**Меню «Инвентарь»**Фраза: Всё, что ты можешь унести, принести, занести и взять – тут.  
Если у человека перевес по предметам: Фраза: У тебя перевес! Скорость уменьшена на \*зависимость скорости от перевеса\*

**Кнопки: 1. Рюкзак, 2. Пояс и карманы, 3. Экипировка, 4. Обмен между игроками** (пр. автора. «честно, писечка, я пытался придумать более крутые кнопочки, чем у тебя, но не получилось»)   
**Меню «Обмен между игроками» ПАССИВ (если у человека НЕТ активного обмена) + ИГРОКИ НАХОДЯТСЯ НА ОДНОЙ КЛЕТКЕ.**   
Фраза: Вот твоё секретное слово: \*бот генерирует уникальный код, слово, число, что угодно, под каждого человека, которое будет служить способом «связи» между игроками\*  
Кнопки: 1. Предложить обмен, 2. Запросы на обмен 3. Список произведённых обменов, 4. Чёрный список, 5. Назад  
**Кнопка: Предложить обмен.** Кнопка 1. Назад.   
Фраза: С кем ты хочешь обменяться?   
Пользователь вписывает \*уникальный код/слово/число\* необходимого человека, обменявшись ими заранее.   
ЕСЛИ \*уникальный код/слово/число\* существует и не находится в чёрном списке пользователя  
То: пользователя откатывает в меню «Обмен между игроками» и фраза «Послан запрос на обмен»   
ЕСЛИ \*уникальный код/слово/число\* не существует или находится в чёрном списке пользователя  
То: пользователя откатывает в меню «Предложить обмен» и фраза «Данного персонажа не существует или он находится в чёрном списке.

**Кнопка: Запросы на обмен**. Кнопки 1. Принять обмен. (кнопка зелёного цвета), 2. Отменить обмен (кнопка красного цвета) 3. Назад   
Фраза: Список доступных для тебя обменов: \*список обменов с ID человека в ВК и его секретным кодом\*   
  
**Кнопка «Принять обмен»**  Кнопки: 1. Назад  
Фраза: Список доступных для тебя обменов: \*пронумерованный список с ID человека в ВК и его секретным кодом\*  
Пользователь выбирает номер обмена  
Если: Номера нет в списке – фраза «Выберите один из номеров в списке», откат к «Принять обмен»   
Если: Пользователь выбирает правильный номер. – Переброс пользователя на **Меню «Обмен между игроками АКТИВ» (если у человека ЕСТЬ активный обмен) и удаление обмена из списка «Запросы на обмен»**

**Кнопка «Отменить обмен»** Кнопки: 1. Назад  
Фраза: Список доступных для тебя обменов: \*пронумерованный список с ID человека в ВК и его секретным кодом\*  
Пользователь выбирает номер обмена  
Если: Номера нет в списке – фраза «Выберите один из номеров в списке», откат к «Отменить обмен»   
Если: Пользователь выбирает правильный номер. – Переброс пользователя на **Меню «Обмен между игроками ПАССИВ»( если у человека НЕТ активного обмена) и удаление обмена из списка «Забросы на обмен»**

**Кнопка «Список произведённых обменов»**Фраза: С этими персонажами ты обменивался последние десять раз: \*список обменов\*  
Откат в меню «Предложить обмен (Пассив)   
  
**Кнопка «Чёрный список»**  
Фраза: Эти пользователи не могут с тобой обмениваться \*список Чёрного списка (ХАРДКОР РУССКИЙ)   
Кнопки: 1. Добавить в чёрный список, 2. Удалить из чёрного списка, 3. Назад  
  
**Кнопка «Добавить в чёрный список»** Кнопка 1. НазадФраза: Напиши \*уникальный код пользователя\*, которого ты хочешь добавить в чёрный список  
Пользователь вводит \*уникальный код пользователя\*  
Если такого пользователя не существует, или он уже добавлен в Чёрный список  
Фраза: «Этого пользователя не существует, или он уже добавлен в Чёрный список. Попробуй другой код»  
Если пользователь существует и ещё не добавлен в чёрный список   
то Фраза: «Пользователь успешно добавлен в Чёрный список» + откат к меню «Чёрный список» + добавление пользователя в Чёрный список  
  
**Кнопка «Удалить из чёрного списка»** Кнопка 1. Назад   
Фраза: Напиши \*уникальный код пользователя\*, которого ты хочешь удалить его из своего чёрного списка  
Пользователь вводит \*уникальный код пользователя\*  
Если такого пользователя не существует, или Не в чёрном списке  
Фраза: «Этого пользователя не существует, или он не добавлен в Чёрный список. Попробуй другой код»  
Если пользователь существует и добавлен в чёрный список   
то Фраза: «Пользователь успешно удалён из Чёрного списка» + откат к меню «Чёрный список» + удаление пользователя из Чёрного списка.

