**Название игры**

Дизайн-документ

# Концепция

Игра представляет собой мультиплеерные гонки на выживание с видом сверху. Действие происходит на разнообразных локациях (см. «Локации»). Основной задачей игрока является набрать как можно больше очков за раунд. Раунд длится заданное количество времени. Игрок может поворачивать только на 90 градусов влево/вправо. За каждым игроком движется “хвост” (как в игре «змейка» или «Tron»), если какой либо из игроков врежется в этот хвост, он погибает. Игрок может погибнуть, если его уничтожит соперник или он врежется в преграду на карте. В случае если игрок погибает, он появляется в случайном месте заново. В игре есть разнообразные типы поверхностей, которые влияют на скорость игрока (см. «Поверхности») и бонусы (см. «Бонусы»). Игра будет запускаться на мобильных устройствах с ОС android, а так же в качестве сервера будет использоваться PC.Непосредственное управление машиной игрока будет осуществляться на мобильном устройстве. Вся визуализация на PC.

# Локации

Действия игры будет происходить на 3 локациях:

* Лес
* Пустыня
* Деревня

В **лесу**большую часть (50% карты) составляют замедляющие поверхности, реже (15% карты) не проходимые поверхности и редко (5% карты) встречающиеся ускоряющие поверхности. Игрок может сбивать мелкие деревья и какие-нибудь объекты (дополнить).

В **пустыне** часто (30% карты) встречаются ускоряющие поверхности, реже (20%) замедляющие и не проходимые поверхности.Игрок может сбивать кактусы и какие-нибудь объекты (дополнить).

В **деревне**много строений, поэтому 30% карты – не проходимые поверхности, так же местами (15% карты) встречаются замедляющие и ускоряющие поверхности. Игрок может сбивать какие-нибудь объекты (дополнить).

# Бонусы

## Введение

Изначально создается Nбонусов. У каждого бонуса есть время жизни (т.е. если бонус не подобрать за какое-то время, он исчезает). После того как кто-то подобрал бонус или закончилось время жизни бонуса, через nсекунд (n–рандомное число от 1 до n) в случайном месте появляется новый бонус.

Ниже представленные всевозможные виды бонусов.

## Не уязвимость

С того момента, как игрок подобрал этот бонус, несколько секунд он может врезаться и проскакивать через хвосты игроков.

Вероятность появления 1/6.

## Ускорение

После того как игрок подбирает этот бонус, его скорость увеличивается на Nкм/ч. Действует в течение определенного времени.

Вероятность появления 1/5.

## Замедление

Похоже на ускорение, только скорость уменьшается на Mкм/ч.

## Удлинение хвоста

Бонус удлиняет хвост игрока, но действует только определенное время.

Вероятность появления 1/4.

## Укорачивание хвоста

Аналогично удлинению, только хвост укорачивается.

## Очки

Игрок получает случайное количество очков.

Вероятность появления 1/3.

# Поверхности

Есть 4 типа поверхностей:

* Обычная (не влияет на состояние игрока)
* Не проходимая (игрок погибает)
* Ускоряющая (игрок движется быстрее)
* Замедляющая (игрок движется медленнее)

*// Подробнее графическое оформление необходимо дополнить.*