**GRAVITY RESISTANCE**

**Платформа**: Android, iOS, PC

**Жанр игры**: 2D/3D космическая аркада с элементами квеста

**Цель игры:** находить в астероидных орбитальных скоплениях новые редкие элементы, пользующиеся высоким спросом, а также перевозить различные грузы на космическом корабле, что является дополнительным источником прибыли

**Концепция игры**

Игроку предлагается заняться опасной работой - поиском ценного редкого материала люценсия (Lucensium, 133, Lc), а также попутной перевозкой космических грузов в различных уголках Солнечной системы в сложных условиях астероидных скоплений вблизи различных планет и их спутников.

В зависимости от области Солнечной системы (игрового уровня), в которой на данный момент действует игрок, могут меняться основные окружающие условия и ключевые задачи. Одним из ключевых параметров, положенного в сюжет игры, и от которого сильно зависит сложность уровня, является гравитация. Она может варьироваться и иметь следующие характеристики:

* земная (1E)
* инопланетная (ориентировочно от 0.05E до 3.0E)
* спутниковая (ориентировочно от 0.01E до 0.05E)
* нулевая (невесомость)

Любое значение гравитации в зависимости от уровня может приобретать следующие состояния или их допустимые комбинации:

* стабильная (любые из указанных значений неизменны на уровне)
* отрицательная (сила гравитации имеет отрицательный вектор)
* нестабильная (сила гравитации постоянно меняется)

К открытым месторождениям люценсия устремляются более могущественные конкуренты, направляя в эти области быстрые корабли разведки. Он стремятся защитить обнаруженные ресурсы от конкурентов, выставляя защитные препятствия до момента прибытия основных производственных и грузовых модулей. Препятствия могут быть как пассивными (мины), так и активными (оружие). Задачей игрока является обход таких препятствий и проникновение в защищённые области.

Часто ресурсы могут быть ещё никем не обнаружены до игрока, но как правило они находятся в очень опасных или труднодоступных местах. Поэтому от игрока требуется подготовить свой корабль так, чтобы он смог преодолеть препятствия на пути к ресурсам, сохранив при этом необходимую и достаточную прочность его конструкции, чтобы суметь вернуться. По возвращении на станцию он может продать грузы и получить игровую валюту.

На старте у игрока имеется доставшийся ему по наследству от семьи небольшой корабль “Космическая пчёлка” (“Space Bee”), обладающий весьма скромными характеристиками. В процессе игры игрок может приобретать новые, более совершенные, корабли, продавая при этом другие. Любой корабль игрока может совершенствоваться по желанию игрока, но при наличии у игрока необходимых и достаточных ресурсов. Усовершенствованный корабль позволяет легче или эффективнее выполнять задания.

В игре применяются три ключевых параметра, дополнительно влияющие на уровень заработка игрока: комбо-коэффициент (КК\*), коэффициент сложности уровня (КСУ\*), призовое вознаграждение (ПВ\*).

\* КК - учитывает количество выполненных задач без столкновений с препятствиями на данном уровне: чем больше задач игрок выполнил и при этом не столкнулся с препятствиями, тем на больший коэффициент умножается его итоговый  заработок по завершении уровня. Если игрок столкнулся с любым из препятствий, его КК замораживается, и больше на данном уровне он не сможет его увеличить. КК применяется к результатам уровня только один раз (при переходе на следующий уровень), и для данного уровне он больше не применяется к расчётам итоговой прибыли. При загрузке нового уровня КК нового уровня изначально равен единице и может улучшаться игроком по мере выполнения заданий на данном уровне.

\* КСУ - увеличивается на каждом уровне; изменение КСУ приводит к тому, что поведение объектов-препятствий на каждом уровне усложняются или наносят больший ущерб игроку. Однако, при этом и потенциальный размер заработка за каждое выполненное задание также увеличивается.

\* ПВ - выплачивается в качестве награды Космической торговой ассоциации за достижение игроком определённого уровня выручки или по достижении определённых целей.

