

## Описание

Игра – простой платформер, в котором персонаж должен перемещаться по выстроенным в одну кривую линию и постоянно смещающимся друг относительно друга разрозненным платформам, перепрыгивая через препятствия и уворачиваясь от шаров, которые могут его сбить и столкнуть в пропасть.

**Платформа:** Windows

**Версия Движка:** 4.27

**Целевая аудитория:** обычные люди без серьёзного опыта в прохождении игр в целом и платформеров в частности

## Уникальные особенности

В игре бесконечное число уровней, сложность которых последовательно увеличивается. Увеличение сложности происходит за счёт добавления к каждому уровню двух новых платформ. На каждом уровне есть стартовая платформа со стеной и финишная платформа, на которой расположен значок, который необходимо взять для того, чтобы уровень считался пройденным. Каждая вторая платформа вращается вокруг своей оси в горизонтальной плоскости, причём скорость вращения выбирается случайным образом из диапазона между установленным на первом уровне минимальным значением и максимальным значением, меняющимся от уровня к уровню (то же самое можно сказать и о скорости движения платформ друг относительно друга).

На невращающихся платформах с вероятностью  $\frac{1}{2}$  могут появиться стены. Сквозь них не может проходить игрок, но при этом могут пролетать шары оранжевого цвета, которые генерируются  $N$  раз в минуту, где  $N$  - количество уже пройденных уровней. При столкновении с одним из шаров игрок проигрывает.

Для того, чтобы игроку было проще проходить уровни, в игре есть 4 вида бонусов:

Синий – увеличение числа очков, заработанных пользователем на отдельно взятом уровне. Вероятность появления на невращающейся платформе:  $\frac{1}{8}$ .

Фиолетовый – прекращение движения шара на 10 секунд. Вероятность появления на невращающейся платформе:  $\frac{1}{16}$ .

Зелёный – прекращение вращения всех платформ на 10 секунд и их возврат в исходное состояние. Вероятность появления на невращающейся платформе:  $\frac{1}{31}$ .

Розовый – возможность проходить сквозь стены на протяжении 10 секунд. Вероятность появления на невращающейся платформе:  $\frac{1}{1}$ .

## **Персонажи**

В игре существует лишь один, дефолтный с точки зрения дизайна, персонаж, которым управляет пользователь.

## **Сюжет**

Сюжет, оформленный в виде цельной истории, в игре отсутствует.

## **Главная цель**

Каждому игроку необходимо пройти как можно больше уровней. В случае поражения на одном из уровней, игра может начаться с последнего пройденного уровня или с самого начала в зависимости от предпочтений пользователя.

## **Дизайн уровней**

На каждом процедурно генерируемом уровне может быть до пяти типов платформ:

1. Стартовая платформа содержащая стену, через которую необходимо перепрыгнуть персонажу. Цвет: красный.
2. Невращающаяся платформа без стены, может содержать на себе бонусы. Цвет: жёлтый.
3. Невращающаяся платформа со стеной, может содержать на себе бонусы. Цвет: жёлтый.
4. Вращающаяся платформа без каких-либо препятствий и объектов. Цвет: жёлтый.
5. Финишная платформа, содержащая значок, который необходимо собрать для перехода на следующий уровень. Цвет: зелёный

При успешном окончании уровня пользователю показывается меню паузы, нажав на одну из кнопок которого он может перейти к следующему уровню, повторно пройти текущий уровень, перейти в главное меню или выйти из игры. При неудачном исходе уровня возможность перехода на следующий пропадает.

## **Управление и геймплей**

Пользователь может управлять действиями персонажа при помощи кнопок W, A, S, D (перемещение вперёд, влево, назад и вправо), а также кнопки SPACE (прижок). Для нажатия на кнопки главного меню используется мышка.

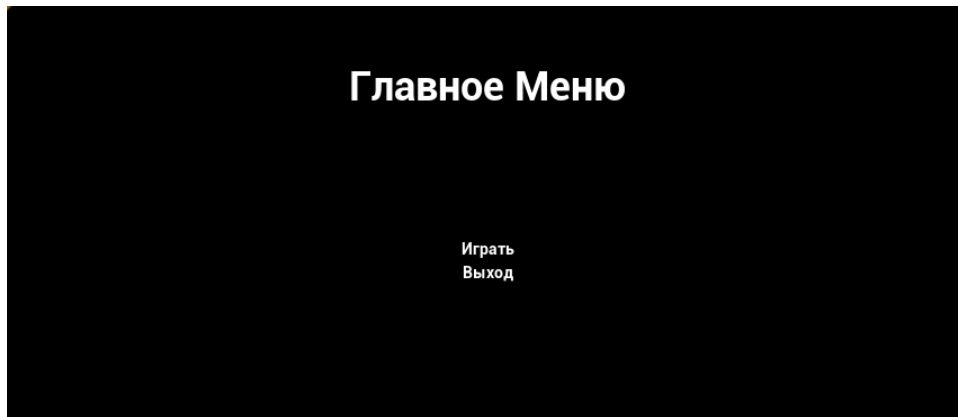
Основные механики: перепрыгивание через стены на платформах, сбор бонусов и значков путём столкновения с ними, перепрыгивание через пропасти между платформами, бег по платформам, уворачивание от летающих шаров.

