**Дизайн документ игры Eternal Frontier**

**Идея проекта**

Eternal Frontier — это стратегическая игра в реальном времени (RTS), с элементами градостроительного симулятора, действие которой разворачивается в постапокалиптическом будущем, где игрок должен отстраивать базу для защиты от роботов. Игра сочетает в себе элементы строительства зданий, управления ресурсами и персонажами, создавая увлекательный игровой опыт.

**Основные требования:**

Платформа: Windows

Технологии: C#, Unity

Язык: Русский

Жанры: RTS, Градостроительный симулятор, 3D

Сеттинг: Постапокалипсис, Sci-Fi

**Референсы игр**

Нашими основными референсами являются игры Cataclismo и Frostpunk. Мы решили взять концепцию геймплея из игры Cataclismo (RTS, основанная на защите крепости и ее управлении), но поменять ee сеттинг на постапокалипсис на подобии игры Frost Punk, но добавить Sci-Fi стилистику.

**Сюжет**

В далеком будущем человечество столкнулось с глобальной катастрофой. В результате серии мощных землетрясений, произошедших по всему миру, из недр Земли начали вырываться гигантские жуки-роботы. Эти существа, ранее дремавшие в глубинах планеты, теперь представляют смертельную угрозу для всего живого.

Учёные обнаружили аномальные сейсмические активности, но не успели предотвратить катастрофу. Вскоре после первых толчков, из разломов начали появляться различные роботы, обладающие невероятной силой и устойчивостью к большинству известных видов оружия, их тела были покрыты металлической чешуей. Чем больше им давали отпор, тем больше и чаще они нападали на населенные пункты с людьми, они действовали слажено и четко, словно единый организм, или же Кластер.   
 Оставшиеся люди усиленно продолжали строить больше зданий, заводов, оборонительных пунктов и других конструкций, но всё это оказалось бесполезно. Города оказались разрушены, правительства пали, а оставшиеся в живых люди вынуждены скрываться в подземных убежищах. И теперь нам в числе оставшихся выживших придётся отвоевать наш дом и уничтожить этих роботов.   
 По мере продвижения по городам, отстраивая бывшие населенные пункты, герой осознает, что его борьба не только с врагами извне, но и с собственными страхами и сомнениями.

**Core-геймплей**

В основе геймплея лежит защита базы от врагов. Чтобы защитить базу, нужно грамотно расставить персонажей и оборонительные сооружения, благодаря которым они будут уничтожать враждебных роботов. Условие победы - пережить все волны атак противников.

В игре будут представлены несколько видов персонажей (солдат, инженер, добытчики ресурсов и воины), врагов (инсектор, хорнет, сегментарь) и сооружений (стены, пушки, турели), которые со временем можно прокачивать.

Основная валюта игры - мифрил, который будет расположен на карте, чтобы его добыть, игроку надо исследовать игровой мир. Ресурсы можно применять самым разным образом: для постройки стен и защитных сооружений, создания и прокачки персонажей.

Карта будет представлять собой квадратную сетку, на клетках которой можно будет ставить персонажей и строить здания для обороны. На поле будут недоступны некоторые клетки из-за ландшафта локации, что будет делать геймплей интереснее. На карте будут также находиться уникальные артефакты, которые помогают в защите базы.

Игра будет состоять из трёх уровней, на каждом уровне игрок должен пережить несколько волн (каждая последующая волна более сильная и многочисленная). У роботов будет процедурная генерация.

**Механики**

1) Добыча и управление ресурсов

Игрок должен собирать мифрил, загадочный ресурс. Этот ресурс необходим для поддержания жизни в игровых персонажах и для строительства различных архитектурных сооружения. Этот ресурс можно получить такими способами как: разграбляя руины и уничтожая монстров. Для добычи этого ресурса вне поля боя/исследования необходимы особые здания, например: фермы и заводы.

2) Строительство зданий

Игрок может строить различные сооружения и развивать свою базу с помощью различных структур, включая жилье, фермы и оборонительные укрепления. Строительство базы является критически важным для выживания народа игрока, поскольку оно обеспечивает укрытие, еду и защиту от врагов. Также здания можно разрушать, для перестройки базы.

3) Контроль над персонажами

Игрок может нанимать и тренировать персонажей для защиты своей базы и исследования окружающей территории. Персонажи могут иметь при себе различное оружие и уникальные навыки, также они могут быть улучшены по мере прогресса игрока в игре.

4) Исследование

Игрок может исследовать окружающую территорию, чтобы находить новые ресурсы, руины и артефакты. Исследование является критически важным для выживания игрока, поскольку оно обеспечивает доступ к новым ресурсам и возможностям для торговли.

**Игровой мир**

В игре будут представлены 3 уровня, базы Исирод, Дакбург и Маконадо, точнее то, что от них осталось, все остальные были в той или иной мере уничтожены противниками, сами города нужно будет защитить от врагов.

**Исирода**

Самый первый город, который предстоит отстроить и отвоевать от врагов, наземных роботов Инсекторов. Там остались остатки обороны прошлых лет, такие как сломанные турели.

Количество волн: 5   
Время прохождения: 7 минут

**Дакбург**

Крупный город, который населен большим количеством летающих видов роботов, Хорнетов, у остатков зданий странная форма после разрушения, словно они были расплавлены, также в городе можно найти усиливающие амулеты которые помогут в бою.

Количество волн: 10  
Время прохождения: 12 минут

**Маконадо**

Центральный город, в котором обитают представителе всех прошлых видов роботов, но есть и новый, ранее невиданный их вид, Сегментарь, в битве с которыми предстоит узнать на что они способны.

