# Краткий дизайн-документ проекта “Alchemy clicker”

# 1. Основная информация об игре

## 1.1. Краткое описание игры

Игра представляет собой кликер с элементами алхимических игр на совмещение. Задача игрока получать монеты с помощью нажатий и покупать различные ресурсы, которые он потом может соединять в различные комбинации. В игре много вариантов сочетаний получаемых ресурсов.

## 1.2. Основные концепции игры.

Классическая прогрессия кликера с небольшим переосмыслением. Вместо получения монет сразу игрок «заряжает» свои ресурсы, которые в свою очередь и приносят деньги. Если шкала энергии всех ресурсов заполнена, то игрок в качестве награды за клик будет получать монеты на прямую. Одной из основных механик в игре является комбинация ресурсов, игрок может соединять несколько разных базовых типов ресурсов, чтобы получить новый более эффективный в специальной станции смешивания. Также в игре будут реализованы апгрейды, которые занимают все больше времени с каждым разом. Таким образом игроку придется «жонглировать» своими базовыми ресурсами что бы получить максимальную эффективность.

## 1.3 Целевая аудитория

Целевая аудитория будет в основном мужская, возраст которых составляет от 18 до 40 лет (предположительно). Проект будет интересен людям, которым нравиться не слишком сложный геймплей и процесс исследования всего нового в играх.

## 1.4. Референсы

Схожие проекты: cookie clicker, AdVenture capitalist, Little Alchemy.

Из первых двух игр берется основная механика. Это необходимость кликать по добытчику энергии и экспоненциально растущая прогрессия. Главное отличие заключается в том, что прибыль от кликов является не основной целью, а скорее бонусной наградой. Комбинирование ресурсов похожа на то как это происходит в алхимических играх. Они могут стать отличным референсом и источником вдохновения для будущих комбинаций и базовых ресурсов.

# 2. История мира

## 2.1. Главный герой

Алхимик, проводящий эксперименты.

## 2.2. Мир игры

Не имеет значения, может быть любой с элементами магии

## 2.3. Сюжет

Игрок выступает в роли алхимика проводящего эксперименты в своей лаборатории. Это его главный способ заработка и исследования секретов магии.

Сюжет на пару предложений необходим во время обучения, только для погружения игрока в суть игры и удержания на этом этапе.

# 3. Фишки проекта

## 3.1. Уникальные механики

3.1.1. Добытчики ресурсов, функционирующие от энергии. Каждый базовый ресурс производит деньги за счет потребления магической энергии.

3.1.2. Комбинирование базовых ресурсов для получения более эффективных способов добычи валюты.

3.1.3. У каждого ресурса есть ряд характеристик: запас энергии, количество производимого ресурса и эффективность расходования энергии. Эти характеристики можно улучшать на отдельной станции, что занимает какое-то время, с каждым разом все дольше и дороже.

## 3.2. Таблица лидеров

При выкладывании игры на различные площадки необходимо добавить таблицу лидеров по добыче монет, если таковая поддерживается площадкой.

## 3.3 Внутриигровые достижения

Помогут заинтересовать игроков, любящих достижения, дойти до поздних этапов игры. Могут быть как внутриигровые, но лучше привязать к платформе.

## 3.4 Задания на производство ресурсов

Будут выдаваться на определенное время в формате получить N монет с помощью M ресурса. В большинстве случаев ресурс будет комбинируемый. В случае успеха игрок получает дополнительное вознаграждение. Ресурс задания будет выбираться случайно из всех возможных для создания ресурсов у игрока.

# 4. Геймплейный цикл

## 4.1. Игровые механики

В игре не будет аватара. Игрок взаимодействует с элементами своей алхимической лаборатории и кликает на генератор энергии для того что бы получить ее и доп. награды. На компьютерах все элементы управления без особых проблем смогут уместиться на одном экране. На телефоне игровая область будет прокручиваться вверх-вниз, располагая элементы столбцом. Игрок будет постоянно искать эффективные комбинации элементов, покупать новые и улучшать уже имеющиеся. Выполнение различных задач по производству будет стимулировать прокачивать разные ресурсы и искать новые комбинации. Все эти механики легко моннетизируются за счет бонусов и множителей наград за просмотр рекламы (rewarded add). Так же можно добавить покупку ускорителей как отдельный товар.

## 4.2. Цели и задачи

Изначально игроку необходимо будет ознакомиться с основными элементами управления игры. Основная механика кликера является интуитивно понятной. Единственное что нужно будет прояснить игроку – заработок энергии путем нажатий и то, что ресурсы не будут приносить денег без неё.

Следующее этапом будет знакомство игрока с «комбинатором ресурсов» что-то напоминающее аппарат для смешивания куда игрок может помещать свои ресурсы. Необходимо прояснить, что в таком состоянии они перестают приносить деньги напрямую, хоть все еще и потребляют энергию. Вместо этого награду начинает приносить новый полученный ресурс и делает это эффективнее, чем два изначальных.

Последнее что нужно показать игроку это система апгрейдов, позволяющая улучшать какие-либо характеристики выбранного ресурса.

Освоение основ игры займет у игрока 10-20 минут, после чего ему будет необходимо заниматься увеличением количества получаемых денег. Игрок сможет увеличить количество «комбинаторов ресурсов» и слотов для апгрейдов.

Так же что бы простимулировать интерес игрока к поиску новых ресурсов игра будет предлагать задания на получение прибыли из какого-то конкретного ресурса за определенный срок. В случае успеха игрок будет получать дополнительное вознаграждение в качестве внутриигровой валюты.

## 4.3. Прогрессия

Является классической для жанра кликера - это увеличение игровых показателей (ресурсов, скорости заработка) через клики и покупки улучшений, что создает ощущение постоянного развития. Апгрейды, новые ресурсы и комбинаторы дорожают быстрее, чем растет доход. Так же по мимо прогресса заработка игрок будет открывать для себя новые комбинации, которые будут эффективнее изначально предложенных. Например, если вода приносит 3 монеты в секунду, а огонь – 4. То пар, получившийся в качестве слияния этих двух элементов будет приносить прибыль с каким-то коэффициентом, допустим 1,5. Тогда итоговая прибыль будет (3+4) х 1.5 = 10.5. Разные комбинации могут обладать разным коэффициентом. Так же достижения могут предоставлять внутриигровые награды, что бы было больше мотивации их делать.

## 4.4. Игровой цикл

4.4.1. Получение денег и подзарядка энергии

4.4.2. Покупка новых элементов если достаточно денег.

4.4.3. Проверка готовности улучшений, если готовы, то игрок улучшает что-то следующее.

4.4.4. Просмотр заданий, определение с тем какой ресурс производить.

4.4.5. Изменение комбинации в миксере в связи с апгрейдами или необходимостью в производстве ресурса.