**Вариант 1**

1. Краткое описание – симулятор управления планетой
2. Жанр – стратегическая игра с элементами коллекционной карточной игры (ККИ)
3. Сеттинг – научная фантастика
4. Платформы: IOS, Android
5. Количество игроков: 1 (кампания, PVE режим), 2 (PVP режим)
6. Ближайшие аналоги: Plague Inc. + Эволюция
7. Ориентация экрана: горизонтальная
8. Время игровой сессии: 3 – 5 минут
9. Описание игрового процесса.

**Сюжет:** за развитие жизни во вселенной выступает специальная организация Life Corporation. Она отвечает за создание оптимальных климатических условий для возникновения и поддержания жизни на планетах, выбранных в качестве Колыбелей. Игрок – начинающий служащий Life Corporation, поступил в отдел чрезвычайных ситуаций, отвечающий за экстренное спасение жизни на планетах при возникновении природных (падение метеорита, коллапс звезды, извержение вулкана, смещение тектонических плит и т.д.) или антропогенных (ядерная войны, загрязнение атмосферы, влияние иных рас и т.д.) катаклизмов.

**Основная задача игрока:** сохранение максимального возможного (или фиксированного, не менее чем) количества видов в конце игровой сессии на заданной планете при неблагоприятных внешних воздействующих факторах (меняются от сессии к сессии).

**Воздействие на игровой мир:**  игрок, используя возобновляемые со временем ***ресурсы*,** способен:

* изменять различные параметры экосистемы конкретной зоны или зон планеты – направление ветра/течений, количество осадков, атмосферного давления, количество освещённости поверхности
* корректировать направления эволюции живых видов, обитающих в данных зонах (повысить устойчивость к низким температурам, дать норный образ жизни – схожесть с Эволюцией)
* осуществлять точечный терраморфинг – создать остров, озеро или множество рек, вызвать извержение вулкана или тектонический сдвиг

Глобальность и сила воздействия эффектов определяется количеством ресурсов, потраченных на розыгрыш ***карт эффектов***, колоду которых игрок формирует между игровыми сессиями. Ресурсы медленно возобновляются во время игровой сессии, но существует 2 способа получить их большой приток:

Выполнять специальные ежедневные задания

Полное уничтожение одного из живых видов на планете

Ключевой особенностью игры является тот факт, что использование ЛЮБОГО эффекта вызывает как положительные для игрока, так и отрицательные последствия, как в любой замкнутой экосистеме с установившимся балансом.

**Игровая зона:** представляет собой карту планеты, выполненную в цилиндрической проекции. Планета поделена на гексагональные (или квадратные) зоны, каждая из которых характеризуется следующих списком параметров, доступных для просмотра игроку:

1. Тип местности – равнина, горная местность, морская поверхность, ледник и т.д.
2. Среднегодовая температура
3. Среднегодовое количество осадков
4. Основные живые виды, обитающие в данной зоне
5. Местные временные воздействующие факторы – ураганы, зоны радиации и т.д.

Карту планеты игрок может смотреть в нескольких слоях:

1. Карта температур (Яндекс.Карты)
2. Карта направлений ветра/течений (Яндекс.Карты)
3. Тектоническая карта – карта высот, тектонических плит и действующих вулканов
4. Карта живых видов с обозначением и популяций
5. Антропогенная карта (если есть разумные существа на планете), состав атмосферы

Каждый живой вид характеризуется рядом параметров, влияющих на его выживаемость в конкретной среде:

1. Тип существа – млекопитающее, рыба, птица и т.д.
2. Разумность
3. Среда обитания
4. Диапазон рабочих температур
5. Симбиоз (если он есть)
6. Особенности вида – любимая пища, способы выживания (норное, лазание по деревьям и т.д. – Эволюция)

**Начало игры:** в начале каждой игровой сессии происходит генерация планеты и распределение живых видов (пара десятков) на всех её территориях. При этом параметры видов должны изначально соответствовать их зонам обитания. В процессе игровой сессии живые виды могут эволюционировать самостоятельно, пытаясь приспособиться к окружающей среде, они могут также мигрировать и уничтожать друг друга, занимая схожие ореолы обитания.

Каждая игровая сессия характеризуется глобальным катаклизмом, а также случайными событиями, на которые игрок может (или нет) реагировать (как в Plague inc). Основным ограничением для игрока является время и ресурсы.

**Соответствие теме:** игровая ситуация построена таким образом, что выжить всем живым видам на планете ***невозможно***. Поэтому основной задачей игрока является в первую очередь правильная расстановка приоритетов “кому жить, а кому умереть”. Этому способствует механика получения ресурсов после смерти вида, что также склоняет игрока к принятию сложных “неприятных” решений.