**Требования к прототипу игры Dice Fighting**

На главном окне игры:

* **Локация Market**
* **Локация Blacksmith**
* **Локация Training Camp**
* **Локация Coliseum**

Вверху экрана слева выведен счет игрока с иконкой монет.

При нажатии на кнопку с названием локации, камера приближается к выбранной локации. Для выхода из выбранной локации на главное окно нужно нажать кнопку Back.

**Локация Market**

Персонажи Бойцы анимированы - стоят в Idle на помосте.

Над каждым персонажем имеется кнопка с ценой за найм персонажа.

При нажатии на кнопку раскрывается окно с характеристиками персонажа. Цена найма персонажа зависит от характеристик персонажа.

Характеристики персонажа:

* Иконка Сердце - очки Здоровья
* Иконка Крылья - очки Выносливости
* Иконка Меч - очки Ударов
* Иконка Щит - очки Защиты

Нажатием на зеленую иконку Check или красную иконку Cross, окно характеристик персонажа закрывается.

При нажатии на кнопку Back происходит выход в главное окно игры, все открытые окна характеристик персонажей автоматически закрываются.

**Локация Blacksmith**

Персонаж Кузнец анимирован - подходит к наковальне и бьет молотком.

Имеется ниспадающее меню выбора персонажа. После выбора персонажа появляется окно с его характеристиками Удар и Защита (с соответствующими иконками), значение которых можно увеличить в данном окне. Рядом с характеристиками имеется иконка Plus и цена в монетах, за которую можно увеличить значение каждой характеристики персонажа на 10 очков.

**Локация Training Camp**

Персонажи Бойцы анимированы - спаррингуют между собой.

Имеется ниспадающее меню выбора персонажа. После выбора персонажа появляется окно с его характеристиками Здоровье и Выносливость (с соответствующими иконками), значение которых можно увеличить в данном окне. Рядом с характеристиками имеется иконка Plus и цена в монетах, за которую можно увеличить значение каждой характеристики персонажа на 10 очков.

**Локация** **Coliseum**

**Внутренняя локация** **Hypogeum**

Персонажи Бойцы анимированы - стоят в Idle.

Игрок может выбрать из имеющихся у себя одного Бойца, прокручивая пальцем в стороны. Над персонажем показывается окно с его характеристиками и кнопка Fight.

Нажав на кнопку Fight, игрок переходит во внутреннюю локацию Arena, на которой происходит бой.

**Внутренняя локация Arena**

Выбранный игроком персонаж Боец стоит в спарринге с NPC персонажем Боец.

Персонажи анимированы - стоят в Idle.

Над каждым персонажем размещен Лабарум с характеристиками персонажа.

Над NPC персонажем выведены поля Замыслы, которые демонстрируют намерения этого персонажа на ближайшие 3 хода в виде иконок характеристик. Эти намерения не категоричны - NPC может менять свое решение на ходу.

Примеры:

* NPC, который намерен защищаться три хода имеет в поле Замыслы три Щита.
* NPC, который намерен атаковать два хода и защищаться третий ход, имеет в поле Замыслы два Меча и один Щит.
* NPC, который намерен блефовать в одном из трех ходов имеет в поле Замыслы иконку Лицедея.

Во время боя время от времени появляется иконка Лицедей - хитрость персонажа, зависящая от очков Выносливости. Используя его персонаж может блефовать, заставляя врага тратить очки Выносливости. Блеф заключается в обманном движении персонажа в разные стороны. Ход Лицедей имеет собственную анимацию.

Персонажи ходят по очереди.

В нижней части экрана выведено пять кубиков, а также Кнопка со множителем (имеющиеся у игрока количество бросков кубиков), после нажатия на которую кубики вращаются и выпадают иконки в случайном порядке. Количество совпадений суммируется, выше кубиков появляется три кнопки с возможными вариантами действий в соответствии с выпавшими иконками.

Варианты:

* Щит - персонаж будет ожидать удар и укрываться щитом.
* Меч - персонаж будет атаковать.
* Прокрутка - игрок (или ИИ) бросает Кость, выпавший Check дает дополнительный множитель для вращения кубиков. Выпавший Cross не дает ничего.
* Лицедей - персонаж будет блефовать.

После хода, игрок может снова нажать на Кнопку (если он в предыдущей игре выбрал Прокрутка и выпало Check, то значение множителя увеличится).

Намерения ИИ, отражающиеся в поле Замыслы, могут меняться в соответствии с действиями игрока.

**Условия окончания поединка**

Игра заканчивается либо при поражении игрока (очки Здоровья закончились), либо после победы над двумя персонажами NPC (очки Здоровья закончились у них).

**Поражение**

На экране объявление: Defeat и Reward: 0, с кнопкой Back. Кнопка Back возвращает игрока на главное окно игры.

**Победа**

На экране объявление: Victory и Reward, с количеством монет за победу и кнопкой Back. Кнопка Back возвращает игрока на главное окно игры.

На главном окне количество монет игрока увеличивается на количество выигранных в предыдущем поединке.

—

Уточнить:

* Изменение значений характеристик персонажей во время боя в Лабаруме в соответствии с выбранным ходом.
* Функция блокирования выпавших иконок на кубиках во время хода.
* Условия Критической атаки.
* Условия Парирования атаки.
* Условия ручной регулировки Выносливости перед атакой.
* Условия изменения намерений в Замыслах NPC.
* Условия формирования приза за победу в поединке.