

GDD: Mr. Peace (MVP)

1. ІДЕЯ ГРИ

Аркадна гіперказуальна/гібридно-казуальна мобільна гра, в якій гравець виступає в ролі карикатурного харизматичного лідера-миротворця з яскравою зачіскою та гіпертрофованою мімікою.

- **Ігрова метафора:** Дві сторони конфлікту ведуть обстріл одна одної. Гравець — «третя сила», яка зупиняє ескалацію, знищуючи ракети та дрони, що летять.
- **Ключовий меседж:** Зупинка конфліктів через швидкість і реакцію гравця. Сатиричний політичний підтекст, мемна подача.
- **Обсяг MVP:** 50 рівнів.

2. ОСНОВНА МЕХАНІКА 2.1 Базовий геймплей

- Гравець спостерігає за полем бою. З двох протилежних сторін вилітають об'єкти (ракети, дрони), спрямовані в бік баз супротивника.
- Гравець використовує жести на екрані, щоб знищувати цілі.
- **Локації (зміна фонів):** Континент + протока (Рів. 1-15), Різні континенти (Рів. 16-30), Міська забудова (Рів. 31-50).
- **Умови перемоги:** Вживання обох сторін після закінчення таймера (30-60 сек). Лідер вимовляє мемну фразу з комічною жестикуляцією.
- **Умови програшу:** Здоров'я однієї зі сторін (НР) падає до нуля. Анімація провалу та абсурдна фраза розчарування.

2.2 Система життя (НР) та урон

Кожна сторона має запас міцності. Якщо ворожий об'єкт досягає краю екрана, база отримує шкоду (спалах + тряска екрана).

- **Рівні 1-15:** 100 НР в кожній сторони.
- **Рівні 16-35:** 150 НР.
- **Рівні 36-50:** 250 НР.
- **Базовий урон від ракет:** від 5 до 15 НР (залежно від типу).

3. ІНТЕРФЕЙС ТА КЕРУВАННЯ

Гра підтримує безшовний перехід між орієнтаціями екрана та систему **Accessibility** (вибір провідної руки: Правша/Лівша) для комфортної гри одним пальцем.

3.1 Розташування елементів (Layout)

- **Portrait (Вертикаль):**
 - Базис конфлікту — Зверху та Знизу (напрямок польоту: вертикальний).
 - Головний герой — по центру, притиснутий до лівого чи правого краю (залежно від налаштування руки).
 - Кнопки бустерів (3 шт.) — згруповані в нижньому кутку під великий палець.
- **Landscape (Горизонталь):**
 - Базис конфлікту — Зліва та Справа (напрямок польоту: горизонтальний).
 - Головний герой — по центру знизу (над UI).
 - Кнопки бустерів — рознесені по нижніх кутах екрана.

3.2 Жестове керування (Зброя)

Керування атаками здійснюється винятково жестами в зоні конфлікту. Жодних кнопок перемикання зброї на екрані немає.

1. **Tap Shot (Звичайний тап):** Швидке торкання. Завдає 1 од. шкоди одній цілі. Без кулдауну.
2. **Blast Tap (Утримання):** Довге натискання (Hold) викликає радіус, що розширюється. Прицілювання, потім відпускання пальця викликає АОЕ-вибух.
3. **Chain Lightning (Свайп / Подвійний тап):** Блискавка, що вражає першу ціль і перескакує на 4 найближчі об'єкти, якщо вони знаходяться на відстані не більше ніж... (потрібно вирішити відстань)

4. АРСЕНАЛ ТА ВОРОГИ

4.1 Активні Бустери (UI Кнопки)

Розташовані на екрані. Не мають таймера перезарядки (кулдауну), але витрачають заряди, що купуються в магазині.

1. **Ураган:** Стягує та знищує всі об'єкти у вибраній точці екрана (контроль натовпу).
2. **Freeze:** Сильне уповільнення всіх ворогів на екрані на 3-7 секунд.
3. **Laser:** Лінія вздовж всього поля яка знищує всі об'єкти до яких торкається.

4.2 Вороги (Префаби)

- **Ракети:**
 - R1 (Базова): Пряма траєкторія, середня швидкість. (1 тап)
 - R2 (Швидка): +20-50% до швидкості. (1 тап)
 - R3 (Касетна): Досягнувши центру, ділиться на 2 ракети. (Потребує АОЕ або свайпу)
 - R4 (Важка): Завдає величезної шкоди базі. (Потребує 3 тапи)
- **Дрони:**
 - D1 (Базовий): Рух зигзагом. (1 тап)
 - D2 (Стелс): Періодично зникає/мерехтить. (1 тап)
 - D3 (Мікро): Дуже маленький хітбокс, величезна швидкість. (1 тап, складно влучити)
 - D4 (Броньований): (Потребує 2 тапи)

5. ВІЗУАЛЬНІ УСКЛАДНЕННЯ¹

- **Ніч:** Запускається з 20-го рівня. Об'єкти затемнені. Гравець може купити баф "ПНБ" перед боєм.
- **Хмарність / Дощ:** Запускається з 35-го рівня. Хмари, що пропливають, періодично приховують ракети, що летять.

6. ЕКОНОМІКА ТА МОНЕТИЗАЦІЯ (Без прокачування)¹

Магазин ґрунтується на купівлі розблокувань і витратних матеріалів за Soft Currency (Coins).

