Mimicry

Жанр: стелс с элементами головоломки

ЦА: девочки 12-15 лет, интересующиеся стилем, дизайном, фотографией и т.п.

Платформа: ПК

Сеттинг: джунгли

Уровни: несколько уровней с возрастающей сложностью. Каждый уровень начинается с некоторой стартовой позиции и имеет финиш. Локации представляют собой тропический лабиринт.

Механики:

1. рисовать ветки для перемещения хамелеончика:

1.1 хамелеон всегда стремится дойти до края ветки, если же он застревает, уровень не пройден;

1.2 чтобы нарисовать ветку, нужно нажать на соответствующую кнопку и провести линию на экране;

1.3 чтобы линия превратилась в ветку, необходимо нажать Enter;

1.4 чтобы нарисованная линия не превратилась в ветку, можно начать рисовать новую ветку или нажать Esc;

1.5 ветки можно рисовать, как спереди, так и сзади от хамелеончика, но всегда начало новой ветки должно быть привязано к существующей ветке.

2 мимикрировать:

2.1 чтобы хамелеончик смог выжить в среде, ему необходимо сливаться с окружающим фоном;

2.2 вокруг тела персонажа прикреплен индикатор контраста, который представляет собой тонкую окружность. Чем больше ее радиус, тем безопаснее чувствует себя хамелеон;

2.3 внутри внешней окружности можно наблюдать маленькую окружность – это предел опасности. Если внешняя окружность коснется внутренней, уровень не пройден;

2.4 изменить цвет хамелеона можно двумя способами:

2.4.1 выбрать инструмент «пипетка» и затем нажать на любой объект окружающей среды, при этом цветовая палитра RGBA приобретет значения цветов выбранного объекта;

2.4.2 зажать на клавиатуре одну из кнопок R, G, B или A и уменьшать или увеличивать насыщенность цвета с помощью стрелок вниз/вверх, чтобы изменить соответствующее значение цвета палитры.

2.5 результирующий цвет отображается под цветовой палитрой;

2.6 рядом с кнопкой результирующего цвета расположена кнопка, позволяющая вернуть предыдущий цвет.

3 поедать мух:

3.1 чтобы съесть муху, необходимо, чтобы она попала в индикатор контраста хамелеона;

3.2 если можно съесть муху, подсвечивается соответствующая кнопка. Данная кнопка подсвечивается только для тех мух, которых есть можно;

3.3 чтобы пройти уровень, необходимо съесть не менее 60% всех мух на уровне – уровень пройден на 1 звезду; 80% - 2 звезды; 100% - 3 звезды.

Предыдущий цвет

Результирующий цвет

Новая ветка

Пипетка

Съесть муху

Виды препятствий:

1 в качестве стенок лабиринта выступают островки растительности, камни водопады, которые ограничивают построение веток и передвижение хамелеончика;

2 существуют несъедобные мухи, которые при попадании в индикатор контраста садятся на тело хамелеончика и окрашивают часть его тела определенным цветом. Чтобы вернуть однотонность, необходимо подобрать цвет хамелеона так, чтобы пятно сливалось по цвету;

3 цветы, которые стреляют краской, также могут оставить пятна нежелательного цвета на теле хамелеончика. Чтобы вернуть однотонность, необходимо подобрать цвет хамелеона так, чтобы пятно сливалось по цвету;

4 цветы, которые пускают цветной дым, затрудняют пользование пипеткой и восприятие естественных цветов, но из задымленной области можно выйти.

5 райские птицы, которые сидят на фоне, обычно незаметны и скрывают за своим оперением среду совершенно другого цвета. При приближении хамелеончика они улетают;

6 есть также птицы, которые поедают мух, если хамелеон их слишком долго не может съесть;

7 обезьяны на фоне быстро мечутся из стороны в сторону и тем самым сбивают индикатор контраста.