**Что необходимо реализовать:**1. Геймплей

- Одиночный режим игры с возможностью сохранения прогресса

- Игрок должен проходить различные локации (лес, горы, пещеры, замок и т.д.), сражаться с монстрами и боссами

- Система боя должна быть реалистичной и динамичной, с возможностью блокирования и уклонения от атак

- Игрок должен иметь возможность собирать ресурсы (золото, оружие, броня, зелья и т.д.) и улучшать свои навыки и оружие

- В игре должны присутствовать различные задания и квесты, которые помогут игроку продвигаться по сюжету

- Игрок должен иметь возможность выбирать своего персонажа (мужчина или женщина) и настраивать его внешний вид

- В игре должны быть различные уровни сложности, чтобы удовлетворить потребности различных игроков

2. Графика

- Графика должна быть качественной и детализированной, чтобы создать атмосферу фэнтезийного мира

- В игре должны быть различные локации с уникальным дизайном

- Персонажи и монстры должны быть проработаны до мелочей, чтобы создать реалистичный игровой мир

- Должна быть возможность изменять настройки графики для оптимальной производительности

3. Звук

- Звуковое оформление должно соответствовать атмосфере игры и помогать игроку погрузиться в фэнтезийный мир

- В игре должны быть различные звуки (звуки боя, звуки природы, музыкальное сопровождение и т.д.)

- Должна быть возможность изменять настройки звука для оптимального звукового опыта

4. Управление

- Управление должно быть интуитивно понятным и удобным для игрока

- Должна быть возможность настраивать кнопки управления и выбирать между различными схемами управления

- В игре должна быть возможность использовать как клавиатуру, так и контроллер

5. Сюжет

- Сюжет игры должен быть захватывающим и интересным, с неожиданными поворотами событий

- Должны быть различные персонажи, с которыми игрок будет взаимодействовать, и каждый из них должен иметь свою уникальную историю

- Сюжет должен быть логичным и законченным, чтобы игрок получил полный игровой опыт

6. Особенности игры (уникальные механики, алгоритмы)  
-Просто искусственный интеллект противника, где он будет стараться нанести вред игроку

-Механика звука:” Приглушенный” звук, для игрока, если он находится за стеной

-Алгоритм поиска в ширину, для определения местоположения предметов, противников, игрока, препятствий