**1. Общие положения.**

**1.1. Жанр и целевые платформы.**

**-**Жанр игры: RPG, Roguelite.

-Вид игры: 2D, вид сверху.

-Режим игры: однопользовательская игра.

-Платформа: Windows.

**1.2. Формат экрана.**

Поддерживаемое соотношение сторон 16:9 Full HD: 1920x1080.

**2. Сцены игры.**

-Таверна.

-Комната с боссом.

-Комната с торговцем.

-Комната с обычными мобами.

**2.1 Таверна**

**2.1.1 Механика сцены**

1. Торговец - покупка расходных материалов, оружий.
2. Кузнец - улучшение снаряжение.
3. Хранительница - приобретения и улучшения способностей.

**2.2 Комната с боссом**

**2.2.1 Механика сцены**

1. Босс - персонаж-противник которого намного сложнее победить, чем обычных врагов, как правило босс помещается в конце уровня. Босс может призывать приспешников (обычных мобов) при убийстве босса игрок получает мешок, содержащий:

1. Золотые монеты.

2. Возможное выпадения оружия (крайне маленький шанс).

**2.3 Название сцены (Комната с торговцем)**

**2.3.1 Механика сцены**

1. Торговец - покупка расходных материалов, оружий.

**2.4 Комната с обычными мобами**

**2.4.1 Механика сцены**

1. Обычные мобы - Враждебные персонажи, атакующие игрока.