

## Название проекта

Мобильная игра – Garbage Sorting

## Краткое описание сути проекта

Гиперказуальная мобильная игра в жанре sorting, puzzle, find and match, разработана на игровом движке Unity. Концепция игры заключается в быстрой сортировке мусора, которые сплавляются по реке по соответствующим контейнерам. В игру вкладывается элемент quick time event, который означает, что игроку придется принимать действия, которые будут ограничены временем.

## Цель

Предоставление возможности поиграть в игру с уникальным набором концепций, сеттинга и механик и задержать их в ней на максимально возможное время.

## Аналитический обзор

Характеристики	Sort 'Em	Fruit Sorter	SortPuz	Bead Sort!	<b>Garbage Sorting</b>
Платформа	PC, VR	Android	IOS, Android	IOS, Android	Android
Сохранение прогресса при выходе	нет	нет	да	да	да
Наличие метагеймплея	да	нет	нет	нет	да
Наличие самостоятельно й физики у игровых объектов	да	нет	нет	да	да
Размерность графики	3D	2D	2D	3D	3D
Наличие визуальных эффектов	нет	нет	да	нет	да
Наличие динамических шейдеров	нет	нет	да	нет	да

Цена	79руб	бесплатно	бесплатно	бесплатно	бесплатно
------	-------	-----------	-----------	-----------	-----------

## Результаты проекта

Проект реализован в виде мобильного приложения под Android, в дальнейшем планируется портировать игру под IOS.

## Функциональные требования

1. При старте игры у игрока должна появляться начальная сцена с функционирующим пользовательским интерфейсом, которая может его перенаправить на начало игры, настройки или магазин.
2. При запуске самого игрового процесса должен запускаться уровень, на котором остановился игрок в прошлый раз, если это первый запуск, то уровень самый первый.
3. По ходу игры у игрока должна быть возможность приостановить игру, нажав на кнопку паузы, где он также может либо выйти в меню, либо произвести настройки игры.
4. Игровые объекты должны обладать запрограммированной физикой (при обычном состоянии они передвигаются по реке, при взятии останавливаются)
5. При перетаскивании объектов за пределы экрана, они должны возвращаться обратно на игровое поле
6. При соответствии верного типа объекта с верным типом контейнера, предмет исчезает с визуальным эффектом и засчитывается в прогресс прохождения уровня.
7. Если игрок переносит объект в неверный контейнер, ему должен начисляться отрицательный прогресс, если такое повторяется неоднократно, игроку выводится сообщение о проигрыше
8. При достаточном количестве прогресса игрока, ему выводится поздравительное окно окончания уровня, где он дальше может либо перейти в меню, либо пройти на следующий уровень, нажав на соответствующую кнопку
9. Прогресс метагеймплея должен накапливаться на протяжении всей игры и обнуляться только в том случае, если игрок достиг определенной точки, за которую получил награду, если игрок вышел из приложения и вошел заново, прогресс не изменяется
10. При трате баланса валюты на награды, количество валюты должно уменьшаться на сумму равную стоимости награды, если игрок пытается потратить больше, чем он имеет, ему должно выводиться окно о нехватке средств, количество валюты также должно сохраняться при выходе из сеанса

## Допущения и ограничения

- Предполагается портирование приложения под IOS
- Игра не выйдет на ОС
- Предполагается интеграция рекламных SDK для монетизации проекта
- Предполагается дальнейшее наполнение новым контентом (уровни, скинирование)