**Общее описание.**

Игра представляет собой смесь жанра Арканоид, Карточную игру и PVP арену. Перед матчем игрок выбирает героя(героев) на матч, каждый герой обладаем своими навыками. Матч происходит как в арканоиде, игрок платформой отбивает шар, уничтожая им кубики на экране, тем самым накапливая энергию. Энергия тратится на использование способностей героя(героев), которые игрок может применять по ходу матча. Цель игрока выиграть – уничтожить все кубики, уничтожить босса или игрока противника.

Название: Защитник Весалии.

Аудитория: 10+

Язык:Русский, Английский.

Среда реализации: Unity

Графика;2D

Платформа: Android

Тип: free-to-play

**Сюжет игры**

Игрок выступает в роли командира отряда, которому нужно пробиться через вражеские земли и вернуть магический кристалл жизни в сады Весалии. Процветающее королевство Весалия подверглась нападению орд некроманта Кардиуса. Он жаждал завладеть кристаллом жизни, чтобы обратить его силы в тёмную сторону. Столица королевства пала и кристалл бы увезён в тёмные подземелья владений Кардиуса. По всей Весалии рыщут орды прихвостней некроманта. В последнем городе королевства Эльверум, который сопротивляется ордам некроманта было решено собрать отряд из героев, которые отправятся на поиски кристалла жизни чтобы вернуть его в Весалию и возродить сады жизни и победить некроманта.

По дороге игрок встречает разных персонажей, которые могут присоединиться к его отряду. Ему придётся столкнуться со страшными порождениями некроманта. Пройти сквозь опасные подземелья, горы и леса чтобы добраться до Кардиуса и кристалла жизни.

**Геймплей.**

1. Предматчевый выбор. Экран выбора карт героев. Всего игрок может выбрать 3 героя на матч, по каждому на одну жизнь. По центру располагается три места для выбранных героев. Под ними располагается лента со всеми героями. Недоступные герои отмечены знаком замка. Игрок может перетаскивать иконки героем из ленты в верхний ряд тем самым выбирая их к игре. Слева отображается текстовая история выделенного героя. Герой выделяется кликом по иконке. Справа описание скила героя. Очередность участия героев в игре определяется слева направо.

2. Игра. Классический арканоид. Игрок кликает по экрану и запускает шар. Шар бьётся по квадратам уничтожая их отскакивая обратно, также мяч отскакивает от левой правой и верхней части игрового поля. Игрок контролирует платформу отбивая шар. После уничтожения блоков могут выпадать разные бафы и дебафы, а также энергия, которую игрок собирает и накапливает для использования скилов героя. Если мяч пролетает вниз мимо платформы, то игрок теряет жизнь и героя. Затем мяч восстанавливается на платформе, в иконке героя появляется новый персонаж и игра начинается с клика игрока по экрану. Игрок может применять способности активного героя во время матча нажав на его иконку, тогда, когда манна накопится. После применения манна полностью расходуется. В некоторых случаях кубики могут двигаться, обладать своим уровнем жизни (нужно несколько ударов), быть бессмертными.

3. Победа. Игрок побеждает если все разрушаемые объекты уничтожены.

4. Поражение. Игрок проигрывает если все жизни потрачены, а разрушаемые объекты еще остались на игровом поле.

5. Награды. За каждый матч игрок получает награды в виде внутриигровой валюты, также он получает карточки героев.

**Система урона.**

Система hit point представлена по средствам удара шарика. Каждый кубик на экране имеет минимум 1 удар до разрушения. Боковые стены и верхняя стенка не разрушаемы и имеют бесконечное количество ударов. Следующая градация:

Обычный кубик – 1 удар.

Средний кубик – 2 удара.

Сильный кубик – 3 удара.

Мегакубик – 4 удара.

Бессмертный кубик – бесконечное количество ударов.

Двигающая планка также является бессмертным кубиком.

Нижняя рамка игрового поля отсутствует и если шар пролетает её, то игрок теряет 1 жизнь и героя, который был активен. Если герой не имеет иммунитет к смерти на раунд.

