**Доклад к презентации**

**О проекте**

Данный проект посвящён созданию игры в жанре Text adventure.

Основные особенности игры

* С каждой попыткой игрок лучше понимает, как отвечать на действия врага
* Повествование игры не является фиксированным, оно изменяется в зависимости от действий игрока.
* Возможность использования и объединения предметов в инвентаре.
* Разнообразие игровых действий

**Интерфейс**

В игре присутствует меню запуска игры.

Первое что встречает игрок – это меню запуска игры.

Кнопки меню запуска игры:

**Начать игру.**

Запускает сражение с противником.

**Exit**

Позволяет закрыть программу.

**Выбор противника (в перспективе разработка)**

Позволяет выбрать одного из 4 противников. (на начале доступен только образец: XY, остальные будут разрабатываться по мере свободного времени)

**Выбор персонажа (в перспективе разработка)**

Позволяет выбрать одного из 6 персонажей. (на начале доступен только рыцарь, остальные будут разрабатываться по мере свободного времени)

**Игровой процесс**

Начать разбор игрового процесса стоит с управления.

В игре 2 основных действия: атака и защитные действия, на выполнения каждого из них дается таймер на 15 секунд, не успев выполнить ваш персонаж бездействует.

Вовремя атаки персонаж должен выбрать один из 5 вариантов атаки (частое применение одной атаки вызывает привыкание противника).

После выбора и нажатия на кнопку завершить.

Игроку будет выдан текст о эффективности атаки, а после, если здоровье противника не является нулем, проследует описание атаки противника, и игроку будет предложен выбор между уворотом и защитой (защитным действием). Он должен понять какой вариант выбрать на определенную атаку противника.

**Игровое пространство**

Игровое пространство представляет собой окно, где находится изображения персонажа, противника, инвентарь, характеристики, поле для текста, выбор действия, таймер и 5 вариантов действий.

Задача победить противника, обнулив его здоровье.

После того как здоровье противника станет равняться нулем, игроку откроется окно победы, и он сможет вернуться в меню. Если здоровья игрока упадет в ноль, ему откроется окно поражения, и он может вернуться в меню и попробовать заново.

**Инвентарь**

Рядом с изображением персонажа у игрока находится его инвентарь, где находятся все предметы доступные к использованию или объединению. Во время атаки или защитных действий игрок может использовать предмет в инвентаре (Пример: Травяное зелье для восполнения здоровья). У каждого предмета есть описание, а у расходуемых количество оставшихся использований.

**Спасибо за внимание!**