

Дизайн документ для игры *Dots Go*

Описание игры

Концепт

Игровой процесс

Графические материалы

Стиль игры

Перечень необходимой графики

Технические требования

Прототип

Игровой экран

Игровое поле

Камни

Кнопка “Пауза”

Кнопка “Отмена хода”

Счетчик очков

Рекламный баннер

Экран меню

Название игры

Лучший счет

Кнопки

Диалоговые окна

Диалог “Настройки”

Диалог “Поделиться приложением”

Диалог “Facebook друзья”

Диалог “Пауза”

Диалог “Результат игры”

Диалог “Поделиться скриншотом в соцсетях”

Диалог “Да/Нет”

Диалог “Ошибка”

Промо-материалы

Иконка

Скриншоты

Баннеры

Описание игры

Концепт

Игра Snake Match (рабочее название) - головоломка для одного игрока, с неспешным, “медитативным” геймплеем, предполагающим спокойное обдумывание ходов.

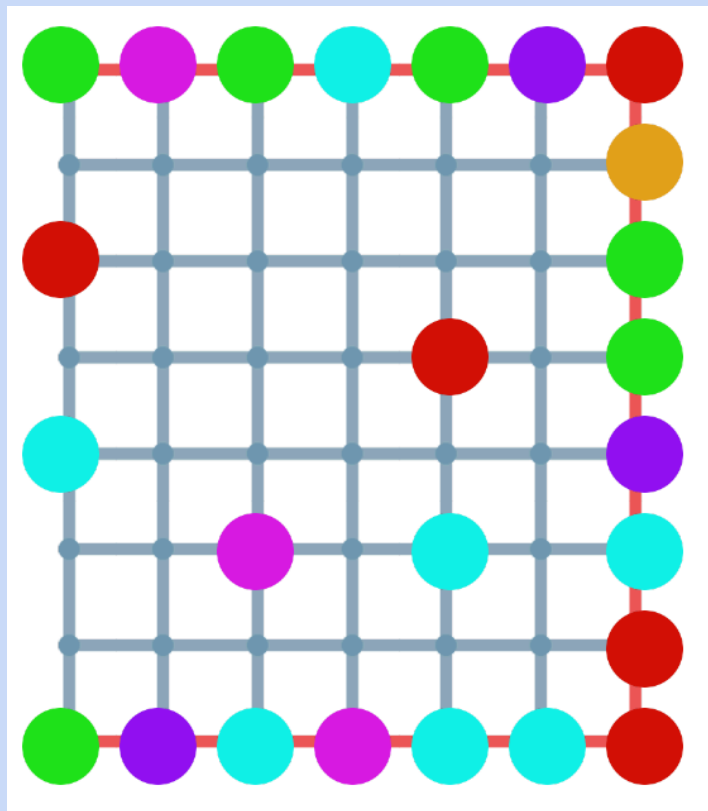
Цель игры - набрать максимальное количество очков собирая группы из 3-х камней одного цвета на игровом поле.

Целевые платформы: *Android, Facebook.*

Монетизация: реклама, внутри-игровые покупки.

Игровой процесс

Игровое поле имеет вид доски для игры "го" размером 7x8 точек. Внешние точки доски (кроме левой границы) это "змея" по которой движутся камни. В начале игры доска пустая, а "змея" заполнена случайными камнями 7ми разных цветов:



Игрок может взаимодействовать только с камнями находящимися на "змее". Когда игрок кликает на какой-нибудь камень - этот камень срывается и "улетает" внутрь доски, движется по прямой пока не наткнется на другой камень или край доски. После этого он останавливается и больше его двигать нельзя.

Камни на клетках "змеи" сдвигаются по часовой стрелке, чтобы заполнить образовавшееся пустое место (в левой-верхней клетке "змеи" генерируется новый камень случайного цвета).

Цель - собирать группы из 3х камней одного цвета. Собранные группы исчезают с доски, а игрок получает очки.

Игра продолжается пока на доске есть возможные ходы.

Видео игрового процесса в прототипе игры: <https://youtu.be/1YXFIT7WI-4> (на видео старая версия прототипа с клетчатой доской)

Прототип (можно играть прямо в браузере):

<http://fr7926pv.bget.ru/SnakeMatch/game/>

Графические материалы

Стиль игры

Общий стиль игры - лаконичный, но элегантный. Ничего лишнего, но то что есть, должно смотреться хорошо.

