**1.**

Общая информация:   
- Lua's Heart или Сердце Луа  
- PC  
- Взрослые и дети   
- 12+   
- Планируемая дата публикации НЕ УКАЗАНА  
- Terraria, RedCon   
- Титульная картинка, концепт арт Не завершён  
- [utunittinge@mail.ru](mailto:utunittinge@mail.ru)

**2.**

В мире Альмадари, царил мир и покой, пока в один день на мирные поселения людей и нелюдей, стали нападать странные существа, 5 королевствам объявил войну неизвестный враг, наступила пора хаоса. Тогда богиня природы и плодородия Солида, создала себе физическую форму и снизошла на землю. Под её руководством, люди и нелюди объеденились и стали сражаться вместе. Примите участие в этой истории. Какая роль будет вам отведена?

**3.**

Герой является частью волшебной экосистемы на подобии природного коллективного разума. В него входят все живые существа, но те, что обладают разумом (люди, эльфы, дварфы) не ощущают эту связь. В игре есть служители богини природы Солиды - маленькие желтые духи леса, они как никто другой ощущают эту связь и даже телепатически общаются с помощью неё, поэтому от них вы никогда не услышите каких-либо слов. Игрок тоже порождение Солиды и в какой-то степени тоже является духом леса, он бестелесен, но может мыслить и говорить с духами леса, герой осознает своё положение и стремится помочь своей богине, он умнее чем духи леса, поэтому раздает им указания. На эту должность он был поставлен самой богиней.  
В его обязанности входит грамотное управление ростом Опорного дерева и принятие решений, влияющих на выживание древа.

**4.**  
Жанр - стратегия

Рост дерева состоит из нескольких этапов

1. Этапы. Улучшение древа. По мере накопления ресурсов можно улучшать “сердце” растения, содержащее частичку силы Солиды, от уровня которого зависит максимальные размеры дерева. При улучшении сердца дерево переходит на новый этап, на котором для игрока открываются новые возможности, новые помещения, с местом для их размещения и многое другое.
2. Корни. Нажав, на комнату роста корней, можно перейти в режим управления корнями, здесь игрок указывает в какую сторону должен расти корень, ведя к важным ресурсам, при попадании корня на плитку с ресурсами, он начнет медленно выкачивать их, пополняя запасы дерева.
3. Духи леса. Игрок может выбрать духов леса (нажатием прямо на его тело, или выделив мышью в прямоугольную область нескольких существ) и отправить в определенную комнату. Наличие работников в комнате определенным образом влияет на её деятельность, от произведения в ней особых действий, до ускорения работы её функций.
4. Комнаты. Разные комнаты обладают, разными функциями, при нажатии на комнаты игроку предоставляется набор действий, которые могут быть произведены с помощью комнат (в “сердце” древа можно создавать рабочих, в управлении корнями, направлять рост корней). Комнаты также можно строить на свободных клетках, место ограничено и нужно грамотно выбирать набор комнат.
5. В последствии будут добавлены противники. Битвы с противниками будут в двух форматах, внешний и внутренний. При внешнем к ростку будут приближаться противники, которых придется отстреливать из специальных комнат с вооружением. При внутреннем в отсеки будет пробираться вражеский десант, от которого нужно избавляться подготовленными войсками (в качестве которых будут выступать специализированные духи леса)