

Головоломка для мобильных платформ

Спасибо Джону

План

- 1 уровень (40 головоломок)
- 2 уровень (40 головоломок)
- 3 уровень (40 головоломок)
- 4 уровень (40 головоломок)
- 5 уровень (40 головоломок)
- 6 уровень (40 головоломок)
- 7 уровень (40 головоломок)
- 8 уровень (40 головоломок)
- 9 уровень (40 головоломок)
- 10 уровень (40 головоломок)
- 11 уровень (40 головоломок)
- 12 уровень (40 головоломок)
- 13 уровень (40 головоломок)
- 14 уровень (40 головоломок)
- 15 уровень (40 головоломок)
- 16 уровень (40 головоломок)
- 17 уровень (40 головоломок)
- 18 уровень (40 головоломок)
- 19 уровень (40 головоломок)
- 20 уровень (40 головоломок)
- 21 уровень (40 головоломок)
- 22 уровень (40 головоломок)
- 23 уровень (40 головоломок)
- 24 уровень (40 головоломок)
- 25 уровень (40 головоломок)
- 26 уровень (40 головоломок)
- 27 уровень (40 головоломок)
- 28 уровень (40 головоломок)
- 29 уровень (40 головоломок)
- 30 уровень (40 головоломок)
- 31 уровень (40 головоломок)
- 32 уровень (40 головоломок)
- 33 уровень (40 головоломок)
- 34 уровень (40 головоломок)
- 35 уровень (40 головоломок)
- 36 уровень (40 головоломок)

1 уровень (1 головоломка)

Цель данной головоломки представить игроку основной принцип игры довести линию пальцем от кружка до маленькой окружности всё просто.

Нужно от кружка снизу довести пальцем вверх.

окружность

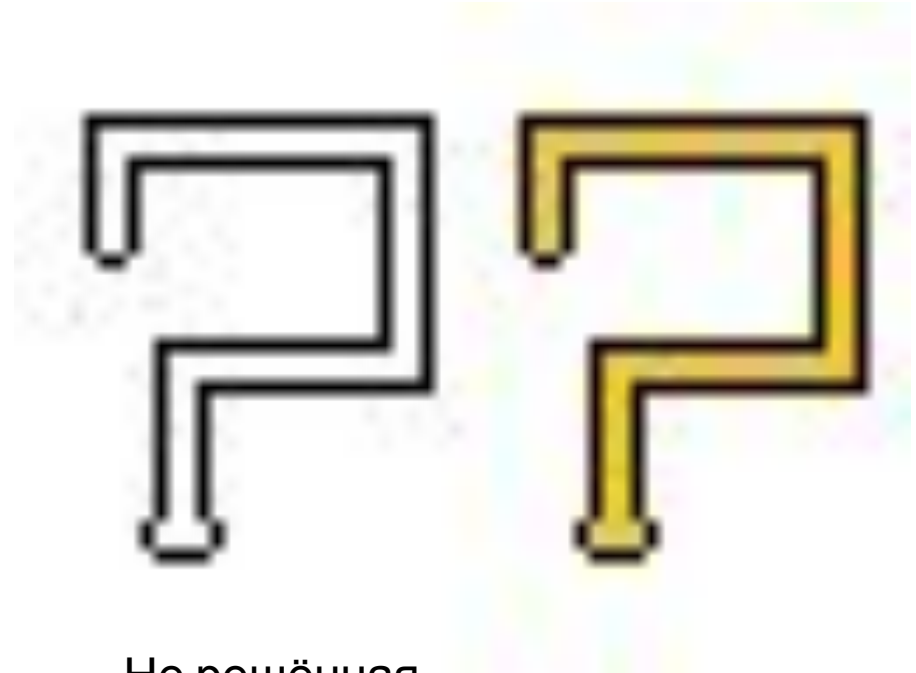
кружок



Вид не решённой (белая) и решённой (жёлтая линия) головоломки

1 уровень (2 головоломка)

