**Игра, в которой персонаж борется со своими страхами.**

DJ2204, Cuciuc Denis

**Описание игры.** В игре суть в том, что персонаж каждый вечер ложиться спать. После того как он ложиться спать он попадает в свой ночной кошмар где его задача прожить до утра. Персонажу дается возможность взять один предмет перед тем как уснуть в руки и этот предмет переноситься с ним в мир снов. Таким образом он будет проходить по очереди все свои страхи (уровни) используя возможность этих предметов. Днем персонаж может найти эти самые предметы у себя дома, а также получает подсказку после пробуждения как следующий кошмар его ждет следующею ночь.

**Жанр.** 2Д платформер, хоррор, головоломка

**Механика.** Головоломки, а также возможность оставлять ловушки для монстров. Базовое передвижение по 2д миру (прыжок, бег, карапкание). Собирательство предметов, которые есть в доме.

*В блок схеме игры не будет конца потому что предполагается что выйти можно будет только из меню и не будет спрашиваться если игрок хочет сыграть снова или выйти.*

Повышается уровень

?

Вывести сообщение о пройденной ночи

?

Рестарт уровня и обнуляет выбранный предмет днем

Вывести сообщение о проигрыше

?

НЕТ

ДА

Умер ли игрок до рассвета?

?

Начинается кошмар, и монстры нападают

До наступления ночи игрок выбирает один предмет, а потом ложиться спать

Игрок появляется утром и получает подсказки о игре

СТАРТ