

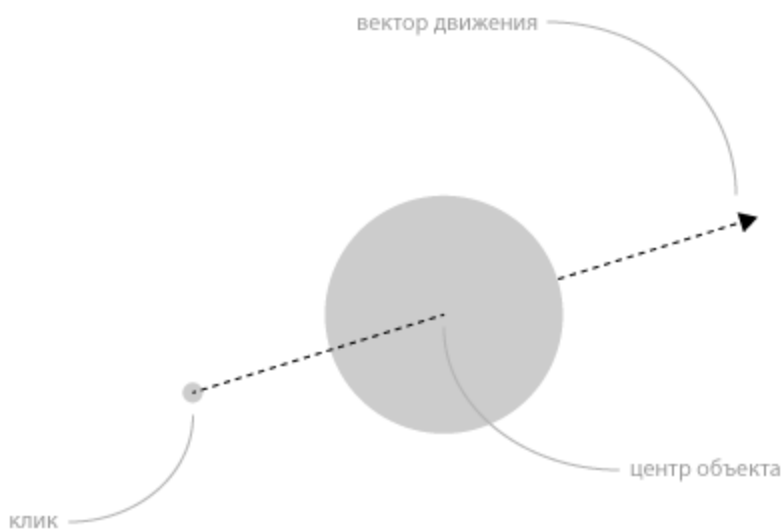
(референс - Osmos HD, <http://www.youtube.com/watch?v=pso6UBicLWU>)

Обязательные требования:

На сцене расположено множество свободно перемещающихся шаровидных объектов. При соприкосновении больший объект поглощает меньший и увеличивается на площадь поглощенного объекта.

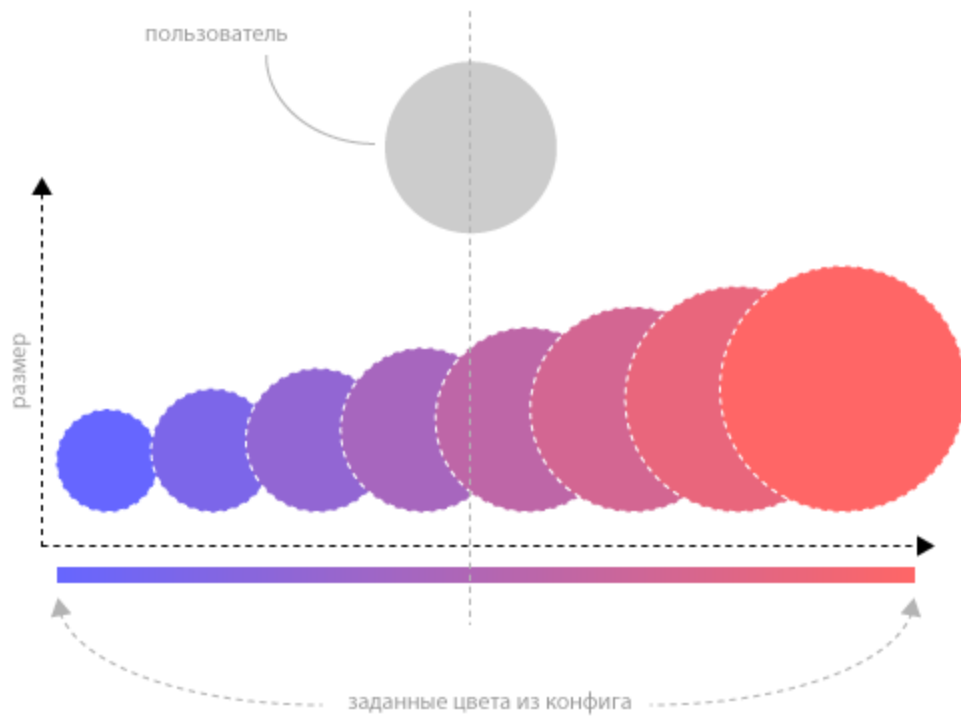
Игрок управляет одним из объектов и его задача - поглотить столько “конкурентов”, чтобы площадь оставшихся была меньше его собственной (т.е., не было возможности проиграть).

1) Шар перемещается в сторону по вектору от клика до центра объекта



2) Скорость (приложенная сила) перемещения зависит от протяженности клика. Объект движется по инерции с учетом силы сопротивления пространства.

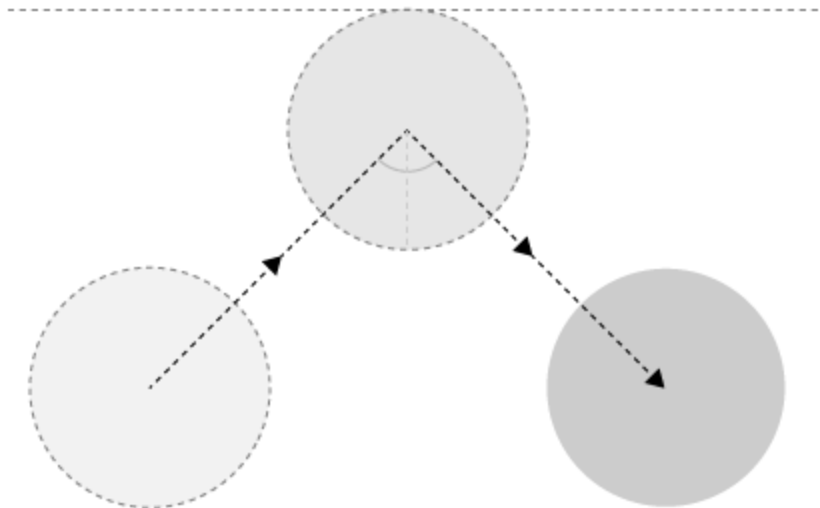
3) Цвет “конкурентов” зависит от отношения его размера к размеру пользовательского объекта.



4) Цвет пользовательского объекта, а также границы цвета “конкурентов” задаются внешним подгружаемым конфигом вида

```
{user: {color: [r, g, b]}, enemy: {color1: [r, g, b], color2: [r, g, b]}}
```

5) При столкновениях объектов с границами сцены - объекты отталкиваются



6) Количество генерируемых “конкурентов” должно быть параметризовано внешним конфигом. При генерации объекты не должны пересекаться

7) При победе или поражении должна выводиться соответствующая надпись.

8) Должна быть возможность начать игру сначала не закрывая приложение

Прочие условия:

- Варианты исполнения: можно использовать stage3d фреймворки.
- Чем мягче будут проделаны трансформации объектов, тем лучше
- Можно подключить звуковые эффекты
- Внимательно следите за фпс
- Вообще, следите за тем, чтобы на выходе было что-то, в чем можно разглядеть работу программиста игр.