**ГЕЙМДИЗАЙН ДОКУМЕНТ**

**игра «Космоэкспедиция»**

**Содержание**

Введение………………………………………………………………………………..3

Правила игры…………………………………………………………………………..4

1. Описание игры………………………………………………………………………5

2. Игровой мир…………………………………………………………………………5

3. Характеристики игры……………………………………………………………….7

4. Аудиовизуальные компоненты…………………………………………………….7

5. Референсы…………………………………………………………………………....7

**Введение**

Космос — это бескрайняя бездна, полная тайн и опасностей. Для Ивана Светозара, опытного космонавта, очередной полет в открытом космосе казался обычной рутиной. Однако, как это часто бывает, неожиданные события способны в одно мгновение перевернуть всё с ног на голову.

Когда Иван прибыл к искусственному спутнику для плановой диагностики, он заметил, что тот начал излучать странные сигналы. Не успев разобраться в ситуации, он стал свидетелем катастрофы: метеорит, словно неуправляемый снаряд, врезался в спутник, разнеся его на множество осколков. К счастью, Иван остался невредим, но теперь перед ним встала новая, гораздо более серьезная задача — добраться до ближайшей космической станции, чтобы спасти свою жизнь.

Выживание в открытом космосе — это настоящее испытание. Хватит ли Ивану топлива и кислорода для преодоления этого опасного пути? Сможет ли он справиться с возникающими трудностями и достичь спасительной станции?

Игроков ждет захватывающее приключение, полное неожиданных поворотов и напряженных моментов. Вам предстоит управлять Иваном, принимать важные решения, решать возникающие проблемы и бороться за выживание в суровых условиях космоса. Эта игра погрузит вас в атмосферу напряжения, риска и триумфа.

Приготовьтесь к захватывающему космическому приключению, полному неожиданностей и драматических моментов. Сможете ли вы помочь Ивану Светозару благополучно добраться до спасительной станции?

**Правила игры**

Цель игры – как можно быстрее добраться до космической станции, используя ограниченные ресурсы и избегая опасностей в открытом космосе.

**1. Описание игры:**

* Название игры: «Космический рейс».
* Жанр игры: 3Д-симулятор выживания, приключение.
* Аудитория: 14+.
* Концепция: Игрок берет на себя роль космонавта Ивана Светозара, который пытается выжить и добраться до ближайшей космической станции после аварии космического спутника. По ходу путешествия игрок будет сталкиваться с различными препятствиями: нехватка ресурсов (кислород, топливо); столкновения с обломками спутника, космическим мусором, метеоритами, НЛО.
* Игровой процесс: исследование космического пространства, поиск и движение к космической станции, бегство от НЛО; управление траекторией полета и расходованием ограниченных ресурсов.
* Сеттинг: реалистичный, с элементами научной фантастики.
* Камера: от третьего лица.
* Количество уровней: 1 (открытый мир).

**2. Игровой мир:**

1. Управление полетом:

* управление – левый джойстик: движение вперед-назад и влево-вправо (расход топлива);
* управление – правый джойстик: движение вверх-вниз (расход топлива) и поворот камеры влево-вправо (и головы космонавта соответственно);
* вне зависимости от управления полетом расходуется кислород;

2. Исследование космоса:

* игровое пространство – сфера радиусом 5000 метров;
* игрок начинает свое путешествие рядом с разрушенным искусственным спутником;
* игровое пространство ограничено естественными преградами, такими как космический мусор, обломки спутника, метеориты, космическая станция, которые игрок не может пройти насквозь;
* игрок может свободно перемещаться по открытой локации, исследуя космос;
* все физические объекты материальны: игрок теряет скорость и отталкивается при столкновении;
* в ходе исследования расходуются ключевые ресурсы – кислород и топливо, которые можно найти в обломках;
* космонавт и космическая станция генерируются в противоположных полусферах игрового пространства;
* на экране игрока присутствуют прогресс-бар, показывающий текущий уровень кислорода и топлива, а также таймер нахождения в игре;
* игрок может включить форсаж (кнопка над правым джойстиком), который удваивает скорость, но утраивает расход топлива.

3. Поиск дополнительных ресурсов:

* по карте случайно разбросаны 3 баллона с кислородом и топливом, которые игрок может подобрать, чтобы полностью заполнить шкалы;
* при приближении НЛО игрок получает звуковой сигнал предупреждения;
* при малом количестве топлива или кислорода (остается одно деление) игрок получает разные звуковые сигналы;
* реализовать 2 юнит-теста для проверки генерации объектов (баллоны с кислородом и топливом);

4. Старт новой игры:

* время кислорода – 120 секунд;
* количество топлива – 12 м3;
* шкалы топлива и кислорода полностью заполнены (12 делений);

5. НЛО и их поведение:

* в космосе есть 4 враждебных НЛО, которые пытаются поймать космонавта (если поймают, дальнейшее движение будет невозможно), поэтому игрок должен держаться от них подальше;
* реализовать 2 юнит-теста для проверки работоспособности НЛО;

6. Черные дыры и взаимодействие с ними:

* в игре есть 2 черные дыры в двух разных местах пространства – между которыми можно телепортироваться;
* реализовать 2 юнит-теста для проверки работоспособности черных дыр.

**3. Характеристики игры:**

Игра должна быть разработана для мобильных устройств (Android). Графика должна быть высокого качества, а управление простым и интуитивным для обеспечения удобства игроков.

**4. Аудиовизуальные компоненты:**

Необходимо использовать представленные аудиовизуальные материалы.

**5. Референсы:**

https://disk.yandex.ru/d/N9R7it4jXPQTQg