***Карта и локации:***

Карта представляет собой большую картинку, сжатую до размера окна игрока. По верх неё накладываются спрайты игрока, врагов и др. Т. к. карта представляет отдельный класс, то очень легко можно сделать уровень

***Главный герой и NPC:***

Персонаж представляет собой отдельный класс, в котором есть методы для перемещения. NPC это отдельный класс, это - враг. Враги имеют методы для перемещения, атаки (у каждого врага может свой урон и хп), управления здоровьем, спавна. Дизайн есть и у врагов, и у союзников (спрайты хранятся в переменной, которая задаётся при инициализации. И гг и враг могут друг друга убить, но никто не может стрелять сквозь стены.

Стрельба является мгновенной, так что было просто её реализовать. Однако, пришлось подумать над выстрелами, которые попадают в ящик и не наносят урон.

***Начальный лор и сюжет:***

В самом начале игры с главным героем происходит какое-либо необъяснимое событие (допустим, он нашел испорченную или закрывающуюся кротовую нору во времени), после чего он застревает между несколькими временными промежутками, некоторые из которых должны были произойти через десятки и даже сотни лет после его смерти. После этого события жизнь героя продолжает идти своим чередом, и первое время он даже ничего не подозревает, списывая произошедшее на усталость и чересчур буйное воображение. Однако со временем с героем начинают происходить странные вещи: он начинает всё чаще и чаще то замечать необычных людей, выглядящих совсем не так, как его современники, то видеть здания причудливой архитектуры, которые - он мог поклясться - он раньше никогда не видел в своей провинциальной деревушке. Несмотря на то, что окружающие его люди не замечают всех этих странностей, наш герой решает разобраться в происходящем. <дальше уже сюжет>

***Дизайн и оформление:***

Проект будет в виде пиксельной измерической игры с видом сверху, будет главное меню, анимации будут при ходьбе NPC и главного героя, огня и воды и тд (можно будет добавить), в будущем возможны доработки и тд.

***Звуковое сопровождение:***

Будет музыка в меню, возможно, реплики NPC и главного героя (идея), звуковое сопровождение при игре и в миссиях (удар, смерть, нагнетающая музыка).

***Дополнительные фичи:***

Добавление необязательных элементов игры, снаряжения, оружия, спец. возможностей и тд