***Документация***

**Суть игры:**

Игрок выбирает своего персонажа и персонажей для своих соседей. У каждого персонажа есть своя абилка (наличие каких-то вещей, пониженная мораль и т.д.). В течении всей игры игроку будет предлагаться выбор каких-либо действий (пойти налево или направо, например). От выбора зависит исход игра – может получится такое, что игра будет закончена после первого же выбора, так как решение оказалось критическим. Игроку и его команде надо продержать 1.5 дня. Каждый НЕ смертельный исход заканчивается тем, что игрок узнает про мародеров, с которыми он будет драться как раз во вторую половину второго дня. Игра может показаться нечестной, дурацкой, так как как минимум половина сюжета выполняется рандомом.

**Характеристики персонажей:**

Каждый персонаж (мародер в том числе, их будет от 2 до 5) наделен своими характеристиками: силой, здоровьем, моралью. Сила персонажа актуально только если у него нету оружия, сила описывает урон, который персонаж может нанести по мародеру. Здоровье персонажа отвечает за количество урона, которое персонаж может выдержать (зависит от характеристики пули мародера или удара). Мораль, она же боевой дух, зависит от решения ИГРОКА по ходу игры. Ее можно улучшить, если игрок сделал все возможное ради сохранения жизни раненного и наоборот, можно потерять, если игрок забил на лечение раненного. Изначально мораль равняется нулю. Если мораль меньше или равно -5, то боя не случится – ваши «союзники» перейдут на сторону врага, а вы будете убиты. Каждый уровень морали влияет на характеристики персонажей, грубо говоря, если мораль = 2, то все характеристики умножаются на 1.2, если 4, то на 1.4 и т.д. (коэффициенты могут меняться по ходу разработки игры).

**Бой:**

Чтобы победить игроку надо будет воевать, если конечно он выжил. Успех боя будет зависеть как от выбора персонажей (у некоторых может быть абилка на оружие), так и от рандома. Боевка будет происходить практически автоматически, игрок не сможет управлять своими персонажами, целиться ими и т.д., но перед началом боя он сможет проверить характеристики своих персонажей и вооружить их, если конечно будет чем. У каждого оружия будет свой урон. Если случится такое, что у вашей команды не оказалось оружия от слова совсем, то скорее всего вы проиграете, только сможете выбрать для себя как вам проиграть (умереть или сдаться в плен). Когда начнется боевка, на экране будут появляться выстрелы, а спустя некоторое время вам придет сообщение «Вы победили» или «Вы проиграли». Шанс успеха и неудачи будет вычисляться по формуле, в которой будут использованы все переменные. Возможно будет/есть реализация аптечек на поле боя.