**HabudiJump**

**2д бесконечный раннер, PixelArt.**

**Цель:**

Набрать как можно больше очков. Очки начисляются от пройденного расстояния.

Основная механика: плеер постоянно прыгает на одном месте автоматически, при тапе- перемещается вперед.

Платформы генерируются рандомно, на рандомных расстояниях.

Основную сложность составляют появляющиеся шипы, если платформа появляется за пределами экрана и ее видно сразу, то шипы появляются на определенном расстоянии от плеера. Вторая сложность – если стоять на месте- камера догонит плеера и будет гейм овер. Третья сложность- пропасть между препятствиями. Если прыгать бездумно как Хабуди, то можно и напороться))

Будет один уровень(в альфе), стилистика- деревенский пейзаж. Будет магазин , где можно прикупиться скинами и бустом.

Будет главное меню, игровое меню, меню магазина. Главное меню – отдельная сцена (для практики создания более одного уровня).

Будет сохранение результатов игры из прошлой сессии.

**Проигрыш**: коллизия с шипом. Падение в пропасть между шипами. Наезд камеры на плеера если стоять на месте.

**ФИЧИ:**

- Платформы генерируется рандомно, бесконечно, на разных расстояниях, из пула. Некоторые из них с шипами;

- визуально – пиксель арт минимализм.

- увеличение скорости(после альфы). Будет очень хардкорно.

- анимации персонажа;

- магазин со скинами. Фоны и бусты в магазине после релиза

- таблица результатов;

**Клоны:**

**Bird Rush** из Play Market