**Пояснительная записка к видеоигре**

(Карабинцев Юрий, Козодой Богдан)

Видеоигра будет представлять собой платформер – игру наподобие Марио. Нужно будет проходить сложные уровни, побеждая врагов и преодолевая препятствия. В каждом уровне есть свои особенности: своя локация и враги. Так же в игре имеется аудиосопровождение – песни русского рока (без слов, чтобы не отвлекать игрока от игры, но создавать нужную атмосферу).

Персонажами игры будут герои различных интернет-мемов. В игре много разных смешных отсылок, которые делают игру увлекательной. Но при этом игра сложная: нужно очень аккуратно проходить уровни, чтобы выжить. Автосохранения нет, если игрок проиграл, то ему придётся проходить уровень сначала. Это было характерно для всех платформеров 90-ых, где нужно быть внимательным и быстро реагировать.

Лучший результат прохождения игры будет записываться в текстовый файл. При этом текущий результат пишется в левом верхнем углу экрана.

Каждого врага описывает определённый класс. Всего классов 6: Vonni, Honey, Spoody, Mushroom, Bullet, Gangsta. При соприкосновении с любым объектом, принадлежащим к этим классам, игрок умирает.

Классы Vonni и Honey связаны. Объект класса Vonni регулярно создаёт объекты класса Honey, которые летят в определённом направлении (медведь стреляет бочонками с мёдом). Аналогично устроены классы Gangsta и Bullet.

Враги работают по похожему принципу: они стоят на месте (Vonni) или ходят вокруг определённой точки (Spoody, Gangsta, Mushroom).

На обоих уровнях есть определённые препятствия, через которые надо перепрыгнуть. Если игрок проваливается вниз за пределы экрана, то он умирает.

Управление осуществляется стрелками и пробелом. Чтобы пойти вправо (в направлении конца уровня), нужно нажать стрелку направо. Чтобы пойти налево, нужно нажать стрелку влево. Для прыжка нажимается стрелка вверх. Чтобы ударить, нужно нажать на пробел. Если во время удара слон попадает по какому-либо врагу, то этот враг умирает. Но это не относится к врагам классов Bullet и Honey: при соприкосновении с объектами этих классов слон в любом случае умирает. Для перезагрузки уровня нужно нажать стрелку вниз.