Игрок может применять способности своих героев. Если способность наносит урон, то он рассчитывается от уровня героя, т.е. герой первого уровня попаданием по кубику наносит 1 урон равный 1 удару шарика, второго уровня, соответственно равный 2 ударам шарика, герой третьего уровня наносит урон равный 3 ударам шарика.

На некоторых уровнях присутствует “бос”, это кубик который может выпускать через определённый промежуток времени частицу (шар например) которая при попадании в платформу игрока убивает его. Это является дебафом который появляется через определенные промежутки времени из определённого кубика и двигается строго по прямой. В зависимости от сложности уровня, это свойство может иметь кубик с любым количеством хп.

**Карточки героев. Их развитие и доступность.**

Карточка героя представлена рисунком в рамке. Также на карточке указывается уровень героя. Каждый герой обладает своим умением и небольшим лором. Изначально игроку доступны три стартовых персонажа. По мере того как игрок проходит компанию, он получает новых героев.

Каждый герой имеет 3 уровня прокачки. С каждым уровнем герой усиливает свою способность. Для того чтобы прокачать уровень героя, игроку нужно собирать его карточки. По принципу как то сделано в игре Mythic Legends. Например:

1 уровень – бесплатно.

2 уровень – нужно потратить 50 карточек.

3 уровень – нужно потратить 100 карточек.

При переходе с уровня на уровень, игрок тратит свои карточки и ему нужно копить их заново.

Также карточки героев можно купить за внутриигровую валюту для более быстрой прокачки. После того как герой достигает максимального уровня лишние карточки героя можно продать за 25% от стоимости покупки данной карточки.

Карточки героя являются случайными наградами за прохождение миссий.

Всех героев игрок может посмотреть в отдельном меню «Герои», а также при подготовке к миссии в меню выбора героев.

Для PvP режима возможно создание дополнительных героев, чьи скилы будут применимы против других игроков, такие герои будут бесполезны для PvE режимов. Их прокачка будет идентична обычным героям, но их карточки можно получить только в PvP режиме, а приобрести героев только за внутриигровую валюту.

**Герои. Скилы.**

Каждый герой обладает одним уникальным скиллом. Скил не может быть пассивным, он всегда активируется кнопкой игрока в игре.

Скилы могут разделятся на:

PvE - взаимодействуют только с кубикам или самим игроком.

PvP - взаимодействуют только с игроком-противником.

Скилы:

Рассекающий удар - наносит единицу (зависит от уровня героя +1 каждый уровень) урона по первой линии кубиков, урон не распространяется на кубики закрытые другими.

Залп стрел - вылетает 8 стрел и случайным образом падают на поле с кубиками нанося единицу урона (зависит от уровня героя +1 каждый уровень), стрелы могут и не попасть по кубикам.

Огненный шар - окрашивает шар в огненный цвет, в этот моомент шар наносит не 1 единицу урона как обычно, а урон шарика (1 ед.) + урон от скила (зависит от уровня +1 каждый уровень). Действует 10 секунд.

Неуязвимость - при активации умения игрок не тратит жизни при падении шарика за линию платформы. Действует 2 секунды.

Очищение - снимает с платформы игрока все наложенные дебафы.

Оцепенение - заставляет платформу-игрока-соперника оставаться на месте в течении 3 секунд. Действует только на другого игрока.

Арбалетный залп - из платформы игрока вылетает поочерёдно 3 арбалетных болта 3 раза, каждый болт может нанести урон только одному кубику. Болты вылетают строко по вертикалям кубиков, т.е. болт не может лететь так чтобы одновременно задеть два кубика. Задержка вылета 0,5 секунды, при этом игрок может двигаться. Урон одного арбалетного болта равный 1 единице (зависит от уровня героя +1 каждый уровень).

Грозовой разряд - действует на шарик, при применении шар испускает заряды во все стороны и наносит урон в радиусе вокруг себя равному х2 от текущего. Учитываются бафы на увлечение размера шара. Урон наносится каждому кубику попавшему в радиус действия. Урон наносится в размере 1 ед. (зависит от уровня героя +1 каждый уровень)

Цунами - волна прокатывается по линии нахождения платформы игрока в момент применения, ширина волны равна ширине платформы игрока в момент применения. Волна наносит 20 единиц урона (+30% с каждым уровнем) всем встречающимся кубикам на пути посредством уменьшения вплоть до нуля. Т.е. если на пути волны встретятся 21 кубик с 1 xp то она уничтожит первые 20 встреченных. Если 5 кубиков с 3 хп и 5 кубиков с 1 хп, то соответственно все эти кубики будут уничтожены. Неразрушаемые кубики игнорируются и не учитываются.