Перечень необходимой графики

1. Макет игрового экрана
2. Макет экрана меню
3. Макеты диалоговых окон
 - 3.1. Диалог “Настройки”
 - 3.2. Диалог “Поделиться приложением”
 - 3.3. Диалог “Facebook друзья”
 - 3.4. Диалог “Пауза”
 - 3.5. Диалог “Результат игры”
 - 3.6. Диалог “Поделиться скриншотом в соцсетях”
 - 3.7. Диалог “Да\Нет”
 - 3.8. Диалог “Ошибка”
4. Промо-материалы
 - 4.1. Иконка
 - 4.2. Скриншоты
 - 4.3. Баннеры

Технические требования

Макеты экрана должны быть *портретной* ориентации и подготовлены в двух масштабах: *800 x 1280* и *1600 x 2560*.

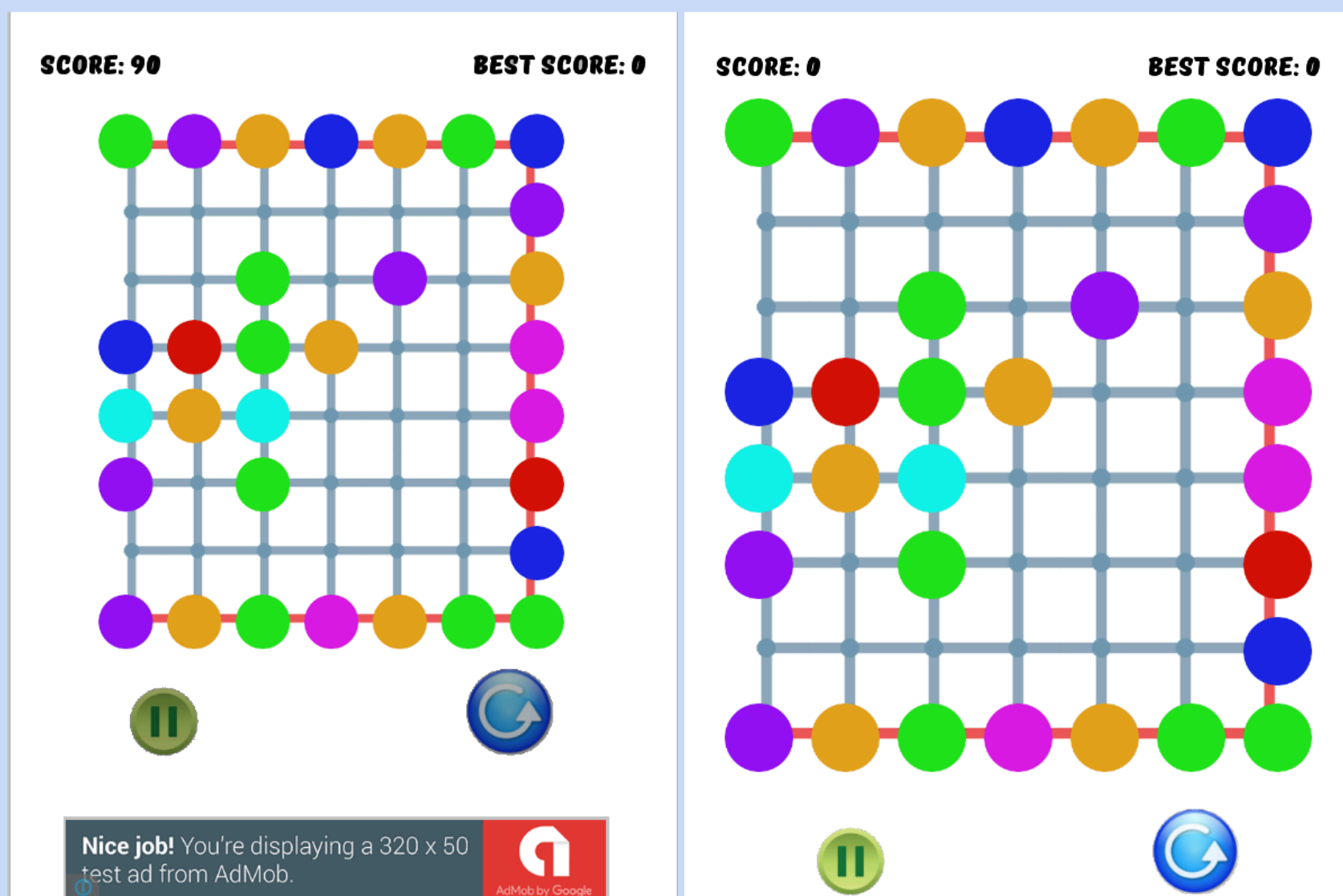
Элементы графики должны быть выполнены с учетом того, что спрайты будут масштабироваться (сжиматься) - нужно, чтобы картинка при этом портилась минимально.

Прототип

Здесь можно поиграть в прототип онлайн: <http://fr7926pv.bget.ru/SnakeMatch/game/>

В прототипе можно посмотреть как взаимодействуют между собой все элементы, но дизайн игры *не обязательно* копировать с прототипа. Т.е. цвета, формы и расположение элементов может быть каким угодно - прототип только *показывает связи* между элементами.

