



ГЕЙМДИЗАЙНЕР



**art
masters
2023**

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



**Дарья
КРЮКОВА**

г. Москва

The

MANOR'S

trouble



The Manor's trouble

Idle Tycoon, в котором игрок-крестьянин развивает хозяйство в условиях конкуренции, будучи зависимым от помещика.

Жанр:

Idle Tycoon

Графика:

3D

Стиль:

Low Poly

Аудитория:

Казуальная

Платформа:





Меня Емелей звать, а тебя?

Игрок

Староста крестьян русского поместья 19-го века, который решает отделиться от помещика после отмены крепостного права.

Стартовые параметры:

- Капитал: 0
- Постройки: 0
- Доход: выплаты от барона.

Игра

Барон поместья, в котором работает игрок. Помещик стремится удержать крестьян и приумножить свой капитал. За работу на поместье платит крестьянам.

Стартовые параметры:

- Капитал: неизвестно
- Постройки: 3
- Доход: прибыль от построек.





Главная цель:

**Развить собственное хозяйство
и выйти из зависимости от барона.**

**Как её
достичь?**





1

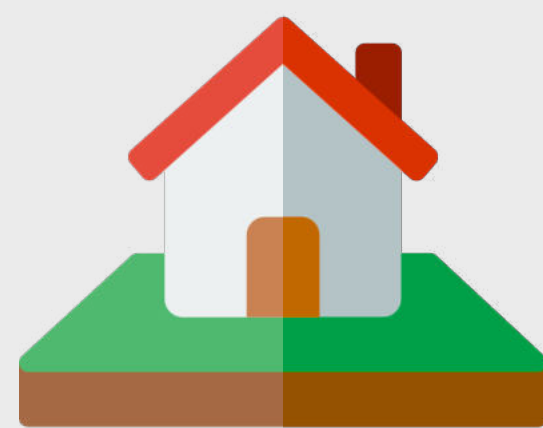
этап



Получение
выплат за работу
на поместье

2

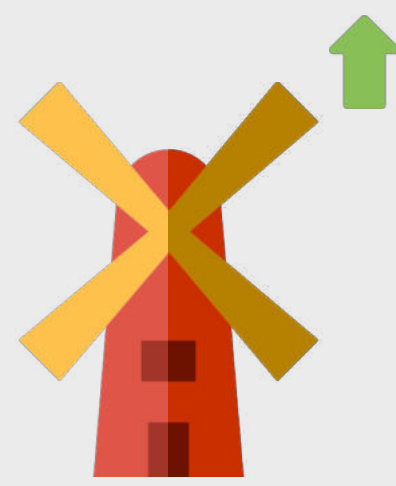
этап



Аренда земли
у барона

3

этап



Постройка
и улучшение
зданий

4

этап



Перевод крестьян
из поместья
в собственное
хозяйство

5

этап



Получение
прибыли
от собственных
построек

6

этап



Выкуп
арендованной
земли



Конфликт интересов

Крестьяне и барон взаимозависимы. Они вынуждены помогать друг другу для достижения цели. Каждый из них стремится развить собственное хозяйство.

- Игрок отдаёт барону крестьян.
- Барон даёт игроку деньги.

Одновременное существование 2-х хозяйств невозможно. Они всегда стремятся поглотить друг друга.



