1. Жанр : 2D Side Scroller
2. Цель: Разобраться с С++ и Blueprint’s для дальнейшей работы. Реализовать максимальное число механик и различных аспектов игры.
3. Lose Convention: Health Bar = 0
4. Win Convention: Победить Last Boss.
5. Сюжет: Пока никакого.Но главный герой обезьяна.
6. Особенности: Попытка реализовать 2D side scroller с максимальным кол-вом rpg механик.

Current TODO:

1. Slide/Dash – реализация скольжения или деша: Shmelevka
2. Враг – BaseClass + AI
3. NPC
4. Атака/Снижение ХП etc.
5. Лут систем и генерация лута из врагов
6. Инвентарь и экипировка, её формат
7. Система Навыков
8. HUD и его связка с параметрами С++/BP: Mishutka
9. Система Particle
10. Trigger’s