При запуске

Открывается меню, где можно выбрать уровень

Игровой процесс

## Управление

1. WAD – прыжок, влево, вправо

Space – прыжок

E – открыть инвентарь

ПКМ – атака

Lctrl – ускорение

F – меню прокачки предмета, который сейчас в руке

1. Передвижение с помощью стрелочек клавиатуры

Стрелочка вверх – прыжок

Num0 – инвентарь

ПКМ – атака

Rctrl – ускорение

Num1 – меню прокачки предмета, который сейчас в руке

Управление может осуществляться сразу двумя системами

## Уровни

Уровни загружаются из отдельной папки с уровнями, в txt расширении. Уровень состоит из объектов, которые описываются в текстовом документе. Сначала идут координаты x, y, потом размер, дальше описание блока (если нет, то ставить «\_») и тип блока.

Концом уровня является преодоление определенной координаты по x, после чего происходит открытие окна меню. Координата задается первой строчкой в уровне.

Если у блока нет текстуры, то он рисуется, как белый квадрат

## Мобы

Есть два типа мобов: безобидные и опасные. Любой из двигается за игроком, пока он не отойдет от них на достаточное расстояние.

За убийство безобидных мобов ничего не дается, а за убийство опасных 25 монет.

Кол-ва жизней каждого моба равно 25

## Игрок

Кол-во жизней игрока равно 100. Когда оно равно 0, то уровень перезапускается

Изначально у игрока есть меч в инвентаре, который наносит 5 урона. Сам игрок без меча может наносить 1 урон.

Игрок может прокачать свои предмет в меню прокачки за определенную плату.

## Отрисовка

Рендер объектов происходит только в том случае, когда игрок на достаточном расстоянии.