

# Slick sausage

## Краткое описание игры

Игроку предстоит запускать сосиску в полёт и пытаться забрать её по скользкой преграде.

Сосиска скатывается в соответствии с законами физики и игроку нужно повторять действия запуска снова пока он не достигнет вершины преграды.

## Референс

## Описание преград

Преграды представляют из себя лестничное строение (ступеньки). Ступеньки имеют разную высоту.

[Пример препятствий.](#)

Камера смотрит на игровое пространство в изометрической проекции.

[Пример камеры.](#)

Ступенька может иметь наклон в любую сторону относительно горизонта.

## Описание соски

Соска представляет из себя классическую сосиску. Движения и поведение поддерживает физику и позволяет вести себя сосиске как пластичному объекту.

[Пример](#)

## Механика запуска сосиски

Для того чтобы переместить сосиску в пространстве, игрок должен производить запуск из "рогатки".

Для этого нужно задержать палец на экране и оттянуть в противоположную сторону от будущего движения.

Дальность натяжения прямо пропорционально дальности полёта.

При зажатом пальце, движения вверх вниз могут регулировать угол полёта.

При натяжении показывается траектория по которой будет двигаться сосиска.

В полёте осуществить натяжение не возможно. Запускать сосиску можно только если она коснулась земли.

Результатом выполненного тестового задания считается игровой уровень с реализацией игрового пространства и демонстрацией работы всех механик описанных выше.