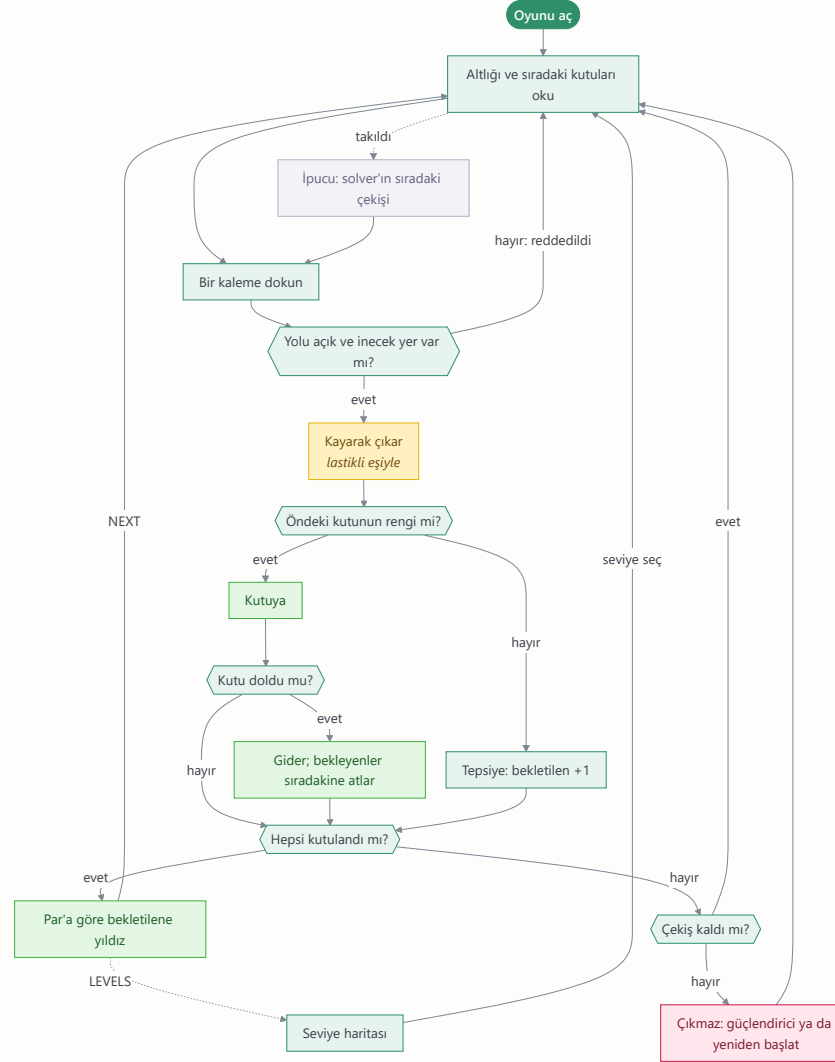


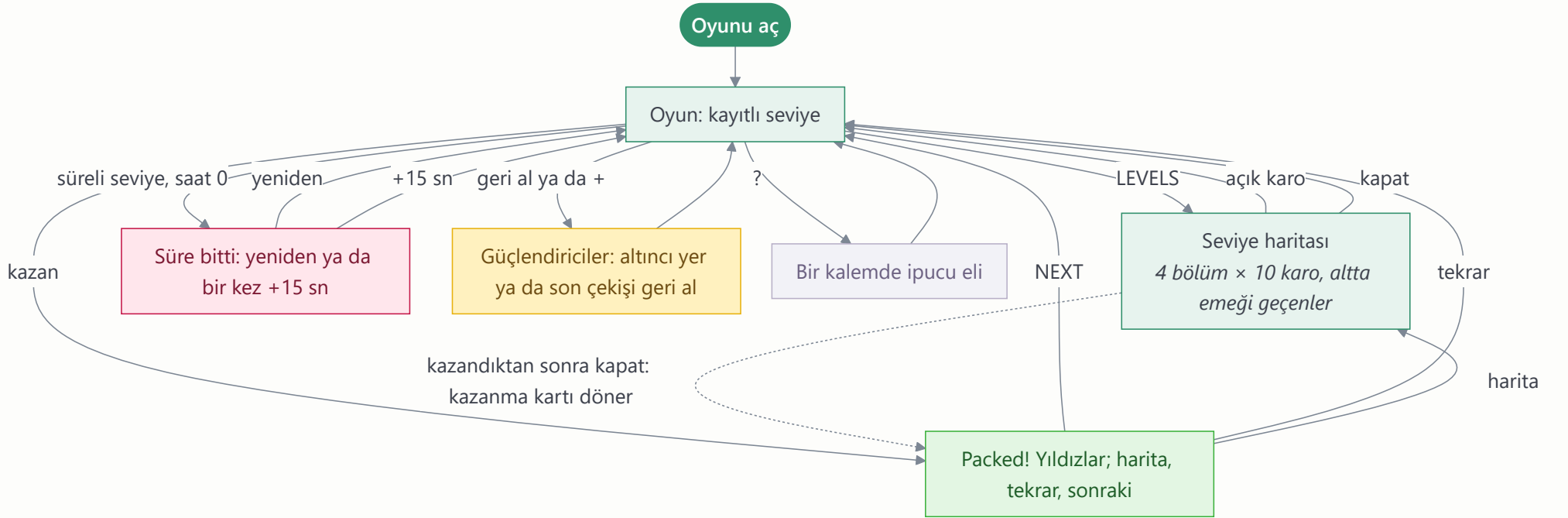
Oku, çek, kutula ya da beklet

Çıkmaz söylenir, yeniden başlatmak ücretsiz; bir seviyeyi yalnızca süreli seviyelerdeki saat kaybettirebilir.