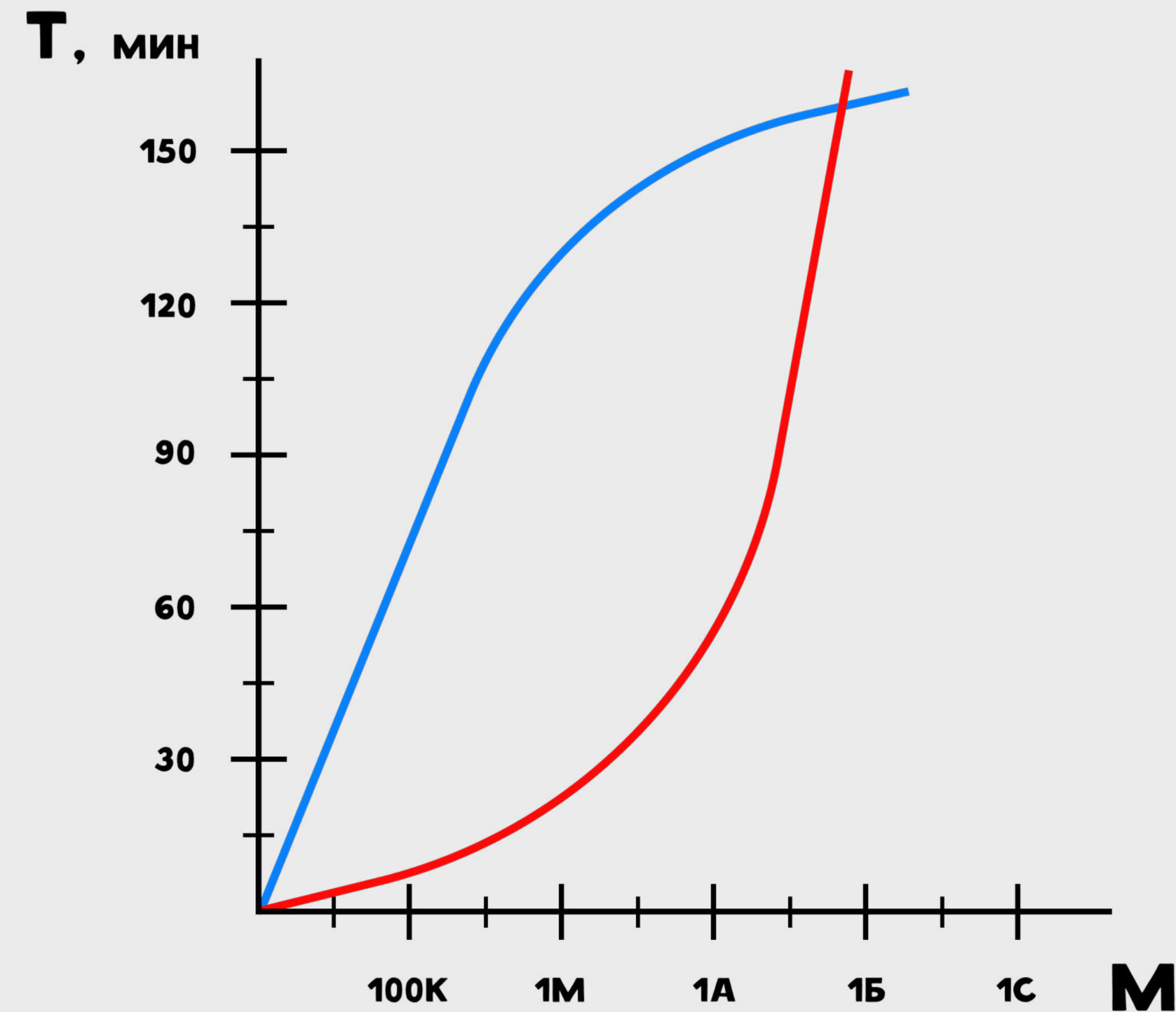


Вначале игрок вынужден помогать барону, усиливая его поместье через улучшение крестьян, для получения больших выплат.

Чем больше выплат на старте получает игрок, тем быстрее он арендует землю.

Прогресс хозяйств на старте игры:

- **T, мин** — показатель времени в минутах.
- **M** — показатель зарабатываемых монет.
- **Синяя линия** — прогресс игрока.
- **Красная линия** — прогресс барона.