**Корабль игрока**

Корабль имеет следующие пять характеристик:

* **Armor (прочность брони)**: при определенном запасе прочности брони корпуса удары о препятствия, попадания снарядов, а также мины - наносят значительно меньший ущерб; в случае снижения прочности брони до нуля продолжение игры невозможно
* **Fuel (запас топлива)**: при повышении емкости топливного отсека необходимость в дозаправках возникает реже; при полном отсутствии топлива в баке корабля продолжение игры невозможно
* **Engine (мощность двигателей)**: повышает маневренность корабля и скорость его перемещения, а также скорость его реакции при изменениях вектора тяги
* **Hold (грузоподъемность)**: увеличение грузоподъемности позволяет принимать на борт больше груза, а следовательно, получать больше прибыли от каждого рейса
* **Shield (защитное поле)**: позволяет резко уменьшить ущерб при столкновениях, взрывах, атаках; поле также можно совершенствовать, в результате чего после улучшений защитное поле можно будет вызывать чаще и оно будет функционировать дольше

Помимо этих характеристик, у каждого корабля, который приобретает или совершенствует игрок, также контролируются следующие параметры:

* масса пустого корабля (без топлива и груза); меняется в зависимости от класса корабля
* емкость топливных баков; масса топлива корабля меняется в зависимости от емкости топливных баков и количества загруженного топлива; меняется в зависимости от класса корабля
* расход топлива; чем выше класс космического корабля, тем обычно выше мощность двигателей, но при этом лучше их экономичность в расчёте на единицу мощности
* мощность двигателей (тяга двигателей); измеряется в КН (KN); в некоторых случаях при большой силе гравитации текущей максимальной тяги двигателя может оказаться недостаточно для взлёта - в этом случае игроку необходимо вначале повысить максимальный уровень тяги перед тем, как начать выполнять задания, усовершенствовав двигатель корабля

В процессе игры игрок может приобретать новые, более совершенные, корабли. При покупке нового корабля старый корабль остаётся доступным, и игрок вновь может выбрать его при желании. Каждый новый вид корабля имеет определённые базовые характеристики, большинство из которых лучше, чем базовые характеристики предшествующего корабля. У каждого типа корабля также можно улучшать его характеристики.

При желании игрок может продать любой корабль. В этом случае выручка от продажи будет ниже стоимости покупки данного корабля; она зависит от времени с момента покупки, и варьируется в пределах 80%-20%. Игрок может продать все свои корабли, при этом он не сможет выполнять никакие задания до покупки хотя бы одного корабля. Продав свой самый первый корабль, доставшийся ему по наследству, игрок может при желании снова купить его, но уже по рыночной цене, зависящей от класса корабля.

**Перевозимые грузы**

В зависимости от сложности уровня игроку предлагаются для перевозки следующие группы грузов одного вида, либо их сочетания:

* Стандартный
* Взрывоопасный
* Скоропортящийся
* Комбинированный

**Стандартный груз**: нет никаких особенностей. Одна доставка позволяет заработать следующее:

* 300-500 монет (в зависимости от объёма трюма)
* комбо-коэффициент (КК\*)
* коэффициент сложности уровня (КСУ\*)

**Опасный груз**: взрывается при любом, даже самом легком столкновении, нанося при этом также большой ущерб кораблю. Одна доставка позволяет заработать следующее:

* 500-700 монет (в зависимости от объёма трюма)
* комбо-коэффициент (КК\*)
* коэффициент сложности уровня (КСУ\*)

**Скоропортящийся груз**: имеет таймер, отображаемый во время доставки, по  завершении которого груз становится непригодным (исчезает). Одна доставка позволяет заработать следующее:

* 700-1000 монет (в зависимости от объёма трюма)
* бонус за время выполнения задачи
* комбо-коэффициент (КК\*)
* коэффициент сложности уровня (КСУ\*)

**Комбинированный груз**: одновременно - взрывается при любом столкновении с препятствием и имеет таймер, отображаемый во время доставки, по завершении которого груз становится непригодным (исчезает); при любом столкновении груз взрывается, нанося при этом также большой ущерб кораблю. Одна доставка позволяет заработать следующее:

