

Концепция

Боевка: фэнтезийный Match-3 с героями, которые присутствуют прямо на поле, занимая место одной из фишек. Герои могут меняться местами с фишками (насколько позволяет дистанция), сами превращаться в фишки, атаковать героев противника на поле, использовать прочие абилки. Для абилок нужно накапливать ману, убирая фишки соответствующего цвета.

Мета: сторилайн с разными режимами, экономикой и прокачкой а-ля оригинальный Puzzle Quest.

Целевая аудитория: любители Match-3 / любители RPG

Платформы: mobile first, PC, consoles

Монетизация: paid + DLC.

Референсы: Puzzle Quest (UX, meta, art), Marvel Puzzle Quest (core).

Unique Selling Points

- Свежий взгляд на классический Match-3 RPG
- Командуйте героями прямо на поле боя, используя умения и заклинания
- Возведите лучший в мире замок, совершите легендарные подвиги и превратите свою страну в торговую империю
- Завоюйте земли беспощадных варваров, непокорных пиратов и безумных бестий
- Сыграйте в эпическую историю о добре, зле и мудрых драконах!

Описание для магазина

Наконец-то! Новое слово в жанре Match-3 RPG, какого ждали почти десять лет! Возглавь отряд Королевских Рейнджеров, попавших в замес эпической войны трех королевств, и побеждай врагов, составляя “три-в-ряд” из героев и фишек. Гарантируем не менее 15 часов увлекательной игры!

В Matching Heroes вам предстоит вжиться в роль наследного принца. Ваш отец при смерти, королевству угрожают сразу две враждебных силы, и все что у вас есть - отряд опытных бойцов и желание разгромить армии противника. Вам предстоит укрепить родовой замок, восстановить экономику страны, отвоевать родную землю и дать мощный отпор агрессору. Но все не так просто, ведь за военными действиями некогда дружественных королевств стоит кто-то древний и злой...

Классический match-3 вновь встречается с ролевыми элементами: вы можете не только менять местами соседние фишки, но также использовать одного из четырех Королевских Рейнджеров. Он может превращаться в нужную фигуру, меняться местами с дальними фишками, разрушать и излечивать, контролировать и атаковать чужих героев и даже самого противника.

Укрепляя и развивая родовой замок, вы сможете нанимать уникальных Рейнджеров, улучшать способности героев, покупать им новые заклинания, приобретать экипировку. Выполняя различные задания, получите доступ к новым предметам и комнатам замка. Путешествуя по стране, сможете бросить вызов различным чудовищам, за убийство которых дают хорошую награду - а значит, улучшать свои шансы на успех.

Возглавьте отряд Королевских Рейнджеров и под своим мудрым руководством добейтесь истины и справедливости!

Список фич для proof of concept

Фича	Описание	Категория
Боевка - матчинг	На поле тайлов размером 9x9 выложены фишки пяти цветов. Игроки по очереди меняют местами одну любую фишку с соседней по горизонтали или по вертикали. Если в результате получаются сочетания из трех одинаковых цветов, то они удаляются, мана за них идет в копилку; поле пополняется фишками случайных цветов.	Core gameplay
Боевка - воеводы	У каждой стороны в бою есть здоровье и мана пяти цветов.	Core gameplay
Боевка - герои	Одна из фишек является "героем" с определенными параметрами: дальность обмена, здоровье, сила атаки. Фишка-"герой" может использовать абилки за ману указанного цвета.	Core gameplay
Абилка 1: Sword pierce	Уничтожает все фишки в	Core gameplay

	линии, начиная справа от фишки-"героя" и до конца поля; ранит вражеских героев, мана за фишки идет в копилку.	
Абилка 2: Roundkick	Уничтожает все фишки в квадрате 3x3 с центром на фишке-"герое"; ранит вражеских героев, мана за фишки идет в копилку.	Core gameplay
Абилка 3: Teleportation	Наделяет фишку-"героя" выбранным цветом и меняет местами с любой фишкой на поле.	Core gameplay
Абилка 4: Power Strike	Наносит удар по любому соседнему тайлу: если там герой, то он получает урон; если фишка - удаляется вся соседняя линия, мана за фишки идет в копилку.	Core gameplay

Самая Главная Фича

Герои

Сущность, занимающая место фишки на поле, обладающая определенными параметрами и свойствами.

1. Параметры

- Здоровье - числовой показатель; если он становится равен 0, герой удаляется с поля, его место занимает фишка сверху.
- Цвет - если герой принимает определенный цвет, то при матчинге он работает как обычная фишка, однако герой не удаляется с поля, а перемещается вниз. По дефолту герой бесцветен.
- Генерация маны - находясь на поле, герой в момент окончания хода генерирует столько маны, сколько дали бы соседние фишки по вертикали и горизонтали.
- Дистанция - определяет расстояние (в фишках), на котором герой может поменяться местами с фишкой.