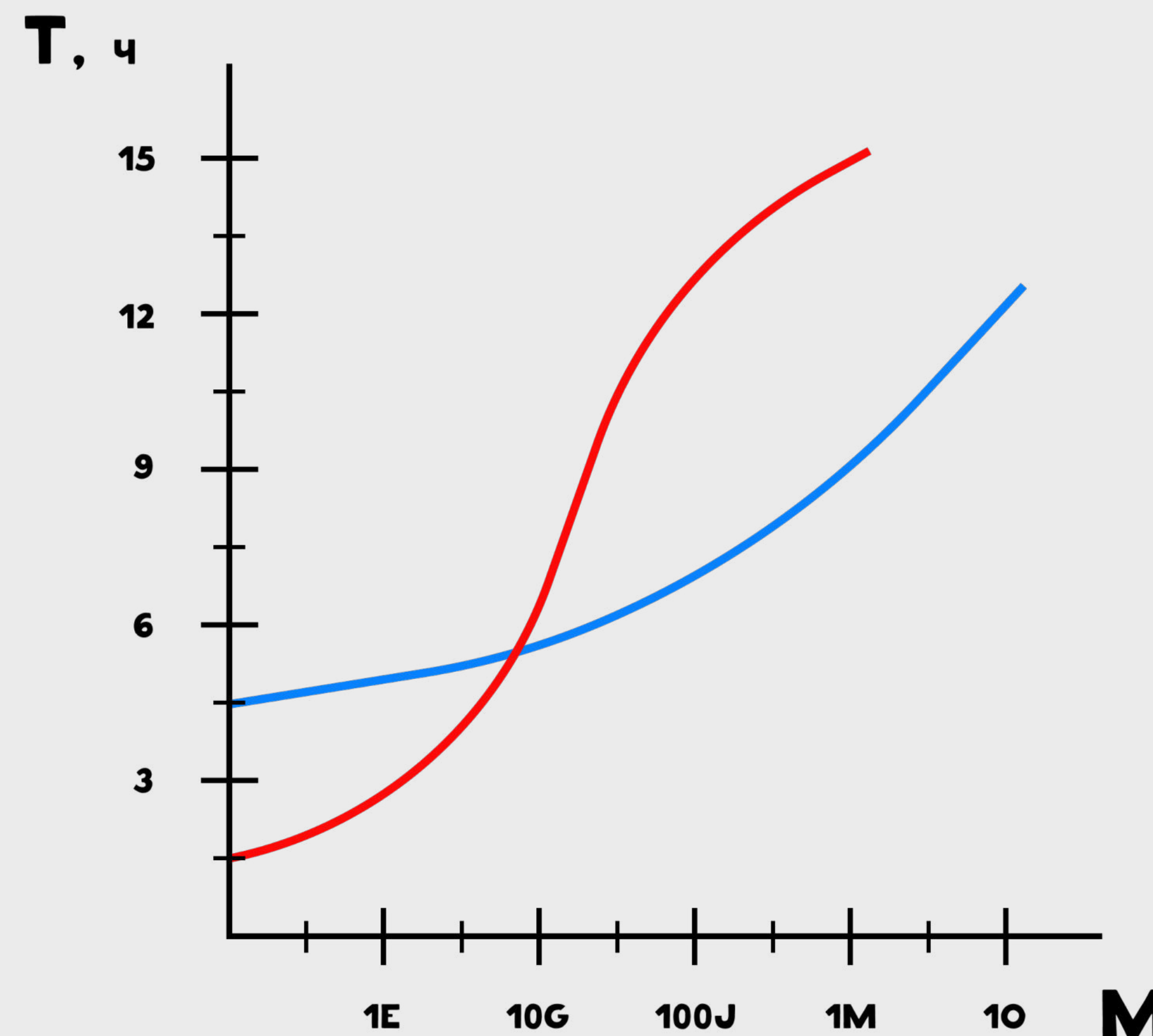


При успешном развитии собственного хозяйства игрок перерастает барона, получая с построек больше прибыли, чем с выплат помещика.

Перед переходом на новый уровень игрок медленно набирает капитал, но значительно быстрее и в более крупных суммах, чем барон.

Прогресс хозяйств перед достижением нового уровня:

- **T, ч** — показатель времени в часах.
- **M** — показатель зарабатываемых монет.
- **Синяя линия** — прогресс игрока.
- **Красная линия** — прогресс барона.



