Игра на поиск предметов

Game Starter Kit

Технические детали
Механика игрового процесса
Экран загрузки
Экран главного меню
Экран игрового процесса:
Окно паузы
Экран с инструкциями
Экран “Level Complete”
Окно “Game Completed”
Экран “Share with friends”
Звуки в игре

1) Технические детали

Движок (Game Engine) казуальной игры, в основе которого поиск пользователем требуемых предметов, расположенных на сцене игры.

Среда разработки – Unity.

Готовая игра должна без проблем компилиться во Flash (скомпиленная игра должна состоять из одного SWF-файла), Windows (exe), Android, iOS, Mac и Linux.

Все ссылки и баннеры жестко прописаны в коде.

Для облегчения локализации все тексты из игры в исходниках храним в одном .XML файле (texts.xml). (Внимание: после компиляции в SWF все должно быть в одном файле).

Переходы между экранами через затемнение (fade in → fade out 0.5s).

Прогресс игрока сохраняется на устройстве пользователя. Если игрок покидает игру, не закончив уровень, прогресс этого уровня не сохраняется.

Размер экрана игры: соотношение сторон экрана 16:9.

У всех кнопок должна быть анимация наведения и нажатия.

Settings: в Editor необходимо создать отдельное меню, в котором будут прописываться настройки игры (перечислены далее в ТЗ).

Языки игры: для сборки под Mac, PC, Linux задается при компиляции, для сборки под Android и iOS - встроены все языки, язык игры определяется языком устройства, на которое устанавливается игра, язык по умолчанию английский (если в игру не встроен язык, на котором устройство пользователя).

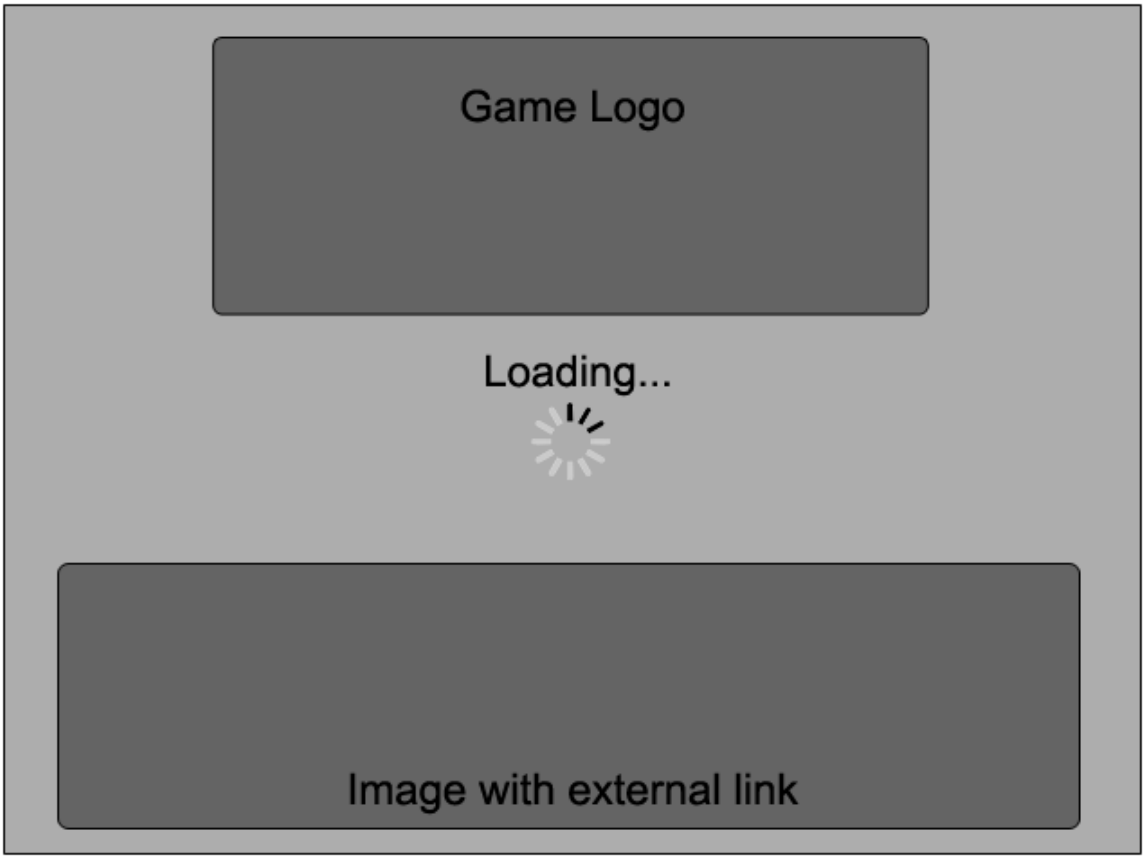
2) Механика игрового процесса

Пример игры - http://www.online-games-zone.com/pages/pnc/hidden-object/yellow-house.php

