Design Document

Blacksmith Here!

# Общее описание игры

Геймплей заключается в продаже созданного оружия посетителям-заказчикам.

Игрок играет за кузнеца, а место действия игры происходит в лавке кузнеца. Задача игрока будет заключатся в том, чтоб из сырого ресурса сковать нужное заказчику оружие.

Для кузнеца ресурсы копает гном, который живет у него под домом в подвальном помещении. У гнома можно заказать определенный тип ресурса который он принесет за время, соответствующее качеству ресурса. Для этого понадобится купить для него сендвич, за который он пойдет копать ресурс.

Так же ресурсы можно будет быстро закупать специальной поставкой за заработанные деньги.

Заработанные деньги можно будет потратить на улучшение станков или на более качественные сендвичи для гнома.

# Станки

В лавке кузнеца находятся следующие объекты:

1. Окно – объект через который можно увидеть очередь посетителей. Максимальная очередь посетителей – 4 - 5 человек. На окне готовое оружие будет сдаваться заказчикам.
2. Ящик – для хранения ресурсов.
3. Печь – объект, с помощью которого осуществляется плавка руды и дальнейшее получение слитков.
4. Меха – объект стоящий рядом с печкой, предназначенный для раздувания огня. Нужен, когда игроку нужно расплавить слитки начиная с железного.
5. Наковальня – нужна для ковки оружия из созданных слитков.
6. Стол для огранки – потребуется для огранки драгоценных камней для дальнейшей инкрустации в оружие.
7. Точильный камень – объект для точки готовых клинков.
8. Стойка - для готовых клинков.
9. Верстак – стол, на котором нужно будет собрать все части оружия вместе.

## Детальное описание каждого станка

## Окно

Окно будет иметь ширину чуть меньше ширины пяти персонажей-посетителей. В левой части окна всегда будет находится посетитель, заказ которого нужно будет выполнить первым. Это для того чтоб игрок не выполнял выборочно лучшие заказы.

Запросы посетителей на оружие и цена выполнения будут генерироваться случайно. Максимум посетителей – 4-5 человек. В случае полной заполненности очереди, необходимо будет сделать анимацию прихода нового посетителя, который должен будет разозлиться и уйти.

Над головой каждого посетителя будет висеть небольшая бумажка/облачко, на которых будет изображен заказ с наградой.

## Ящик

Контейнер для хранения ресурсов. По нажатию на ящик будет открываться окошко ящика в разрезе, где насыпью будут лежать ресурсы. Чтоб взять ресурс нужно будет тапнуть по нужному спрайту. С каждым новым лвлом ящика его вместительность будет увеличиваться.

## Печь

Необходима для плавки металлов. Для взаимодействия, персонаж должен держать в руках сырой кусок руды. После взаимодействия, персонаж кладет руду в печку и над ней появляется две шкалы: первая – вертикальная шкала температуры, вторая – шкала плавки металла. Когда температура достигает нужной отметки, шкала плавки начинает заполнятся.

Каждое новое улучшение печи делает скорость плавки быстрее.

## Меха

Объект, необходимый для усиления огня с целью плавки прочного металла, начиная с железа. Каждый новый уровень мехов быстрее поднимает уровень температуры.

## Наковальня

Для начала ковки, на наковальню нужно положить готовй слиток и выбрать из выпадающей меню тип лезвия, которое нужно сделать заказчику. При выборе типа клинка появляется горизонтальная шкала с плавающей отметкой и горизонтальная шкала готовности клинка.

Шкала с плавающей отметкой состоит из трех зон – зеленая, желтая красная. Когда плавающая отметка находится в зеленой зоне шкалы, необходимо сделать удар, чтоб продвинуть шкалу готовности оружия. Удар по желтой зоне не продвинет готовность оружия. Удар по красной отодвинет шкалу готовности.

Каждый новый уровень наковальни будет увеличивать зеленую и желтую зоны.

## Точильный камень

Для взаимодействия понадобится держать в руках готовый клинок. В мини игре клинок виртуально разделяется на 4/8 частей, которые нужно подносить к точильному камню. Каждая поделенная часть будет отдельно друг от друга светлеть в зависимости от степени остроты. При достижении полной степени остроты, издается визуальный и звуковой сигнал.

Двуручный меч, длинный меч, одноручный меч, рапира, сабля, катана, ятаган, кинжал, парные кинжалы, томагавк, боевой топор, лабрис.