Игра название:

Жанр игры: Аркада (кликер).

Графика векторная.

Идея игры: Развитие от общего родового племени до планетарной колонии. Этапы развития:

Племя;

Античная культура;

Средние века;

Эпоха возрождения;

Индустриальная эпоха; Возможно нужно изменить название

Цифровая эпоха.

Нажатие на главное здание даёт игроку при нажатии определенную валюту (Валюта с увеличением заработка увеличивается). Валюта деньги.

С поднятием уровня жизни увеличивается количество необходимых ресурсов поэтому ограничивает постройку зданий без определенного ресурс добывающего здания.

+ изменения суток времени (скриптовое изменение). Ночью работники не работают (можно внести политические изменения, например, работа по 12 часов в сутки, или трата больше еды чтобы воспроизводить больше ресурсов).

Ввести часы, которые будут доступны с развитием поселения.

Племя

Возможно главный герой и есть человек, и при нажатии действия бегает главный герой. (Было бы классно если можно было его создать) Не делаем

Ресурсы в начале: 0 монет.

Пользователю предлагается нажать на главное здание: игрок получит монету – 1 клик 1 м.

При достижении 15 монет пользователю предлагают построить хижину лесоруба (5 монет в 4 секунды).

Далее игрок сам развивается.

Постройки, которые игрок может построить в племенном поселении:

Склад (Многоразовый апгрейд);

Поле (Многоразовый апгрейд);

Дом (Многоразовый апгрейд);

Оборонные сооружения (Многоразовый апгрейд);

Каменоломня (Многоразовый апгрейд);

Мост (Увеличение только со сменой эпохи);

Дороги (Увеличение только со сменой эпохи).