**Corridor Adventure**

**Özet**

Zeminin yanı sıra duvarlarda ve tavanda ilerleyebildiğimiz bir runner oyunu. Koridor şeklinde olan platformumuz hafif eğik olacak aşağıya doğru ilerlenecek.

Oyun her biri 4 level içeren evrelerden oluşacak. Evrenin ilk 3 levelinin her birinde sadece tavanda, sadece zeminde ya da sadece sağ ve sol duvarda geçişli şekilde ilerlenebilecek, 4. Levelde oyuncu duvar değiştirebilecek. Hatta bazen değiştirmeye zorlanacak(zemin çöker tavandan gitmek zorunda kalır, sağ duvar kırılır soldan gitmek zorunda kalır vb.)

Evre mantığı ödül vermek ve ilerleme hissiyatını yansıtmak için. 2 level oynayıp oyunu kapatmasın evreyi tamamlasın, 6 level oynarsa 2 level daha oynasın istiyoruz.

**Oynanış**

* Zemin ve tavan 3 şerit şeklinde olacak (Subway Surfers gibi)
* Zemindeki ilerleyiş: koşarak, kaykayla, zemin suysa surf tahtası üzerinde
* Tavandaki ilerleyiş: tavanda borular olacak(3 şerit) kanca, mıknatıs ve benzeri aletlerle
* Duvarlarda ilerleyiş: klasik duvar koşusu. Yer yer iki tarafta 45 derece eğimli küçük platformlar gelebilir sağdan sola atlamak için parkur tarzında.
* Yukarı swipe ile tavana çıkıp ordan ilerlenir. Sağ sol duvarlara geçmek için duvarlara tıklamak gerekir. Normal sağ sol swipe şerit değiştirir.
* Yol boyunca altınlar toplanacak. Diğer levele geçmek için haritadaki toplam altının %70inin toplanması gerek.
* Level sonuna gelindiğinde bir çift taraflı kapı karşılayacak. Karakter platform sonunda durduğunda aldığımız altınlar bir animasyonla karakterimizden kapının ortasındaki anahtar deliğine girecek. Yeterli altın varsa kapı açılacak ve geçip diğer leveli oynamaya hazır olacağız.

**Başlangıç Ekranı**

* Karakterimiz ortadadır, swipe hareketiyle oyun başlamaya hazır.
* En altta ortada oyunun oynandığı sahne olan HOME butonu, solda levellerin görüneceği LEVELS butonu, sağda da SHOP butonu vardır.

**Zorluklar**

* Zemin ve duvardaki 3 şeritten birisi parçalanabilecek. Örneğin zeminde giderken zeminin sağ tarafı belli bir mesafe boyunca kırılabilecek diğer taraftan koşmak gerekecek.(Duvarda dikey hareket için mekanik düşünülürse yan duvarlarda da geçerli)
* Zeminde ilerlerken tavanın bir parçası da düşebilecek. (Oyuncunun üstüne düşme tehlikesi için) Düşmeden önce sarsılarak oyuncuyu uyaracak.
* Yan duvarlarda veya tavanda ilerlediğimiz bölümlerde zemin olmayacak.
* Yan duvarlarda ilerlenen bölümlerde kolonlar çıkabilir, karşı duvara geçmek gerekir çarparsa ölünür.

**Ekonomi**

* Her 4. Levelden önce reklam çıkacak.
* Reklamla açılan kostümler olabilir.
* Parayla alınan kostümler olabilir.