**Тематика:** Есть один ньюанс…

**Название:** ???

**Краткое описание:** ?наш герой? – обычный ?рабочий?, живущий обычной жизнью, прожигающий её день за днём на скучной работе. Но однажды, прийдя на работу, он заметил, что ?что-то изменилось?… Однако не придал этому особого значения, и не поинтересовался причиной этих изменений. Отработав свой очередной, ничем не отличающийся от остальных рабочий день, он уже собрался домой. Открыв дверь, за которой должна была находиться привычная улица, он попал в коридор, конец которого не был виден. Сразу после того, как наш бедолага попал в коридор, у него за спиной появляется дух, который пугает и без того напуганного героя. От духа он узнает, что теперь его попытаются убить, однако ***есть один ньюанс…*** каждый раз после смерти он будет оказываться на этом же месте.

**Жанр:** ?Платформер-Roguelite/top-down квест/головоломка?

**Механики\управление:**

WASD – базовое передвижение

E – обычная атака

Q – выбор мысли

*Механики:*

Случайная генерация – каждый новый заход отличается от другого: рандомное строение уровня, рандомная генерация статов оружия, рандомное расположение врагов

*Уровни:*

Всего будет пять уровней – четыре уровня с обычными противниками и последний уровень с боссом.

*Враги:*

* Ловкач – быстро передвигается и атакует, но мало хп и урона
* Лучник – держит игрока на расстоянии, от атак легко увернуться, но при попадании станят и наносят большой урон
* Танк – медлительный, но больно бьёт и много хп

*Босс:* ???

*Мысли:*

Местное подобие атак, главный герой имеет способность преобразовывать мысли в реальность, тем самым атакуя

* Ближняя атака – атакует врагов воображаемым мечом, нанося большой урон и отталкивая врагов
* Дальняя атака – создаёт перед собой летящий вперёд поток воздуха, который оглушает и наносит урон первому врагу, маленький урон, но большая скорость атаки
* Блок – создаёт перед собой щит, блокирующий первые три удара, проходящие через него, долгая перезарядка