***Loop Hero***



**Основная суть игры.**

Loop Hero - это стратегическая рогалик-игра, в которой игроку предстоит восстановить мир, путешествуя по бесконечному кругу, создавая мир и сражаясь с монстрами. Главный герой оказывается в безвыходном цикле, где его задача - разгадать тайны мира и попытаться сорвать его ужасающую судьбу.

**Основные механики.**

1. Размещение элементов ландшафта: Игрок может размещать различные элементы ландшафта на игровом поле, такие как дороги, реки и горы, которые влияют на игровой процесс, включая появление монстров и ресурсов.
2. Строительство и улучшение зданий: Игрок может строить и улучшать различные здания, такие как деревни, лагеря и фермы, которые предоставляют бонусы и ресурсы.
3. Управление колодой карт: Игрок может выбирать и управлять колодой карт, которые влияют на игровой мир, добавляя новые элементы ландшафта, здания и монстров.
4. Борьба с монстрами и боссами: Игрок сражается с монстрами и боссами на автоматически генерируемых уровнях, получая ресурсы и предметы в случае победы.
5. Прокачка персонажа: Персонаж игрока прокачивается по мере прохождения уровней, открывая новые возможности и увеличивая свои способности.

**Основной игровой процесс.**

Игрок начинает с пустым ландшафтом и парой стартовых карт. Постепенно, размещая карты на карте, герой путешествует по циклическому пути, сражаясь с монстрами, собирая ресурсы и строя города. Цель игры - выжить как можно дольше, улучшая своего персонажа, развивая колонию и раскрывая тайны мира.

**Список возможных действий в игре.**

| **Действие** | **По значимости** | **По очередности подачи игроку** |
| --- | --- | --- |
| Размещение строений на карте | **Core** - Ключевая механика, определяющая стратегию игры. Размещение зданий влияет на эффективность обороны, ресурсный поток и развитие колонии. | В начале игры |
| Сбор ресурсов | **Core** - Необходимость для развития хаба и выживания персонажа. От сбора ресурсов зависит возможность строить и улучшать здания, а также обеспечивать персонажа необходимыми предметами. | Постоянно доступно |
| Размещение ландшафта (зданий) | **Meta** - Вспомогательная механика, влияющая на игровой процесс, но не являющаяся определяющей. Размещение ландшафта может влиять на количество ресурсов и тип монстров, встречаемых персонажем. | Перед началом каждого раунда |
| Борьба с монстрами и боссами | **Core** - Основная составляющая геймплея, определяющая уровень сложности и стратегии. Борьба с монстрами и боссами необходима для защиты колонии и продвижения в игре. | Постоянно доступно |
| Улучшение экипировки персонажа | **Meta** - Важная, но не первоочередная механика. Улучшение экипировки позволяет персонажу лучше справляться с монстрами и увеличивает его выживаемость. | По мере получения новой экипировки |
| Улучшение качества строений | **Meta** - Вспомогательная механика, определяющая эффективность использования зданий и ресурсов, но не являющаяся критически важной для выживания. | После получения новых строений |
| Управление колодой карт | **Core** - Ключевая механика, определяющая стратегию и тактику боя. Выбор подходящих карт позволяет лучше адаптироваться к условиям и максимально эффективно использовать ресурсы. | Постоянно доступно |
| Подбор карт и управление ресурсами | **Core** - Необходимость для развития колонии и эффективного противостояния монстрам. Подбор карт и управление ресурсами определяет возможность персонажа выжить и прогрессировать в игре. | Перед началом каждого раунда |
| Размещение и улучшение городов | **Meta** - Вспомогательная механика, способствующая развитию колонии, но не являющаяся критически важной. Размещение и улучшение городов влияет на дополнительные бонусы и возможности персонажа. | После постройки базовых зданий |
| Исследование новых технологий и возможностей | **Meta** - Вспомогательная механика, способствующая развитию колонии и обогащению игрового опыта, но не являющаяся критически важной. Исследование новых технологий может дать доступ к новым картам, зданиям и предметам. | После постройки базовых зданий |
| Прокачка уровня персонажа и открытие новых возможностей | **Core** - Основная механика, определяющая прогресс персонажа и его способности в борьбе с монстрами. Прокачка уровня и открытие новых возможностей позволяют персонажу становиться более сильным и адаптироваться к условиям игры. | Постоянно доступно |
| Прохождение черты | **Core -** Важная механика, определяющая конец раунда и получение ресурсов. Прохождение черты позволяет персонажу продвигаться в игре и получать дополнительные бонусы. | По мере прохождения каждого раунда |
| Выбор карточек в экспедицию | **Meta** - По сути своей влияет как строится билд в экспедиции. И влияет на получение определенных уникальных ресурсов. | Постоянно доступно |
| Выбор персонажа | **Meta** - Каждый персонаж дает уникальный способ прохождения экспедиции | После постройки базовых зданий |
| Смерть, побег, отступить | **Meta** - Смерть - смерть персонажа во время экспедиции, потеря всех полученных ресурсов. Побег - побег с карты из любой точки с сохранением 30% лута. Отступить - есть возможность только на точке появления на карте (спавн костер(точка старта)). | Постоянно доступно |

