1. Жанр: 2D Side Scrolled
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 scrolled с максимальным кол-вом rpg механик.

Current TODO:

В данный момент реализация идет Base Class в каждом из предложенных случаев. Исключение составляет Hud Systemи частично main Char

1. Main Character System –
   1. Slide/Dash – реализация скольжения или деша:
      1. Реализовать смену анимации
      2. Реализовать 2 вида деша с коллизией и без.
2. Enemy –
   1. Объявление основных характеристик: Intellect, Wisdom, Agility, Strength
   2. Объявление Collision Mesh Sphere для обнаружения противника
   3. Объявление Collision Mesh Box для возможности нанесения урона
   4. Объявление Attack/ AS/ Ranged Attack/ Ranged AS
   5. Объявление HP/Mana = Strength\*2(Int \*Agi)
   6. HUD с отображение HP над головой Enemy
   7. Создание функции урона по аналогии с Main\_Char со сменой анимации без нанесения урона (пока что)
   8. Создание Функции получения урона
3. Attack System –
   1. Функция получения / нанесении урона через Template для range/Skill/Melee Attack.
   2. Функция при получении урона при соприкосновении (collision) персонажа с enemy( вариативно)
   3. Создание таблицы сопротивляемости (вариативно)
4. NPC
   1. Функция вывода текстового оповещения над головой(диалог)
   2. Манипулирование (ответ на диалог из предложенного списка) с диалоговым окном.
5. Restore/Save System
   1. Реализация базового класса для Save (аналог костров в DS)
   2. Восстановление Hp/Mana
   3. Change Ability во время отдыха
6. Level System
   1. Experience system
   2. Level Up добавление Stat’s
7. Loot System
   1. Loot от Enemy
   2. Loot от подбора с уровня
8. Inventory system (optional)
   1. Inventory HUD
   2. Взаимодействие Инвентаря и выбор из него
      1. Смена Animation Attack/Defense
      2. Смена Stats
9. Ability system
   1. Выбор Ability из HUD Ability во время отдыха.
   2. Реализация Ability и их Particle( анимации спелов)
   3. Реализация требований навыка
   4. Калькулированние Урона от навыка в зависимости от Статов ( Optional)
10. HUD и его связка с параметрами С++/BP: Mishutka
    1. Main Hud с HP/Mana во время игры
    2. Stat’s HUD который можно вызвать во время отдыха
    3. Ability HUD выбор Spell во время отдыха
11. Trigger’s
    1. For Change Maps
    2. For Spawn Enemy