

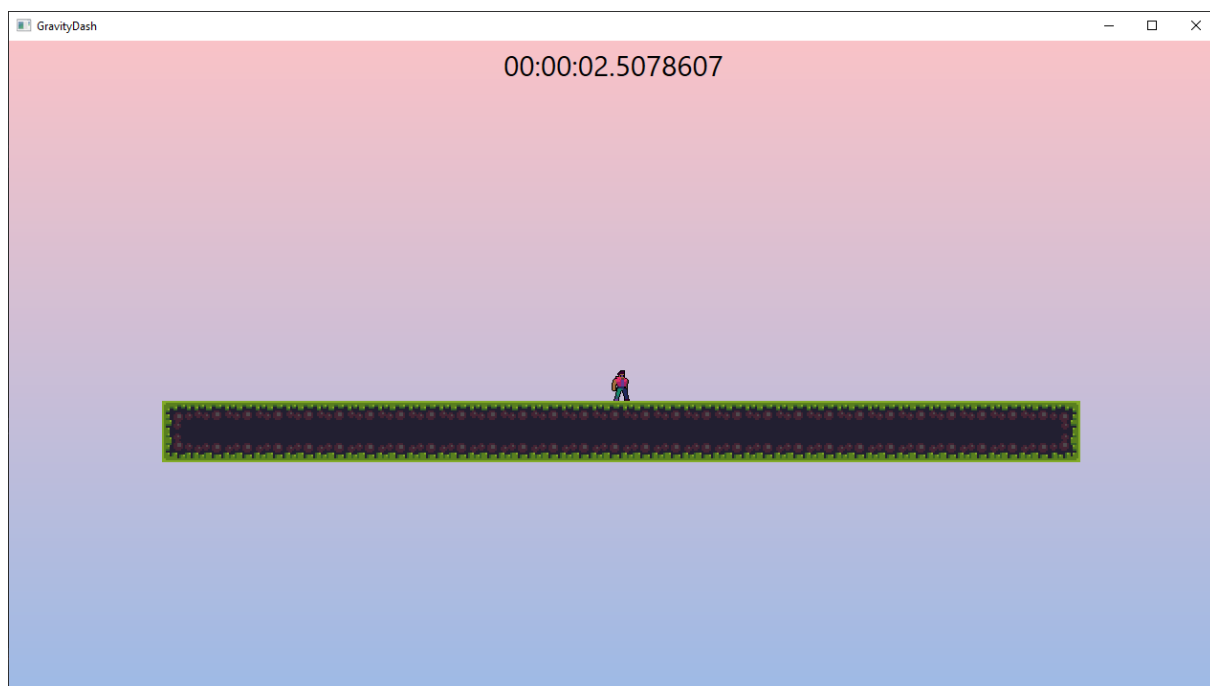
# GravityDash

A játék egy oldalnézetű 2D egyjátékos játék.

A játékosok célja, hogy fent maradjon a platformon. A játékost véletlenszerűen spawnoló ágyúgolyók próbálják letaszítani.

A highscore-t időben adjuk meg tehát aki a legtovább marad fent, annak lesz a legnagyobb score-ja.

Az ágyúgolyókat lehet használni ugrópontnak (tehát lehet rajtuk ugrani). A játékos képesek mozogni a pályákon, ugrálni és gugolni. A játékos képes a levegőben irányítani a mozgását kivéve ha egy ágyúgolyó meglökte, akkor egy ideig nem képes irányítani a karakterét. A kilökött játékos veszített és ebben az esetben egy „game over” felirat és egy „new game” gomb fog megjelenni a képernyőn, amivel újraindíthatja a játékot.





A játék végtelen ideig tart, csak akkor van vége, ha a játékos leesik.

A játékosnak lehetősége van gugolni ebben az esetben egy kicsit kisebb lesz a karakterének a hitboxa. Ha egy ágyúgolyó eltalálja a játékost, akkor annak vektorával ellöki és egy időre irányíthatatlan lesz a karakter. A letelt idő után a játékos újra irányítani tudja karakterét.

Az ágyúgolyón képes ugrani a játékos abban az esetben, ha az alatta volt és arról magasabbra ugrani, hogy kikerülhessen más golyókat.

A játékos képes a falon felmászni, ha eléri azt. Ezt az ugrás gomb többszöri megnyomásával képes kivitelezni.

A játékos képernyőjén egy stopper fogja mutatni, hogy éppen hogy áll az idővel.