Тип игры – платформер.   
  
Референсы  
1. Death Cells: Rougue-like платформер. С данной игры позаимствована система выбора бонусов перед началом игры. Суть ее состоит в том, что игровые уровни разделены уровнями-хабами, где персонаж игрока может выбрать бонусы перед дальнейшим прохождением игры.   
2. I Wanna Be The boshy: Стандартный платформер. Главной особенностью данной игры является невероятная сложность платформинга в некоторых местах, что для прохождения требует либо детального знания паттернов движения различных объектов, либо огромной скорости реакции для игрока.

Особенности платформинга:   
1. Наличие участков сложного платформинга (для прохождения которых нужно будет либо заучивание паттернов движения, либо наличие у персонажа определенных способностей, выбираемых до начала прохождения)  
2. Наличие врагов нескольких типов:   
- простые враги, что движутся через команду «патрулирования» по заданным точкам  
- враги-турели, что не движутся, но могут стрелять по персонажу.   
- Враги-призыватели, которые выступают в качестве точки респауна для наводящихся на персонажа ракет.   
3. После каждой смерти персонажу доступен выбор одной способности. Предыдущие способности также сохраняются.

Доступные умения  
Игрок начинает играть без каких-либо умений (прохождение платформинга возможно и без них). После каждой смерти добавляется 1 очко способностей, что можно потратить на следующие способности:  
- Замедление времени  
- Двойной прыжок  
- Рывок (направление определяется курсором)  
- Дополнительное очко здоровья

Игра представляет из себя 2 уровня  
- Уровень-хаб: сюда персонаж попадает при запуске игры или после смерти. Также имеет в себе простенькую секцию платформинга для ознакомления с управлением.  
- Основной уровень: игровая часть, где расположены враги и ловушки.

Цель игры – пройти до конца основного уровня, после чего будет выведено сообщение об прохождении игры.

UI

В игре присутствуют следующие элементы интерфейса:

* **Главное меню** - первое, что отображается при входе в игру. Состоит из трех кнопок: **«Продолжить Игру»,** “**Новая Игра**”, “**Настройки**”.
* **Меню настройки** - это окно, которое состоит из заголовка “Настройки”, и 2 UI-элемента checkbox - включение выключение музыки, включение выключение звука, кнопка “**ОК**”
* **Окно окончания игры**: Отображает время, потраченное на прохождение игры, и количество очков.
* **Окно поражения**: В котором есть кнопка **«начать заново»**
* **HUD** – состоит из верхней полосы, где указано количество жизней персонажа и доступные ему умения, таймера и счетчика очков.
* **Игровое меню**, состоит из - заголовка, и кнопок: “**Вернуться в игру**”, “**В главное меню**”, “**Настройки**”, “**Начать уровень сначала**”, “**Закрыть**”

Навигация UI

* Из **главного меню**, при нажатии на кнопку “**Новая Игра**” мы переходим в игру, где будет отображаться **HUD.**
* Из **главного меню**, при нажатии на кнопку “**Продолжить Игру**” происходит загрузка файла сохранения. Персонаж появляется на уровне-хабе с теми способностями и количеством очков, что было в файле сохранения.
* Из **главного меню**, при нажатии на кнопку “**Настройки**” мы открываем меню “**Настройки**”
* В **меню настройки** - мы можем включать/отключать звуковые эффекты, включать/отключать музыку. По нажатию на кнопку “**ОК**”, окно закрывается
* После прохождения игры отображаем “**Окно окончания игры**”: - по нажатию на кнопку “**ОК**” - закрывается окно, и происходит выход в главное меню
* Если во время игры у игрока количество жизней персонажа падает до 0 – отображается «**Окно поражения».** В нем есть кнопка **«начать заново»**, что запускает игру с контрольной точки (уровень-хаб).

Чек-лист  
1. Игра запускается. При запуске отображается игровое меню с тремя кнопками: **«Продолжить Игру», «Новая Игра» и «Настройки**». Функционал кнопок соответствует описанному выше.  
2.