Цель этой
головоломки по
сути научить
игрока
Поворачивать
линию в сторону
принцип тот же
довести линию от
кружка к окружности



Не решённая
решённая

1 уровень (3 головоломка)

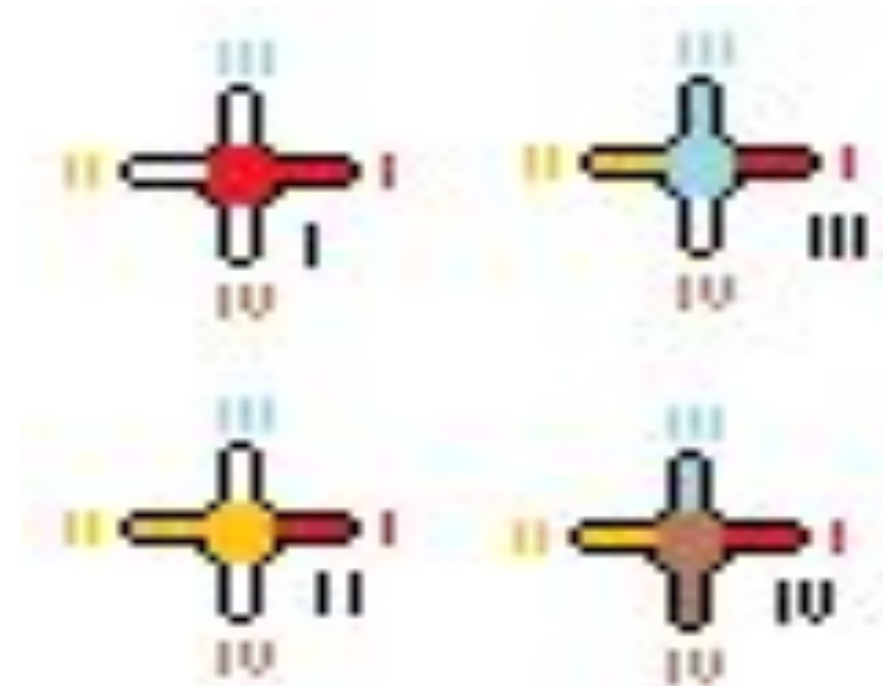
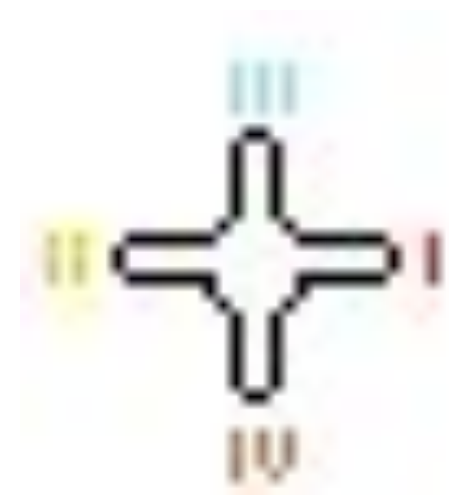
Суть этой головоломки

