Требования и видение квеста.

Описание через три части. То есть начало (что есть на страте, с чего все начинается), сам процесс игры и конец.

1. Что есть на старте. Пользователь выбирает из списка понравившийся квест, открывает страницу квеста, на ней представлено следующее: краткое описание квеста (типа тизер у фильма), возможно какое-то изображение, статистические данные (кем, когда создан, примерная продолжительность (не в часах/минутах, а что-то вроде «короткий/средний/долгий»), сколько раз пройден, средняя оценка квеста, отзывы/рецензии, рейтинг игроков, прошедших этот квест) и, собственно, кнопка старта игры. Нажав на нее, открывается что-то вроде игрового поля, где показываются параметры игрока (жизни, броня, деньги, магия…) и инвентарь (меч, аптечка, карта…). Какие именно могут быть параметры и инвентарь, указывает создатель игры. Так же может быть карта прохождения квеста – это некое наглядное отображение этапов, которые уже пройдены. Вообще, над интерфейсом игрового поля стоит думать отдельно и описать его не просто.
2. Процесс игры. На каждом этапе игроку предоставляется текст данного этапа, в котором описано, где он находится и что вообще происходит. Также ему предлагается несколько вариантов того, как он может поступить дальше или куда ему дальше пойти. Для прохождения на некоторые этапы может потребоваться некий ресурс из параметров, например, золото. Для этого игроку надо будет перейти на другой (параллельный) этап, где он сможет заработать это золото и потом вернуться туда, откуда пришел, чтобы его потратить. Также во время зарабатывания золота, например, в сражении с драконом, игрок может потерять жизни. Игрок может возвращаться на предыдущие этапы, но на каких-то этапах это может быть запрещено, на каких-то – стоить определенных ресурсов. Все вышеперечисленное продумывает создатель игры, которому предоставляется соответствующий функционал в редакторе игры. На этапах, где нужно зарабатывать ресурсы, игроку может достаться задание на время, и, в зависимости от того, как быстро игрок пройдет его, ему достанется определенное кол-во ресурса. За каждый пройденный этап, игрок получает очки. Как определяется кол-во полученных очков за этап, стоит обсудить отдельно.

В целом, игровой процесс представляет собой переход с этапа на этап, попутно выполняя какие-то задания, зарабатывая/теряя ресурсы. У квеста есть определенная история/легенда, которая разворачивается перед игроком с каждым новым этапом.

1. Конец квеста. Закончить квест можно либо дойдя до конца, либо потеряв все жизни. Это указывается создателем игры. В итоге игроку отображается кол-во набранных очков и время прохождения квеста. Игрок может дать оценку квесту, оставить отзыв, посоветовать другим пользователям, добавить квест в избранное и поделиться о прохождении в соц. сетях.