Вьюга - замораживает все кубики по вертикали платформы игрока в ширине равной текущей ширине платформы игрока. Все кубики на 10 секунд имеют хп равну. 1 ед. в этой области. Может применяться в любой момент.

Благословение Весалии - в течении 5 секунд получаемые дебафы игнорируются (те которые игрок может поймать или получить от игрока-соперника).

Проклятие Язвы - из шара начинает капать яд, который падает вниз и при попадании на кубики наносит по 1 ед. урона (зависит от уровня героя +1 каждый уровень). Каждые 0,2 секунды падает капля. Действие длится 2 секунды.

**Ресурсы во время матча.**

Во время матча из уничтоженных кубиков случайным образом выпадают бафы и дебафы, а также манна. Количество бафов и дэбафов ограничено, например, по 3 за игру каждого вида. Манна ограничена таким образом, чтобы игрок мог использовать не более трех раз скилы героев, а не спамил ими.

Бафы:

1. Увеличение платформы х2 от текущего размера.

2. Раздвоение мячика.

3. Растроение мячика.

4. Магнит для мячика. Когда касается платформы он прилипает к ней как в начале раунда и стартует по клику игрока.

5. Горящий шар. Шар наносит х2 урона.

6. Замедление движение мяча. Мяч замедляется на х2

Дебафы:

1. Уменьшение платформы х2 от текущего размера.

2. Заморозка платформы

3. Ускорение движение мяча. Мяч двигается со скоростью х2.

Все бафы и дебафы действуют секунд.

Манна выпадает также случайным образом в размере кратном не более 3 раз использования скила за матч.

**Экономика.Игровая валюта.**

Игровая валюта в игре представлена осколками жизни. Игрок получает валюту за прохождение миссий. Также может получать за ежедневный вход в игру, репосты в социальных сетях или за прохождение battlepass. Валюту игрок может потратить на покупку карточке героев для увеличения уровня героя. Также игрок может купить самих героев, которые не будут открываться по основному сюжету. Также валюта может тратится на косметические изменения в игре (скины) для мяча, платформы, рамок героев, фона игрового поля.Получить игровую валюту также можно получить за реальные транзакции в магазине.

За реальные деньги игрок сможет приобрести игровую валюту и скины (для мяча, платформы, рамок героев, фона игрового поля), а также более быстрое прохождение battlepass.

Нельзя купить за реальные деньги героев, карточки героев, прохождение уровней в компании.

**Режимы игры.**

**PvE.** Режим где нужно просто уничтожать кубики, которые построены в разные фигуры, разной сложности. Может быть бесконечное генерирование уровней. Игрок может выбрать сложность уровня: easy, middle, hard. В зависимости от уровня будут генерироваться разные наборы кубиков для матча.

**Adventure PvE.** История где игрок движется по сюжетной линии, имеются боссы, которых необходимо уничтожать и обычные PvE миссии. Сложность в данном режиме заранее задана для каждой карты. Уровень имеет несколько карт, от простой к сложной, в конце уровня игрока ожидает карта с боссом. По мере прохождения компании игрок получает новых героев,карточки героев и внутри игровую валюту.

Стартом данного режима будет tutorial который будет знакомить игрока с игровыми механиками, меню игры и игровой экономикой.

**PVP.** Режим PvP представлен сражением между двумя игроками. Поле отображается зеркально для игрока: внизу игрок, сверху противник (как в Dota, Lol). Игрок проигрывает если заканчиваются его жизни (3 штуки, если не действуют дополнительные свойства). Возможно ничья, когда одновременно два игрока погибают. В этом режиме нет верхней границы карты. Каждый игрок запускает свой шар, и пытается его отправить за платформу игрока противника. Между игроками в начале раунда есть сгенерированные случайным образом кубики. Как и для обычных режимов из кубиков выпадают бафы, дебафы и манна, которую игроки собирают. Также они могут применять скилы героя.

