

# Tavern heroes



Презентация проекта

# Общее описание

Что это: мерджилка с механикой матч3 (пример: evermerge) в фэнтези сеттинге, скомбинированная с айдл батлером (пример: crush them all).



[Evermerge](#)



[Crush them all](#)

## Почему мерджилка

Решено не уходить далеко от уже отработанной игровой механики и снизить риски при производстве, к тому же жанр мерджилок все ещё довольно популярный, простой для втягивания пользователя в игровой процесс и легко масштабируемый по контенту

## Почему айдл баттлер

Избавиться от статичности собираемых элементов, разбавить рано или поздно надоедающий кор геймплей, челендж (пве), соревновательность (пвп), логика происходящего в игре, популярный жанр, понятный аудитории, при этом довольно казуальный

## Почему фэнтези

Фэнтези до сих пор один из самых популярных сеттингов с охватом широкой аудитории. (варианты: сай-фай (кантина а-ля звёздные войны))

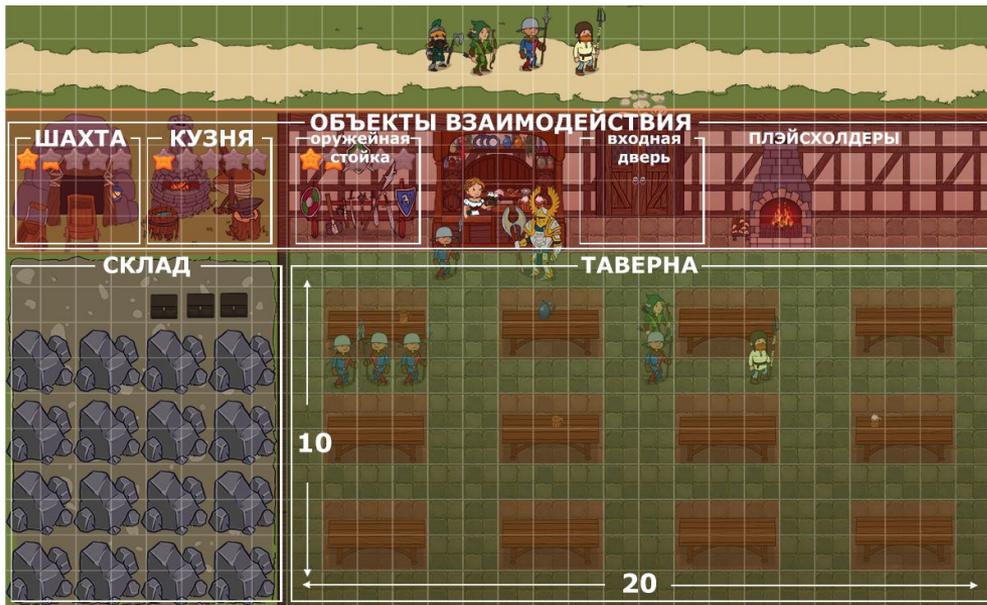
# Референсные проекты

**Evermerge.** Отсюда берём основную механику совмещений и цепочек ресурсов (match3 вместо 2х, бонус за соединение 5ти ресурсов в виде дополнительного ресурса)

**Royal defense idle.** Смесь мерджилки и tower defense с разделением юнитов на три класса (внезапно). Довольно бодрая динамичная игра с красивым стильным артом а-ля clash royale. В этом плане её можно смело брать за референс. Ещё интересна рекламная монетизация + подписка.

**Crush them all.** Игра в основном в менюшки и апгрейды, в ней нас интересует боевая зона и её расположение. Она представляет поле боя юнитов игрока против нарастающих по силе волн врагов. Это максимально похоже по геймплею и визуальному представлению на будущий проект.





Игровое поле. Ограничение по высоте



Пример модульности и расширения игрового поля

# Уникальные фиши

Юниты. Крафт (мастерские, рецепты). Мастерские - разветвление цепочек ресурсов (то же самое и с персонажами). Мастерская - генератор вторичных ресурсов

генератор(t) -> tier1 res -> ... -> tierMax res

tierMax res -> мастерская -> tier1 res\*

-> tier2 res\*\*

-> tier2 res\*\*\* -> ... -> tierMax res\*\*\*



# Математика мерджа и количество контента

генератор(t) -> tier1 res -> ... -> tierMax res

мастерская -> tier1 res\* -> ... -> tierMax res\*

При t генератора = 1 минута сбор ресурса  
4го тира занимает от 27 до 40 минут  
реального времени.

$$3^{(tier-1)}$$

1 - 3 - 9 - 27... при match3

1 - 2,5 - 7,5 - 20... при match5

1 - 5 - 15 - 40... на самом деле



# Игровой экран

Разделён на две части, верхняя - экран битвы (скрывается по кнопке), нижняя - экран таверны.

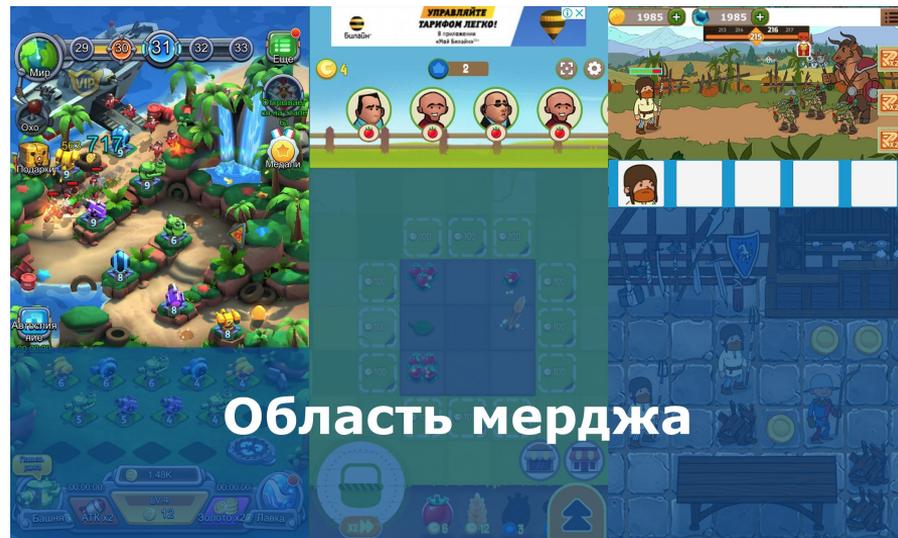
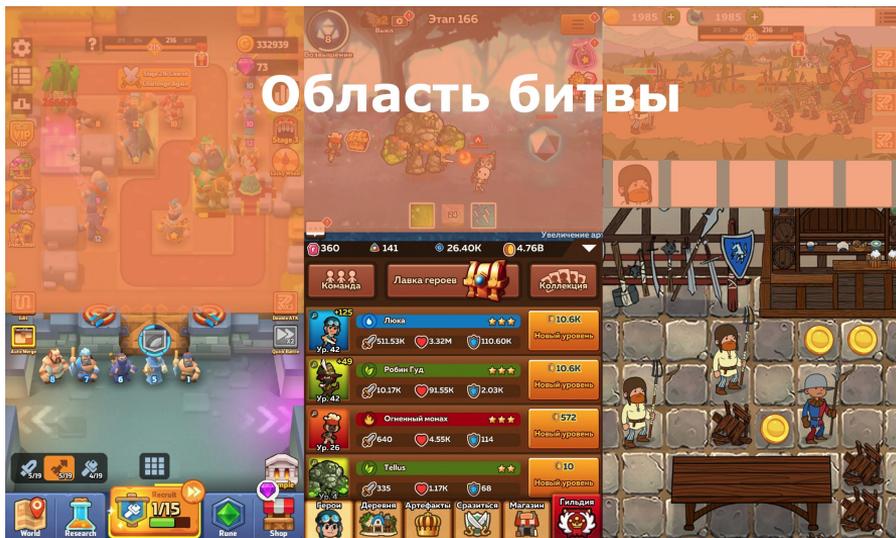
Скролл ограничен площадью таверны

Почему портретное расположение и горизонтальный экран боя



Максимальный и минимальный зум камеры

# Сравнение с другими проектами



# Арт-референсы



# Монетизация

- Стандартные инаппы (гем бандлы, паки, сундуки, редкие/уникальные ресурсы)
- Ревардед видео (ускорение процессов, удвоение наград) провоцирующие игрока на вип-подписку. Награда за серию просмотров
- VIP-подписка (заменяющая просмотр рекламы для получения бонусов от ревардед видео) - синергия рекламной и подписочной модели + дополнительные награды в евентах (бэттл пасс)
- LT решает

# События, челленджи, мультиплеер, пвп

Еженедельные ограниченные по времени события. Отдельная зона, тематические цепочки ресурсов.

Пве челлендж - подземелье. Отдельный режим в котором участвуют все открытые юниты игрока.

Мультиплеер - гильдии, гильд рейды

Пвп -

# Фазы разработки

Фаза 1 - Прототип базовой механики, упрощенная боёвка, первые 10-15 минут игры, плейтесты на плейсхолдерах, 3 цепочки юнитов. - ноябрь

Фаза 2 - Разработка. декабрь - январь ?

Фаза 3 - Мультиплеер, система гильдий. Закрытая бета, получение статистики, оценка показателей проекта. Март - апрель ?

Фаза 4 - Открытая бета. ?

# Команда

- + Концепт-художник по персонажам
- + Художник по интерфейсам
- + Аниматор / fx-artist
- + Программист (mid)
- + Геймдизайнер (?)
- + Техдиз (?)