**Мир**

**Фраза:** \*местонахождение персонажа\* (координаты + название местности) + \*доступные действия\* (будь то торговля, сбор ресурсов, квесты)  
Кнопки: 1. Карта. 2.Перемещение 3.Действия на местности(название додумать), 4. Назад

**Меню «Карта»***Фраза:* \*показывается глобальная карта + местонахождение персонажа на ней\* + \*координаты персонажа\*  
Кнопки: 1. Карта местности, 2. Карта заданий, 3. Особые карты, 4. Назад

**Кнопка «Карта местности»***Фраза:* Вот где ты сейчас находишься: \*карта местности\* + \*координаты персонажа\* + \*название местности\* + автоматический переход в меню «Карта»

**Кнопка: «Карта заданий»***Фраза:* Вот по каким координатам тебе нужно идти: По списку идут \*название заданий\* + \*координаты взятых заданий\* + автоматический переход в меню «Карта»

**Кнопка: «Особые карты»***Фраза:* «У тебя нет никаких особых карт, дурачок, ты обычный игрок без Божественных прав и возможностей» + автоматический переход в меню «Карта»

**Меню «Перемещение»**

*Фраза:* «Стрелочки для перемещения по соседним клеткам, координаты – для дальних путешествий.» + «Твоя скорость \*скорость перемещения в пиксель/количество минут, необходимое на его преодоление\*» + «\*карта местности\*»  
**+ готовое меню перемещения**

**Меню «Действия на местности»**

*Фраза:* \*картинка с местностью\* (будь то таверна, поле или горы) + «приветственный текст местности» (из списка приветственных текстов местности)  
Кнопки: 1. Исследовать, 2. Торговать, 3. Добыть/Собрать, 4. Поговорить, 5. Воевать, 6. Особые действия (квестовые)

**Кнопка «Исследовать»**: (Всегда зелёная и активная)  
*Фраза:* \*описание местности\* (из списка описаний местности) + «Тут можно найти: \*список доступных предметов и процент их нахождения»\* Если ничего нельзя найти – прочерк после фразы «Тут можно найти:» + автоматическое перемещение в меню «Действия на местности»

**Кнопка: «Торговать» (**если на местности есть торговая точка, или NPC с возможностью торговли – кнопка зелёного цвета и активна, else – серого и неактивна)  
*Фраза:* «Всё, что доброму Герою нужно»  
Кнопки: 1. Купить, 2.Продать, 3. Назад.

**Кнопка: Купить:**  
*Фраза*: «Погляди, у меня как Америке, всё есть!» + Открытие \*инвентарь\* торговца/торговой лавки, с одним отличием – возле предметов видны цены, кнопка «Назад» откидывает в «Торговать», *и при выборе предмета:  
«Ты действительно хочешь купить этот предмет?»*  
Кнопки: 1. Да, 2. Нет.  
Если Да и у Игрока есть необходимая сумма – Фраза: «Покупка произведена!» + добавление \*предмет\* в \*инвентарь\* Персонажа + удаление \*предмет\* из \*инвентарь\* торговца. + добавление «money» торговцу, + удаление «money» у Персонажа. + автоматическое перемещение в меню «Торговать»  
Если Да и у Игрока нет необходимой суммы – Фраза «Недостаточно денег! Просьба выбрать другой товар!» + автоматическое перемещение в меню «Торговать»  
Если Нет – Фраза «Ну, нет – так нет!» + автоматическое перемещение в «Торговать»

**Кнопка «Продать»**  
*Фраза:* «Посмотрим, что у тебя есть!» + открытие \*инвентарь\* Персонажа с одним отличием – возле предметов видны цены, кнопка «Назад» откидывает в «Торговать», и при выборе предмета:  
«Ты действительно хочешь продать этот предмет?»  
Кнопки: 1. Да, 2. Нет.  
Если Да и у Торговца/Торговой лавки есть необходимая сумма – Фраза: «Продажа произведена!» + добавление \*предмет\* в \*инвентарь\* торговца/Торговой лавки, + удаление \*предмет\* из \*инвентарь\* Персонажа, + добавление «money» персонажу, + удаление «money» у торговца/Торговой лавки, + автоматическое перемещение в меню «Торговать»  
Если Да и у Торговца/Торговой лавки нет необходимой суммы – Фраза «Продажа невозможна! Недостаточно финансов! Просьба повторить попозже!» + автоматическое перемещение в «Торговать»  
Если Нет – Фраза «Ну, нет – так нет!» + автоматическое перемещение в «Торговать»

