**Рабочее название:** Humans vs Orcs

Игра в жанре стратегии в реальном времени (RTS)

**Рабочие экраны**

* Начальный экран
* Экран игры
* Экран «About».

**Начальный экран**

содержит информацию о названии игры и кнопки действий:

* Новая игра
* About
* *В дальнейшем* Загрузить сохранение

**Экран About**

содержит основную информацию об авторах, о проекте, о чем-угодно.

**Экран игры**

Отображается во все время игрового процесса. Он содержит все необходимые элементы управления игровым процессом и отображает всю открытую игроку информацию о состоянии игры.

**Подробнее об игровом экране**

Игровой экран предназначен для отображения состояния игрового процесса и управления им.

***Отображение***

Большую часть экрана во время игры занимает карта местности для данного уровня. Карта представлена видна слегка под углом (в изометрической проекции). На карте можно видеть ландшафт, постройки, игровых юнитов и их деятельность.

Перемещение по карте осуществляется помещением мышки в крайние положения вверху, внизу, справа и слева.

*В дальнейшем* Вращением колесика мышки возможно изменять масштаб отображения карты: от крупного до просмотра всей карты уровня целиком.

Вверху экрана, над картой, отображается информация об имеющихся ресурсах и индикатор дня/ночи.

*В дальнейшем* Также вверху экрана доступна кнопка вызова подробной информации о миссии (если таковые будут) и кнопка вызова меню сохранения/загрузки игры.

Внизу экрана находится миникарта (если будет реализовываться), окошко (область) информации и (область) окошко действий. Окошко информации содержит информацию о характеристиках выделенных в данный момент юнитов или зданий. Окошко действий разделено на клетки и содержит доступные для выделенных в данный момент объектов действия. Если выделены юниты, там содержатся команды для передвижения, атаки или хозяйственных заданиях. Если выделено здание, там могут отображаться команды по улучшению здания, а также функциональные команды, специфичные для данного типа здания. Правая нижняя клетка всегда зарезервирована для отмены.

***Управление***

Управление игровым процессом осуществляется мышкой. Кроме того, для некоторых действий могут быть предусмотрены горячие клавиши.

Взаимодействие с картой состоит из выбора юнитов, выбора зданий, указания целей для передвижения или атаки юнитов.

Выбор юнитов осуществляется кликом на нужном юните, или выделением прямоугольной области на карте методом drag and drop. Выбор зданий осуществляется кликом на изображении здания.

Указание целей для юнитов осуществляется кликом правой или левой кнопками мыши. Перед указанием цели юнитам с помощью области команд можно сформулировать для юнитов задачу: идти, атаковать, патрулировать и т.п.

*Возможно* закрепить клик правой кнопкой только за передвижением, например.

*В дальнейшем* Добавление или исключение юнитов из выбранных можно осуществлять кликом на юните с зажатой клавишей Shift.

Взаимодействие с областью команд осуществляется кликом на клетках, соответствующих нужным командам.

**Игровой процесс**

Игра сосредоточена на управлении различными видами игровых единиц (юнитов и зданий) для достижения игровых целей: победа за счет превосходства по инфраструктуре ил ресурсам по истечении заданного времени или победа в результате уничтожения базы противника.

К основным видам игровой деятельности относятся: сбор ресурсов, развитие инфраструктуры, расширение подконтрольной территории, непосредственные боевые действия.

***Юниты***

в игре различаются по типам:

* Рабочие – служат для сбора ресурсов (кстати, мы не исключили этот пункт?)
* Мечники – хороши для ближнего боя
* Лучники – показывают себя хуже, чем мечники, в ближнем бою, но умеют атаковать на расстоянии
* *В дальнейшем* и другие виды.

Юниты могут иметь различные уровни, которые влияют на их характеристики.

***Ресурсы***

Доступные в игре ресурсы:

* Еда – добывается на фермах
* Древесина – добывается в лесу
* *???* Камень – добывается… где есть камни

***Постройки***

Здания могут иметь разные уровни. Больший уровень здания может открывать дополнительные возможности в области команд, специфичные для данного типа здания.

Также постройка разных типов зданий может открывать дополнительные возможности у других типов. Например, наличие кузницы открывает возможность создавать лучников, которая недоступна иначе.

***Штаб***/Мерия/Дворец – главное здание, которое должно присутствовать всегда. Игрок, у которого уничтожено главное здание, проигрывает. Главное здание позволяет создавать рабочих (если они будут).

***Казарма*** – позволяет создавать солдат. Доступные типы солдат отображаются в области команд, когда выбрано здание казармы. Может усовершенствоваться в

* Военный штаб?

***Хижина*** – ограничивает возможность создавать любые типы юнитов. Общее количество юнитов с заданными в игре коэффициентами не должно превышать количество хижин.

***Лесопилка*** – Позволяет собирать древесину.

***Ферма*** – позволяет заготавливать еду.

***Каменоломня*** – позволяет добывать камень.

***Кузница*** – служит для осуществления улучшений. Может модифицироваться в:

* Мастеровую
* Исследовательский центр

***Башня*** – в своей базовой конфигурации позволяет осматривать ближайшее пространство. Может быть усовершенствована в:

* Дозорная башня – больше обзор
* Стрелковая башня – может вмещать стрелков, которые смогут из нее стрелять дальше, чем сами по себе и будут защищены от урона, пока башня не будет разрушена.
* Орудийная башня – стреляет тяжелыми снарядами с большой убойной силой.

***Создание юнитов***

Для создания юнита, нужно выбрать соответствующее здание и кликнуть на иконку нужного юнита в области команд. На создание юнита тратится еда. Если еды достаточно для данного типа юнита, запускается создание, которое длится заданный период времени.

***Строительство***

Строительство различных зданий расходует разное количество разных типов ресурсов. Чтобы построить новое здание, нужно выбрать Штаб, в области команд выбрать иконку «строительство» и затем выбрать нужный тип здания. Для создания разных типов зданий требуется различное количество всех видов ресурсов. Если ресурсов достаточно, курсор мышки поменяет вид и игроку нужно будет выбрать место для строительства. После выбора подходящего места начинается строительство, которое занимает определенное время. Во процессе строительства на месте стройки отображается изображение недостроенного дома. При выборе недостроенного здания кликом мышки в области информации можно видеть прогресс-бар, показывающий степень завершения работы.

***Улучшения***

Улучшения осуществляются в кузнице. Применение улучшений подобно созданию юнитов и строительству: необходимо выбрать улучшение в области команд, потратить ресурсы и подождать, пока улучшение вступит в силу. Улучшения могут перманентно изменять характеристики определенных типов юнитов, характеристики зданий, и что-угодно.

Улучшения:

* Бонус к броне (разные степени)
* Бонус к урону в ближнем бою (разные степени)
* Улучшение стрел (Бонус к дистанционному урону)
* Укрепление зданий (бонус к защите зданий)

***Расы***

* Люди – быстрее строят и собирают ресурсы; люди становятся сильнее днем
* Орки – сильнее, наносят больше урона; орки становятся сильнее ночью
* *???*

***Смена дня и ночи***

День и ночь сменяются в игре через равные промежутки времени. Смена времени суток отображается иконкой вверху экрана и изменением общего освещения карты.

Время суток влияет на игровые процессы. Некоторые вещи лучше работают днем, а другие – ночью.

Например, днем люди становятся сильнее и быстрее выполняются людские хозяйственные работы.