Тестовое название: Тоска: Подъезд.

**Общая информация об игре:**

Платформа: только ПК

Игровой движок: Godot

Язык: Рус/Англ

Жанр: Рогалик, RPG, от первого лица

Настроение игры: мрачное

Режим игры: Одиночный

**Описание управления:**

W – движение вперед, A движение влево, S – движение назад, D – движение вправо

E – взаимодействие

Взаимодействие может производиться с:

* Предметами (оружие и баффы)
* Невраждебными персонажами (микродиалоги)
* Торговцами (купля-продажа предметов и оружия)
* Входами и выходами с этажей

Shift – рывок по направлению взгляда

Shift + WASD – рывок по направлению движения

Рывок позволяет увернуться от атак ближнего и дальнего боя

ЛКМ – атака

ПКМ – альтернативная атака

Колесико мыши/{1, 2, 3} переключение предметов в хотбаре

Атаковать можно:

* Предметы и оружие (они будут ломаться, если вместо того, чтобы подобрать их избивать)
* Противников
* Пивные кеги (будет местная бомба, взрывающаяся от ударов по ней)
* Невраждебных персонажей (они будут атаковать в ответ)

**Визуал:**

Игра будет выполнена в 3D, а вот по поводу предметов и противников нужно обсудить. Можно их сделать в 2D и выполнить в стилистике дума, а можно им сделать всратые 3D модельки.

Индикатор здоровья: реалистичное сердце, уменьшение здоровья уменьшает наполненность сердца

Индикатор адреналина: в виде шприца, будет наполняться сериями атак или убийств. Если долго ничего не делать, то опустеет. При достижении 100% будет давать баффы.

Слоты хотбара: карманы штанов

Инвентарь с предметами дающими постоянные баффы: простенький рюкзак.

**Дизайн уровней:**

Уровни (а именно этажи) должны быть выполнены в стилистике увеличенных этажей хрущёвок. Некоторые уровни будут содержать всего один этаж и несколько открытых квартир, некоторые будут содержать несколько этажей и всё. Выходы с некоторых этажей производиться будет по лестнице, с некоторых на лифте, а некоторые заставят подняться по балконам. Выход с этажа всегда один.

**Сюжет и сеттинг:**

Тут нужно согласовать с тобой, есть пара вариантов.

*Вариант 1:*

Главный герой в виде студента возвращается вечером с учебы и ему нужно преодолеть сложное препятствие в виде ебнутых соседей

*Вариант 2:*

Главному герою (взрослому мужику) надоели его шумные соседи устраивающие шумные вечеринки и он отправляется на верхние этажи в поисках этих долбаебов и на пути встречает все также ебнутых соседей

Сеттинг – мрачный подъезд хрущёвки.

Противники: алкаши, бабки, скинхеды, чурки, милиция, «братки», деды с кегами и тому подобные личности.