## **Описание игры «Florist Game»**

Жанр: Приключенческая игра с элементами стратегии и головоломок.

Платформа: Unity

Краткое описание: «Florist Game» – это приключение о девушке-флористе, отправившейся в опасное путешествие по волшебному миру, чтобы пополнить запасы своей лавки редкими цветами, обладающими уникальными свойствами. Используйте боевые, целительные и строительные растения, чтобы преодолеть препятствия, перехитрить монстров и раскрыть тайны леса.

1. Сюжет и мир игры:

* Главная героиня – немного придурковатая девушка-флорист, живущая в тихой деревушке и владеющая цветочной лавкой, где продает необычные цветы. Увлекаясь экспериментами, она создала растения с удивительными свойствами, от боевых до строительных.
* Однажды в ее лавке заканчивается редкий, но очень востребованный цветок. Чтобы пополнить запасы, она вынуждена отправиться в опасное путешествие, полное монстров и испытаний. Ее путь лежит через густой лес, мрачное кладбище и другие живописные, но опасные природные локации.

2. Персонажи:

* Главная героиня: Девушка-флорист, немного эксцентричная, но добрая и находчивая. Она разбирается в растениях и умеет использовать их уникальные свойства в своих целях.
* Монстры: Обитатели леса, агрессивно настроенные к непрошеным гостям. Они различаются по силе, скорости и способам атаки.
* Огромный монстр: Неуязвимое чудовище, бродящее по лесу. Победа над ним невозможна – единственный выход – скрыться и убежать.
* Главный босс (Огромный Цветок): Обитает на кладбище. Огромный цветок с большим запасом здоровья, атакующий в радиусе обнаружения врага. Может призывать на помощь монстров.
* Торговцы/NPC: Персонажи, встречающиеся в деревне или в лесу, предлагающие информацию, задания или редкие растения в обмен на ресурсы.

3. Игровой процесс:

Игровой процесс «Florist Game» сочетает в себе элементы исследования, стратегии и головоломок.

* Исследование: Игрок исследует разнообразные локации, ища редкие цветы, ресурсы и обходя опасные места.
* Стратегия: Игрок использует растения с различными свойствами, чтобы противостоять монстрам, защищаться от атак и создавать тактические преимущества.
* Головоломки: Игрок решает головоломки, чтобы преодолеть препятствия, продвинуться в прохождении игры.

4. Сохранения, карта, меню

* Сохранение происходит на каждой полянке.
* Сохранение после достижения цели на уровне.
* Tab открывает мини-карту
* Esc открывает меню паузы, которое состоит из кнопок:
  + Продолжить
  + Настроек, в которых можно поменять //…
  + Выход

5. Растения:

Растения – ключевой элемент игрового процесса. Главная героиня может использовать их для различных целей:

* Боевые растения: Обладают свойствами атаки.
  + *Дальний бой:* Стреляют семенами, плюются кислотой, выпускают взрывающиеся споры.
  + *Ближний бой:* Наносят урон колючками, кусаются, отравляют.
* Защитно-целительные растения:
  + *Исцеляющие растения:* Восстанавливают здоровье персонажа.
  + *Растения-щиты:* Защищают от вражеских атак.
* Строительные растения:
  + *Лианы:* Позволяют построить мосты через обрывы и реки.
  + *Растения-лестницы:* Позволяют забраться на высокие платформы.

В начале игры у героини есть базовый набор растений ближнего боя. Запасы пополняются на полянках, где можно получить ограниченное количество различных видов растений.

6. Локации:

* Деревня: Начальная локация, где находится цветочная лавка главной героини. Здесь можно получить задания, купить редкие растения и подготовиться к путешествию.
* Лес:
  + *Участки с монстрами:* Ограниченные территории, наполненные монстрами. Задача игрока – добраться до конца участка живым, используя растения и тактические навыки. Возможны перепады высоты, места для укрытий.
  + *Участки с огромным монстром:* Территории, патрулируемые неуязвимым чудовищем. Задача игрока – пройти участок незамеченным, используя укрытия и маршруты обхода.
  + *Участки с головоломками:* Территории, где игрок должен решить головоломку, чтобы преодолеть препятствие (обрыв, озеро, высокая платформа).
  + *Полянки:* Места, где игрок может пополнить запасы растений
* Кладбище: Последняя локация, где находится главный босс.

7. Головоломки:

В игре представлены различные типы головоломок:

* Преодоление препятствий: Строительство мостов и лестниц с помощью строительных растений, чтобы преодолеть обрывы, озера и забраться на возвышенности.
* Загадки на время: Игрок должен решить головоломку за ограниченное время, чтобы избежать опасности.
* Загадки, требующие исследования карты: Решение головоломки основано на информации, полученной при исследовании карты мира. (например, последовательность действий, основанная на расположении знаков на карте)
* Логические загадки: Активация правильной комбинации переключателей или перемещение объектов для открытия прохода.

8. Враги:

* Монстры, нападающие при виде героя, используя различные атаки. Побеждаются использованием боевых и защитных растений.
* Огромный монстр: Неуязвимое существо, требующее от игрока скрытности и умения обходить опасные зоны.
* Главный босс (Огромный Цветок): Обладает большим запасом здоровья, атакует в разные стороны и призывает на помощь монстров. Победа требует стратегического использования растений и знания слабых мест босса.

9. UI/UX важные элементы:

* Индикатор здоровья персонажа.
* Инвентарь растений (количество и типы)(может какие-то растения не ограничены, типа базовые?) //…
* Мини-карта //<изображение>
* Подсказки и инструкции //…

10. Звук:

Музыка и звуковые эффекты создают атмосферу волшебного и опасного мира.

* Музыкальное сопровождение должно меняться в зависимости от локации и ситуации (бой, исследование, головоломка).
* Звуковые эффекты должны быть реалистичными и соответствовать действиям персонажа, монстров и растений.

11. Тизер:

* Флорист, в поисках нужного цветка, пробирается через лес, наполненный монстрами и испытаниями. Для преодоления испытаний, она использует цветы, обладающие различными свойствами, созданные ей в ее лавке. Ей предстоит использовать не только знания, но и смекалку, а также адаптироваться к постоянно меняющимся условиям леса, чтобы достичь своей цели.