**Название проекта:** The way home

**Platformer идея:** Hollow Knight (<https://www.youtube.com/watch?v=iG-OvXvCYCY&ab_channel=HARDMODE>)

**Суть игры:** убивать противником (не обязательно), взаимодействовать с окружением (нажимать кнопки и т.д), чтобы пройти к концу и увидеть свой заветный дом.

**Игрок:**



**Способности:**

* Передвижение
* Прыжок
* Двойной прыжок
* Ускорение в сторону
* Атака сверху (при падении на врага сверху, наносит урон)



* Взаимодействие с окружением



* Подбор фруктов и монет

**Противники:**

1. **Bee**

- Следует за игроков, если тот попадает в поле видимости

- Если игрок находится под ним, то он стреляет жалами

- В случае потери игрока с поля видимости, остается на месте

****

1. **Chameleon**

- Движется от точки А в точку Б

- При появлении игрока в поле видимости, атакует языком

- При потере игрока с поля видимости, продолжает ходить по указанному пути



1. **Turtle**

**-** Статически на одном месте находится

**-** При появлении противника в поле видимости, выпускает шипи с панциря, которые наносят урон игроку

****

1. **Rockhead**

* До появления игрока в поле видимости стоит на месте
* При появлении игрока в поле видимости, атакует двигаясь к нему

****

1. **Spike**

- Движется от точки А в точку Б

- При попадании игрока на него, игрок получает урон



1. **Rino**

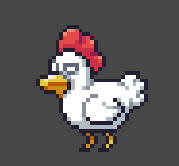
* До появления игрока в зоне видимости стоит на месте
* При появлении игрока, атакует двигаясь на него
* При потере игрока, остается на месте



1. **Chiken**

- Патрулирует зону вокруг яйца

* Атакует игрока при виде его, защищая яйцо

****

1. **FatBird**

* Падает на игрока с рандомных мест (птицедождь)

****

1. **BOSS**



**UI**

- Шкала здоровья и очков



**Эффекты и прочее**

- Система частиц при атаке и прыжке



- Музыка

- Работа с эффектами камеры (по возможности)

- Паралакс эффект (по возможности)