* 1000-1500 монет (в зависимости от объёма трюма)
* бонус за время выполнения задачи
* комбо-коэффициент (КК\*)
* коэффициент сложности уровня (КСУ\*)

**Глобальные игровые ресурсы**

Игрок также в процессе игры может улучшать свои возможности за счёт приобретения/улучшения следующих трёх глобальных ресурсов:

* **Time (время)**: коэффициент увеличения времени, необходимого на перевозку скоропортящихся или комбинированных грузов; максимальная возможность для игрока - удвоить стандартное время выполнения каждого отдельного задания; очень дорогой ресурс
* **Loyalty (лояльность)**: игрок может вступить в Космическую торговую ассоциацию (STA), делая определённые взносы в фонд ассоциации;       в начале игры лояльность равна нулю; после внесения взносов игрок получает ряд преимуществ от STA:
  + Он чаще получает подсказки, где искать очередной груз и куда его выгоднее доставлять (иначе игрок должен сам отыскать груз и сам искать точку доставки); при максимальном уровне лояльности игроку всегда сообщается, где брать груз и куда выгоднее всего доставлять на продажу
  + Игроку доверяют перевозить более массивные, а значит, более дорогие грузы в пределах грузоподъемности корабля
  + При продаже своего корабля его цена продажи тем выше, чем выше уровень лояльности (при максимальной лояльности цена подержанного корабля равна 80% от первоначальной стоимости сразу после покупки, и снижается она не ниже 50%)
* **Autolanding (автоматическая посадка)**: довольно дорогой ресурс; однако, он позволяет выполнять посадку корабля на станцию в автоматическом режиме регулирования вертикальной тяги (горизонтальной тягой игрок должен управлять как и в ручном режиме); незаменимый ресурс в областях переменной или отрицательной гравитации; в режиме автоматической посадки корабль не получих повреждений во время приземления при любых игровых условиях

**Игровые уровни**

Каждый уровень может играться бесконечное число раз. В любой момент игрок может выйти в главное меню и оттуда либо перейти на новый уровень, либо снова вернуться на любой из доступных ему. Также в главном меню можно совершить необходимые игроку покупки, улучшения, а также усовершенствования своих купленных ранее кораблей.

На пройденный ранее уровень можно возвращаться неоднократно. Однако пройденный уровень остаётся беден ресурсами - после прохождения уровня новые ресурсы появляются на нём крайне медленно. Ресурсы могут полностью восстановиться на уровне только по истечении очень большого реального количества времени.

Новые уровни отличаются по дизайну, размеру игрового мира, сложности, запутанности, наличию ресурсов, основными задачами или сюжету. На каждом новом уровне постепенно появляются новые объекты, опасности, меняется сила гравитации и её стабильность: на некоторых уровнях сила гравитации может быть переменной величиной; на других особых уровнях (“черные дыры”) гравитация имеет отрицательный вектор (**здесь нужно вместе подумать**).

(Раньше я предлагал, что попадая в чёрную дыру, игрок оказывается на том же уровне, но перевёрнутом (с отрицательной гравитацией) и с очень тусклым освещением. Но что-то в этом мне кажется притянутым за уши - всё же чёрные дыры должны быть чем-то опасным и очень таинственным. В  последнее время я склоняюсь к тому, чтобы чёрные дыры являлись препятствиями - попал в неё, затянула, значит конец. Или второй вариант - это какой-то новый уровень в кромешной тьме и какими-то эксклюзивными аномалиями).

**На некоторых наиболее сложных уровнях появляются новые химические элементы (которые, возможно, стоит сделать дешевле люценсия, но тем не менее будут являться вторыми после люценсия по ценности факторами прибыли)**.

На каждом уровне повышается плата за доставку груза в соответствии с коэффициентом сложности игры (ориентировочно, каждый уровень примерно +5%). Соответственно, игроку выгодно стремиться попасть на новый уровень. Но каждый уровень имеет два важных условия, позволяющих игроку открыть его: 1) необходима минимальная сумма накопленных средств на виртуальном счёте игрока (STA не допускает бедных героев к полётам в более богатых зонах); 2) необходимо, чтобы игрок имел корабль определённого класса (STA не допускает к полётам в более сложные зоны корабли со скромными характеристками).

