**RISE**

**Oyun Özeti**

Dibinde yukarı doğru hava akımı oluşturan fanlar olan bir çukurdan yükselerek kaçmaya çalıştığımız bir oyun. Yükseldikçe puan artacak ve rekor kırmaya çalışacağız. Endless , 3D, sidescroller, portrait.

Eğer oyun başın sinematik olursa;

Çukurun dibinde fan ve en altta duvara açılan bir boru vardır. Karakterimiz o borudan çukura gelir. Karakterimizden sonra da bir şemsiye gelir. Daha sonra fan dönmeye başlar yukarıya doğru hava akımı efekti görülür. Ekrana dokununca şemsiyeyi açar ve yükselmeye başlarız.

**Karakter**

Karakterimiz bir çocuk, şemsiyesi olacak ve onu açarak hava akımıyla yükselecek.

3 canı olacak, engele çarparsa 1 canı gidecek fakat aşağıya düşerse direkt ölecek.

Her hasar alındığında, bir yere çarpıldığında yalpalama animasyonu olacak.

Her buff alındığında animasyon olacak. Şemsiye parlayabilir, karakter kendi etrafında dönebilir. Birkaç animasyon olup random biri çalışabilir.

**Oynanış**

Ekrana basıldığında oyun başlayacak şemsiye açılıp karakter yükselecek. Aşağı swipe hareketi yapıldığında 0.25 saniye sonra şemsiye kapanarak uçuş duracak karakter düşecek, tekrar yukarı swipe yapıldığında uçmaya devam edecek. Her buff için ayrı buton olacak, ekranın sağında dikey sırada olabilir.

**Harita ve Engeller**

Sağda ve solda duvarlar görüntü olarak ince bir yer kaplayacak. Her 750 skorda yükselme hızı artacak.(Hızlanma oranı sonra ayarlanacak)

*LAZER:* Sağda veya solda lazer çıkış noktaları olacak. Bu lazerler 0.75 saniye kadar şarj olacak, bu şarj esnasında kırmızı ışık artacak oyuncu bunu görecek. Şarj olduktan sonra 0.5 ~ 1 saniye boyunca çizgi şeklinde karşı duvara lazer yansıtacak. Karakter çarparsa canı gidecek.

5-6 lazerin üst üste olup sırayla açıldığı, zamanlamayla geçebileceğimiz ve başka türlü engel kümeleri olacak.

*DÜŞENLER:* Yukarıdan taş ve benzeri cisimler aşağıya düşecek, çarpıldığında 1 can götürecek. Taşlar ekrana girmeden yarım saniye önce ekrana gireceği noktanın en üstünde bir gösterge çıkacak.

*UÇANLAR:* Aşağıdan yukarıya doğru bizden hızlı yükselen cisimler de olacak.

*PLATFORMLAR:* Haritada yer yer duvara dayalı veya ortalarda platformlar olacak. Zaman zaman fan durduğunda aşağıya düşmemek için o platformda durmaya çalışacağız. Zaman zaman bu platformlarda can olabilir.

*DARALMALAR:* Tünelin daraldığı yerler olacak. Genişliği neredeyse yarı yarıya düşecek. Daraldıktan sonra zikzak da çizebilir.

**Etkiler(Bufflar)**

Bufflar birikip istenildiği zamanda, tek seferde tek buff olmak üzere kullanılabilecek.

*JETPACK:* Kullanıldığında karakterin sırtına jetpack gelecek, hızla yükseleceğiz. Arkamızda duman efekti bırakacağız.

*CAN:* Karakterin 3 canı olacak. Aldığımızda eğer 3 can da dolu değilse can değeri 1 artacak.

*KALKAN:* Kullandığımızda çarpan engeller, lazerler vs. canımızı götürmeyecek. 4 saniye sürecek. (Süresi değişebilir)

*ZAMAN:* Kullanıldığında zaman yavaşlayacak. 4 veya 5 saniye sürebilir.

*SİLAH:* Kullanıldığında dokunulan yere doğru ateş ederek aşağıdan ve yukarıdan gelen gelen taşları, laser yuvalarını yok eder. 5 atış hakkı vardır.

**Ekonomi**

Bufflar oyun içi parasıyla da alınabilecek. Level bitimlerinde skora göre para gelecek. Skor saniyede 4 ilerleyecek, level sonu gelen para skorun 3te 1i olacak.

5 dakika oynandığında 1000’den fazla skor ve 333 altın olacak.

* Jetpack 250 altın
* Kalkan 150 altın
* Zamanı yavaşlatma 200 altın

Olacak.

Bufflar dışında kostümlerin bazıları bu parayla bazıları reklam izleyerek alınabilecek.

En ucuz kostüm 500 altın olacak. Diğerleri 10.000’e kadar bile çıkabilir.

Reklamla alınan kostümlerin de altın fiyatı olacak. O altın verildikten sonra reklam izlenerek alınacak.

**Gelir ve Kozmetikler**

Reklamla ve parayla açılan farklı şemsiyeler veya karakter kıyafetleri olacak. Her rekor kırıldığında belli bir ilerleme sağlanan kostümler olabilir.

Farklı şemsiyeler illa şemsiye olmak zorunda değil. Elde tutulduğunda uçulabilecek herhangi bir cisim koyabiliriz.

Jetpack buffının tatmin edici bir animasyonu ve şekli olmalı, bu yüzden jetpacke özel skin koyulacak. (Şemsiye büyüyüp uzay gemisi olur, karakter içinde kalır öyle uçar vs.)