Цель игрока – найти все необходимые объекты за максимально короткий промежуток времени.
Игра может включать неограниченное количество различных сцен для поиска объектов. Количество объектов на каждой сцене также может варьироваться. Эти два параметра необходимо задавать в Settings.
Объект считается успешно найденным, если игрок совершил клик по объекту.
За каждый найденный объект игроку начисляются 100 очков. За каждый неверный клик (клик по любой области сцены, если это не объект для поиска из списка) у игрока отнимаются 30 очков. Количество набираемых очков не может быть отрицательным.
Кроме обычных объектов для поиска также предусмотрены бонусные предметы: по одному на каждую сцену. За нахождение бонусного предмета игрок получает 1000 очков.
Игрок также может получить бонусные очки за прохождение уровня в промежуток времени до 10 минут:
[Бонусные очки] = [600 секунд] – [время, потраченное игроком на прохождение уровня в секундах]*8

Очки, набранные во всех сценах, суммируются и выводятся в конце, когда пройдена вся игра.

3) Экран загрузки



<u>Картинка на бэкграунде</u>

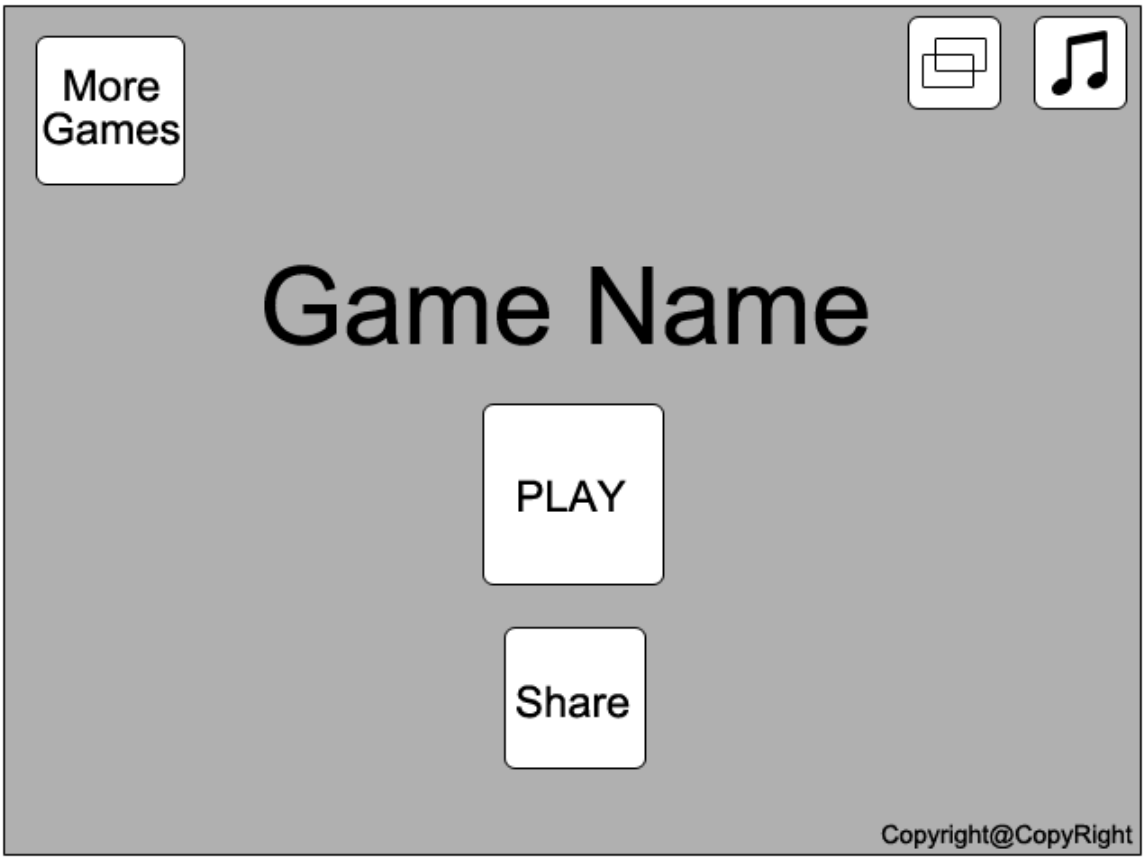
Game Logo – картинка, иллюстрирующая загружаемую игру.