## **UI**

Главными элементами пользовательского интерфейса в игре являются одно главное меню и многочисленные меню паузы. Главное меню содержит кнопки «Играть» и «Выход», позволяющие пользователю начать игру и прекратить выполнение игровой программы соответственно. Также в рамках каждого уровня пользователю доступна строка состояния в верхней части экрана, на которой изображена информация о порядковом номере уровня и количестве очков, набранных с момента его начала.

## Скриншоты игры

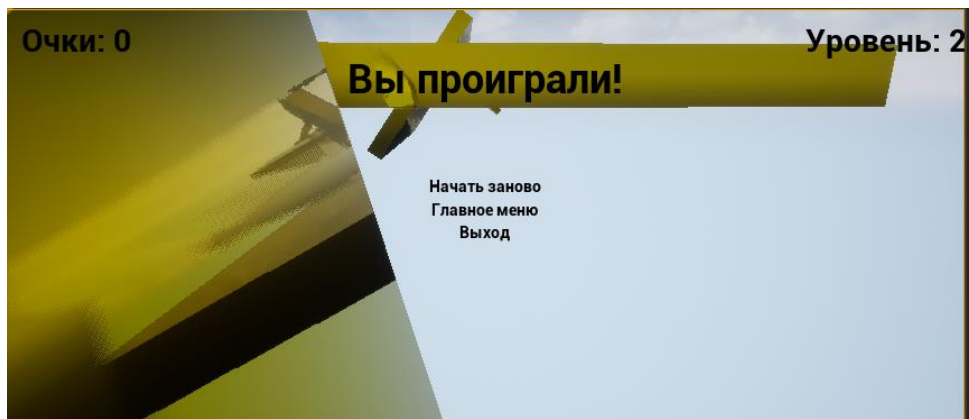
Главное меню:



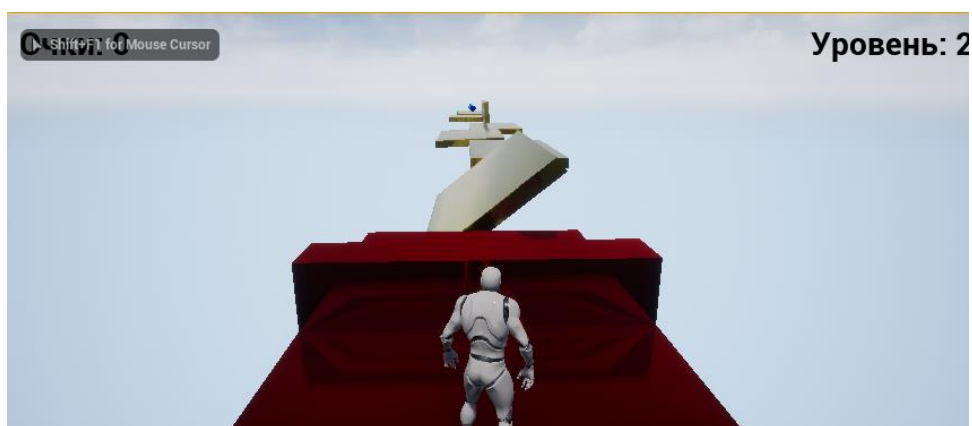
Меню паузы при прохождении уровня:



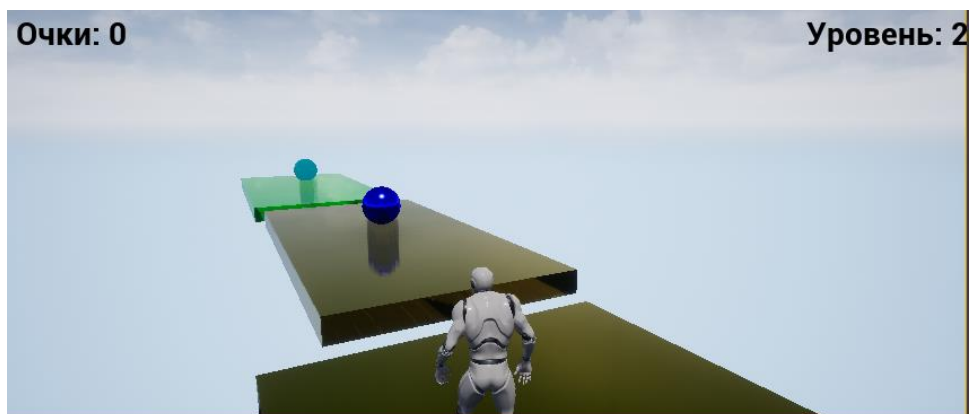
Меню паузы при проигрыше на одном из уровней:



Стартовая платформа и вращающиеся платформы:



Один из бонусов и финишная платформа со значком:



Летающий шар:

Очки: 0

Уровень: 3