**Меню «Рюкзак» (У ВСЕХ ПРЕДМЕТОВ ЕСТЬ: 1. Свойства, 2. Качество. У активных предметов – изношенность и/или зачарование.**Фраза:Сумка заполнена на: \*заполненный вес/возможно переносимый вес персонажа\* Кнопки: 1. Добыча, 2. Ресурсы, 3. Экипировка, 4. Магические предметы, 5. Квестовые предметы, 6. Назад  
  
**Кнопка «Добыча»**  
Фраза: \*Список в алфавитном порядке всего лута с Монстров, всей флоры и фауны, что не относится к уникальным квестовым предметам, а так же, что не относится к ничему из других списков предметов + количество каждого предмета + их вес\*  
Кнопки: 1. Информация, 2. Выбросить, 3. Назад  
  
**Кнопка «Информация»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Бот: \*полная информация о предмете, заранее написанная, его количество, вес единицы предмета, его примерная рыночная стоимость\*   
Откат к «Информация»   
 **Кнопка «Выбросить»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Фраза: \*Точно выбросить?\*  
**Кнопки «Да», «Нет».**(Если «нет» - откат в меню «Выбросить»)   
(Если «да») – откат в меню «Добыча» и удаление предмета из инвентаря)  
  
**Кнопка «Ресурсы»**Фраза: \*Список всех добываемых природных ресурсов, к которым, зачастую, нужно применять инструменты. Дерево = ресурсы, но листья травки = Добыча. + количество каждого предмета + их вес\*  
Кнопки: 1. Информация, 2. Выбросить, 3. Назад  
**Кнопка «Информация»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Бот: \*полная информация о предмете, заранее написанная, его количество, вес единицы предмета, его примерная рыночная стоимость\*   
Откат к «Информация»   
  
**Кнопка «Выбросить»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Фраза: \*Точно выбросить?\*  
**Кнопки «Да», «Нет».**(Если «нет» - откат в меню «Выбросить»)   
(Если «да») – откат в меню «Ресурсы» и удаление предмета из инвентаря)

**Кнопка «Магические предметы»**  
Фраза: \*Пронумерованный список магических предметов, артефактов, свитков зачарований, зелий восстановления здоровья и маны, алхимии и т.д. в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \*  
Кнопки: 1. Информация, 2. Выбросить, 3. Назад  
  
**Кнопка «Информация»**  
Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Бот: \*полная информация о предмете, заранее написанная(ХАРАКТЕРИСТИКИ И Т.Д,), его количество, вес единицы предмета, его примерная рыночная стоимость\*   
Откат к «Информация»   
  
**Кнопка «Выбросить»**   
Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Фраза: \*Точно выбросить?\*  
**Кнопки «Да», «Нет».**(Если «нет» - откат в меню «Выбросить»)   
(Если «да») – откат в меню «Магические предметы» и удаление предмета из инвентаря)

**Кнопка «Квестовые предметы»**Фраза: \*Пронумерованный список уникальных квестовых предметов, которые нельзя обменивать продавать или выбрасывать. Они не имеют вес\* + количество каждого предмета   
Кнопки: 1. Информация, 2. Назад  
  
**Кнопка «Информация»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета \*+ кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Бот: \*полная информация о предмете, заранее написанная, его количество \*   
Откат к «Информация»   
  
**Кнопка «Экипировка»**Фраза: Оружие \*список оружия в алфавитном порядке \*, броня \*список брони в алфавитном порядке\*, Дополнительное снаряжение \*Всё из экипировки, что не входит в список оружия и брони\* + количество каждого предмета + их вес + кнопка «Назад»  
Кнопки: 1. Информация, 2. Выбросить, 3. Назад

**Кнопка «Информация»**Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад»\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Бот: \*полная информация о предмете, заранее написанная, + его характеристика, + его зачарование + его изношенность + его качество + его количество, вес единицы предмета, его примерная рыночная стоимость\* (**НА ВСЮ ЭКИПИРОВКУ)**  
Откат к «Информация»   
  
**Кнопка «Выбросить»**   
Фраза: \*Пронумерованный список предметов в алфавитном порядке+ количество каждого предмета + их вес \* + кнопка «Назад\*  
Пользователь пишет предмета из списка.   
Фраза: \*Точно выбросить?\*  
**Кнопки «Да», «Нет».**(Если «нет» - откат в меню «Выбросить»)   
(Если «да») – откат в меню «Экипировка» и удаление предмета из инвентаря).