Игровой экран



На игровом экране расположены следующие элементы.

Игровое поле

Поле 7x8 точек. Размер поля будет рассчитываться программно с таким расчетом, чтобы поле помещалось на экране, и было максимального размера. Поэтому фон экрана должен позволять свободное размещение клеток на нем - без привязки к какому-то определенному месту фона.

Линию “змеи” нужно выделить каким-то образом, чтобы игроку было понятно, что это особая линия на доске (направление движения камней). Остальные линии нужно только для обозначения направлений.

Камни

1. Камни могут быть 7 разных цветов. Должны хорошо смотреться и легко различаться на глаз между собой, чтобы игрок мог легко, не напрягая глаза ориентироваться в ситуации на доске.

2. Камни должны быть максимально большого размера, чтобы игра нормально смотрелась на телефонах. Но при этом под камнями должна быть нормально видна игровая сетка.
3. Форма камней может быть произвольной, при условии что сетка под ними будет достаточно видна.

Кнопка “Пауза”



Кнопка запускающая диалоговое окно “Пауза”. Должна присутствовать на экране, но должна быть достаточно далеко игрового поля, чтобы на нее нельзя было нажать случайно.

Кнопка “Отмена хода”



Аналогично - должна присутствовать на экране, но должна быть достаточно далеко игрового поля, чтобы на нее нельзя было нажать случайно.

Счетчик очков

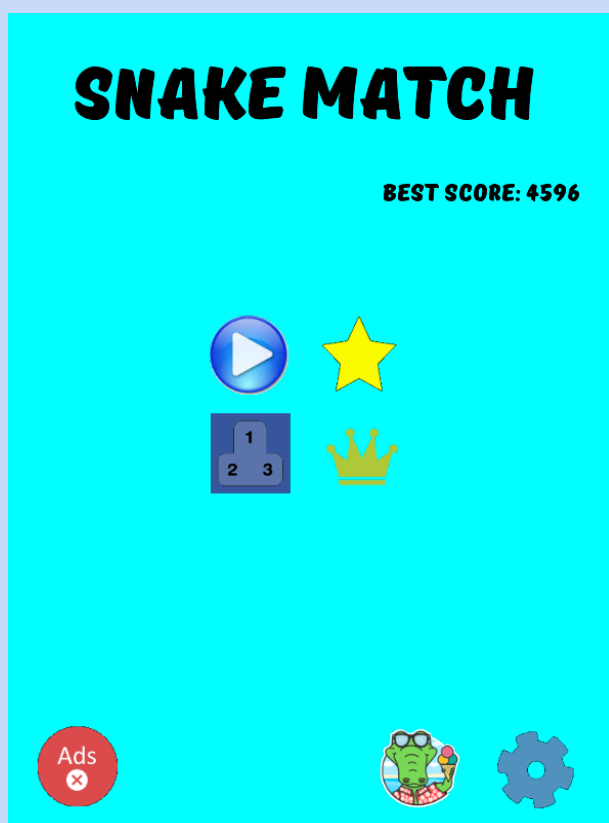
Счетчик очков игрока в данной игре и рядом для сравнения лучший счет (рекорд).

Рекламный баннер

На игровом экране должно быть предусмотрено место для рекламного баннера. Желательно *внизу* экрана.

На “коротких” экранах, на которых не будет хватать места по высоте для всех объектов, доска будет немного уменьшаться программно, чтобы можно было вместить баннер (см. скриншоты выше с баннером и без).

Экран меню



На экране меню расположены следующие элементы.

Название игры

Пока точного названия нет (рабочее название Snake Match), но вряд ли оно будет длиннее двух слов.


Лучший счет


Просто текст с максимальным счетом набранным в игре. Рекордный счет в игре.

Кнопки

Все кнопки должны быть графическими - без текста и подписей.

 **Play** - запускает игровой экран

 **Rate** - запускает страницу игры в Google Play \ App Store \ Facebook - чтобы игрок мог выставить оценку приложению.

 **Facebook friends** - открывает диалог “Facebook друзья” (панелька выезжает снизу экрана) - там игрок может увидеть результаты в игре своих

Facebook друзей. Эта иконка должна быть выполнена в цветах и стиле Facebook.



Leaderboards - запускает лидерборды Google Play. Эта иконка должна быть выполнена в форме именно такой короны (требование Google Play), но цвет \ текстура может быть любой. В Html\Facebook версии эта кнопка отсутствует - дизайн экрана должен это учитывать.



No Ads - запускает диалог с предложением отключить рекламу в игре. В Html\Facebook версии эта кнопка отсутствует - дизайн экрана должен это учитывать.



More games - логотип разработчика - при нажатии игрок попадает в Google Play \ App Store на страницу разработчика.



