

Water Puzzle

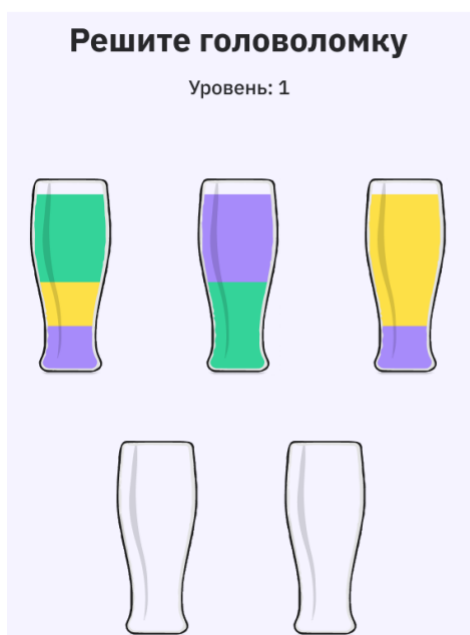
1. Механика и логика игры

Стартовое положение.

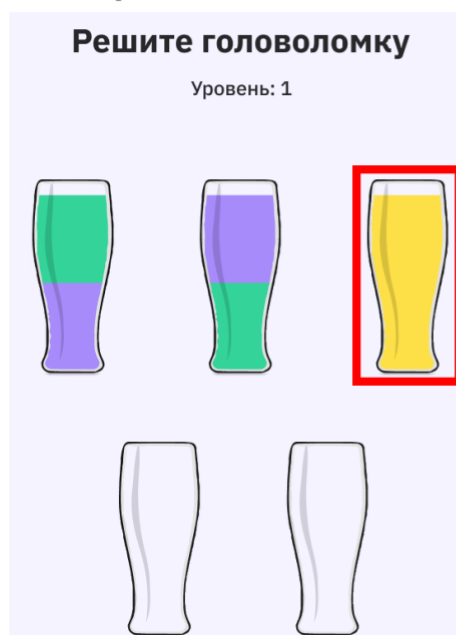
Дано:

- Количество цветов на уровне – N.
- Количество бутылок на уровне – $N + 2$, где жидкость в бутылках всегда имеет не сплошной/одинаковый цвет (см. рисунок 1)

Правильное расположение



НЕ правильное расположение



Такого
не должно
быть
при старте

Рисунок 1 - Стартовое положение

Игровой процесс

Коротко: Переливать жидкость по цветам, пока во всех бутылках не будет только один цвет.

Логика уровня:

1. Выбор откуда переливать. Для выбора нужно кликнуть на бутылку. При клике бутылка поднимается. Чтобы было понятно, какая бутылка выбрана для переливания (см. рисунок 2).