Loading… - текст задаваемый в файле texts.xml.

Animated image – небольшая анимированная картинка, иллюстрирующая процесс загрузки.

Image with external link – картинка (рекламная) с внешней ссылкой. Ссылка открывается в новом окне браузера. Путь до картинки и ссылка с этой картинки задаются в Settings. Также в настройках должна быть опция включения и отключения этой картинки.

4) Экран главного меню



Экран главного меню показывается, когда 100% загружено и прошло еще 500 мс. Включается фоновая мелодия (main.mp3).

Задний план – какая-то фоновая картинка.

Кнопка включения/выключения звуков: по умолчанию все звуки включены, по клику по кнопке все звуки выключаются (картинка заменяется на другую, иллюстрирующую отключенные звуки). Настройка звуков сохраняется на локальном диске пользователя. И при повторном запуске игры автоматически применяются эти сохраненные настройки.

Кнопка More Games – кнопка с внешней ссылкой, ссылка открывается в новом окне браузера, задается в Settings.

Game Name – название игры, задается в texts.xml.

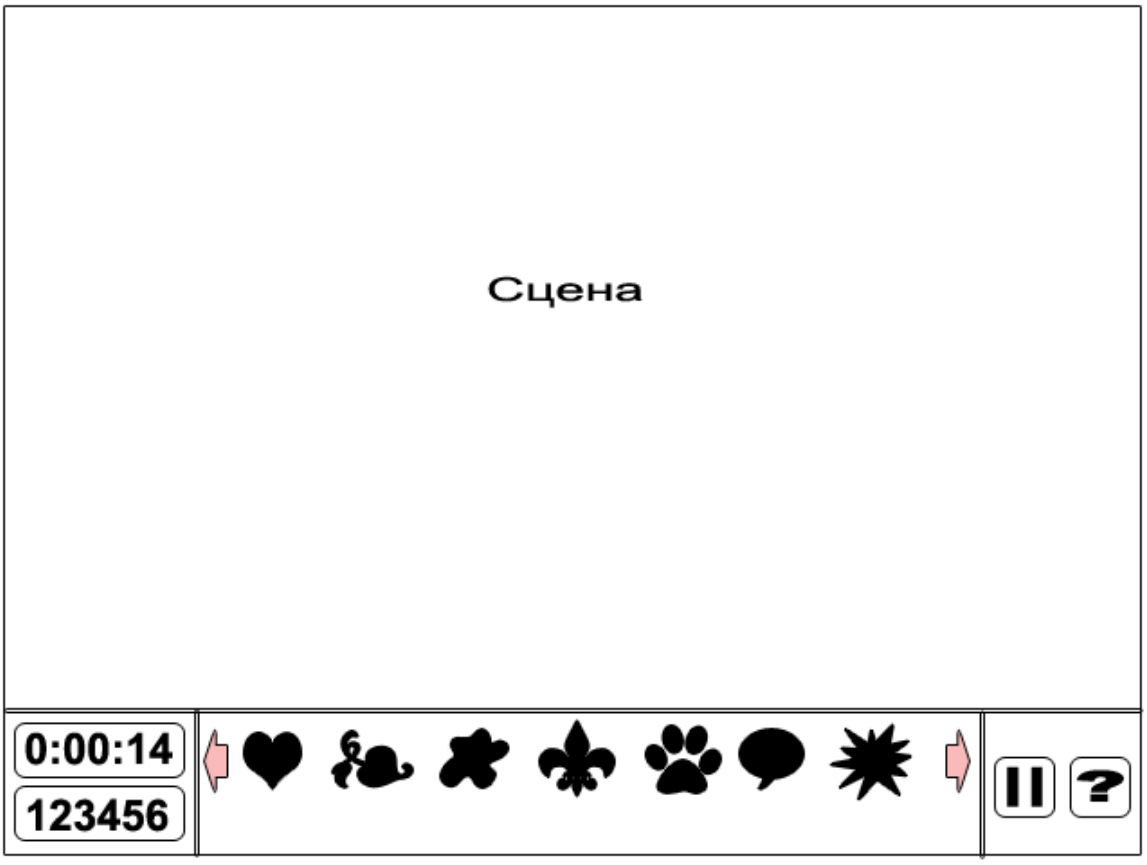
Кнопка PLAY – переход на Экран игрового процесса.

