**3.10.1 - указать ключевые особенности сюжета, цели игрока + дизайн (словесное описание). Если есть прокачка персонажа, можно это написать.**

Ключевые особенности сюжета:

1. Сюжет имеет развитие, исходя исключительно из действий игрока, которые он проводит со своим домашним питомцем. Например, уровень счастья собаки будет зависеть только от действий игрока: будет ли он играть с собакой, кормить её (и так далее) или нет.
2. Сюжет не развивается на отдельные истории с каким-либо логическим концом, а длится исключительно в те моменты, пока игрок использует данную игру.

Дизайн уровней:

1. Основная локация – дом:

Выполнена в светлых и добрых тонах, описывая спокойное настроение игры, которое ассоциируется с ведением домашнего хозяйства и ухаживанием за домашним животным, с которым у игрока возникает эмоциональная связь.

1. Локация – парк для прогулок:

Также отсутствуют резкие детали и злые цвета, которые могли бы придать некомфортную атмосферу для игр и прогулок с домашним питомцем.

1. Локация – газон для игры:  
   Часть локации «парк для прогулок», так как обе локации располагаются вне дома, выполнена по тому же принципу.
2. Локация – ветеринарная клиника:  
   Выполнена в светлых тонах, которые могли бы описать место для проведения медицинских исследований, атмосфера не выглядит домашней, чтобы наглядно показать, что данная локация – клиника.
3. Локация – зоомагазин:  
   Фон выполнен в светлых тонах, но детали (корма, игрушки, клетки для птиц и прочие принадлежности для содержания домашних животных) пестрят яркостью, а некоторые из них выделяются на фоне других предметов, показывая, что этот предмет можно купить.