**Меню:**

При запуске игры игрок попадает в **главное меню**, состоящее из кнопок:

- singleplayer;

- multiplayer;

- scores;

- options;

- quit.

\* *Функциональность* ***главного меню***

* При нажатии на кнопку “singleplayer” игрока переносит в **меню игры на одного игрока**. Меню состоит из кнопок:

- story mode

- survival;

-back.

* При нажатии на кнопку “multiplayer” игрока переносит в **меню игры на двух игроков**. Меню состоит из:

- story mode

- survival;

-back.

* При нажатии на кнопку “scores” игрока переносит в **таблицу лидеров**, которая +- выглядит так:

|  |  |
| --- | --- |
| Singleplayer | |
| Story mode | Survival |
| Имя: Время прохождения  Имя: Время прохождения  … | Имя: Время выживания  Имя: Время выживания  …  (сюда еще добавить персонажа, за которого играл игрок {ниже тоже}) |
| Multiplayer | |
| Story mode | Survival |
| Имя, имя: Время прохождения  Имя, имя: Время прохождения  … | Имя, имя: Время выживания  Имя, имя: Время выживания  … |

Время для story mode считается, как сумма времени, затраченное на прохождение каждого уровня (об уровнях см. далее). Для survival время считается как максимальное врем выживания (о survival см. далее).

* При нажатии на кнопку “options” игрок попадает в **меню настроек**, где можно настроить уровень громкости, управление (возможно, что-то ещё) и выйти обратно в **главное меню**.
* При нажатии на кнопку quit игрок выходит из игры.

\* *Функциональность* ***меню игры на одного игрока***

* При нажатии на кнопку “story mode” игрока переносит в **меню режима истории на одного игрока,** состоящее из кнопок:

- continue;

- new game;

- load game;

- back.

* При нажатии на кнопку “survival” игрока переносит в **меню режима выживания на одного игрока**, в котором он может выбрать персонажа, за которого будет играть (см. далее) или вернуться назад.
* При нажатии на кнопку “back” игрок возвращается в **главное меню.**

\* *Функциональность* **меню режима истории на одного игрока**

* При нажатии на кнопку “continue” игрока переносит в саму игру, загружая последнее по времени сохранение. (как сохранять игру продумаем позже)
* При нажатии на кнопку “new game” игрока переносит в игру, начиная все с самого начала. (!(я очень понятно объясняю))
* При нажатии на кнопку “load game” игрока переносит в **меню загрузок,** где он может выбрать одну из 5-10 (еще не решил сколько) ячеек, в которых он сохранял игры.
* При нажатии на кнопку “back” игрок возвращается в **меню игры на одного игрока.**

\* *Функциональность* ***меню игры на двух игроков***

Функциональность такая же, как у **меню игры на одного игрока**, но нужно придумать, как люди будут играть вместе, т.е. поиск друга или поиск случайного союзника.

**Режим истории:**

Игра состоит из последовательных уровней, между которыми игрок находится в нейтральной локации, где он может улучшать свои характеристики (HP, урон, регенерация HP и MP), покупать снаряжение за монеты (См. далее) и открывать новые способности (См. далее)

Цель режима: пройти все уровни. Победа происходит после прохождения последнего уровня.

Уровнем является длинная локация, которую игрок должен пройти слева направо. На уровне присутствуют противники, разрушаемые объекты и боссы. По ходу игры будут появляться различные противники с различными способностями (разбойники, зомби и т.д.). Противники обладают определенным количеством HP, урона, которые увеличиваются с увеличением сложности или увеличением характеристик игрока; оружием и бронёй, основными атаками игрока (См. далее). После смерти из противников выпадает определенное количество монет, зависящее от номера уровня, характеристик игрока. Победа на уровне происходит либо после смерти всех противников, либо после смерти босса, либо при достижении конечной точки уровня, либо при получении определённого предмета.

Игрок управляет моделью человека, которая может перемещаться вверх, вниз, влево, вправо, приседать, прыгать, наносить основные атаки: лёгкий удар, тяжелый удар, удар в присяде и удар в прыжке; блокировать удары, использовать спец. способности (продумать позже) за MP. Также у игрока есть инвентарь, в слоты которого он может покупать броню и оружие, дающие определенные бонусы. Прокачка специальных способностей будет проходить по принципу “дерева развития”: чтобы получить доступ к сильным способностям, нужно прокачать все предыдущие. (Как прокачивать способности тоже нужно продумать.)

**Режим выживания:**

Игра состоит из одного уровня.

Цель режима: продержаться как можно дольше.

Игрок управляет все той же моделью, но способности и броню он будет получать по ходу игры. Персонажа игрок может выбрать в самом начале. Персонажи будут обладать своим древом развития и относится к классам: мечник, маг, лучник, боец. (можно кого-то добавить, убрать или изменить ¯\\_(ツ)\_/¯) За определённое время (за волну) может появиться N-е количество противников. Их характеристики определяются прошедшим временем от начала игры. После смерти из противников выпадают монеты. Когда игрок пройдёт (1 + номер волны div 3) волн, то будет появляться торговец, у которого можно приобрести броню, увеличить характеристики и получить новые способности. (Как восполнять потерянное HP ещё продумать). При смерти игрок теряет все накопленное и либо выходит в главное меню, либо начинает сначала. (Принцип игр Roguelike)

**Singleplayer:**

Режим на одного игрока.

**Multiplayer:**

Режим на двух игроков (Как реализовать пока не знаю). При игре в режиме истории будет предложено пропустить сюжетную часть, чтобы не было обязательного выбора одного сюжетного персонажа (главгероя) для одного из игроков. Если игроки выберут не пропускать сюжетную часть, то игра не начнётся, пока один из игроков не выберет сюжетного персонажа (главгероя).