

Техническое задание дизайнеру
(project.18)

Коротко о задании:

Необходимо нарисовать картинки и анимации для игры под Android.
Приятная 2D анимация. Разрешение 640x480.

Вид сверху, под углом 45 градусов. Примерный набросок в прикрепленном файле.
Перечень необходимых изображений в прикрепленном файле.

Присутствует простое тестовое задание (в файле),
его можно рисовать как до выбора нами кандидата (что будет лучше, планируется
длительное сотрудничество), так и после.

От Вас жду **контактную информацию**, **сроки реализации задания**, **цену** и **ссылку на портфолио** (и **тестовое задание** в виде картинки в любом формате, если реализовано).

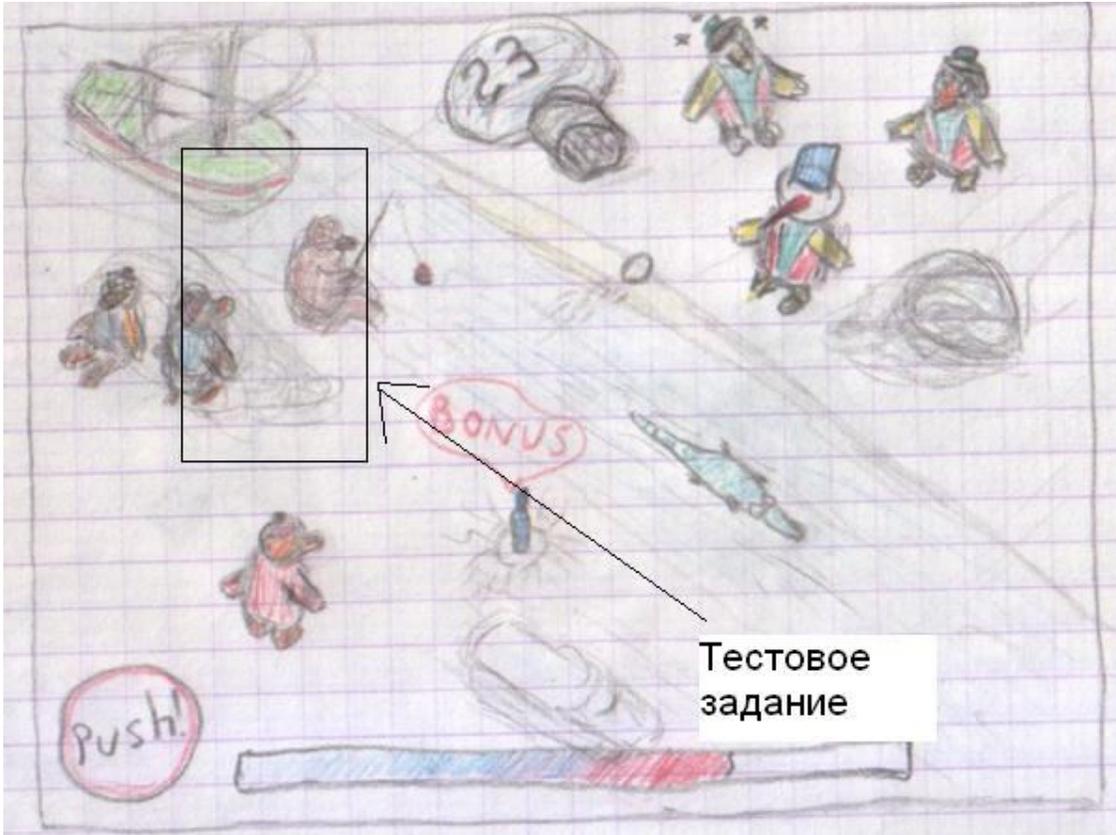


Рисунок 1 – процесс игры

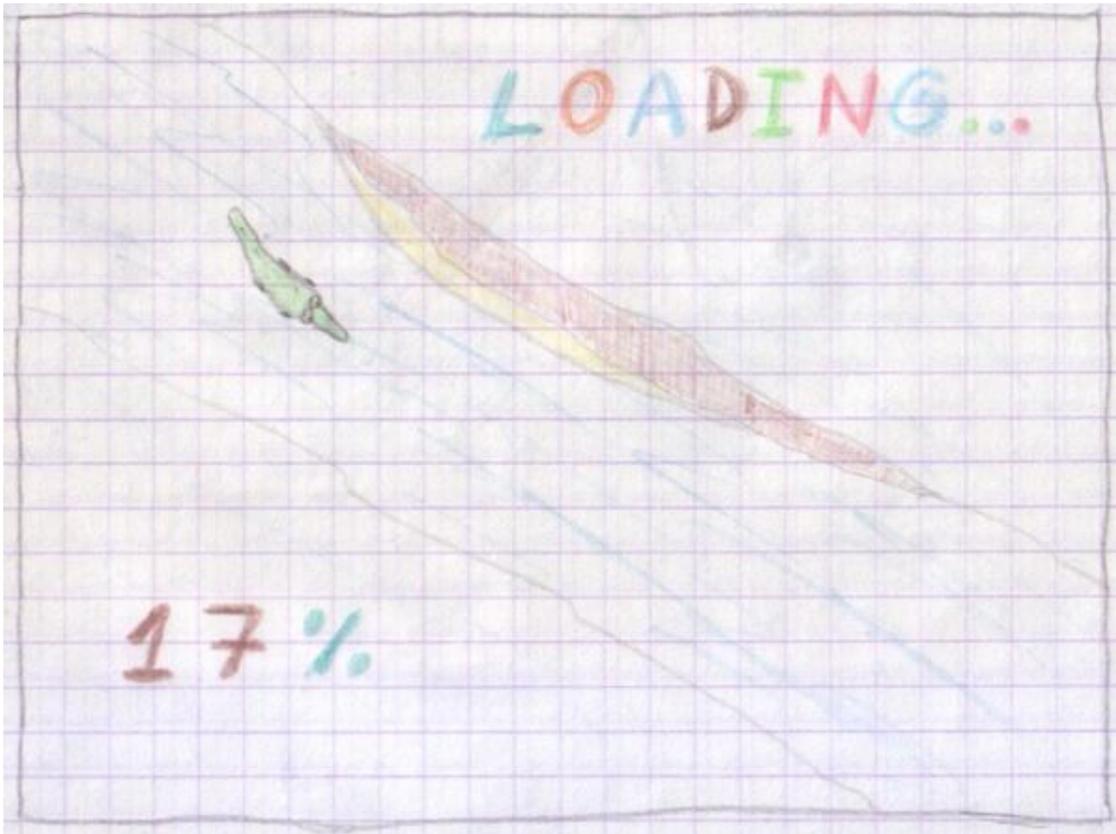


Рисунок 2 – экран загрузки



Рисунок 3 – смена уровня

Уточнения по реализации

Экран разделен рекой, текущей от левого верха до правого низа.

*все объекты , кроме крокодила и лодки, в 2-2.5 раза меньше, чем на рисунках.

Союзники и герой - суслики, соперники - ежи.

Ландшафт - плоский, трава.

Река - светло-синяя, желательно наличие берега и обрыва.

Язык - полностью английский.

Результат - исходники в формате .psd, или другом формате с указанием использованного приложения, а также готовые изображения в формате .png.

Всё должно быть логично размещено в папках в стиле:

...\PNG\game\hero\weapon\bazooka_01.png

...\PNG\mainmenu\buttons\start_on.png

...\PSD\mainmenu\buttons\start_on.psd

Тестовое задание - нужно нарисовать выделенный участок (показан на рисунке), желательно размером около 500x500 (приблизительно), можно набросок, главное, определить, поняли ли Вы суть задания и рисуете ли в нужном нам стиле.