**Кнопка: «Добыть/Собрать»** (если на местности есть возможность что-то добыть или собрать – кнопка зелёного цвета и активна, else – серого и неактивна)  
*Фраза:* \*список доступных предметов для добычи\* + \*шанс добычи предметов из списка\* + \*инструмент, который необходим для добычи предметов из списка\*  
Кнопки: 1. Топор, 2. Кирка, 3. Нож, 4. Ножницы, 5. Руки, 6. Назад. (Если в \*инвентарь\* персонажа нет \*предмет для добычи\* - кнопка с \*предмет для добычи\* серая и print(«У тебя нет \*название предмета для добычи\*)) else кнопка зелёная и активная  
  
**Кнопка: Топор:***Фраза:* «Ты начал добычу! Осталось \*время окончания действия\*»  
После прошедшего времени: *Фраза*: «Ты добыл(-а) \*название предмета добычи\* + \*его качество\* + \*тип его редкости\*(название предмета цветом его типа)» + автоматический переход в меню «Добыть/Собрать» + добавление \*название предмета\* в \*Инвентарь\* . ***Такое же самое для всех \*предмет добычи\****.   
Если ничего не вышло найти (такой шанс есть) – Фраза: «Тебе ничего не удалось добыть. Попробуй ещё раз!» + автоматическое перемещение в меню «Добыть/Собрать».

**Кнопка: «Воевать»** (если на местности есть враждебный монстр и/или существо для охоты/квестовое существо на убийство или ранение – кнопка зелёного цвета и активна, else – серого и неактивна) (делится на боёвку и охоту)  
*Фраза:* «Ты встал(-а) на тропу войны!»  
Кнопки: 1. Боевой режим, 2. Охота, 3. Назад

**Кнопка: «Боевой режим»***Фраза:* «Вокруг тебя: Монстры: \*список монстров\* + Герои: \*список игроков\*»  
Кнопки: 1. Бой с Монстрами, 2. Бой с Героями. 3. Статистика боёв, 4. Назад  
  
**Кнопка: Бой с Монстрами**  
*Фраза:* «С кем ты хочешь сразиться?» + \*пронумерованный список доступных монстров\*  
Игрок вводит число необходимого монстра, начиная при этом бой. Система проверяет, доступен ли этот монстр (не в бою, не убит, не занят).   
Если всё монстр доступен – начинается бой,   
Если Монстр недоступен: print(«Этот монстр временно недоступен! Попробуйте позвонить попозже») + автоперемещение в «Боевой режим»

**Кнопка: Бой с Героями**  
*Фраза:* Какой вид боя ты хочешь?  
Кнопки: 1. Дуэль, 2. Грабёж, 3. Назад  
**Кнопка: Дуэль**  
*Фраза:* «Введи имя персонажа, с кем хочешь произвести дуэль!» + возможность игрока ввести имя другого персонажа.   
Если Другой игрок доступен для дуэли (не в бою, активен, находится на той же клетке, что и Игрок) – то ему присылается \*Запрос о дуэли\*. Если нет: print(«\*имя персонажа\* недоступен(-на), попробуйте позже!)  
Если игроку предлагают дуэль – ему приходит уведомление о дуэли, которое перекрывает все остальные кнопки и меню. Фраза: «Персонаж \*имя персонажа\* предлагает тебе дуэль! Твой ответ?»   
Кнопки: 1. Да, 2. Нет, 3. Заблокировать.   
Если «Да» - Начало дуэли (БОЙ) (При дуэли в бою у победителя + к славе, у проигравшего минус к славе, БОЙ ТОЛЬКО НА СЛАВУ)  
Если «Нет» - Возвращение игрока к его предыдущему занятию.  
Если «Заблокировать» - Персонаж, который дал запрос на дуэль отправляется в чёрный список и больше не может выдавать запрос на дуэль тому, кто его заблокировал. + возвращение игрока к его предыдущему занятию.  
**Кнопка: «Грабёж»**  
Фраза: «Кого хочешь ограбить, юный вор?» + список доступных персонажей.  
Если Другой игрок доступен для грабежа (не в бою, активен, находится на той же клетке, что и Игрок) – то начинается БОЙ (не на славу, а на золото-предметы). Если Игрок побеждает – он получает 30% золота проигравшего +1-3 рандомные вещи из его рюкзака + квестовые предметы (если таковые необходимы по квесту и есть у проигравшего в инвентаре) + клеймо Вора (награда за голову). Если проигрывает – теряет 50% своего золота + 3-5 рандомных вещей из рюкзака.   
Если Другой игрок недоступен для грабежа – print(«Персонаж временно недоступен. Попробуйте попозже!» + автоперемещение в «Грабёж»  
**Кнопка: «Статистика боёв»**  
Фраза: «Вот твои последние десять боёв» + \*список последних боёв\*(В него выходит: «С кем был бой(монстр или игрок)?, кто победил?, когда происходил бой?(как в записной книжке)») + автоперемещение в «Боевой режим»