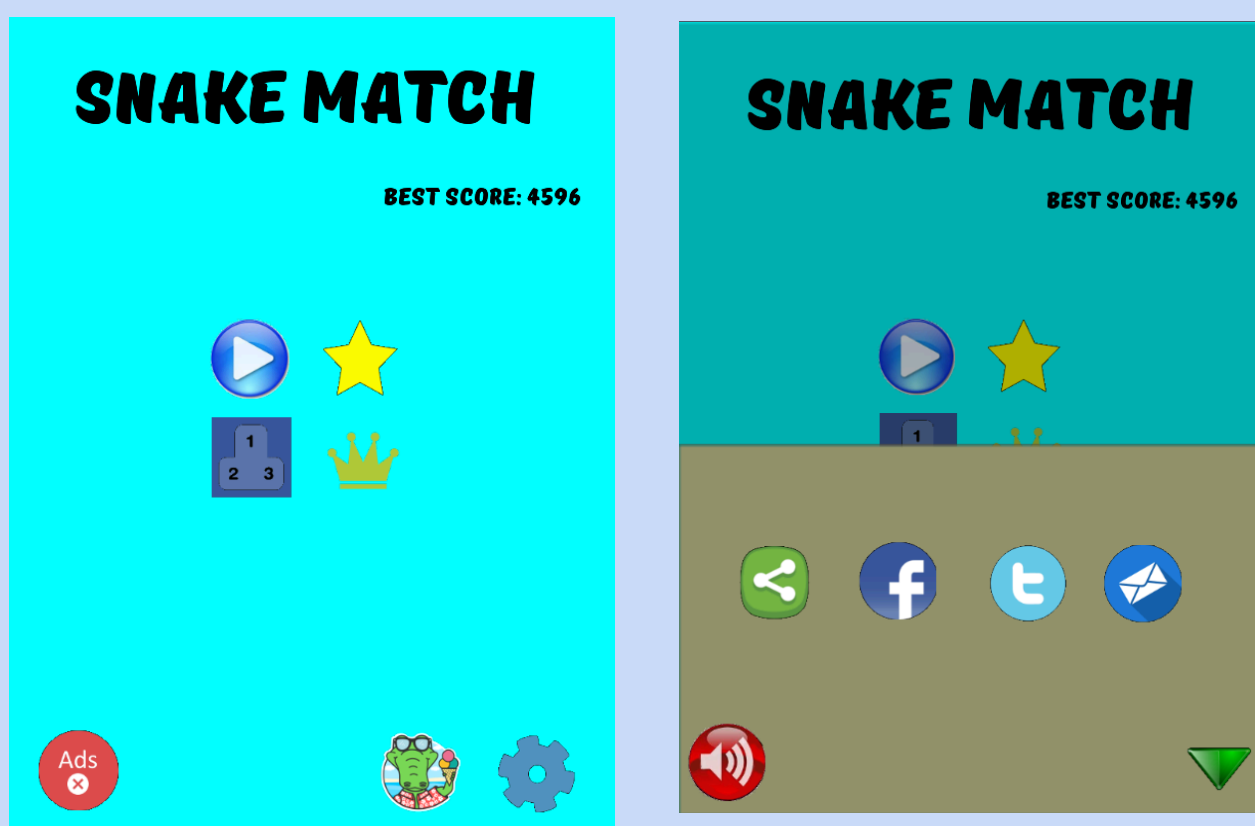
Настройки - открывает диалог “Настройки” (панелька выезжает снизу экрана).

Диалоговые окна

Диалоги должны иметь общий стиль. Так же важно, чтобы одно и то же графическое оформление диалога можно было использовать для диалогов разного размера. Т.е. оформление должно либо тянуться, либо быть оформлено как 9-patch.

Кнопки в диалогах тоже везде графические, без текста и подписей.

Диалог “Настройки”



Диалог запускается кнопкой  **Настройки** и выглядит как панелька “выезжающая” снизу экрана меню. Необходимые кнопки:



Поделиться приложением. Кнопка запускает диалог “Поделиться приложением”, с помощью которого игрок может отправить ссылку на приложение друзьям.



Запустить страницу игры в Facebook. Кнопка запускает браузер\приложение Facebook и открывает страницу игры.



Запустить страницу игры в Twitter. Кнопка запускает браузер\приложение Twitter и открывает страницу игры.



Написать разработчикам. Кнопка запускает почтовый клиент, чтобы написать письмо разработчикам.



Включить\Выключить звук. Нужна в 2ух вариантах: “Звук включен” и “Звук выключен”.



Закрыть диалог - закрывает диалог (панелька уезжает вниз).

Диалог “Поделиться приложением”



Диалог запускается кнопкой **Поделиться приложением** в диалог “Настройки” и открывается поверх него.

