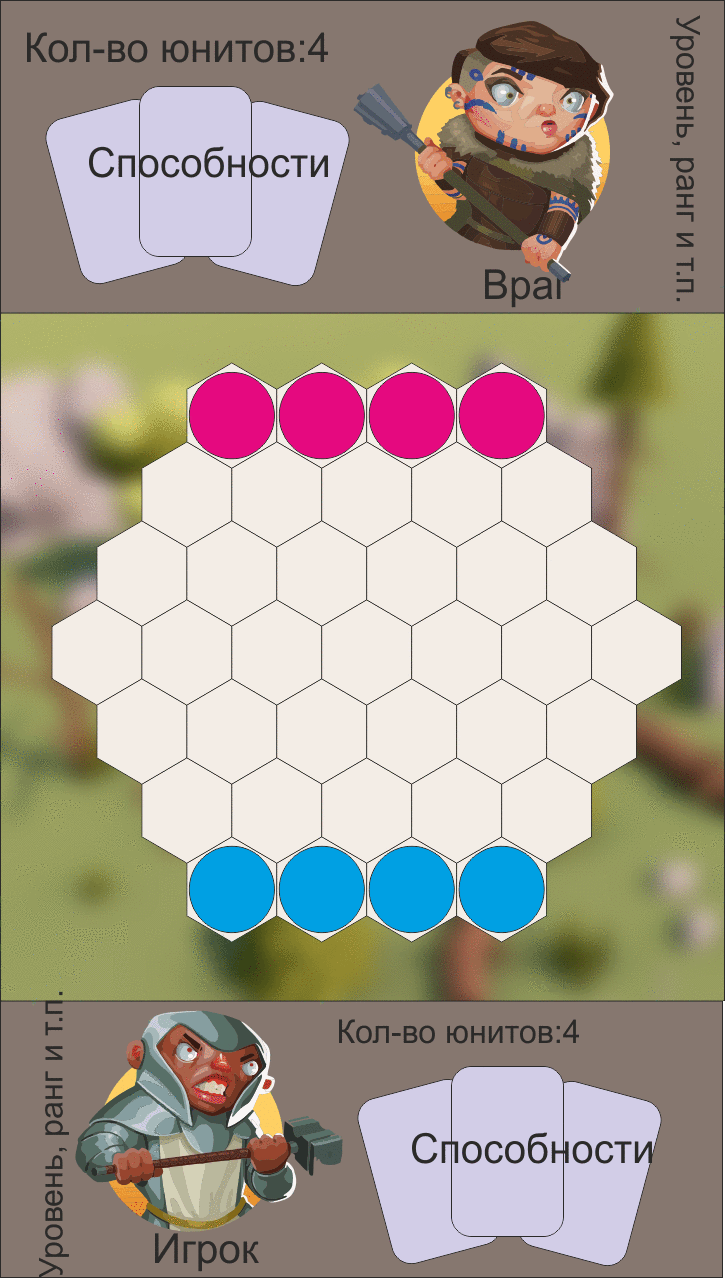
* + **Жанр** — *стратегия*
  + **Целевая аудитория** — *М 14+*
  + **Сеттинг, арт-стиль** — cartoon, fantasy

1. **Описание игры** 

Захват поля из 6-ти угольников. Механика боя основанная на реверси - выставление своих фишек/юнитов, “перекрашивание” соседних фишек/юнитов противника. Цель - захватить большую часть поля.

Наличие деревни/базы игрока где добываются ресурсы, строятся здания для защиты и прокачки умений.*:*

* + Схема core-loopа

Бой→Улучшение зданий(дефецит времени)→Покупка умений(дефецит умений)→Бой

1. **Мета-гейм / монетизация**: прокачивание базы, улучшение юнитов и способностей, участие в турнирах (еженедельный рейтинг/ежемесячный)
   * Точки заработка: продажа умений (расходный материал), покупка доступа к турнирам (как арена в ХС), ускорение улучшение зданий (на базу игрока могут нападать пока здания улучшаются).
   * Механики вовлечения: необходимость защищать базу, сюжетная линия для открытия новых умений / головоломки с такой же механикой как механика боя.
   * Механики социализации: турниры, рейтинги, возможность атаковать чужие базы.