в том что нужно провести

Все линии поочерёдно в нужную

Сторону каждый раз начиная вести
линию

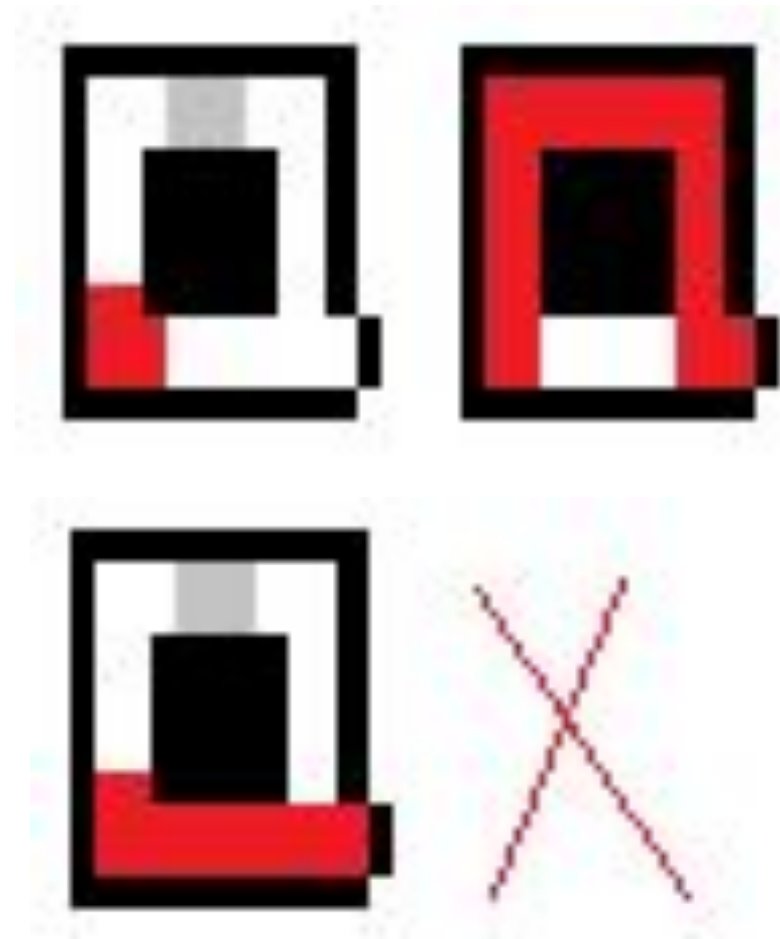
От центра и нужно лишь их провести в
окружности с правильной указанной
поочерёдностью даже в качестве
подсказки каждая указанная линия
будет окрашена в цвет цифры , при
ошибке всё онулируется и всё надо
делать будет с начала в данной
головоломке.



1 уровень (4 головоломка)

ОТМЕТИЛ начало линии т.е
круг красным т.к в пиксель
арте его не видно

суть данной головоломки в
том
чтобы провести линии через
серую точку и в окружность
если , мы не этого не
сделаем решение будет не
верным.



1 уровень (5 головоломка)



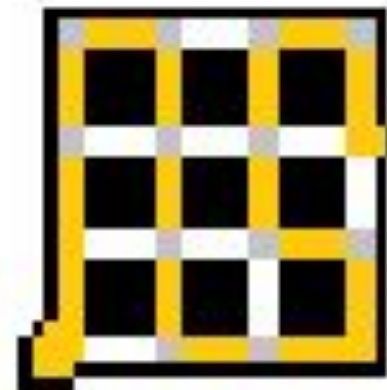
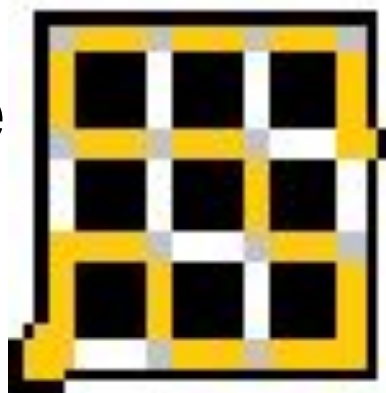
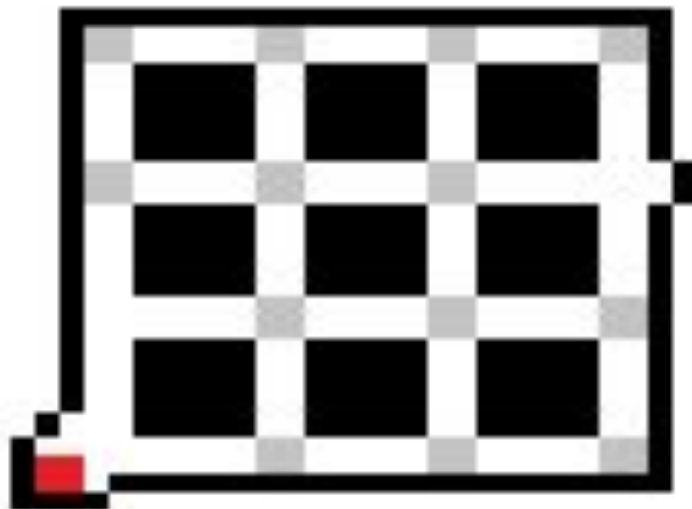
Цель данной головоломки даже что и у указанной выше 4-ой пересечь все точки и выйти к окружности.