Кнопка Share– открывается Экран “Share with friends”.

Кнопка Fullscreen – открывает игру в полноэкранном либо оконном режиме. Присутствует только (!) в версиях для PC, Mac и Linux. Кнопка имеет два изображения: fullscreen и windowed, иллюстрирующие соответствующие настройки. При активном полноэкранном режиме, кнопка должна отображаться windowed, и наоборот. По умолчанию игра открывается в полноэкранном режиме.

В правом нижнем углу текст копирайта со ссылкой на нем, всё задается в texts.xml.

5) Экран игрового процесса:



Большая часть экрана представляет собой сцену для поиска предметов: на заднем плане статичная картинка бэкграунда, на котором располагаются объекты, которые необходимо найти.

В нижней части экрана (15%) располагается меню:

Время – таймер, отсчитывающий количество времени, потраченного на прохождение уровня. Отсчет начинается сразу, как открылась сцена.

Очки – отображение набираемых очков на этой сцене.

Сток – здесь отображаются контуры тех объектов, которые необходим найти. Количество объектов может варьироваться (задаем в Settings). В случае если все необходимые

контуры объектов не помещаются в границы стока, отображаются стрелки горизонтального пролистывания, по клику на которые сток пролистывается вправо либо влево.

В нижней части стока располагаются контуры бонусных объектов для поиска.

Анимация нахождения объекта – при клике на объект для поиска на сцене, этот объект увеличивается/уменьшается и летит в сторону стока. Контур найденного предмета заменяется на его изображение. Найденный предмет со сцены исчезает. Нахождение предмета сопровождается звуковым эффектом (object_found.mp3).

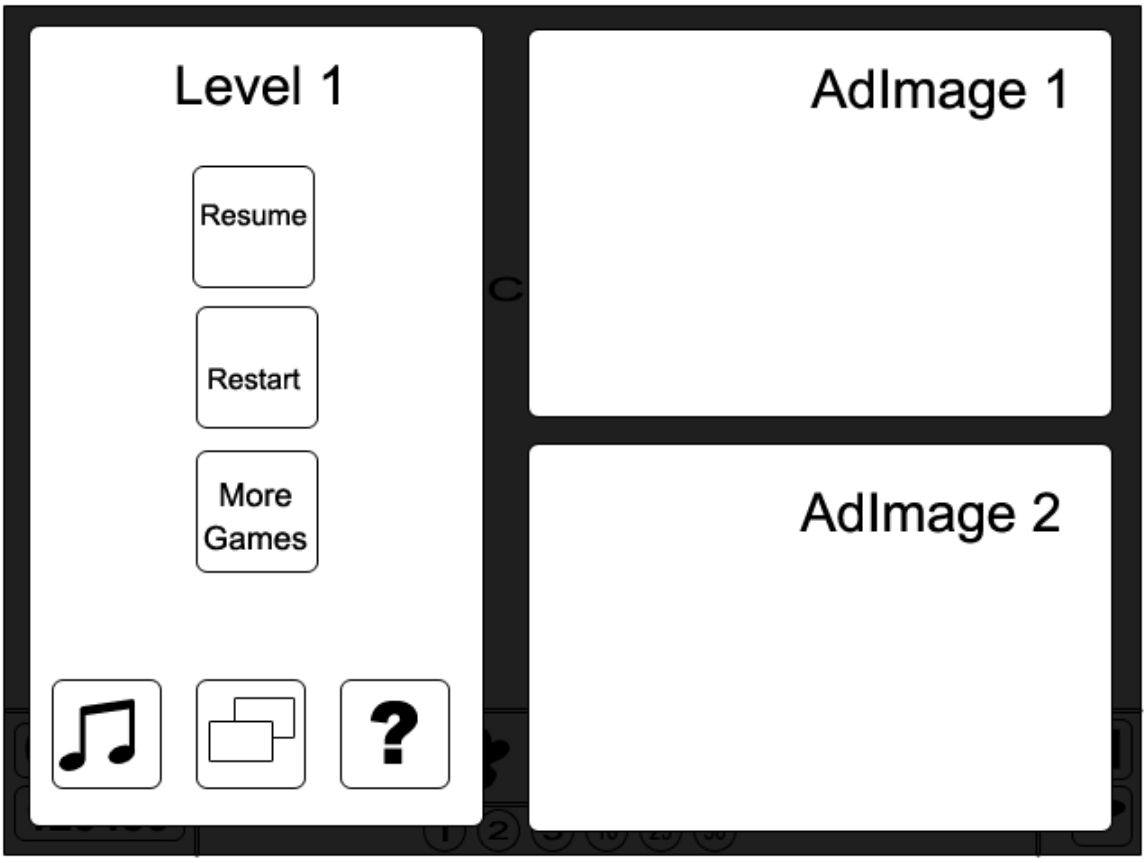
Нахождение бонусного предмета – сопровождается своим звуковым эффектом (bonus_object_found.mp3), при клике бонусный объект увеличивается и подсвечивается, на экране рядом с местом, где был найден бонусный объект, появляется текст (задается в texts.xml) и исчезает спустя 400мс.

