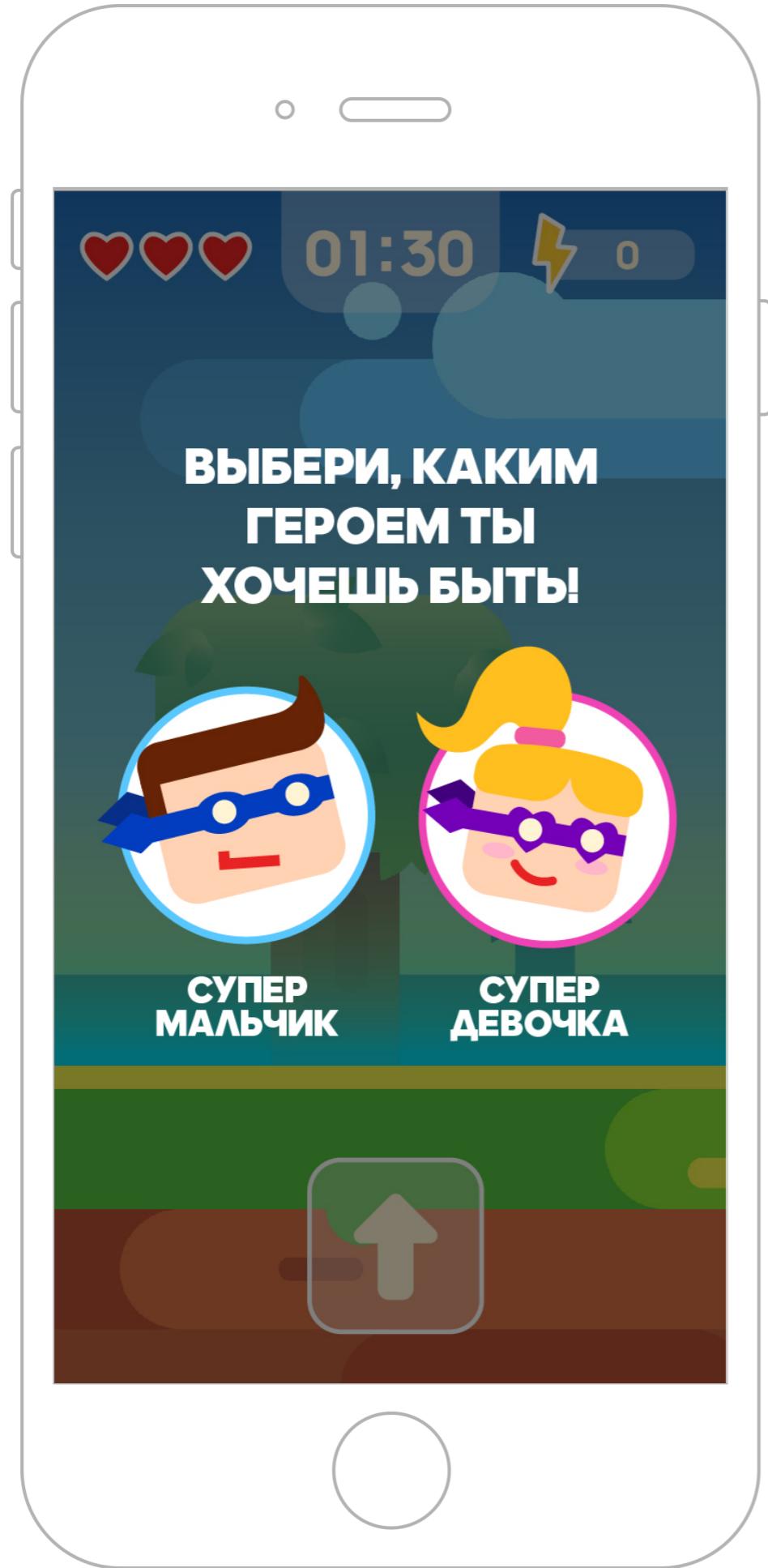


Игра: Вперед в супер школу!