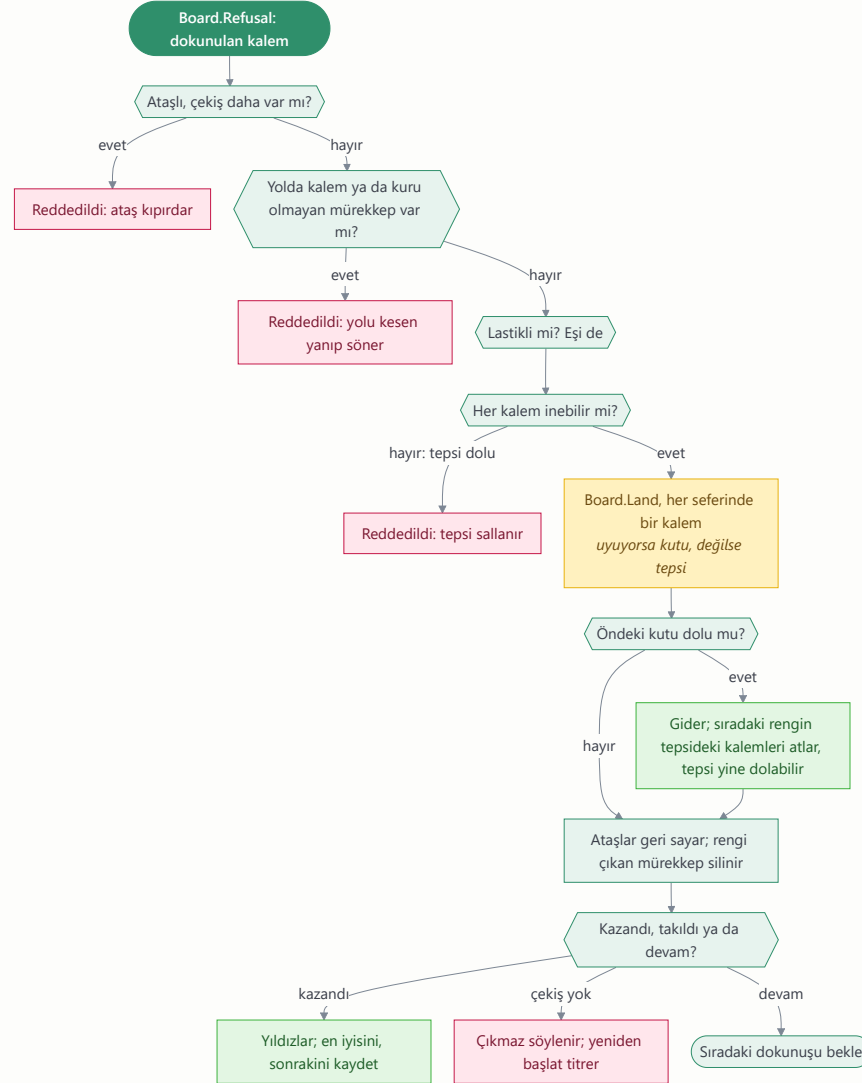
Ekran akışı

Oyun, harita, kazanma kartı ve süre bitti kartı; oyun doğrudan kayıtlı seviyede açılır.



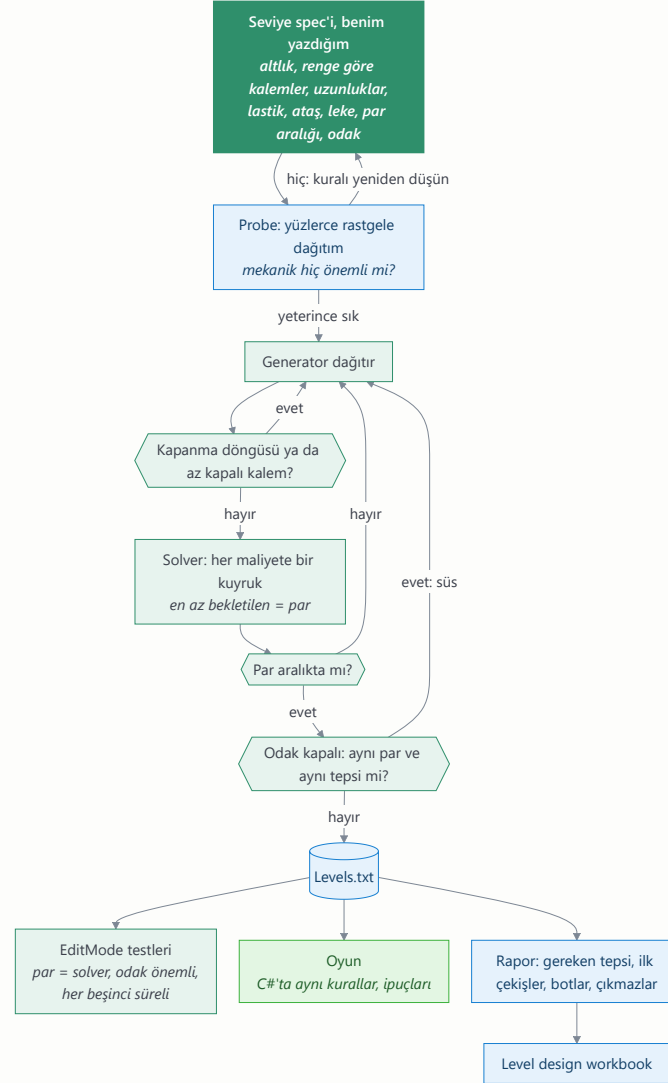
Dokunuştan sonuca

Board.Refusal ve Board.Pull: her kural kendi biçiminde reddeder, böylece oyuncu hangisinin durdurduğunu görür.



Bir seviye nasıl yapılır ve kanıtlanır

Bir mekanik bölüm almadan önce denenir; her seviyenin en yeni mekaniği par'ını ya da gereken tepsiyi değiştirmeli.



Mimari

Kurallar testli saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterir, girdi alır ve canlandırır; araçlar her şeyi yeniden kurar.

