**Shield Game**

Техническое задание

Сюжет:

Мир пост-апокалипсиса, ядерная зима понизила температуры до невероятных значений, а группы выживших страдают от повсеместной радиации, недостатка припасов

Цель игры:

Устраивать вылазки в города и пустоши ради припасов, избегая других людей или прорываясь с боем.

Система:

Днем игрок улучшает свое убежище с помощью припасов, которых он находит во время ночних вылазок в соседние города.

Игра разделяется на 2 главных класса:

Сущности и предметы

Сущность может быть игроком, противником или разрушаемым предметом.

Предметом могут быть различные расходные предметы - компоненты лагеря, патроны и оружие.

Локации

Локации генерируются случайно, кроме основного лагеря.