Симулятор камня

В центре камеры находится камень, по которому можно “тапать” (начиная со второго уровня). Также можно вращать камеру вокруг камня и приближать или отдалять камеру от камня на фиксированное значение. (В идеале добавить изменения вида камня зависящее от погодных условий, пройденных уровней и количества “тапов” по нему).

Таймер отсчитывает время до завершения уровня. Уровень считается пройдённым, когда счетчик таймера станет равным 00:00, после чего игрок сможет перейти на следующий уровень. Можно ускорить отсчет таймера “тапая” по интерактивным предметам (камню, деревьям, оленю и т.д.) или посмотрев рекламу (время уменьшается на процент от всего времени уровня). Разные предметы по-разному убавляют значения таймера, а некоторые, наоборот, добавляют.

По мере прохождения уровней будут добавляться возможности интерактивного взаимодействия с окружением, а также новые “случайные встречи”. После достижения 5, 10, 15 и т.д. уровней будут добавляться новые детали окружения и погодные условия (Каждая добавленная деталь окружения будет комментироваться монологом камня это поможет игроку вжиться в роль камня).