***just jump.***

15/07/2016

**------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Description**

*Những con số và vị trí chỉ mang tính chất minh họa, lúc làm có thể thay đổi để phù hợp hơn.*

* Chạy càng xa càng khó
* Land ngắn càng nhiều

Sau một time giảm các hệ số

* Từ land thứ x hoặc sau một khoảng thời gian xuất hiện enemy

\_CountLand

* Lưu điểm và thiết lập

Online, Offline

* Khi player tuột ra khỏi màn hình hoặc rớt thì game over.
* Score dựa trên càng giữa càng cao

Tính vị trí rớt trên land rồi tính phần trăm giữa

* Collection có tính toán, không random
* Cái nào có Middle times lớn hơn thì ưu tiên xuất hiện lớn hơn (nếu trùng)
* Cách xuất hiện Guild line:
* Mới vào game (Nhảy 5 lần thì mất)
* Ngay giữa 2 lần liên tục (xuất hiện trên đỉnh Coin). Kết thúc khi qua 10 lần nhảy. Không cộng dồn và không xuất hiện khi đã có.
* Nhảy không ngay giữa thì mất
* Cách xuất hiện Coin:
* Nhảy ngay giữa 1 lần xuất hiện Coin
* Ngay giữa LIÊN TỤC các lần tiếp theo thì nhân theo hệ số (Có thể hiển thị hệ số)
* Nhảy không ngay giữa thì mất
* Enemy trên land thì tính lại khoảng cách tặng điểm (k random)

Xuất hiện khi player đạt số lần x tại vị trí y.

* Enemy trên không k random, tặng thêm điểm nếu vượt qua

Xuất hiện khi player đạt số lần x tại vị trí y.

* Zoom land khi bấm thì land sẽ dài hết cỡ. Bấm 1 lần là mất hiẹu lực zoom.
* Khi dùng các loại direction gần vs đích thì set Vo
* Arrow
* Gạch bỏ enemy
* Tăng Vo lúc bay ( Wind mode)
* Phạm vi get coin
* Lazer (direction)
* Lazer (attack)
* Rain
* Zoom hỗ trợ kéo
* Room attack
* Vocano
* Swept
* Circle (direction)
* Circle (attack)

--------------------------------------------------- tempo end.