**Мир (описать):**

* Локация: посреди пустыни есть оазис и вокруг него построен город также есть пирамида (посреди\на краю озера)
* Масштабы Большие
* Погода / Время суток / Климатические условия (выбери в зависимости от описания локации что больше подходит)

В основном небо чистое днем солнце ночью луна, погода всегда ясная (возможны песчаные бури?)

**Аудио (перечислить):**

* Музыка в меню Восточная, египетская
* Эффекты поверхностей (земля, вода, метал – для оружия брони) в зависимости от типа передвижения По твердым поверхностям один звук, по песку другой, в воде звук воды
* Музыка в бою во время битвы с босом

**Сюжет (описать):**

* Предыстория когда-то планета была вся усеяна животными и растениями, но однажды люди прогневали богов и все леса были превращены в пустыню (по крайней мере так говорит правитель), вас нашли недалеко от города и исцелили в местном храме, вы потеряли большую часть памяти
* Сюжет так как добывать ресурсы в пустыне затруднительно, люди заметили что некоторые внутренние части пирамиды при разрушении\хищение восстанавливаются или меняются, хотя внешне пирамида выглядит разрушающейся и осыпающейся стены не поддаются разрушению
* Финал герой узнает что пирамида это источник жизни и остальные (возможно) были разрушены, есть 2 варианта концовок в зависимости от отношения героя к внутренним объектам пирамиды. Игрок становится новым хранителем пирамиды (главным босом)\игрок уничтожает сердце пирамиды и город погибает

**Геймплей:**

* Персонаж:
* Инвентарь
* Экипировка:
  + Оружие: (Короткий меч, Меч, Двуручный меч, Топор, Лук, щит)
  + Аксессуары: (Кольца, Ожерелья, Аксессуары)
  + Броня: (Типы броны? -> Ткань, Легкая, Средняя, Тяжелая)
* Уровни (от 1 до n (количество ограниченное репутацией игрока в городе))
* Древо навыков (нарисовать)
* Характеристики персонажа (перечислить): сила / ловкость / выносливость / здоровье / …
* Квесты:
* Типы квестов (перечислить): принеси подай, убей х n раз,
* Передвижение
* Красться
* Ходьба
* Бег
* Прыжки
* Карабканье
* Бой:
* Скрытное убийство
* Комбо-атаки
* Таргет-лок
* Уклонения
* ИИ (перечислить):
* За что отвечает движение, атаки
* 3 основных типа: ближник, дальник, босс(ы)\особенные мобы