

DIMENSIONS

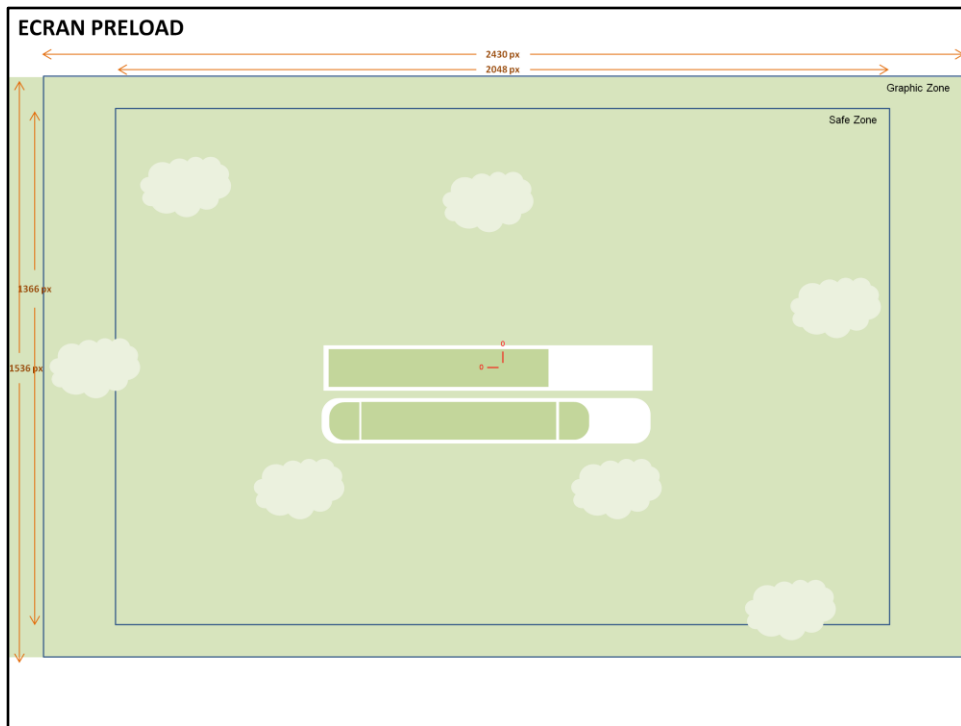
- Chaque écran comporte une Safe Zone qui est toujours affichée en intégralité, quelles que soient les dimensions de l'écran (2048 x 1366 px).
- En fonction des proportions de l'écran (4:3, 16:9, 16:10, etc.) une partie de la Graphic Zone peut également être affichée (2430 x 1536 px).
- Cette zone permet de s'assurer de l'habillage des bords de l'écran pour la majorité des formats, et ne doit pas contenir de boutons ou d'éléments importants car on ne sait pas si elle sera affichée ou non.
- Chaque écran va comporter un fond qui s'adaptera complètement à la fenêtre de jeu (même dans les cas où elle est anormalement étirée, au-delà de la Graphic Zone)
- Ce fond sera un .png étiré pour s'adapter à la taille disponible (50 x 50 px étiré).

« CALQUES »

- Tout écran a donc au minimum ce fond étiré, et on peut ajouter par-dessus les objets que l'on veut en prenant en compte les contraintes de Safe Zone et Graphic Zone

