* **Схема игры.** Что должен делать игрок, какова конечная цель, что мешает ее достижению.

**В** стратегическом плане: Игрок должен пройти все уровни

В операционном плане: Игрок должен пройти несколько подлокаций в конце каждой он будет совершать действие, которое будет сюжетно приближать его к цели

В тактическом плане: Игрок должен снести кабины всем противникам на уровне *(В это хочется что-то привнести, а то банально)*

* **Интерфейс.** Подробно описанная функциональная часть (что можно делать, каким образом — меню, мышь, горячие клавиши, кнопки…).

**Т**ут всё более-менее понятно, классический платформерный интерфейс:

Хп, жизни, мини-карта(?), меню того что в руках, инвентарь, меню паузы-выхода

Если ебанёмся, то: стамина, показатель брони, маны, я бы еще в инвентарь добавил рейтинг доверия

* **Игровая механика.** Как устроен игровой мир, какие характеристики есть у его объектов, формулы движения, боя и всего остального, ролевая система, физика — по вкусу.

Игрок: механики движения (Ходьба, Дэши, Прыжок, Прыжок вниз, Стан), атака дистанционная, атака в ближнем бою, парирование,

Враги: Движения (Ходьба, ходьба по воздуху, прыжок, стан), атака дистанционная, атака в бб, блокирование, неуязвимость

Система прокачки: тут нужен брейншторм, я сейчас на придумываю, потом спорить будем.

Экономика: Инвентарь, сундуки с ресурсами и вещами, нпс с инвентарём и функцией купли\продажи, прокачка навыков (соответственно механика зависимости урона, хп и прочего от этого)

Система смерти и возрождений: См. доску в Миро (я там пока ничего не менял)

* **Программные механизмы и алгоритмы.** Какими характеристиками будут обладать графический движок, ИИ, сетевой код, интерфейс, редактор карт, звук…

Это нам нахуй не надо

* **Графика.** Сколько и каких вам понадобится моделей, анимаций, двумерной графики, роликов, обоев (да, и их тоже стоит запланировать заранее). Здесь крайне желательны (может, лучше сказать — необходимы) хоть какие-то наброски, concept art, по которым можно почувствовать визуальный стиль игры.

Под необходимые спрайты, как для уровней, так и объектов будет отдельный Диздок

* **Звуки и музыка.** Темы, вид и способ отображения звуков, набор звуковых эффектов.

Ну тут потом разберёмся, со стоков напиздим или во FL накидаем

* **Сюжет.** Общая сюжетная канва, план кампаний, основные задания и т. п. — в зависимости от жанра. Каждая из предполагаемых карт должна быть запланирована здесь.

Ну тоже отдельный документ См. документ «Сюжет и игровой мир» (его пока нет)

* **Игровой мир.** Основные персонажи / монстры / виды войск с параметрами и примерным расположением / способом добычи и производства.

Ну тоже отдельный документ См. документ «Сюжет и игровой мир» (его пока нет)