Круг тут виден более чётко и также появились тёмные заслоны не дающие пройти линии.

Решений данной головоломки всего 2 , но это как проверка того как они будут работа и что они решаемы.

1 уровень (6 головоломка)

Красной точкой
помечен
круг-старт цель
та же что и у
задачи выше
, у данной же
уже 3 и более
решений



Решил в решениях оставлять точки дабы было более наглядно

1 уровень (7 головоломка)

Цель данной головоломки обучение тому как убирать уже поставленные Линии на РС это пкм по ненужной линии , а на мобильном телефоне это простое 2-ое нажатие пальцем по ней почему 2 ? при нажатии и ведении линии можно случайно так сказать палец оборвать и это будет слегка нервировать игрока

Чтобы выбрать другой цвет линии нужно просто заного нажать по старту и цвет поменяется .



Да изначально головоломка

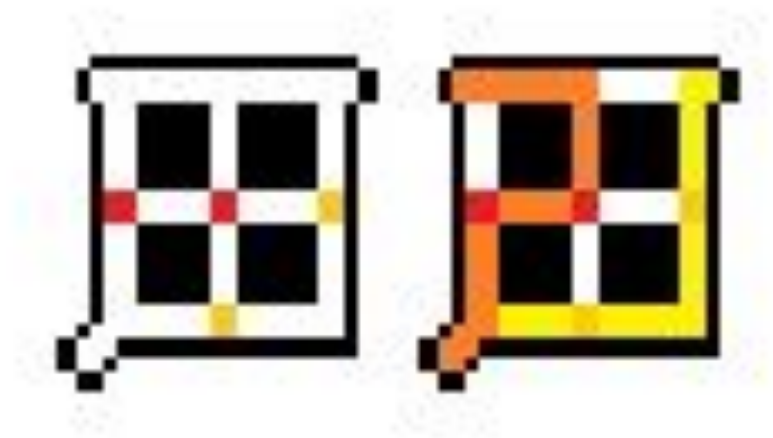
<----- ВЫГЛЯДИТ ТАК



Решение в 2
хода

1 уровень (8 головоломка)

Цель провести
Цветные линии по
точкам такого же
цвета на картинке
они разные да бы
они были более
Мнимыми линия не
сможет пройти
Точку не своего
Цвета точка будет
работать как заслон в
таком случае.



1 уровень (9 головоломка)



Изначально сделай так чтобы цвет линии был жёлтым чтобы та не могла пройти и игрок понял что при нажатии по кружку повторно цвет меняется и чтобы он понял это более явно чем в 7-8 головоломках и после чего понял опять таки что линии разного цвета при выходе из кружка могут пересекаться.

Также о наличии возможных цветов линий будут указывать цвета точек на головоломке.

