**מכניקה:**  
כדור לא דועך אלא תנועה אינסופית, אחידה (לא פיזיקלית)  
זה אומר שאין פסילה או סיום, אלא השחקן מחליט מתי בא לו נסיון חוזר. הכדור מצידו מטייל בלי סוף.  
העולם שהשחקן בונה לא נמחק לאחר נסיון חדש (אם כי יהיה לחצן איפוס). אפשר לנסות זוויות כמה שרוצים.  
הממד של "יש לי רק אחד" הוא: יש רק זריקה אחת ולא זריקות מתמשכות זו אחר זו עד לנצחון.  
מעבר שלב יתאפשר אם השחקן גם יפגע בכל מטרות הביניים (או אולי ב X% מהן מה שייכנס ל best score אח"כ) וגם יגיע למטרת הסיום.  
לזכור לתת לשחקן גישה לכל השלבים בתחילת המשחק (כדי שפליי-טסטרים יוכלו להתרשם מהר).

**רעיונות לעצמים:**  
אובייקטים בסיסיים של המשחק:  
**רקע** של המגרש  
גבולות המגרש  
מטרת ביניים  
מטרה סופית  
קירות שלא ניתן להזיז (אילוץ שהוא בילד-אין בתוך השלב, השחקן צריך להתמודד)  
השחקן (כנראה כדור כדי לאפשר התנגשות טבעית בקירות ותזוזה בהתאם)  
כוונת של הירייה (רק כיוון. בלי עוצמה)  
**tool bar** שממנו השחקן יגרור אל המשחק את כל חפצי העזר שהוא יכול להוסיף לשלב  
**כפתור retry** לזריקת הכדור  
**כפתור איפוס של השלב** (כל מה שבניתי נמחק ואני בונה מחדש)  
מכשולים:  
קוצים  
פלטפורמות זזות  
אובייקטים שהשחקן יכול להוסיף למשחק בחופשיות על מנת לעבור את השלב:  
teleport. נכנס מפה, יוצא משם. (עם אותו וקטור המהירות)  
**קירות** (מלבנים דקים) שהשחקן יכול להוסיף לתוך המגרש כדי להגיע אל המטרה  
מן תחנת מעבר שמקטינה\מגדילה את השחקן ברגע שהוא עובר בתוכה   
**מאוורר** שדוחף את השחקן ממנו  
**מגנט** שמושך את השחקן אליו

Chart

Description automatically generated with medium confidence

התלבטות בין:

1. גולף שצריך להגיע למטרה פשוט
2. אוייבים שצריך לפגוע בכולם בירייה אחת

הצבת קירות באלכסוניות חופשית לא רק אנכי-אופקי

עיצוב

לשפץ כוונת שיהיה יותר לכיוון של אנגרי-בירדס

מפה גדולה + תזוזת מצלמה שתעקוב אחרי הכדור

תיקון באג של סיבוב כדור – הוא ממשיך להסתובב אחרי שהוא מפסיק לזוז (הrotation של הכדור ממשיך להסתובב אחרי שהכדור עוצר)

קירות – drag & drop או לחילופין בחירה והצבה

עיצוב שלבים כמובן – לפחות איזה 5 בדרגת קושי עולה + **שלבי לימוד מאוד פשוטים** של כל המכניקות האפשרויות שיש לשחקן

עיצוב:

מעבר יפה בין שלבים

מסך הסבר

מסך פתיחה

מסך סיום