6.1 Статті витрат (Магазин)

- **Розблокування жестів (Одноразово):**
 - *Tap Shot* — Доступний зі старту.
 - *Blast Tap* — 1 000 Coins (з 5 рівня).
 - *Chain Lightning* — 2 500 Coins (з 10 рівня).
- **Заряди Бустерів (Витратні матеріали):** 200 Coins за 1 заряд будь-якого бустера.
- **Скіни Героя (Косметика):** Базовий (0), Золотий магнат (5 000), Космічний дипломат (15 000).

6.2 Інструменти монетизації

Rewarded Ads (За винагороду):

- x2 Монет наприкінці рівня.
- Revive (відновлення 30% HP бази та продовження рівня — 1 раз за бій).
- Отримання 3 випадкових зарядів бустерів перед стартом рівня.
- **Interstitial Ads (Міжсторінкова):** Кожні 2 рівні, починаючи після 5 рівня.
- **In-App Purchase:** Преміум-скін "Кібер-лідер" (\$1.99), опція "Вимкнення реклами" (\$2.99), coins pack - 1000 coins (\$1.99), coins pack - 2000 coins (\$2.99), coins pack - 5000 coins (\$5.99)

6.3 Система нарахування монет (Розрахунок на 50 рівнів MVP)

Нагорода за рівень формується з базової ставки, яка лінійно зростає, і двох опціональних множників, що залежать від скіла гравця та його бажання дивитися рекламу.¹

Формули розрахунку:¹

- **База:** $100 + (\text{Номер рівня} \times 10)$
- **Ідеальне проходження (Perfect Run):** База + 50% (Видається, якщо бази гравця не отримали жодної одиниці шкоди).
- **Множник за рекламу (Rewarded Ad):** Підсумкова нагорода $\times 2$ (Застосовується до Бази або до суми База + Perfect Run).

Таблиця прогресії нагород (Ключові зрізи)¹

Рівень	**Базова нагорода (Coins)**	**При Perfect Run (+50%)**	**Нагорода з x2 Рекламою**	**Коментар щодо економіки**
1	110	165	330	Перший заробіток.
5	150	225	450	До цього моменту гравець накопичує 1000\$ монет для купівлі Blast Tap .

10	200	300	600	До цього моменту гравець накопичує 2500\$ монет для купівлі Chain Lightning .
15	250	375	750	Починається активна скупка зарядів бустерів (по 200 монет/штука).
20	300	450	900	Гравець починає збирати на перший платний скін (5000 монет).
30	400	600	1 200	Витрата бустерів зростає через складність. Гравець частіше тисне x2 Рекламу.
40	500	750	1 500	Активне накопичення на преміальний скін (15 000 монет).
50	600	900	1 800	Ендгейм MVP. Максимальний дохід за рівень.

Як це працює на утримання (Retention) та Дохід (ROI):

1. **До 10-го рівня** ми щедро "насипаємо" монети. Гравець бачить, що ціни в магазині (1000 і 2500) абсолютно підйомні. Це створює потужний стимул грати далі, щоб відкрити нову зброю та бустери.
2. **З 15-го рівня** складність зростає. Гравець починає витрачати по 200-600 монет за бій на заряди "Урагану" або "Laser". Щоб залишатися в плюсі та збирати на круті скіни, йому **доводиться** натискати кнопку «X2 Нагорода за рекламу» наприкінці кожного рівня.
3. **Perfect Run** мотивує перегравати рівні. Якщо гравець пропустив одну ракету, він може спеціально перезапустити рівень, щоб отримати заповітні +50%, що збільшує час сесії.

7. КРИВА СКЛАДНОСТІ

Фаза	**Рівні**	**Опис**	**Введення нових ворогів**
1. Навчання	1–10	Низький темп. Накопичення перших монет, навчання тапам та утриманню.	R1 (Рів. 1), D1 (Рів. 4), R2 (Рів. 8)

2. Закріплення	11–20	Тренування комбінацій жестів. Збільшення щільності ворогів. Вводяться візуальні перешкоди.	D4 (Рів. 12), R3 (Рів. 15), Ніч (Рів. 18)
3. Дефіцит	21–35	Високий темп. Потреба в купівлі бустерів. Активний перегляд Rewarded Video.	R4 (Рів. 22), D2 (Рів. 28), Хмари (Рів. 24)
4. Хаос	36–45	Bullet Hell. Пік складності, мікроменеджмент цілей.	D3 (Рів. 36)
5. Ендгейм	46–50	Довгі рівні зі щільними хвилями з усіх типів ворогів. Фінальне випробування.	Мікс усіх префабів.

8. АНАЛІТИКА ТА ТРЕКІНГ ПОДІЙ

Інтеграція Firebase для контролю "вузьких місць" та підрахунку ROI.

1. Воронка прогресії:

- level_start (level_number, attempt_num)
- level_complete (level_number, perfect_run, duration)
- level_fail (level_number, killer_enemy_type, time_survived)

2. Економіка та Залученість:

- item_purchase (item_category, item_id, cost)
- booster_used (booster_name, level_number)
- settings_changed (hand_preference)

3. Монетизація (Ads):

- rv_ad_impression (placement)
- rv_ad_rewarded (placement, reward_type)
- int_ad_impression (level_number)