Космогольф

**Платформа** - ПК

**Жанр** - аркада

**Аудитория** – вневозрастная, нет особых требований

**Сравнение** - Knights of the Round Cable, Rotastic.

**Системные требования** – ???

**Основные особенности игры**:

- космическая атмосфера

- легко освоить

- интересная аркадная механика

- быстро проходится

- научно-познавательные факты, как награда за прохождение игры

- приятная и простая 3д графика

**Описание игры**

Научно-познавательная игра о приключениях одинокой шайбы для аэро-хоккея в космосе.

Цель игры – собирая жетоны на орбитах планет и астероидов, раскрыть все загадки солнечной системы и улететь в черную дыру.

**Ход игры**

-Персонаж игрок-

Выглядит как стандартная шайба для аэрохоккея. Шайба способная быстро летать по космосу (игровой карте), крутиться на орбитах планет и других космических объектов.

-Планеты и астероиды-

Главные объекты на карте, представляющие из себя оси, вокруг которых вращаются жетоны (источник победных очков) и с помощью которых игрок может маневрировать.

-Солнечная система-

Карта представляет собой упрощенную модель солнечной системы. Планеты и астероиды вращаются вокруг Солнца и вокруг своей оси. Масштаб космоса на игровой карте Между Марсом и Юпитером

-Жетоны-

Вокруг планет и астероидов кружатся круглые жетоны. Игрок может собирать жетоны, налетая на них шайбой. На планетах жетонов больше, но планет меньше и «поймать» ее сложнее, чем астероид.

-Ачивки-

За собранные монетки игрок получает ачивки. Вместо простой статистики по количеству собранных монет и тд, ачивки дают занимательные научные факты и знания.

-Черная дыра-

Суть игры в том, чтобы добраться до черной дыры с максимальным количеством очков (или знаний) на счету. Но при попадании в черную дыру игра в любом случае заканчивается.

**Механика**

-Импульс-

Самое важное умение игрока — разгонять шайбу по прямой туда, куда мы тыкаем мышкой. Основная часть игры в том, чтобы «пнуть» шайбу в нужном направлении и долететь до нужного объекта.

-Захват орбиты-

Проходя мимо планеты, шайба может «зацепиться» за орбиты планеты и кружить вокруг нее. Это помогает собрать все монеты с одного объекта за один раз (если зацепиться удачно) и позволяет лучше маневрировать в космосе. Например, легче развернуть шайбу в нужную сторону, обогнув планету по орбите, чем «пинать» шайбу во все бока.

-Ачивки-

Научные факты открываются после получения определенного количества жетонов по очереди.

-Инопланетяне-

Иногда, игра генерирует инопланетное НЛО, которое летает по случайной траектории. За попадание шайбой по НЛО дается много очков. НЛО при этом разрушается.

-Комета-

**Графика**

Требования к графике:

**Звук**

В соответствии с тематикой игры, звуки должны ассоциироваться с космосом, большими пространствами и загадками.

Заглавная музыкальная тема так же должна соответствовать тематике. А по стилю должна походить на известные композиции «космических» групп, типа «Space” или “Air”. Она должна быть ненавязчивой, но динамичной.

**Движок**

За основу взят игровой движок юнити5. Так как он удовлетворяет всем требованиям для данной игры.

**Команда**

Программист и автор — Игорь Шадрин

Моделер — Светлана Овсянникова

Звукорежиссер — Сергей LookIZI Петров

Гейм-диз и помошник — Егор Белявцев