# Игра "Мир духов"

**Жанр:** JRPG с элементами коллекционирования и пошаговых боев.  
**Цель игры:** Игрок должен восстановить баланс света и тьмы, собирая духов-союзников и побеждая зловещего главного злодея.

**Описание:** тёмный и загадочный мир, раздираемый конфликтом между Светом и Тьмой. После того как дух Хаоса разрушил хрупкий баланс, реальность наполнилась тенями, скорбью и отчаянием. Игроку предстоит путешествовать через опустошённые земли, населённые падшими духами, искать союзников и бороться за спасение умирающего мира, где надежда едва теплится в густом мраке. Атмосфера игры пропитана одиночеством и смертельной опасностью, а каждый шаг может стать последним.

# Сюжет

Мир разделен на два измерения: Света и Тьмы. Главный злодей, могущественный дух Хаоса, нарушил баланс, объединив измерения. Это привело к тому, что добрые духи оказались заточены, а злые обрели небывалую силу. Игрок, будучи Избранным, должен путешествовать по миру, освобождать духов и вернуть балан

# Геймплей

## 1. Исследование мира

* **Локации:**
  + Лес, горы, пещеры, города духов, храм Хаоса.
  + Каждая локация наполнена NPC, врагами и головоломками.
* **События:**
  + Задания от NPC (например, найти затерянного духа или редкий предмет).
  + Секретные области с редкими духами.

## 2. Коллекционирование духов

* **Механика приручения:**
  + В бою, если здоровье духа противника упало ниже 30%, его можно приручить.
  + Шанс приручения зависит от уровня игрока и силы духа.
* **Система духов:**
  + Духи делятся на типы:
    - Огонь, Вода, Земля, Воздух, Свет, Тьма.
  + У каждого духа есть уникальные способности и слабости.

## 3. Пошаговые бои

* **Состав команды:**
  + Игрок может взять с собой до 3 духов для сражения.
* **Атаки и умения:**
  + У каждого духа есть 2-3 способности, например:
    - "Огненный шар" (Огонь) — атакует одного врага.
    - "Ледяная броня" (Вода) — увеличивает защиту союзников.
  + Тип атаки влияет на урон: Вода сильнее Огня, но слабее Земли.
* **Очки действия:**
  + Каждый бой ограничен количеством ходов, за которые нужно победить врагов.

## 4. Прокачка и прогрессия

* **Уровни духов:**
  + Каждый дух получает опыт за победу. При достижении нового уровня усиливаются его способности.
* **Эволюция:**
  + Некоторые духи могут эволюционировать, становясь сильнее (например, "Маленький Дракон" → "Огненный Дракон").

## 5. Система ресурсов

* **Кристаллы:** Используются для лечения духов и открытия порталов.
* **Энергия:** Ограничивает количество действий (например, приручение духов требует энергии).

# Техническая реализация

## Мир

* **Карта:** Создается с помощью тайлов (например, библиотека Tiled).
* **Перемещение:** Игрок двигается по карте с помощью стрелок или клавиш WASD.
* **Объекты:**
  + Духи: генерируются случайно в зависимости от локации.
  + Враги: охраняют проходы или редкие предметы.

## Битвы

* Реализовать как отдельный экран:
  + Появляется интерфейс с выбором действий (например, "Атака", "Приручение", "Убежать").
  + Система очередности: сначала ходит игрок, затем враг.
  + Логика слабостей и сопротивлений через множители урона.

## Система духов

* **Класс духа:** Python-класс, содержащий атрибуты:
  + name (имя духа).
  + element (тип: Огонь, Вода и т.д.).
  + health, attack, defense (статы).
  + abilities (список способностей).
* **Коллекция:** Список объектов духов, принадлежащих игроку.

## Инвентарь

Духи, ресурсы (кристаллы, зелья) хранятся в отдельной структуре данных.

# Пример структуры проекта

**main.py:** Главный файл игры.

**game\_map.py:** Карта и логика перемещения.

**battle\_system.py:** Реализация пошаговых боев.

**spirits.py:** Классы духов и их логика.

**inventory.py:** Управление инвентарем.

**npc\_dialogs.py:** Диалоги с NPC.

# Дополнительные идеи

* **Редкие духи:** Есть уникальные духи, которых можно найти только в скрытых местах.
* **Головоломки:** Для открытия некоторых локаций нужно решить задачи (например, активировать кристаллы в правильном порядке).
* **Секретный финал:** Если собрать всех духов, открывается дополнительная концовка.

# Почему этот проект хорош для начинающих?

1. **Модульная структура:** Исследование, бои, коллекционирование — легко делить на части.
2. **Пошаговые бои:** Простая логика, но выглядит эффектно.
3. **Прогресс:** Легко добавлять новые механики (новые духи, способности, локации).
4. **Эстетика:** Можно использовать пиксельную графику, которая легко создается и интегрируется.