Анализ предметной области

Игра представляет собой одиночную RPG с сюжетной линией и отдельными сценами, которые включают различные головоломки.

Игровой процесс разделён на два режима: прохождение сюжетной линии, в которой игрок знакомится с миром и персонажами игры, и имеет возможность получить концовку, в данном режиме есть сохранение прогресса, к которому можно вернуться позже; уровневый режим, предусмотренный для решения головоломок, изучения игровых предметов и получения игровых достижений.

RPG (Компьютерная ролевая игра) – это [жанр](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80) [компьютерных игр](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), в котором игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений. Примерами таких характеристик могут быть [очки здоровья](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%87%D0%BA%D0%B8_%D0%B7%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8C%D1%8F), показатели силы или защиты. Игрок может развивать своего персонажа, чтобы легче справляться с более тяжёлыми задачами по мере прохождения игры.

Разработка проводится на игровом движке Unity в среде разработки Visual Studio на языке C#.

Целевой аудиторией игры является широкий спектр игроков, включая детей и взрослых всех возрастов, так как игровой процесс интуитивно понятен и доступен даже для новичков.

Визуальный стиль игры представлен в форме пиксельной 2D графики с использованием нарисованных и анимированных объектов.

Элементы управления игровым процессом реализованы с помощью простых кнопок и других объектов на экране, что позволяет игрокам без труда взаимодействовать с игрой.

Пользователь может выбирать настройки программы и вносить какие-либо изменения. Настройки включают в себя: изменение языка интерфейса, настройки звука, переключение режимов экрана (полноэкранный, оконный).

В игре присутствует возможность выбора персонажей в самом начале игры. У каждого персонажа различные характеристики и способности, что позволяет разнообразить игровой процесс.

Во время игрового процесса на экране отображены все характеристики персонажа: здоровье, количество маны для заклинаний, энергия для ускорения. Каждая из характеристик может уменьшаться от получения урона или каких-либо действий, либо увеличиваться засчёт специальных предметов.

Управление персонажем происходит с помощью клавиатуры и мыши. У игрока есть инвентарь, в который он может собирать ресурсы или игровые предметы. Внутри инвентаря можно просматривать информацию о каждом предмете, наведя на него курсором(краткое описание, характеристики, возможность использования). В начале игры персонаж имеет полный запас здоровья или энергии, которую он может потратить, если допустит ошибку в головоломке или во время сражения с неиграбельными персонажами. Если здоровье закончится, придётся начинать прохождение с последнего сохранения. Восполнить здоровье и энергию можно с помощью предметов, которые выпадают при победе над врагом или открытии сундука. Также в начале у игрока всего один вид оружия (зависит от выбора персонажа), но по мере прохождения можно будет получить новые. В игровом мире будут присутствовать NPC, которые будут взаимодействовать с игроком через диалоги, раскрывая сюжетные детали и помогая с выполнением заданий. За каждое задание игрок получает награду в виде монет или предметов.

Также игровые механики включают в себя:

* решение разнообразных типов головоломок, таких как логические, пространственные и т.д.
* зарабатывание игровой валюты и очков опыта для последующего развития и улучшения персонажа и навыков.
* прохождение и изучение сюжетной линии
* выбор персонажа
* возможность использовать разные виды оружия и предметов
* разделение игрового процесса на 2 разных режима

По сюжету главный герой это рыцарь путешественник, который хочет добраться до захваченного города и освободить местных жителей от врагов. Персонажи будут давать игроку задания по ходу сюжета, выполнив которые можно получить дополнительные награды. Наградами являются монеты, специальные предметы и более сильное оружие. Игрок будет проходить разные сцены и локации, на которых ему будут встречаться всё более новые задания, враги и предметы. В конце игры присутствует главный босс, характеристики которого значительно выше, чем у обычных врагов. Победив босса, игрок получит главную награду и сможет закончить игру на хорошую концовку.