Для того, чтобы по окончании кубиков на карте игра не была бесконечной, горизонтальные стороны (там где движется платформа) начинают сближаться друг к другу, уменьшая расстояние между игроками, каждые 5 секунды. Движение происходит с шагом на 1 ряд кубиков с каждой стороны, итого получается шаг в 2 ряда кубиков. Также если этого будет недостаточно, каждые 15 секунд шары начинают двигаться со скоростью х2. Тем самым превращая Арканоид в аэрохоккей.

В этом режиме всегда есть два шарика, пропуск любого шарика (своего или противника) за линию платформы (падение вниз) приводит к утрате жизни игрока.

За победы в данном режиме игрок получает внутри игровую валюту, случайные карточки героев. Возможны и герои которые специализируются на PvP режиме.

**Экраны игры**

| **Наименование** | **Экран** | **Описание** |
| --- | --- | --- |
| Start\_page |  | Стартовый экран имеет полосу загрузки, надпись и общий фон и логотип игры.  Запускается всегда при запуске приложения, если сессия сброшена. |
| Login\_page |  | Страница входа появляется если пользователь ни разу не входил в игру или вышел из неё.  Регистрация в игре происходит, на этой же странице. В этом случае при вводе данных и нажатию на кнопку “Войти” создается новый пользователь (Проверка по почте 1 аккаунт-1 почта). Все проверки завязать на это.  Можно играть и без привязке к почте, тогда не сохранятся при удалении приложения и новой его установке. |
| Main\_page |  | Главное меню игры.  В верхней часть указывается иконка игрока, его никнэйм, баланс игровой валюты, уведомления игры, кнопка настроек, показатель сигнала интернета и заряда батареи.  По центру расположен выбор режима, прокрутка по нажатию на стрелки. Всего 3 режима у каждого своя картинка.  Ежедневные награды - переход на страницу ежедневных наград.  Достижения - переход на страницу достижений игрока.  Магазины - переход на страницу магазина.  Сумка - переход на страницу сумка.  Компания - переход на страницу сюжета.  Герои - переход на страницу героев. |
| Setting\_page |  | Страница настроек позволяет добавить свое фото на аватар, изменить никнейм, выбрать язык приложения и настроить уровень звука игры.  По кнопке “Применить” изменения вступают в действие.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_choice\_heroes |  | Экран выбора героев в отряд.  Три карты в верхнем ряду, это активный отряд игрока.  В правом верхнем углу картинки героя можно нажать на флажок и прочитать его историю. Снизу выводится информация о способности выделенного героя из верхнего ряда, если никто не выделен то первого в ряду слева направо.  Во втором ряду отображается весь набор героев. Если герой заблокирован, то на нём картинка замка полупрозрачная.  В правом верхнем углу картинки героя можно нажать на флажок и прочитать его историю. Снизу выводится информация о способности выделенного героя. Чтобы переместить героя в отряд нужно перетащить картинку из нижнего ряда в верхний, заменяемый герой перейдёт в нижний ряд, а новый останется в верхнем.  Снизу выводится информация о способности выделенного героя из нижнего ряда.  По кнопке “Собрать отряд” данные сохраняются. Последний собранный отряд автоматически будет устанавливаться перед сражением в любом режиме. |
| Page\_bag |  | Экран сумки игрока. Показывает актуальное имущество игрока. Можно сортировать по типам. По нажатию на кнопку “Использовать” будет применён предмет.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_achievements |  | Экран достижений игрока, проматывается скролом. Можно выбрать разделы достижений. Есть отметка о прохождении, описание и картинка достижения.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_shop |  | Экран магазина.  На экране показаны возможные слоты к покупке, также их можно отбирать по видам.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_daily\_rewards |  | Экран ежедневных наград игрока.  На экране отображаются ежедневные награды за вход в игру, за вход каждый день и т.д.  ПО кнопке получить награды начисляются игроку.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_company\_main |  | Экран компании.  Отображает активное местонахождение игрока в цепочке компании. По умолчанию открывается та глава на которой игрок находится в данный момент.  По нажатию на кнопку “В атаку” игрок начинает миссию которая активна в момент нажатия.  Игрок может посмотреть все главы, нажав кнопку “Выбрать главу”.  Миссию можно разблокировать, только пройдя предыдущую. Пройдённые миссии можно переиграть, но получить доп.награды можно только улучшив результат прохождения. Результат прохождения определяется звездами, Лучше 3 пройти нельзя.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_choice\_company |  | Экран выбора главы компании.  На этом экране пользователь может пролистать список глав и нажав перейти в нужную.  На каждой главе есть признак её прохождения, и блокировки (замок).  На каждой главе может быть признак того, насколько хорошо игрок прошел миссии главы.  Также символ главы.  Кнопка возврата расположена в верхнем левом углу. |
| Page\_choice\_arcade |  | Экран выбора сложности для аркады.  Экран появляется если игрок выбирает режим игры Аркада. Далее игрок должен выбрать сложность. Игрок кликает по нужной кнопке. |
| Page\_choice\_heroes\_battle |  | Экран выбора героев перед матчем. Появляется перед каждым матчем. По умолчанию заполняется тем составом героев которых игрок выбрал ранее. Работает функционал как и описанного выше экрана. |
| Page\_game\_space |  | Экран игровой области.  По центру сама игровая область с кубиками и платформой. Сверху указывается таймер действующего бафа и наименование уровня.  Снизу под экраном линия с кругом которой управляется платформа. Ниже слева расположена иконка активного героя, правее список героев из отряда. Если герой погиб, то закрывается крестом. Справа находится кнопка скила и шкала маны. когда скилл применяется шкала маны становится пустой. Заполняется по мере подбора манны платформой. |
| Page\_result\_game\_victory |  | Экран победы в матче.  Появляется для каждого режима.  Для PVP режима недоступна кнопка Повторить сражение.  По кнопке Далее игрок переходит дальше.  Количество звезд отражает количество оставшихся жизней. |
| Page\_result\_game\_lose |  | Экран поражения в матче.  Появляется для каждого режима.  Для PVP режима недоступна кнопка Повторить сражение. Вместо кнопки “В меню компании” выводится “В главное меню” |
| Page\_rewards\_battle |  | Экран наград после победы в матче.  Появляется для каждого режима.  По кнопке Далее игрок переходит дальше. |