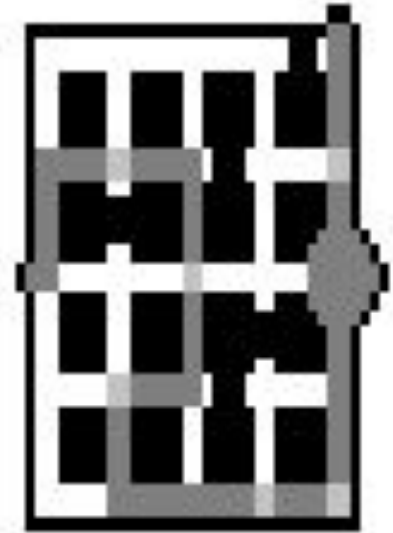
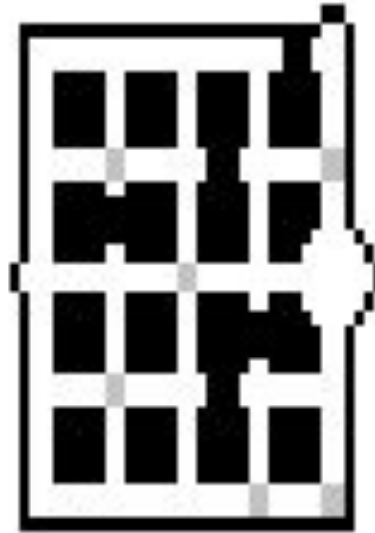
1 уровень (10 головоломка)

Суть этой головоломки в том чтобы смутить игрока он не сразу заметит то окружности 2 и при первой попытке закрыть линией все точки не получится

Но закрыв первую окружность и сделав ещё попытку окажется что ему дано 2

линии и таким образом он начнёт смотреть за количеством окружностей

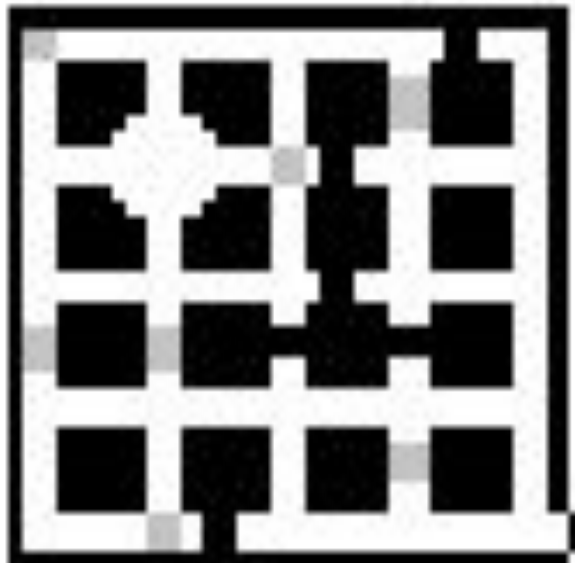
дабы понимать сколько линий ему дано , а какого цвета ему даны он это и так поймёт из-за кружком выше



1 уровень (11 головоломка)

Раслабон серия далее нас ждёт
серия простеньких головоломок

Ну тут всё ясно пересечь все точк
и к
к выходу в окружность

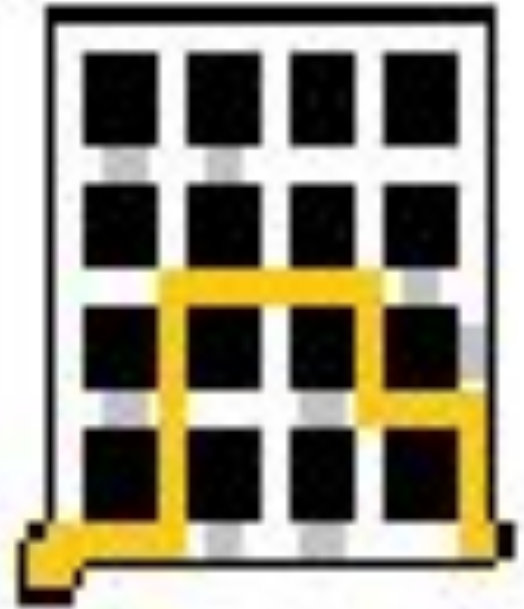


1 уровень (12 головоломка)

Цель данной головоломки
НЕ СОБИРАТЬ точки иначе линия
исчезнет
и придётся начинать заного

