Specifikace C#

Mám představu, že udělám 2D hru v Unity, napodobení klasické verze hry  
MiniMetro viz: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Mini_Metro>

Vytvořil bych jen normální režim na jedné mapě, kde přibývají zákazníci a na stanicích se časem spustí časový limit při přeplnění. Jinak styl hry bych ponechal.   
Udělal bych jednu mapu, kde na začátku bude pomalé generování stanic a zákazníků, navíc to bude v malém okruhu. Postupem času se okruh generování nových stanic bude zvětšovat, stejně tak se bude zvětšovat i počet zákazníků a rozmanitost typů stanic.   
K samotné hře bych ještě dodal, že bych rád zachoval koncept přibývání vylepšení po každém týdnu: nová linka metra (do omezeného počtu), přestupní stanice: zvětší kapacitu stanice, nový vlak, další vagon a tunely na spojování pod řekou.  
Hra se bude ovládat myší jako v originále, případně nějaké speciální klávesy pro pozastavení hry, zrychlení apod.

Cílem hry je přepravit co nejvíce zákazníků. Jde o nahrání maximálního skóre, takže hra nemá přesně vymezený konec.

V rámci UI bych zmínil, že veškerý herní stav uvidíme na obrazovce a využití bonusů na spodní liště. Skóre a čas bych zobrazil spíše nahoře.

Jde vlastně o diskrétní simulaci, takže bych rád využil paralelismus na zpracování požadavků od UI a simulaci při generování, např. spojování stanic metra novou linkou a generování dalších stanic.