1. ***Общие сведения***

Итоговый продукт – игра-детектив в жанре квеста/бродилки. Игрок будет исследовать карты, сражаться с монстрами, находить улики и переходить на следующий уровень. Отличительная особенность игры – тренировка внимания через решение головоломки.

1. ***Игровые механики***
   1. Главное меню и меню паузы.
      1. **“Начать игру”** – запускает игровой процесс с нуля.
      2. **“Выйти из игры”** – выходит из игры.
      3. **Меню паузы (клавиша Esc во время игры)** – новая сцена, останавливает игровой процесс.
   2. Игрок.
      1. **Передвижение игрока** – осуществляется основными клавишами WASD. Прыжок работает по пробелу.
      2. **Клавиатура и мышь** – игрок будет пользоваться мышью на протяжении всего процесса игры. Также предусмотрено, что будут вовлечена клавиша E для взаимодействия с объектами.
   3. Возможности игрока  
      1. **Основная концепция боя** – монстры-бандиты находят короткую дорогу к игроку и убивают его.
      2. **Нахождение улик** – найти “сундук”, пробравшись через бандитов, открыть его клавишей Е. Появится новая сцена с нахождением объектов на фотографии. Список необходимых объектов (текущих) будет указан либо до начала уровня, как выдержка из сюжета, либо ее тоже надо будет найти на карте (в этом случае на следующий уровень).
      3. **Следующий уровень** – после нахождения улик на карте будет возможность открыть нужную дверь. Следующий уровень - новая локация/карта с новым списком необходимых улик и бандитами.
      4. **Возвращение в предыдущую локацию** невозможно.

* 1. Подсказки  
     Перед началом игры будет дана выдержка из сюжета и подсказки для прохождения игры: какими клавишами пользоваться, что нажимать для взаимодействия и как победить бандитов.

1. ***Дизайн игры***

3.0.Стиль игры пока под вопросом

3.1. Игрок

Для начала это будет черный квадрат или стоковый пнг-файл. Если успею, нарисую главного героя - шпиона.

3.2. Бандиты

Все бандиты будут одинаковые. Для начала это будет красный квадрат. Если успею, нарисую бандитов. С каждым уровнем бандитов будет больше.

3.3. Карта

Карта-лабиринт. Для начала белый фон со стенками и коробками. Новый уровень – смена положения стенок и коробок на карте.

3.4. Головоломка – нахождение улик

Представлена фотография, на которой надо найти определенные объекты.