**MICROJAM EVENT HORIZON**

# *MECCANICA*

Il Giocatore ha la possibilità di saltare in alto e in lungo con un unico tasto, ovvero la **Barra Spaziatrice**.

Il salto è in **stile Super Mario**, ovvero **può raggiungere un altezza massima X, ma l’altezza raggiunta è decisa da quanto a lungo il Giocatore tiene premuta la Barra Spaziatrice.**   
Se la mantiene per X secondi, raggiunge l’altezza massima, altrimenti raggiunge la metà della sua altezza massima.

**Questo salto** si può eseguire **fino a 3 volte di fila senza bisogno di appoggiarsi** ad una piattaforma.

Se il Giocatore riesce a utilizzare **solamente le piattaforme per X distanza** senza bisogno di utilizzare il Salto, il Giocatore ottiene la possibilità di **fare un Quarto Salto dopo i 3 di base per il resto della partita.**

# *GIOCO*

Il Gioco si basa sul continuare a saltare appoggiandosi a delle piattaforme volanti senza mai fermarsi.

Il Gioco deve essere fatto in 2D in stile Doodle Jump.

Le varie **piattaforme svaniscono appena il Giocatore le ha utilizzate** per saltare verso le successive e **sono elastiche**, ovvero fanno sì che, una volta toccate, il Giocatore **vi rimbalzi per prendere slancio.**

Il **Giocatore** quindi **non ha possibilità di fermarsi su una di esse**, ma deve continuare ad andare in alto il più possibile grazie alla propria abilità.

**Ogni X distanza** in altezza superata, il **Giocatore ottiene Y punti**.

Il Gioco finisce nel momento in cui il Giocatore cade e non ha più la possibilità di saltare.

**Alla fine viene mostrato il punteggio ottenuto dal Giocatore.**

https://github.com/EleonoraTiritiello/MicroJam26-02-21