

Forbidden Desert: PC Edition

For PC

Rating: 8+

Date: 28.11.2021

**Краткое описание:**

Forbidden Desert: 2Д кооперативная игра (по виды она похожа на настольную, вид камеры 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, пока вы не умерли от жажды из-за Солнца или буря не стала слишком сильной!

Буря перемещается и «смешивает» клетки Пустыни, и засыпает их песком (песчаными маркерами), мешая этим находить детали легендарного аппарата и не давая перемещаться (блокируя клетки). Ещё есть Солнце, которое иногда начинает очень сильно гореть и из-за этого будет уменьшаться запас воды у игроков. Так ещё со временем они будут всё чаще и чаще.

Может казаться, почти всё в этом мире мешает и усложняет. Но у каждого члена команды есть свои собственные способности, помогающие в разных ситуациях: перемещение по заблокированным клеткам Пустыни

, предугадывание действий игры, более быстрая расчистка территории и прочее.

Во время раскопок вы можете найти детали легендарного корабля, снаряжения, воду для фляжки, Туннели для облегчения передвижения и для того, чтобы прятаться от Солнца, и другие постройки Древнего города.

**Персонажи:**

У каждого персонажа есть отличия: способности, максимальное количество воды, примерный оттенок одежды. Всего персонажей 6:

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

Скаут (также, как и у Археолога, 3 порции). 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.

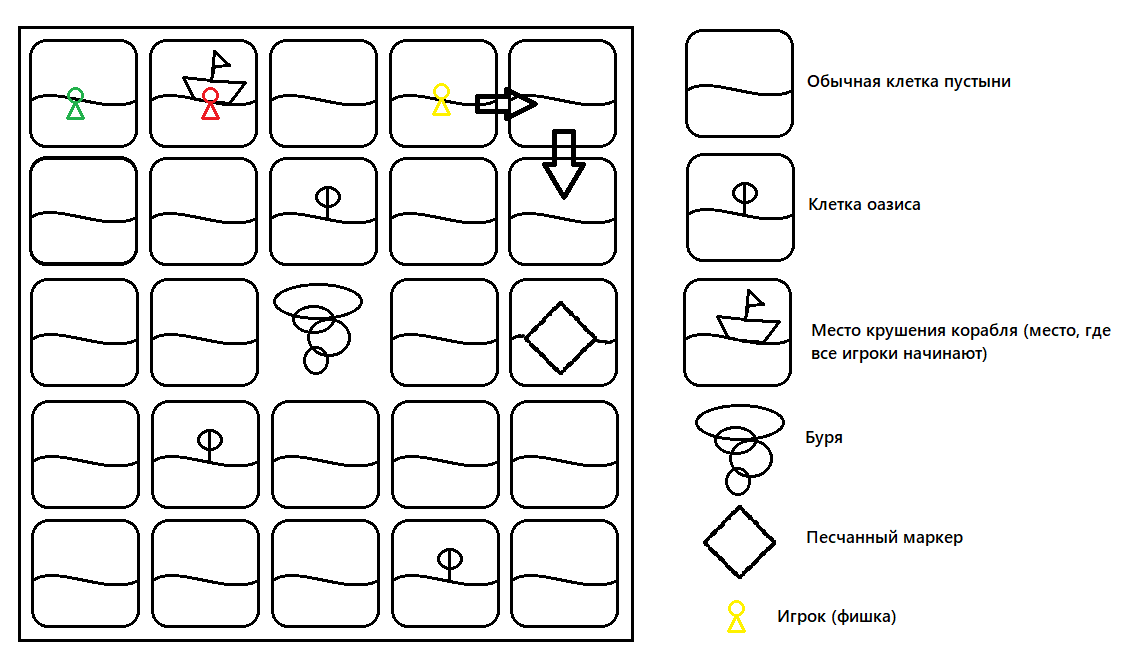
Навигатор (4 порции воды). Потратив одно действие, он может переместить другого игрока от 1 до 3 клеток (так же можно использовать Туннели). Может перемещать Исследователя по диагонали, а Скаута – по заблокированным участкам. Так же Скаут может взять с собой ещё одного игрока, даже самого Навигатора

Хранитель воды (у него больше всех: 5 порций воды). 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:**

Какой бы игрок не ходил, все могут сделать до 4 действий такие, как: **перемещение** по горизонтали или вертикали; **убрать песчаный маркер** со своей или соседней клетки Пустыни (1 маркер – 1 действие); **провести раскопки** на своей клетке (если она не раскопана и на нём нет песчаных маркеров); **взять деталь летательного аппарата** (если клетка, на которой находится эта деталь, не заблокирована и раскопана); также можно на одной клетке можно передавать воду и снаряжение без траты действий. **Например,** Навигатор (жёлтая фишка) пошёл по горизонтали вправо (1-ое действие), пошёл по вертикали вниз (2-ое действие), убрал песчаный маркер снизу (3-е действие) и решил на этом закончить. Он не мог пойти по диагонали сразу к клетке, к которой он пришёл за 2 действия, он не мог сразу убрать песчаный маркер.