Неверный клик – сопровождается своим звуковым эффектом (wrong_click.mp3), на экране рядом с местом, где был совершен неверный клик, появляется текстом количество отнимаемых очков и исчезает спустя 300мс.

Кнопка паузы – открывает Окно паузы.

Кнопка «?» - кнопка с внешней ссылкой, которая задается в Settings. По нажатию на эту кнопку ссылка открывается в новом окне браузера, игра становится на паузу (открывается Окно паузы).

6) Окно паузы



Кроме случаев, предусмотренных игровым процессом, Окно паузы также должно открываться, если был совершен клик вне пределов экрана игры (или фокус переведен в окно другой программы). При открытии Окна паузы игра приостанавливается (время не отсчитывается) текущий игровой экран затемняется настолько, чтобы не было видно сцены. Фоновая мелодия выключается.

Level 1 – указание текущего уровня, текст задается в texts.xml, цифра выставляется автоматически.

Кнопка Resume – возвращает к текущему игровому процессу.

Кнопка Restart – перезапускает данный уровень с начала. Текущий прогресс уровня не сохраняется. Очки, набранные в предыдущих сценах, сохраняются.

Кнопка More Games – кнопка с внешней ссылкой, ссылка открывается в новом окне браузера, задается в Settings (та же, что и на Экране главного меню).

Кнопка включения/выключения звуков – прежний функционал.

