**Game Design Document (GDD)**

**Название проекта:** *Gangsters: Real City*  
**Жанр:** Гео-стратегия, MMO, с элементами экономики и дуэлей  
**Платформа:** Мобильное приложение (iOS/Android) + Веб-интерфейс (браузерная версия)  
**Цель игры:** Захватывать реальные заведения и территории, развивать влияние, зарабатывать виртуальные деньги и соперничать с другими игроками за контроль над городом.

**1. Игровая карта**

* **Основа:** Яндекс.Карты (API).
* **Объекты:**
  + Заведения (рестораны, бары, магазины, клубы, ТЦ и т. д.).
  + Районы (группы заведений).
  + Округа (несколько смежных районов).
* **Правило работы заведений:**
  + Если заведение **закрыто** по расписанию (данные из Яндекс.Карт) → его **невозможно захватить**.
  + При открытии доступ к захвату снова появляется.
* **Визуализация:**
  + Здания окрашены в цвет владельца.
  + Районы подсвечиваются границами.
  + Округа выделяются более толстой границей и отдельной подписью.

**2. Игровой процесс**

**2.1 Ограничения на захват**

* Игрок **без клана** → может захватывать только **малые заведения**.
* Клан до **20 участников** → доступ к малым и средним заведениям.
* Клан от **20 и выше** → доступ ко всем видам заведений (малые, средние, крупные).

Таким образом, продвижение по уровням владения требует **кооперации игроков**.

**2.2 Захват заведения**

* Игрок прибывает в заведение.
* В интерфейсе выбирает «Захватить».
* Игра проверяет:
  + GPS-координаты (точность ≤ 20 м).
  + Открыто ли заведение по расписанию.
  + Разрешён ли игроку захват заведения этого масштаба (см. 2.1).
* Если заведение свободно → оно закрепляется за игроком.
* Если занято → инициируется дуэль.

**2.3 Доход заведений**

* **В первый день после захвата:** заведение не приносит дохода (период восстановления).
* **С 10:00 следующего дня:** начинается начисление дохода ежечасно.
* **Формула дохода:**

IncomePerHour = BaseIncome × (1 + BonusDistrict + BonusLongTerm + BonusDistrictUnion)

Где:

* BaseIncome – базовый доход заведения (малое, среднее, крупное).
* BonusDistrict = +30% при владении районом.
* BonusDistrictUnion = +20% при владении округом (суммируется с бонусом района).
* BonusLongTerm = +10% за каждую неделю непрерывного владения (макс. +50%).

**2.4 Конфликты и дуэли**

* При попытке захвата занятого заведения → запускается таймер 30 минут, в течении которых должна произойти дуэль между нападающим и владельцем. Статус отношений сторон меняется на враждующий.
* Дуэль проходит в формате «колоды карточек»: оружие, броня, спец.приёмы.
* Карточки можно купить или получить случайно.
* Победитель получает контроль заведения (сброс бонусов, период восстановления).
* Проигравший теряет часть денег (штраф –20%) и попадает в больницу на 1 реальные сутки, лишаясь возможности захвата территории и участия в дуэлях.
* Владелец, который не подключился к дуэли в течение таймера (30 минут с момента начала захвата) автоматически теряет заведение и часть денег (штраф – 20%), но не попадает в больницу и может продолжать полноценную игру

**2.5 Использование денег**

* Защита заведения или района (невозможность захвата на время).
* Покупка заведений у других игроков (мирный способ приобретения без изменения статуса отношений сторон).
* Покупка карточек для дуэлей.
* Инвестиции в улучшения (увеличение дохода заведений ×1.2, ×1.5 и т. д.).
* Взятки (для снятия событий «рейд полиции»).

**3. Социальные механики**

**3.1 Кланы**

* **Условие вступления:** каждый игрок должен владеть минимум 2 заведениями.
* **Создание клана:**
  + При создании доли всех участников делятся **равномерно**.
  + Доход от заведений суммируется и распределяется по долям.
* **Изменение долей:**
  + Любой игрок может инициировать **голосование** на изменение своей доли.
  + Если большинство голосует «за» → доля пересчитывается.
  + Если «против» → условия остаются прежними.
* **Выход из клана:**
  + Территория игрока остаётся за ним.
  + Клан теряет эту часть дохода и влияния.

**3.2 Районы и округа**

* Игрок/клан, владеющий всеми заведениями района, получает **+30% дохода**.
* Игрок/клан, владеющий несколькими смежными районами (образуя округ), получает дополнительно **+20% дохода** ко всем заведениям.
* Если теряется хотя бы одно заведение → бонус снимается.
* К каждому заведению примыкает территория (область на карте). Если игрок приобретает/захватывает это заведения, то примыкающая территория становится его собственностью и окрашивается в цвет игрока. Захват всех заведений района одним игроком/кланом будет означать, что он/они владеют всем районом и получают за это бонус.

**4. Экономика**

* **Типы заведений:**
  + Малые (кафе, ларёк): BaseIncome = 10 $/час.
  + Средние (магазины, рестораны): BaseIncome = 30 $/час.
  + Крупные (ТЦ, клубы): BaseIncome = 100 $/час.
* **Пример:**  
  Игрок владеет рестораном (30 $/ч), держит его 3 недели, плюс бонус района и округа.
* Income = 30 × (1 + 0.3 + 0.2 + 0.3) = 30 × 1.8 = 54 $/ч

**5. Диполоматия**

* **Типы заведений:**
  + При захвате заведения стороны (игроки или кланы) объявляют друг другу войну
  + Стороны могут объявить перемирие. Для этого один игрок или клан должен отправить предложение о мире второй стороне. Если они согласны – объявляется мир. При этом к предложению о мире можно добавлять игровые деньги или территорию. Вторая сторона может выставить встречное предложения на собственных условиях мира.
  + Все дипломатические решения от лица клана принимаются через голосование
  + В каждом клане назначается глава – Дон. Его выбирают при создании клана и по инициативе игроков внутри клана могут заменить путем выдвижения нового кандидата на роль Дона.
  + Дон может снять с себя полномочия. В этом случае назначается голосование по выбору нового Дона среди трех самых влиятельных кандидатов – самый богатый, самый активный, самый могущественный (обладатель большинства заведений)

**6. Дополнительные события**

* **Рейды полиции** – заведение блокируется на 3 часа, игрок может «откупиться».
* **“Золотой район”** – раз в неделю случайный район даёт ×2 дохода.
* **Сезонные события** – например, новогодний бонус ×1.5 к доходу всех заведений.

**7. Мотивация игроков**

* Система достижений (титулы: «Новичок», «Авторитет», «Дон»).
* Ежедневные задания (захвати 2 заведения, удержи район сутки).
* Глобальные рейтинги (по городу, региону, миру).