Генерация мира – плоскость на нулевой высоте (collision reactangle)

Над ей находятся маленькие платформы хаотично расставленные, чем выше, тем дальше друг от друга находятся платформы. На координатах (0, -3000) платформа побольше

Мобы.

1. цыфры (от 1 - 9) спавнятся вокруг игрока с некоторой периодичностью.

Имеют 20 здоровья 50 домага раз в 1 секунду, при смерти оставляют предмет соответствующую цифру,

1. знак (спавнится на платформах выше плоскости) имеет 30 здоровья и дропает рандомныйй знак [“-“, “+”, “\*”(умножить), “/”].
2. Знак “=” (первый босс) как спавнится не придумал предлагайте идей, имеет 200 здоровья, дропает “=” , “X”, “Y”. Имеет несколько типов атак использует их по очереди
3. Логарифм Lg (спавнится на высоких платформах) 150хп, дропает логарифм
4. Корень (спавинтся на тех же платформах что и логарифм) дропает корень
5. Число пи (спавинтся на тех же платформах что и логарифм) дропает рандомно “cos”, “sin,” “i”(мнимое число)
6. Финальный босс константа e 700 здоровья, спавнится если с одной стороны равно выставить cosx + i\*sinx а с другой Y.

Предметы

1. Меч из знака + и единицы 15 домага раз в 1.5 секунды (ближний бой)
2. Лук из двух 2 и знака умножить. Выпускает снаряд четв1рку которая летит по прямой

Выстрел раз в 0.5 сек 30 домага

1. Равно при размещений в мире можно полсоединять знаки и цифры с разных сторон.

Двойным нажатием можно приравнять правую часть к выражению в левой части,

1. X, Y – ведут себя так же как цифры.
2. Пушка из выражения. Получается если с одной стороны равно поставить Y а с другой выражение с X. Для стрельбы использует число, выпуская снаряд (точку) который летит по прямой и наносит урон равный корню от изменения значения функций при изменений x от 0 до значения числа которое было использовано для выстрела. Если в выражений для пушки использовались синус или косинус то оно стреляет без отката как лазер.
3. Функций (Lg, cos, sin) можно вставить в выражение (на этом всё)
4. I мнимое число, при использований на 60 секунд делает игрока не видимым для мобов.