**ТЗ для дизайна мобильной игры “Runner”**

**Общее описание игры.** Главный герой бежит по платформам, расположенным в четыре ряда и собирает монеты и звезды. Действие – бесконечное. Игра на набирание максимального количества очков. За монету – 1 очко, за звезду -10. По мере продвижения игра должна визуально немного меняться. Например, игрок набрал 25 очков платформы (и возможно фон) поменялись, набрал 50 очков – опять поменялись, и так 5 раз. Дальше смена идет в обратную сторону и так бесконечно по циклу.

**Общие требования к графике.** Визуальный стиль – 8-bit. Разрешение экрана 400х240.

**Персонаж.** Размер: 24х24. Анимация бега - 4 кадра (2 и 4 кадр, когда ноги вместе, повторяются). Вид персонажа – бегущий мальчик, одетый в казуальную современную одежду.

**Платформы**. Состоят из блоков размером 16х16. Минимальная длина платформы - 3 блока, максимальная – 12.

**Фон.** Состоит из повторяющихся элементов. Предположительно шириной в 60 или 80 пикселей и высотой 240. Фон будет скролиться горизонтально в сторону обратную движению персонажа.

**Монета.** Размер 16х16.

**Звезда.** Размер 20х20.

**Этап 1**

Нарисовать:

- Бегущего персонажа: 3 спрайта (в 4 кадра, 2 и 4 - одинаковые).

- Один вид платформ.

- Один вид фона.