Контент

# Горшки

## Обычный

При попадании в голову наносит 3 урона. В противном случае разбивается и бьет осколками в клетку сверху, слева, снизу, справа и наносит 1 урон.

## Большой

При попадании в голову наносит 3 урона. В противном случае разбивается и бьет осколками по всем клеткам в радиусе 1 и наносит 1 урон.

## Взрывной

Падает в узлах между клетками и наносит урон 3 по каждой из граничащих клеток.

## Железный

Имеет более высокую скорость полета. Падает на клетку и наносит урон 4.

## Кошка

Спавнится на клетке. Имеет направление вправо/влево. Затем бежит на нижнюю клетку соответственно своему направлению. Наносит 1 урон если попадает на одну клетку с игроком.

# Бонусы

## Скорость+

Увеличивает скорость передвижения персонажа с клетки на клетку в SPEED\_BUFF\_AMOUNT раз. Действует BUFF\_DURATION сек.

В игре представлен банкой Sprinte.

## Броня

Добавляет 1 единицу брони персонажу (1 броня == 1 сердечко).

## Сердечко

Восстанавливает 1 хп персонажу.

## Замедление времени

Уменьшает скорость полета горшков в TIME\_DECELERATION раз.

## Монеты

Появляются только при обычном горшке, который в этом случае имеет текстуру горшка с монетой. После того, как горшок разбивается о землю, на этой клетке появляется 10 монет.

# Ассортимент магазина

## Бонусы

Скорость+, замедление времени.

## Одежда

Футболки, кепки, ботинки, очки, представленные в виде сетов.

Сеты: космонавт, черт, миллионер.

Карты: ад, луна, банк(?).

# Режимы

## Бесконечный

Бабка кидает горшки бесконечно. Игра идет на время и рекорд по времени приписывается к профилю игрока. Активны все виды атаки и усилителей.

## Кампания

Состоит из нескольких уровней. Активны лишь те усиления и атаки, которые были доступны на прошлом уровне и те, которые вводятся на этом.

1 Этап:

1 уровень: вводятся обычная атака, обычный горшок.

2 уровень: вводится тройная атака.

3 уровень: вводятся бонусы на монеты.

4 уровень: вводится большой горшок.

5 уровень: вводится взрывной горшок и +1 к макс. здоровью.

6 уровень: вводится бонус на скорость.

7 уровень: вводится железный горшок.

8 уровень: вводится покупной бонус на скорость.

9 уровень: вводится кошка.

10 уровень: вводится покупное замедление времени.

11 уровень: вводится покупная броня.

12 уровень: вводится режим ярости.

2 Этап: