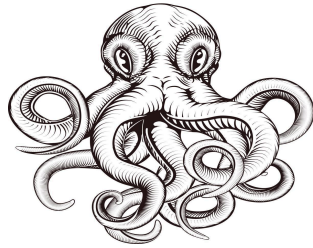


Общая информация по настольной игре “Остров Кракена”



1. Тип игры: Карточная игра
2. Сеттинг: Исторический, фэнтези.
3. Возрастной рейтинг: Parental guidance suggested.
4. Целевая аудитория: Аудитория Amazon, геолокация США.
5. Кол-во игроков: 2-6.
6. Кол-во игровых карт: 40 игровых, 6 карт игроков.
7. Время игры: 60-90 минут.
8. Автор идеи: Ворожейкин Дмитрий Александрович

Концепт-карта настольной игры “Остров Кракена”



☆ - События сражений

✦ - События созвездий

⚡ - События погодных катаклизмов

☆ - События чудовищ

Краткое описание нарратива

До поселений викингов дошли слухи. Кракен испустил дух, и его остров теперь никто не охраняет. Только самые отважные путешественники смогут бросить вызов судьбе и проверить так ли это.

Времени нет. Уже всё побережье кишит смельчаками спускающими на воду свои драккары с гордыми парусами и крепкими щитами на бортах. Солёный морской воздух сотрясается от веселых песен и ударов в барабаны. Искателей несметных богатств ждут схватки в море, непокорные стихии, ориентиры по звёздам, а возможно и битвы с теми, кто когда-то, обитал в этих водах служа морскому дьяволу.

Нарративная обвязка карт

1. **Созвездия** - Карты созвездий содержат иллюстрации, не обязательно достоверные, и описание легенды образования этого созвездия или историю связанную со спасением корабля благодаря ярким звездам.
2. **Стихии** - Карты стихий содержат иллюстрации изображающую те или иные погодные препятствия, которое могут встретить путешественники в море. Описание содержит как нужно вести себя мореплавателям чтобы остаться в живых. (Пример: в шторм следует направить нос перпендикулярно приближающейся волне.)
3. **Сражения** - Карты сражений содержат иллюстрации различных боевых кораблей. Как исторически достоверных так и вымышленных. Описание карты содержит информацию о слабых местах кораблей, с помощью каких хитростей можно их победить. (Пример: С тяжелой римской галерой не справится прямым боем, но если заманить её на скалы,

неповоротливая посуда проткнет себе брюхо и оставит вас в покое.)

4. **Чудовища** - Карты чудовищ содержат иллюстрации различных морских гадов, как вымышленных так и действительно существовавших. Описание карты содержит информацию о том как побеждается то, или иное чудовище.

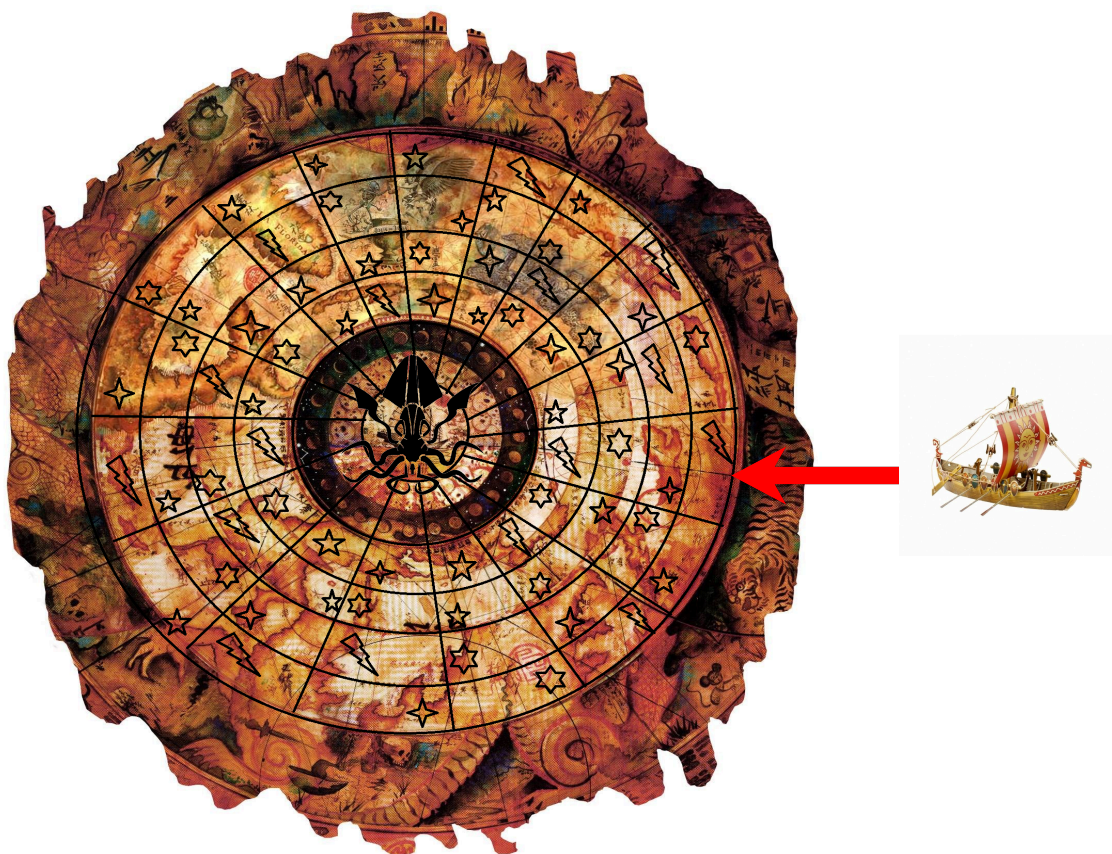
Геймплей настольной игры “Остров Кракена”

Цель: Игрокам предстоит попасть с края карты к её центру, “Острову Кракена” преодолевая различные “События”.

Игральные карты бывают 4 разных типов событий: Сражения, Созвездия, Чудовища, Погодные катаклизмы.

Номиналы карт: от 1 до 10.

Планировать выбор “События” игрок может исходя из соответствия типа события одной из карт на руке с типом события на желаемой клетке игровой карты.



Подготовка к игре:

- Каждый игрок получает из колоды 4 карты.
- Каждый игрок выбирает карту игрока и соответствующий “Кораблик”.
- Игроки расставляют свои “Кораблики” в произвольном порядке за границами карты, определяя первое наиболее удобное “Событие” исходя из данных “Событий” в руке.

Алгоритм цикла игры (4 игрока):

- Игрок 1 выбирает из карт в руке, карту с нужным ему типом события для продвижения по карте. Загаданная карта кладется в закрытую на стол.
- Игрок 2 ходит любой картой на Игрока 3 (Полезно избавляться от ненужных “Событий” и оставлять нужные).
- Игрок 3 отвечает на карту Игрока 2 соответствующим типом “События” или номиналом. Если нужные “События” или номинал отсутствует, игрок кладёт карту самого низкого номинала с руки.
- Игрок 4 отвечает на карту Игрока 3 соответствующим типом “События” или номиналом. Если нужные “События” или номинал отсутствует, игрок кладёт карту самого низкого номинала с руки.
- Игрок 1 открывает загаданную карту.
 - Если номинал загаданной карты соответствует номиналу любой из карт на столе. Игрок 1 передвигает “Кораблик” на клетку с загаданным “Событием” на игровой карте.
 - Если тип события загаданной карты соответствует типу события последней карты на столе (Карта положенная 4 игроком). Игрок 1 передвигает “Кораблик” на клетку с загаданным “Событием” на игровой карте.

- Если в руке Игрока 1 есть карта такого-же номинала как и загаданная, и при этом совпадает с типом события последней карты на столе (Карта положенная 4 игроком) то, условие выигрыша считается выполненным. Игрок 1 передвигает “Кораблик” на клетку с загаданным “Событием” на игровой карте.
 - При несоблюдении ни одного из условий Игрок 1 оставляет “Кораблик” на том же месте.
- Карты со стола сдаются в отбой. Загаданная карта в случае проигрыша Игрока 1 остается в руке.
 - Конец цикла.

