1. На фоне черного экрана выводится текст:

Когда-то давно 4 расы жили в мире. Но гномы объединились с темными силами и создали государство Пол Рейха. Нацисты объявили войну людям, оркам и эльфам. Никто не мог остановить армию гномов. Орки были уничтожены в первые 5 лет. Нужно остановить ужасную войну!

Вы шпион Союза, вас внедрили в штаб гномов для добычи сведений о новом оружии Рейха. На вас наложена мощная магия маскировки. По завершению операции, уходите на точку эвакуации, вас встретит подполье. Товарищ, не подведите нас!

1. Появляется интерфейс, одна комната, в ней два гнома. в окне инвентаря в первом поле спрайт пистолета, во втором аптечка, под аптечкой цифра 1(кол-во аптечек), два следующих окна пустые (зелье ловкости и меткости), под ними цифры 0, в следующем маленьком окошке 0 (документы). В окне снизу посередине выводится табло с выбором расы и описанием характеристик каждой. Игрок делает выбор. На месте гнома, который ближе к нам, спавнится Эльф или Человек. Начинается бой, открывается окно(нарисую позже).
2. Бой:

Ход – ход игрока, ход противника

1 ход всегда игрока. На выбор действия:

1. Атака
2. Уклонение
3. Аптечка (если есть)
4. Зелье Ловкости (если есть)
5. Зелье Меткости (если есть)

2 ход всегда противника:

1) Атака

2) Уклонение

Если Игрок выбрал 1, а противник 1, то игрок наносит урон исходя из меткости, враг наносит удар исходя из меткости.

Если Игрок выбрал 1, а противник 2, то игрок наносит урон по формуле (меткость\_игрока+ловкость\_врага) / 2 .снова игрок выбирает действие

Если игрок выбирает 2, а противник 1, то игрок наносит урон по формуле (ловкость\_игрока+меткость\_врага) / 2. Снова ход игрока

Если игрок выбирает 2, а противник 2, то снова ход игрока.

Зелье повышает показатель ловкости или меткости на n-ое кол-во очков на 3 хода

Так продолжается пока здоровье игрока > 0 или здоровье врага > 0

После удачного боя, у нас прибавляется счет документов

1. Переход между комнатами осуществляется с помощью стрелочек. В новой комнате спавнится либо противник, либо сокровищница (1 на этаж ) (в сокровищнице спавнится что-то, что есть у торговца) ( взлом замка, если взлом неудачный, то спавнится враг)
2. Одна из комнат будет переходом на следующий этаж (одна из боковых), у нее будет отрисована дверь. побеждая в ней врагов, или разгадав в ней замок, происходит переход к торговцу. У него в 5 ячейках спавнятся предметы и ниже отрисовка стоимости предметов. После торговца спавн нового этажа. Прошел 3 этажа – победил.