Геймплей (игровые правила) должен состоять из следующих компонентов:

* Каждая комната с боссом, должна иметь уникальную стратегию поведения. Вариаций комнат с боссом 5 - 6;
* «Случайное подземелье» генерируется случайным образом (количество шаблонов комнат должно быть равно 10 - 70);
* задать появление комнат в случайной генерации по шаблону. Например, в таких координатах (x.y – x.y), появляется только комнаты «межкомнатные» а в каких-то только «большие»;
* количество вариаций противников должно быть равно 8. Из них 2 - 3 должны быть дальнобойные;
* скорость анимации передвижения персонажа, должна соответствовать скорости движения самого персонажа;
* присутствует возможность построить здания в меню построек. Построенные здания должны влиять на прохождение подземелья;
* должна присутствовать возможность повлиять на окружающий мир подземелья по средствам прохождения заданий и миссий. Задания делят на подземельные (выполненный результат которых сбрасывается после выхода), основные (сюжет, компания);
* должна присутствовать возможность повышения уровня оружия, путем использования предметов, выпавших из противников (как в genshin Impact), повышать уровень оружия нужно в Крафте;
* после достижения определенного уровня, герою можно будет назначить класс специализации ();
* реализовать систему «создание предметов» (крафтинг) для повышения атрибутов, навыков и уровня персонажа, улучшение предметов
* поменять конфигурацию окончание игры в генерации на: «Сохранение процесса игры (инвентаря, статистики) только при достижении «Последней комнаты»;
* реализовать систему назначения уровня противнику в зависимости от уровня подземелья. Чем выше уровень побежденного противника, тем выше ценность дропа.
* для перехода на следующий уровень развития персонажа, необходимо собрать и использовать предметы развития, выпавшие из противников;
* просмотр количества пройденных комнат, количество противников в комнате;
* возможность организовать игру по сети для 2 игроков, а также возможность играть в одиночную игру;
* главный персонаж должен иметь атрибуты характеристик (сила, ловкость, живучесть, скорость) влияющих на игровой процесс. С возможностью их изменения при прокачке персонажа. Прокачка персонажа осуществляется при наборе необходимого опыта с противников;
* одевание брони или использование некоторых предметов должны требовать определенных значений характеристик персонажа;
* при надевании брони, персонаж должен будет изменять внешний вид на надеваемую броню;
* реализовать систему сохранения предметов в инвентаре и атрибутов гг. в отдельную ячейку сохранения, выбранную в начале игрового процесса;
* реализовать систему хранения, использования предметов в инвентаре, перемещение их в сундук;
* реализовать систему создания нового персонажа, при выборе свободной ячейки. Где пользователь задает значения атрибутов для главного героя;
* противники должны отлетать на какое-то расстояние от попавших в них атак;
* присутствует возможность уничтожения декоративных предметов с возможностью выпадения из них предметов;
* после победы над противником, могут выпадать случайно определенные предметы. Например, для повышения ловкости нужно не только 1 очко прокачки, но и какое-то количество предметов определенного типа повышения (как в genshin Impact);
* добавить в главное меню игры склад предметов пользователя, и здание в меню построек «Склад» при его улучшении повышается вместимость склада;

Интерфейс должен реализовывать следующие возможности:

* для подключения к существующей игре по сети, игрок должен выбрать из меню активных игр нужную ему игровую сессию.
* должен присутствовать джойстик, управляющий перемещением персонажа;
* в процессе игры должны присутствовать кнопки открывающие окна: главного меню, характеристику персонажа с инвентарем, карту, меню заданий;
* окно состояний должно содержать в себе текущее количество здоровья персонажа;
* меню заданий содержит в себе списки выполненных и доступных заданий;
* в меню заданий, задания должны быть разделены на разделы: «основные, и сюжет» и на «в подземелье»;
* интерфейс со статистикой персонажа должен быть расписан (указаны значения урона от характеристик и от оружия и т.д);
* должен присутствовать лог с сообщениями о недавних действиях в 4 строки. Там выводятся информация о: убийствах, нанесенном уроне игроку и врагу и т.д.
* реализовать анимацию иконки загрузки;

Графика должна состоять из следующих компонентов:

* во время активации damage zone, оружие должно оставлять след после удара;
* уровень освещенности scene должен быть высоким, а яркость текстур низкая;

Лог разработки (сюда записываются все добавленные фичи):

