**GAME DESIGN**

**Игровые определения**:

**Лагерь** - совокупность сооружений и юнитов, которыми управляет игрок. Каждый игрок обладает лагерем.

**База** - главное здание Вашего лагеря.

**Казармы** - сооружение, которое создает и размещает войска.

**Форт** - оборонительное сооружение, повышающие эффективность обороны лагеря.

**Требования**:

* Пользовательские
* Игровые

**Пользовательские требования [UI]**:

* возможность аутентификации и авторизации для пользователей
* у пользователей есть возможность добавлять других пользователей в “друзья”, реализовать группу “друзья”
* в игре должно присутствовать главное меню, где пользователь сможет зайти в игру (пока у нас одна сессия на всех), добавлять/удалять других пользователей из группы “друзья”.
* меню для управления лагерем
* окошко с логом всех действий “в мире”
* окно со всеми пользователями, где будет представлена возможность произвести атаку (в дальнейшем это может замениться на карту и действий станет больше)

**Игровые требования**:

Характеристики зданий:

1. HP
2. Defence
3. GPM - Gold per minute (мб отрицательным, если поддержание здания требует золота)
4. Capacity (Вместительность)
5. Basic unit (основной юнит здания, например, в базе основным юнитом является “рабочий”)

Здания:

1. База (HP: 1000, Defence: 20, GPM: -30, Capacity: 5, Workers: 3)
2. Казарма (HP: 500, Defence: 10, GPM: -10 (а также (-1) за каждого солдата, Capacity: 5)
3. Форт (HP: 1500, Defence: 50, GPM: -30 (-1 за каждого юнита), Capacity: 5)

Улучшения зданий:

1. База (уровень 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)
2. Казарма
3. Форт

Юниты:

1. Рабочий - основной юнит здания “База”, добывает золото, рабочий добывает 25 GPM, на поддержание его работы тратится 10 GPM. Чистыми зарабатывает 15 GPM.

* возможность улучшать базу, казармы и форт
* у всех сооружений есть уровни
* база добывает ресурсы. Чем выше уровень базы, тем больше ресурсов она может добыть за определенное время
* казармы производят юниты для боевых действий[юниты будут оличаться только показателями атаки и стоимостью], а также размещают войска.
* производство и добыча ресурсов занимает определенное количество времени
* чем выше уровень форта, тем больше показатель обороны лагеря.
* возможность нападать на других пользователей
* у каждого пользователя должна быть статистика количества успешных и неудачных нападений, а также количество успешных и неудачных оборонительных действий.