**Пояс и карманы (Без веса)**

Фраза: Тут ты можешь увидеть всё, что лежит в кармане/находятся на поясе, и может быть использовано.  
Кнопки: 1. Инструменты, 2. Магические инструменты. 3. Артефакты, 4. Зелья, 5. Рукоделие, 6. Назад.

**Кнопка «Инструменты»**  
Фраза: \*список всех инструментов для добычи ресурсов (кирка, топор, ножницы) + их качество (см. таблицу редкости предметов). Веса и количества у инструментов не будет\*  
Кнопки: 1. Информация, 2. Назад  
Кнопка «Информация»  
Фраза: \*пронумерованный список всех предметов/инструментов для добычи ресурсов + их качество\*  
Пользователь может выбрать из списка предметов любой предмет, получив детальную информацию на него, а именно: Его примерную цену, описание предмета, а так же место его использования. + откат в меню «Информация»

**Кнопка «Магические инструменты»**  
Фраза: \*список всех магических инструментов + их качество (см. таблицу редкости предметов). Веса и количества у инструментов не будет\*  
Кнопки: 1. Информация, 2. Назад  
  
**Кнопка «Информация»**  
Фраза: \*пронумерованный список всех магических предметов/инструментов + их качество\*  
Пользователь может выбрать из списка предметов любой предмет, получив детальную информацию на него, а именно: Его примерную цену, описание предмета, а так же место его использования.  
Откат к «Информация»

**Кнопка: «Артефакты»**  
Фраза: \*список всех артефактов + их качество + их основное свойство\*  
Кнопки: 1. Использовать, 2. Информация, 3. Выбросить  
  
**Кнопка «Использовать»**  
Кнопка: 1. Назад.  
Фраза: «Какой артефакт ты хочешь использовать?» \*пронумерованный список всех артефактов + их качество + их основное свойство + количество\*  
Пользователь может выбрать из списка артефактов любой артефакт, который будет использован (даст позитивное свойство, переместит в нужное место и т.д.)  
ЕСЛИ пользователь выбирает из списка артефактов любой артефакт  
Фраза: «Ты действительно хочешь использовать этот предмет?»  
**Кнопки: «Да», «Нет».**  
Кнопка: «Да»  
Фраза: «Предмет использован! Получено:\*основное свойство артефакта\*!» + \*предмет удаляется из списка артефактов.\*  
Пользователь откатывается на меню «Артефакты»  
Кнопка «Нет»  
Фраза: Ну, нет - так нет!  
Пользователь откатывается на меню «Использовать»  
  
**Кнопка «Информация»**  
Фраза: \*пронумерованный список всех артефактов + их качество + их основное свойство + количество\*  
Пользователь может выбрать из списка предметов любой артефакт, получив детальную информацию на него, а именно: Его примерную цену, описание предмета, а так же способ его использования.  
Откат к «Информация»  
  
**Кнопка «Выбросить»**  
Фраза: \*пронумерованный список всех артефактов + их качество + их основное свойство + количество\*   
Кнопка: 1. Назад.  
Пользователь может выбрать из списка предметов любой артефакт, который он захотел выбросить.  
ЕСЛИ пользователь выбирает предмет  
**Кнопки: «Да», «Нет».**  
Фраза: «Ты действительно хочешь выбросить этот предмет?»  
Кнопка: «Да»  
Фраза: Предмет выброшен!  
Пользователь откатывается на меню «Артефакты» + предмет удаляется из списка инструментов/артефактов.  
Кнопка «Нет»  
Фраза: Ну, нет - так нет!  
Пользователь откатывается на меню «Выбросить»

**Кнопка «Зелья»**  
Фраза: «Пронумерованный список зелий в алфавитном порядке + их свойство + их количество + их качество\*  
Кнопки: 1. Использовать, 2. Информация, 3. Выбросить, 4. Назад.   
  
