1. Сцена 1. Меню
   1. Начать игру
   2. Настройки
   3. Прогресс ( В виде таблицы менделеева)
   4. Рекорд (сверху от меню)
   5. Список лидеров
2. Начать игру – выбор одной из трех частиц
3. Сцена 2. Игровое поле.

В виде круга. Сделать несколько полей с рандомным выбором. Различие в цвете, размере и тд.

Поле должно расширяться со временем игры до каких то пределов. Например расширение каждые 50 уровней. Каждое расширение происходит за определенный промежуток времени.

1. На поле каждую единицу времени появляются новые частицы.
2. При достижении 118 элемента (последний в таблице менделеева) игрок может сам называть последующие элементы. Если не назовет название должно быть дефолтным, номер этого элемента, например. 118 – унуноктий.

ИГРОМЕХ

Задача собрать частицы, чтобы образовать новый атом из таблицы.

Условия:

Сохранение нейтрального баланса заряда.

1. Если атом заряжен отрицательно или положительно, должен быть счетчик до того, как атом распадется.
2. Если атом уже заряжен и присоединяет еще одну заряженную частицу, то атом распадается мгновенно
3. При сборе атома в игровом поле частицы преобразуются в единый атом. Сначала это выглядит как отдельные электрон+протон+нейтрон => затем просто как один кружок с названием атома на нем.
4. После того как ты управляешь атомом частицы также липнут к тебе, но уже прилипают к атому.
5. Электроны вращаются вокруг ядра. Электроны и ядро заряжены, и они отталкивают от себя одинаково заряженные частицы. При отталкивании атому наносится «урон» и начинается отсчет до развала, пока игрок не присоединит любую частицу.
6. Существует радиус притяжения/отталкивания
7. Должна быть возможность начинать с определенного атома с течением прогресса игры

Условия проигрыша:

Атом не может распасться больше трех раз.

Условия распада:

Частица/ядро задевает другую частицу с тем же зарядом.

Атом присоединяет частицу с тем же зарядом, что и сам атом

Доп эвенты/фичи:

Новые фичи должны появляться с увеличением уровней

1. Время от времени появляются жизни, увеличивая количество возможного распада
2. Нейтронная бомбардировка. Вылетает нейтрон с большой скоростью, который вызывает распад
3. Черная дыра. Атом превращается в черную дыру, которая поглощает все частицы. По истечению времени все частицы приплюсовываются к общей статистике атом, что увеличивает его уровень
4. Ускорение/замедление частиц. Все частицы меняют свою скорость на определенный промежуток времени
5. Уменьшение/увеличение игрового поля. На определенный промежуток времени
6. Что нибудь еще