Оскільки візуальна частина ніколи не була моєю сильною стороною, упор ставив на саму архітектуру проекту(максимально просту і адаптивну) до проекту що був.

По тому як я бачу розвиток даного проекту далі:

1. Перехід в endless runner з зміною геометрії плеєра при при проході обстакла. Також можна формувати на обстаклах частини які будуть чіплятися до плеєра(кольором плеєра). Життями плеєра можна зробити його частини. Якщо ми не проходимо обстакл, то ламається не обстакл, а та частина плеєра яка в нього врізалась. Коли плеєр залишається «голим» гра закінчується.
2. Якщо залишатися в форматі порівневої гри, то так само можна використати ідею з «знищенням плеєра» для введення системи зірочок за рівні. На більш складних рівнях генерувати не тільки прямі частини тіла, а й закручені.