**Desktop application «Run For Your Lives» (відеогра)**

**Опис програмного продукту**

Гравці з'являються на карті (ігровій зоні) у великій пустельній/саванній місцевості. У гравців є обмежена кількість часу для пошуку притулку/виходу із зони. Коли час спиливає, піднімається піщана буря, в якій персонажі гравців безслідно зникають і для них гра закінчується. Карта процедурно генерується і має кілька виходів. Крім змінної часу, на гравця впливає оточення. У вигляді:

* диких тварин (наприклад, койотів);
* пасток оточення (наприклад, хиткі піски);
* негативних статусів (низька видимість, нестача води, сонячний удар та ін.).

На гравця можуть впливати дії інших гравців:

* розставлені пастки (капкани);
* гравці можуть закривати деякі виходи (притулки), змушуючи інших шукати альтернативні виходи або виконувати нетривіальні завдання для відкриття закритих;
* гравці можуть перешкоджати один одному за допомогою різних предметів.

В ігровому світі можна знайти ряд предметів. Є такі типи предметів:

* Зброя (для самооборони від диких тварин, перешкоджання іншим гравцям).
* Надані предмети (предмети одноразового використання, для видалення статусів, лікування. Наприклад: вода, аптечки, стимулятори).
* Пастки (для перешкоджання іншим гравцям).
* Предмети для полегшення переміщення в просторі (мотузки, гаки-кішки).
* Спеціальні предмети (компаси, карти, приманки для хижаків).

Перемогою в грі вважається знаходження притулку/виходу до закінчення ігрового часу.

**Приклади інтерфейсу**







**Перелік вимог**

*Вимоги до оточення :*

• процедурна генерація місцевості

• стиль пустелі/савани

• різноманітність ландшафту

• наявність мізерної рослинності

• наявність притулків (безпечних зон)

• наявність перешкод / ​​пасток оточення (зибучі піски, обвали та ін.)

• наявність ворожої ​​фауни (койоти, скорпіони та ін.)

• наявність підказок, що описують внутрішньоігрову історію (для одиночної гри) або орієнтир для знаходження виходу з локації (для мережевої гри).

Вимоги до графічного стилю :

• кольорова палітра оточення - теплі відтінки, переважно жовтого і коричневого кольорів

• кольорова палітра предметів - контрастна, але не вибивається із загального стилю

• наявність системи освітлення і частинок

• графіка - воксельного типу

*Вимоги до предметів оточення*

• наявність зброї самооборони поблизу одно для всіх гравців

• наявність предметів для споживання, що відновлюють шкали і послаблюють ефекти на гравці

• наявність переносимих пасток, але ретельно прихованих (капкани, вибухівка, димові шашки та ін.)

• наявність допоміжних предметів, що полегшують переміщення в просторі (мотузки, гаки-кішки і ін.)

*Вимоги до геймплею (одиночна гра) :*

• початкова сюжетна заставка, яка пояснює мотивацію героя до виживання

• наявність секції навчання механікам (при першому проходженні)

• вплив оточення на поведінку гравця (наявність перешкод оточення, таких як хиткі піски або туман; необхідність ховатися від сонця, загроза померти від спраги)

• реалізація механіки пересування (ходьба, спринт)

• реалізація механіки атаки за допомогою предметів

• можливість взаємодії зі шкалами здоров'я, нагріву і водного балансу (тінь відновлює температуру тіла, фляги води - водний баланс, аптечки - здоров'я)

• можливість отримання шкоди від пасток інших гравців

• можливість руйнувати або знешкоджувати деякі пастки (наприклад, капкани)

• можливість взаємодіяти з безпечними зонами (частково руйнувати і відновлювати)

• часткове руйнування безпечної зони робить її вразливою для фауни (фауна може атакувати гравця всередині зони); відновлення робить зону цілком безпечною

• всередині безпечної зони повинні перебувати деякі предмети відновлення і допоміжні предмети, але не кожного типу

• можливість зберігати прогрес в безпечних зонах

• фінальна заставка, титри і показ статистики

• внутрішньоігрові дії нараховують очки виживання, але в менших кількостях, ніж в мережевому режимі

*Вимоги до геймплею (мережева гра) :*

• вимоги, ідентичні до одиночної гри (за винятком секції сюжету) з додаванням нових, унікальних для мережевого режиму

• відродження гравців у випадковій точці на карті

• відродження гравців на рівновіддаленої дистанції один від одного

• обмеження по часу для перемоги в матчі

• випадкова генерація кількох виходів з гри, необхідних для перемоги (пріоритетно - від 3 до 5); ліквідація всіх гравців, що залишилися не приводить до перемоги

• встановлення таймера до початку піщаної бурі

• після закінчення часу матчу піщана буря нейтралізує гравців, що залишилися (ті, хто програв)

• кожний успішний вчинок нараховує очки виживання, які означають рейтинг гравця в матчі

• показ статистики після завершення матчу.