**Тз**

Идея проекта заключается в том, чтобы сделать компьютерную игру-файтинг, где взяты битвы с боссами из игры ‘UnderTale’, но реализованы они будут сложнее.

Жанр: BulletHell

Основная концепция:

Основной механикой битвы является переход от стандартного пошагового боя к интерактивному и динамичному процессу. Когда игрок выбирает босса, он принимает участие в раундах боя, где может выбирать различные действия, такие как атака или использование предметов. Кроме того, визуальная реализация битв и стильные анимации делают каждое сражение незабываемым. Игрок управляет своим персонажем по экранам боя, избегая атак противников, что добавляет элемент управления и требует определенной ловкости.

Управление в игре:

Главное управление заключается в движении самого сердца.

Передвижение как и сердца так и в менюшках: **← ↑ → ↓** или WASD

**Z** — выбор в меню, взаимодействие с предметами

Динамика сложности будет выше чем в оригинале, как я уже и говорил мы делаем мы делаем тех же боссов что и в оригинальной игре «Undertale» но атаки будут изменены тем самым усложнится сложность геймплея.

Визуальный стиль наших битв представляет собой яркий пример пиксель-арта, который придаёт игре уникальную атмосферу.

Музыкальная часть в игре будет в меню и в битве. Саундтрек в меню будет waterfall(Это оригинальный саундтрек игры «Undertale»).В битве же будет звучать музыка из оригинальных битв в игре «Undertale».

План разработки игры:

1. Сделать меню

* Сделать заставку
* Сделать кнопки
* Подключить кнопки

2.Сделать интерфейс боя

* Прописать тело сердечка
* Прописать барьеры зоны
* Сделать меню с кнопками боя

3.Сделать боссов

* Загрузить спрайты боссов
* Прописать атаки

4.Доработки

* Добавить звуковое сопровождение
* Пока все...