**Кнопка: «Использовать»**  
Кнопка: 1. Назад.  
Фраза: «Какое зелье ты хочешь использовать?» \*пронумерованный список всех зелий + их качество + их основное свойство + их количество\*  
Пользователь может выбрать из списка зелий любое зелье, который будет использован (даст позитивное свойство, переместит в нужное место и т.д.)  
ЕСЛИ пользователь выбирает из списка зелий любое зелье  
Фраза: «Ты действительно хочешь выпить это зелье?»  
**Кнопки: «Да», «Нет».**  
Кнопка: «Да»  
Фраза: «Зелье имеет действие над тобой! Получено:\*основное свойство зелья\*!» + \*предмет удаляется из списка артефактов.\*  
Пользователь откатывается на меню «Зелья»  
Кнопка «Нет»  
Фраза: Ну, нет - так нет!  
Пользователь откатывается на меню «Использовать»  
 **Кнопка: «Информация»**  
Фраза: \*пронумерованный список всех зелий + их качество + их основное свойство + их количество\*  
Пользователь может выбрать из списка любое зелье, получив детальную информацию на них, а именно: Их примерную цену, описание предмета, а так же способ их использования.  
Откат к «Информация»  
  
**Кнопка: «Выбросить»**Фраза: \*пронумерованный список всех зелий + их качество + их основное свойство + количество\*   
Кнопка: 1. Назад.  
Пользователь может выбрать из списка любое зелье, который он захотел выбросить.  
ЕСЛИ пользователь выбирает зелье  
**Кнопки: «Да», «Нет».**  
Фраза: «Ты действительно хочешь выбросить этот предмет?»  
Кнопка: «Да»  
Фраза: Предмет выброшен!  
Пользователь откатывается на меню «Зелья» + предмет удаляется из списка зелий.  
Кнопка «Нет»  
Фраза: Ну, нет - так нет!  
Пользователь откатывается на меню «Выбросить»

**Кнопка: «Рукоделие (ПАССИВ)»**Кнопки: 1. Назад.  
Фраза: «Вот что ты можешь сделать: \*Пользовательский уровень навыка рукоделия + \*пронумерованный список доступных крафтов в алфавитном порядке, основываясь на базе данных изученных рецептов персонажа + на его **навыке «ручного крафта(рукоделия)** » + основываясь на количестве предметов для крафта (ресурсов) в инвентаре\* + \*время, необходимое для создания предмета (основанное на Пользовательском навыке «Рукоделие»)\*!  
Пользователь выбирает из списка нужный предмет для создания с помощью одних только рук.  
ЕСЛИ Пользователь выбрал предмет:   
Фраза: «Ну что, создаём?»   
**Кнопки: «Да», «Нет».**   
ЕСЛИ  
Кнопка: «Да»  
То  
Фраза: «Ты начал создание \*название предмета\*!» + \*добавление предмета в список создаваемых предметов, + удаление ресурсов\*. + откат в меню «Рукоделие (АКТИВ)»  
ЕСЛИ  
Кнопка: «Нет»  
То   
Фраза: «Ну, нет - так нет.» + откат в меню «Рукоделие (ПАССИВ)  
  
**Кнопка «Рукоделие (АКТИВ) «Создание предмета»»**  
Фраза: Вот то, что ты создаёшь: \*название предмета + время до конца таймера, необходимое для создания предмета\* + \*пользовательский навык «Рукоделие»\*  
Кнопки: 1. Отменить создание. 2. Назад.  
**Кнопка: «Отменить создание»**Фраза: Ты действительно хочешь отменить создание \*название предмета\*?  
**Кнопки: «Да», «Нет»**  
ЕСЛИ «ДА»  
Фраза: «Создание \*название предмета\* было отменено!» + откат пользователя в меню «Рукоделие (ПАССИВ)»  
Если «НЕТ»  
Фраза: «Ну, нет – так нет» + откат пользователя в меню «Рукоделие (АКТИВ)»  
  
**После того**, как таймер, который активируется при нахождении пользователя (либо привязан к общему времени ВК) заканчивается:  
Изменение меню «Рукоделие (АКТИВ)» на «Рукоделие (ПАССИВ)» + добавление предмета в инвентарь.

**Меню «Обмен между персонажами» АКТИВ + ИНИЦИАТОР СДЕЛКИ**

Фраза: \*список добавленных на обмен предметов, разделённый по списку предметов (Добыча: ,Экипировка: и т.д.)\*   
ЕСЛИ \*список добавленных на обмен предметов\* пуст, ТО фраза: «Список пуст»  
**Кнопки: 1. Добыча, 2. Ресурсы, 3. Экипировка, 4. Магические предметы, 5. Отправить обмен. 6. Отменить обмен.**  
  
**Кнопка: «Добыча»**Кнопки: 1. Назад  
Фраза: Вот, что ты можешь добавить в обмен: \*Пронумерованный список в алфавитном порядке всего лута с Монстров, всей флоры и фауны, что не относится к уникальным квестовым предметам, а так же, что не относится ни к чему из других списков предметов + количество каждого предмета + их вес\*  
  
