**Предлагаемое решение:**

Склон реализовать при помощи построения линии по точкам, которые можно сгенерировать по любой формуле, для получения нужного результата(синусоида, шум Перлина...). Для этого можно использовать Edge Collider 2D, а для отображения пользователю использовать Line Renderer, который будет строиться по тем же точкам. Для сглаживания склона, можно использовать интерполяцию или просто уменьшить шаг по х и поиграться с коэфицентами получения координат точек.

Неваляшку реализовать созданием Poligon Collider на текстуру и изменением центра тяжести в коде.

**Ожидаемые риски:**

Реализация склона при помощи Edge Collider 2D может привести к прохождению неваляшки сквозь склон, или застреванию в нем. Использование Line Renderer, возможно, не самый удачный вариант, т.к. может визуально смотреться не привлекательно, но позволит поиграться с его настройками. Например, плавное зменение цвета в коде случайно, или в зависимости от координат или скорости неваляшки.