# Caterpillar

Игра о приключениях гусеницы, которая очень хочет стать бабочкой.

Игрок играет за **гусеницу** на двухмерных плоских уровнях, поделенных на шестиугольные тайлы. Гусеница первоначально имеет голову и еще два хвостовых сегмента, в процессе игры она может удлиняться за счет бонусов и укорачиваться. Если гусеница потеряет последний сегмент(голову), засчитывается проигрыш и прогресс в игре сбрасывается.

### Игровой процесс

Игровое время состоит из дискретных тиков, за **N\_move** тиков гусеница передвигается по принципу классической игры «Змейка» на одно поле в одном из 6 направлений.

Управление осуществляется с клавиатуры 6 клавишами, соответствующими 6 сторонам элементарного тайла.

На прохождение уровня отводится определенное количество времени. Шкала оставшегося времени показывает, сколько времени осталось в запасе до того момента когда ударит Мороз, кроме того, на шкале засечками и цветом показаны моменты времени, когда течение времени скачком ускоряется. После того, как лимит времени до мороза исчерпан, бонусы в виде фруктов перестают появляться, и гусенице придется добираться до выхода пользуясь только оставшимися сегментами.

### Вводная Кат-сцена

Гусеница с аппетитом жует краешек листа, в этот момент налетает порыв сильного ветра, лист срывается с дерева и падает на землю вместе с героиней. Игрок обнаруживает себя посреди осеннего леса на подлоге из опавшей листвы. Вокруг несколько пней или стволов, вдалеке виден большой трухлявый пень (или камень?), около которого крутится большая Паучиха.

«Интересно, как долго я ужинала?» — говорит героиня сама себе. «Уже осень в разгаре, скоро еды совсем не будет, нужно срочно окопаться и окуклиться».

### Демо уровень 1

Первый уровень умещается в одном игровом экране, заполнен пологом из листьев, с присутствием нескольких пней, и камня, скрывающего Выход, рядом с которым Паучиха плетет свою паутину. Цель — добраться до Выхода. Время от времени с деревьев падают созревшие плоды, которые гусеница может съедать, тем самым набирая вес и отращивая новые сегменты. За съеденные фрукты начисляются очки. Когда гусеница сталкивается с препятствием (чем-то твердым), она теряет в весе, пытаясь прогрызть преграду, и теряет сегменты и время. Попадая в паутину, она теряет N\_web тиков без возможности перемещаться, до тех пор, пока не прорвет паутину.

### Демо уровень 2

Подземная нора-лабиринт **TBD**

### Мобы

1. На демо-уровне присутствует Паучиха. Перемещается она строго по паутине, которую иногда расширяет. Двигается она хаотично, но старается не удаляться от камня, загораживающего Выход. Когда по времени наступает Мороз, паучиха прямым ходом движется к Выходу и прячется на следующем уровне.

### Победные очки

Очки начисляются за поедание бонусных фруктов, а также по прохождении уровня, за количество времени оставшемся на временной шкале. Так, чем быстрее игрок доберется до выхода, тем большую прибавку к счету получит.

## Список Фич

* Тайловая графика. Все тайлы шестиугольные, могут накладываться друг на друга, образуя стопки.
* Бонусы
  + яблоки
  + апельсины
  + премиальный бонус — грибочек, производит остановку времени. Мобы на N\_stop перестают двигаться, и временная шкала прекращает обратный отсчет
* Препятствия
  + Паутина
  + Дерево
  + Камень
* Мобы
  + Паучиха
    - перемещается по паутине, плетет паутину. На последней стадии мороза уползает в нору (она же — переход на следующий уровень)
* Наращивание/сбрасывание сегментов
  + все сегменты наращиваются с хвоста, а сбрасываются с головы
* Временная шкала
  + Наступление холодов (Мороз). Когда наступает мороз, фрукты перестают появляться на уровне, а реальная продолжительность игрового тика сокращается.
    - Холода могут наступать в несколько стадий, с ускоряющимся все больше на каждой стадии временем
* Победные очки начисляются за
  + бонусы — поровну за фрукты и большое количество за гриб
  + остаток времени после прохождения уровня
  + количество оставшихся по прохождении сегментов