

Спрайты:

1. Космический корабль (около 190x190 пикселей). Главный корабль, который стоит в центре.

Анимация: небольшое покачивание влево-вправо (может анимация двигателя, корабль по факту летит). Он постоянно стоит, хотелось бы ему добавить немного динамики.

2. Ракета (около 100x60 пикселей, но опять же это не так важно). Маленькая ракетка, летает по-разному: быстро, по спирали и т.д. Суть в том, что это маленькая ракетка.

Анимация: на твое усмотрение (лампочки какие-то на ней мигают может быть), анимация огня из двигателя.

Это предыдущий вариант был таким:



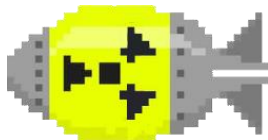
3. Метеориты – трех видов. Просто метеориты: маленький (около 90x90 пикселей), средний (150x150), большой (220x220). Летают как попало, смысла большого не несут.

Анимация: вряд ли тут какую-то анимацию сделать можно (они крутятся и без анимации), но если есть предложения, то говори.

4. Бомба (140x220 пикселей). Выглядит как большая ракета, но не просто круглая. Что-то в стиле ядерной бомбы, основной смысл в том, что в нее попадать нельзя. Она у меня была ядерная, думаю должна выглядеть как-то устрашающе.

Анимация: эффект от двигателя и дополнительно на твое усмотрение

Предыдущий вариант был:



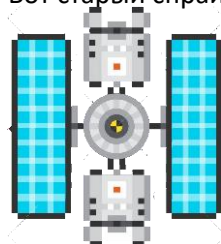
5. Контейнер (100x150). В игре есть 3 power-ups (способности/ability, называй, как хочешь). Летят контейнеры с каким-то поверапом, и игрок должен разрезать контейнер и получить соответствующий поверап, который он потом использует, при нажатии на иконку. В этом и все предназначение контейнера. Просто какой-то ящик в космическом стиле/контейнер.

Анимация: на твое усмотрение (крутится и без анимации)

6. Спутник (космическая станция) (260x260 пикселей). Огромный объект в стиле станции, который медленно летит и крутится с огромным количеством здоровья

Анимацию - аналогично, как хочешь, может огонь от двигателей а может опять же лампочки какие-то.

Вот старый спрайт, это что я отдаленно вижу:



Power-ups:

Для поверапов нужны анимации тоже.

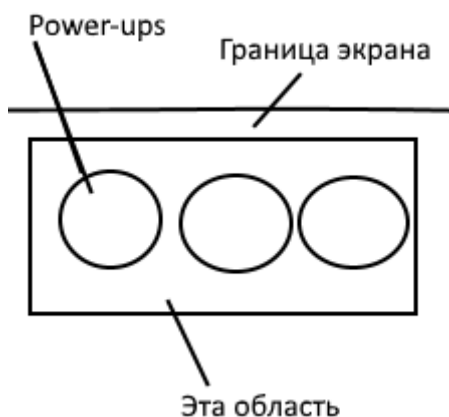
- 1.Добавление здоровья. Когда игрок нажимает на иконку этого поверапа, у корабля добавляется определенное количество здоровья. Анимация должна какие-то зеленые крестики добавлять, как анимация лечения в каких-нибудь рпгшках, если не понятно - пиши.
2. Щит – обычный щит вокруг корабля, он действует определенного количество времени. То есть анимация должна включать какую-то синюю оболочку, которая затухает.
- 3.Шоковая волна – игрок нажимает на иконку, и шоковая волна уничтожает почти все объекты вокруг и отталкивает их, разрастаясь. Анимация собственно должна представлять из себя расходящуюся мощную волну.

Взрывы:

Здесь нужно обсудить, как правильно это сделать. Также хорошо бы иметь взрывы для каждого из спрайтов, при его уничтожении. И, к примеру для бомбы, взрыв должен быть очень мощным. Но я не знаю, насколько это реально, это надо обсудить.

UI/HUD:

0. Фон: хорошо бы иметь 2-3 разных фона для игры и еще 2 фона для меню (для экрана паузы и т.д. я думаю, буду использовать один и тот же). Неплохо было бы что-то более или менее анимированное, но тут как знаешь.
1. Иконки для каждого поверапа(см. Power-ups - 3 штуки). На твое усмотрение, главное, чтобы вписывалось в игру и было понятно, что каждая иконка значит. Каждая по (120x120 пикселей), но тут лучше я думаю векторные сделать, а я уже их подгоню.
- 2.Маленькую область, которую я подставляю под иконки. То есть это элемент HUD'а, даже не знаю, как его назвать, это область под иконками, чтобы иконки не просто в воздухе летали, а под ними какой-то HUD.



3. Иконки для звука(включенный/выключенный), паузы, возврата (на предыдущий экран), Иконки для монеток(желтенькие какие-нибудь), Иконка для самой игры, но то уже в конце, то есть иконка приложения
4. Кнопки (нажатые/не нажатые). Кнопки нужны в главном меню, когда вызываю паузу, или на экране после окончания игры. Проще думаю будет, если кнопки в целом будут одинаковые, но мне нужен шрифт тогда, который я буду использовать везде. Поэтому шрифт тоже нужен.
5. Для элементов HUD, не думаю, что обычный шрифт (но тут я не уверен), который на кнопках подойдет. По факту мне нужны следующие элементы:

- Цифры для обратного отсчета. При старте игры (или между волнами) По середине экрана должен появиться обратный отсчет. Соответственно цифры должны как-то выделяться.
- Цифры для счетчика поверапов. Здесь скорее всего достаточно будет шрифта, который будет использоваться и для кнопок.
- Выделяющееся предупреждение для того, чтобы знать, что ядерная бомба будет вылетать. Такое мини-предупреждение. Это может быть просто таким огромным красным восклицательным знаком, но он должен тоже как-то выделяться

6. Healthbars. Нужна именно обводка хелсбаров, ну сам бар, по сути. Заполняться, соответственно, будет в процессе. Для всех думаю пойдет одинаковый.