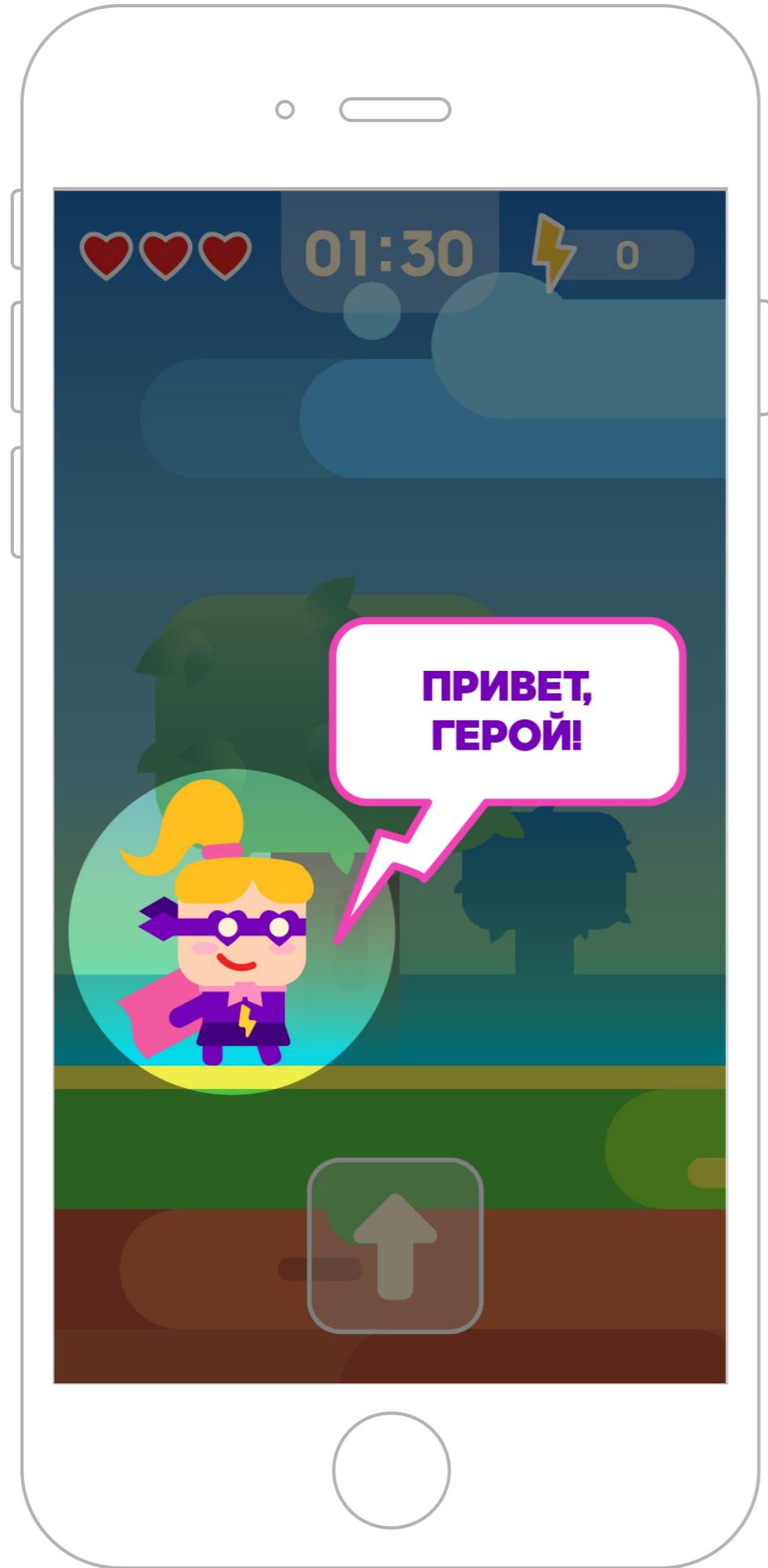
Главный экран:

- на фоне наша игра, пока без меню, только фон;
- на затемненном слое мы проявляем логотип игры, будильник (можно проанимировать кручение света позади него, как и сам будильник), затем текст и кнопку.