Игровые уровни создаются на основе одного или сочетания нескольких следующих ключевых сценариев:

1. Поиск ресурсов (Search resources). Выполнение заданий не ограничено по временем. В случае гибели корабля все ресурсы сохраняются такими, какими они были на момент гибели. Ключевой проблемой этого уровня является большое количество препятствий, а также редкое расположение станций, куда можно было бы доставить найденные грузы, а также пополнить запасы топлива или отремонтировать корабль. Большое значение будет иметь емкость топливных баков корабля, а также прочность корпуса.
2. Доставка грузов внутри системы (Local delivery). Выполнение заданий не ограничено по временем. В случае гибели корабля все ресурсы сохраняются такими, какими они были на момент гибели. Ключевой проблемой этого уровня является емкость трюма корабля, поскольку при малом объёме трюма игрок не сможет выполнять ряд заданий, а также будет получать мало прибыли от каждой операции по доставке груза. Большое значение будет иметь емкость топливных баков корабля в сочетании с большим объёмом трюма и хорошим запасом мощности двигателя, чтобы корабль мог перевозить грузы большой массы.
3. Доставка груза в другую систему (Long delivery). Игроку дается большая карта с большим количеством помех, ему нужно выжить среди множества тесных пещер и лабиринтов, конкурентов и других препятствий, и в итоге попасть из точки получения груза в точку его доставки. Ключевой проблемой этого уровня является нехватка топлива (возможности пополнить топливо строго ограничены, станций по пути очень мало), поэтому очень большое значение будет иметь емкость топливных баков корабля. При получении скоропортящегося или комбинированного груза игроку дополнительно придётся учитывать жесткие временные ограничения на доставку груза.
4. Опередить конкурентов (Time limited mission). Существует большое количество ресурсов в определённой локальной зоне. За отведённое время необходимо успеть раньше конкурентов прибыть в зону и успеть собрать как можно больше ресурсов. Ключевой проблемой уровня является временное ограничение (которое может быть заранее улучшено через главное меню - ресурс Time). Поэтому игроку необходимо иметь корабль с мощным двигателем, способным быстро развивать большую скорость, а также трюм большой емкости, чтобы по достижении заданной точки суметь собрать как можно большее количество ресурсов.

На уровне концепции каждый игровой уровень представляет собой определённую локацию в области Солнечной системы с соответствующим этой области набором объектов (планет, спутников, астероидов и т.п.). Сложность уровней повышается по мере удаления каждой локации от Солнца. Околосолнечная область также представляет собой локацию высокого уровня сложности. С точки зрения сложности уровни становятся доступными в следующем порядке (перечислены некоторые уровни по мере повышения сложности прохождения):