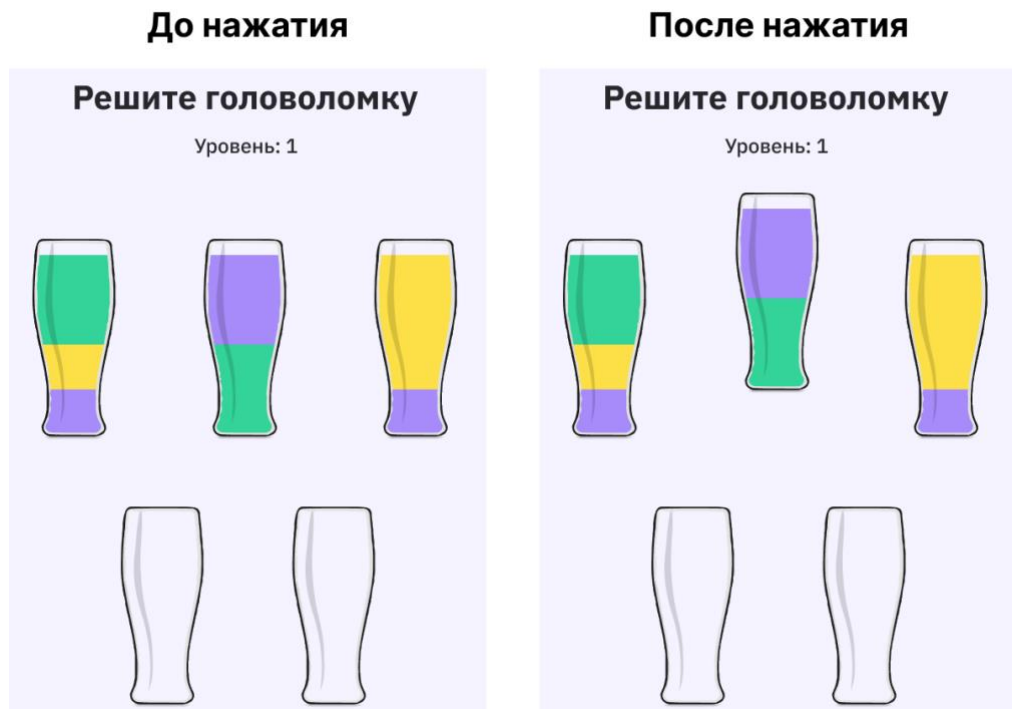


Рисунок 2 - Выбор бутылки

2. Отмена выбранной бутылки для переливания. Кликнуть на поднятую бутылку еще раз, она опустится и выбор снимется.
3. Выбор куда переливать. Кликнуть на другую бутылку. Переливается только самая верхняя жидкость, по следующим правилам:
 - 3.1. Жидкость переливается в пустую бутылку (см. рисунок 3);
 - 3.2. Жидкость переливается в непустую бутылку (см. рисунок 4), если:
 - есть хотя бы одно пустое место;
 - верхний цвет в переливаемой бутылке совпадает с выбранным цветом.

Если в бутылке, куда переливают жидкость, не хватает места для всей жидкости, переливается жидкость только до конца бутылки, остальное остается (см. рисунок 5).

До переливания

После переливания

Решите головоломку

Решите головоломку

Уровень: 1

Уровень: 1

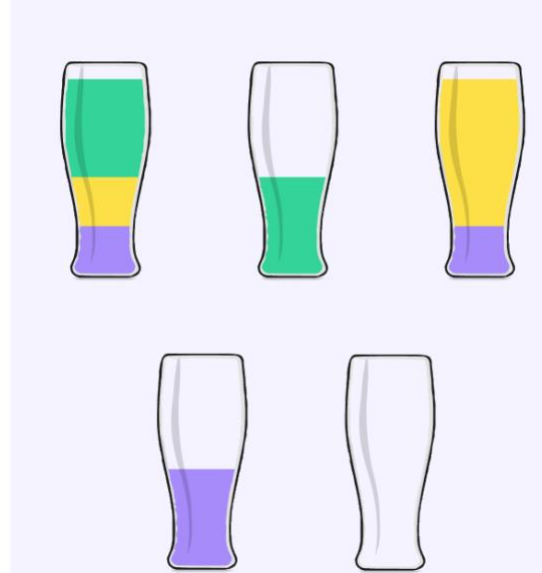
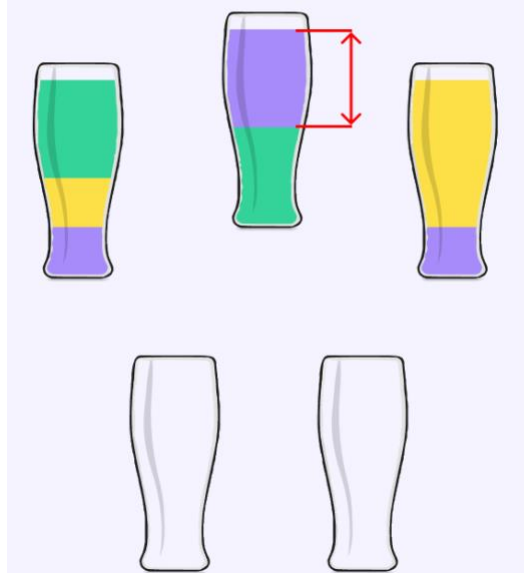