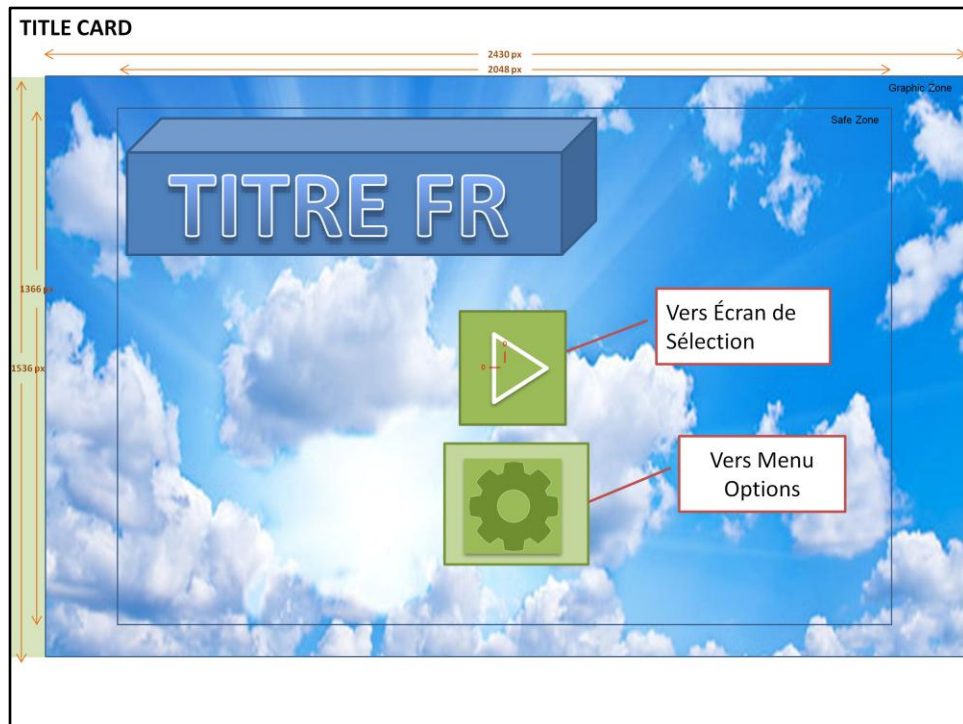
ANCRES

- Certains objets auront leur ancre centrée par rapport à l'écran (c'est le cas des images de background par exemple)
- Les assets in-game seront dans le repère de la safe zone (les backgrounds du jeu par ex.)
- Les éléments du HUD peuvent être ancrés dans les coins top left ou top right de l'écran



Contraintes particulières de l'écran de Preload

- Chargement d'assets minimum car il doit être affiché rapidement --> on utilise a priori aucune image de grande taille, donc pas d'image de fond d'écran travaillée.
- En revanche, on a toujours le fond d'écran étiré de base sur lequel il est possible de faire défiler des assets, les nuages dans l'exemple ici.
- Par simplicité et vu le temps d'affichage de l'écran de preload (quelques secondes), on affichera rien d'autre que la barre de chargement.
- Elle est constituée d'un rectangle de fond (ici blanc) et d'un rectangle pour la barre (ici vert foncé) qui sera étiré vers la droite au fur et à mesure du chargement.
- Nous prévenir si vous avez besoin que l'on découpe la barre avec un bloc de début fixe, un bloc milieu étirable et un bloc de fin fixe (deuxième barre)



Contraintes particulières de l'écran Titre

Background

- toujours l'image de fond par défaut pour les écrans très allongés (ici en vert clair qui déborde à gauche de la Graphic Zone)
- Une image de fond 2430 x 1536 avec rien d'important en dehors de la safe zone (ici le ciel)

Titre

- Comme le titre du jeu doit être localisé (fr/en) soit vous nous fournissez la police TTF choisie et on gère par code, soit deux images différentes pour le titre.

Boutons

- deux boutons avec un symbole « play » et « options » qui sont de taille et de forme libres.
- Les boutons doivent avoir les états : normal, survol de souris (non visible sur écran Touch), enfoncé. Chaque état peut (doit ?) être une animation.
- Ne pas hésiter à avoir une variation d'état forte sur le enfoncé (voir bouton jouer de « Candy Crush » pour une idée de l'amplitude possible vs. boutons de « Don't Touch the Spikes »)

Animation

- Tous les éléments (titre, boutons) peuvent arriver dynamiquement à l'écran par code on peut en discuter.
- Une fois les éléments arrivés j'imagine que pour un signe clair, seuls les boutons devraient être animés.