематически связанные со стихией. Например, части Мрака дают способности, связанные с невидимостью, телепортацией, полетом и колдовством.



Комбинации элементов подчиняются 3 правилам алхимии:

- 1. Правило алчности:* 1 элемента не может быть достаточно для сотворения существа.
- 2. Правило дисбаланса:* 2 элемента не могут находиться в равных пропорциях.
- 3. Правило антипатии:* Желчь не смешивается с Пеплом, Кости не смешиваются с Мраком – только Кровь (универсальный растворитель) может свободно смешиваться с любым другим элементом.


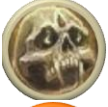



С точки зрения разработки эти правила нужны, чтобы сократить количество комбинаций.

Из второго правила алхимии вытекает следующее: один из элементов в рецепте существа всегда будет в большей пропорции; этот элемент называется *основой*.

От основы зависит *раса* существа, которая определяет тип его брони и роль на поле боя:

- **Кровь:** Узники крови (Bloodbounds) – универсальная раса существ, среди которых встречаются войска ближнего/дальнего боя со средней живучестью; Узники крови полагаются на скорость, фланговые атаки и способности к регенерации.
- **Кости:** Костеглоды (Bonegnashers) – раса живучих существ, полагающихся на физическую силу и крепкую броню. Слабости – медлительность, уязвимость к магическим атакам.
- **Пепел:** Пепельники (Ashrisen) – раса маневренных существ средней живучести, полагающихся на большой урон в дальнем бою и стремительные атаки; слабостью является уязвимость к отравляющим атакам.
- **Мрак:** Неупокойники (Revenants) – раса призраков, полагающаяся на магические способности, высокую маневренность и иллюзии. Слабостями являются низкая живучесть и уязвимость в ближнем бою, особенно от проникающих атак.
- **Желчь:** Злотродья (Vilespawn) – раса роящихся существ, полагающихся на большое количество, эффекты ослабления и отравления; слабостью является их низкая живучесть и уязвимость к огню.

Элементы, представленные в рецепте существа в меньших пропорциях, формируют его *навыки* или *перки*, которые так же тематически связаны с одной из стихий. Самый большой из перков обычно определяет тип урона существа. Чем больше реагентов ушло на перк – тем сильнее будет эффект.

Стихия	Тип брони	Тип атаки
	Обычная (без слабостей)	Обычная (без бонусов)
	Костяная (уязвим к магии)	Проникающая (бонус против призрачной)
	Пепельная (уязвим к яду)	Огненная (бонус против желчной)
	Желчная (уязвим к огню)	Ядовитая (бонус против пепельной)
	Призрачная (уязвим к проникающей)	Магическая (бонус против костяной)

Примеры существ:

Рецепт	  
Перки	<div>Стремительный: Скорость перемещения данного существа увеличена на 10%</div>
Тип защиты:	<div>Стремительный костяной страж</div> 
Кости (уязвим к магии)	
Тип атаки:	
Обычная (без бонусов)	
Рецепт	  
Перки	<div>Опаляющий: Существа, атакованные этим монстром, горят некоторое время, получая периодический урон.</div>
Тип защиты:	<div>Опаляющий костяной стрелок</div> 
Кости (уязвим к магии)	
Тип атаки:	
Огненная (доп. урон Желчи)	

Количество ингредиентов, которое Игрок может потратить на одно существо ограничено его уровнем. Из 1-ого и 2-ого правил алхимии следует, что минимальное кол-во элементов, которое необходимо потратить на существо равно 3. Тогда связь уровня Игрока и максимального количества ингредиентов на существо следующая:

Уровень игрока	I	II	III	IV	V	VI	VII
Макс. кол-во ингредиентов	3	4	5	6	7	8	9

Общее количество ингредиентов, затраченное на существо конвертируется в его уровень (от 1 до 6). Уровень существа напрямую определяет его базовый тип для данной основы:

Перки каждого существа генерируются случайно в процессе создания, однако Игрок может запоминать понравившиеся ему рецепты. Воспользоваться рецептами возможно только уплатив доп. ресурс – ману. Когда рецепт существа составлен, Игроку нужно «помешать» котел (поводив пальцем по таच-скрину), чтобы добавить существо в свою орду.



СЮЖЕТ

Суть

Протагонист – бывший Владыка Тьмы, свергнутый семерыми ближайшими соратниками. Его бессмертная сущность была заключена в саркофаг, зачарованный 7 Печатями: Алчности (Greed), Гнева (Wrath), Порчи (Corruption), Искушения (Temptation), Страх (Terror), Забвения (Oblivion) и Гордыни (Pride).

Игра стартует с того, что один из предателей – карлик Гнудс (англ. Gnart), идол Алчности – сам снимает одну из Печатей с саркофага, надеясь использовать ослабшего и лишенного памяти Владыку в своих целях. Служащие Гнудсу гремлины (англ. gremlins) становятся рабочей силой.