Для понимания задания смотрите прикрепленные изображения.

Перечень необходимых изображений:

(количество кадров в анимации ограничивается её плавностью, хватит 3 кадра – 3 кадра, хватит 10 – 10 кадров)

@Бонусы:

Анимация появления из земли бутылки

Анимация бутылки (звезды над ней/ белый флажок или как-то так)

Анимация плывущего крокодила (слева сверху вправо вниз)

Анимация попадания в крокодила (именно анимация крокодила, а не снаряда)

@Окружение:

Анимация шатающегося корабля

Анимация пингвина или медведя, ловящего удочкой рыбу сидя у берега (сверху вниз и/или снизу вверх)

Анимация плещущейся рыбы в воде

@Тексты(высота в 2 высоты персонажа):

DOUBLEKILL

TRIPLEKILL

ULTRAKILL

RAMPAGE

INVULNERABILITY

HEAL

BONUS

YELLOW BULLETS

FIREBALL

BAZOOKA

OPPONENTS COUNT

цифры от 0 до 9

@Укрытия:

Картинка (нового, но ржавого и т.д.) автомобиля (с двух сторон*)

Картинка укрытия(с двух сторон*)

Картинка укрытия союзников (дерево или обрыв, или что-то своё)

*один рисунок, в котором укрываются слева внизу, и один справа вверху.

@Соперники:

Анимация тела во всех направлениях при ходьбе

Анимация головы во всех направлениях при ходьбе

Анимация ног во всех направлениях при ходьбе

Анимация рук во всех направлениях при ходьбе

Анимация рук с базукой во всех направлениях при ходьбе

Анимация рук при выстреле

Анимация рук при выстреле из базуки

Анимация перехода состояний головы (можно вспышку)

Анимация перехода состояний рук (можно вспышку)

Анимация головы при попадании желтой пулей (плачет)

Анимация головы при попадании (искры над головой)

Анимация превращения тела в птицу (птица смотрит вправо вверх) (можно вспышку)

Анимация падения всего тела

Анимация уползания вправо вверх

Анимация полета птицы (направление вправо вверх)

Анимация перезарядки во всех направлениях

@Главный герой (союзники):

Анимация тела во всех направлениях при ходьбе

Анимация головы во всех направлениях при ходьбе

Анимация ног во всех направлениях при ходьбе

Анимация рук во всех направлениях при ходьбе

Анимация волны руками во всех направлениях при простое некоторое время

Анимация рук с базукой во всех направлениях при ходьбе

Анимация рук при выстреле

Анимация рук при выстреле из базуки

Анимация перехода состояний головы (можно вспышку)

Анимация перехода состояний рук (можно вспышку)

Анимация головы при попадании искры над головой

Анимация падения тела целиком

Анимация перезарядки орудий во всех направлениях

@Меню:

Главное меню в стиле игры

кнопки имеют 2 состояния - выделена и не выделена

кнопки:

START или PLAY

EXIT

SOUND ON

SOUND OFF (on и off это одна кнопка, но для них 4 картинки)

SCORE

HELP

Картинка загрузки с надписью "GOPHERS AT WAR"

Картинка с картой мира (вместо окна загрузки при переходе между уровнями, есть во вложении)

@Союзники в укрытии

Анимация союзника (направлен влево вниз) сидя, курит

Анимация союзника стоя, читает книгу

Анимация перехода из стоя в сидя

Анимация перехода из сидя в стоя

Анимация сидя или лёжа со звездочками над головой

@Ландшафт:

Карта разрешением 640x480

1. как в рисунке с тестовым заданием, но без объектов, только земля и река
2. тоже самое, только потрескавшийся песок как в пустыне, и вместо реки обрыв

@Пули и снаряды:

Анимация полета синей пули

Анимация полета желтой пули

Анимация полета огненной пули

Анимация полета снаряда из базуки

Анимация попадания перечисленного выше