**Дизайн-документ**

Игры «Space Taxi» для итогового проекта

Автор: Белов И.Л.

**2024**

**Часть 1. Краткое описание**

Действие игры «*Space Taxi*» происходит на орбите Земли в недалёком будущем. Игроку предлагается управление модифицированным такси в открытом космосе.

В **первом уровне** игрок должен с помощью *лазеров* собрать определённое количество необходимого для создания топлива ресурса на астероидах, затем получить топливо на станции по переработке и долететь до *варп-портала*, который отправит его на следующий уровень.

Во **втором уровне** игрок попадает в астероидное поле, которое ему необходимо облететь, не задев при этом ни один из астероидов. После этого игра заканчивается.

**Жанр игры**: *Приключения* с элементами *action’а.*

**Часть 2. Исследование рынка и выбор платформы**

**Целевая аудитория:** дети и подростки (7 – 18 лет). Игра подойдёт для казуальных игроков, так как в ней нет сложных механик, а также для любителей сюжетных приключенческих игр. В гендерном плане игра одинаково подойдёт как мужчинам, так и женщинам.

**Референсы:**

**- *Space Engineers (2019, Keen Software House) –*** игра в жанре *песочница* с возможностью строительства. Схожая механика добычи ресурсов с поверхности астероидов;

- ***Elite Dangerous (2014, Frontier Developments) –*** *космический симулятор* с открытым игровым миром. Схожая механика полёта в открытом космосе;

- **No Man’s Sky (2016, Hello Games) –** игра в жанре *космический action-adventure* с открытым миров. Схожая казуальная тематика и атмосфера.

**Часть 3. Разработка геймплейных механик**

Целевой аудитории проекта (детям и подросткам), как правило, нравятся игры с низким порогом входа, т.е. лёгкими в усвоении механиками (в том числе с удобным интерфейсом). При этом в них должен быть разнообразный геймплей, красивая графика и последовательный сюжет, раскрывающий игровой мир.

Игра может вызвать у игроков желание постичь неизведанное, полностью окунуться в игровой процесс и вместе с главными героями исследовать потаённые уголки Вселенной, делая удивительные открытия. Положительные впечатления получат любители научной фантастики и просто космоса.

Первый уровень игры не предлагает особых сложностей, всё, что нужно – это добыть необходимый ресурс. На втором уровне случайно появляющиеся с разных сторон астероиды могут доставить игроку некоторые трудности при их облёте, тем более что их скорость постепенно увеличивается.

Игра может научить молодого игрока последовательному выполнению задач (квестов), а также прокачать реакцию.

***Механики:***

В игре представлены две механики полёта (по одной на каждом уровне). **Первая** представляет собой свободный полёт в направлении поворота камеры. **Вторая** – простое перемещение по плоскости вдоль двух осей, с облётом препятствий.

**Ещё одна** механика первого уровня – добыча ресурсов с помощью лазеров и счётчик полученной руды. При достижении определённой отметки на счётчике становится доступным покупка варп-топлива (в отдельном меню).

**Часть 4. Проработка UI элементов**

В качестве палитры для моделей и спрайтов были выбраны *серые и тёмно-синие* цвета. Данные цвета хорошо сочетаются с тематикой космоса, смотрятся натуралистично (несмотря на казуальность проекта) и не привлекают слишком много внимания, давая наблюдать картину мира целиком. Среди этих бледных красок выделяется *ярко-жёлтая* машина такси, совсем не похожая на её окружение. Сделано это для юмористического эффекта, а также, чтобы показать различие между главным героем и реальностью, в которой он живёт.

В UI элементы входят панели, несущие информацию о состоянии выполнения миссий (счётчик руды, список задач, топливный бак), меню покупки топлива на станции, меню паузы с настройками, всплывающие подсказки. Все они расположены так, чтобы не мешать игроку по ходу прохождения, и чтобы в них легко было разобраться.

Основные цвета интерфейса*: синий, голубой, жёлтый и зелёный.* Они неплохо сочетаются между собой и подходят к научно-фантастической теме.

**Часть 5. Дизайн документ**

1. ***Space Taxi* –** однопользовательская сюжетная приключенческая игра в сеттинге недалёкого будущего, где нам предстоит взять на себя роль ворчливого, но обаятельного космического таксиста, пройти испытания (порой непредвиденные) и немного познакомиться с космосом.
2. **Синопсис:** Человечество активно покоряет неизведанное, и в этом мире таксист ***Саймон*** (в игре без имени) – единственный, кто остался далеко в прошлом. Чтобы не остаться без работы, он на последние деньги переделал свою старую машину, сделав из неё довольно быстрый звездолёт, а также приобрёл два добывающих лазера. Недалеко от топливной станции к нему подсаживается загадочный ***Пассажир*** и просит подвезти до Сатурна. Саймон нехотя соглашается, и, купив топливо, отправляется в путь. Внезапно они оказываются в центре астероидного поля, и водителю приходится применить все свои умения, чтобы выйти из критического положения.
3. Главный герой игры – ***Саймон***– один из самых опытных и талантливых водителей Внутреннего сектора. Когда-то он был известнее многих космических путешественников, но после тяжёлой аварии его, казалось бы, списали со счетов все, с кем он был знаком. Всё, что ему осталось – колесить по Солнечной системе, в надежде найти случайного клиента. Саймон ворчлив, разговаривает резко, однако в мастерстве вождения ему не занимать. К тому же, он давно мечтает облететь всю Галактику, что ещё никому не удавалось.
4. **Геймплей** начинается после небольшой катсцены. Игрок должен облететь ближайшие астероиды в поисках руды, основная «фишка» здесь – это управление полётом, плавное и удобное даже для неопытного геймера. Есть возможность отдаления и приближения камеры колёсиком мыши. Механика добычи максимально простая. Второй уровень – своего рода «раннер» с постепенным ускорением, где единственная задача – вовремя реагировать на появление препятствий.
5. **Игровой мир** – наша Галактика в будущем. На данный момент в игре всего две локации *– топливная станция* на орбите Земли и *Астероидное поле* между Землёй и Сатурном. У топливной станции также располагается обсерватория для исследований комет, проходящих мимо планеты.
6. Игра, прежде всего, должна мотивировать игрока на новые открытия и исследования. Благодаря катсценам и диалогам для него должны раскрыться характеры персонажей, которым он, возможно, будет сопереживать во время их приключений. Для усиления эмоций от игры в ней используется атмосферная ambient-музыка, расслабляющая в моменты изучения мира и нагнетающая в моменты экшена.
7. В игре *две механики полёта* – в двумерном и трёхмерном пространстве (с активацией частиц нитро*); механика добычи руды*: при приближении к руде она подсвечивается, а при включении лазера начинает уменьшаться (параллельно увеличивается значение на счётчике), пока не исчезает.
8. Игрок по мере прохождения не будет встречаться с особыми трудностями, ему будут помогать диалоги и подсказки. Трудности могут появиться лишь при поиске руды и облёте астероидов.
9. Оба уровня начинаются с *катсцен*, которые знакомят игрока с местом действия и персонажами. Главным сюжетным двигателем здесь являются *диалоги*, поясняющие, как игроку надо действовать на протяжении игры и пройти её до конца.