**Развитие стадий игры**

| **№** | **Версия игры** | **Описание** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Version 0.1.1 | Простой арканоид с кнопкой играть и генерацией игрового поля из простых кубиков. Реализация условий победы и поражения. |
| 2 | Version 0.1.2 | Реализация наличия жизней у игрока (3 шт). Их трату (потерю при пропуске мяча за линию платформы). Начала следующего раунда после траты жизни. |
| 3 | Version 0.1.3 | Реализация кубика с различным уровнем HP (1 удар, 2 удара, 3 удара, 4 удара и бессмертный ). |
| 4 | Version 0.1.4 | Реализация выбора сложности карты при игре. Перед игрой пользователь выбирает сложность (easy, middle, hard). В зависимости от этого генерируется карты с разным набором кубиков и их HP. |
| 5 | Version 0.1.5 | Добавляется выпадение бафов и дэбафов из кубиков, а также манны. |
| 6 | Version 0.1.6 | Добавляется взаимодействие бафов и дэбафов из кубиков, а также манны с платформой игрока. Для накопления маны на экране режима игры появляется шкала которая заполняется по мере сбора манны (пока бесконечно собираем). |
| 7 | Version 0.1.7 | Добавляется карточки героев. Есть меню с где можно их просмотреть. |
| 8 | Version 0.1.8 | Перед стартом матча появляется меню выбора героев на матч. В самом матче отображается картинка активного героя. После траты жизни, картинка героя меняется на следующего героя по выбранному списку. |
| 9 | Version 0.1.9 | Появляется описание героем и описание скилов героев. В экране матча |
| 10 | Version 0.1.10 | В матче появляется кнопка применения скила (иконка героя меняет цвет что говорит о возможности применения магии). Она становится активной, когда шкала маны заполнена. По нажатию на кнопку скид применяется, а шкала маны становится равной 0. |