1. **Обучающий уровень** (околоземная орбита)
   1. Особенности: небольшое расстояние от Земли (1 000 км)
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: кристаллы
   5. Количество станций: большое
   6. Квесты и события: пока нет
2. **Земля** (околоземная орбита)
   1. Особенности: некоторое расстояние от Земли (3 000 км)
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, мусор
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: крайне редко - кристаллы
   5. Количество станций: большое
   6. Квесты и события: пока нет
3. **Луна**
   1. Особенности: небольшое расстояние от Луны (2 000 - 3 000 км);  на Луне нет атмосферы; космические условия в целом близки к околоземным
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, солнечный ветер
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: крайне редко - кристаллы
   5. Количество станций: большое
   6. Квесты и события: пока нет
4. **Радиационный пояс ван Аллена**
   1. Особенности: Расстояние от Земли в диапазоне 4 000 - 17 000 км; пояс несёт в себе угрозы высокоэнергетических протонных, электронных потоков и радиации
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, метеориты, радиация, электроны, протоны
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: немного чаще - кристаллы
   5. Количество станций: небольшое
   6. Квесты и события: пока нет
5. **Меркурий**
   1. Особенности: большое расстояние от планеты (около 30 000 км); на Меркурии есть разряженная атмосфера; космические условия в целом характеризуются потоками солнечного ветра, протонными потоками, радиацией, а также проблемами, связанными с высокой температурой (от 400 до 1000 градусов по Цельсию)
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны, солнечный ветер, температура
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: довольно часто - кристаллы
   5. Количество станций: небольшое
   6. Квесты и события: пока нет
6. **Венера**
   1. Особенности: небольшое расстояние от планеты (около 3 000 км); на Венере есть плотная атмосфера; космические условия в целом характеризуются потоками солнечного ветра, протонными потоками, электронными потоками
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны, солнечный ветер, мусор
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы
   5. Количество станций: большое
   6. Квесты и события: пока нет
7. **Марс**
   1. Особенности: небольшое расстояние от планеты (около 3 000 км); на Венере есть плотная атмосфера; космические условия в целом характеризуются потоками солнечного ветра, протонными потоками, электронными потоками
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны, солнечный ветер, мусор
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы
   5. Количество станций: большое
   6. Квесты и события: пока нет
8. **Юпитер**
   1. Особенности: очень большое расстояние от планеты (около 100 000 км); космические условия в целом характеризуются плотными областями с высоким уровнем радиации, протонными потоками, электронными потоками
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы; очень редко - новый элемент
   5. Количество станций: незначительное
   6. Квесты и события: пока нет
9. **Сатурн**
   1. Особенности: очень большое расстояние от планеты (около 80 000 км); космические условия в целом характеризуются плотными областями с высоким уровнем радиации, протонными потоками, электронными потоками
   2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны
   3. Основные ресурсы: люценсий, вода
   4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы
   5. Количество станций: незначительное
   6. Квесты и события: пока нет
10. **Уран**
    1. Особенности: очень большое расстояние от планеты (около 60 000 км); космические условия в целом характеризуются плотными областями с высоким уровнем радиации, протонными потоками, электронными потоками
    2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны
    3. Основные ресурсы: люценсий, вода
    4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы
    5. Количество станций: незначительное
    6. Квесты и события: пока нет
11. **Нептун**
    1. Особенности: очень большое расстояние от планеты (около 50 000 км); космические условия в целом характеризуются плотными областями с высоким уровнем радиации, протонными потоками, электронными потоками
    2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны
    3. Основные ресурсы: люценсий, вода, антивещество
    4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы
    5. Количество станций: незначительное
    6. Квесты и события: пока нет
12. **Плутон**
    1. Особенности: небольшое расстояние от планеты (около 1 000 км); космические условия в целом характеризуются плотными областями космической пыли
    2. Основные препятствия: мины, пушки, астероиды, электроны, протоны
    3. Основные ресурсы: люценсий, вода, антивещество
    4. Дополнительные ресурсы: довольно редко - кристаллы, очень редко - новый элемент
    5. Количество станций: незначительное
    6. Квесты и события: пока нет

Здесь перечислены только некоторые из уровней. Каждый подобный уровень можно дополнить другими альтернативами за счёт различных зон удалённости от планет, астероидных поясов, спутников планет.

Важным игровым фактором является реалистичность астрофизических данных для уровня. Например, на уровне, связанном с некоторыми астероидными поясами находится много оливина; на уровнях, где преобладают углеродные астероиды, много алмазов, и т.д.

**Дополнительные квесты и события**

1. **Прийти на помощь**
2. **Чёрная дыра**

**Объекты-препятствия, объекты-угрозы**

**Любые космические объекты**. Помимо опасностей, исходящих от объектов в зависимости от их назначения (за исключением объектов-бонусов), все космические объекты наносят кораблю ущерб при столкновении или соприкосновении с ними. Сюда относятся плазменные пушки конкурентов, платформы станций, реактивная струя от двигателей станций, астероиды и т.д.

**Мины**. Пассивная защита ресурсов со стороны конкурентов. Взрываются даже при лёгком столкновении с ними. Способны уничтожить корабль сразу, если его прочность корпуса достаточно низкая, либо наносят очень большой ущерб.

**Плазменные пушки**. Активная защита ресурсов со стороны конкурентов. Наносят значительный ущерб при однократном попадании в корпус корабля. Существует три вида пушек, каждая из которых отличается по степени наносимого ущерба.