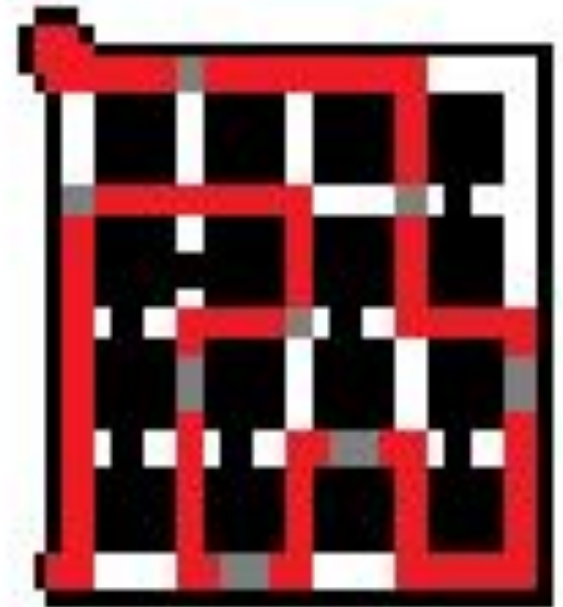
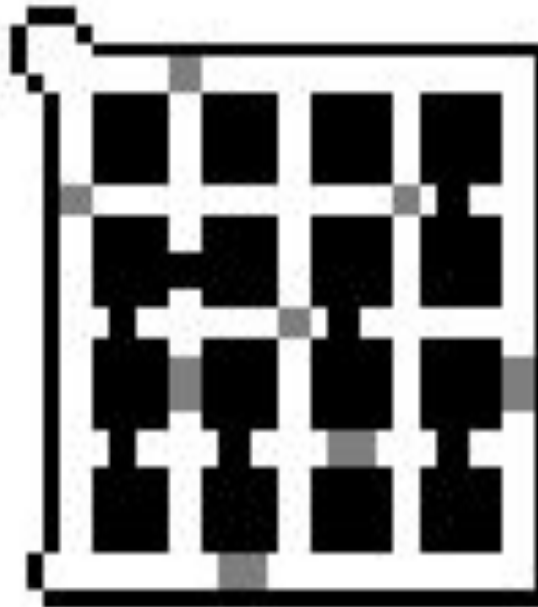
Через 5 таких головоломок игрок
заметит
закономерность данных головоломок

В головоломках имеющие чётный
номер в
данном случае 12 точки собирать не
надо
А в не чётных наоборот



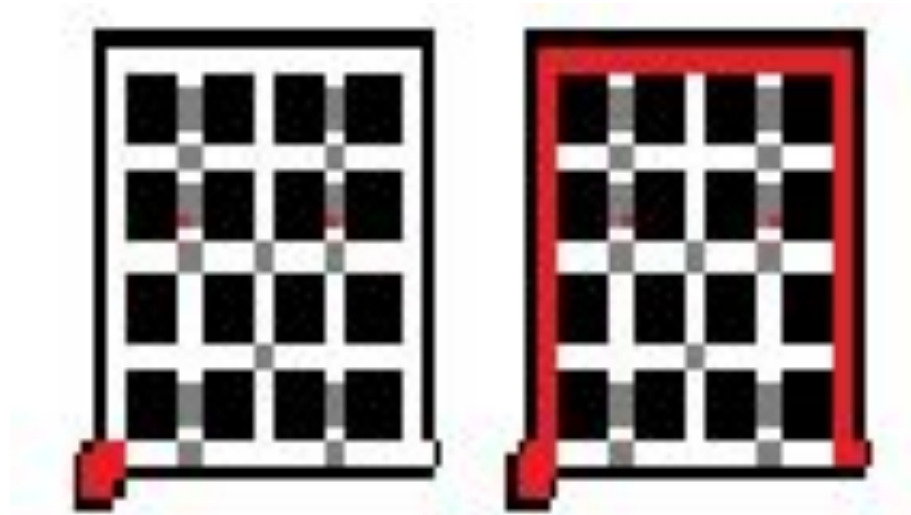
1 уровень (13 головоломка)

