*Игра «Морской волк»*

Идея: главный герой –аристократ, получивший в наследство корабль. В игре две основных механики – плавание по океану и исследование городов-островов.

**Плавание по океану:**

Пользователь плавает по океану между разными островами. Цель – достичь пункта назначения (город-остров). Игроку мешают различные опасности: штормы/рифы/корабли пиратов, которые нужно обходить стороной.

Моделька игрока – карта

Поле действия – океан

Атрибуты – мини-карта (функционал – переход на большую карту, показывает примерное расположение островов и опасностей вокруг)  
**Города (по сути, уровни):**

Представляют из себя одну большую локацию, состоящую из улиц, на которых расположены торговцы, люди, дающие квесты и другие NPC

В городах можно получить следующие виды квестов:

Доставить что-то на другой остров  
Пройти испытание (подземелье/головоломку)  
Помочь жителю в городе

Так же планируется создание иконок инвентаря (показывает текущие предметы) и перечень текущих заданий.