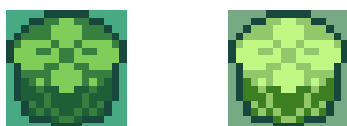


# Обновленный визуальный дизайн лабиринта

## Иконки



Препятствие, через которое персонажи не могут пройти.



Свободные для перемещения плитки.

Текстура плитки или препятствия выбирается при выставлении плитки на лабиринт случайным образом, различаются только визуально.



Персонаж команды "воров".



Персонаж команды "полицейских". Из-за фуражки персонаж занимает больше одного тайла, однако это лишь текстура, не влияющая на функциональность. Иными словами, полицейский "выше" одного тайла, но спокойно проходит по свободным плиткам.

Цвет персонажа зависит от количества игроков и не выбирается игроком самостоятельно. Если играют 1x1 — и вор, и полицейский имеют зеленую текстуру. Если 2x2 — добавляется красные персонажи, далее — желтые, и затем — синие.



Собираемый командой воров ресурс.



Кнопка переключения ролей. При подборе вором "полицейского жетона", команда воров становится полицейскими, а полицейские "теряют свой жетон" и становятся ворами.



Жизни команд — яйца динозавров. Различия в текстуре только для того, чтобы отличать одну команду от другой. На игровом поле в виде подбираемого ресурса яйцо всегда одного цвета — зеленого.

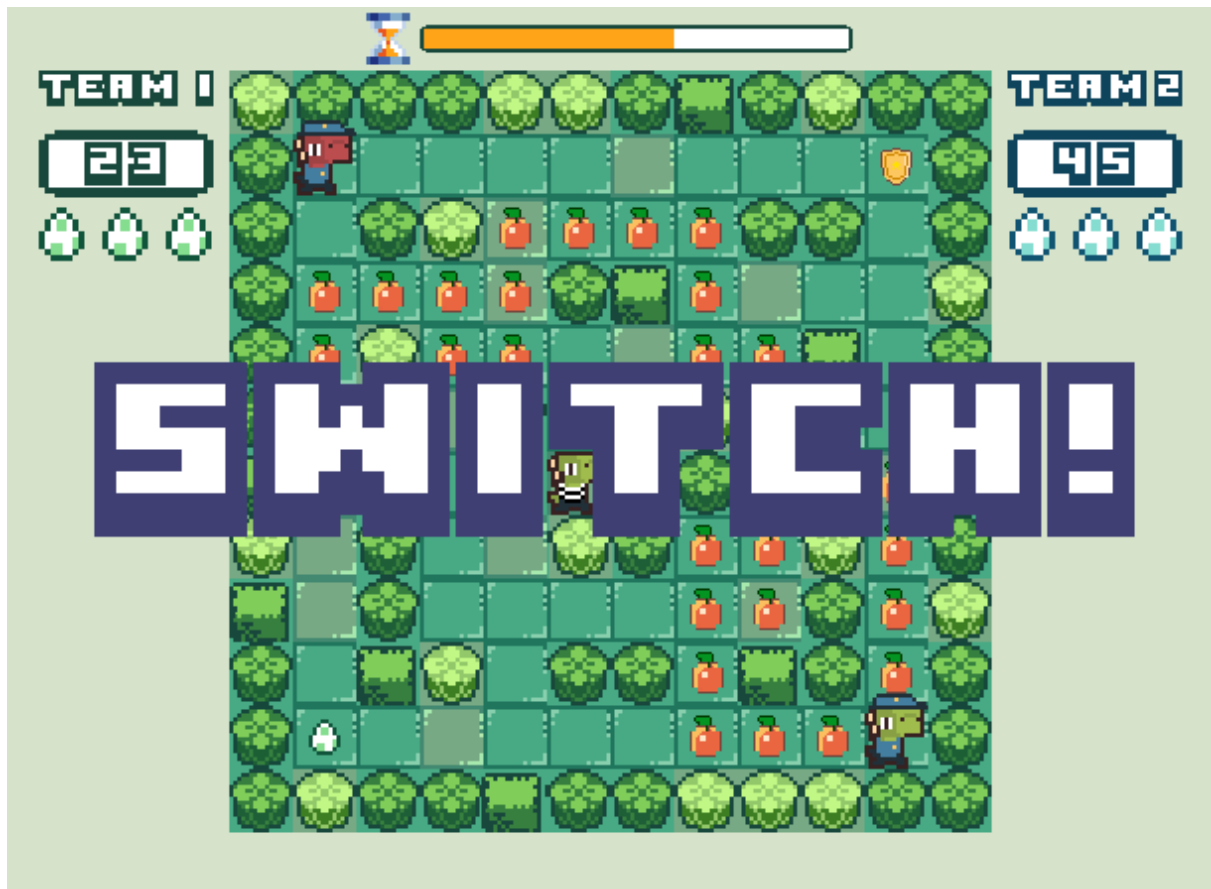


Иконка таймера.

## Пример игрового поля



## Пример уведомления о смене ролей



Было принято решение сделать уведомление перекрывающим игровое поле, поскольку:

- планируется, что при показе уведомления ход игры “затормаживается”.
- планируется, что уведомление достаточно быстро исчезает, это позволяет динамично продолжить игру.

## Шрифт



Использовался стандартный для аркадных автоматов шрифт Boxy Bold.