После каждого хода игроков достаётся из «колоды Пустыни» столько карт, сколько показано на «Измерителе силы Бури»: Буря либо перемещается, либо усиливается, из-за Парящего Солнца игроки пьют воду (подробнее на странице 6).

****

**Игровой мир**

Локация представляет собой Пустыню, которая делится на **мини-локации**: **Постройки от Древнего города**, какие-то будут показывать, где находится деталь определённая, а в каких-то будет находиться снаряжение; **Оазис**, всего на карте 3 клетки оазиса, 2 из них – колодец, 1 – мираж, в колодце можно набрать воды единожды при раскапывании колодца, и при раскапывании все, кто находились на клетке с колодцем при открытии, получают 2 порции воды; **Туннели**, с помощь которых можно передвигаться (если они не заблокированы) и также укрываться от Палящего Солнца; **Взлётная площадка**, с помощью которой вы сможете улететь, когда соберёте все детали легендарного летательного аппарата.

Музыка сначала будет спокойной (какая-нибудь свойственная пустыням или Египту), с каждым новым уровнем Бури она будет всё напряжённее. В случае победы будет победная (и даже весёлая) музыка, в случае проигрыша наоборот.

**Игровая механика**

**Мираж:** есть 3 оазиса, 2 из которых это колодцы, дающие воду, также есть 1 Мираж. По сути он не такой опасный, но бывает и такое, что он мешает сильно. Например, у каждого игрока по 2 порции воды осталось, все они пришли на неоткрытый Оазис, чтобы всем получить воды, но, когда открыли Оазис, там оказался Мираж.

**Песчаные маркеры:** Появляются при перемещении Бури. Максимум существующих на поле маркеров ограничен. Когда на клетке Пустыни всего 1 песчаный маркер, по клетке ещё можно перемещаться, но когда на ней 2 и более маркеров, клетка становится заблокированной, тогда по ней нельзя перемещаться (Скаут всё равно сможет через неё ходить), пока её не расчистить или хотя бы до 1 песчаного маркера не убрать (также это сильно мешает раскапывать клетки, так как нужно потратить на каждый маркер по действию)

**Снаряжение:** можно найти в некоторых постройках древнего города, они одноразовые, но их можно использовать в любой момент без траты действий (подробное описание будет уже в игре)

**Враги**

В игре есть всего один враг – Пустыня. У неё имеется колода, в которой написаны движения Бури, её усиления, и также появления Палящего Солнца. Но здесь про них будет поподробнее:

**«Колода Пустыни»** - колода, из которой после хода игрока достают карты, своеобразный интеллект из случайных действий. В этой колоде могут попасться «Дует Ветер!», «Буря усиливается!», «Палящее Солнце».

**«Измеритель силы Бури»** - показатель уровня сложности в игре, со временем игра усложняется. Уровней всего 5, каждый делиться на деления (количество делений немного зависит от количества игроков). Чем выше уровень, тем больше берётся карт из колоды Пустыни. На первом уровне берётся всего 2 карты, уровень делится на 1 деление. На втором берутся 3 карты, но уровень делится от 3 до 5 делений в зависимости от кол-ва игроков. На третьем 4 карты, уровень делится на 4 деления. На четвёртом 5 карт, уровень делится на 3. В пятом уже 6, но уровень уже на 2 деления делится.

А теперь про **карты из колоды Бури**: **«Дует Ветер!»** - перемещение Бури по горизонтали или вертикали от 1 до 3 клеток Пустыни и также засыпание песком – песчаным маркером каждый из перемещённых клеток. направление передвижения показано стрелкой (по направлению стрелки передвигаются клетки Пустыни, а не Буря), а количество клеток квадратами в ряд, если после перемещения нужно будет положить песчаный маркер, но его не будет хватать (кол-во песчаных маркеров ограничено), то вы проиграете – конец «Увязшие в песках»; **«Буря усиливается!»** - повышение уровня на Измерителе силы Бури на 1 деление, если достать эту карту, когда вы будете на последнем делении последнего уровня, то вы проиграете – конец «Гибель в буре»; **«Палящее Солнце»** - всем не укрывшимся в Туннеле или «Солнечном щите» (это снаряжение, которое при использовании устанавливает барьер на месте установившего барьер игрока, спасает всех, кто находится в барьере) нужно будет попить, чтобы не умереть от жажды, из-за чего кол-во порций воды в фляжке уменьшится, если кол-во порций снизится до красного значения с черепом, то вся команда проиграет – конец «Жажда»