Пользователь может выбрать из списка предмет на обмен.  
ЕСЛИ Пользователь выбрал предмет:  
Фраза: «Ты хочешь добавить \*название предмета\* в обмен?»  
**Кнопки: «Да», «Нет».**ЕСЛИ: «Да» + предметов в инвентаре больше, чем один  
ТО Фраза: «Сколько?»  
Пользователь вписывает количество предметов, которые он хочет добавить в обмен.  
ЕСЛИ вписанное количество предметов невозможно передать (недостаточно)   
ТО Фраза: «Невозможное количество предметов. Попробуй ввести иное» + откат к возможности вписать количество предметов.  
ЕСЛИ «Да» с выбранным количеством предметов/ «Да» с предметом, который лишь один в инвентаре  
ТО Фраза «Предмет(-ы) \*название предмета + их количество\* успешно добавлены в обмен! + откат в меню «Обмен между персонажами» АКТИВ. + добавление предметов в «список добавленных на обмен предметов» + предмет удаляется из инвентаря (его нельзя использовать)  
ЕСЛИ «Нет»   
ТО «Ну, нет – так нет» + откат в меню «Обмен между персонажами» АКТИВ

**Кнопка: «Ресурсы»** - Точно так же, как с Добычей.  
**Кнопка: «Экипировка»** - Точно так же, как с «Ресурсы» и «Добыча» + **кнопка «Информация»** (Такая же, как в меню Рюкзаке)  
**Кнопка: «Магические предметы»** - Всё так же, как с Экипировкой.

**Кнопка: «Отправить обмен»**При нажатии на эту кнопку Пользователь отсылает Второму Пользователю предложение обмена, и у Второго Пользователя меню **«ОБМЕН МЕЖДУ ИГРОКАМИ» ПАССИВ** сменяется на **«ОБМЕН МЕЖДУ ИГРОКАМИ» АКТИВ + ПРИНИМАЮЩИЙ СДЕЛКУ** + отправляется \*список добавленных на обмен предметов\*   
Фраза: Предложение с обменом отправлено! Ожидай ответа! + откат **в меню:**

**«ОБМЕН МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ» АКТИВ + ОЖИДАНИЕ СДЕЛКИ** Фраза: «Ожидаем согласия на обмен.» Кнопки: 1. Отменить обмен, 2. Назад (В меню «Инвентарь»)  
  
**Кнопка: Отменить обмен** (и в Меню «Обмен между персонажами» Актив + инициатор сделки):   
Фраза: Обмен отменён (Пользователь, принимающий сделку, получает уведомление про отмену сделки + откат меню «Обмен между персонажами» Актив до меню «Обмен между персонажами» Пассив.

**Меню: «Обмен между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку.**Фраза: Вот оправленное тебе предложение: \*список добавленных на обмен предметов с двух сторон\*   
Кнопки: 1. Принять сделку, 2. Изменить сделку, 3. Отменить сделку. 4. Назад. (в меню «Инвентарь»  
  
**Кнопка: «Принять сделку» (При нажатии её Вторым Игроком и подтверждением – Первого игрока, который изначально был инициатором сделки, переносит в меню «Обмен между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку, где просит подтвердить уже условия Второго игрока)**Фраза: «Ты точно хочешь принять сделку?»   
**Кнопки: «Да», «Нет».**ЕСЛИ «ДА»  
ТО Фраза: «Обмен между персонажами успешен! Отдано: \*список отданных предметов\*, Получено: \*список полученных предметов\* + добавление полученных предметов в инвентарь. + откат в меню «Обмен между персонажами» ПАССИВ.   
ЕСЛИ «НЕТ» - ТО Откат в меню **«Обмен между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку.**

**Кнопка «Изменить сделку»**Фраза: \*список добавленных на обмен предметов, разделённый по списку предметов\* + \*список предложенных на обмен предметов\* . Пользователь переходит из меню **«Обмен между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку** в меню **«Обмен между персонажами» АКТИВ + инициатор сделки.** Второй пользователь будет находиться в меню **«Обмен между персонажами» АКТИВ + ожидание сделки** до момента отправления ему изменённой сделки. После отправления изменённой сделки меню Пользователя в «Ожидание сделки» меняется с **«Обмен между персонажами» АКТИВ + ожидание сделки** на **«Обмен между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку.**

**Кнопка: «Отменить сделку»**Фраза: «Ты точно хочешь отменить сделку?»  
**Кнопки: «Да», «Нет.»**ЕСЛИ «Да»   
Фраза: Сделка отменена! + откат в меню «Обмен между персонажами» ПАССИВ.  
ЕСЛИ «Нет» - Откат в меню «Сделка между персонажами» АКТИВ + принимающий сделку.