**Кометы**. Хвостовые газы некоторых комет оказывают негативное воздействие на корпус корабля. Наносят незначительный ущерб при попадании корабля в такие зоны

**Астероиды**. Довольно крупные космические объекты, которые наносят фатальный или очень большой ущерб при столкновении с кораблём

**Метеориты**. Небольшие космические объекты, которые наносят значительный ущерб при столкновении с кораблём

**Протонные потоки**. Наносят небольшой ущерб при длительном нахождении корабля в зоне концентрации протонных потоков

**Электронные потоки**. Наносят значительный ущерб при длительном нахождении в зоне повышенного уровня электронных потоков

**Радиация**. Зоны повышенной радиации оказывают негативное влияние и наносят значительный ущерб при нахождении в них

**Космическая пыль**. Наносит фатальный ущерб даже при незначительном времени нахождении в зоне пылевого облака

**Космический мусор**. Встречается на некоторых уровнях, ближе к Земле, Марсу и Венере. Представляет собой обломки космических станций и других искусственных объектов. Наносит большой или фатальный ущерб в зависимости от размера объекта и его скорости при столкновении с ним корабля игрока.

**Солнечный ветер**. Поток ионизированных частиц, исходящий от Солнца, движущихся с высокой скоростью. Наносит значительный ущерб даже при небольшом времени нахождения в зоне плотных потоков.

**Объекты-ресурсы, объекты-бонусы**

**Люценсий**. Lucensium, 133, Lc - основной игровой ресурс, положенный в основу сюжета игры. Является самым дорогим постоянным ресурсом в игре, за исключением редко встречающегося антивещества. Встречается достаточно часто почти на всех уровнях, но его поиск и добыча сопряжены как правило, со множеством опасностей и препятствий, которые необходимо преодолеть игроку

**Новые химические элементы**. Очень дорогие и наиболее ценные ресурсы в игре, несколько уступающие по ценности люценсию - главному сюжетному элементу. Встречаются крайне редко, но являются хорошим моральным и сюжетным стимулом для игрока, позволяя существенно пополнить запас игровых ресурсов. Встречаются крайне редко и на более сложных уровнях. В игре предусмотрены следующие элементы:

1. Люценсий, Lucensium, 133, Lc (сияющий)
2. ….
3. ….
4. Лабилий, Labilium, 222, Lb (ускользающий - тёмная материя)

**Антивещество**. Редчайший и самый дорогой ресурс в игре; являющийся, в комплексе с астероидной водой топливом для двигателей космических кораблей. Очень редко в единичных количествах встречается в некоторых областях космоса (например, в радиационном поясе Ван Аллена, облаке Оорта, поясе Койпера). Найденное антивещество не занимает никакого объёма в трюме и практически не имеет веса, поэтому его можно перевозить вместе с другими минералами и грузами. Представляет собой атомарный антипод и молекулярную копию воды. Требует особой осторожности при перевозке подобно опасному или комбинированному грузу. (На сегодня стоимость производимого в лабораториях антивещества составляет порядка 25 млрд. долларов за 1 грамм)

**Калифорний**. Редчайший и дорогой элемент. (Сегодня его стоимость составляет порядка 10 млн. долларов за 1 грамм). На земле производится путём ядерного синтеза; в космосе входит в состав минералов. По ценности уступает только люценсию и другим новым химическим элементам.

**Красный алмаз**. Редчайший дорогостоящий ресурс. (Сегодня его цена составляет 5 млн. долларов за 1 грамм). Встречается среди метеоритов и астероидов с углеродной природой

**Осмий**. Редкий и довольно дорогой элемент. (Сегодня его стоимость доходит до 200 тыс. долларов за 1 грамм; для сравнения: платина = 50 долларов за грамм; золото = 40 долларов за грамм).