* 03.01.22 Доб. Анимации смерти для скелета и окно поражения для персонажа, противники не атакуют мертвого персонажа.
* 04.01.22 Синхронизация по сети вчерашней фичи. Добавлена 2 камера над персонажем и теперь мини-карта движется за персонажем, добавлен slider для опыта.
* 05.02.22 – 18.02.22 – Безделье.
* 19.01.22 Добавлена анимация получение урона для скелетов (2).
* 20.01.22 Исправлен баг в сетевой игре – неправильно определялось стартовое положение у противника.
* 21.01.22 Теперь противники отлетают от ударов игрока. Добавлен новый противник паук.
* 26.01.22 Добавление текста в документацию. Составление структуры геймплея игры. Исправлен баг поворота камеры при перемещении персонажа
* 27.01.22 На мини карте комнаты в которых персонаж побывал окрашиваются в серый цвет. Добавлен Счетчик FPS.
* 01.02.22 – 05.02.22 Изменение освещения в игре. Начало создания комнаты с боссом.
* 06.02.22 – 07.02.22 Создание «Склада». Добавление функционала для «Склада»: перемещение предметов из склада в инвентарь и наоборот.
* 08.02.22 – Добавлена проверка на уровень персонажа при использовании предмета. До конца доработан Склад.
* 10.02.22 – 12.02.22 – Добавлено выпадение лута с противника из заранее выбранных предметов. После зачистки комнаты (с боссом тоже) появляется сундук. Теперь можно создавать или присоединяться к комнате с боссом по сети.
* 13.02.22 – Начало создание нового противника «Голема».
* 18.02.22 – Создан новый противник «Голем». Изменен дизайн джойстика. Добавлен список активных комнат в меню при создании подземелья.
* 19.02.22 - 22.02.22 – Переделано меню с заданиями и система заданий (скрипты), Оптимизация игры (удаление лишних объектов и редактирование имеющихся), исправлены баги в сетевой игре. Изменена система перемещения и поворота персонажа.

Боевая система состоит из следующих элементов:

* ;
* .

Противники должны выполнять следующие функции:

* противник ближнего боя должен маневрировать относительно игрока (перемежение вправо, влево, назад), с последующим передвижением и атакой;
* противник преследует персонажа, когда он находится в зоне видимости;
* противник атакует игрока, когда он находится в зоне атаки;
* противник проигрывает после падения очков здоровья ниже нуля;
* противник после полученного урона отлетает на небольшое расстояние;
* противник перемещается в точки своего появления, после исчезновения персонажа из поля видимости.

Сетевая поддержка состоит из следующих элементов:

* подключение пользователем игры к Photon серверу;
* для возможности подключения к Photon серверу следует ввести оригинальное имя пользователя.
* После успешного подключения к Photon серверу, появляется возможность создать сервер с подземельем, или подключиться к уже созданному кем-либо серверу.

!! Сила должна влиять на максимальный урон, а ловкость и скорость на атаку

<color=teal>+15 </color> - цвет текста green и тд

Главный герой обладает следующими атрибутами:

* Сила – мера физической мощи персонажа: его способность наносить урон от соответствующих видов оружия. Почти все физические способности персонажа, так или иначе растут за счет силы;
* Ловкость – мера уравновешенности, точности, и плавности физической деятельности. Ловкость отвечает за атаку, базовый класс брони, а также увеличивает урон для таких навыков как Луки, Метательное оружие, Взлом замков.
* Выносливость – мера того, насколько персонаж переносит физические травмы, яды, болезни, усталость. Она имеет решающее значение для количества Очков Здоровья и Регенерации очков Здоровья.
* Скорость – это мера того, как быстро персонаж способен совершать действия. Чем выше скорость персонажа, тем быстрее он может махать оружием ближнего боя, что увеличивает наносимый урон от соответствующих видов оружия, и тем выше его базовый класс брони, быстрее уходить от атак делая их скользящими.

Главный герой может обладает следующими навыками:

* Обнаружение – это способность пассивно замечать скрытые предметы, двери ловушки, аномалии;
* Рывок – способность быстрого перемещения. 1 уровень уменьшает время отката и повышает дальность.
* Медицина – этот навык повышает регенерацию очков здоровья.
* Торговля – это способность договориться о лучших ценах при покупке и продаже предметов торговцам. Чем выше этот навык, тем дешевле становятся предметы при покупке и тем больше денег вы получите при их продаже;
* Взлом – это навык использовать отмычки для вскрытия замков на дверях и сундуках. Ловкость усиливает этот навык.
* Ношение брони – для того чтобы носить броню без штрафов, данный навык должен соответствовать требованиям для надевания. Броня требует умения, чтобы правильно ею пользоваться. Чем больше данный навык, тем меньше Урона вы получите от атаки
* Ближний бой – к мечам относятся все формы одноручного или двуручного оружия со средним или длинным клинком. На 1 уровне доступна серия ударов из трех ударов, на 3 уровне из четырех ударов и т.д.
* Рывок с Ударом – навык позволяет персонажу атаковать во время рывка. Чем больше уровень тем меньше время отката.

Итерация 1

В игре должны быть реализованы следующие игровые механики:

* 1. Сражение, бой
* 2. Отношения с NPC, подружиться с торговцем, получаю скидку
* 3. Профессии, вроде воровства/кузнеца/алхимика
* 4. Квесты/Сюжет, которые позволяют ощущать что ты как-то влияешь на окружающий мир
* 5. Возможность разрушать объекты/строить что-либо, во многих старых рпг играх этого нет и меня это раздражало всегда
* 6. Создание каких-то гильдий, группировок - в общем управление другими npc ( вспоминается ГТА, к примеру );

Игровой смысл заключается в следующем:

* Игрок постепенно улучшает характеристики и/или навыки (посредством внутриигровых значений, чаще всего очков опыта, получаемых за выполнение заданий, исследование мира, сражения и так далее).
* В процессе прохождения происходят проверки характеристик и/или способностей и навыков (для каких-то действий, или надевании брони требуются определенные значения характеристик).
* Персонаж может улучшать свои характеристики и/или способности и навыки при помощи элементов снаряжения.