1. Регионы (уровни).

1 уровень = 4 локации одной тематики

1 локация = 4 разных дороги

Переход по уровням – Открытие за очки (новый тип очков, не монетки машин. И не счетчик машин)

Переход между дорогами – рандом

Переход между локациями – рандом

1. Уровни сложности.

Хард мод. По карте спавнятся соответствующие региону мобы (например горящие человечки). Хаотически перемещаются по тротуарам, мешая использовать блинкер (удалять его, заменять на анимацию засерания блинкера). Обратный счетчик времени – каждая запаркованная + 10 секунд, пропущенный – минус 20с, два пропущенных подряд – поражение. Каждые 10 секунд не поставленной машинки – минус пять секунд ко времени

1. Звук.

Ух-ты (мортал комбат) - при количестве монет, кратных 10

Сбор монет – кассовый аппарат

Музыка в мэйн меню, регулятор громкости, звон падающих объектов при столкновении

1. Машинки покупаются за монеты. Изначально открыто 3, есть разные классы ценности машин – 25, 50, 100 монет. Кастомизация, покраска, прикрутка объектов
2. Бонусный уровень – при кратных 500 монетам (каждая монета = 3 припаркованных машины).

На уровне летает самолетик сверху, стреляет по тапу/мышке по спавнющимся снизу машинам, людям. Физика снаряда нелинейная, скорость движения не мгновенная. Каждое попадание – бонусные очки 5,10,25, 50 (4 типа объектов – дом за 5, машина за 10, человек за 25, что то маленькое за 50). Уровень длится ограниченное время. Серия из 5 попаданий подряд увеличивает время на 30сек. После завершения бонусного уровня – очки меняются на очки перехода по уровням/медальки машин – разные курсы. Множитель на монеты машин значительно меньше (чтобы люди набивали новые машины в обычном режиме)

1. Очки.

При поражении – выводить количество машин х множитель = очки перехода по уровням. Плюс заработанные монетки.

Очки перехода по уровням тратятся на кастомизацию, даются в бонусном уровне.

1. Всплывающие диалоги, реплики –

Картинка справа с текстом, анимация.

Drunken Driver

1. Угон машины, зовут пить в рандомные места
2. Правильная парковка, захват бокалов
3. Разное количество бокалов – разные проблемы с управлением машиной
4. Уровень завершается после 20 бокалов – как нибудь красиво в кювете
5. Всего локаций четыре цвета, грамотно продуманы места остановок.