

Название: Bunker

Жанр: ролевая текстовая постапокалиптическая стратегия с элементами экономики и головоломками

Сеттинг: бункер (шкаф, пара стульев, стол, случайный запас еды, воды, возможны всякие другие вещи, которые могут там находиться с каким-то шансом) в котором надо выжить. Размер бункера определяется случайно, от его размера может зависеть судьба героев.

Игры, которыми вдохновлялся: 60 seconds, настольная игра "бункер", fallout

Фичи: Выбор персонажа, за которого вы будете играть, выбор персонажей-соседей, выбор собственных навыков, решение простейших головоломок при выполнении некоторых заданий, счетчик очков, по каждому персонажу будет небольшая биография

Ресурсы + инструменты: Еда, Вода, Дерево, Медикаменты, Рюкзак, Фонарик,

Навыки: Стрельба, харизма, умение работать руками, путешественник, спортсмен,

Персонажи: Строитель + старость; Медик + клаустрофоб; Путешественник + предатель;

События: Заделать дверь (заделать (если достаточно дерева), заделать, но разобрать шкаф (если недостаточно дерева (если есть плотник, то дерева получится больше)), кончилась еда/воды, исследовать бункер

Очки: Очки = кол-во дней * кол-во очков за позитивное действие / 0,5 кол-во очков за негативное действие + кол-во оставшихся полезных ресурсов. Записываются в отдельную таблицу, которая будет отображаться после каждой «катки».

Игра

1) *Начало игры.* Игрок вводит свое имя, которое позже будет высвечиваться в таблице с результатами. Игрок выбирает из списка своего персонажа, выбирает навыки своему персонажу (на ранних стадиях разработки будут предложены персонажи, набор навыков которых выдан каждому персонажу заранее), а затем впускает несколько других героев к себе в бункер, каждый из которых будет иметь свои навыки, которые вам помогут выиграть или заруинят игру

2) *Во время игры.* Каждый день будет появляться небольшая сводка новостей, а также действие которое нужно будет сделать в соответствии с новостями, каждый день будет минимум 2 варианта действия, позитивно. Действия могут требовать ресурсы, которых может не хватать. За действие можно получить вознаграждение.

3) *Конец игры:* игрок должен продержаться n кол-во дней (на ранних стадиях разработки, кол-во дней будет ограничено). В конце игры игрок получает свои очки и вносит их в таблицу с рекордами