Рисунок 3 - Переливание жидкости с пустую бутылку

До переливания

После переливания

Решите головоломку

Решите головоломку

Уровень: 1

Уровень: 1

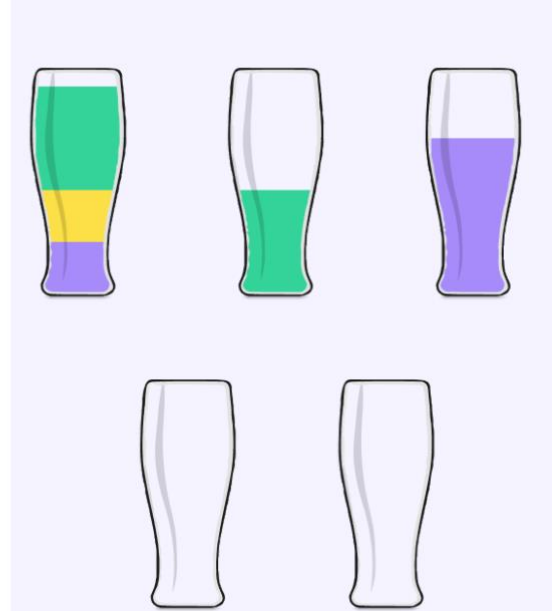
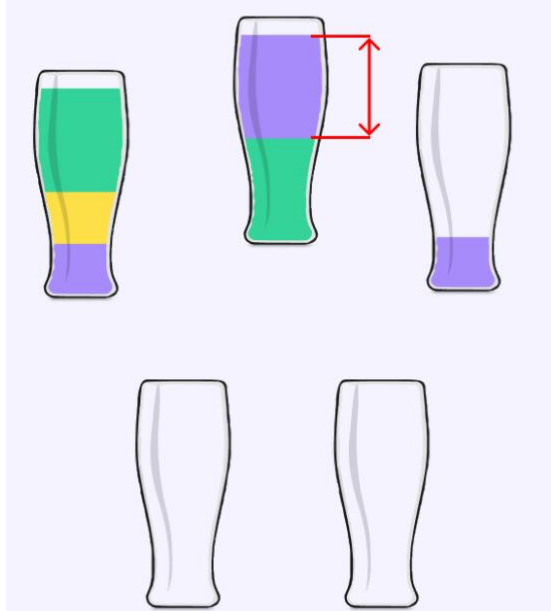
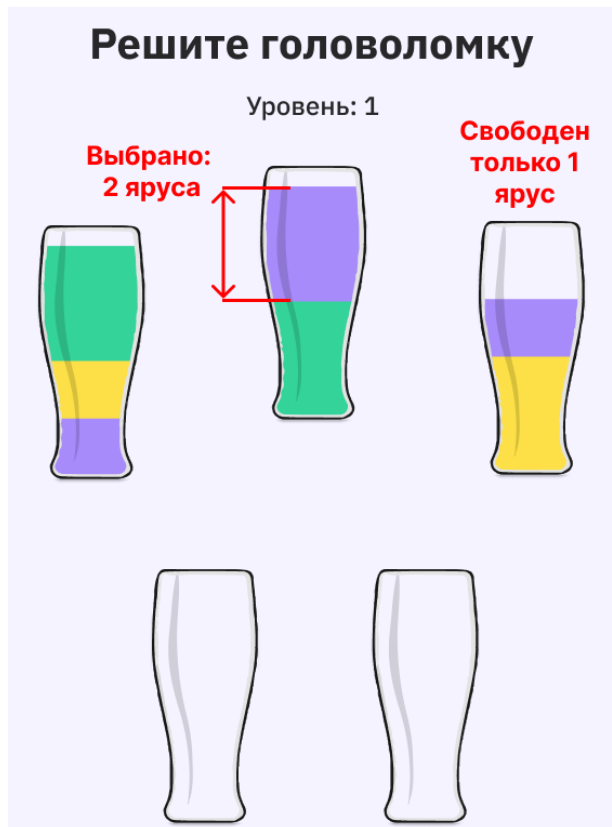


