## Концепция

Игра является продолжением предыдущего проекта Владимира по фнафу. Игра поделена на 5 ночей, в каждой ночи имеется свой уникальный геймплей. Ночь начинается в 0:00 и заканчивается в 6:00, каждый внутри игровой час идёт определённое количество времени, которое изменяется с каждой ночи. Чем дальше ночь – тем она длиннее (например, 1 ночь условно 9 минут, а 5 ночь уже 16). Имеется 2 концовки – секретная и обычная. Что бы выйти на секретную концовку надо выполнить ряд действий. Так же при выходе на каждую концовку даётся звезда, которая отображается в главном меню. Скример наступает при невыполнении действий (например, оставленной двери, когда в ней находится аниматронник). Проигрыш наступает после скримера. При выходе из уровня при помощи меню прогресс ночи обнулиться. **Сама же игра не предназначена для слабонервных людей, эпилептиков и может / содержит скримеры и мерцающий свет.** Это предупреждение будет при запуске игры

## Командная Работа

Тим лидом является Владимир, и задумка с почти со всеми механиками принадлежат ему. Владислав делает 1 и 2 ночь, Владимир 3 – 5. Меню и прочая составляющая делаются совместно. Проект поделён на две ветки, за каждым закреплена своя.

## Техническая часть

Игра реализована только для платформы Windows и может не работать / работать некорректно на других системах. Проект располагается на github. Проект был реализован при помощи языка программирования Python с использованием библиотеки PyGame. Тут всё по технической части, классы, методы и вообще, как это всё реализуется.

## Прочее

Как и писалось ранее, игра не предназначена для слабонервных и эпилептиков из-за содержания в ней скримеров и мерцающего света и прочих пугающих моментов. В игре присутствует визуально понятный интерфейс. Механики игры же могут быть не интуитивно понятны, но это компенсируется подсказками и отдельным окном с помощью. В главном меню располагается:

- Начало игры

- Выбор ночи

- Информация об игре

- Окно с помощью

- Выход из игры

- Обнуление прогресса

Имеется возможность выйти из ночи в главное меню, однако прогресс не сохраниться. Игра запоминает ночь на которой мы остановились и можно снова её пере пройти. Можно обнулить сохранения, после этого восстановить их будет уже нельзя. В самой игре будет кучу отсылок и пасхалок на другие проекты, копирующие FNAF.