**ТЗ Кликер «Medieval Blacksmith»**

**Medieval Blacksmith** – кликер для мобильных платформ, в котором игрок берёт на себя роль средневекового кузнеца, основной задачей которого является ковка различных изделий, за которые игрок получает игровую валюту и очки опыта.

Основная задача – прокачать кузню как можно больше.

**Геймплей**

Основной механикой игры является клик по экрану, за счёт чего заполняется **шкала готовности предмета**. Готовый предмет тут же продаётся и игроку поступают очки опыта и сумма игровой валюты за изготовленный и проданный предмет.

Кликая по экрану и изготавливая несколько предметов подряд, кузнец входит в **режим ярости**, в котором он самостоятельно, без кликов игрока, изготавливает предметы до тех пор, пока **шкала ярости** не опустеет.

Получая очки опыта, игрок может прокачивать **атрибуты** кузнеца (см. **атрибуты**), упрощающие изготовление предметов.

Сложность растёт по мере того, как игрок приобретает материалы и как меняются изделия. Увеличивается количество кликов, за которое изготавливается изделие и заполняется **шкала ярости**.

На игровую валюту, получаемую за продажу предметов, игрок может приобрести более качественные **материалы** (см. **материалы**), из которых изготавливаются более дорогие предметы. Также на неё можно приобрести визуальные улучшения для того, чтобы персонализировать опыт каждого игрока.

**Зелья**, которые можно приобрести за игровую валюту,дают кузнецу временный бонус (см. **зелья**).

Также игроку доступны **задания**, за которые он также получает игровой опыт и уникальные призы: визуальные улучшения и зелья.

**Интерфейс**

Игрока встречает основной экран, на котором отображена кузня игрока, поначалу скромно обставленная, но, по мере развития героя, она меняет внешний вид. Также, внешний вид меняется с помощью уникальных призов, получаемых за выполнение заданий.

На верхней панели находятся:

* **Кнопка настроек** в левом углу – открывает всплывающее окно с настройками громкости.
* **Шкала опыта**, заполняющаяся по мере выполнения заданий.
* **Количество игровой валюты игрока**.

Над кузнецом находятся две шкалы:

* **Шкала готовности предмета** – отображает количество кликов, за которое изготовится изделие.
* **Шкала ярости** - отображает прогресс до включения **режима** **ярости**, в котором кузнец некоторое время самостоятельно, без кликов, изготавливает предметы.

Снизу находится панель с пятью кнопками:

* **Атрибуты** – открывает всплывающее окно с характеристиками персонажа, которые можно прокачивать за счёт получаемых очков опыта.
  + **Сила** – уменьшает количество кликов, за которое изготавливается предмет.
  + **Ярость** – уменьшает количество кликов, за которое набирается шкала ярости.
  + **Удача** – повышает критический шанс изготовить предмет за один клик.
  + **Ловкость** – повышает критический шанс изготовить два предмета вместо одного.
* **Улучшения** – открывает всплывающее окно, в котором можно приобрести визуальные улучшения для кузни игрока.
  + **Наковальня**
  + **Молот**
  + **Внешний вид**
  + **Кузня**
* **Материалы** – открывает всплывающее окно с выбором материала, который можно приобрести за игровую валюту и отображает изделия, которые можно сделать из него.
  + **Железо –** подкова, мотыга
  + **Медь** – кольцо, серьга
  + **Бронза** – статуэтка, монета
  + **Чугун** – котёл, цепь
  + **Сталь** – шлем, алебарда
  + **Серебро** – кинжал, зеркало
  + **Золото** – корона, подсвечник
  + **Титан** – одноручный меч, сапоги
  + **Адамантий** – сабля, щит
  + **Мифрил** – двуручный меч, броня
* **Зелья** – открывает всплывающее окно, в котором за игровую валюту можно купить зелья, дающие временный бонус к действиям игрока
  + **Зелье силы** – значительное повышение силы (3 минуты)
  + **Зелье ярости** – постоянный режим ярости (3 минуты)
  + **Зелье ловкости** – изготовление двух предметов за один клик (1 минута)
  + **Зелье удачи** – изготовление предмета за один клик (3 минуты)
  + **Зелье преобразования** – преобразовывает текущий материал в материал на уровень выше (2 минуты)
  + **Зелье опыта –** получение опыта за продажу предметов (2 минуты)
  + **Зелье выполнения –** сразу же выполняет одно из текущих заданий
  + **Мифриловое зелье –** все изготавливаемые предметы становятся предметами из мифрила (30 секунд)
* **Задания** – открывает всплывающее окно с заданиями, выполняя которые, игрок получает опыт и уникальные призы.
  + Пример: выковать 12 подков; выковать 3 короны; пожертвовать 120.000 золота.

**Примеры**



