**side scroller про очередной мировой апокалипсис**

**1**

**Игра: Hronopocalypse**

**Платформы:** ПК

**Возраст целевой аудитории:** 16-99

**Возрастной рейтинг:** R or NC-17

**Вдохновители:** OMENSIGHT, Deathloop, Enter the Gungeon

**2**

Bald Man: 2D игра-платформер, где Лысый Чел — работяга, попавший под сокращение, из раза в раз пытающийся безуспкешно предотвратить конец света.

Начальная локация это бар где главный герой пытается залить алкоголем собственное горе.

Преграды: он будет убивать встречных мобов и боссов, и ему придется находить различные психоактивные вещества и формулы к ним для последующего использования в различных ситуациях, которые он не мог решить раньше.

Локации: Бар, Фабрика, Город (вариации (при пожаре или землетрясении и т.д)), Школа, Ракетная стартовая площадка, Космос, Горы, Припять, Мексика.

Сегодня произойдет очереднай мировой апокалипсис тебе придется когда он начинается возвращатся во времени). (Сидит персонаж в баре и приходит к нему генделф(маг) или ученый (Разные персонажи) и говорит что ему нужно спасти мир

Ключевая цель: Cпасти мир

**3**

**Детальное описание персонажа:**

Лысый мужчина в грязной одежде и вечно в состоянии несостаяния.

В красной толстовке, вечно курящий сигарету и принимая психоактивные вещества, раньше толстовка была серой).

**4**

GamePlay: Персонаж будет передвигаться по двум координатным осям на разных локациях и побеждая различных противников при помощи разнообразных видов снаряжения.

**5**

Игровой мир является “кривым зеркалом” окружающей нас реальности с вкраплениями различных литературных жанров таких как: фантастика, темная фентези, детектив, ужасы.

Локации:

1. Бар – начальная локация, в данной игре.
2. Фабрика – локация где происходить мачилово и бухалово.
3. Город ­­­– локация которая меняется от выбранного вами предотвращаемого конца света.
4. Школа ­– просто тоже локация
5. Ракетная стартовая площадка
6. Космос – локация с действиями в космосе
7. Горы – как в бондиане.
8. Припять – загадочное место
9. Мексика ­– на локации множество торговцев и пустыня

**6**

Игра должна вызывать эмоции безысходности и веселого безумия. Игрок при старте будет видеть кнопу “Начать Снова ? ”.

**7**

Механика:

Туман войны (скрытые локации)

Невесомость в космосе

Вероятность при быстром движении упасть

Предметы, бонусы: различные психотропные вещества, боеприпасы, вооружение.

Коллекционные предметы – различные бытовые предметы связанные с жизнью Лысого Чела.

Экономическая система: зеленые купюры – валюта. Большинство магазинов только продают, но определенный магазины покупают определенные ресурсы у главного героя.

**8**

враги: зомби, безумные правозащитники, бомжи, представители власти, инопланетяне, военные, ковбои, бананы, школьники

боссы: Будут появляться в конце каждой локации, за победу над боссом он будет получать особый трофей зависящий от босса

**9**

В игре будут присутствовать сюжетные комиксы, показываться они будут между уровнями

**10**

Из-за особенности жанра в данной игре отсутствует окончательная победа после прохождения всех уровней, при этом ввиду постепенно вводимых новых механик и предметов данная игра будет иметь высокую реиграбильность.

Так же планируется выпустить одно или два DLC, в которых будут добавлены новые пути прохождения.