2. Свойства

- Перемещение
 - Стоимость: бесплатно
 - Действие: меняет местами героя и фишку, если дистанция позволяет.

- iii. Интерфейс: игрок выбирает героя, затем выбирает фишку на поле; герой и фишка меняются местами, проверяется факт сочетания трех одноцветных фишек, если он случился - удалить фишки, ману за удаленные фишки зачислить в копилку.
- b. Абилка 1
 - i. Стоимость: 4 красных, 3 зеленых
 - ii. Действие: удаляет все фишки в линии, начиная от соседней фишки и до конца поля, мана за удаленные фишки идет в копилку, вражеские герои на этой линии получают 3 урона.
 - iii. Интерфейс: игрок выбирает фишку, находящуюся слева, справа, сверху или снизу от фишки-"героя". После этого игра удаляет всю линию, которая начинается от выбранной фишки, идет в противоположную от героя сторону, и заканчивается на фишке, находящейся на краю поля.
- c. Абилка 2
 - i. Стоимость: 3 красных, 2 синих
 - ii. Действие: удаляет все фишки в квадрате 3x3 с центром на фишке-"герое"; мана за удаленные фишки идет в копилку, вражеские герои в этом квадрате получают 5 урона.
 - iii. Интерфейс: игра автоматически применяет абилку, удаляя все фишки в указанном квадрате, кроме самой фишки-"героя".
- d. Абилка 3
 - i. Стоимость: 5 синих
 - ii. Действие: Наделяет фишку-"героя" выбранным цветом и меняет местами с любой фишкой на поле.
 - iii. Интерфейс: при использовании абилки игрок сначала выбирает любую фишку на поле (герой принимает ее цвет), а затем выбирает любую другую фишку на поле (герой меняется с ней местами).
- e. Абилка 4
 - i. Стоимость: 5 красных, 3 синих
 - ii. Действие: наносит удар по любому соседнему тайлу: если там герой, то он получает урон; если фишка - удаляется вся соседняя линия, мана за фишки идет в копилку.
 - iii. Интерфейс: при использовании игрок выбирает фишку слева, справа, сверху или снизу от фишки-"героя". Если там находится герой, то он получает 7 урона; если фишка, то удаляется вся линия, находящаяся перпендикулярно направлению удара героя (например, если он атакует фишку слева, то удаляется вся вертикаль этой фишки; если фишку сверху - удаляется вся горизонталь).

Также нужен инструментарий, позволяющий настраивать героев перед боем: менять им здоровье и дистанцию, назначать цвет, присваивать и забирать те или иные абилки.

Вопросы к прототипу

1. Оцените удобство управления. Легко ли выбирать абилки, использовать их?
2. Насколько вам было сложно выбирать между матчингом фишек и использованием абилки? Встречались ли ситуации, когда равноценным было и то, и то?
3. Бывало ли так, что у вас хватало маны на две или более абилки, и вам приходилось задумываться над тем, какую лучше использовать?
4. Было ли вам понятно, что героев можно менять с фишками на дальних дистанциях? Насколько очевидна доступная герою дистанция?
5. Как вы думаете, сколько у вас друзей или знакомых, которым вы могли бы посоветовать эту игру в полной версии?

Логирование

Каждое действие в бою: что было использовано и каков результат. Например:

Игрок А, ход 1.

Перемещена фишка из G5 в G6.

Получена мана: 3К.

Игрок Б, ход 5.

Использован Roundkick.

Получена мана: 3К, 2С, 2З.

Герой Aftandil получил 5 урона и погиб.

Количество затраченных ходов: минимум, максимум, медиана.

Длительность каждого боя в минутах.

Каждый случай мисклика - попытки совершить нелегитимное движение.

Применение нейросети

Уровень сложности

В игру нужно встроить передачу данных результатов боя, которые, будучи обработаны нейросетью, возвращали бы в настройки противников соответствующие поправки.

Таким образом можно будет регулировать уровень сложности не костылями с заранее сгенерированными монстрами, а более естественным образом. Захотел побольнее - настроил нейросеть так, чтобы она создавала максимально “контрольных” твоему билду монстров; захотел полегче - получил чистейшее “мясо” для рубки опыта и ресурсов.

Визуализация награды

В игру нужно встроить поиск файлов на жестком диске. При обнаружении изображений голых женщин нейросеть должна проанализировать их и сгенерировать на основе анализа новые изображения голых женщин, которые и выдавать в награду за победы над боссами.