**Описание проекта.**

Игровой мир &game& представляет из себя песочницу с элементами RPG.

&game& ставит перед собой задачу погружения игрока в ролевую составляющую. Формирование ассоциаций с героем и отыгрывание собственного стиля игры.

Игрок создает персонажа, выбирает его класс, пол, имя и аватар. В &game& представлены 3(?) специализации: воин, разбойник и маг.

Игрок выбирает специализацию исходя из предпочитаемого опыта игры: разбойник имеет высокий контроль, маг способен залечивать свои раны, а воин выдерживать и наносить большой урон.

Игровой процесс &game& строится на Real-Time сражениях, прокачке персонажа, добыче снаряжения и прогрессии игрока.

**Особенности механики.**

**Уровневая система**

По мере развития персонажа игроком, усиливаются противники. Бой становится более динамичным, требует большей реакции, продуманной прокачки и вдумчивого выбора снаряжения.

В &game& представлены самые разнообразные виды врагов, таких как монстры, бандиты, животные и боссы. Каждый из классов противника подстраивается под игрока, но при этом имеет свои особенности: бандиты сражаются быстрее, имеют слабую броню и высокий шанс критических атак. Медведи более медлительны, лучше сопротивляются урону, сражаются медленно, однако при этом могут нанести околосмертельный урон.

Игрок, по мере развития персонажа, встречает все более новых и более опасных врагов.

**Классовая система**

&game& представляет на выбор три роли: **воин**, **разбойник** и **маг**.

**Разбойник:** имеет повышенный шанс нанесения критического удара, уклонения и парирования. Менее стойкий, тяжелее переносит урон. Обладает способностями временного вывода противника из боя. **Уникальная способность:** призрачный шанс почти мгновенного убийства противника.

**Воин**: крепкое здоровье, легче переносит урон. Способен серьезно ослабить противника и усилить себя. **Уникальная способность:** впадение в безумие с нанесением и получением повышенного урона.

**Маг**: высокий урон, слабая защита. Имеет способности вывода противника из боя. **Уникальная способность:** восстановление здоровья.

**Система развития персонажа**

**Система оружейной: экипировка.**

ToDo: Торговцы. Износ брони.

ToDo: Уникальные боссы.

ToDo: Территории. Задания, Торговля.