Техническое задание для игры

Пошаговая текстовая РПГ-игра в сеттинге подземелий.

Игрок должен развиваться с нуля, убивая монстров и получая за это монеты и опыт. Также он может соревноваться с другими игроками в своей эффективности

**Основные задачи:**

Убийство времени, развлечение

**Функционал:**

Игра должна иметь графический интерфейс, созданный на PyQt . Должно быть основное окно и несколько побочных. Основное окно при запуске программы и никогда не закрывается. Структура его такова: сверху есть место для изображений, посередине – поле для вывода текста, которое нельзя редактировать. Снизу есть несколько кнопок, которые отвечают за различные функции, и их количество изменяется в зависимости от ситуации. Побочные окна несут также различные функции, открываются и закрываются в процессе игры, но не игроком, а самой программой. Игрок не может повлиять на их открытие/закрытие.

При запуске программы игрок должен войти или зарегистрироваться

В игре присутствуют следующие локации: магазин (где продаются предметы и экипировка), таверна (где можно восстановить здоровье, сыграть в азартные игры за внутриигровую валюту или перевести ее (валюту) другому игроку), а также Подземелье, состоящее из побочных локаций: Канализации, Пещер, Катакомб и Адской Башни. Канализация, Пещеры и Катакомбы служат для обычных сражений, а Адская Башня – для сражения с рейдовым боссом. Зайдя в Канализацию, Пещеры или Катакомбы, игрок может сразиться с монстрами. Монстры, в зависимости от побочной локации, различаются. С уровнем растет как сложность монстров, так и награда за их убийство.

У игрока должны быть характеристики: здоровье (по умолчанию 100), максимальное здоровье (по умолчанию 100), монеты (по умолчанию 20), опыт (0), уровень (1), регенерация(0) и множитель атаки (1)

Должны присутствовать следующие виды экипировки: оружие, броня, щит и амулет. Каждый вид по-своему изменяет следующие характеристики: атаку, защиту и регенерацию.

У монстров должна присутствовать полоска жизней и визуализация (картинка)

У игрока должен быть уровень, который растет при получении определенного кол-ва опыта. С уровнем растет максимальное здоровье и множитель атаки

Необходимо наличие лог-файлов, куда будет записываться весь ввод (кнопки, которые нажал игрок) и вывод (то, что печатает программа). В случае ошибки в программе она также должна записываться в лог-файл, а программа – выдавать уведомление об ошибке и аварийно прекращать работу

Рейдовый босс представляет из себя сильного монстра, который гарантированно убивает игрока через некоторое кол-во ходов, если игрок не умрёт раньше. Здоровье босса значительно выше, чем здоровье обычного монстра, однако урон, нанесенный каждым игроком, сохраняется. После смерти рейдового босса, игроки, в зависимости от суммарно нанесённого ими урона, получают награды. Рейдовый босс должен становиться доступным раз в три дня, и на его убийство должно быть отведено 24 часа. После его смерти (или истечения 24 часов), босс снова становится недоступным на три дня

Игра обязательно должна быть независимым приложением