**1. Определение архитектуры проекта**

* **Модели**: Создайте классы для персонажей, противников, предметов и уровней. Это поможет организовать код и упростить его поддержку.
* **Контроллеры**: определите, как будет происходить взаимодействие между моделями и пользовательским интерфейсом.
* **Представление**: Разработайте интерфейс, который будет отображать информацию о персонаже, противниках, инвентаре и т.д.

**2. Создание базовых классов**

* **Персонаж**: Класс для игрока с атрибутами (имя, класс, уровень, здоровье и т.д.).
* **Противник**: Класс для противников с их характеристиками и способностями.
* **Предмет**: Класс для предметов с эффектами и способами использования.
* **Уровень**: Класс для уровней подземелья, который будет содержать информацию о противниках и предметах.

**3. Реализация механики игры**

* **Бой**: определите, как будет происходить бой. Можно использовать либо пошаговую систему (где каждое действие требует нажатия кнопки), либо более динамичную систему, где игрок может свободно перемещаться и атаковать.
* **Кормление кошек**: Реализуйте логику взаимодействия с кошками и их эффектами.
* **Случайная генерация уровней**: Создайте алгоритм для генерации уровней с различными комнатами и противниками.

**1. Персонажи**

**Студент (игрок)**

* **Имя:** (выбирается игроком)
* **Класс:** (выбирается игроком, например, "Технарь", "Гуманитарий", "Курсант")
* **Уровень:** первокурсник (начальный уровень)
* **Опыт:** 0/100 (для повышения уровня)
* **Здоровье:** 100
* **Мана:** 100
* **Сила:** 5 (мультипликатор урона)
* **Ловкость:** 5 (влияет на уклонение и точность)
* **Интеллект:** 5 (влияет на магические способности и использование предметов)
* **Инвентарь:** (максимум 2 слота для предметов, новый уровень + 2 слота)

**2. Прокачка персонажа**

* **Уровень:** для повышения уровня необходимо накопить 100 очков опыта. При повышении уровня игрок получает 5 очков, которые можно распределить между Силой, Ловкостью и Интеллектом.
* **Способности:** на каждом третьем уровне игрок получает новую способность (например, "Выпить энергетик", «Списать домашку»).

**3. Противники**

**Уровень 1: Подвал**

1. **Измученный студент:**
   * Здоровье: 50
   * Сила: 4
   * Способность: "Паника" (убегает, если здоровье ниже 20)
   * Опыт: 30
2. **Призрак преподавателя:**
   * Здоровье: 40
   * Сила: 5
   * Способность: "Контрольная" (уменьшает ловкость игрока на 2 очка на 30сек)
   * Опыт: 40

**Уровень 2: Заброшенные аудитории**

1. **Студент на стипендии:**
   * Здоровье: 80
   * Сила: 7
   * Способность: "Рассказать о стипендии" (уменьшает силу игрока на 2 очка на 30сек)
   * Опыт: 70
2. **Призрак декана:**
   * Здоровье: 100
   * Сила: 8
   * Способность: "Вызов в деканат" (снижает здоровье игрока на 50 очков)
   * Опыт: 100

**Уровень 3: Лабиринт подвалов**

1. **Студент отличник:**
   * Здоровье: 120
   * Сила: 10
   * Способность: "Душнилово" (снижает интеллект игрока на 3 на минуту)
   * Опыт: 125
2. **Дух университета:**
   * Здоровье: 500
   * Сила: 12
   * Способность: "Призыв" (вызывает 3 случайных противников на помощь)
   * Опыт: 150

### 4. Механика боёв

* **Победа:**
  + Если здоровье противника достигает 0, игрок побеждает и получает опыт, а также может найти случайные предметы
  + Если здоровье игрока достигает 0, он проигрывает бой и теряет часть опыта (x % от текущего опыта) и возвращается в начало уровня. Предметы, как и враги, обновляются. Таким образом, игроку, благодаря опыту, который он накопил перед смертью, будет проще пройти участок в начале уровня, при этом он не сможет «пробежать» его.

### Механика кормления кошек

#### 1. Кошки как союзники

На каждом уровне подземелья будут появляться кошки, которые могут быть накормлены игроком. Кошки будут иметь разные характеристики и давать различные бонусы в зависимости от того, чем их покормят.

