Название игры: **Cosmic ghosts**

***Жанр RPG, космо хорор, выживание***

Механики

**(программа минимум) Версия 1**

1. Комплекс передвижений в 2-х мерном пространстве (развороты, движение влево, вправо, вниз и вверх, с креном и тангажом, возможны дополнения пилотирования в виде мертвой петли или типо того).
2. Стрельба из различных видов вооружения с учетом баллистики в баллистических видах вооружения (ракеты). С различными типами урона.
3. ИИ не игровых объектов в зависимости от окружения, раздражителей и других факторов, вводимых в ходе развития игры
4. Левелы с левел дизайном
5. Бос файт

*Этап расширения 1.1*

1. Систему валюты за убийство
2. Систему улучшений
3. Дополнительные левелы
4. Дополнительные босы

#все вышеперечисленное необходимо подавать с учетом лора, вводя его намеками, левел дизайном и дизайном объектов.

**Желаемые дополнения (долгострой)**

1. Диалоговые окна с нпс и сами нпс (торговцы, лор, болтовня с врагами)
2. Базы и планеты с возможностью взаимодействий (различные типы взаимодействий), например, замена вооружения, ремонт, торговля и т.д.
3. Кастомизация корабля и замена (выбор) самого корабля
4. Система отсеков корабля в отдельном меню с механиками расширений, кастомизации и замены отсеков +зависимость параметров и возможностей корабля от наличия тех или иных отсеков (пример: при отсутствии радиорубки, нет возможности вести диалоги).
5. Персонал корабля. С параметрами здоровья как минимум. Возможно с иными параметрами типа спецификации, психических особенностей и взаимодействием между собой.
6. Механика абордажа. С учётом относительности динамики боя вне корабля.

***ЛОР***

Враги — это космические призраки, появившиеся в результате временной аномалии.

**Игровые НПС**

Персонаж торговец - (чекпойнт) имеет возможность сохранять процесс игры в определенных локациях, продуманных гейм менеджментом. Также продает стандартную экипировку.

Начало игры

Выбор персонажа и его параметров(особенностей) от которых будет зависеть ход игры

Пример: невезучий, мизофоб и болезненный.

Персонаж появляется на учебной базе, на которой только что окончил институт космических исследователей (придумать спец название) по специальности космическая археология.

Декан представляет героя его работодателю РОСКОСМОСА.

Поступает задача прибыть на базу в другой системе, по дороге прибыть на инструктаж в соседнюю базу.

Проходит обучение управлению.

На соседней базе в ходе инструктажа поясняют, что в системе назначения группа исследователей нашли объект. Подробности на месте назначения.

По пути встречаются точки интереса.

=астероиды (возможность добыть ресурсы)

=пираты (бой или бегство или дипломатия)

=дружественные нпс (обмен, диалоги)

В зависимости от отклонения от сюжета, тоесть чем больше от сюжета, тем больше пиратов.

На месте назначения база оказывается полностью пустой НА ПЛАНЕТЕ

Герой находит объект и записи (записи сохраняются в дневник), что объект был найден на планете неподалеку. Герой решает, что все на планете, хотя и странно что ремонтников тоже нет.

И ДЕТ ПО ПЛАНЕТЕ ПЕШКОМ в скафандре с ограниченным колтчеством кислорода, что обуславливает ограничение исследуемых точек интереса герой обнаруживает древний храм. В котором тоже никого нет.

Точки интереса на планете

=локальные кемпенги с уникальными коментариями следов пребывания людей. А также возможностью пополнения воздуха (но не всегда) и здоровья

=здоровье тратят бури песчаные или электромагнитные

Путь не очень большой

В ходе исследования окрестностей и самого храма находятся следы деятельности команды, записи и некоторые игровые предметы.

В самом храме в ходе исследования нападает призрак бос (создает иллюзию, того что его можно победить, но использует в заскриптованный момент особый удар), который убивает гг в ходе чего запускается катсцена со спасением. гг персонажем торговцев (в дальнейшем персонаж чекпойнт).

В ходе диалога персонажем торговцев поясняет гг, что его вызвал один из лаборантов для осмотра артефакта, так как у торговца имеется справочник по древним цивилизациям. Он предлагает гг направится на крейсер торговца так ка ему никто не отвечал и справочник остался на крейсере (побоялся брать с собой и прибыл на планету на развед спринтере).

При взлете следует к крейсеру. гг необходимо следовать за ним.

Продумать ии и путь

Прибываем на крейсер. Исследуем справочник

В ходе исследования базы обнаруживаются детали пропажи персонала, будто они исчезли моментально около пары часов назад