**Урок 2**

Суть игры

Компьютерная open world ролевая игра в основе которой лежит средневековый армянский эпос “Сасунские Удальцы” повествующий о борьбе [богатырей](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%BE%D0%B3%D0%B0%D1%82%D1%8B%D1%80%D0%B8) из [Сасуна](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D1%81%D1%83%D0%BD_(%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%8C)) против [арабских](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%85%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%84%D0%B0%D1%82) захватчиков.

* **Почему в игру интересно играть?**

 Так как сам эпос состоит из 4 ветвей где сыновья проходят вместо своих отцов    защищать их родной дом, соответственно игра тоже будет состоять из 4 ветвей и игроки смогут опробовать 4 разных персонажа с разными характерами и механиками.

Основной игровой процесс

Вся история игры взята с эпоса. Игра начинается с рождения первого героя - Санасара и его брата Багдасара. Игроки проходят историю первой ветви от лица Санасара  а когда он умирает вместо него приходит сын - Мгер старший и так до последнего героя - Мгера Младшего. Игра заканчивается добровольным заточением Мгера Младшего в скале у озера Ван.

* **Как победить?**

В каждой ветви героям предстоит столкнуться с Меликом (Халифом) того времени, которые хотят поработить Сасун. Чтобы сюжет двигался дальше надо победить врага данной ветви.

* **Как проиграть?**

Опустить здоровье до нуля. В таком случае герой посещает храм чтобы восстановить силы.

Ключевые механики

**Механика 1:** Энергия, здоровье и сила размаха меча - это общие показатели героя. Когда герой атакует у него прибавляется сила размаха, когда получает урон - теряет силу размаха и здоровье. Энергия расходуется когда герой бежит, атакует и/или прыгает.

**Механика 2:** У героя есть конь у которого тоже основные показатели это сила атаки копытами и здоровье. Конь также теряет здоровье когда получает урон.

**Механика 3:** С каждым поколением и персонаж и конь становятся сильнее и выносливее, а меч - ржавеет и появляется необходимость его отточить.