# Название игры: «Visiting the devil»

**Жанр**: Текстовая RPG, Dungeon crawler

**Сеттинг:**

Игра разворачивается в аду. Вокруг бесы, грешники, боль и пламя. Игроку предстоит пройти все 9 кругов ада, сразившись со своими страхами и множеством опасностей, чтобы добраться до самого владыки преисподнии - Люцифера, и выбраться из этого чудовищного места.

**Сюжет:**

Главный герой - в жизни был ужасным человеком. Он постоянно оскорблял людей, творил бесчинства и грешил. По случайному стечению обстоятельств или по воле божьей, герой погиб под колёсами автомобиля. Попав в ад, он решил, что это была какая-то ошибка,и ему нужно отсюда выбираться. Но есть один нюанс... Вытащить его отсюда может только **Владыка ада**. Игроку предстоит пройти все 9 кругов ада, чтобы добраться до Люцифера или просто поддаться грехам и остаться здесь **навечно**.

**Основные механики:**

* Пошаговая боевая система
* Исследование ада
* Система торговли и заработка, выполняя задания грешников и служителей ада
* «Счётчик чести»

# Геймдизайн-документ

1. **Введение**

«Visiting the devil» - это текстовая RPG, где игрок пытается выбраться из ада, сталкивается с множеством адских отродий и принимает сложные решения на пути к искуплению своих грехов.

1. **Геймплей**
   1. **Исследование**

Игрок перемещается по аду в формате текстовых описаний с возможностью выбора направления и действий. Каждый круг ада уникален.

* 1. **Боевая система**
* Пошаговый бой
* Возможность выбрать вариант удара
  1. **Инвентарь и ресурсы**

Возможность зарабатывать и покупать на вырученные деньги разнообразные бафы/дебафы.

* 1. **Уровень чести**

Сможете ли Вы выбраться из ада или нет, зависит только от ваших решений

1. **Атмосфера**

* Страхи, ужасы, пороки и грехи, вот что будешь окружать игрока во время прохождения игры. Описание локаций и событий происходит через детализированные текстовые описания, вызывающие напряжение.
* Вдохновение: Игры в D&D и произведение Данте Алигьери «Божественная комедия»

1. **Тех часть**
   1. **Язык**

С++

* 1. **Сохранения**

Возможность сохраняться, чтобы не упустить свой прогресс