Простая и незамысловатая игра для таймскипа.

Цель игры: набрать как можно большее количество очков.

Основа 5 квадратов(да не кубики, 2D игра) стоят крестом.

Управление игрой ведётся посредством свайпанья в четыре стороны.

Необходимо сопоставить цвет квадрата посередине с одним из 4 цветов смежных с ним.

Если игрок угадал с цветом то должен быть отклик от игры к игроку чтобы подсказать что он всё сделал правильно(партикл в виде ободка, или простое моргание на 2-3 кадра, это можно решить как будет лучше смотреться после пары попыток), из центра вылетает монетка/звёздочка/валюта она летит просто вверх и растворяется в альфе(становиться прозрачной), а пачка квадратов уменьшается вместе с вращением в ноль. Новая пачка прилетает справа из экрана как раз в тот момент, когда предыдущая почти ушла в ноль.

Теперь прикол с валютой одну единицу валюты мы будем получать если заполниться специальная шкала сверху интерфейса, её заполнение происходит за правильные сопоставления, шкала заполняется за 10+- правильных сопоставлений.

Если ошибиться с выбором то пачка квадратов тип трясётся(как при получении урона в старых играх) быстро и с маленькой амплитудой и падает вниз, а вместе с этим обнуляется и прогресс заполнения шкалы для получения валюты.

О покупках

Можно стать максимально евреями и продавать цвета которые будут появляться. Тип изначально всего 5-6 цветов, а остальные нужно купить чтобы они добавились в общий пул.

Можно продавать паки цветов, тип готический там или яркий или вырвиглазный или серые тона и тд.

Магазин/инвентарь:

Скины листаются с помощью драгов. Есть закрытые и открытые скины. Для выбора скина достаточно кликнуть(не OnMouseDown именно клик) на него, для открытия закрытого скина необходимо нажать и удерживать на скин и он начнёт заполняться монетками по одной со скоростью 100 монет за 4 секунды(будет тестироваться и подгоняться) т.е. на открытия скина будет уходит около 4.5 секунд в сумме. Ещё пол секунды таймера на то, чтобы избежать случайных нажатий т.е. монетки начнут вливаться только после таймера в 0.5 сек.

Так же будет присутствовать элемент под кодовым названием “котелок” он будет стоить гораздо дешевле скина однако будет открывать один рандомный скин. Для его использования также вливаются 20 монет(условная цифра) и потом нажатием(так же как при выборе скина) он начинает работать. Концепт работы котелка представлен в вёрстке проекта.

Однако пока видится одна проблема: при драге панели со скинами элемент, отвечающий за открытия скина, может просто начать работать и сам начать кушать монетки без желания игрока. Возможно этого и не будет но проверить стоит в первую очередь.