Необходимые элементы:

Текст-заголовок (например, “Поделиться игрой”)

Текст-сообщение (например, “Пригласите ваших друзей, чтобы играть вместе!”)



Поделиться ссылкой в Facebook. Кнопка запускает Facebook интерфейс, с помощью которого игрок сможет поделиться ссылкой на игру в своей ленте.



Поделиться ссылкой в Twitter. Кнопка запускает Twitter интерфейс, с помощью которого игрок сможет поделиться ссылкой на игру в своей ленте.

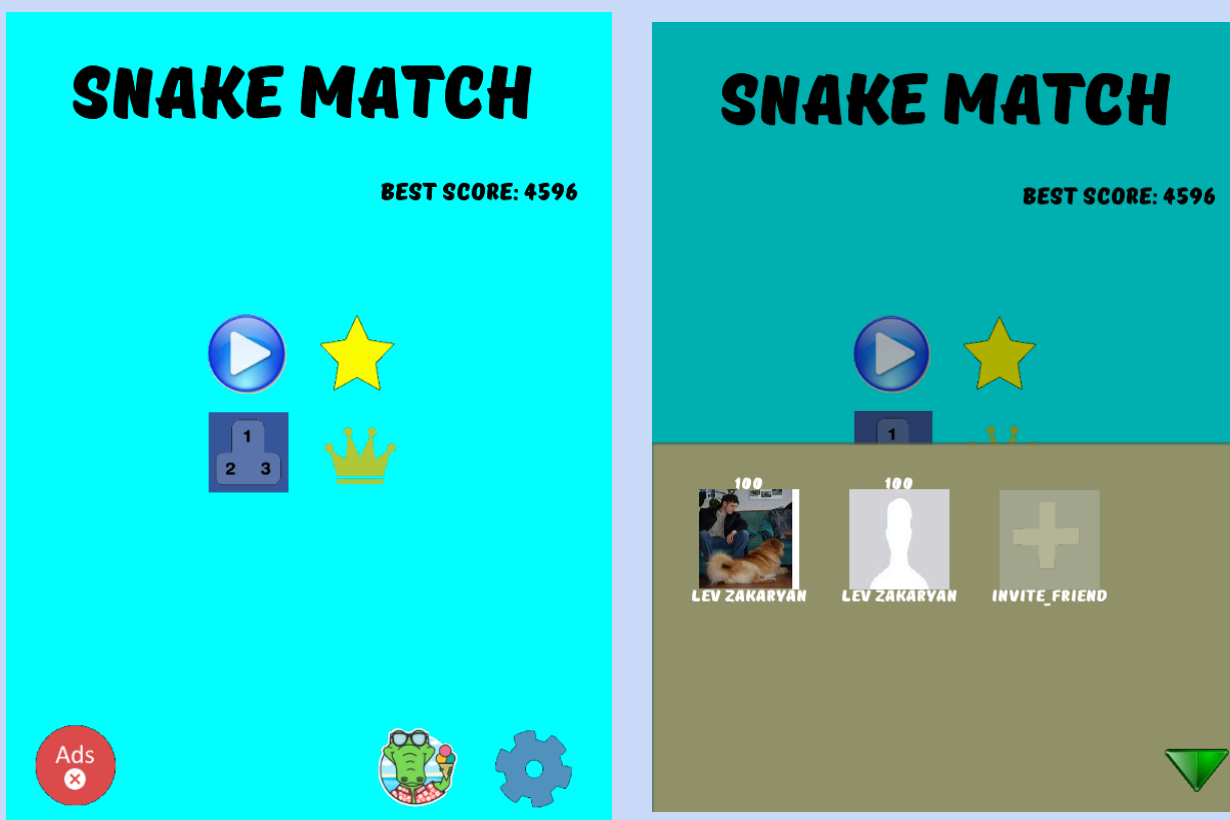


Поделиться игрой по другим каналам. Кнопка доступна только на мобильных устройствах и запускает диалог самого телефона для выбора способа отправки ссылки (email\mms).



Закреть диалог - закрывает диалог.

Диалог “Facebook друзья”



Диалог запускается кнопкой  **Facebook friends** на экране меню и выглядит как панелька “выезжающая” снизу экрана. Необходимые элементы:

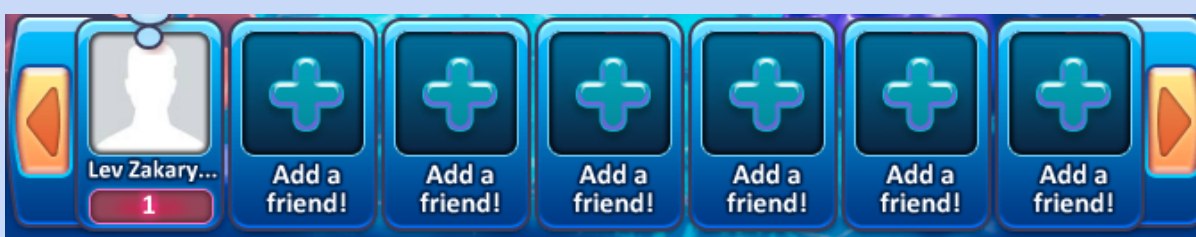


Профиль друга - квадратная фотография друга, набранные им очки и его имя.



