*Игра «Морской волк»*

*Техническое задание*

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

В игре должны быть реализованы следующие функции:

* Возможность плавать по океану и высаживаться на островах
* Использование мини-карты:
  + показывает примерное расположение островов и опасностей вокруг
* Исследование городов:
  + Взаимодействие с NPC: диалоги, торговля, получение квестов
  + Выполнение квестов:
  + Квест добавляется в перечень заданий (игрок может его посмотреть)
  + Квестовые предметы добавляются в инвентарь
  + В городах можно получить следующие виды квестов:
    - Доставить что-то на другой остров
    - Пройти испытание (подземелье/головоломку)
    - Помочь жителю в городе
  + При торговле и выполнении квестов можно получить коллекционные предметы, которые добавляются в инвентарь