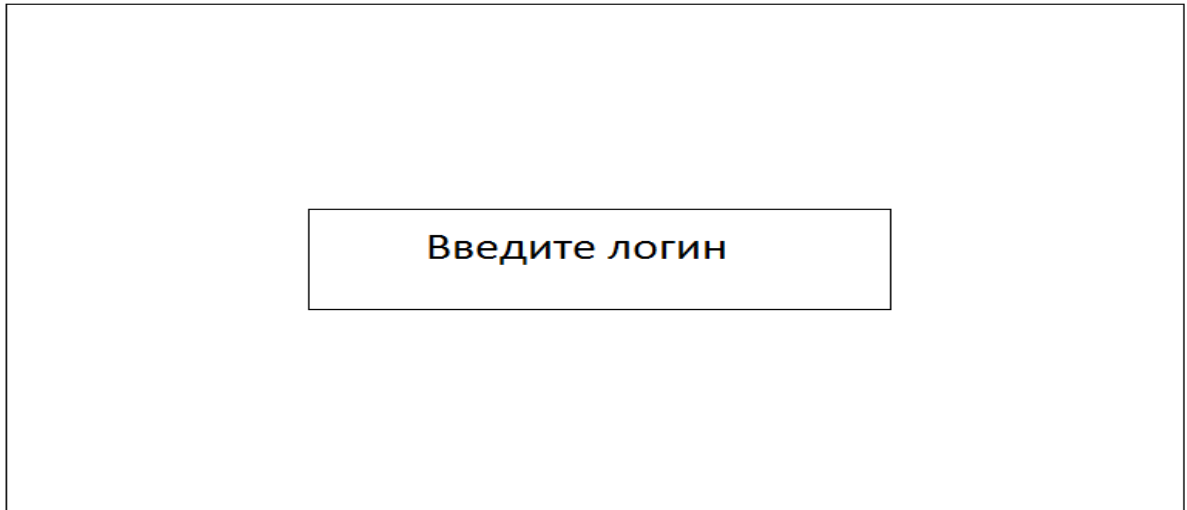


Эволюция 3-D

1. Описание интерфейса

Перейдя по ссылке пользователь первым делом, увидит прозрачную выпадающую форму с просьбой залогиниться. На фоне уже прогрузиться игра,



что будет вводить пользователя в предвкушение. Желательно не перегружать стартовую страницу другими полями(например регистрация), т.к. пользователь еще не секунды удовольствия не получил от игры, а его уже заставляют регистрироваться, потом логиниться и лишь потом возможность играть. Это может спугнуть будущих игроков и они просто закроют вкладку. После ввода логина будет оповещение вверху экрана. В нем будет содержаться следующий текст: «Чтобы ваши результаты сохранились вам необходимо зарегистрироваться». Т.е. без регистрации каждый раз нужно будет начинать с начала, а смысла в этом не много. Далее пользователь попадает непосредственно в гущу событий. И перед ним развернут

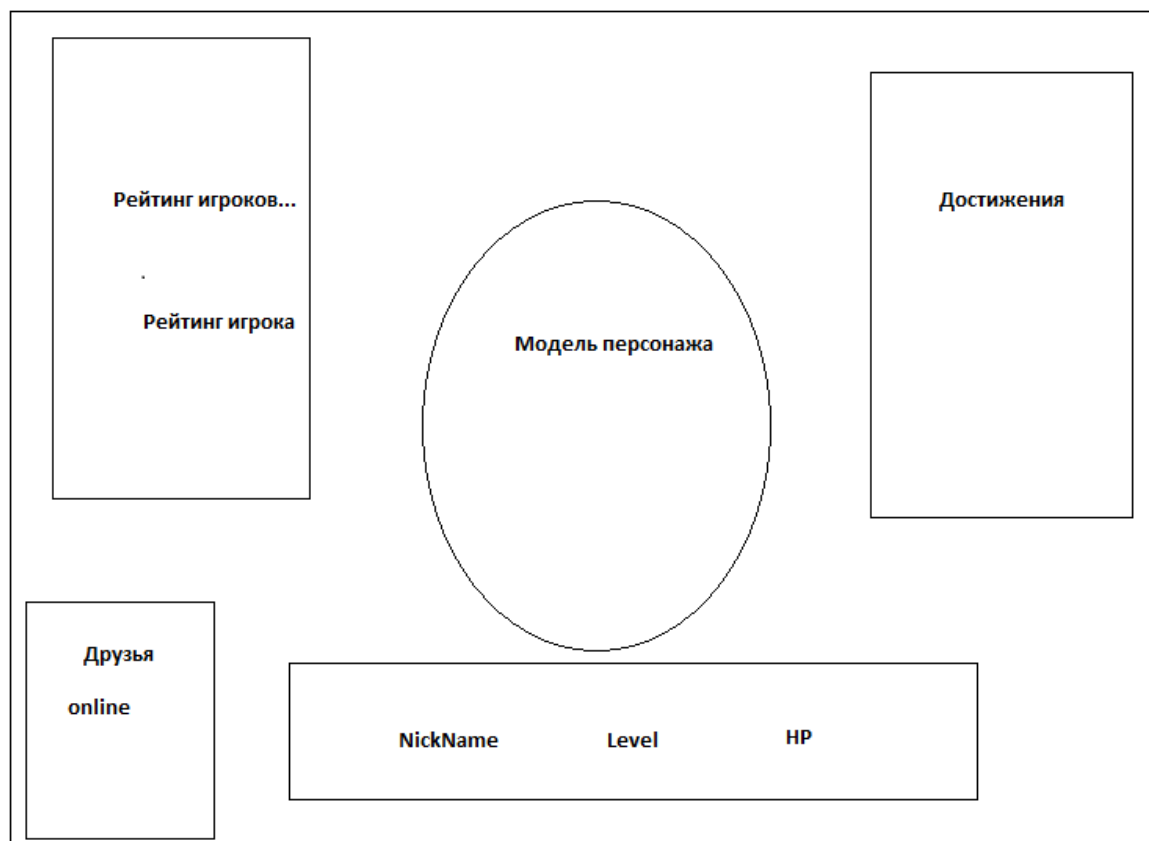
следующий экран.

The image shows a wireframe of a game profile screen. It is enclosed in a rectangular border. In the top-left corner, there is a label 'NickName' above a rectangular input field. To the right of the input field is a button labeled 'Посмотреть профиль'. In the top-right corner, there are two buttons stacked vertically: 'Войти' on top and 'Зарегистрироваться' on the bottom. Below the 'NickName' label and input field, there is a label 'Количество жизней' above a rectangular input field. Below that is an oval containing the text 'Уровень' and a small 'x' below it. In the bottom-left area, there are two stacked rectangular boxes: the top one is labeled 'Чат' and the bottom one is labeled 'Карта'. In the bottom-right area, there is a single rectangular box labeled 'Игровое оружие'.

В правом верхнем углу расположена форма регистрации/авторизации.

В левом нижнем углу карта, чуть выше расположен чат. Ник персонажа располагается в верхнем левом углу. Рядом отображены боевые характеристики (количество здоровья, и его уровень).

Чуть правее расположена кнопка посмотреть профиль. При нажатии на эту кнопку мы переходим на следующую страницу:



2. Описание игрового процесса

А) Типы персонажей

Все существа в игре делятся на два вида: травоядные и млекопитающие. Целью травоядных является бегать по карте, искать растительность и убегать от хищников. Травоядные делают упор на живучесть, а именно: размер и защита в виде различных шипов.

Целью хищников же является поиск травоядных. Хищники делают упор на скорость. Скорость нужна хищникам, чтобы иметь возможность догонять травоядных, потому что травоядные не заинтересованы в драках (им и так есть что поесть) и если бы хищники не имели преимуществ в скорости, то травоядные просто убегали бы от них. И сражений, как таковых, не было бы, и как следствие игра была бы скучной (хотя не факт).

После того как существо получит определенное количество корма (для травоядных корм везде, для хищников корм – это другие существа), оно повышает свой текущий уровень развития. За каждый новый уровень развития существо получает определенные очки, которые можно будет потратить на прокачку своих характеристик или же покупкой своеобразного оружия (например: шипы для травоядных или дополнительные крылья для хищников). Покупка оружия и прокачка характеристик происходит в личном

кабинете сразу после получения нового уровня (т.е. как только уровень увеличивается игрока сразу кидает в личный кабинет).

Теперь немного про битвы. Битвы будут проходить между двумя хищниками или между хищником и травоядным. Битвы будут похоже на битвы динозавров (у кого-то хвост с шипами, у кого-то клыки острые, а кто-то просто большой). У каждого игрока будет кнопка атаковать оружием и в зависимости от того, где оружие будет располагаться, той частью тела и будет происходить атака (примеры части тела: голова, хвост, руки, ноги, зубы «когти»). Расположение оружия влечет определенное превосходства перед другим оружием и ничемность перед третьим. Например: удары хвостом – самые сильные, что дает им преимущества перед ударами головой (вторые по силе удары), но они проигрывают обычным ударам с руки из-за неповоротливости, в то время как удары «головой» выигрывают у ударов «рукой». Т.е. «голова» << «хвост» << «руки» << «голова» (это еще не окончательный вариант, этим примером я просто хотел передать идею).

Б) Смысл игр

Получить самый большой уровень «Х».

В) Основные характеристики и таланты

Талант будет определять какой частью тела будет бить существо и на какой части тела будет защитное оружие. Талант также будет давать бонус на прокачку характеристик. Например, если ты выбрал оружие голову (пример существа - бык), тогда за прокачку скорости ты будешь тратить в два раза меньше очков.

Основные характеристики: Размер, скорость, сила, прочность, живучесть и характеристика, определяющая остроту оружия.

Г) Почему игра будет интересна

Игра – проста в обучении и достаточно захватывающая за счет трехмерного пространства. А так же в игре присутствует соревновательный процесс, т.к. ты всегда можешь посмотреть, какой у тебя рейтинг по отношению к другим участникам.