



Посещая музей, часто ли Вы обращали внимание на детали на картине? Могли бы Вы по фрагменту или размытому изображению картины узнать её автора? Наша игра создана для тех, кто вооружившись знаниями, а также внимательностью к деталям, способен безошибочно определить написавшего ее художника. В Вашем распоряжении находятся дротики, патроны и динамит. Прицеливаемся, метаем дротик, осуществляем выстрел или бросаем динамит, и вот... заветный фрагмент открыт, изображение стало четче... В голове рождаются первые догадки об авторстве картины. А дальше..., всё увидите сами, когда нажмёте на кнопку «Играть».

Дорогие любители живописи!

Представляем Вашему вниманию игру ART-Триатлон, где любители живописи могут попробовать себя в роли эксперта, угадывая картину по фрагменту, размытому изображению или разложенную на пиксели. Для Вашего удобства в игре предусмотрены три уровня подготовки: Любитель, Кандидат и Мастер, практически всё, как в спорте. Как Вы понимаете, для начинающих разбираться в живописи стоит начать с уровня Любитель, где предстоит угадать топ-25 картин. На более высоком уровне увеличиваются количество картин в игре, а также интенсивность размытия и количество пикселей, на которое картина раскладывается, а вот размеры фрагментов, на которые разделили картину, уменьшаются.

Триатлон включает в себя три самостоятельных игры: дARTс, ARTобстрел и пиксельART.

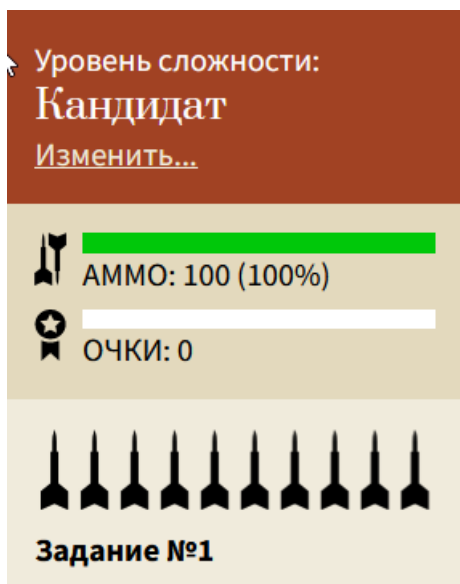
Целью каждой игры является набор максимального количества очков. Очки начисляются за правильное указание автора картины. Однако, не всё так просто, и в игру включили спортивный интерес: на каждую игру Вам дается определенное количество боекомплекта (АММО), по окончании которого заканчивается и сама игра. Также на угадывание каждой картины Вам предлагается всего лишь 10 патронов (дротиков, единиц динамита), которые входят в общий запас боекомплекта. Поэтому, будьте рачительными, чтобы продлить игру.

Так как уровень боекомплекта напрямую влияет на продолжительность игры, то здесь остановимся поподробнее, чтобы Вам было понятно, как он расходуется.

Количество боезапаса зависит от уровня игры: так на старте Любителю предоставлено 50 патронов на игру, Кандидату - 100 патронов, а Мастеру аж 150 патронов. На отгадывание автора картины игроку доступно 10 патронов (дротиков, единиц динамита). Каждый расход патрона вычитается одновременно из общего боезапаса и доступного для отгадывания автора картины.

Пример: Вы использовали два патрона, в результате двух выстрелов Вам открылись фрагменты картины, по которым стало понятно, кто её автор. Правильный ответ принесёт Вам не только очки, но возможность без штрафа перейти на новое задание. Однако, при указании неверного ответа или нажатии кнопки «Сдаться», оставшееся количество патронов вычитается из общего боезапаса. Таким образом, при переходе на следующее задание общий запас уменьшится. Игра продолжается до тех пор, пока у Вас есть патроны для осуществления выстрела. По окончании боезапаса игра прекращается, идет подсчет очков и присвоение звания.

На панели справа представлена информация об уровне оставшегося боезапаса (АММО), количество очков и боезапас на отгадывание картины.



От параметров уровней в играх, перейдем непосредственно к самим играм, входящим в Триатлон.

Игра «**дARTс**» предлагает Вам открыть фрагмент картины, метнув дротик в шарик. Стоит отметить, что количество дротиков, которое необходимо для того, чтобы шарик лопнул и открыл фрагмент картины, зависит от цвета шарика: так в зеленые шарики Вы бросаете один дротик, в красный шарик уже два, а в жёлтый — три дротика.

Игра «**ARTобстрел**» предлагает Вам отгадать картину и соответственно её автора, осуществляя выстрелы по размытому изображению картины. При каждом выстреле картина становится более четкой, а в месте попадания пули образуется отверстие с фрагментом картины, размер которого увеличивается в зависимости от количества осуществленных выстрелов. Однако отверстия от предыдущих выстрелов на картине не остаются.

Игра «**пиксельART**» предлагает Вам отгадать картину по пикселям, на которое её разложили. Применяя динамит можно прояснять картину, чтобы угадать её автора.