Описание игры 3 Lines.

# Общее описание

Игра представляет собой очередной ~~быдло~~клон Bejeweled.

1. Игровое поле. Это квадрат 8х8, заполненный блоками разных цветов.
2. Процесс. Игрок делает ход, меняя местами два соседних блока. Если после хода на поле появляется одна или несколько «троек», «четверок» или «пятерок» в ряд по вертикали или горизонтали, то эти блоки исчезают, на их место спускаются верхние блоки (как бы под действием гравитации), на пустые места сверху генерятся новые блоки.
3. Ход занимает некоторое время (примерно 0.5 сек, во время которого игрок не может совершить новый ход). За это время проигрываются все анимации перемещения блоков.
4. В основном режиме цель игрока – за отведенное время набрать определенное количество очков, чтобы перейти на следующий уровень.

# Детали или чем наш клон не быдло

1. Дабы было что писать в прессрелизах и сайтах для скачивания, как и в любом почетном клоне Bejeweled, в игре будет сюжет или какая-то история (ниже), с которой будет связана художественная часть игры.
2. Пока готовится только основной режим – прохождение на время (см. общее описание).
3. Игра делится на уровни, либо зашитые в код, либо (что лучше) сохраненные в зашифрованном файле, который мы (разработчики) при желании можем расшифровывать, дописывать и изменять. Каждый уровень задает новую цель в виде **общего** количества очков, и планки времени, за которое надо их набрать. Очки общие, так что можно на уровне подработать на следующий.
4. За уничтожение разных блоков выдается разное количество очков (в идеале начальное и текущее (в сейве) значения надо закинуть в зашифрованный файл), причем очки разнятся не только по цвету, но и по количеству одновременно уничтоженных в ряд блоков, так, что у блоков некоторого цвета выгоднее убивать тройки, не пытаясь собрать большее, а у других за 4 или 5 дается нехилое кол-во очков, зато за 3 почти ничего.
5. Кроме обычных очков, игроку начисляются также цветные очки (за уничтожение блоков определенного цвета). Они либо в сумме дают обычные очки, либо там своя система. В перерывах между уровнями игрок может «купить» на эти очки определенные «бонусы», например:
   * Увеличение количества очков за убитую тройку, четверку или пятерку определенного цвета. Расплачивается он, естественно, тем же цветом.
   * Ускорение анимации движения, если в нем участвует блок определенного цвета (либо любой, тогда цена – сколько-то каждого цвета).
   * Увеличение запаса времени за уровень (на константу или процент).
   * Что-нибудь еще… возможно принципиально разное для разных цветов.
6. Чтобы игра была интересной, нужно обращать внимание на мелочи и поддерживать интерес в течение всей игры, вводя новые фичи постепенно.
7. Появление «супер-блоков», выглядящих как обычные, но светящиеся, которые дают бонус при уничтожении в котором он участвует, типа (х2, х3, х5) – мона разные. Появляются не на первых этапах, с малой вероятностью. Шанс выпадения игрок может увеличить, купив соответствующее умение.
8. Нейтральные блоки, которые подойдут к любому цвету. Появляются опять же с малой вероятностью и не на начальных уровнях.
9. «Блоки-бомбы», уничтожающие при своей гибели все блоки такого же цвета на поле.
10. Чтобы жизнь хером не казалась, можно на высоких уровнях ввести неподвижные «стальные» блоки, которые не уничтожаются, а просто мешают. Они либо зафиксированы для уровня, либо падают как обычные, но редко. Игрок может покупать бомбы, с помощью которых (правый клик) можно уничтожить такие блоки.
11. Еще к 10. Можно завести хероту, которая медленно-медленно отжирает блоки, делая их «стальными» и недоступными для уничтожения.
12. Шобы было куда стремиться игроку, нужно ввести систему званий, как в ~~задроченном Максом~~ «Ноев Ковчег». Каждое новое звание, от *мелкого пидорёнка*, до *Б-га*, дается за определенное количество очков. В HiScore писать, типа «Максимка, король Подюги --- 69000)
13. Шоб сосало хера… (to be continued)