Ensom.

**Ensom** (в переводе с датского - одинокий) - это одиночная компьютерная *2D* игра в которой игрок оказывается в заброшенной местности, наполненной опасными противниками. Здесь игрок должен выжить дожидаясь помощи своих друзей, собирая при этом необходимые для здоровья припасы, оставленные людьми в тяжёлые годы.

**Основные характеристики:**

* Жанр: аркада с элементами rpg и survival
* Визуализация: 2D, top - down
* Тип графики: пиксельная

**Геймплей и основные механики:**

Игрок оказывается в одной из локациях (заброшенная школа, пустырь, лес и трущобы). Имея здоровье, убывающее со временем из-за голода, игроку приходится искать еду. (Данный концепт заключается в связи с аркадной составляющей игры, поэтому у игрока не будет шкалы голода и жажды). Однако, игроку будут мешать враги, дикие звери, охранники местности и другие странствующие люди. Эти противники могут серьёзно навредить игроку, так как урон будет большой.

Еда:

Еда представляет из себя сухие пайки, которые можно добыть из охранников или бродяг, испорченные продукты, найденные в трущобах, или растения, встречающиеся в лесу.

Враги:

Каждый враг обладает уникальной способностью. Дикие животные - скоростью.

Охранники - высокой точностью (если это снайпер) или их количественным преимуществом. Бродяги - могут заметить вас с большого расстояния. Враги не нападают, если не замечают игрока. Для этого будет визуализировано их поле зрение.

Сами враги передвигаются в заданной каждому зоне.

Боевка:

Игрок может также может атаковать или обороняться от врагов. Для этого будет существовать холодное или огнестрельное оружие, но шанс раздобыть его мал. Получить оружие, как и припасы, можно обыскав ящики, трупы противников или спрятанные сейфы, для которых нужны ключи. Разное оружие имеет разный урон, скорость атаки и радиус (если это холодное).

Собирательные вещи и бонусы:

* Ключи - нужны для открытия сейфов и дверей в зависимости от предназначения. Появляются при открытии ящиков (см. Интерактивные детали) либо с убитых противников.
* Аптечки - нужны для восстановления здоровья. Появляются при открытии школьных коробок (см. Интерактивные детали).
* Пакет сахара - останавливает снижение здоровья от времени, на определенный промежуток времени. Появляется при открытии ящиков в трущобах.
* Банка с газировкой - увеличивает скорость игрока на определённый промежуток. Появляется при победе над бродягой.

Интерактивные детали:

* Двери - ограничивают перемещение игрока, открываются при наличии нужного ключа(см. Собирательные детали и бонусы)
* Ящики, коробки, шкафы - находятся в закрытых помещениях и созданы для того чтобы их открыли. Игрок в них может в них найти оружие, бонус, предмет.
* Сейфы - подобные ящикам интерактивные элементы, для открытия которых нужен ключ. Вмещают в себя больше предметов и большый шанс на оружие. Спрятаны в разных локациях.

**Сюжет и главная задача игрока:**

Сюжет игры разворачивается в пост-военном мире. Главный герой, обычный странствающий человек, забретает на охраняемую территорию. Здесь он решил дождаться своих друзей, которые во время путешествия отделились от него для поиска ресурсов, оставив его как разведчика. Они едут к нему на помощь на указанные ему координаты (другой конец игрового поля). Игроку стоит выживать пока дожидается помощи. Когда его товарищи будут на месте, они оповестят его по рации и всё что ему останется сделать это добраться до места встречи, целым и невридимым, и уехать подальше от этого места.

**Возрастные ограничения:**

**18+**

**Контакты:**

[Strannogedon@yandex.ru](mailto:Strannogedon@yandex.ru)

+79852613122

Королев Максим