



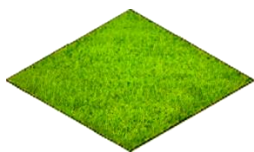
— логотип игры.

Игровой мир

Карта

Состоит из 3-х типов тайлов:

Тайл травы:



— по этим тайлам паук не может передвигаться. На них могут стоять деревья и расти кусты.

Тайл с паутиной:



— по этим тайлам паук может передвигаться.

Активный тайл с паутиной:

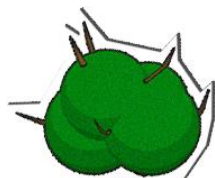


— эти тайлы используются для визуализации пути следования паука.

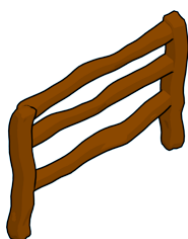
Статические игровые объекты:



— дерево. Растет на пустом тайле травы и только за оградой.



— кусты. Растут на пустых тайлах в пределах огражденной карты.



— ограда. Ограждает игровое поле от остальной части карты (леса).

Кусты и ограда являются препятствиями для паука.

Динамические игровые объекты:



— паук, главный герой. Кадры анимации разделены на 4 папки (4 стороны направления). Анимация состоит из трех частей:

- Спокойствие
- Передвижение
- Плетение (используется при плетении паутины)



— комар. Анимация делится также на три части:

- Полет
- Приземление
- Выпутывание

Интерфейс игрового процесса

Состоит из 3-х элементов:



— счетчик очков. +1 за каждого пойманного комара.



— полоса истечения времени хода.



— кнопка перехода в меню паузы.

Цель игры и об игровом процессе

Нужно ловить застрявших комаров, которые бесконечно прилетают и прилетают.

Каждый комар выпутывается через определенное количество ходов, при этом паутина с клетки, где сидел комар, исчезает и ее нужно плести заново.

Паутина плетется на протяжении нескольких ходов.

Управление

Если размеры карты превышают размеры экрана, ее можно проматывать. Для этого нужно коснуться экрана и не отпуская провести в нужную сторону.

Для управления пауком, нужно указать на карте точку, куда нужно следовать, и он автоматически проложит кратчайший путь.

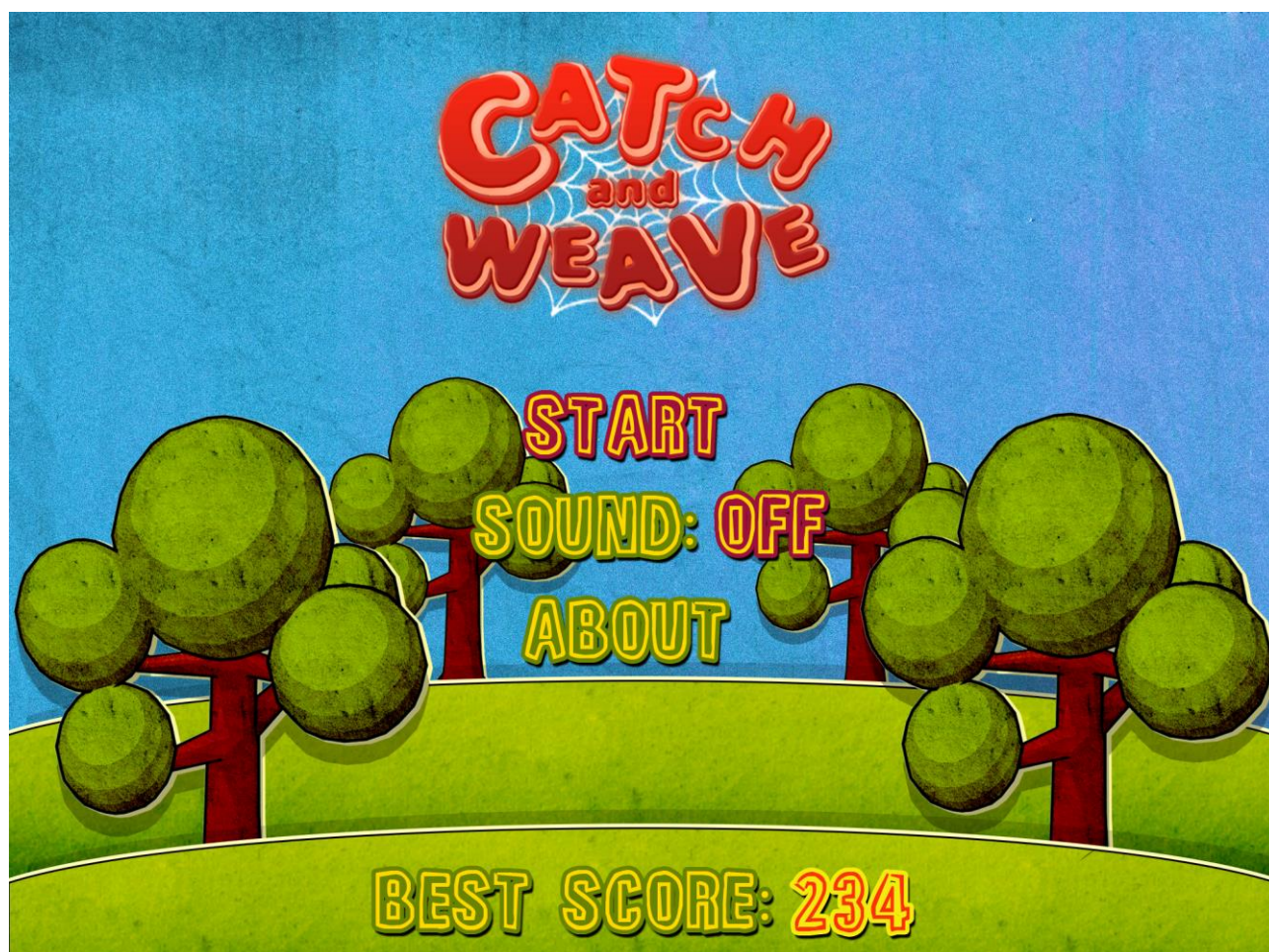
После указания точки, нужно еще раз нажать на клетке, для подтверждения хода. Выбранный путь визуализируется активными тайлами с паутиной. На каждой клетке пути указывается сколько ходов займет путь до нее.

Если на пути паука встречаются другие комары, он их съедает и продолжает путь.

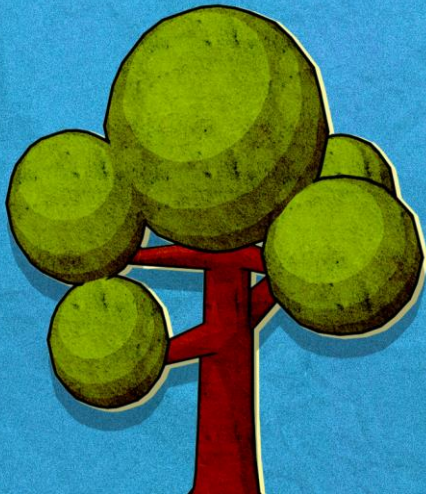
Game over

Игра считается проигранной, если на карте порвано более чем 10 клеток паутины.

Дизайн



CATCH and WEAVE



LOADING

PAUSE



CONTINUE
MENU

GAME OVER

NEW RECORD: 234

RESTART

MENU

BEST SCORE: 234

