**СМЫСЛ**

Cataclismo – игра, основой которой является комбинация трех элементов: Огня, Воды, Земли. Основными врагами являются различные монстры, для убийства которых необходимо выбрать нужное заклинание.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

Пред игроком представлено 3 элемента образующих 10 заклинаний, подробнее указано в таблице EXCELL spells.xlsx. Враги обладают различными типами элементального сопротивления, игрок в свою очередь имеет различные виды усилений:

1. Кольца
2. Реликвии
3. Уникальные заклинания

В Cataclismo можно выделить 3 режима игры.

1. **Сюжетный** – является обучением базовым механикам, включает в себя 5 глав, основной целью которых является достижения замка. В ходе прохождения сюжетной ветки игрок приобретает навыки комбинирования элементов, несколько колец низкого качества и постепенно раскрывает механики игры, такие как инвентарь, магазин и прочее.
2. **Бесконечный –** является основной игровой веткой. Нужна для выбивания и последующей прокачке предметов, а также для определения рейтинга для игрока. Предусмотрена за достижения определённого прогресса (или рейтинга) - награда которая упростит повторное прохождение.
3. **Сложный –** является усложнённой версией бесконечного режим, добавление ограниченного количества маны персонажа, а каждое заклинание требует определённое количество маны. Режим нужен для прокачки специфических навыков. (ВЫЙДЕТ ПОСЛЕ РЕЛИЗА ВМЕСТЕ С СПЕЦНАВЫКАМИ)

**СЮЖЕТ**

История:

Существует удивительный мир под название «Арканум», в этом мире хоть и есть магия, но она весьма сложна в освоении. Вы становитесь одним из первых учеников великого мага - Эльдриана Сайрвена. Эльдриан рассказывает вам что видел вас в пророчестве, пророчество гласит «В Арканиуме лишь раз в тысячу лет рождается маг, способный победить зло».

Ваше обучение идет неспешно, вы легко освоили сочетание элементов, превращая их в смертоносное оружие. Так проходит день за днем пока вы не задаётесь вопросом кто ваши родственники, ведь первое что вы помните это Эльдриана. Решая узнать почему именно так, вы идете в сторону башни где жил великий маг. Как только вы дошли до кабинета вы останавливаетесь, собирая мысли и подбирая слова. Едва слышен голос Сайрвена: «В Арканиуме лишь раз в тысячу лет рождается маг, способный победить зло, сейчас я абсолютно уверен, что это ты». Врываясь в кабинет мага, вы видите его вместе с мальчиком. Его волосы поражают вас, столь белоснежные мягкие, подходят под цвет его лазурных глаз. В этот момент Великий маг передает амулет, со странными символами и знакомым гербом мальчику и превращается в пыль. Ничего не понимая вы расспрашиваете мальчика, но в ответ получаете тишину. Вы не испытываете ненависть или гнев, только пустоту. Вы покидаете академию и отправляетесь странствовать.

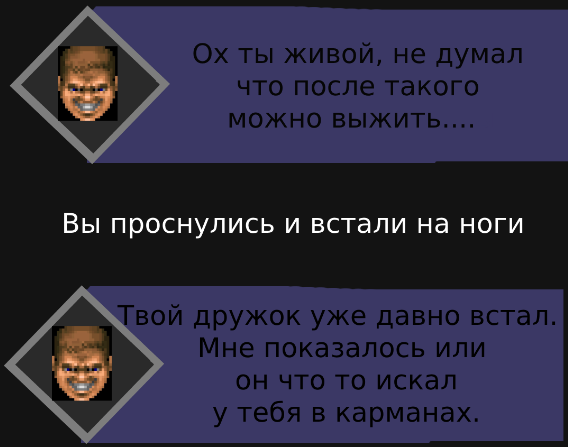
Годы идут – вы решили разобраться во всем этом. Книга за книгой образуется столп полученных знаний. Вы понимаете, что Великий маг не такой уж и чистый и долго время практиковал магию – которая вредила миру, продлевая его собственную жизнь. Взяв очередную книгу о истории магии, вы находите упоминание о своем клане и в частности о вас. Вы относитесь к великому клану «Лунного света», который обладает особой реликвией – амулет бессмертия. Тогда вы понимаете, что знакомый герб – герб вашего клана, а Эльдриан украл его и стер вам память.

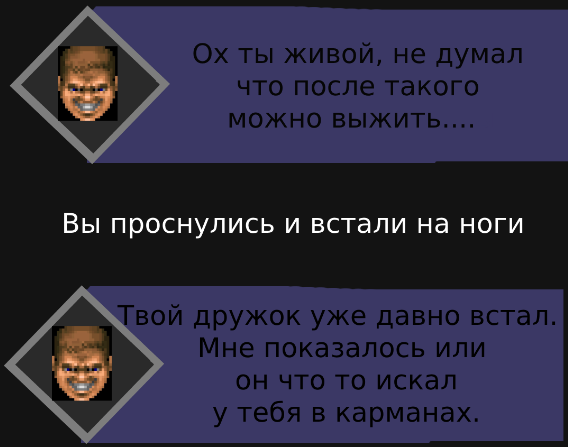
Вы возвращаетесь в замок и рассказываете все тому самому мальчику, надеясь на понимание. В ответ вы слышите лишь оскорбление и слова о вашей клевете. Вы в гневе нападете на него, магическое сражение переходит на крышу замка. В одном месте никогда не было столько скопление элементальной магии, вы не обращаете на это внимание. Вы выхватываете с шеи ваш амулет и происходит белая вспышка, тишина.

