**Зміст**

1. Персонажі
2. Моби
3. Боси
4. Локації
5. Катсцени
6. Предмети
7. Інтерфейс
8. Логотип
9. Ефекти
10. Сюжет

**1. ПЕРСОНАЖІ**

**Головний герой**

На вибір користувача видається два класи героїв:

* + 1. Воїн.

Всі атаки ближнім боєм. Атака тільки поперед себе. Атакує всіх хто попадає під зону атаки. Зона атаки визначається зброєю яку він використовує, але не далі двох довжин клинка. Частота ударів зафіксована числом, що визначає зброя яку використовує персонаж

Переваги:

* Підвищений захист
* Велика кількість життів
* Більша швидкість

Недоліки:

—Для атаки потрібно підійти майже впритул

Зони атаки

C:\Users\Vladimir\Desktop\Новая папка (3)\1.png

* + 1. Маг

Маг атакує магією. Атака поперед себе на відстань, що залежить від зброї. Для атака зазвичай створює магічні снаряди. Може використовувати моментальна атака по типу блискавки, яка б’є на всю відстань до кінця зони атаки або до попадання у ворога. Часто використання залежить від кількість мани.

Переваги:

—Використовує атаки дальньої дії

—Може не отримувати пошкодження при правильному використанні

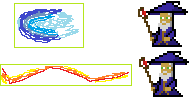
Недоліки:

—Іноді мана може закінчитися в непотрібний момент

—Низький захист

—Мала кількість життів

Зони атаки



Снаряд може рухатися або створюватися моментально і поражати ворогів відразу.

**Неігрові персонажі**

Вони будуть сидіти або стояти. Відіграють важливу роль в грі.

1. Король

Сидить на троні, дає першу наводку де шукати принцесу. Обіцяє золоті гори за повернення своєї дочки.

1. Принцеса

Її крадуть на початку гри і її треба звільнити від ворога. Більше можна сказати, що вона мотивація пройти гру.

1. Охорона короля

Проста охорона короля, яка не справилася з завданням по захисту замку.

1. Архімаг короля

Помічник короля, що буду давати наводки де може бути принцеса.

1. Коваль
2. Продавець

**2. МОБИ**

**Моби першої локації (Табір бандитів/розбійників)**

Будуть самими першими і самими простими ворогами. Просто якісь маленькі і слабкі істоти, яких буде дуже багато досить мало. Використовується для навчання користувача групи. Тому реалізація руху має бути найпростішою.

Краще пару видів ворогів, але зробити різні варіації по кольору і кількості здоров’я або типу атаки. (Не хочу варіацій кольором, бо це уже наче відсталий вік. Це ще з танком так можна)

Для опису локації потрібно перейти до розділу локацій

Вовк – використовується в лагері як собаки, але вони будуть виглядати краще. Реалізація руху в два спрайта де просто змінюють лапи. Не зможе намалювати дизайнер то намалює програміст. Урон на дотик. Вигляд: два спрайта бігу. Буде постійного бігати по заданій траєкторії.

Розбійник-гоблін – зелена шкіра, не високий, перекручене обличчя. Володіє мечем. Урон на дотик (50% урону) і може ударити мечем (100% урону). Вигляд: два спрайта ходьби, один спокою, два удара.

Гоблін-силач – Більший за звичайного, накачаний, використовує сокиру або молота. Урон на дотик (50% урону) або урон від зброї (100% урону, атака повільна). Вигляд: один спрайт спокою і два удара.

Гремлін – юзелез моб для тренування користувача. Може бути в різних точка карти. Урон на дотик. Вигляд: один спрайт спокою.

**Моби другої локації (Монастир грішних)**

Більш складні вороги. Більше шкоди, більше інтелекту, більше здоров’я. Попадаються тільки на своїй локації

Прислужники – володію чорним одіянням, скручені і ніби в половину зігнуті. Атака ближня або на дотик. Буде бити посохом на яких опирається.

Монахи – володіють чорним одіянням, стоять в повний ріст. Атакує мечем, який вихоплює коли ГГ перед ним.

Монахи-маги – володіють чорним одіянням і фіолетовими прожилками в одязі. Володіють дальньою атакою. Можуть атакувати блискавкою.

Ангели – білі ангели, які можуть літати. Атака ближня. Літають в межах певної зони

Тигр і ведмідь — складно буде малювати і реалізувати рух. Заєбав уже нити) Не відноситься до локації, просто тут був цей текст.

**Моби третьої локації (Лавові болота)**

Кажан – літаючий моб локації. Урон на дотик. Літає в певній визначеній зоні.

Спалене дерево – велике дерево, яке важко обминути. Урон на дотик, але якщо підійти, то може ударити вітками, що горять в переді себе.

Кам’яний монстр – складається з каменів і між ними лавові прожилки. Атака на дотик. Може кинутися камнем в ГГ, якщо той перед ним. Камінь при ударі об землю розлітається на куски в певній зоні і може поранити.

Лавовий слизень – не великий лавовий слизняк, може пригати на ГГ. Дає високий урон при дотику.

