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
2. Враг – BaseClass + AI
3. Атака/Снижение ХП etc.
4. Лут систем и генерация лута из врагов
5. Инвентарь и экипировка, её формат
6. Система Навыков
7. HUD и его связка с параметрами С++/BP
8. Система Particle
9. Trigger’s