Тип игры пдатформер - это 2d игра, в которой есть игровой уровень состоящий из различных препятствий, подвижных и не подвижных элементов . Персонаж упровляемый игроком и противники управляемые искуственным интелектом.

*Ссылка на игру:*

<https://www.youtube.com/watch?v=C6Iw-dqSnAU&ab_channel=PrimakGame>

и

<https://www.youtube.com/watch?v=dgxkTfP2IwQ&ab_channel=MaddoxxRetroGames>

**Игровые особенности:**

-Цель игры добраться до конца уровня

-Игровой персонаж умеет перемещаться в двух плоскостях и стрелять

- Перемещение и стрельбы осуществляется с клавиатуры

-У игрока три единицы здоровья и три жизни:

После потеи трех единиц здоровья персонаж погибает и возраждается на месте гибели. После потери всех жизней игра заканчивается.

-Противники делятся на три типа:

1. Обычные - перемещаются по уровню погибают от одного попадания.

2. Усилиленные - выдерживают три попадания, умеют стрелять.

3. Летающие - перемещаются по прямой и по кривой, будут внезапно появлятся из-за краев экрана.

- В игре присутствуют бонусы:

1. Лечение -по уровню будут разбросвны банки красного цвета востонавливабщие одну жизнь.

2. Оружие - в игре присутствует два дополнительных вида оружия Spread Gun и Machine Gun. Оружие может выпасть из убитого противника. При подборе бонуса с оружием, оружие меняется. Бонус с оружием будет находится на земле в течении 15 секунд после чего исчезнет.При гибели персонажа оружие сбрасывается до базового. (Идея с оружием взята из игры Contra *Ссылка на игру*: <https://www.youtube.com/watch?v=2mWZlNOzdv8&ab_channel=PEG>)

3. Золото - отвечает за очки получаемые персонажем, будет как разбросано по уровню, так и переодически выпадать из противников.

4. Щит - выпадает из противников(редко), делает персонаж не уязвимым на 30 секунд.

- Накопление очков: во время игры игрок будет подбирать золото и накапливать очки. При наборе определенного количества очков игрок будет получать дополнительную жизнь.

- Задний фон двигается при движении персонажа на встречу камере

- В игре присутствует музыка

- В игре есть звуки

**UI**

В игре присутствуют следующие элементы:

**Главное меню** - отображается при входе в игру. Состоит из трех кнопок: “Начать игру”, “Настройки” и "Выход из игры".

**Меню настройки** - состоит из заголовка “Настройки”, и 2 UI-элемента checkbox - включение выключение музыки, включение выключение звука, кнопка “ОК” для выходя из этого меню.

**Меню паузы** - состоит из заголовка "Пауза" и четырех кнопок "Продолжить", "Настройки" и "Выход"(имеется в виду возврат на главное меню игры).

**Меню окончания уровня** - Содержит информацию об окончании уровня, количество набранных очков и две кнопки "Начать с начала" и "Выход"

**Меню гибели** - содержит информацию о проигрыше игрока и две кнопки "Начать с начала" и "Выход"

**Игровой интерфейс**

Распологается в верхней части эерана. Содержит информацию о количестве жизней игрока, количестве доступных продолжений и счетчик очков.

**Элементы навигации**

- Кнопка "Начать игру" ведет в игру.

- Кнопка "Настройки" ведет в меню настроеу. Здесь можно включить и выключить музыку и звук Кнопка "ОК" в меню настроек закрывает окно.

- Кнопка "Выход из игры" вызывает меню с заголовком "Вы точно хотите выйти?" и кнопками "Да" и "Нет". Кнопка "Да" закрывает игру, кнопка "Нет" сворачивает окно выхода.

- На клавиатуре кнопка ESC вызывает меню паузы.

- Кнопка "Продолжить" закрывает меню паузы.

- Кнопка "Начать с начала" вызывает меню с заголоовком "Вы точно хотите начать с начала?" и кнопками "Да" и "Нет". Кнопка "Да" перезапускает уровень, кнопка "Нет" закрывает меню запроса.

- Кнопка "Выход" вызывает меню состоящее из заголовка "Вы хотите выйти в основное меню?" и кнопок "Да" и "Нет". Кнопка "Да" загружет главное меню игры, кнопка "Нет" закрывет меню запроса.

**Чек-лист:**

- Игра запускается, при запуске игры видно игровое меню, которое состоит изкнопок: “Начать играть”, “Настройки” и "Выход" при этом на фоне играет музыка

- Кнопки меню кликабельные и соответствуют тому поведению, которое в них заложено:При нажатии на кнопку “Начать играть” загружается уровень, при нажатии на кнопку “Настройки” - окно настроек

- В окне настроек Можно включить/ выключить звук и музыку

- Персонаж совершает заложенные в него действия при нажатии на соответствующие кнопки на клавиатуре

- Персонаж перемащается по уровню не застревая в препятствиях и не проваливаясь

- Персонаж не совершает двойные прыжки

- Персонаж не летает по уровню

- Персонаж теряет одну единицу здоровья при столкновении с противником

- Персонаж теряет одну единицу здоровья при поподании внего выстрела противника

- У персонажа меняется оружие, появляется щит, пополняются очки здоровья, увеличиваются количество жизней, увеличивается количество очков при подьеме соответственного бонуса.

- У персонажа сгорает одна жизнь если закончились очки здоровья

- У персонажа сгорают все единицы здоровья и одна жизнь при падении в пропасть

-Счетчик жизней персонажа увеличивается на одну при наборе нкжного количества очков

- Щит на персонаже исчензает

- Имея щит персонаж не получает урон

- Погибая персонаж теряет одну жизнь и оружие сбрасивается на основное

- Персонаж возраждается на месте гибели

- Противники погибают от попаданий

- Из противников выпадают бонусы

-Движение заднего фона работает правильно без скачков и разрывов

- Звуки и музыка работают правильно

- Игру можно поставить на паузу

- При достижении конца уровня появляется соответствующее меню