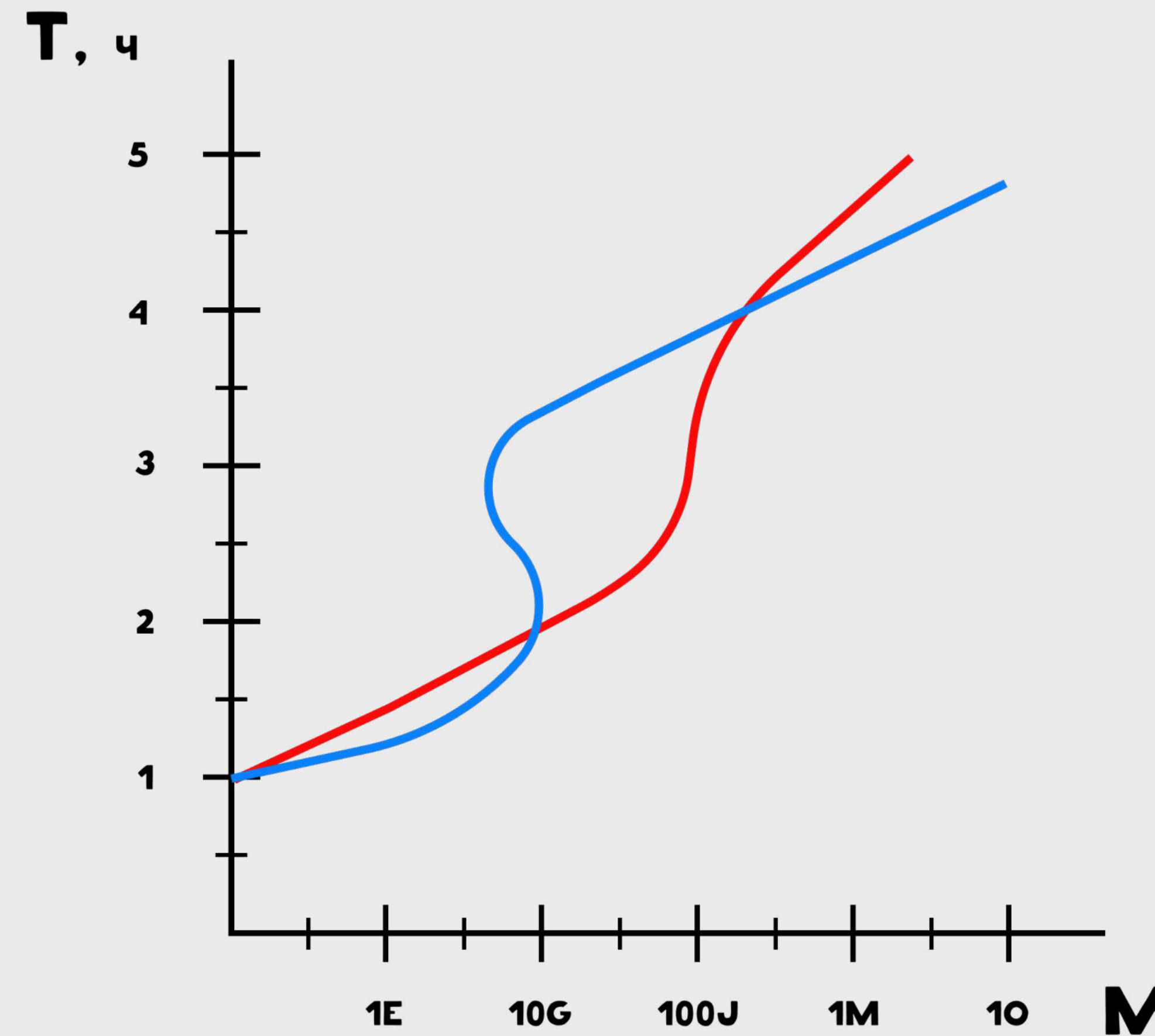


При чрезмерном увлечении помощью барону может произойти кратковременный регресс, когда плата за аренду превышает доход построек.

В таком случае барон забирает постройку игрока себе, усиливая поместье. Регресс происходит, когда игрок перестаёт выполнять цель.

Регресс игрока и развитие барона:

- **T, ч** — показатель времени в часах.
- **M** — показатель зарабатываемых монет.
- **Синяя линия** — прогресс игрока.
- **Красная линия** — прогресс барона.



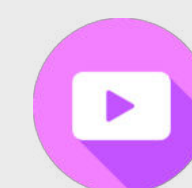


Core - Gameplay





Способы монетизации



Rewarded Реклама

- Даёт определённую сумму монет.
- Сокращает таймеры ожидания.
- Ускоряет крестьян.
- Защита участка от барона при понижении дохода, не перекрывающего аренду.








In-App Покупки

- Отключение рекламы.
- Покупка Hard валюты.
- Визуальные облики.



Схема движения ресурсов:



 Движение ресурсов по положительным и отрицательным траекториям

-  Прибыль
-  Перевод
-  Растрата

