

1. Сюжет
2. Механики
3. Цены действий

## **Сюжет:**

Мы играем за студента, которому нужно **ВЫЖИТЬ**

## **Механики:**

- У нас есть 3 основные шкалы, которые нужно поддерживать: голод, бодрость и настроение. А также счетчик денег и шкала успеваемости как необходимые для геймплея, но не основные для игры.
- Игроку доступны действия, благодаря которым игрок восстанавливает шкалы, но при этом чем больше выгода от действия, тем больше будут сбаваться другие шкалы (например, некое действие "Подработка" будет увеличивать количество денег, но при этом будет тратиться шкала бодрости)
- Действия будут находиться в отдельных менюшках около шкал, и действия в каждой из менюшек будут соответствовать шкалам (например около менюшки "Бодрость" будут находиться действия на восстановление бодрости (вздормнуть, покемарить, поспать))
- Также действия будут затрачивать время (к примеру, пусть игровой день - это 30 очков, действие "Здоровый сон" будет отнимать от этих очков 10. В итоге, когда очки кончатся, начнется новый день и очки возобновятся)
- С течением игрового времени будет падать шкала успеваемости, для её восполнения требуется ходить на пары, которые будут тратить большое количество бодрости, голода, настроения.
- В некоторых временных промежутках, будут некоторые испытания (самосты, кантроша, экзамен), для которых обязателен определенный уровень успеваемости. Если же это не будет возможным для выполнения, то можно дать игроку некоторый период времени на исправление, иначе можно наложить некий штраф на игрока, или счетчик выговоров, после 3 которых игрок потеряет прогресс
- для прогрессии, после проигрыша нужно сохранять количество дней, чтоб можно было хвастаться

## **из необязательных, но интересных механик:**

- при некоторых действиях будет тратиться некая сумма денег, в качестве оплаты метро. Можно купить проездной, но для этого через некоторые временные промежутки его нужно будет пополнять
- скины (ну как же без этого)
- достижения
- отдельная шкала выполнения опт

## **Цены действий:**

- Действия бодрости будут восполнять сон, более дорогие действия еще будут поднимать настроение, но голод будет снижаться
- пары снимают все, но случайное количество