Функциональные требования

**Создание и присоединение к игровому лобби**

1. Игрок в главном меню выбирает создать лобби или присоединиться к лобби

1.1 (Создание лобби) Система запускает на устройстве игрока локальное лобби и открывает к нему доступ по сети. Игрок автоматически подключается к созданному им лобби.

1.2 (Присоединение к лобби) Система предлагает игроку набор доступных лобби на выбор.

- Игрок выбирает лобби

- Система подключает игрока к выбранному лобби

**Выбор игрового персонажа |** доступен, когда игрок подключен к лобби

1. Система предоставляет игроку персонажа на выбор из доступных
2. Игрок выбирает персонажа
3. Система закрепляет выбранного персонажа за игроком и блокирует его для остальных игроков
4. Система подтверждает готовность выбравшего игрока начать сессию (игру)

**Перемещение персонажей по локации**

1.1 (Игроком) Получив управление своим персонажем (персонаж должен быть активен в данный момент), игрок может выбрать действие передвижения.

- Игрок выбирает действие передвижения

- Система подсвечивает клетки карты, на которые игрок может переместить своего персонажа

- Игрок выбирает подсвеченную клетку

- Далее п.2

1.2 (Системой/ИИ) В момент, когда персонах активен, система может выбрать действие перемещения.

- Система выбирает перемещение в определённую клетку, доступную активному персонажу

- Далее п.2

2. - Система рассчитывает наиболее короткий путь к клетке назначения

- Система последовательно перемещает персонажа клетка за клеткой по рассчитанному пути до клетки назначения

- Система отнимает у персонажа очки действия соответственно формуле перемещения

**Применение способностей**

1. Получив управление над своим персонажем (персонаж активен), игрок/ИИ могут выбрать для применения любую доступную персонажу активную способность

- Игрок выбирает способность

- Система подсвечивает доступные цели для применения способности (для способности без цели подсвечивается подтверждение)

- Игрок выбирает цель / подтверждает применение

2. - Система проверяет зависимости до/в момент/после применения способности и активирует её эффект

- Система забирает ресурсы, необходимые для применения способности у применившего её персонажа

**Осмотр и анализ**

1. В свой ход (персонаж активен), игрок может выбрать действие осмотра

- Игрок выбирает действие осмотра

- Система подсвечивает доступные для осмотра цели

- Игрок выбирает объект для осмотра

2. Система проводит проверку, достаточно ли у персонажа ИНТ (интеллекта) для анализа и бросает кости

2.1 Числа на костях после применения модификаторов оказалось достаточно

- Система показывает осматривавшему игроку информацию об объекте осмотра

2.2 Числа оказалось недостаточно

- Система показывает игроку уведомление о провале осмотра

3. У активного (осматривавшего) персонажа отнимается 1 ОД

**Взаимодействие с инвентарём**

В любое время игрок может просмотреть свой (своего персонажа) инвентарь

1.1 (осмотр) - Игрок наводит курсор на предмет в инвентаре

- Система показывает панель с описанием предмета

1.2 (применение предмета) | Только в момент, когда персонаж активен

1.2.1 (Расходуемого) - Игрок нажимает на предмет в инвентаре

- Система подсвечивает цели, к которым предмет можно применить

- Игрок выбирает цель

- Система активирует эффект предмета и уменьшает его кол-во в инвентаре применившего, также отнимая у него требуемые на применение ОД

1.2.2 (Экипируемого) - Игрок нажимает на предмет в инвентаре

- Система запрашивает подтверждение

- Игрок подтверждает

- Система проверяет зависимости и при их соблюдении помещает предмет в соответствующий слот экипировки персонажа, возвращая в инвентарь то, что было в это слоте до этого, и, отменив эффекты снятого, применяет эффекты надетого

**Инициализация игры** (совершается Системой)

1. Персонажи игроков помещаются в случайно выбираемые стартовые точки
2. Персонажам игроков выдаются их стартовые предметы, а также несколько случайных
3. В случайных точках на карте появляются сундуки и квестовые предметы
4. Случайный игрок становится проклятым
5. Несколько случайных НИПов становятся проклятыми

Наступление ночи [Проклятье: Ликантропия]

1. Все проклятые меняют обличье, получая другой набор способностей и характеристик
2. В случайных точках карты появляются несколько (зависит от этапа игры) оборотней, которые тут же начинают охоту.
3. Видимость всех существ меняется на ночную

4.1 (Источник проклятья - тотем) Если у тотема нет стражей-оборотней, несколько случайных оборотней становятся стражами-оборотнями.

4.2 (Источник проклятья - волколак) Волколак меняет способности на ночные, усиливается и восстанавливает часть здоровья