Пересеки все точки и
дойди до окружности

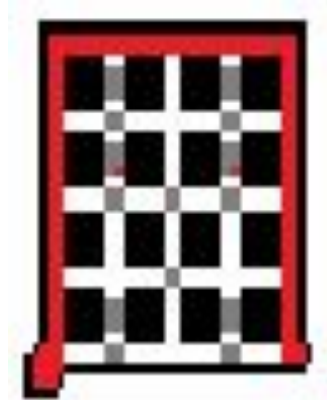


1 уровень (14 головоломка)

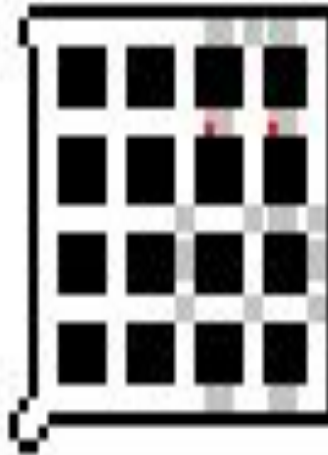
Пересекать точки нельзя
Точки с красными чёрточками это
якобы глаза и красные зрачки
будут
смотреть на кончик линии



1 уровень (15 головоломка)



Наша цель на этот
Раз наоборот собрать
все точки глаза на нас пялятся
И мы все их пересекаем
Доходя до окружности попутно слышим
некий звук боли якобы и при пересече
Каждой глаза будут полностью гореть
красным и потом нам
Показывают решённую 14-ую
Головоломку у которой исчезает красн
Линия.



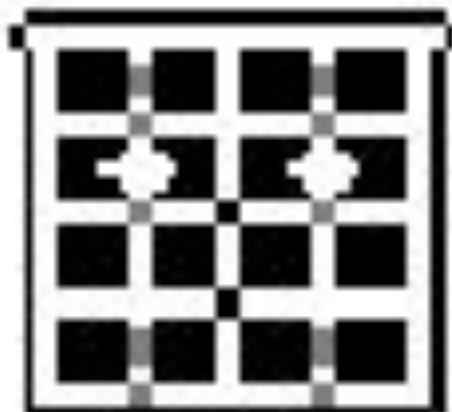
1 уровень (16 головоломка)

Тут цель пересечь красные линии
серые же будут работать как
Заслон в данной головоломке в
звуковом сопровождении
должно быть биение
сердца которое после решения
остановится



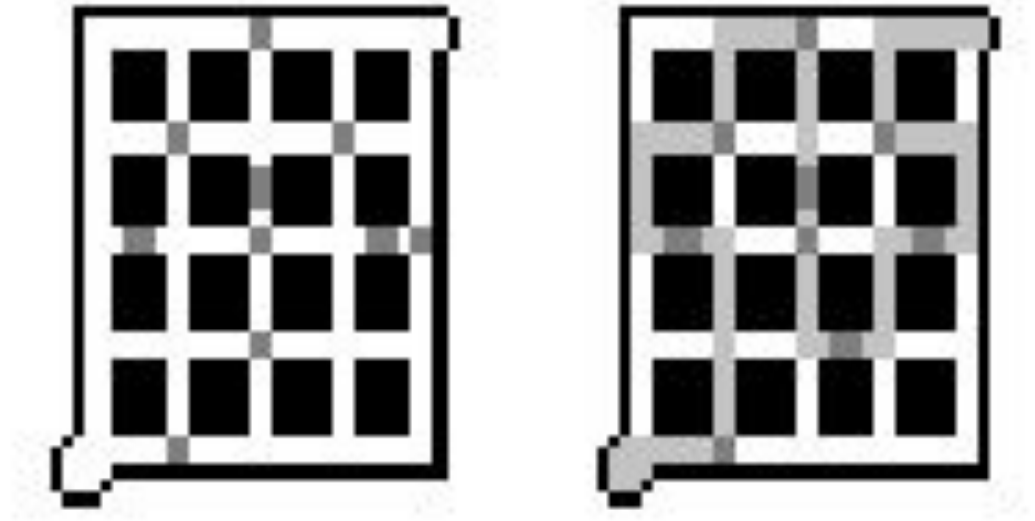
1 уровень (17 головоломка)

Мы наполняем изменённую головоломку 14 слезами и ведём
Одновременно 2 линии которые
зеркально работают в плане
Если мы потнём одной влево
другая потнёт в право , а вверх
вниз одинаково работают.



