

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 донжей

Представлены несколько возможных реализаций:

1. Карточная система:

Игрок сражается с монстрами по очереди — атака с обеих сторон.

После завершения уровня выдается опыт и золото (примерно от 100 до 500 единиц случайным образом).

2. Динамическая система:

Перемещение персонажа клавишами WASD, атака по пробелу.

Реализация сложнее, требует отдельной разработки.

3. Предпочтительный вариант:

Карточная система, как наиболее понятная и доступная на раннем этапе.

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