После совершённой сделки Все Пользователи, которые совершали обмен, получают свои предметы и откат в меню **«Обмен между персонажами» ПАССИВ.**

**Меню: «Экипировка»**

Кнопки: 1. Голова, 2. Торс, 3. Ноги, 4. Обувь, 5. Аксессуары и оружие, 6. Назад.  
Фраза: Сейчас ты одет в: \*название головного убора\*, \*название одежды торса\*, \*название штанов\*, \*название обуви\*, \*названия колец\*, \*название амулета\*, \*названия браслетов\*, \*названия оберегов\* Если что-то из этого списка отсутствует – просто не пишется.   
В твоих руках: \*название оружия в правой руке\*, \*название оружия в левой руке\* (если двуручное – пишется один раз)

**Кнопка: Голова.**  
Фраза: Надето на данный момент: \*название головного убора + его характеристики + степень его зачарования + его изношенность + его качество\*   
Кнопки: 1. Сменить, 2. Снять, 3. Назад

**Кнопка: «Сменить»**  
Фраза: И что же ты хочешь напялить себе на голову? \*пронумерованный список доступных головных уборов из инвентаря(рюкзака) + их характеристики + степень их зачарования + их изношенность + их качество.\*   
Кнопки: 1. Назад.  
Пользователь выбирает из списка головных уборов, которые хранятся у него в рюкзаке.  
При выборе головного убора выходит:  
Фраза: «Ты действительно хочешь сменить головной убор?»  
Кнопки: «Да», «Нет».  
ЕСЛИ «ДА», ТО: Фраза: \*Название головного убора\* на твоей голове! + откат в меню «Голова» + добавление головного убора в меню «Голова»   
ЕСЛИ «НЕТ», ТО: Фраза: «Ну, нет – так нет» + откат в меню «Голова»  **Кнопка: «Снять»**Фраза: «Ты успешно снял головной убор! Теперь твоя лысина видна всем!» + откат в меню «Голова» + удаление из меню «Голова» предмета и фраза в меню «Голова»: «Твоя голова голенькая!»

**Кнопка: «Ноги»**  
Фраза: Надето на данный момент: \*название штанов + их характеристики + их степень зачарования + их качество + их изношенность\*   
Кнопки: 1. Сменить, 2. Снять, 3. Назад  
**Кнопка: «Сменить»**  
Фраза: Фраза: И что же ты хочешь натянуть себе на ноги? \*пронумерованный список доступных штанов из инвентаря(рюкзака) + их характеристики + степень их зачарования + их изношенность + их качество. \*   
Кнопки: 1. Назад.  
Пользователь выбирает из списка штанов, которые хранятся у него в рюкзаке.  
При выборе штанов выходит:  
Фраза: «Ты действительно хочешь поменять штаны?»  
Кнопки: «Да», «Нет».  
ЕСЛИ «ДА», ТО: Фраза: \*Название штанов\* на твоих ногах! + откат в меню «Ноги» + добавление штанов в меню «Ноги»   
ЕСЛИ «НЕТ», ТО: Фраза: «Ну, нет – так нет» + откат в меню «Ноги»

**Кнопка: «Снять»**  
Фраза: «Ты успешно снял штаны! Теперь твои причиндалы видны всем!» + откат в меню «Ноги» + удаление из меню «Ноги» предмета и фраза в меню «Ноги»: «Твои ноги голенькие!»

**Кнопка: «Обувь»**  
Фраза: Надето на данный момент: \*название обуви + её характеристики + её степень зачарования + её изношенность + её качество\*  
Кнопки: 1. Сменить, 2. Снять, 3. Назад.

**Кнопка: «Сменить»**  
Фраза: И что ты хочешь сменить из своей обуви? \*пронумерованный список доступной обуви из инвентаря(рюкзака) + её характеристики + степень её зачарования + её изношенность + её качество.\*   
Кнопки: 1. Назад.  
Пользователь выбирает из списка обуви, которые хранятся у него в рюкзаке.  
При выборе обуви выходит:  
Фраза: «Ты действительно хочешь поменять обувь?»  
Кнопки: «Да», «Нет».  
ЕСЛИ «ДА», ТО: Фраза: \*Название обуви\* на твоих пятках! + откат в меню «Обувь» + добавление обуви в меню «Обувь»   
ЕСЛИ «НЕТ», ТО: Фраза: «Ну, нет – так нет» + откат в меню «Обувь»

**Кнопка: «Снять»**  
Фраза: «Ты успешно снял обувь! Можешь этим гордиться! Теперь твои пятки сверкают для всех!» + откат в меню «Обувь» + удаление из меню «Обувь» предмета и фраза в меню «Обувь»: «Твои пятки голенькие!»