Рисунок 4 - Переливание жидкости в непустую бутылку

До переливания



После переливания

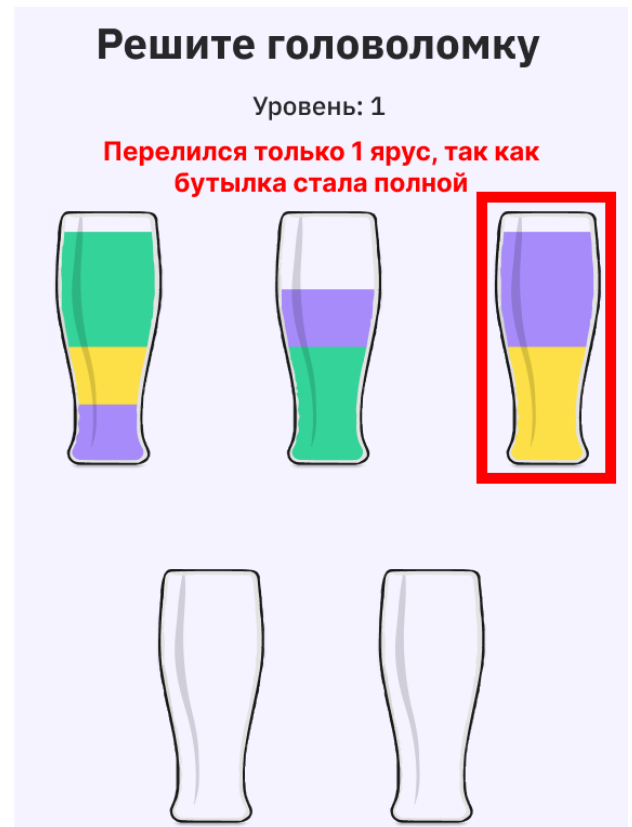


Рисунок 5 - Переливание жидкости в пустую бутылку, если не хватает места

Условия победы: В одной бутылке находится только один цвет. Для количества цветов = 3 (см. рисунок 6).

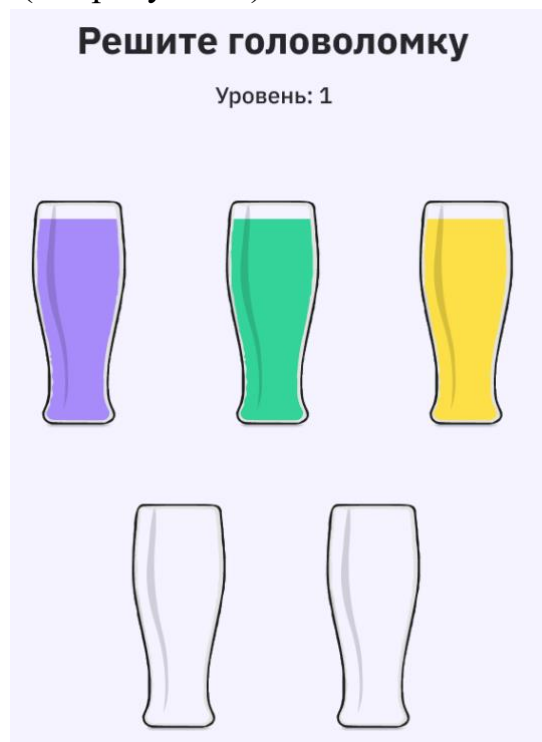


Рисунок 6 - Пройденный уровень для 3 цветов

Что идет в статистику, после окончания уровня:

- Номер уровня
- Количество цветов
- Количество сделанных переливаний
- Потраченное время

Дополнительное усложнение (необязательно): Скрывать цвет яруса (см. рисунок 7).

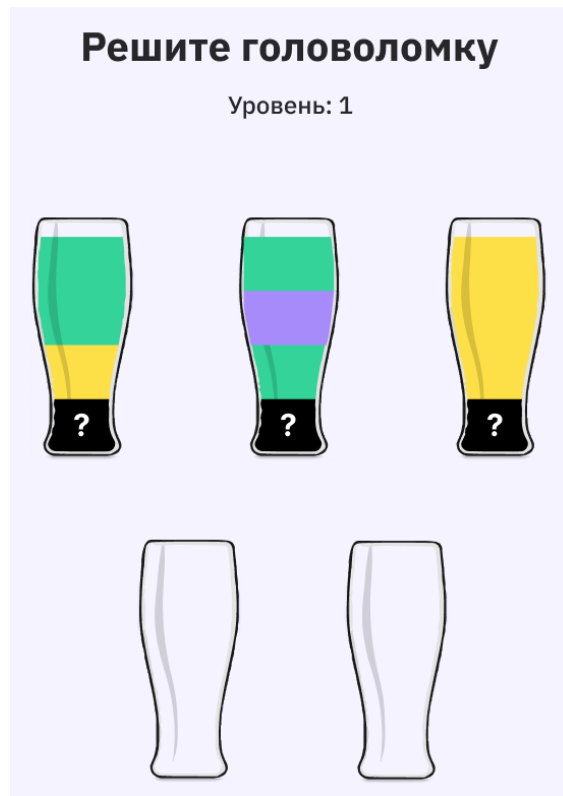


Рисунок 7 - Усложнение уровня