1. Привид.
2. Призиватєль
3. Голем
4. Грішний ангел

Цікаві пропозиції, але поки що не тут, бо локації не підходить

**Моби четвертої локації (Пристанище дракона / Гори, підземелля)**

Павуки – великий павук розміром з персонажа. Атака на дотик.

Скелети – скелет зі зброєю в руках, може бути в різних варіація. Атака мечем і на дотик.

Зомбі – володіє великою кількістю здоров’я. Може бути зі зброєю або без неї. Висока атака на дотик.

Привиди – літаючі моби локації, можуть пройти через стіни. Літаю в своїй зоні. Постійний урон на дотик.

**3. БОСИ**

**Міні боси**

Тут я хотів зробити появу в різних локаціях міні-боса у вигляді іншого класу.

**Рівневі боси**

Головний гоблін бандит – великий накачаний гоблін. Володіє великим мечем.

Архангел і два монахи – архангел буде босом, два монахи звичайними мобами на бос арені. Будуть мішатися.

Великий лавовий слизень – буде більшим за звичайного слизняка і відповідно дальше пригати. На локації будуть місця з лавою, що буде перешкоджати.

Дракон – величний дракон, буде перелітати, атакувати кігтями і вогнем.

Архімаг короля – друга фаза битви з драконом. З’являється після битви з драконом і продовжує битву.

**4. ЛОКАЦІЇ**

**Табір бандитів**

Локація володіє виглядом проходом до замку. ГГ повинен постійно просуватися до замку. Локації розподілені так:

1. Лісова застава
2. Табір бандитів
3. Підхід до закинутого замку
4. Нижні внутрішній дворик замку
5. Верхі поверхи замку.

Все відбувається на фоні гір або степу.

**Монастир грішників**

Великий монастир. ГГ має дійти до верхніх поверхів. Локації розподілені:

1. Підхід до монастиря
2. Основна зала
3. Бібліотека
4. Прохід на верхні поверхи
5. Цокольний поверх монастиря

**Лавові болота**

Болота випаленої землі, спалених дерев і лавових озер. Локації розподілені:

1. Підступи до локації
2. Лавові болота
3. Лавоспади
4. Вхід до печери
5. Печера

**Пристанище дракона**

Гориста місцевість з сталагмітами і проваллями. Локації розподілені:

1. Підніжжя гір
2. Катакомби
3. Печера з падаючими сталагмітами
4. Підхід до пристанища дракона
5. Місце битви з драконом

**5. КАТСЦЕНИ**

**Сцена викрадення принцеси**

**Сцена вибору головного героя**

Можна об’єднати в 1 сцену, де буде спочатку викрадення, а потім потрібно буде відразу вибрати героя і бігти рятувати принцесу. Не можна через те що це відбуватися в різних місцях

**6. ПРЕДМЕТИ**

**Предмети прикраси**

1. Факела
2. Лампи
3. Костри
4. Вікна
5. Фони
6. Трава
7. Меблі
8. Двері
9. …

**Предмети зі вмістом**

1. Ящики
2. Бочки
3. Сундуки
   1. Звичайні сундуки
   2. Сундуки завершення локації

**Зброя**

1. Зброя воїна
2. Зброя мага
3. Зброя ворогів

**Падаючі предмети**

* 1. Серця
  2. Золото
  3. Мана

**7. ІНТЕРФЕЙС**

**Основне меню**

1. Головне меню
2. Налаштування
3. Меню паузи

**Ігрові меню**

1. Меню прокачки відносно золота/досвіду.
2. Меню вибору зброї

**Елементи гри**

1. Елементи керування
2. Кнопки переміщення
3. Кнопки переходу до меню

**Індикатори**

1. Життя
2. Мана
3. Золото
4. Опит

**8. ЛОГОТИП**

Треба буде щось придумати.

**9. ЕФЕКТИ**

1. Отримання рівня
2. Отримання урону
3. Отримання золота
4. Відновлення життя

**10. СЦЕНАРІЙ**

Відбувається викрадення принцеси. Збігається стража короля і прибігає король. Король кричить: «Ні-і-і». Потім приказує стражі зізвати найкращих герої королівства.

Король стоїть на балконі і вибирає через героїв що зібралися. Стоїть натовп із простих воїнів і стражі і два головних герої, яких можна вибрати. Той на кого натиснув користувач вказує король. Якщо користувач вибрав остаточно, то герой підсвічується ніби благословенний.

ГГ приходить до короля і запитує що йому роботи. Той за порадою архімага відправляє його шукати в таборі бандитів. Коли ГГ повертається ні з чим, то король відправляє до монастиря грішників. Коли ГГ повертається знову його зустрічає лише архімаг і той відправляє до лавових болот. Не знайшовши нічого знову повертається до короля, але так як уже вечір то там нікого немає і він говорить з торговцем, що вказує йому на пристанище дракона і каже, що тільки там може бути дракон, який викрав принцесу.

Пройшовши всю локацію ГГ перемагає дракона і тут виходить архімаг, що керував драконом. Тепер ГГ треба перемогти ще й архімага. Коли він перемагає, то прибуває король зі стражею, король добиває архімагає, а ГГ спасає принцесу.