**Кнопка: «Торс»**Фраза: Сейчас на тебе \*название верхней одежды + её характеристики, + её степень зачарования, + её изношенность, + её качество\* ПРИМЕР: Кожаная куртка +1(Зачарование), +2 к Жизни и Защите (Характеристики), 10/50 (Изношенность), 23,5 (Качество).   
Кнопки: 1. Сменить, 2. Снять, 3. Назад.   
  
**Кнопка: «Сменить»**  
Фраза: И что ты хочешь сменить из своей верхней одежды? \*пронумерованный список доступной одежды из инвентаря(рюкзака) + её характеристики + степень её зачарования + её изношенность + её качество.\*   
Кнопки: 1. Назад.  
Пользователь выбирает из списка одежды, которые хранятся у него в рюкзаке.  
При выборе одежды выходит:  
Фраза: «Ты действительно хочешь поменять одежду?»  
Кнопки: «Да», «Нет».  
ЕСЛИ «ДА», ТО: Фраза: \*Название верхней одежды\* на твоём торсе! + откат в меню «Торс» + добавление верхней одежды в меню «Торс»   
ЕСЛИ «НЕТ», ТО: Фраза: «Ну, нет – так нет» + откат в меню «Торс»

**Кнопка: «Снять»**

Фраза: «Ты успешно снял верхнюю одежду! Молодец! Теперь твой торс виден всем вокруг!» + откат в меню «Торс» + удаление из меню «Торс» предмета и фраза в меню «Торс»: «Твой торс у всех на виду!»  
  
**Кнопка: «Аксессуары и оружие»**Фраза: Сейчас на тебе: \*перечисление всех аксессуаров + их характеристики, + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
А в твоих руках: \*Оружие/щит/предмет в левой руке + его характеристики, + его степень зачарования, + его изношенность, + его качество\* + \*оружие/щит/предмет в правой руке + его характеристики, + его степень зачарования, + его изношенность, + его качество\*.  
Кнопки: 1. Кольца, 2. Браслеты, 3. Амулеты, 4. Обереги, 5. Оружие, 6. Назад.

**Кнопка: «Кольца»** - **МАКСИМУМ АКТИВНЫХ ДВА КОЛЬЦА**Фраза: На твоих руках такие кольца: \*название колец (первое и второе) + их характеристики, + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество.\* (Если нет колец – Фраза: «Твои пальчики ничего не украшает»   
Кнопки: 1. Сменить первое кольцо, 2. Сменить второе кольцо, 3. Снять кольца, 4. Назад.

**Кнопка: «Сменить первое кольцо»**Фраза: «На какое из колец хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех колец в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимое кольцо.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить это кольцо в первый слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Кольцо успешно установлено в первый слот! + откат в меню «Кольца» + изменение кольца первого слота в меню «Кольца»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Кольца»

**Кнопка: «Сменить второе кольцо»**Фраза: «На какое из колец хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех колец в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимое кольцо.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить это кольцо во второй?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Кольцо успешно установлено во второй слот! + откат в меню «Кольца» + изменение кольца второго слота в меню «Кольца»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Кольца»

**Кнопка: «Снять кольца»**Фраза: «Ты успешно снял(-а) кольца! Твои пальцы пусты!» + откат в меню «Кольца»

**Кнопка: «Браслеты» (МАКСИМУМ ДВА АКТИВНЫХ БРАСЛЕТА)**Фраза: На твоих руках такие браслеты: \*название браслетов (первый и второй) + их характеристики, + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество.\* (Если нет браслетов – фраза: «Твои запястья наги»   
Кнопки: 1. Сменить первый браслет, 2. Сменить второй браслет, 3. Снять браслеты, 4. Назад.   
**Кнопка: «Сменить первый браслет»**Фраза: «На какой из браслетов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех браслетов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый браслет.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот браслет в первый слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Браслет успешно установлен в первый слот! + откат в меню «Браслеты» + изменение браслета первого слота в меню «Браслеты»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Браслеты» **Кнопка: «Сменить второй браслет»**Фраза: «На какой из браслетов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех браслетов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый браслет.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот браслет во второй слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Браслет успешно установлен во второй слот! + откат в меню «Браслеты» + изменение браслета второго слота в меню «Браслеты»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Браслеты»

**Кнопка: «Снять Браслеты»**  
Фраза: «Ты успешно снял(-а) браслеты! Твои запястья пусты!» + откат в меню «Браслеты»

**Кнопка: «Амулеты»**  
Фраза: На тебе такой амулет \*название амулета + его характеристики + его степень зачарования, + его изношенность, + его качество\*  
Кнопки: 1. Сменить, 2. Снять, 3. Назад.

