

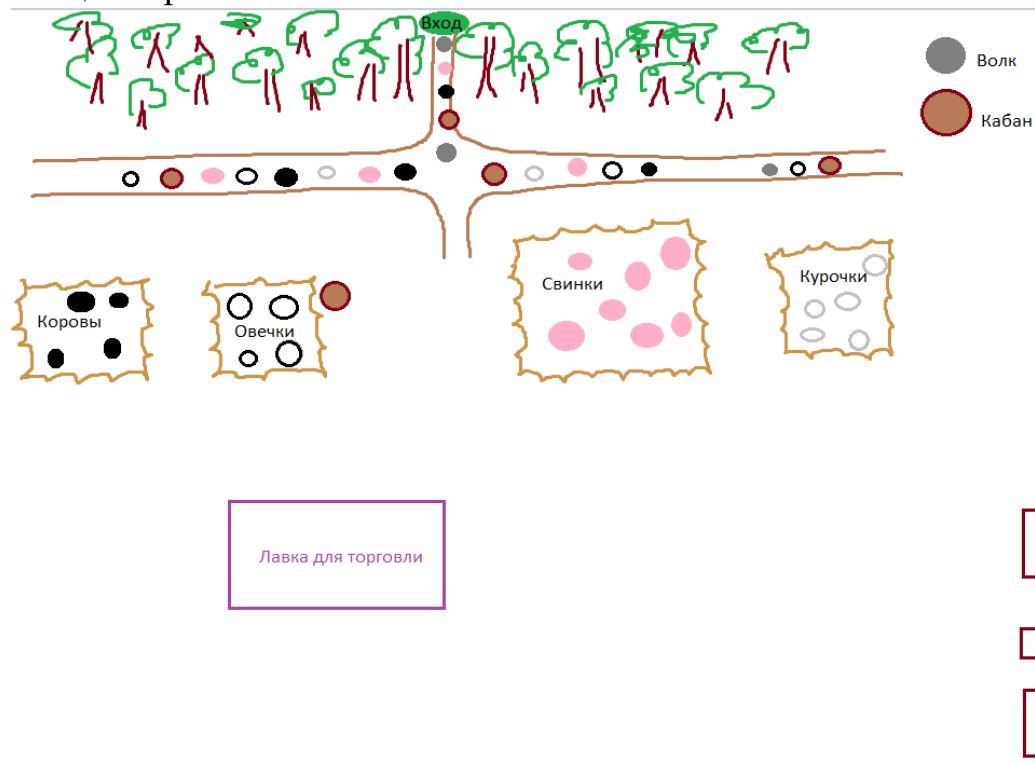
- 1) У игрока есть ферма в лесу, состоящая из нескольких загонов для животных.
- 2) Игрок может запустить волну животных нажатием на вход в лес.
- 3) Животные делятся на два вида: враждебные и домашние. Враждебные: волки, дикие кабаны, медведи. Домашние: коровы, овцы, свинки, курочки, индюки и тд. Животные двигаются по заданной траектории как в tower defender.
- 4) Игрок должен **бить** враждебных животных, что бы те не напали на его ферму. При нападении на ферму, например, один волк убивает 1 животное в 5 секунд, а медведь разово убивает 5 животных и уходит. Они могут открываться по уровням, например в начале будут только волки, а кабан появится на 15 уровне.
- 5) Игрок должен **сортировать** животных по загонам. Животное должно находиться в загоне с себе подобными.
- 6) Если это условие сортировки выполнено, запускается таймер созревания продукта, которое будет давать это животное. Если в загон попадает животное другого вида таймер останавливается. По завершению таймера игрок может **нажать** на животное, чтобы получить продукт (корова – молоко, овечки – шерсть, свинки – мясо, курочки – яйца или перья).
- 7) Собранными продуктами игрок может **торговать**. На заработанные баллы он может нанять охотников, скотоводов, лесников и шахтеров (миньоны). Эти миньоны размещаются на поле, на месте, куда нажмет игрок. Охотники имеют сегментный угол обзора. Игрок может **вращать** их, для определения направления действия миньона. Охотники бьют врагов, скотоводы собирают животных, система автоматизируется. Один скотовод собирает только один вид животных. Так, купив овцевода, игроку все равно придется самостоятельно распределять коров и свиней. Лесников и шахтеров можно отправить в лес и шахту соответственно. Добываются дерево и камни.
- 8) Также на заработанные деньги игрок может **увеличивать** размер загонов, что бы можно было вместить больше животных.
- 9) Загоны для животных открываются игроку с ходом уровней. В начале игры у игрока только один загон и один вид животных, новый загон открывается игроку на каждом десятом уровне. Так происходит расширение, увеличение фермы.
- 10) Все полученные ресурсы, кроме продажи, игрок может отправить на постройку и улучшение своего города. Из дерева и камня строятся различные типы зданий (дом, больница, кафе). Продукты животного происхождения будут поднимать уровень жизни в городе (мясо – пропитание, шерсть – одежда) По городам всех игроков составляется лидерборд, с наградами за лучшие города.