1 уровень (18 головоломка)

Собрать точки и к выходу-окружности

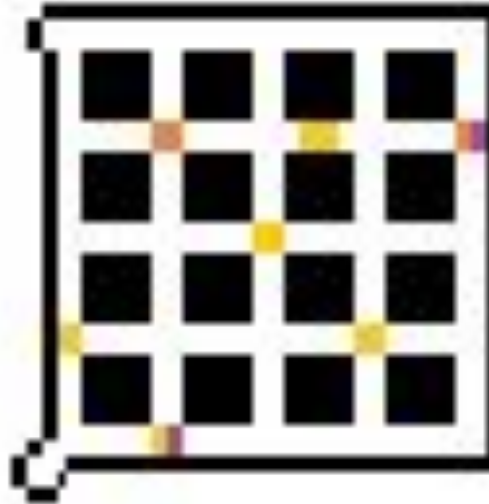


1 уровень (19 головоломка)

Собрать все точки

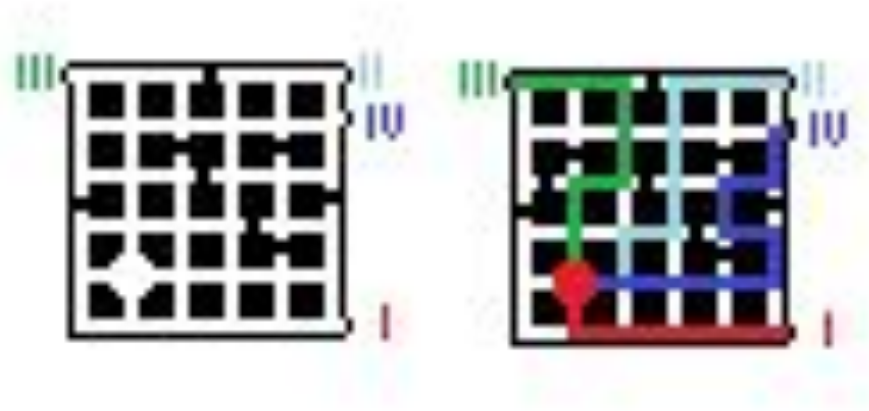
Нам будет дана всего 1-на
Линия но точки как ты
видишь разноцветные
Вступает в силу ещё одна
механика
Точки окрашивают линию
в другой цвет что в итоге
решает проблему того что
точки не соответствующие
цвету нашей линии
перестают быть
препятствием.

Чтобы в будущем это
Использовать и дабы не
путался игрок я
сделаю на каждой из таких
не обычных точек
феолетовую половинку
дабы
игрок понимал какую
функцию
имеет данная точка



1 уровень (20 головоломка)

Повторение
Механики
из 3 головоломки
довести каждую
линию по
порядку к
нужному выходу
Изначально цвет
сделай не
красным у линии
дабы игрок его
поменял



1 уровень (21 головоломка)

1 уровень (22 головоломка)

1 уровень (23 головоломка)

1 уровень (24 головоломка)

1 уровень (25 головоломка)

1 уровень (26 головоломка)

1 уровень (27 головоломка)

1 уровень (28 головоломка)

1 уровень (29 головоломка)

1 уровень (30 головоломка)

1 уровень (31 головоломка)

1 уровень (32 головоломка)

1 уровень (33 головоломка)

1 уровень (34 головоломка)

1 уровень (35 головоломка)

1 уровень (36 головоломка)

1 уровень (37 головоломка)

1 уровень (38 головоломка)

1 уровень (39 головоломка)

1 уровень (40 головоломка)

2 уровень (головоломка 1)