# Быстрая идея

2D ранер в векторной стилистике. Суть игры участие в олимпийских забегах и прокачка персонажа. В одном забеге участвует 4 игрока, 3 из них боты имитирующие многопользовательскую игру.

Генерируется карта: сначала действия происходят на стадионе, затем локации меняются, на пустыню, поле, лес, горную местность, зиму – в любом порядке. На каждой локации есть свои препятствия, через которые нужно перепрыгивать или прокатываться под ними.

Механика управления персонажем: для разгона нужно быстро нажимать на кнопку run; для удержания набранной скорости – держать кнопку run; для преодоления препятствий используется свайп вверх или вниз, в зависимости от препятствия.

Существует несколько видов персонажей, у каждого 10 уровней прокачки.

# Unique selling points (USP)

1. Соревновательные забеги между игроками;
2. Прокачка персонажа и превосходство в забегах;
3. Многопользовательская игра по Bluetooth и из кругов Google+;
4. Управление: быстрые нажатия по экрану – набор скорости бега,

Удержание пальца на экране – сохранение набранной скорости, Свайп вверх – перепрыгнуть препятствие, Свайп вниз – Проехать под препятствием;

1. Отдельная прокачка способностей персонажа на каждом уровне, и апгрейд внешнего вида персонажа с переходом на новый уровень;
2. Каждый забег начинается с стартовой линии на олимпийской дорожке и переходит в одну из локаций, локация больше не меняется до самого финиша.