***Карта и локации:***

Небольшая карта мира в пределах нескольких десятков тысяч пикселей. Карта мира реализована единым спрайтом, которая находится на заднем плане и по которому игрок “Передвигается”, дополнительные объекты наложены сверху (дерево, дом или тд), через них персонаж не сможет проходить (хитбокс). Передвижение по карте реализовано с помощью стрелок или WASD, двигается не моделька пользователя, а сама карта. Карта мира будет содержать несколько локаций, на некоторых из которых будут проходы на другие уровни игры, реализовано специальным флагом, который у есть персонажа, например, self.location. Переход на другие уровни представляет собой полную смену спрайтов игрового мира, а также расстановки объектов (таких, как NPC и враги). Доп. Уровни – маленький мир (дом или что-то другое), в котором пользователь действует так же, как и в обычном.

***Главный герой и NPC:***

Персонаж представляет собой отдельный класс, в котором есть методы для перемещения, поднятия и бросания предметов, общения с NPC, уменьшение и восполнение здоровья, взаимодействия с оружием и элементами игрового мира (в будущем можно что-то добавить), инвентаря (идея), оружия (NPC, карта и тд). NPC это отдельный класс, это может быть как враг, так и союзник. С союзниками можно будет разговаривать, получать и сдавать задания, перемещения (идея). Враги же имеют методы для перемещения, атаки (у каждого врага может быть свой урон и хп), управления здоровьем, спавна (идея). Дизайн есть и у врагов, и у союзников (спрайты хранятся в переменной, которая задаётся при инициализации)

***Предметы:***

Предметы есть такие: сюжетные вещи, аптечки, оружие, скины (идея). Как только игрок поднимает предмет, то он появляется в его инвентаре. Инвентарь представляет собой специальное окошко, в котором пользователь может взаимодействовать с предметами, экипировать или выбрасывать. При открытии инвентаря игра останавливается и затемняется.

***Задания:***

В игре есть сюжет, в который игрока вводят в самом начале игры, а впоследствии игрок следует по нему, делая задания и доп. миссии (по желанию). Задания бывают разных типов: это может быть как задание на доставку груза или сражение с определенным противником, так и мини-игры. Предварительный список мини-игр: запомнить и повторить последовательность сигналов, пройти мини-лабиринт, взломать замок. Задания на доставку будут активировать определённый флаг, под действием которого игроку запрещается как-либо, помимо перемещения, взаимодействовать с игровым миром до прибытия в определённую точку координат. Классы мини-игр будут наследоваться от общего класса и иметь схожий принцип: при активации мини-игры экран с основной игрой “ставится на паузу" и затемняется, при этом посередине экрана должно появиться окно определённого (но меньшего, чем главное окно) размера, которое будет выполняться до завершения игроком данного задания или принудительного выхода из окна мини-игры. В классе мини-игр должны быть реализованы методы активации и отрисовки (методы самих заданий будут реализованы непосредственно в классе конкретной мини-игры).

***Начальный лор и сюжет:***

В самом начале игры с главным героем происходит какое-либо необъяснимое событие (допустим, он нашел испорченную или закрывающуюся кротовую нору во времени), после чего он застревает между несколькими временными промежутками, некоторые из которых должны были произойти через десятки и даже сотни лет после его смерти. После этого события жизнь героя продолжает идти своим чередом, и первое время он даже ничего не подозревает, списывая произошедшее на усталость и чересчур буйное воображение. Однако со временем с героем начинают происходить странные вещи: он начинает всё чаще и чаще то замечать необычных людей, выглядящих совсем не так, как его современники, то видеть здания причудливой архитектуры, которые - он мог поклясться - он раньше никогда не видел в своей провинциальной деревушке. Несмотря на то, что окружающие его люди не замечают всех этих странностей, наш герой решает разобраться в происходящем. <дальше уже сюжет>

***Дизайн и оформление:***

Проект будет в виде пиксельной измерической игры с видом сверху, будет главное меню, анимации будут при ходьбе NPC и главного героя, огня и воды и тд (можно будет добавить), в будущем возможны доработки и тд.

***Звуковое сопровождение:***

Будет музыка в меню, возможно, реплики NPC и главного героя (идея), звуковое сопровождение при игре и в миссиях (удар, смерть, нагнетающая музыка).

***Дополнительные фичи:***

Добавление необязательных элементов игры, снаряжения, оружия, спец. возможностей и тд