Игроку будет интересно получить новый загон и выбрать какое новое животное он будет разводить (элемент стратегии), посмотреть какой продукт оно будет давать (элемент неожиданности). Сложность каждого уровня будет повышаться, игроку будет необходимо устанавливать миньонов, а для этого зарабатывать баллы. Мотивировать игрока играть будет лидерборд и желание оказаться на первом месте, получить лучшие награды.

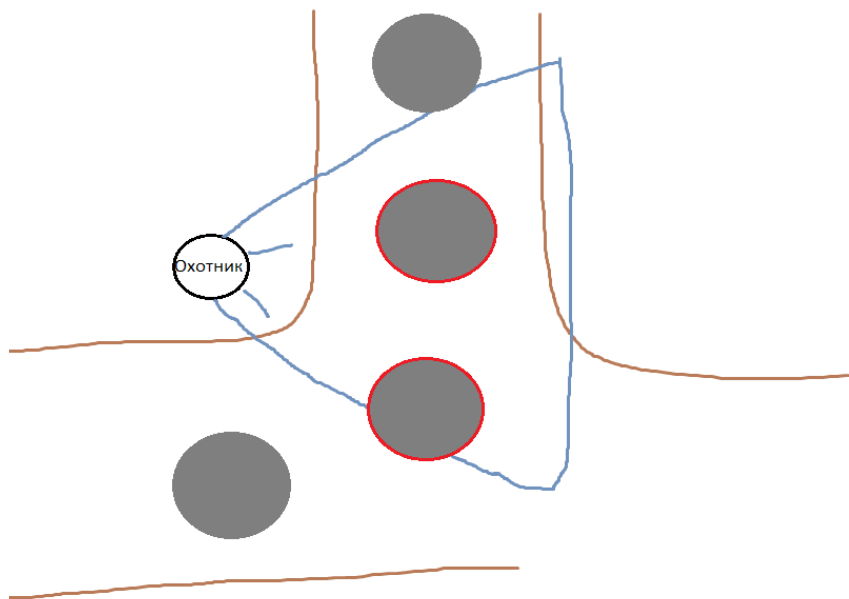
Месседж игры в том, что как бы не развивались технологии, весь наш дом, город и мир все ещё зависят от простых зверушек и ферм.

Людо-нарративный диссонанс избегается фиксированным набором видов животных, которые могут находиться в лесной местности и на ферме. Так, например, медведь будет бурым, а не пандой или белым. Также не может быть крокодилов, обезьян и тд. Также не может быть мистических животных, типа единорога, так как сеттинг не фэнтези.

Общая карта



Как работает охотник



Игровой цикл

Сортировки животных → Сбор продуктов → Продажа продуктов → Покупка миньонов
→ Постройка города