**Белый алмаз**. Один из весьма редких и довольно дорогостоящих ресурсов. (Сегодня алмазное сырьё стоит порядка 80 тыс. долларов за 1 грамм). Иногда встречается среди метеоритов и астероидов с преимущественно углеродным составом

**Грандидьерит**. Редчайший полупрозрачный камень голубого цвета (его стоимость сегодня составляет около 40 тыс. долларов за 1 грамм). Встречается среди объектов металлической природы

**Жадеит**. Редкий, дорогой, немного прозрачный, минерал зеленого цвета (сегодня его стоимость составляет порядка 20 тыс. долларов за 1 грамм). Встречается среди объектов с преимущественно каменным составом

**Рубин**. Редкий дорогой полупрозрачный кристалл ярко-красного цвета (сегодня его стоимость составляет порядка 15 тыс. долларов за 1 грамм). Встречается среди некоторых объектов с преимущественно металлическим составом

**Биксбит**. Редкий и дорогой минерал красного цвета, слегка прозрачный, который иногда встречается в районах нахождения метеоритов и астероидов с каменным составом (сегодня продаётся по цене около 10 тыс. долларов за грамм)

**Оливин**. Относительно недорогой ресурс (сегодня его стоимость составляет порядка 500 долларов за 1 грамм) - зелёный полупрозрачный минерал, который встречается только в некоторых областях (пояс астероидов, группа Кентавров, пояс Койпера, облако Оорта), но в значительных количествах. Хотя его стоимость значительно уступает стоимости других минеральных ресурсов, однако в случае близкого расположения скоплений оливина к станциям игроку может оказаться выгодно добывать его, совершая частые полёты к местам его скоплений

**Вода**. Весьма ценный и редкий ресурс, который пользуется высоким спросом на космических станциях, и служит, в том числе, в качестве топливного компонента для двигателей кораблей (антивещество загружается в систему корабля при его производстве и больше никогда не требуется - его хватает на весь срок службы корабля; расходуется только вода, необходимая в процессе работы двигателя в качестве антипода для аннигиляции, но в основном в качестве невозобновляемого расходного элемента для поглощающего экрана двигателя корабля). Встречается на всех уровнях в виде метеоритов с особым составом в виде водяного льда. В случае обнаружения воды игрок может заправить корабль непосредственно в месте обнаружения воды; остаток он может загрузить в трюм и затем продать на любой станции

**Игровые ресурсы и монетизация**

**Интерфейс**

**Звук**

**Музыка**

**Фразы**

Фразы не должны звучать одновременно. Если необходимо в одно время реализовать очередь фраз, они должны прозвучать полностью и поочерёдно.

(Фразы предлагаю переделать. Я бы хотел сделать фразы более серьёзными, созвучно манере и сюжету самой игры. Игра должна быть увлекательной, но при этом связанной с опасностями - поэтому фразы должны звучать реалистично, серьёзно).

***We have a cargo! - когда появляется груз который можно забрать***

***Hello! Cargo Ship! - когда появляется груз который можно забрать***

***Need some help here! - когда появляется груз который можно забрать***

***Fly here please! - когда появляется груз который можно забрать***

***We need a delivery service! - когда появляется груз который можно забрать***

**Get your Cargo! *Thank you! - когда мы доставили груз***

**Look what I brought you. *Awesome! - когда мы доставили груз***

**Delivery service. *Thanks! - когда мы доставили груз***

**Fuel is running out! *- когда топливо скоро закончится***

**Hull breach! *- когда есть повреждения корпуса больше половины***

**Shield is launched *- когда запущен щит***

**I  am under attack! *- когда нас атакуют (турель)***

**Repair please *- когда мы ремонтируемся***

**Ou. Sweets! *- когда мы подбираем бонусы***

**It can be useful *- когда мы подбираем бонусы***

**yahoo) *- когда мы подбираем бонусы***

**Rare resources are found - *обнаружены редкие ресурсы***

**Space anomaly is found - *обнаружена пространственная аномалия***

**Damn! My ship!!! *- проигрыш***

**Oh no… *- проигрыш***

**What have I done... *- проигрыш***

**Yes yes yes yes yes!!! I Did it! *- выйгрыш***

**I'm Commander Shepard and this is my favorite game on the citadel! *- выйгрыш***

**Yeeehhaaa! *- выйгрыш***