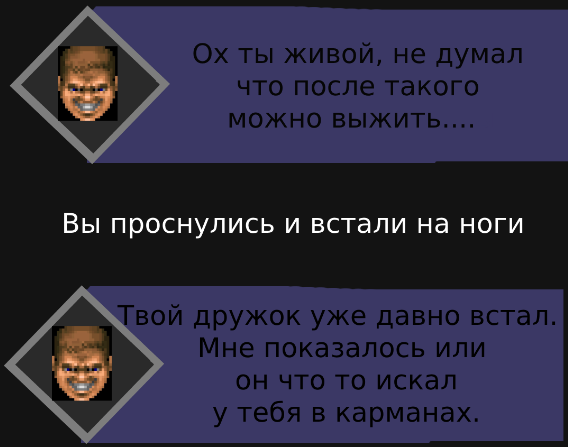
Вы очнусь где-то в лесополосе, вы не понимаете, что произошло и сколько вы так лежали, рядом вы видите мужчину у костра с котелком. Он удивлен что вы живы и говорит вам, что кто-то забрал ваш амулет и направился к замку. Вы встаете на ноги, напрягая каждую извилину вашего мозга, чтобы вспомнить все что произошло. Продвигаясь к замку, вы видите монстров каких не бывало раньше, как такое возможно, что груда земли обрела сознание, водяные ручьи пытаются вас убить. Вы постепенно вспоминаете о бое с преемников Великого мага, о амулете, который он нагло украл, о всем о том, что только недавно осознали. Дойдя до замка, вы встречаете его и начинается жесткий бой.

По исходу боя реликвия возвращается к своему законному хозяину. Но что-то не так, амулет не признает своего хозяина ведь носителю присуща огромная сила, которую вы потеряли из-за происшествия, связанного с великим магом. В связи с этим вы осознаете, что вам необходимо вернуться в былую форму. Вы снимаете печать с подземелья и спускаетесь в него в надежде стать настолько могущественным что амулет признает вас и активируется.

Пример диалога







**ЭКОНОМИКА ИГРЫ**

Экономика игры – баланс между развитием силы персонажа и сложности игры. Экономика экспоненциально будет замедлять развитие игрока. Далее представлена первая экономическая модель CATACLISMO.

Таблица 1 – Стоимость развития кольца №1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Уровень прокачки** | **Необходимое качество** | **Необходимое количество монет** |
| **1** | **Обычное** | **0** (изначальный уровень) |
| **2** | **Обычное** | **6** (Пред. + 4 + тек. Уровень) |
| **3** | **Обычное** | **13** |
| **4** | **Обычное** | **21** |
| **5** | **Обычное** | **30** |
| **6** | **Обычное** | **40** |
| **7** | **Обычное** | **51** |
| **8** | **Обычное** | **63** |
| **9** | **Обычное** | **76** |
| **10** | **Обычное** | **90** |
| **11** | **Необычное** | **105** |
| **12** | **Необычное** | **121** |
| **13** | **Необычное** | **138** |
| **14** | **Необычное** | **156** |
| **15** | **Необычное** | **175** |
| **16** | **Необычное** | **195** |
| **17** | **Необычное** | **216** |
| **18** | **Необычное** | **238** |
| **19** | **Необычное** | **261** |
| **20** | **Необычное** | **285** |
| **21** | **Редкое** | **310** |
| **22** | **Редкое** | **336** |
| **23** | **Редкое** | **363** |
| **24** | **Редкое** | **391** |
| **25** | **Редкое** | **420** |
| **26** | **Редкое** | **450** |
| **27** | **Редкое** | **481** |
| **28** | **Редкое** | **513** |
| **29** | **Редкое** | **546** |
| **30** | **Редкое** | **580** |
| **31** | **Очень редкое** | **615** |
| **32** | **Очень редкое** | **651** |
| **33** | **Очень редкое** | **688** |
| **34** | **Очень редкое** | **726** |
| **35** | **Очень редкое** | **765** |
| **36** | **Очень редкое** | **805** |
| **37** | **Очень редкое** | **846** |
| **38** | **Очень редкое** | **888** |
| **39** | **Очень редкое** | **931** |
| **40** | **Очень редкое** | **975** |
| **41** | **Легендарное** | **1020** |
| **42** | **Легендарное** | **1066** |
| **43** | **Легендарное** | **1113** |
| **44** | **Легендарное** | **1161** |
| **45** | **Легендарное** | **1210** |
| **46** | **Легендарное** | **1260** |
| **47** | **Легендарное** | **1311** |
| **48** | **Легендарное** | **1363** |
| **49** | **Легендарное** | **1416** |
| **50** | **Легендарное** | **1470** |

Так же для перехода на следующее качество нужно объединить 3 предмета одинакового качества, не обязательно одного стиля, например, соединив 3 предмета разного стиля есть 33.3% шанс выпадения улучшенной версии одного из них. **Стоимость объединения – 450**.

**ДРОП С МОНСТРОВ**

Количество монет и качество выпасаемых предметов напрямую зависит от прогресса. Конечный дроп с монстров будет настроен после тестов.

**ГРИМУАР**

Показывает доступные заклинание их составы и более подробную статистику.

**МАГАЗИН**

Цель магазина – получение нужных предметов и недостающих монет. В магазине представлены кольца разного качества – цена: первое улучшения каждого качества. Монеты можно получить за донатную валюту или просмотр рекламы.