

Вариант 1:

На экране появляются тайлы по одному, в интерфейсе есть кнопки для каждого из них. Требуется достаточно быстро нажать нужную кнопку.

Хорошо бы, чтобы:

1. Тайлы появлялись повернутыми в разных ракурсах (один и тот же тайл встречался периодически во всех четырех положениях)
2. В настройках можно было бы выбирать, какие типы тайлов тебе нужны (один или несколько типов)
3. Можно было бы варьировать скорость
4. Была бы статистика успехов



МАСЬ ПИН

1 2 3 4 5 6 7 8 9

МАСЬ СО

1 2 3 4 5 6 7 8 9

МАСЬ МАН

1 2 3 4 5 6 7 8 9

ВЕТРА

Восточный Южный **Западный** Северный

ДРАКОНЫ

Белый

Красный

Зеленый



Вариант 2:

Игра по типу «тетриса», когда сверху падают тайлы в разных ракурсах. Нажимаешь на фигурку – и сразу на соответствующую цифру, как бы присвоив тайлу значение.

Нажал правильно – фигурка исчезает, ошибся – складывается «на пол» (переворачиваясь вертикально или горизонтально), заполнил всё «помещение» (лежащие тайлы коснулись красной линии «потолка» хотя бы в одной точке) – игра окончена, начинай снова.

Если хорошо справляешься (надо выработать критерий, что такое хорошо) – фигурки начинают падать быстрее. Число уровней конечное, если ты прошел этапы на всех скоростях – получаешь поздравление, как это иногда бывает в играх.

Можно сделать только для мастей (тогда проще интерфейс) – либо для всех тайлов.