

Forbidden Desert: PC Edition

For PC

Rating: 8+

Date: 28.11.2021

By Pomortsev Alexander

**Краткое описание:**

Forbidden Desert: 2Д кооперативная игра (будет похожа на настольную игру: с полем, картами, фишками и т.д. Вид камеры – камера сверху), где вы - сильная и сплочённая команда, которую занесло в таинственную пустыню с бурей. Вам для того, чтобы сбежать с этой бесконечной пустыни, нужно раскопать древний город, и восстановить легендарный летательный аппарат, работающий на солнечной энергии, и улететь на нём! И лучше как можно быстрее отыскать детали для легендарного корабля, так как чем медленнее вы будете искать детали, тем больше вы будете хотеть пить, и буря будет становиться сильнее!

Буря и «смещает» участки пустыни с места на место, чтобы было запутаннее игра, и также засыпает их песком для усложнения раскопок, и просто со временем становится сильнее. Ещё иногда может появиться палящее Солнце, во время которого очень жарко и приходиться пить воду, чтобы не умереть от жажды. Если Буря станет слишком сильной, вы проиграете. Если будет засыпано слишком много мест, вы увянете в песках – вы проиграете. Если кто-то из команды умрёт от жажды – вы проиграете.

Во время раскопок вы можете найти детали летательного аппарата, снаряжения, воду для фляжки, Туннели для облегчения передвижения и, чтобы прятаться от палящего Солнца. Всё здесь может пойти против вас, но вы тоже не просто одинаковый экипаж, у каждого из персонажей есть собственная способность и все они будут полезны: быстрая расчистка территории, перемещение в сильно запесоченных участках Пустыни, предугадывание погоды и прочее для того, чтобы вам не казалось, что прям всё в этом мире идёт против вас.

**Персонажи:**

Персонажи отличаются способностями, количеством воды в фляжке, и цветом одежды:

Археолог: (у него мало воды: 3 порции воды) Потратив 1 действие Археолог может убрать сразу два песчаных маркера с одного участка.

Скаут: ((также, как и у Археолога: 3 порции воды) Может перемещаться на заблокированных участках. При перемещении он также может брать с собой одного игрока. Самого Скаута и другие фишки, находящиеся с ним на одном участке, не может засыпать песком.

Исследователь: (4 порции воды) Может выполнять действия, в том числе и по диагонали: перемещаться, убирать песчаные маркеры, использовать Дюнный Бластер.

Метеоролог: (4 порции воды) У него есть 2 способности: он может потратить действия, чтобы не открывать карты Бури в конце хода; он может потрать 1 действие, чтобы посмотреть столько верхних карт колоды Бури, сколько указывает текущий уровень на Измерителе силы Бури, и по желанию убрать одну из них под низ колоды.

Навигатор: (4 порции воды) Потратив одно действие, он может переместить другого игрока от 1 до 3 клеток (так же можно использовать Туннели). Может перемещать Исследователя по диагонали, а Скаута – по заблокированным участкам. Так же Скаут может взять с собой ещё одного игрока, даже самого Навигатора

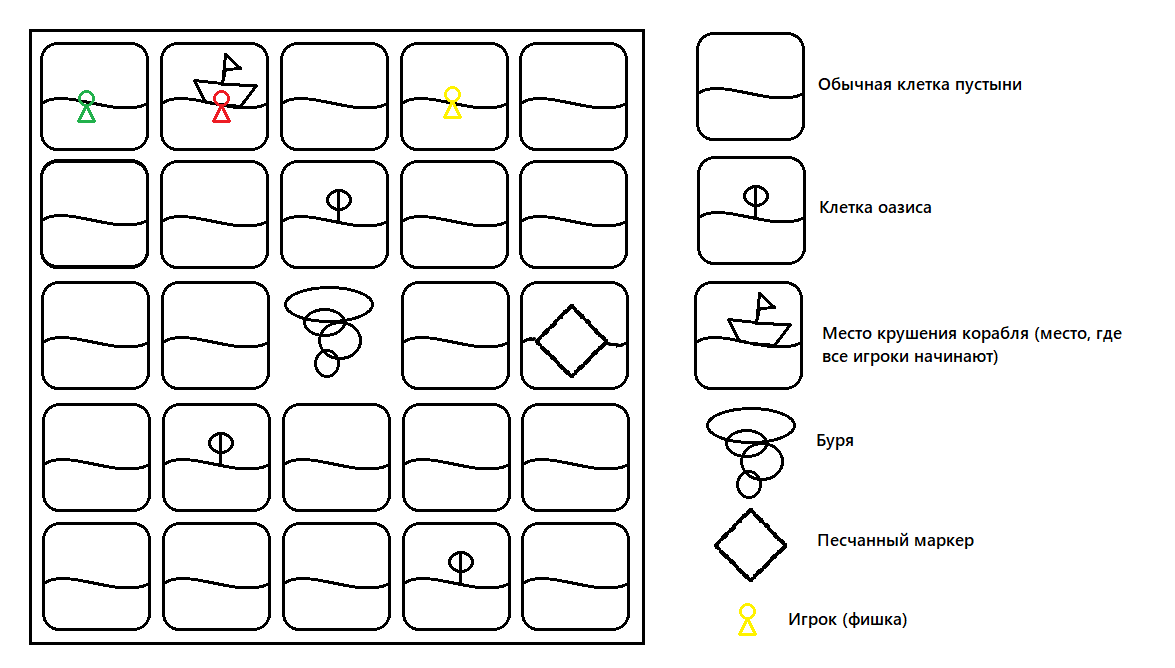
Хранитель воды: (больше всего кол-ва воды: 5 порций) У него 2 способности: находясь на клетке с раскопанным колодцем, он может потратить 1 действие и пополнить свою фляжку на 2 порции воды; он может передавать воду игрокам на соседних участках, не тратя на это действия.

