**1. Tytuł projektu**

**"Don’t Touch the Spike – Unikaj Kolców!"**  
Dynamiczna gra zręcznościowa, w której celem jest sterowanie ptakiem i unikanie kolców, aby osiągnąć jak najdłuższy czas przetrwania.

**2. Skład zespołu**

**Zespół deweloperski:**

* Michał Bany
* Jakub Krasiński

**3. Cel główny projektu**

Celem gry jest stworzenie wciągającej i prostej gry zręcznościowej, w której gracz kontroluje ptaka, starając się uniknąć kolców pojawiających się na ścianach. Gra ma dostarczyć graczom szybkiej i emocjonującej rozrywki, a także zachęcić do rywalizacji poprzez system rankingów i wyników. Gra będzie zoptymalizowana pod kątem wydajności, płynności rozgrywki oraz intuicyjnego sterowania.

**4. Zakres funkcjonalności**

**Moduły:**

1. **Moduł Sterowania:**
   * Proste sterowanie za pomocą dotyku ekranu (tap).
   * Mechanika lotu oparta na grawitacji i siłach odrzutu.
2. **Moduł Kolców:**
   * Losowe generowanie kolców na ścianach.
   * Zwiększająca się trudność wraz z postępem gry.
3. **Moduł Wyników:**
   * System punktowy, w którym gracz zdobywa punkty za każdy unikanie kolców.
   * Najwyższy wynik wyświetlany na końcu każdej rundy.

**Dodatkowe funkcjonalności:**

* Zmieniające się tło w miarę postępu gry.
* Wyjątkowe wyzwania i tryby gry, np. "Nocny tryb" z ograniczoną widocznością.

**MVP:**

* Prosta mechanika sterowania i unikania kolców.
* System punktowy i wyświetlanie najlepszych wyników.

**5. Technologie**

**Języki programowania:**

* C# (Unity)

**Frameworki:**

* Unity (silnik do gier)

**Narzędzia:**

* Firebase (autoryzacja, baza danych do rankingów).
* Git (kontrola wersji).