После первого цикла наступает второй. Очередь игрока выбирающего путь сдвигается по часовой стрелки. Карту с руки загадывает Игрок 2. Игрок 3 ходит “ненужной” картой, Игрок 4 отвечает и тд.

В случае отсутствия на руке хотя бы одного возможного события Игрок имеет право объявить “Штиль”, сбросив карты с руки в отбой, и взять новые. При объявлении “Штиля” Игрок пропускает ход.

Победителем считается тот, кто попадет на Остров Кракена первым. Если до центра доходят за круг сразу несколько игроков объявляется подсчет оставшихся очков на картах (номинала). Выигрывает с наибольшим количеством очков.

Игрок дошедший до пограничной относительно центра локации имеет право загадывать только карту с номиналом 10.

Ни один игрок не имеет права хранить больше чем одну карту с номиналом 10 в руке. Он обязан ходить одной из них при первой же возможности.

Любой игрок, во время своего хода или хода соперника, имеет право предложить своему оппоненту обмен карт.

Под “взаимовыгодным” обменом для игроков подразумевается тот обмен в условиях совершения

которого Игрок получает нужную ему карту для более эффективного продвижения в центральное игровое поле. Меняя свою карту на карту оппонента, игрок просит нужный ему тип события предлагая взамен тип события нужный оппоненту. В игре предусмотрен блеф ради своей выгоды и дезориентации противников. Под блефом подразумевается то, что при обмене, игрок предлагая на словах один тип событий, по факту дает другой. Карты меняются в закрытую и возврату не подлежат.

При нахождении двух игроков на одном поле должна произвестись битва посредством сравнения общей суммы номиналов на руке. Игрок с наименьшим количеством очков уходит на "Событие" назад.

Когда колода кончается, отбой со стола перемешивается и играется заново.

Перемещение "Кораблика" осуществляется вертикально или горизонтально относительно центра. Ходить на событие по диагонали запрещено.

Тестирование:

Геймплей тестировался на классической версии колоды из 54 карт при игре четырёх игроков. Среднее время игры составило 60 минут. Было сыграно и доведено до завершения 6 партий. Игрокам было интересно планировать продвижение своих "Корабликов", блефовать, соревноваться. Накал напряжения и азарта увеличивался к концу игры пока не заканчивался выигрышем одного из игроков.

Референсы игральных карт



Мегалодон (Номинал 5)

Страх и ужас ждет того, кто окажется на пути голодного зверя. Его плавник на горизонте часто принимают за парус. Его зев разгрызает синего кита пополам, а его хвост способен одним взмахом отправить римскую галеру на дно.

Последний Мегалодон долгое время считался погибшим, после того как Рыжий Орм всадил ему огненное копьё в глаз. Неизвестно когда эта тварь появилась снова.



Гидра (Номинал 9)

Девятихвостая гидра подчиняется только самому Кракену. Многоголовое чудовище обитает в самой пучине древних морей. Говорят Гидра столь огромна, что одна её голова может показываться там где еще лежит снег, а другая там где дуют южные ветра и греет солнце.



Смерч в океане (Номинал 8)

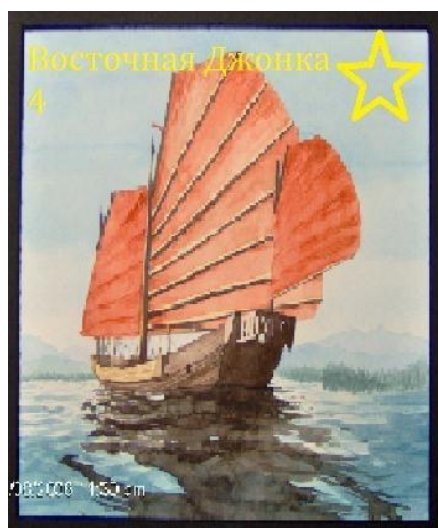
Всех моряков пугают в бурю взбитый ветрами вихрь воды, что оголяет каменистое дно на страх всем морякам. Спасение единственное, бегство как только на горизонте виден роковой столб. Однако, на южных берегах находятся моряки, что рассказывают будто пережили такой смерч. Их капитан скомандовал привязаться к мачте и бортам судна и молиться пока корабль не оттолкнется от дна и не вынырнул в уже успокоившийся океан.



Созвездие "Одинокий волк" (Номинал 6)

Когда горизонт окутан туманом, а разум смятением, каждый моряк северных вод знает. Если хочешь вернуться к родным берегам, следуй по хребту Одинокого волка. Если наберешься терпения и доверишься духу зверя из древней легенды, то скоро услышишь вой диких зверей населяющих родной Шервудский лес.

Сражение с Джонкой (Номинал 4)



Приближение небольшого судна восточных народов легко не заметить. Это по виду невзрачное и хилое судно может стать грозным противником в темную ночь, когда последнее что вы увидите перед тем как ваш корабль будет окутан пожаром будут искрящиеся столбы бьющих в небо фейерверков.



Референс карточки Игрока 1

Бадмунд Вырвикоготь
Бесстрашный, закаленный в боях мореплаватель рожденный на северных берегах в годы лютной зимы. Не переодевался с тех пор как до него донесся слух что Кракен больше не охраняет заветного острова.



Референс Игрока 2

Элерона
Выросшая на борту судна своего отца, наследница амазонских кровей унаследовала вероломство и ловкость которыми так славились её предки. Ходят слухи что гарпун, доставшейся ей от отца проткнул в свое время по меньшей мере тысячу

сердце Тигровых акул и половина из них на счету Элероны.



Референс фишки Игрока 1

Фишками игроков при позволении бюджета могут стать миниатюры кораблей каждый из которых будет соответствовать культуре персонажа на карточках игроков. Всего культур может быть 6: Скандинавская, Африканская, Славянская, Римская, Египетская, Китайская.

Основные особенности игры

1. Соревновательное пошаговое продвижение по круговой карте к центру вместе с другими игроками.
2. Карточная часть геймплея подразумевает менеджмент игровой руки, сохранения нужных "Событий", предугадывание "Событий" которые нужны сопернику для помех ему.
3. Оригинальный сеттинг позволяющий игрокам погрузится в историю древних мифов разных народов, описанием существовавших кораблей, поведение в океане при погодных катаклизмах. Тем самым расширяя кругозор игрока.
4. Яркий Art настольной игры "Остров Кракена" знакомит игроков с культурой и мифологией древних народов.

5. Геймплей сочетает в себе элемент случайности с примитивными аналитическими задачами. Таким образом игрок испытывает азарт в сочетании с удовлетворением полученным в результате правильного анализа игрового поля и карт в руке.

Нюансы

1. Размер игрового поля может быть увеличен.
2. Есть более сложная альтернатива усовершенствования геймплея. А именно, раскладывание карт с препятствиями на самой карте. А игральная колода будет представлять собой способы прохождения через барьеры.
3. В перспективе и соответствующем бюджете можно сделать круги на карте вращающимися, тем самым добавляя точек фана за счёт добавления нового элемента случайности, иногда помогающему, иногда мешающему игроку. Если, конечно-же, не будет проблем с авторством франшизы "Пираты карибского моря".
4. При позволении бюджета сделать шесть фигурок "Корабликов" отражающих уникальность и эстетику разных человеческих культур.

Сравнения и особенности позиционирования на рынке

1. Уникальный дизайн привычного для игроков квадратного игрового поля реализован в круглом и перемещение игроков будет осуществляться к центру.
2. Возможность блефа во время геймплея и в процессе коммуникации с другими игроками.
3. Общая атмосфера сеттинга настольной игры "Остров Кракена", соответствует атмосфере и сеттингу популярной в США игры "Ужасы Аркхема" и может смело претендовать на её аудиторию.
4. Механика манипуляций игроков с картами на столе вдохновлена популярной карточной игрой "101".
5. Внедрение механики наличие в опыте игроков соотношение загаданных карт с выпавшими картами на столе по номиналу вдохновлено популярной как в США, так и в РФ настольной игрой "Экипаж".
6. Время игры от начала до конца соответствует наиболее популярному времени среди большинства настольных игр жанра Cards Games.

С удовольствием отвечу на ваши вопросы :)

