Дизайн-документ: Система крафта

1. Обзор

Система крафта в "Подземелья НИИЧАВО" позволяет игрокам создавать и улучшать предметы, комбинируя найденные материалы и артефакты. Эта система добавляет глубину игровому процессу и поощряет исследование мира.

2. Основные компоненты

2.1 Материалы

- Обычные: металл, дерево, ткань, камень

- Редкие: драгоценные металлы, кристаллы, экзотические сплавы

- Магические: эссенции стихий, пыль артефактов, руны

2.2 Рецепты

- Базовые: доступны с начала игры

- Продвинутые: открываются по мере прогресса

- Секретные: требуют особых условий для открытия

2.3 Инструменты крафта

- Верстак: для создания базовых предметов

- Алхимическая лаборатория: для создания зелий и магических предметов

- Кузница: для создания и улучшения оружия и брони

3. Механика крафта

3.1 Процесс создания

1. Выбор рецепта

2. Размещение необходимых материалов

3. Выполнение мини-игры или ожидание времени крафта

4. Получение готового предмета

3.2 Система качества

- Обычное: стандартные характеристики

- Улучшенное: повышенные характеристики

- Превосходное: максимальные характ