Описание

Игровой экран разделен по вертикали на 4 равных поля разного цвета (красный, синий, желтый и зеленый). Сверху вниз по середине каждого поля через равные промежутки времени опускаются объекты 4х цветов (красный, синий, желтый зеленый). Одновременно на одной горизонтали может находиться не более трех объектов. Цвет объекта не привязан к цвету поля. Одновременно на одной горизонтали может находиться только один объект одного цвета.

Задача игрока воздействием на поля перемещать объекты таким образом, чтобы цвет объекта совпал с цветом поля.

Правила воздействия на игровой мир:

1. При нажатии на тач скрин происходит воздействие на игровой мир по горизонтали от места воздействия влево и вправо.
2. Если объект находится слева от места воздействия, то он начинает двигаться влево, если справа – то вправо.
3. При прекращении воздействия объекты продолжают некоторое время двигаться в заданном направлении по инерции.
4. При воздействии одновременно на одной горизонтали в двух местах, если объект между местами воздействия, то он стоит на месте
5. При воздействии одновременно на одной горизонтали в двух местах, если два объекта находятся между местами воздействия, то они сближаются друг к другу до момента пересечения.
6. Объекты могут пересекаться друг с другом. Таким образом, чтобы при необходимости можно было переместить один объект из крайней правой стороны влево, а второй объект из крайней левой вправо, и если объекты находятся на одной горизонтали, то они могут пересечь друг друга. При соприкосновении объекты меняются местами.
7. При воздействии, если два объекта находятся на одной линии по горизонтали по разные стороны от места воздействия, то они двигаются в разные стороны от места воздействия одновременно
8. Если объекты находятся по одну сторону от места воздействия, то двигается тот объект, который ближе к месту воздействия до тех пор, пока не соприкоснётся с другим объектом. После этого объекты меняются местами.
9. При соприкосновении со стеной объект по инерции отталкивается от нее и останавливается посередине своего поля.
10. Если на объект нет воздействия, то он центруется посередине поля на котором стоит.
11. Объект не может остановиться на линии между полей

Условия прохождения уровней

1. За отведенное время игрок должен расставить по своим полям все объекты
2. Скорость появления объектов возрастает в течение раунда
3. Дополнительные раунды на звезды
   1. Цвета подложек могут меняться раз в N

Требования к графике и анимациям

Графика

1. Старт скрин
2. Кнопка старт
3. Кнопка опции
4. Список уровней
5. Название
6. Бэк с игровыми полями и стенками
7. Элементы UI
   1. Пауза
   2. Выход
   3. Звук вкл/выкл
8. Объект – шарик (пузырь)
9. Зона откуда вываливаются объекты
10. Зона, куда объекты уходят

Анимация

1. Переход шарика из одного поля в другое
2. Пересечение шариков (когда они меняются местами)
3. Деформация шарика при ударе в стенку
4. Анимация воздействия на поле – волны

Требования к звуку

1. Звук воздействия – длинный, зацикленный. Бульканье
2. Столкновение со стеной
3. Объект уходит с экрана на своей полосе
4. Объект уходит с экрана на чужой полосе
5. Объекты меняются местами
6. Fail раунда
7. Win раунда
8. Фоновая музыка.