**Геймплей:**

Игра начинается на месте крушения корабля. У каждого игрока есть до 4 действий: **передвижение** по горизонтали и по вертикали по участкам пустыни; **убрать один песчаный маркер** со своего или соседнего участка: **раскопать территорию** - перевернуть участок, если на нём нет Песчаных маркеров; **взять деталь** со своего участка, если он не заблокирован и раскопан; без траты действий можно передавать воду и снаряжение.

**Например:** сейчас ходит Навигатор (жёлтая фишка), он пошёл по горизонтали направо (в правый верхний угол), по вертикали вниз, убрал песчаный маркер снизу и решил больше ничего не делать. Он не может сразу пойти по диагонали, так как у него нет этой способности. Он не может сразу с места убрать песчаный маркер, он слишком далеко.

**После каждого хода игроков** происходит «ход Пустыни», то есть, берутся карты с колоды Бури: может передвинуться Буря и «сместить» участки (клетки) пустыни; может усилиться Буря; может появиться палящее Солнце.

****

**Игровой мир**

Локация представляет собой всю пустыню, но пустыня делится на определённые мини-локации: **части древнего города**, в которой находится некоторое снаряжение для жизни; **маяки**, показывающие расположение деталей для легендарного корабля; **Туннели**, закрывающие от Солнца и дающие возможность перемещаться из одного незаблокированного Туннеля в другой; **Оазис**, в котором может оказаться вода или может оказаться миражом; **взлётная площадка**, с помощью котором вы сможете улететь на легендарном летательном аппарате

Музыка вначале игры спокойна, но примерно через каждый 3-ий уровень сложности музыка становится напряженнее. После победы будет поздравительная (и даже весёлая) музыка

**Игровая механика**

В игре есть всего 3 оазиса, и при открытии колодца все, кто находился на этой же клетке с только что-ко отрывшимся колодцем, получат 2 порции воды, но только оазиса настоящие, есть также мираж. Звучит не так уж и плохо, но приведу пример, у каждого члена команды примерно по 2 порции воды, они все специально собрались у оазиса, но не открывая, чтобы всем досталось, все собрались, раскопали клетку, а там мираж.

Буря при перемещении всегда оставляет за собой **песчаные маркеры**. Когда на клетке всего 1 песчаный маркер, по этой клетке можно пройти (да и меньше тратить действий на раскопку клетки), но если на клетке 2 и более песчаных маркеров, то клетка становиться «заблокированной» и по ней нельзя пройти (кроме как Скаут может пройти).

**Снаряжение** – древние предметы города для облегчения жизни, они одноразовы, их можно использовать в любой момент (и, конечно, они не тратят действий). В игре есть 6 типов Снаряжения (я опишу 2 из них, всё снаряжение будет описано в игре): «Солнечный щит» - при использовании игрок ставит на клетку, где он находится, щит, защищающий всех в этой клетке игроков от Палящего Солнца; «Секретный запас воды» - при использовании игрок и все, кто стоит с ним на одной клетке, получают 2 порции воды.

**Враги:**

Здесь противники будут описаны поподробнее. У игры есть колода для Бури и Солнца – колода Бури. Там есть 3 типа карт: «Дует Ветер!» - обычное перемещение Бури; «Буря усиливается!» - увеличить на 1 деление уровня Бури (сместить на Измерителе силы Бури на 1 деление вверх).

**Буря:** на неё влияет колода Бури и измеритель силы Бури. Измеритель силы Бури – своеобразный показатель сложности игры, она показывает, сколько надо брать с колоды Бури карт, для каждого количества игроков немного разные измерители. Измеритель силы делиться на деления. Брать с колоды Бури можно от 2 до 6 карт (то есть, 5 уровней). На первом уровне всего одно деление (у любого кол-ва игроков), на втором от 3 до 5 делений, на третьем 4, на четвёртом 3, на шестом 2. «Буря усиливается!» поднимает каждый раз деление наверх. Если на самом последнем делении вы достали карту «Буря усиливается!», то Буря становится слишком сильной – вы проигрываете («Гибель в буре»). «Дует Ветер!» - передвижение Бури: Буря может передвигаться по вертикали и горизонтали, от 1 до 3 клеток Пустыни – на карте всё это показано (если на карте из колоды Бури нарисована 2 горизонтальных квадрата и стрелка слева, то 2 клетки справа передвигаются на место Бури и Буря будет на правом краю карты по центру (см. 4 страницу), а на передвинутые клетки кладутся по одному песчаному маркеру). Также если нужно положить песчаный маркер, но их не осталось из запасных (кол-во песчаных маркеров ограничено), то вы также проигрываете («Увязшие в песках»)

**Палящее Солнце:** происходит это, когда достаётся карта «Палящее Солнце». Оно снимает одну порцию воды у всех игроков, которые НЕ находятся в Туннеле. От него можно защититься также снаряжением «Солнечный щит» и «Секретный запас воды». Если у какого-либо члена команды количество воды упало до красного значения с черепом, то вся команда проигрывает («Жажда»)