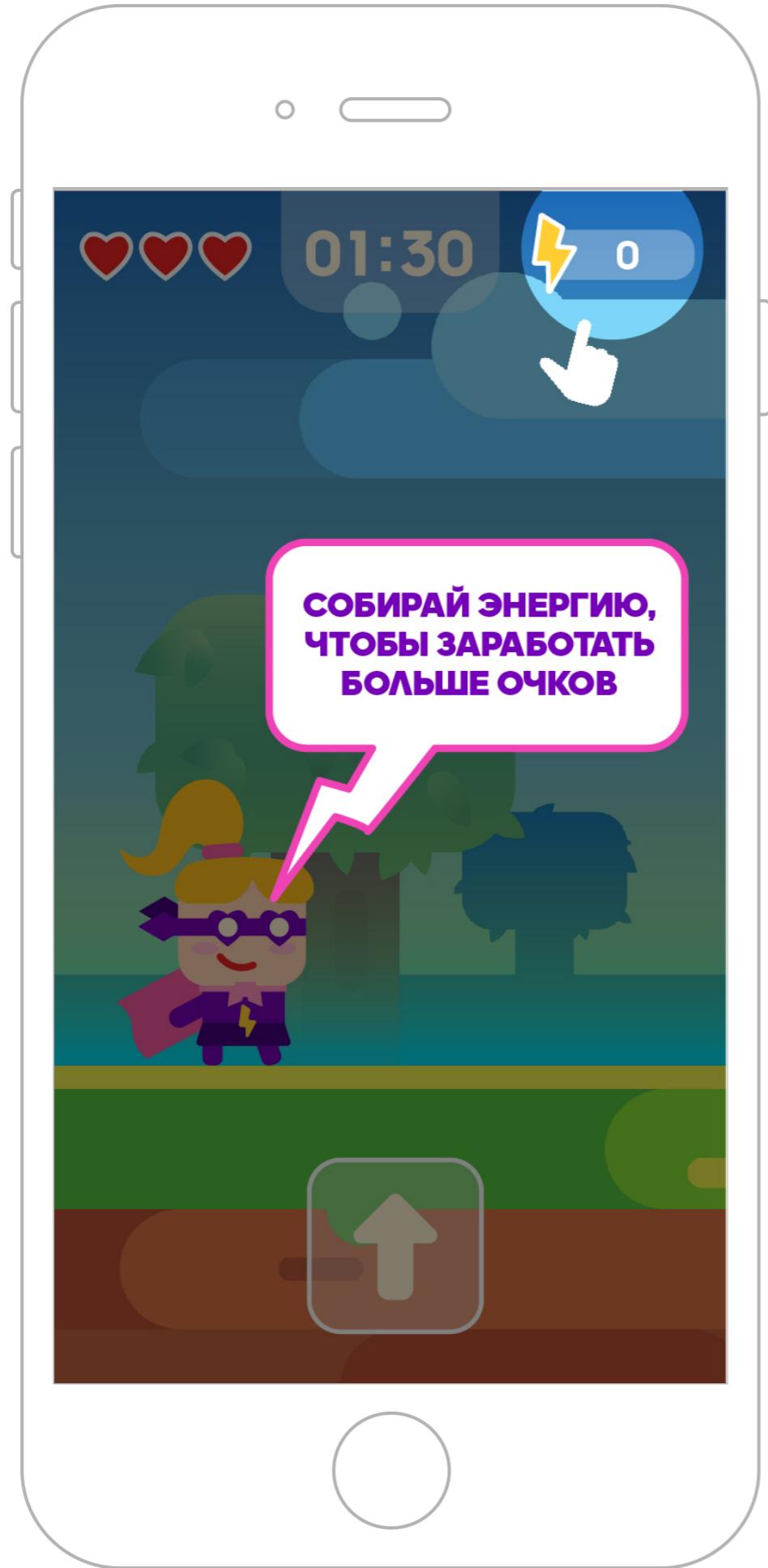
Экран выбора героя:

– после выбора начать игру, пользователю предлагают выбрать пол героя.



Начало туториала:

- на игровом поле появляется наш персонаж, который начинает кратко рассказывать пользователю как играть;
- сначала мы подсвечиваем кругом его.



