

Game Design Document

1. Основная структура геймплея

1. Пользователь запускает игру.
2. На экране появляется главное меню с выбором: Играть, Достижения, Настройки.
3. При выборе режима «Играть» игрок может:
 - Сгенерировать персонажа случайно.
 - Создать собственного персонажа (имя вводится в обоих случаях).
4. После создания персонажа показывается предисловие.
Перед ним предлагается выбор — пропустить или нет.
Если игрок не отвечает, предисловие начинается автоматически через некоторое время.
5. Идет первый сюжетный фрагмент.
6. Следует второй сюжетный фрагмент.
7. Игрок появляется в месте начала игры:
 - Либо в своем доме.
 - Либо в палатке в лесу.

1.1. Место начала игры

- **Палатка в лесу:** можно хранить предметы, отдыхать, выполнять базовые действия.
 - **Городская квартира/дом:** приобретается за золото; для покупки нужно фармить ресурсы, продавать их или выполнять квесты.
8. После этого следует продолжение основного сюжета.
 9. Игрок получает доступ к двум основным локациям:
 - Данжи.
 - Город.

1.2. Город

Доступные зоны:

- Дом (если куплен).
- Таверна.

- Библиотека.

Также присутствуют **скрытые локации**, не отображающиеся в меню, но доступные при определенных условиях.

2. Данные игрока

Игрок имеет следующие параметры:

- Имя
- Возраст
- Максимальное HP
- Текущее HP
- Максимальная мана
- Текущая мана
- Уровень
- Золото

Инвентарь: массив, содержащий предметы игрока и их характеристики.

3. Оружие

Параметры оружия:

- Название
- Урон
- Расход маны
- Описание

4. Монстры

Каждый монстр имеет:

- HP

- Имя
- Урон
- Описание
- Ресурсы (если успеем реализовать)

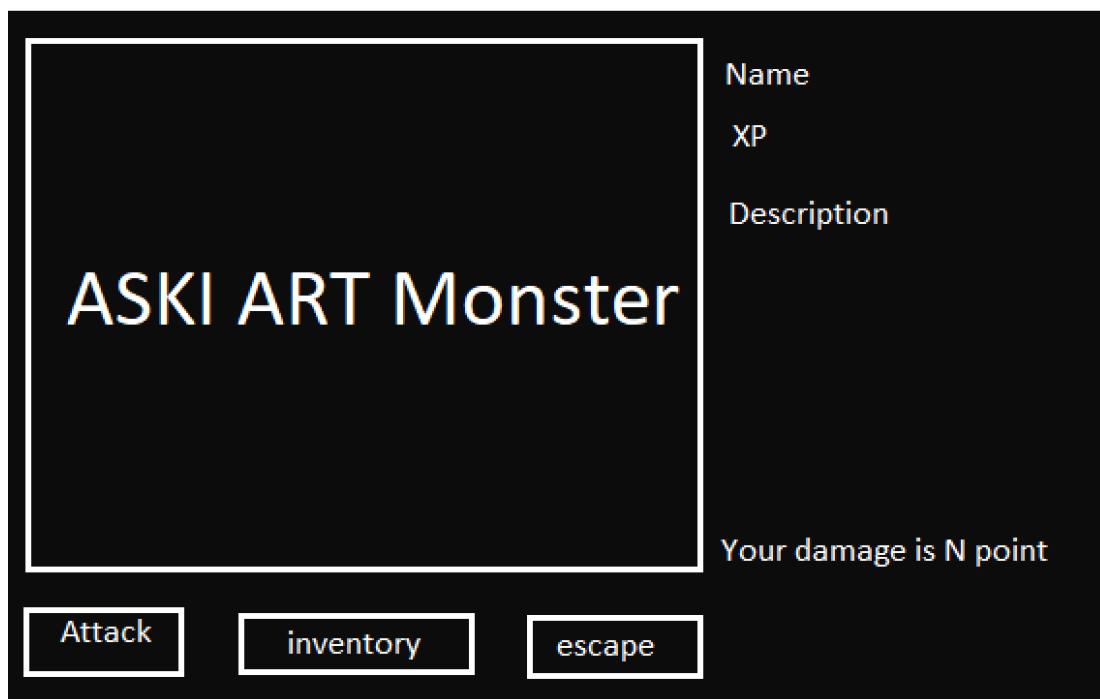
5. Система данижей

Представлены несколько возможных реализаций:

1. Карточная система:

Игрок сражается с монстрами по очереди — атака с обеих сторон(пользователь бьет монстра
затем монстр бьет игрока и то продолжается пока кто то не умрет)

2. Затем появиться следующий монстр или сундук это будет повторяться 5 раз
3. После завершения уровня выдается опыт и золото (примерно от 100 до 500 единиц случайным образом).
4. Интерфейс игры выглядит так:



6. Цветовая схема интерфейса

Цвет	Значение
Красный	Опасность, выход
Желтый	Предупреждение, подтверждение действия
Белый	Обычный текст
Зеленый	Успех, победа
Фиолетовый	Неизвестность, загадка
Голубой	Выбор действия
Серый	Недоступность, блокировка