**Темнейший Лабиринт**

1. **Общее описание фич:**
   1. **Суть:**

Игрок находится в трехмерном лабиринте, без освещения. Единственным источником света является фонарик, который светит в направлении взгляда игрока. Задача игрока – найти некий предмет, спрятанный на уровне, раньше чем сядет батарейка в фонарике. Из интерфейса – только индикатор зарядки батареи.

* 1. **Уровни:**

Уровни генерируются случайно, в зависимости от выбранной сложности. Перед каждый забегом можно выбрать один из трёх уровней сложности (легко-средне-трудно), в зависимости от которых увеличивается размер лабиринта. Принцип генерации лабиринта: количество комнат зависит от уровня сложности (например, 9-16-25), Располагаются квадратами 3\*3, 4\*4 и 5\*5 соответственно, соединены дверями. При генерации комнаты в ней обязательно должна находиться одна батарейка. Обшаривать ли комнату в поисках батарейки или наоборот бежать дальше не тратя свой заряд – личный выбор игрока. Для затруднения поиска и перемещения по комнатам в случайном порядке должны расставляться ящики-препятствия (элементы мебели, если хватит сил на их грамотное создание).

* 1. **Атмосфера:**

Уровни будут иметь гнетущую атмосферу, пугать игрока. Музыка отсутствует, основной фоновый звук – сбивчивое дыхание игрока, изредка доносящиеся звуки вроде громкого мяуканья кота, рычания, смеха, детского плача.

* 1. **Условия поражения:**

Геймовер наступает в следующих случаях: если кончилась батарейка (через три секунды после полного отключения фонарика раздается истошный крик и наступает геймовер). На среднем уровне сложности добавляются ямы в полу с мгновенным геймовером, на сложном в идеале добавить монстра, одного на весь лабиринт, шарящегося по навмешу и при столкновении опять же приводящего к геймоверу.

* 1. **Условие победы и мотивация:**

Условие победы одно: найти некий предмет. Сам предмет выглядит в игре как подарочная коробка с бантом. Мотивации для игрока две. Во-первых, в зависимости от количества оставшейся в фонаре энергии начисляются очки, которые в случае победы заносятся в ладдер (необязательный функционал, если успеем). Во-вторых, в начале каждого уровня дается предыстория о том, что мы ищем, без прямого указания на сам предмет. Нахождение предмета всегда будет давать некую неожиданность, шутку в награду за победу. К примеру, стартовая информация:

«Они всегда были парой, предназначенные друг другу судьбой. Утратив свою вторую половинку, он утратил и смысл существования. Отчаяние разделенного предназначения толкает вас на поиски…» Предметом в коробке в этом случае будет «Второй носок».

Пара «синопсис-разгадка» будут выбираться каждый раз случайно из написанного пула. Пульт от телевизора, ключи от машины, кнопка «any key», диск с Half-Life 3 и всё такое, что каждый хотя бы периодически пытается найти.

1. **Элементы**
   1. **Элементы интерфейса**

* Главное меню. Включает в себя старт новой игры (с выбором из подменю уровня сложности), просмотр рекордов и выход
* Игровое меню, вызываемое в процессе игры по кнопке Esc. Включает кнопки «Продолжить», «Новая игра» и «Выйти».
* Меню победы, с возможностью выйти в стартовое меню, начать новую игру или посмотреть рекорды.
* Меню поражения, с возможностью начать новую игру или выйти в стартовое меню.
* В самой игре всего один индикатор, заряд батареи. В идеале прикрутить его на модель фонарика сбоку, если будут трудности – просто отобразить в верхнем левом углу. Помимо визуального «столбика», индикатор обязательно должен включать в себя цифровое отображение, на сколько секунд ещё хватит батареи. Изначально стартуем со 120 секундами заряда.
  1. **Элементы уровня**
* Стены, пол и потолок. С ними всё понятно. Понадобится некоторый пул текстур для стен (дерево, камень, кирпич), чтобы разнообразить антураж. Стены образуют комнаты 10\*10 условных метров.
* Двери. Из каждой комнаты можно попасть в сопредельные через двери. По умолчанию двери закрыты, при приближении менее чем на метр и наведении камеры на дверь появляется подсказка («F» - открыть дверь).
* Препятствия. В каждой комнате должны быть расставлены препятствия (в идеале мебель), мешающие передвижению и заслоняющие обзор, что мешает искать предмет и батарейки.
* Батарейки, по одной на комнату. При подъеме (через F, как использование дверей) пополняют заряд батарейки на 15 секунд.
* Предмет, который нужно найти. Выглядит как коробка с бантом. При использовании дает экран победы.
* Ямы в полу, генерируются в комнатах с вероятностью 30-50%. При попадании в яму игрок проваливается сквозь пол и с криком улетает в черноту, через 2 секунды получая экран поражения.
* Монстр, один на уровень, стартует гарантированно не в той же комнате, что игрок. Должен двигаться по комнатам хаотично (навмеш должен подсовывать ему таргетом середину случайной комнаты по достижению предыдущей). При прямом зрительном контакте с игроком берет целью его, при столкновении дает поражение. В режиме патруля издает шарканье и тихое рычание, при движении к игроку завывает. Скорость передвижения монстра на треть меньше чем скорость игрока. При потере зрительного контакта с игроком отправляется обратно на патруль.
  1. **Элементы окружения**
* Музыка отсутствует, вместо неё к камере игрока прикручен звук постоянного испуганного прерывистого дыхания.
* С определенной периодичностью (от 10 до 30 секунд) камера игрока выдает случайный звук из набора «пугалок»: далекий вскрик, скрип, кашель, детский плач, звук кота которому наступили на хвост, и т.д. – сколько найдем.
  1. **Элементы игрока**
* Фонарик. Освещает участок прямо перед собой, с диаметром примерно на половину экрана. Включению-выключению не подлежит, при выключении из-за кончившейся батарейки наступает геймовер. При низком уровне заряда (менее 10 секунд) начинает моргать.
* Управление. Стандартное WASD для перемещения и пробел для прыжка, прыжок невысокий – скакать через шкафы не получится. F для взаимодействия с дверями, батарейками и предметом, ESC для вызова меню.