\*ЛОГОТИП КОМПАНИИ\*

\*ЛОГОТИП ИГРЫ\*

**EconSpace**

***Концепт документ***

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

[1. Введение 3](#_Toc150695986)

[2. Геймплей 4](#_Toc150695987)

[3. Графика 6](#_Toc150695988)

# Введение

Игра представляет собой экономически-космическую стратегию, от сюда идет и название (EconSpace – “econ” - economic - экономи(ка/ческая), “space” - космос).

Игровой движок игры будет написан самостоятельно, либо будут использованы open-source фреймворки и т. д. Игра будет создана в 2D пространстве, разработка полноценной 3D или 2.5D версии игры или отдельных ее компонентов не рассматривается.

Суть EconSpace заключается в создание и развитие своей межгалактической торговой, добывающей, военной или предоставляющей иные услуги компании. В игре предполагаются следующие механики и возможности: исследование космических пространств, обустройства планет, звезд и других космических объектов под надобности компании, отладка логистических сетей, распределение финансов внутри компании, различные функции для осуществления действий на внутриигровом рынке, то есть выпуска продукции, оказание услуг и прочее.

В целом дальнейшее развитие проекта и его расширение скорее необходимо, чем вероятно. Существует не одна сотня различных интересных механик и идей, которые будут рассматриваться к добавлению в игру.

Для игры так же будет немаловажен сюжет. Планируется как минимум продуманный сценарий для начала игры, когда игрок только вступает в «открытый мир».

# Геймплей

Существует четыре “перспективы” вида игрового мира:

* Галактика
* Созвездие
* Звезда и космические объекты на ее орбите
* Звезда, планета и иные космические тела

На каждом из этих уровней глубины существуют как уникальные, так и присущие лишь одному виду функции и механики. Логично предположить, что так функция как логистика будет доступна на каждом уровне – логистика между созвездиями, между звездами, между космическими объектами около звезды и непосредственно на этих объектах.

Игрок сможет полностью управлять подконтрольными ему территориями. Делить эти территории на регионы, подрегионы, создавать связь между ними (чтобы, например распределение финансов было одинаковое на разных созвездиях).

В ключевые функции игры входит:

* Исследование космоса
* Исследование технологий
* Продвинутые финансовые функции
* Рынок акции и полноценное управлении ими, в том числе выкуп контрольного пакета и все вытекающие из этого функции, и прочие механизмы
* Продвинутая система управления всеми возможными объектами (предприятия, космические судна, сотрудники и т. д.)
* Редактор различных функциональных конструкций (космические судна, предприятия и иные строения и объекты)
* Полноценное и проработанное построение логистических путей
* Система социального взаимодействия с другими компаниями (компаниями ИИ)

В начале игры игроку предоставляется возможность выбрать предысторию для своей компании. От этого будет зависит начальный сценарий игры, количество доступных на старте ресурсов, качество социальных связей и их количество и прочее. Затем после базового обучения игрок должен выбрать вид деятельности своей компании. Изначально может быть лишь один вектор развития (в плане направления), затем же, при достижение определенных условий, можно будет сменить вид деятельности, либо открыть новые вектор в существующей компании (условно это можно назвать филиалами).

Переходя к управлению имуществом компании следует разъяснить какие конкретно функции будут доступны в различных сферах, список построен от меньшего к большему объекту:

* *Планета или иной космический объект на орбите определенной звезды –* Строительство и разработка объектов инфраструктуры и производства; Распределение ресурсов, в том числе и финансов, непосредственно на этом объекте; Управление персоналом, их найм, увольнение, установка заработной платы и иные методы взаимодействия с подчиненными; Выбор мест добычи ресурсов, виды производимой продукции или места осуществления услуг компании; Управление логистикой на данных космических объектах.
* *Звезда –* Строительства энергодобывающих станций или иных (пока что не придуманных) предприятий по добычи ресурсов, тип добывающих ресурсов будет зависеть от типа звезды.
* *Созвездие –* Создание логистических связей между звездами; Создание регионов и подрегионов, для точной настройки всех аспектов управления; Коммуникация и иные действия с ИИ компаниями, которые контролируют звезды в этом же созвездие.
* *Галактика –*

# Графика

Графика игры выполнена в стилистике пиксель арта. Основная часть визуала состоит из черно-белых оттенков. Допустима использования иных цветов в разумных количествах для выделения особых предметов и объектов или создания различных эффектов (свечение звезд, визуальные артефакты и т. д.). Так же допустимо использования цветов в целях разграничения типов объектов (тип производимой продукции или тип выполняемых услуг, тип логистической связи и финансовых поток и т. д.).

Масштаб спрайтов пока не был установлен, скорее всего данная характеристика будет варьироваться в зависимости от выбранного вида камеры или от типа объекта (например, масштаб при виде на уровне звезды будет отличаться от масштаба на уровне планеты, галактики).