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. **“Загрузить игру”** – позволяет загружать автоматические сохранения игрока при смене уровня-карты.
      3. **“Настройки”** – пока не планируется. Есть настройка звука, выбор полноэкранного и оконного режима. Внизу, у края окна две клавиши – “применить”, сохраняющая настройки, и “сбросить”, сбрасывающая настройки к изначальным.
      4. **“Авторы”** – пока не планируется. Содержит информацию о разработчиках и версии игры.
      5. **“Выйти из игры”** – выходит из игры. Присутствует предупреждающее окно, работающее по принципу 2.1.7.
      6. **Меню паузы (клавиша Esc во время игры)** – новая сцена, останавливает игровой процесс.  
         Есть клавиши “Продолжить”, возвращающая игрока в игру, “Настройки”, работающая по 2.1.3, “Выйти в главное меню”.
      7. **Предупреждающее окно** содержит сообщение “Весь несохраненный прогресс будет утерян. Выйти из игры?”. Варианты выбора – две кнопки внизу. “Выйти” и “Отмена”.
   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. Чтобы этого не допустить, игроку надо прыгнуть на бандита.
      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.
  2. Сохранение прогресса  
     Переход на следующую карту – автоматическое сохранение.

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.