**БОЙ**

Ходы происходят поочерёдно. Нет первых и последних. Битва идёт либо до HP < 0, либо до побега одного из участников. Монстр сбежать не может. Бой одинаковый как с монстром, так и с Игроком (отличие в приёмах)  
Сам Бой происходит в виде мини-игры.   
Система спрашивает игрока «Что защищать?» - И игроку на выбор предоставляется 4 основных кнопки, кнопка «Заклинания» , кнопка «Предметы», и кнопка «Сбежать»,  
Четыре основные кнопки – зоны попадания, а именно: «Голова, грудь, пах, ноги» Базовый игрок (первого уровня и без снаряжения, артефактов и магии) имеет одно очко защиты и одно очко нападения. После вопроса «Что защищать?» Игрок выбирает одну из четырёх зон, которую он будет защищать, надеясь на удар туда. После этого система спрашивает Игрока «Что атаковать?», давай на выбор такие же четыре зоны. Игрок выбирает одну из четырёх зон, которую он будет атаковать, надеясь, что у противника нет защиты там. После этого его ход в раунде заканчивается, и противник делает такое же самое, не зная, куда ударит Игрок.   
Если Игрок выбрал «Пах» в атаку, а противник выбрал «Пах» в защиту – урон уменьшается от блока вплоть до нуля (Блок зависит от Базового значения блока (урон-50%) + защитного оружия + иных модификаторов защиты). Если Игрок выбрал «Пах» в атаку, а противник выбрал «Голова» в защиту – проходит по «Пах» полный урон, которым обладает Игрок (урон зависит от оружия и иных модификаторов атаки). Аналогично и с защитой Игрока и атакой противника. Побеждает тот, кто первым доводит HP (здоровье противника) до < 0. Если дуэлянты совместно в один раунд довели друг-друга до отрицательного HP – засчитывается ничья. Если Игрок совместно с монстром в один раунд довёл друг-друга до отрицательного HP – засчитывается победа Игрока. У любого существа существует понятие «Критический урон», которое зависит от различных модификаторов.   
**После каждого раунда пишется** \*номер раунда\* + \*количество HP своего персонажа\* + так же новости из прошлого раунда:  
Если Монстр/Игрок заблокировал удар – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* успешно отразил атаку! Получено \*количество урона\*»   
Если Монстр/Игрок успешно произвёл удар – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* успешно произвёл удар! Выдано \*количество урона\*»  
Если Монстр/Игрок успешно критически ударил – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* произвёл критический удар! Вот это удача! Отдано \*количество критического урона\*»  
Если Монстр/Игрок успешно использовал предмет – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* использует \*название предмета\*!. Получено: \*эффект от предмета\*»  
Если Монстр/Игрок успешно использовал заклинание – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* колдует \*название заклинания\*!. Получено: \*эффект от заклинания\*»  
Если Монстр/Игрок неуспешно использовал заклинание – Фраза «\*имя Персонажа/Монстра\* колдует \*название заклинания\*, но неуспешно!».  
Если HP игрока доходит до отрицательного – Фраза: «Ты упал(-а) в бессознательное состояние, но твой Бог тебя не бросит. Спустя 20 минут ты вновь сможешь идти навстречу приключениям!» (Ну и таймер на 20 минут, после которого игрок сможет продолжать игру на том же пикселе, где и упал)  
Если Игрок побеждает Монстра – Фраза «Поздравляю! Ты победил(-а) страшного и опасного \*название монстра\*. Твоя награда: \*Любая возможная награда с монстра\*» + автоперемещение в меню «Боевой режим» + добавление в инвентарь \*награда с монстра\*(если это предметы)  
Если Игрок побеждает Игрока – Фраза «Поздравляю! Ты победил(-а) соперника \*имя противника-персонажа\*. Твоя награда: \*Награда за голову, либо же награда в виде славы, либо квестовая вещь\* + добавление в инвентарь \*награда\*(если это предметы\* + автоперемещение в меню «Боевой режим».  
**Заклинания:** Игрок может использовать свои заклинания (боевые, лечебные), которые *не* *тратят* *Ход Персонажа.* После нажатия на \*Заклинания\* открывается список доступных активных заклинаний из \*заклинания\* Персонажа с описанием их возможностей. Игрок может написать номер необходимого заклинания, дабы использовать его.   
*За Ход Персонажа можно использовать лишь Одно Заклинание.*  
*У каждого Заклинания есть своя Сложность.* *Чем сложнее заклинание – тем меньше процент успеха колдовства (Процент успеха так же зависит от «Магичность» и навыка «Колдовство»)  
Урон от Заклинания зависит от параметра «магическая атака» а так же от сложности Заклинания.*  
**Предметы:** Игрок может использовать дополнительные предметы (зелья, гранаты и т.д.), которые *тратят Ход Персонажа*. После нажатия на «Предметы» открывается список доступных активных предметов из \*инвентарь\* Персонажа с их возможностями. Игрок может написать номер необходимого предмета, дабы использовать его.  
**Сбежать:** Если Игрок хочет сбежать – он тратит Х*од Персонажа*(не атакует и не защищается), т.к. производит попытку бегства. Она зависит от его навыка «Следопыт».   
Если \*проверка на удачу (бегство)\* успешна: – Игрок сбегает с поля битвы, бой прекращается.  
Если \*проверка на удачу (бегтство)\* неуспешна: – Игрок не сбегает с поля битвы, бой продолжается, начинается следующий раунд.

