**Гильдия героев**

*Концепт*

Игрок управляет гильдией наемников. По зоду игры он выполняет заказы, зарабатывая деньги, репутацию и славу*.*

*Фичи*

* Экономическая система.
* Политическая система (отношения с фракциями, влияние на политику региона)
* Боевая система
* Процедурный мир
* Неограниченный потенциал развития

*Жанр*

Пошаговая экономическая стратегия с элементами тактической РПГ

*Сеттинг*

Средневековое фентези с магией и множеством рас и чудовищ

**Фичи и игровые механики**

*Управление гильдией*

* Найм героев. Ограничителями являются уровень игрока и административный ресурс. Уровень игрока влияет на количество и уровни филиалов гильдии. В каждом филиале работают администраторы, от таланта которых зависит число героев в штате для данного филиала гильдии.  
  Также у каждого героя есть параметр «бунтарства», который показывает, сколько должно быть свободного административного ресурса для его найма.
* Содержание героев. У каждого героя есть еженедельная плата, которую он получает в виде определенного набора ресурсов. Плата растет с ростом уровня героя.
* Распределение задач. Каждый герой может быть назначен на выполнение некоторого задания в ближайшую неделю.

*Игровой мир*

* Глобально в мире существуют несколько фракций, конкурирующих между собой.
* Фракции владеют землями и городами.
* Наместники в городах выдают задания гильдии. Выполнение задания влияет на репутацию гильдии. Чем она лучше, тем лучше контракты в будущем.

*Задачи героев*

* Выполнение квеста. Герой (или герои) отправляются на задание.
* Разведка местности. Герой отправляется на поиски интересных мест.
* Разведка. Герой выясняет, какие опастности подстерегают в процессе выполнения задания или исследования местности, а также какие сокровища там можно найти
* Профессиональные услуги. Герой выполняет работу в городе, получая плату, что дает небольшой доход и бонус к торговле в конце недели.
* Грабеж. Герой выходит на большую дорогу и грабит путников.
* Торговля. Герой продает помеченные для продажи предметы.

*Навыки героев*

* Управление. Уровень влияет на административный ресурс героя.
* Торговля. Влияет на цены при торговле и число успешных сделок.
* Лидерство. Дает боевые бонусы отряду.
* Дипломатия. Бает бонус в переговорных квестах и к величине награды.
* Алхимик. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Каменщик. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Оружейник. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Бронник. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Фермер. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Охотник. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Зачарователь. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Ювелир. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Строитель. Ремесленный навык. Влияет на получаемую плату и итоговый бонус в торговле.
* Скрытность. Влияет на успех разведки и разведки местности.
* Внимательность. Влияет на количество полезной информации, получаемой в разведке.
* Ближний бой. Атака и урон в ближнем бою.
* Стрельба. Атака и урон при стрельбе.
* Магия. Атака и урон при колдовстве.
* Божественная сила. Атака и урон при наложении чар.
* Легкая броня. Навык ношения легкой брони.
* Средняя броня. Навык ношения средней брони.
* Тяжелая броня. Навык ношения тяжелой брони.
* Уворот. Навык уклоняться от атак.
* Проворность. Влияет на инициативу в бою.

*Квесты*

* Сопроводить караван.
* Прогнать разбойников.
* Зачистить подземелье.
* Добыть артефакт.
* Провести разведку.
* Выполнить ремесленные работы.
* Устранить проблему в лице человека.
* Собрать компромат.
* Расследовать преступление.
* (В) Подрыв снабжения
* (В) Разведка
* (В) Помощь в битве
* (В) Грабеж
* (В) Осада
* (В) Покушение

*Боевая система*

* Бой на гексагональной карте.
* У каждого оружия есть набор способностей, которые можно применять.
* У каждой способности есть таймаут (число ходов на восстановление).

*Исследование подземелий*

* Подземелья генерируются процедурно.
* Карта может быть открыта полностью или частично, если была произведена разведка.
* В подземелье могут присутствовать секреты, которые открываются при проходе мимо персонажа с достаточной внимательностью.

*События*

В игре периодически происходят глобальные события.

* Эпидемия. Уровень города уменьшается. Возможна гибель героев в филиале.
* Переселенцы. Заброшенный доселе город заселяется.
* Расширение. Город увеличивает свой размер. Несколько недель повышен спрос на строителей.
* Война. Несколько кланов начинают войну. Несколько недель доступны военные задания.
* Заморские торговцы. Больший ассортимент товаров, выгоднее цены.