Кликер про исследование мира с каменного века и дальше по эпохам

Тезисы

- большая часть мира закрыта туманом. Открытая местность показывает тип местности и неиссладованный объект (серый и условный). Неисследованные объекты не поддаются взаимодействию, пока не будут исследованы. Объект может иметь тип и размер: дерево, трава, существо, скала, артефакт; малый, средний, крупный. После исследования, исходя из типа и размера и типа местности выбирается конкретный объект(на самом деле определен заранее). Например, из малого существа может появиться пушной зверек или мелкий хищник. Он уже будет цветным и красивым, что постепенно сделает мир красочным. С исследованным объектом можно взаимодействовать согласно его типу и развитию технологий. При выборе объекта появляется панель с возможными действиями с ним.

- завершение исследования объект может принести как положительный, так и отрицательный эффект. Плюс к этому, эффект может быть мгновенным или длительным. Например, среднее существо оказалось волком и несколько человек погибло, или малый артефакт оказался статуей слагословения, которая постоянно дает +10% к количеству очков действий.

- множественные исследования одинаковых объектов (каждый конкретный тип отдельно) снижает ее сложность. Когда сложность по типу объекта падает до нуля, на всей карте эти объекты вскрываются и не будут появляться впредь как неислледованные. Это ускорит исследование карты, но снизит приток интеллекта.

- основной ресурс – люди. Еда не копится и является разовым увеличителем населения, но может быть создана как источник для сбора (ферма, сад и т.п.). Может тратиться на различные новые объекты: промышленные объекты, мощные юниты с большим экипажем, просто погибать на войне или от событий

- количество людей – очки действий в секунду на выполнение поставленных задач.

- задачи – любые активные действия в игре: изучение объекта, сбор урожая, сражение. Каждая задача имеет сложность на погашение которой расходуются очки действий. Количество одновременно запущенных задач не ограничено, но действия будут распределяться между ними равномерно, что замедлит общий прогресс. Уж сам игрок пусть решает, будет ли он решать быстро по 1-2 задачи, или запустит пару десятков (например, перед сном).

- основной ресурс развития – интеллект. Растет при исследовании объектов и технологий. Чем выше, тем болше и более сложные технологии доступны для изучения