Пригласить друга - кнопка запускающая интерфейс Facebook для приглашения друзей в игру. Выглядит так же как **профиль друга**, но вместо фото должна быть кнопка в виде знака “+”, а вместо имени человека надпись “Пригласить друга”.

Кнопки прокрутки друзей (в прототипе пока нет). В прототипе кнопок пока нет, поэтому, для иллюстрации возьмем скриншот из другой игры:

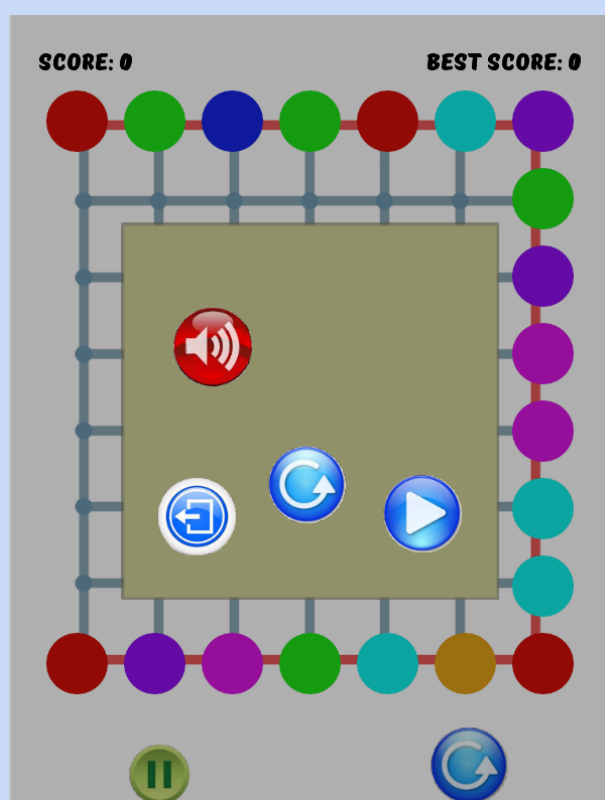


Эти кнопки нужны только в Html\Facebook версии - в мобильной версии игры игроку проще прокручивать ленту пальцем (swipe), поэтому вместо кнопок, нужно предусмотреть какой-то бегунок (scrollbar) или что-то подобное, поясняющее прокрутку.



Закреть диалог - закрывает диалог (панелька уезжает вниз).

Диалог “Пауза”



Запускается на игровом экране кнопкой  **Пауза**. Необходимые кнопки в диалоге:



Вернуться в игру - выключает диалог паузы и возвращает игрока в игру.



Вернуться в меню - выключает игровой экран и возвращает игрока на экран меню.