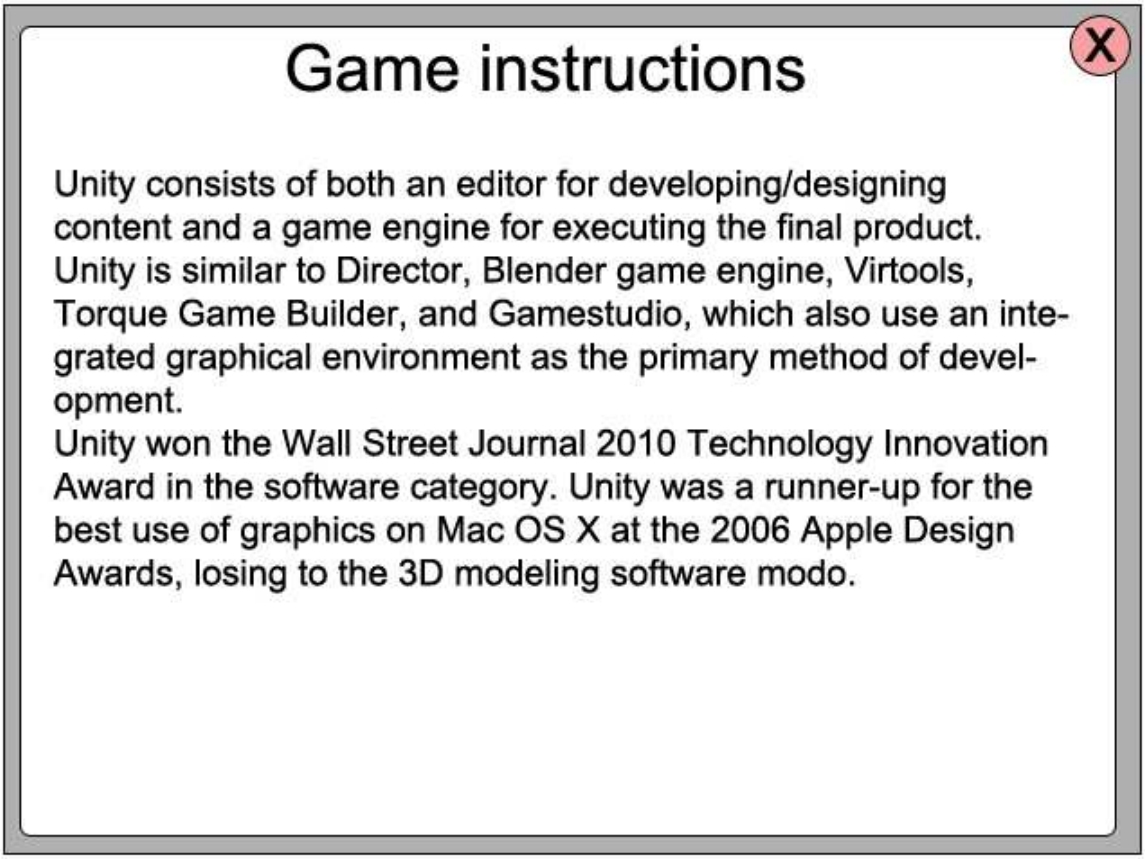
Кнопка Fullscreen – открывает игру в полноэкранном либо оконном режиме. Присутствует только (!) в версиях для PC, Mac и Linux.

Кнопка «?» - открывает окно с инструкциями. Игра при этом продолжает оставаться на паузе.

Ad images – рекламные картинки с внешними ссылками (открываются в новом окне браузера), подгружаемые из внешнего XML-файла. Ссылка на XML-файл задается в Settings.

7) Экран с инструкциями

Экран с инструкциями открывается «поверх» предыдущего экрана. В правом верхнем углу размещается кнопка закрытия, которая возвращает к предыдущему экрану.



Экран содержит в себе заголовок, текст самих инструкций и картинку бэкграунда.

Все тексты задаются в texts.xml.

8) Экран “Level Complete”

Сообщение выводится в том случае, если игрок успешно нашел все предметы из стока (необязательно находить все бонусные предметы, чтобы пройти сцену).

Level Complete – заголовок окна, задается в texts.xml.

Time – выводится время, затраченное игроком на прохождение уровня. Текст задается в texts.xml.

Score – выводится количество очков, заработанных игроком на уровне. Текст задается в texts.xml.

Bonus – выводится количество бонусных очков, заработанных игроком за быстрое прохождение уровня. Текст задается в texts.xml.

Total – сумма очков Score и Bonus.

Кнопка Replay – запускает игру на этом уровне по новой. Результат предыдущей игры на этом уровне не сохраняется.

Кнопка Next – запускает игру на следующем уровне. Если это был последний уровень в игре, то открывается окно “Game Completed”.

Элементы окна выводить поочередно анимацией.

9) Окно “Game Completed”

На заднем плане картинка бэкграунда.

Вверху текст заголовка. Задается в texts.xml. Выводится анимацией.

Вокруг заголовка анимированные звездочки.

