

# Задача для нарративного дизайнера

Жанр игры: **RTS**.

Игра является **идейным продолжением Towerlands**.

## 1 Начало истории

Необходимо придумать начало истории, которое сподвигает людей к боевым действиям, например расовый конфликт с соседями.

## 2 Враги

Придумать и прописать расы или сообщества, с которыми игроку придется сталкиваться на полях боя (напр., сказочные народы, культы и т.д.) в количестве от четырех и до шести..

## 3 Действующие лица

Обозначить действующие лица, которые будут представлять собой стороны конфликта (местное воплощение игрока и его союзники, а также вражины, возглавляющие вражеские войска, со своими мотивами). Не менее двух союзных и не менее двух на каждый тип врагов, т.е. промежуточные важные противники и финальные.

## 4 Подводки к боям разных типов

Прописать около тридцати цепочек вида:  
что случилось -> как надо решить -> решаем -> что получаем.

Например (для режима "Зачистка"):  
лес оккупировали орки -> нужно уничтожить всех орков в округе, чтобы освободить -> освобождаем -> теперь лес наш, мы можем идти дальше.

На текущий момент предполагается следующий набор локаций: лес, болото, степь, пустыня, горная местность. Для повествования этот набор можно менять.

Режимы битв:

### 1) **Зачистка**

Освобождение точек, где находятся отряды бота. На карте заранее расставлены отряды противника, задача игрока: уничтожение всех врагов на карте для освобождения какого-то пути, обезопасивания только что отбитых территорий и т.д.

### 2) **Дуэль**

У нас город, у противника город, надо уничтожить друг друга. Используется в случае, когда нам нужно захватить или уничтожить мелкий форпост противника.

### 3) **Оборона**

Необходимо защищать город, до выполнения какой-то производственной или

экономической задачи. Используется в случаях, когда нам нужно отстоять только что захваченный замок или закрепиться на новой территории.

4) **Осада**

Уничтожение укрепленного замка противника. Используется в случае захвата вражеского города.

5) **Выживание**

Выживание в замке на время. Используется как и оборона, когда нам нужно отстоять только что захваченный замок или закрепиться на новой территории, но этот тип схваток отличается меньшим масштабом и временем прохождения.

6) **Война нескольких замков**

Поединок с 2-мя замками противника. Используется для уничтожения самых важных вражеских укреплений. Бой проводится с одним или двумя типами противников. Отличается наибольшим масштабом происходящего.