**Кнопка: «Сменить амулет»**Фраза: «На какой из амулетов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех амулетов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый амулет.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь надеть этот амулет?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Амулет на груди! + откат в меню «Амулеты» + изменение Амулета в меню «Амулеты»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Амулеты»

**Кнопка: «Снять»**  
Фраза: «Ты успешно снял(-а) амулет! Можешь себя поздравить!» + откат в меню «Амулеты»

**Кнопка: «Обереги»** **(МАКСИМУМ 4 ОБЕРЕГА)**  
Фраза: Всё, что тебя защищает: \*название амулетов всех четырёх слотов поочерёдно + их характеристики, + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*. (если нет оберегов – Фраза «Ты беззащитен.»  
Кнопки: 1. Первый оберег, 2. Второй оберег, 3. Третий оберег, 4. Четвёртый оберег, 5. Снять все обереги, 6. Назад.  
**Кнопка: «Первый Оберег»**  
Фраза: «На какой из оберегов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех оберегов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый оберег.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот оберег в первый слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Оберег успешно установлен в первый слот! + откат в меню «Обереги» + изменение оберега первого слота в меню «Обереги»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Обереги»

**Кнопка: «Второй оберег»**  
Фраза: «На какой из оберегов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех оберегов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый оберег.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот оберег во второй слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Оберег успешно установлен во второй слот! + откат в меню «Обереги» + изменение оберега второго слота в меню «Обереги»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Обереги»

**Кнопка: «Третий оберег»**Фраза: «На какой из оберегов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех оберегов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый оберег.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот оберег в третий слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Оберег успешно установлен в третий слот! + откат в меню «Обереги» + изменение оберега третьего слота в меню «Обереги»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Обереги»

**Кнопка: «Четвёртый оберег»**  
Фраза: «На какой из оберегов хочешь сменить?» \*пронумерованный список всех оберегов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый оберег.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь поставить этот оберег в четвёртый слот?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: Оберег успешно установлен в четвёртый слот! + откат в меню «Обереги» + изменение оберега четвёртого слота в меню «Обереги»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Обереги»

**Кнопка: «Снять все обереги»**  
Фраза: «Ты бесподобно снял(-а) все свои обереги! Будь осторожен(-а)!» + откат в меню «Обереги»

**Кнопка: «Оружие»**  
Кнопки: 1. Правая рука, 2. Левая рука, 3. Освободить руки, 4. Назад.

Фраза: В твоей правой руке: \*название оружия/щита/предмета + его характеристики, + его степень зачарования, + его изношенность, + его качество\*. В твоей левой руке: \*название оружия/щита/предмета + его характеристики, + его степень зачарования, + его изношенность, + его качество\*

**Кнопка: «Правая рука»**  
Фраза: «Что ты хочешь взять в правую руку?» \*пронумерованный список всех щитов/видов оружия/других боевых предметов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый предмет.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь вооружить правую руку?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: \*название предмета\* успешно взят(-о)(-а) в правую руку! + откат в меню «Оружие» + изменение предмета правой руки в меню «Оружие»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Оружие»

**Кнопка: «Левая рука»**  
Фраза: «Что ты хочешь взять в левую руку?» \*пронумерованный список всех щитов/видов оружия/других боевых предметов в инвентаре + их характеристики + их степень зачарования, + их изношенность, + их качество\*  
ЕСЛИ Пользователь выбирает из списка необходимый предмет.  
ТО Фраза: «Ты действительно хочешь вооружить левую руку?» и кнопки «Да», «Нет».   
ЕСЛИ «Да», ТО Фраза: \*название предмета\* успешно взят(-о)(-а) в левую руку! + откат в меню «Оружие» + изменение предмета левой руки в меню «Оружие»   
ЕСЛИ «Нет», ТО Фраза: «Ну, нет – так нет!» + откат в меню «Оружие»

**Кнопка: «Освободить руки»**  
Фраза: «Ты опустил своё оружие, боец! Твои руки свободны, как и твои помыслы.» + откат в меню «Оружие»