**Ожидания:**

Я вижу, как персонаж прыгает, лазает по стенам, дерётся мечами и другими оружием ближнего боя, так же стреляет с автоматов, пистолетов, дробовиков, узи, применяет приёмы в ближнем и дальнем бою, воздействует на предметы вокруг, применяет магию на предметы, окружение, соединяет в магические заклинания. Всё это соединяется в дикой пляске героя по сцене, где он применяет всё, что требует от него сеттинг.

**Выборка и обоснование элементов:**

1. Чтобы персонаж прыгал, бегал, лазал по стенам, мне потребуется перемещение и акробатика
2. Чтобы сражаться мечами и другим оружием ближнего боя, потребуется система боя ближним оружием
3. Чтобы стрелять, потребуется система стрельбы, со своими фишками в применение и разным видом оружия
4. Чтобы использовать разом ближний и дальний бой, потребуется система соединения приёмов
5. Для воздействия на окружение нужна система влияния объектов друг на друга
6. Чтобы применять магию, нужна магическая система

**Элементы:**

1. Система перемещения и акробатики
2. Система ближнего боя
3. Система дальнего боя
4. Система составления *«комбинаций приёмов»*
5. Система взаимодействия
6. Система магии

**Управление:**

1. Перемещение (функциональные кнопки):
   1. Вперёд
   2. Назад
   3. Влево
   4. Вправо
   5. Прыгать
   6. Нижняя стойка
   7. Ускорение
2. Акробатика (соединения приёмов):
   1. Кувырки =
   2. Сальто
   3. Перекаты
   4. Подкаты
   5. Колесо
   6. Арабское сальто
   7. Скольжение
   8. Ползание
   9. Выпрыгивание
   10. Отскок
   11. –

Кнопки управления

(Функционал)

Система боя:

1. Включить
2. Достать
3. Обнажить
4. Нажать кнопку мыши
5. Произвести

Правая рука

Левая рука

Магия

Бой