**Кнопка: «Охота»**  
*Фраза:* «Ни пуха, ни пера! Возможная дичь на местности: \*виды редкости дичи\*»   
Кнопки: 1. Выследить, 2. Подкрасться, 3. Поймать, 4. Отпустить, 5. Назад (Кнопки 2-4 серые до момента их активации) При нажатии будет print(Сначала выследи/подкрадись!) + автоматическое перемещение в «Охота»  
  
**Кнопка: Выследить:**  
*Фраза:* «Ты начинаешь выслеживать дичь…» + \*таймер\*(базовое значение действия Выследить – коэффициент от навыка «Следопыт») + по истечению таймера \*проверка на удачу (Шанс зависит от \*редкость существа\*)\*   
Если \*проверка на удачу\* успешна: print(«Ты выследил(-а)», \*название существа, которое было выслежено\*(Название написано цветом его типа редкости), «!»), + активированы кнопки «Подкрасться» и «Отпустить», + неактивна кнопка «Выследить» (Если нажать на неё – print(«Ты уже выследил(-а) дичь!» + автоматическое перемещение в «Охота») + автоматическое перемещение в «Охота»   
Если \*проверка на удачу\* неуспешна: print(«Тебе не удалось никого выследить. Попробуй ещё раз!») + автоматическое перемещение в «Охота»

**Кнопка: Подкрасться:**  
*Фраза:* «Ты начинаешь подкрадываться к цели…» + \*таймер\*(Базовое значение действия Выследить + 40%) + по истечению таймера \*базовая проверка на удачу от редкости существа -20% успеха\*.  
Если \*проверка на удачу(подход)\* успешна: print(«Ты подкрался(-ась) к», \*название существа, которое было выслежено\*, «!») + активированы кнопки «Отпустить» и «Поймать» + неактивна кнопка «Выследить» и «Подкрасться» (если нажать на них – print(«Ты уже выследил(-а) дичь») или («Ты уже подкрался(-ась) к дичи!») + автоматическое перемещение в «Охота»  
Если \*проверка на удачу(подход)\* неуспешна: *Фраза:* «Существо убежало! Попробуй выследить вновь!» + автоперемещение в «Охота»(на этапе «Выследить»)

**Кнопка Отпустить:**  
*Фраза:* «Точно отпустить дичь? Придётся по новой выслеживать.»  
Кнопки: «Да», «Нет».  
Если «Да» - то Фраза: «Ты отпустил(-а) дичь! Смелый поступок!» + автоперемещение в «Охота» (На этапе «Выследить»)  
Если «Нет» - то Фраза «Ну, нет – так нет» + автоперемещение в «Охота» (На тот этап, на котором была нажата кнопка»)

**Кнопка Поймать:**  
Если \*базовая проверка на удачу от редкости существа – 40% успеха\* успешна: print(«ПОЙМАНО! Ты поймал: \*название существа, которое было выслежено\* и получаешь: \*предметы, которые выпали с существа\* + \*количество glory\*, «!») + автоперемещение в «Охота» (на этапе «Выследить») + добавление \*предметы с существа\* в \*инвентарь\*  
Если \*базовая проверка на удачу от редкости существа – 40% успеха\* неуспешна: *Фраза:* «Существо убежало, хотя было так близко! Попробуй выследить вновь!» + автоперемещение в «Охота»(на этапе «Выследить»)

**Кнопка: «Поговорить»** (если на местности есть дружелюбный NPC с возможностью разговора – кнопка зелёного цвета и активна, else – серого и неактивна)  
*Фраза:* «\*заготовленная фраза с различными NPC\* (из списка заготовленных NPC)\*»  
Кнопки: \*Кнопки вопросов, заготовленные заранее с различными NPC\* + n. «Назад»

**Кнопка: «Особые действия»** (если на местности есть особые действия, к примеру, вход в подземелье, пещеру, выполнение чего-то по квесту, что доступно только при определённых условиях – кнопка зелёного цвета и активна, else – серого и неактивна)  
*Фраза:* «Перед тобой всегда есть выбор…»   
Кнопки: \*кнопки особых действий, в зависимости от местности\* + n. «Назад»