

Название игры: Bank on Mars

Основная идея: Игра является кликером, в котором вы развиваете банковскую систему на Марсе, постоянно улучшая Ваш банк и открывая новые филиалы. Механики в игре очень простые, потому и залипательные, так что игра отлично подойдет для того, чтобы убить время.

Управление: С помощью левой кнопки мыши [ЛКМ] нажимайте на центральный банк, чтобы получать деньги на баланс. Также в игре есть множество кнопок, действия которых интуитивно понятно (на них нужно нажимать ЛКМ).

Подробности:

На начальном экране вы можете ускорить анимацию, зажав ЛКМ. В настройках Вас ожидает небольшой сюрприз. Выбор банка визуально выглядит отлично, но конкретной цели не исполняет.

В игре развитие происходит двумя путями: Вы можете покупать новые филиалы или улучшать уже имеющийся банк. Далее уже в самой игре, кнопка RAISE отвечает за его улучшение (профит с одного нажатия увеличивается). Кнопка BUY отвечает за открытие новых филиалов (максимум 8 без учета основного, они приносят пассивный доход). Цена за каждое последующее улучшение или покупку растет в геометрической прогрессии.

В игре меняется время суток, филиалы банка приносят пассивный доход только днём. Время можно остановить или ускорить, это происходит при нажатии соответствующих кнопок и заметно в самой игре. Вы можете узнать немного об игре с помощью кнопки info или же вернуться на начальный экран кнопкой back.

В каждом скрипте объясняется его работа и называется объект, к которому тот привязан. В игре использованы спрайты кнопок, которые я рисовал сам и модели с текстурами с Unity Asset Store. Все модели и текстуры были взяты из двух пакетов, как было разрешено координатором проекта.

Над игрой я работал двое суток, так как первые сутки был на даче. Работа была нелегкой, надеюсь Вам понравится. Благодарю за прочтение!