

## Д3-2: PvP Clicker

**Цель задания:** Создать прототип игры на базе механик idle кликера, с добавлением механик соревновательного PvP

### Референсы:

- Предполагается самостоятельный поиск исполнителем

### Описание:

1. Модель данных игрового поля: граф из произвольного количества узлов, каждый из которых имеет произвольное количество связей с соседними узлами. Визуальное представление - на выбор исполнителя (карта земли, скопление галактик, зоны какого-либо объекта и так далее)
2. Каждый узел имеет показатель в виде числа от 1 до бесконечности. Каждый узел принадлежит какому-либо из игроков либо имеет нейтральный статус
3. При старте игры каждый узел имеет случайное значение показателя
4. При старте игры каждому игроку присваивается какое-то количество узлов
5. Все игроки в матче видят визуальное отображение графа
6. При клике игроком на принадлежащий ему узел, его показатель увеличивается на значение силы клика игрока (по умолчанию - 1)
7. Игрок может кликать на не принадлежащие ему узлы, которые имеют связь с любым принадлежащим ему узлом. В таком случае, показатель этого узла уменьшается на показатель силы клика этого игрока
8. Узел, показатель которого стал равен 0, теряет свою принадлежность (если она была). При клике игрока по такому узлу, он становится принадлежащим этому игроку на общих правилах.
9. В случае, если игрок лишается всех принадлежащих ему узлов, он проигрывает и остается в игре в качестве пассивного наблюдателя. Последний оставшийся активный игрок считается победителем матча
10. Всего игроку доступно 2 вида ресурсов: суммарное количество показателей принадлежащих ему узлов и расходимый ресурс (золото)
11. Каждый принадлежащий игроку узел периодически генерирует золото пропорционально его показателю
12. Игрок может тратить золото на приобретение игровых бонусов. Их набор и функциональность на усмотрение исполнителя. Примеры:
  - a. Бонус, увеличивающий генерацию золота всеми узлами или каким то конкретным узлом.
  - b. Бонус, увеличивающий силу клика
  - c. Одноразовый бонус, увеличивающий показатель всех или конкретного узла игрока или наоборот уменьшающий для другого игрока
  - d. Вариации бонусов, имеющие временное или постоянное действие

### Требования к исполнению:

- Команда исполнителей: 4-6 человек
- Сетевая архитектура и библиотека: на выбор исполнителя
- Unity 6000.1.28 (Предпочтительно)

- 2D или 3D (на выбор исполнителя)
- Активы можно либо нарисовать самостоятельно, либо взять с Asset Store (не оценивается)
- Звук можно не делать, он не будет оцениваться совсем

**Критерии оценки:**

**3:** Игра запускается, выполнены все требования описания пунктов 1-9

**4:** Критерии на 3 плюс реализованы пункты описания 10-12

**5:** Критерии на 4 плюс добавлены какие либо игровые фишки:

- красивая графика
- интересные лор и история
- реализован красивый и удобный UI старта и окончания матча
- добавлены интересные и крутые дополнительные механики

**Формат сдачи:** ссылка на репозиторий Git, очное представление на устройствах исполнителей, ссылка на Web-билд (предпочтительно itch.io)