Количество волн: 15

Время прохождения: 20 минут

**Элементы игры**

Сооружения:

1) Стены, обычный вид защитного сооружения который используется для строительства более комплексных конструкций или в целях самообороны от наступающих врагов. Чем больше слоев стен, тем больше их общая прочность.

Прочность: 100 (если поставить новую стену на текущую, то прочность увеличивается на 100 единиц)

2) Пушки, атакующий вид сооружения призванный защитить базу или оборонительный пункт, направленный на уничтожения приближающихся врагов.

Урон: 9 единиц

Скорость атаки: 1 выстрел/2 сек

Прочность: 70 единиц

3) Турели, ещё один атакующий вид сооружения как и Пушка, отличаются же они от них тем, что скорость выстрела у них намного больше, но калибр меньше.

Урон: 4 единиц

Скорость атаки: 1 выстрел/0.4 сек

Прочность: 60 единиц

**Игровые персонажи:**  
 1) Добытчики ресурсов — эти трудолюбивые работники специализируются на сборе мифрила. Оснащенные специальным оборудованием, добытчики ресурсов быстро и эффективно собирают мифрил, необходимый для развития базы и остальных видов войск. Их высокая скорость работы делает их незаменимыми для успешного ведения боя.

Урон: 0 единиц

Здоровье: 8 единиц

Прочность: 5 единиц

Скорость: 20 единиц

2) Солдаты — это элитные стрелки, вооруженные мощными автоматическими огнестрельными орудиями. Они обеспечивают подавляющий огневой контроль на поле боя, уничтожая врагов на дальних дистанциях. Их способность вести огонь по нескольким целям одновременно делает их ключевыми фигурами в оборонительных и наступательных операциях.

Урон: 5 единиц

Здоровье: 10 единиц

Прочность: 10 единиц

Скорость: 10 единиц

3) Воины — это крепкие и отважные бойцы, обученные ближнему бою. С мощными доспехами и тяжелым оружием, они способны выдерживать значительные повреждения и наносить сокрушительные удары врагам. Воины являются основой любой армии, защищая союзников и сражаясь на передовой.

Урон: 7 единиц

Здоровье: 12 единиц

Прочность: 12 единиц

Скорость: 8 единиц

4) Инженеры — это универсальные специалисты, отвечающие за строительство и ремонт зданий и техники. Они могут возводить оборонительные сооружения, восстанавливать поврежденные объекты и даже создавать новые единицы техники. Их умения и изобретательность позволяют армии быстро адаптироваться к меняющимся условиям на поле боя.

Урон: 0 единиц

Здоровье: 8 единиц

Прочность: 10 единиц

Скорость: 10 единиц

**Враги:**

1) Инсектор, один из самых многочисленных видов роботов, внешне похожи они на жуков, они оснащены длинными механическими когтями, которые способные пробивать усиленные стальные покрытия и самые разные виды укреплений.

Урон: 5 единиц

Здоровье: 25 единиц

Прочность: 10 единиц

Скорость: 10 единиц

2) Хорнет, жестокий и опасный робот, они развивают невероятно большую скорость, способны выстреливать высококонцентрированной кислотой из механического хвоста.

Урон: 7 единиц

Здоровье: 12 единиц

Прочность: 8 единиц

Скорость: 15 единиц и может увеличиваться до 30 единиц

3) Сегментарь, внешне они похожи на больших черепах, которые покрыты шипами, они обладают высокой регенерацией тела, любые одиночные атаки кроме крупномасштабного взрыва вызовет его разделение, и со временем из каждой части может вырасти новый робот того же типа.

Урон: 8 единиц

Здоровье: 50 единиц

Прочность: 15 единиц

Скорость: 5 единиц

Артефакты:

1) Силовая турель (сломанный)

Это особая турель, требующая большое количество мифрила для своего восстановления, которая способна наносить намного больше урона, чем обычные, чтобы её починить требуется 3 инженера и 2 минуты реального времени.

Урон: 6 единиц

Скорость атаки: 1 выстрел/0.1 сек

Прочность: 120 единиц

2) Усиливающий амулет

Эти амулеты в малом количестве лежат по всему миру, они созданы из мифрила и дают небольшое усиление всем юнитам игрока.

+ 3 единицы к урону

+ 3 единицы к здоровью

+ 3 единицы к прочности

**Взаимодействия игрока**

1) Управление в игре

* Движение камерой происходит с помощью кнопок WASD, на клавишу E можно изменить угол обзора.
* Управление персонажами и исследование игрового мира происходит путем нажатия на них ЛКМ и отправлением их в тот или иной квадратик (точку на карте) ПКМ, т. е. навестись курсором на нужный квадратик и нажать не него ЛКМ.
* Сбор ресурсов происходит путем исследования игрового мира, нужные ресурсы будут выделены на карте отдельной отметкой и показаны в игровом мире, сбор ресурсов будет происходить нажатием ЛКМ по ресурсам если игрок достаточно близко (1 клетка).
* Строительство и создание юнитов происходит переходом в специальный инвентарь, нажатием на кнопку Q, в котором находятся все добытые ранее ресурсы, из которых можно строить постройки и создавать юнитов, расставляя их по квадратам, наводясь на нужный квадратик и нажимая ЛКМ.
* Постройки и персонажей можно улучшать, нажимая на них ЛКМ и выбирая улучшение, если у игрока достаточно ресурсов.  
  Можно удалять свои строения нажатием ЛКМ по объекту и выбирая удаление.

2) Управление во вкладке меню

* Управление в вкладке меню осуществляется мышью.
* Для начала игры игроку нужно нажать на кнопку играть.
* Для выхода из игры игроку нужно нажать ESC и на кнопку выйти из игры