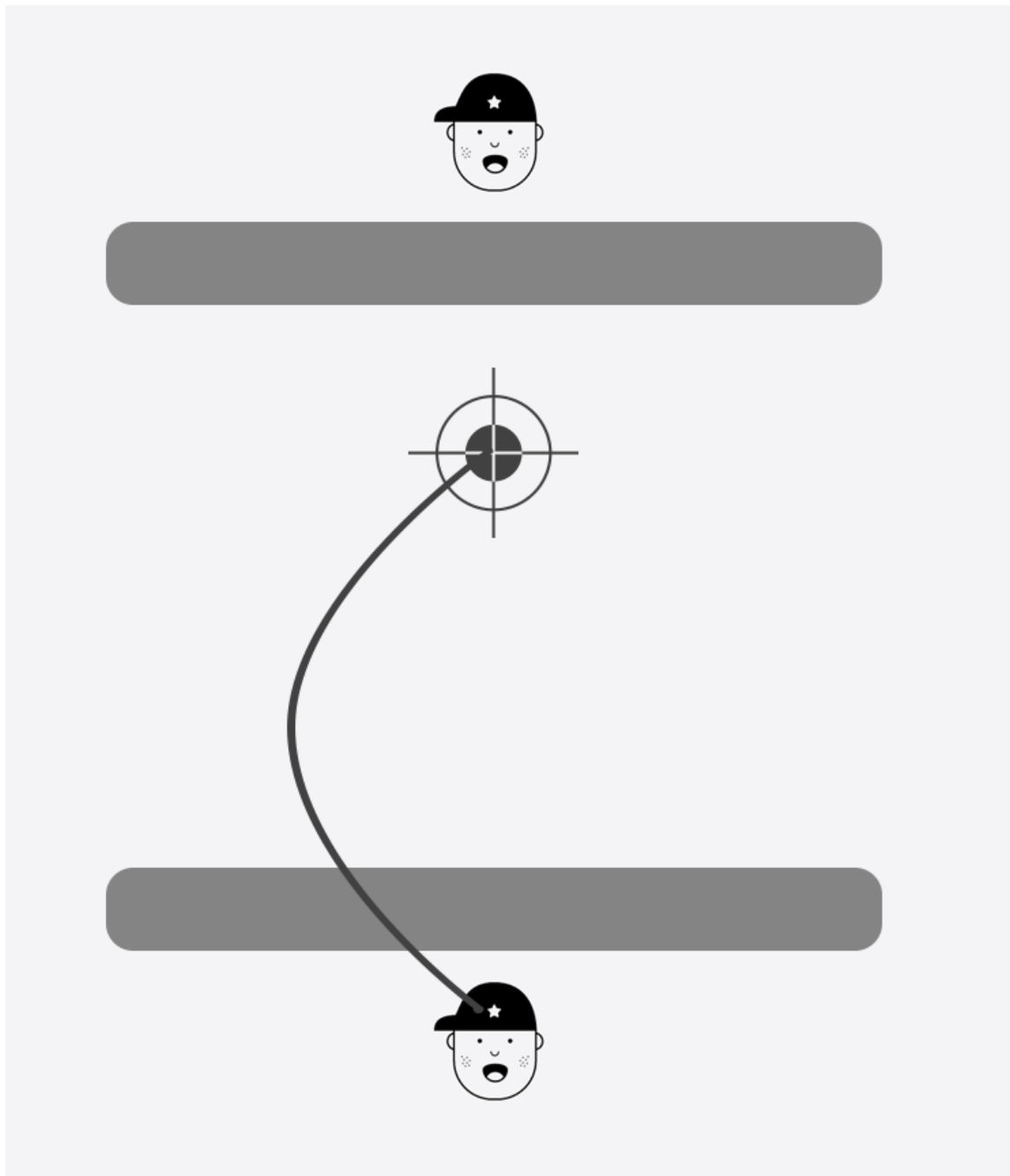


Создайте новый проект в любом фреймворке PixiJS/Phaser3 (желательно PixiJS, но выбирайте тот фреймворк, который вы лучше всего знаете) и поделитесь проектом, когда он будет завершен. Пожалуйста, используйте TypeScript.

Вы можете использовать любой набор ассетов.

Game Features

Вам необходимо создать локацию (**изометрия**), вид камеры Top-Down. На сцене должны стоять два персонажа за статическими ограждениями. Персонажи не двигаются.



Игрок, играя за одного персонажа, может бросать разные типы гранат в противника. Нужно разработать механику промаха и попадания гранаты в противника. Граната имеет свойства:

- сила броска
- мощность взрыва
- визуальный эффект взрыва

Для броска гранаты игроку необходимо удерживать гранату определенное время, после чего граната летит по кривой траектории в цель. Если игрок передержит гранату, то она улетит далеко за противника, если не додержит, то не долетит. Цель появляется только после того, как игрок отпустит гранату.

Граната должна визуально лететь по кривой траектории до своей цели. Используйте любые партиклы взрывов.

Над противником необходимо вывести полоску его HP. В случае попадания в противника, количество HP уменьшается. Если HP уменьшится до нуля, игра считается законченной.

UI

Гранаты необходимо вывести на UI. Игрок взаимодействует только с UI. Если игрок удержал гранату (нажал и удерживал левую клавишу мыши), отпустил ее и затем граната полетела, то остальные гранаты должны заблокироваться до окончания взрыва гранаты.

На что дополнительно обращаем внимание

1. Как организованы файлы в проекте
2. Чистота кода
3. Комментарии
4. Проявленная инициатива