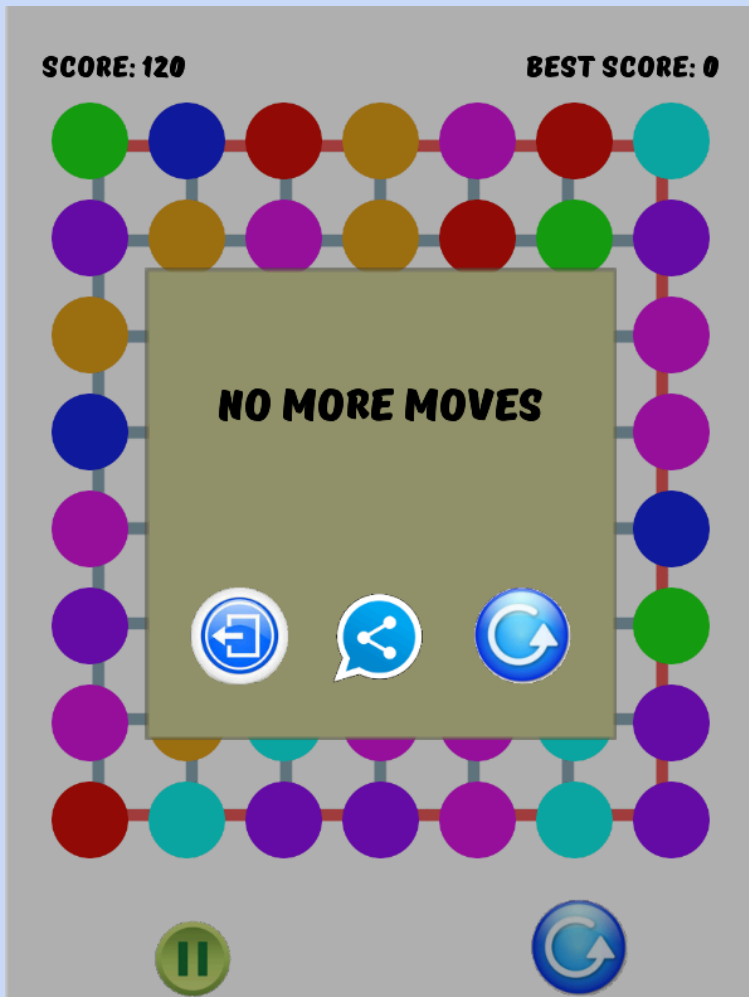


Перезапустить игру - выключает диалог паузы и перезапускает игру.



Включить\Выключить звук. Нужна в 2ух вариантах: “Звук включен” и “Звук выключен”.

Диалог “Результат игры”



Диалог запускается когда игра закончена и на доске больше нет возможных ходов.

Необходимые элементы:

Текстовое сообщение (например, “Больше ходов нет”)



Перезапустить игру - выключает диалог и перезапускает игру.




Вернуться в меню - выключает игровой экран и возвращает игрока на экран меню.



Поделиться скриншотом результата - запускает диалог “Поделиться скриншотом в соцсетях”.

Диалог “Поделиться скриншотом в соцсетях”



Диалог запускается кнопкой  **Поделиться скриншотом результата** в диалоге “Результат игры” и открывается поверх него. В этом диалоге игрок может посмотреть получившийся скриншот с результатом игры и поделиться им в социальных сетях.

Необходимые элементы:

Скриншот с результатом игры. Должен быть максимально большого размера - весь диалог можно сделать “на весь экран”. Скриншот генерируется программой - в диалоге должно быть просто предусмотрено место под него.

Этот скриншот заточен под Facebook feed, а поэтому должен иметь пропорции близкие к 1,9 : 1 (Ш x В).


Поскольку результат игры (игровая доска) квадратный, а скриншот прямоугольный, то по краям нужно будет сделать какой-то стандартный фон\рисунок, который будет использоваться как оформление для всех скриншотов.



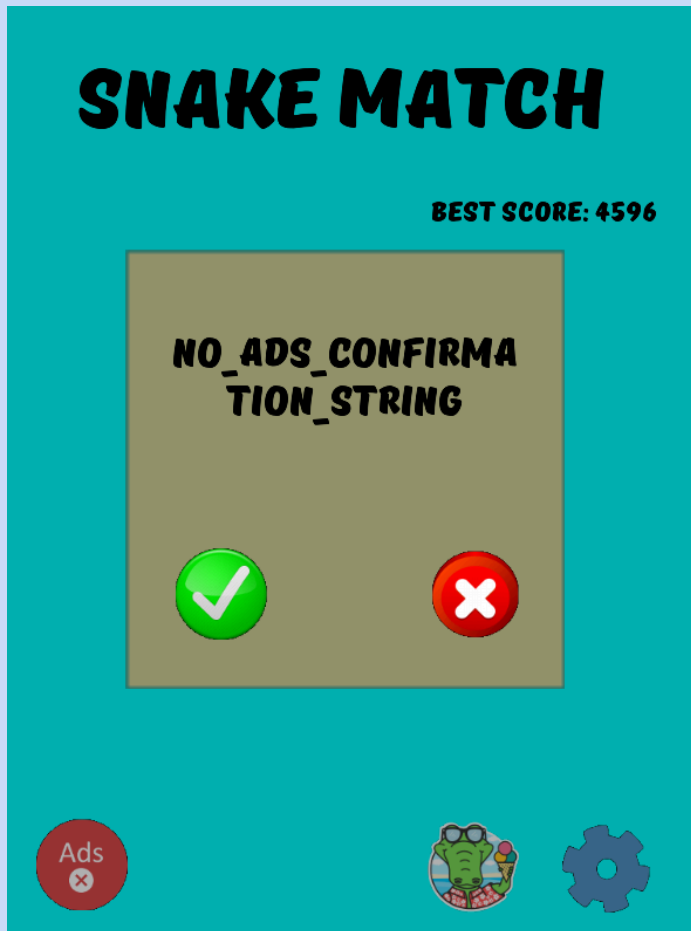
Поделиться ссылкой в Facebook. Кнопка запускает Facebook интерфейс, с помощью которого игрок сможет поделиться ссылкой на игру в своей ленте.



Поделиться ссылкой в Twitter. Кнопка запускает Twitter интерфейс, с помощью которого игрок сможет поделиться ссылкой на игру в своей ленте.