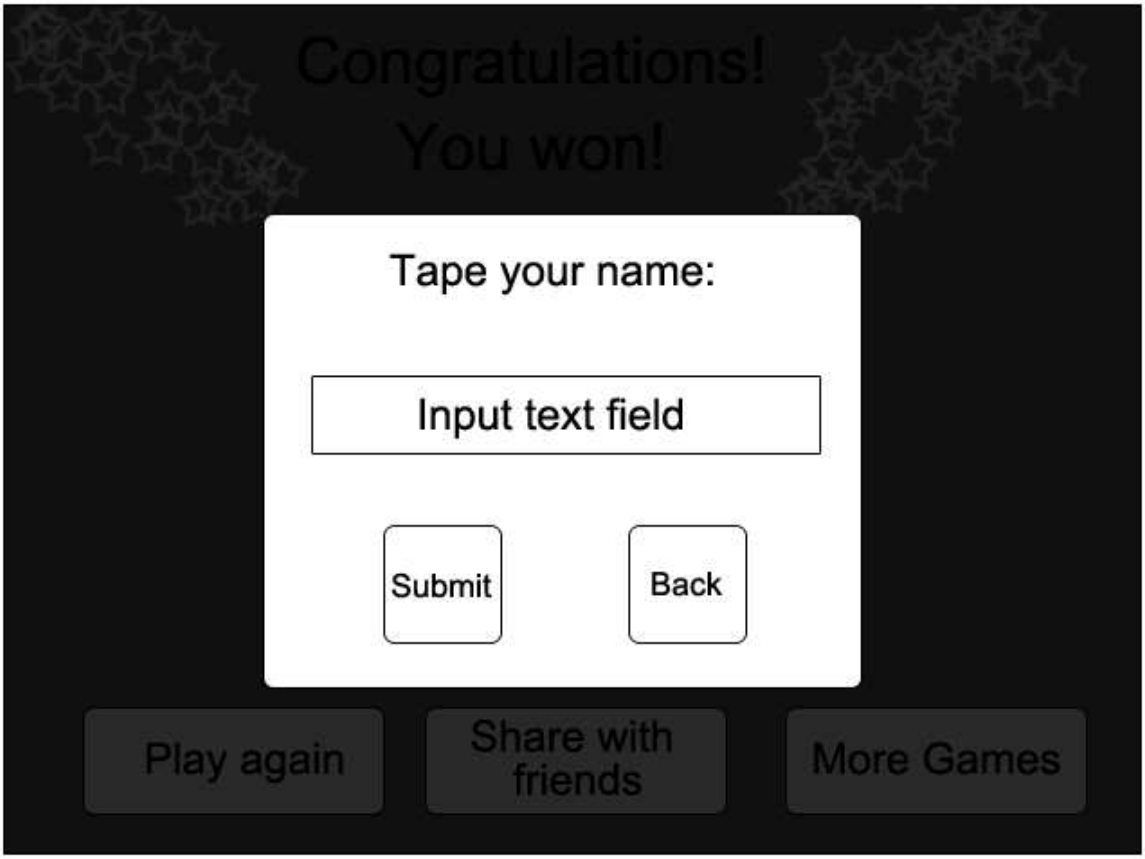
По центру блок с подсчетом очков за каждый уровень и суммарное количество очков. Все тексты для блока задаются в texts.xml. Выводятся поочередно анимацией *(типа "Trrrrr-rrrr-Chikkk!")*.

Кнопка Play again – открывает Экран главного меню. Текст задается в texts.xml.

Кнопка More Games – кнопка с внешней ссылкой, ссылка открывается в новом окне браузера, задается в Settings (та же, что и на Экране главного меню).

Кнопка Submit Score – текст задается в texts.xml. В Settings должна быть настройка включения/отключения данной кнопки со всеми ее функциями.

По нажатию предыдущий экран затемняется, выводится окошко с текстовым полем для ввода имени игрока:



Вверху окна – заголовок, задаваемый в texts.xml.

По центру – поле ля ввода текста с клавиатуры.

Кнопка Back – возвращает на предыдущий экран, введенный текст не сохраняется, на сервер ничего не отправляется.

Кнопка Submit – по нажатию отправляет данные (введенный текст и общее количество набранных за игру очков) на сервер. Содержимое окна заменяется:

