Выполнил:

Игнатьев Даниил.

Затрачено 8 часов: 5 на анализ игр, 3 на продумывание и запись.

# Задачи:

1. Изучить приложенные игры-референсы.
2. Среди предложенных игр-референсов выбрать наиболее понравившиеся 2-3 игровые механики.
3. Кратко, буквально в 1 предложение, обосновать их выбор.
4. Придумать и описать 2 игровых концепта, базирующихся на совмещении выбранных игровых механик

# Подробнее о содержании концепта:

* Кратко, в 3-4 предложениях, изложить суть концепта.
* Описать визуальную составляющую игры.
* Описать управление.
* Описать прогрессию уровней: возможные усложнения/изменение механик. Т.е. описать разницу между первым, пятым и десятым уровнями игры.

1. Игры проанализированы.
2. Выбранные механики:
   1. Mob control: Улучшение персонажей, сражение.
   2. Idle Lumberjack 3D: Призываемые персонажи, релакс от просмотра.
3. Приятные механики, которые делают геймлпей интереснее и приносят удовольствие.
4. Концепты:  
   1. City defender.  
        
      У игрока ограниченное кол-во юнитов и есть их небольшой постоянный инкам.   
      Задача игрока защищать город от нападающих, правильно раскачивая дерево навыков и соблюдая баланс между экономическим и военным аспектами жизни поселения, распределяя юнитов в шахту или в защитников.  
        
      Сеттинг – средневековье.  
      Юнитов будет много, поэтому все они примитивны и низкополигональны.  
      Как итог, получается минималистично-мультяшный средневековый стиль. Референс – Kingdom Rush.  
      Экран игрока вертикально ориентирован и разделен на 2 части.  
      В одной части находится шахта, которая нужна для добычи ресурсов, в другой городские ворота, на которые регулярно нападают группы врагов.  
        
      Есть система улучшений параметров города и юнитов, а также дерево развития, которое позволит открыть различные технологии для поселения или новых юнитов.  
      Враги могут быть разных типов. Например, наземные, летающие, бесплотные, воскрешающиеся и тд.  
      Новые юниты из дерева технологий необходимы, чтобы справиться с ними.  
        
      Игра разделена на уровни. Чем выше уровень – тем больше отягощающих факторов, таких как штрафы на добычу ресурсов, постоянный урон юнитам, ограниченная информация о врагах, более сложные типы врагов…   
        
      Основное управление происходит 4-мя кнопками в нижней части экрана. Одна кнопка нужна для распределения юнитов-защитников в шахту.   
      3 других пока что для примера назовем «воин», «лучник», «хиллер». При зажатии одной из этих кнопок юниты из шахты будут перераспределяться в соответствующий кнопке тип защитников.   
      Типы защитников на кнопках динамичны и выставляются в окне дерева навыков.  
      Перераспределение юнитов происходит равноускоренно.
   2. Scrapper  
      Действие происходит на бесконечной стоянке утильной техники.  
      Игрок находится на постоянном таймере, который можно отсрочить только разбирая технику. При его истечении игра начинается заново. Задача игрока – прожить как можно дольше.  
        
      Экран ориентирован вертикально. Вид сверху.   
      Техника имеет воксельную графику с низким уровнем детализации. При разборе распадается на множество маленьких частей.   
        
      Персонаж управляется виртуальным джойстиком. Референс - Idle Lumberjack 3D.  
        
      За разбор игроку даются части металлолома, которые, при достижении определенных значений, собираются в новый инструмент разбора со своей спецификой и визуалом.  
      Также за разбор техники игроку падают бонусы, которые накапливаются в течении всего игрового процесса. Бонусы дают незначительное облегчение игры и их действие не исчезает после окончания времени. Пример: скорость передвижения на 2% больше, частей падает на 1% больше и т.д.  
        
      Для каждой новой игровой итерации (попытки/жизни) игрока случайно выбирается стиль уровня из заранее заготовленных. Различия стилей заключаются в моделях техники и в цветовой палитре.