 **Заккрыть диалог** - закрывает диалог.

Диалог “Да/Нет”




Запускается, когда нужно получить подтверждение игрока на какое-то действие (например, при выходе из игры). Необходимые элементы:

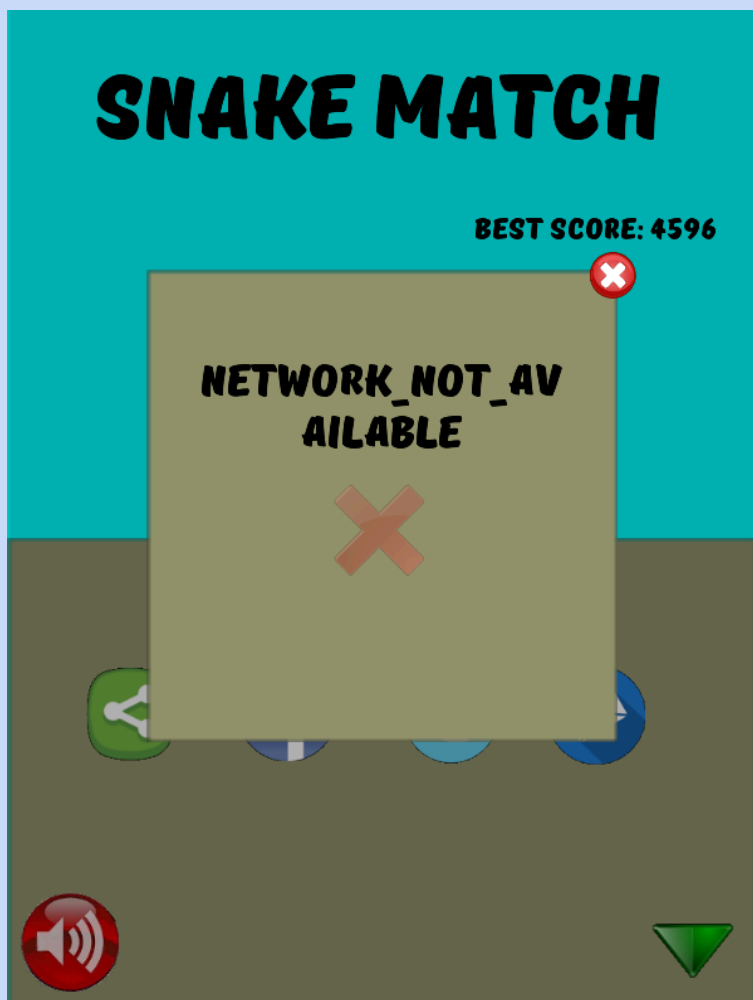
Текстовое сообщение

(например, “Вы действительно хотите выйти из игры?”)

 **Да** - подтверждает действие. Графическая кнопка без текста.

 **Нет** - отменяет действие. Графическая кнопка без текста.


Диалог “Ошибка”




Запускается, при возникновении ошибок.

Необходимые элементы:

Текстовое сообщение (например, “Нет подключения к Интернет.”)

 Просто иконка/картинка означающая ошибку.

 **Закреть диалог** - закрывает диалог.

Промо-материалы

Иконка

Яркая, красивая, интересная. Квадрат 1024x1024. Должна хорошо масштабироваться вниз. Необходимые размеры иконки:

1. 1024 x 1024 (Facebook)
2. 512 x 512 (Google Play)
3. 256x256, 192x192 , 144x144, 96x96 (Mobile icon)
4. 16 x 16 (Facebook)

Скриншоты

Макеты обработанных скриншотов игры. Обработка состоит в улучшении качества скриншотов, наложении эффектов, добавлении надписей, так чтобы они смотрелись ярко и интересно.

В макете нужны изменяемые текстовые слои, чтобы можно было локализовать скриншоты на разных языках.

Нужно 5 скриншотов с надписями:

1. Общий скриншот игрового поля с надписью поясняющей суть игры.
2. Картинка\Скриншот иллюстрирующий управление.
3. Скриншот показывающий возможность игры с друзьями с Facebook
4. Скриншот показывающий возможность выкладывать свои результаты в социальные сети
5. Какая-нибудь абстрактная картинка иллюстрирующая игру. Например, картинка на которой игровое поле изображено не в 2д, а в изометрии.

Скриншоты будут сделаны из сверстанной игры и предоставлены для дальнейшей обработки.

Вот хороший пример набора скриншотов из похожей казуальной игры:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gramgames.tenten&hl=ru>

Баннеры

Также нужно несколько баннеров. Наполнения для баннеров можно брать по возможности со скриншотов (т.е. чего-то уникального для баннеров рисовать не требуется).

Нужны баннеры следующих размеров (Ширина x Высота):

1. 1024 x 500 (Google Play recommended)
2. 800 x 150 (Facebook cover image)
3. 1200 x 627 (Facebook banner)
4. 155 x 100 (Facebook web banner)