Прохождение сюжетной кампании заключается в том, чтобы вернуть былое могущество Владыки, одолев всех семерых предателей, разрушив тем самым 7 Печатей.

Прогресс Игрока

Разбивая очередную Печать, Игрок повышает свой уровень; кроме того, изначально ему доступно лишь 3 элемента: Кровь, Кости и Пепел – Желчь и Мрак он может заполучить, одолев сюжетных боссов, связанных с этими стихиями.

По завершении кампании Игрок выходит в онлайн и получает возможность вторгаться в миры других Игроков, продолжая завоевания.

Режимы игры

Сценарии – заранее проработанные сюжетные миссии, обучающие игрока аспектам геймплея или проверяющие его смекалку. Могут проходить в форме вторжения (но не к Игроку, а к ИИ) или набега.

Набег – вторжение в мир смертных с целью добыть дополнительные ресурсы (PVE-режим); чем чаще Игрок совершает Набеги, тем больше он привлекает внимание смертных героев и их небесных покровителей, которые в отместку могут вторгнуться в его Подземелье и нанести существенный урон его инфраструктуре.

Вторжение – вторжение в мир другого Владыки (Игрока); становится доступно по завершении сюжетной кампании (PVP-режим).

Арена – быстрое сражение, в котором существа создаются прямо на поле боя. Можно сражаться с другими Игроками (PVP-режим) или проходить испытания (PVE-режим).

СОСТАВЫ РАС

Узники крови – Bloodbound

	Обычный	Усиленный	Редкий
I	гомункул	ненасытный гомункул	кошмарный гомункул
II	гончая	адская гончая	цербер
III	нетопырь	мракокрыл	ужас ночи
IV	кровожад	неистовый кровожад	кровожад-вожак
V	суккуб	госпожа боли	госпожа греха
VI	Князь крови		

Пепельники – Ashrisen

	Обычный	Усиленный	Редкий
I	бес		
II	саламандра	лавамандра	
III	магог	демагог	
IV	горгона	кошмар	Бык Рока
V	Ифрит		Визирь-ифрит
VI	Тиран Преисподней		

Костеглоды - Bonegnashers

	Обычный	Усиленный	Редкий
I	умертвие	умертвие-лучник	умертвие-гвардеец
II	стервятник	костеклюй	медноперый костеглод
III			
IV	рыцарь увядания	рыцарь гибели	рыцарь смерти
V	Остеомант	Лич	Владыка склепа
VI	Костяной дракон		

Злотродя – Vilespawn

	Обычный	Усиленный	Редкий
I	кадавр	чумной кадавр	кислотный кадавр
II	оса	стая ос	рой ос
III	слизень	нечистый слизень	
IV	злоглаз	наблюдатель	
V	поганище		
VI	Гидра		

Неупокойники – Revenants

	Обычный	Усиленный	Редкий
I	дух	гневный дух	мстительный дух
II	тенетник	коварный тенетник	
III	отступник	еретик	колдун
IV	призрачный страж	призрачный рыцарь	жнец
V	странник Бездны	соглядатай Бездны	владыка Бездны
VI	Мать Сумерек		

Составы рас примерно соответствуют следующему дизайну:

1 уровень: низшая(-ий) нежить/демон

2-3 уровень: зверь, связанный со стихией

3-5 уровень: монстры, реализующие тактику стихии (кровь – маневренность, кости – оборона, пепел – урон, мрак – колдовство, желчь – отравления и большое количество);

6 уровень: архидемон этой стихии; особо мощный, а потому доступен в единственном экземпляре.

Кроме того в пулах один из типов высокого тира обычно является развитием базового юнита расы по своей роли на поле боя, например:

- гомункул → кровожад (маневренная легкая пехота)
- умертвие → рыцарь смерти (тяжелая пехота)
- бес → магог (стрелок)
- дух → призрачный страж (маневренная легкая пехота)
- кадавр → поганище (тяжелая пехота)

Распределение существ по уровням не означает, что существа более высокого уровня по всем параметрам лучше младших демонов; напротив, идея дизайна существ как раз в том, чтобы наделить каждое более-менее уникальными способностями, делающими их полезными в совершенно различных непредвиденных ситуациях.

Уровень существа напрямую связан с тем, сколько ингредиентов нужно потратить, чтобы его призвать. Рандом при сотворении выражается в следующем: цветами в таблице обозначено, какой тип существ с большей вероятностью (зеленый) будет сотворен на данном уровне. Эта вероятность связана с талантами Игрока. Улучшенные «редкие» версии существ, как правило, обладают уникальными навыками, которые невозможно получить в виде перков. Такая механика призвана мотивировать Игрока больше тратить свитки для записи рецептов → больше фармить этот ресурс.