Игра разбита на сцены

Нулевая сцена загружает нужный уровень с индикатором

Сцена – уровень

Игрок – персонаж стикман (человечек из палок)

модель стикмана, скелет, материал

анимации – идл, бег, усиленный бег, с пружины прыжок, прыжок с ударом

сделан из примитивов, в высоту меняешь длину тела, в ширину все цилиндры

у него можно менять материал

можно одевать его в различные шляпы

скайбокс

текстура и шейдер воды

конфети из партиклов

материал игрока с шейдерами

управление

начало уровня – меню и текст про там

стоит на месте

зажал – бежит вперёд

влево вправо ведёшь – влево или вправо поворачивает

игровое поле прямая линия, могут быть перепады с горками

есть кристаллы которые собирать

есть зоны которые увеличивая, уменьшают

зоны которые расширяют, сужают

есть барьер об столкновения с которым теряешь высоту

есть крутящиеся барьеры

есть стрелки на земле которые как зоны

есть копка прыжок (чтобы через барьеры)

есть бомбы от которых теряешь вес (могут двигаться)

есть бассейн

есть крутящиеся круговая платформа

в конце уровня барьеры пройдя которых можно ударить босса и получить бонус

при конце жизней голова одна и летит по физике