Prioridade atual:

--Terminar o modo história (fazer todas as fases) já com a arte.

--Fazer menu principal e os secundarios.

Sugestões:

Modo portal?

Fase Matrix?

– Deixar inicialmente apenas os modos historia, multiplayer e survival habilitados.

Desistir dos modos historia de mais de duas bolas.

Fazer modo historia, survival e multiplayer de duas bolas em dois controles (co-op), que são desbloqueados quando fechar no modo historia single.

--

//------------------------

Temas:

Natal

Militar

Marinheiro

Albino Blacksheep

Laranja Mecanica

Superman

South Park

Batman

Kelly Clarkson

Panda

Deadpool

Adicione acima sua ideia.

Obstaculos possiveis:

**-espinho de rota definida (vai sempre por um caminho definido)** (horario, anti-horario)(varias regioes de rota).

**-espinho quicador (quica em parabolas)** (baixo, medio, alto) (em baixo, em cima, na esquerda, na direita).

**-espinho flutuante (espinho que tem velocidade constante (não sofre com a gravidade))** (vertical, horizontal, diagonal) (devagar, velocidade media, rapido)(baixo, medio, alto).

**-mudanca de gravidade** (baixo, cima, direita, esquerda) (baixa, media, alta).

**-Fase de duração maior.**

**Fases tematicas:**

**(Mantenham as fases em um nível difícil, tendo em mente o tempo de duracao, para que conseguir uma skin não se torne algo banal).**

Fase 1:

2 espinho de rota definida anti-horario.

2 espinho de rota definida horario.

Mudanca de gravidade em todos os sentidos.

Fase 2:

2 espinho de rota definida anti-horario.

1 espinho quicador baixo.

mudanca de gravidade apenas cima e baixo.

Fase 3:

3 espinhos de rota definida horarios / anti-horarios, de modo escalonado e com atraso entre eles.

1 espinho flutuante de velocidade média.

Fase 4:

4 espinho de rota definida anti-horario.

1 espinho quicador baixo.

1 espinho flutuante devagar.

Fase 5:

2 espinhos de rota definida anti-horario

1 espinho de rota definida horario mais pro centro da tela

1 espinho quicador baixo

Fase 6:

3 espinho quicador baixo, medio e alto

Fase 7:

1 espinho quicador alto na direita

1 espinho quicador alto na esquerda

1 espinho quicador baixo em baixo

1 espinho quicador alto em cima

Fase 8: Adicione aqui sua ideia.

FASES FEITAS:

Coloque uma descricao e um numero (não definitivo) na fase.

**Tutorial:**

Fase 1:

1 espinho quicador baixo

Skin:

Fase 2:

1 espinho de rota definida anti-horario

mudanca de gravidade

Skin:

Fase 3:

2 espinho de rota definida anti-horario

1 espinho flutuante diagonal

Skin:

Ao terminar o tutorial ganha o Albino Blacksheep.

**Fases tematicas:**

Fase 1:

2 espinho de rota definida anti-horario.

2 espinho de rota definida horario.

1 espinho flutuante diagonal velocidade media.

Skin: **Pikachu**