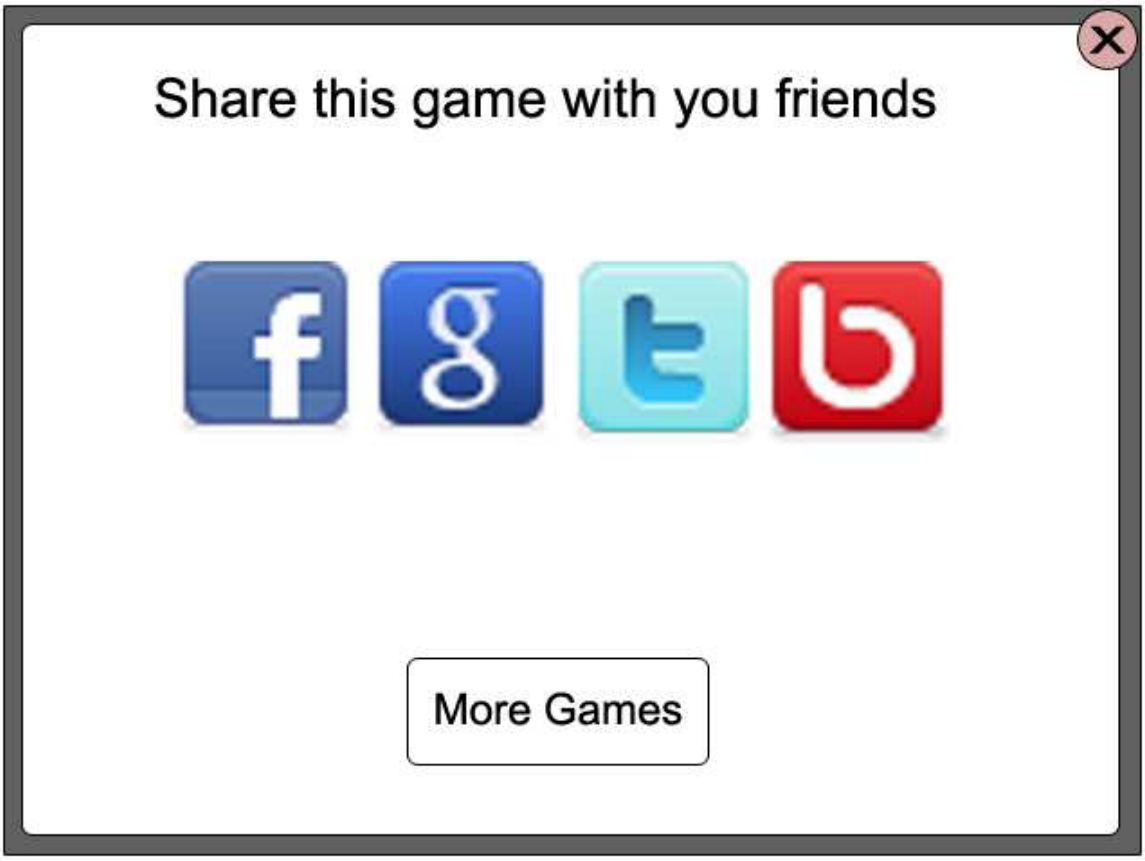
Текст – задается в texts.xml.

Кнопка Check your place – кнопка с внешней ссылкой (открывается в новом окне браузера, задается в Settings), текст задается в texts.xml.

Кнопка Done! – возвращает на Экран “Game Completed”.

В случае если отправка данных прошла успешно, кнопка Submit Score на экране “Game Completed” заменяется на кнопку Check your place.

10) Экран “Share with friends”



Экран “Share with friends” открывается «поверх» предыдущего экрана. В правом верхнем углу размещается кнопка закрытия, которая возвращает к предыдущему экрану.
В верхней части экрана размещается заголовок экрана и небольшой текст, которые задаются в texts.xml.
Далее располагается ряд иконок социальных сетей, на каждую из которых повешена ссылка. Путь до картинок и ссылки задаются в Settings.
Количество отображаемых иконок может варьироваться в зависимости от языка сборки игры, нужна центровка по горизонтали и по вертикали в зависимости от количества рядов и иконок в каждом ряду.
Кнопка More Games – кнопка с внешней ссылкой, ссылка открывается в новом окне браузера, задается в Settings (та же, что и на Экране главного меню).

11) Звуки в игре

main.mp3	Основная зацикленная фоновая мелодия игры
object_found.mp3	Звук верно найденного предмета.
bonus_object_found.mp3	Звук найденного бонусного предмета.

wrong_click.mp3	Совершен неверный клик.
button.mp3	Нажата любая кнопка на любом экране игры.
level_complete.mp3	Появление окна “Level Complete”
game_complete.mp3	Появление окна “Game Completed”
main_menu.mp3	Открылось главное меню
wondow_open.mp3	Открылось любое другое окно (“Share with friends”, Окно паузы, окна отправки очков).
score_count.mp3	Trrr-rrr-chikk - "наматывание очков"