#### 2. Кошки на уровнях

* **Кошка-исследователь:**
  + Здоровье: 20
  + Способность: "Чувство опасности" (увеличивает уклонение игрока на 1 на 3 хода после кормления).
  + Бонус за кормление: восстанавливает 10 здоровья игроку.
* **Кошка-маг:**
  + Здоровье: 25
  + Способность: "Магическая аура" (увеличивает силу заклинаний игрока на 1 на 2 хода после кормления).
  + Бонус за кормление: восстанавливает 5 маны (если используется магическая система).
* **Кошка-воин:**
  + Здоровье: 30
  + Способность: "Боевой дух" (увеличивает силу игрока на 1 на 2 хода после кормления).
  + Бонус за кормление: уеличивает опыт, получаемый от боёв, на 10% на 3 хода.

#### 3. Кормление кошек

* **Предметы для кормления:**
  + Игрок может находить различные предметы на уровнях, которые могут быть использованы для кормления кошек. Например:
    - **:** восстанавливает 10 здоровья кошке и дает игроку 10 здоровья.
    - **Кусочек мяса:** восстанавливает 5 здоровья кошке и дает игроку 5 маны.
    - **Кошачья мята:** восстанавливает 15 здоровья кошке и дает игроку 50% здоровья.
* **Кормление:**
  + Игрок может подойти к кошке и выбрать предмет из инвентаря для кормления. После кормления кошка будет активировать свою способность и давать игроку бонусы.

#### 4. Взаимодействие с кошками

* **Кошки могут быть найдены в разных местах:**
  + Кошки могут появляться в секретных комнатах, вблизи ловушек или в местах, где игрок сражается с противниками. Это добавляет элемент исследования и стратегии в игру.
* **Кошки могут исчезать:**
  + Если игрок не покормит кошку в течение определенного количества ходов (например, 3), она может исчезнуть, и игрок потеряет возможность получить бонусы.

### 5. Предметы

#### Полезные предметы

1. **Доширак (аптечка):**
   * Восстанавливает 25 здоровья.
   * Максимум 3 предмета в инвентаре.
2. **Энергетик (бустер маны):**
   * Восстанавливает 25 маны
   * Увеличивает скорость восстановления маны
   * Повышает ловкость игрока на 2 на минуту
   * Используется один раз за раунд
3. **Методичка (прокачка):**
   * Интеллект +1.
   * Максимум 1 в инвентаре.
4. **Ключ от двери:**
   * Открывает запертую дверь на уровне, позволяя перейти на следующий уровень или найти секретные комнаты.
5. **Запрос ChatGPT:**
   * Позволяет моментально уничтожить противника типа «преподаватель».

### 6. Генерация подземелья

* **Случайная генерация:**
  + Каждый раз при входе в подвал создается новый уровень с случайным расположением комнат, коридоров и противников.
  + Комнаты могут содержать различные элементы: противников, предметы, ловушки и секретные проходы.
* **Комнаты:**
  + **Бойня:** Комната, где игрок сражается с противниками.
  + **Секретная комната:** содержит редкие предметы или дополнительные зелья.
  + **Комната отдыха:** позволяет восстановить здоровье (например, на 20) и восстановить способности.
  + **Ловушки:** могут нанести урон или снизить здоровье игрока, если он не заметит их.

### 7. Завершение игры

* **Цель игры:**
  + Игрок должен пройти все три уровня подземелья, победить финального босса (например, Духа университета) и выбраться на поверхность.
  + По мере прохождения уровней игрок может находить подсказки о том, как победить финального босса и какие предметы могут быть полезны.
* **Финальный босс:**
  + **Дух университета:**
    - Здоровье: 200
    - Сила: 15
    - Способности: "Отчисление" (мгновенно убивает игрока, опыт остается) и "Комиссия" (вызывает 3 случайных противников на помощь).
    - Опыт: 500
* **Награды:**
  + После победы над финальным боссом игрок получает уникальный артефакт (например, "Перо мудрости", которое увеличивает интеллект на 5) и возможность выбраться из подземелья.