Техническое задание.

1. 2D – платформер, 2 локации с вертикальным движением размером в два экрана. Цель – добраться до конца уровня, попутно добыв из противников ключи для открытия нужных дверей, и оружие для уничтожения других противников. В определенных местах генерируются бонусы, дающие преимущество в сражении.
2. Персонаж двигается вперед, назад и вверх, может совершать прыжок, чтобы забираться на преграды. Может атаковать в ближнем бою по умолчанию, и с помощью подобранного оружия на дистанции. У персонажа 100 единиц здоровья, которое он может восстановить аптечкой. При соприкосновении с врагом персонаж отталкивается и теряет 10 хп.
3. Управление клавишами WAD и левой кнопкой мыши.
4. Оружие:
   1. Меч. Базовое оружие ближнего боя, наносит 25 единиц урона при попадании.
   2. Винтовка. Оружие дальнего боя, выпадает из наземных мобов, наносит 50 единиц урона на расстоянии.
5. Предметы:
   1. Синий ключ. Выпадает с летающего моба, открывает синюю дверь.
   2. Желтый ключ. Находится за синей дверью, открывает дверь на следующий уровень.
6. Противники:
   1. Наземный моб. Двигается по уровню из стороны в сторону, не атакует, имеет 50 хп, при прикосновении к игроку наносит 10 урона. С него выпадает винтовка.
   2. Летающий моб. Летает из стороны в сторону, имеет 100 хп, с него выпадает синий ключ. На втором уровне периодически сбрасывает бомбы наносящие 50 урона при падении на землю.