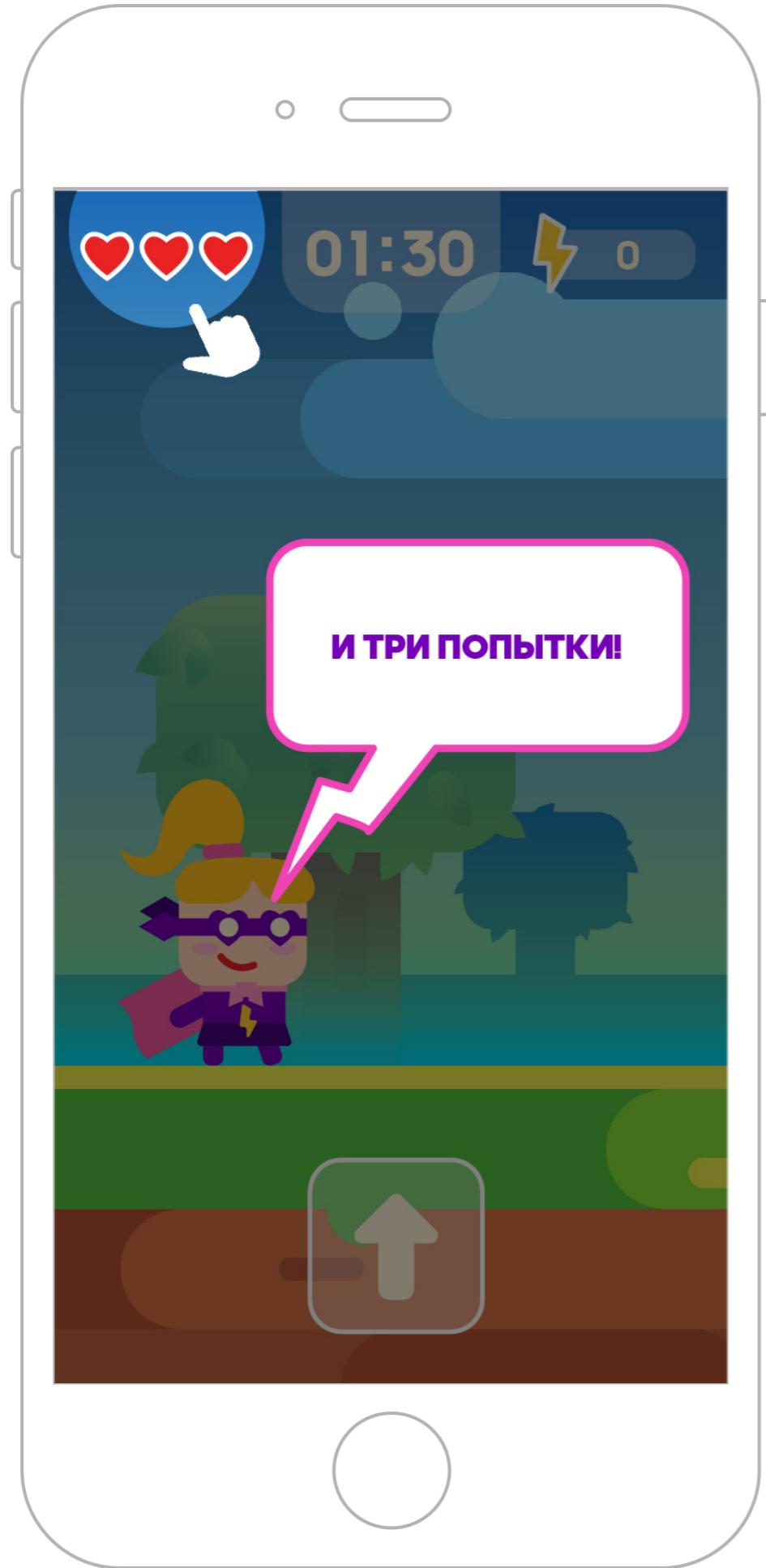
Продолжение туториала:

– затем рассказываем про энергию, которую персонаж будет собирать по ходу всей игры.



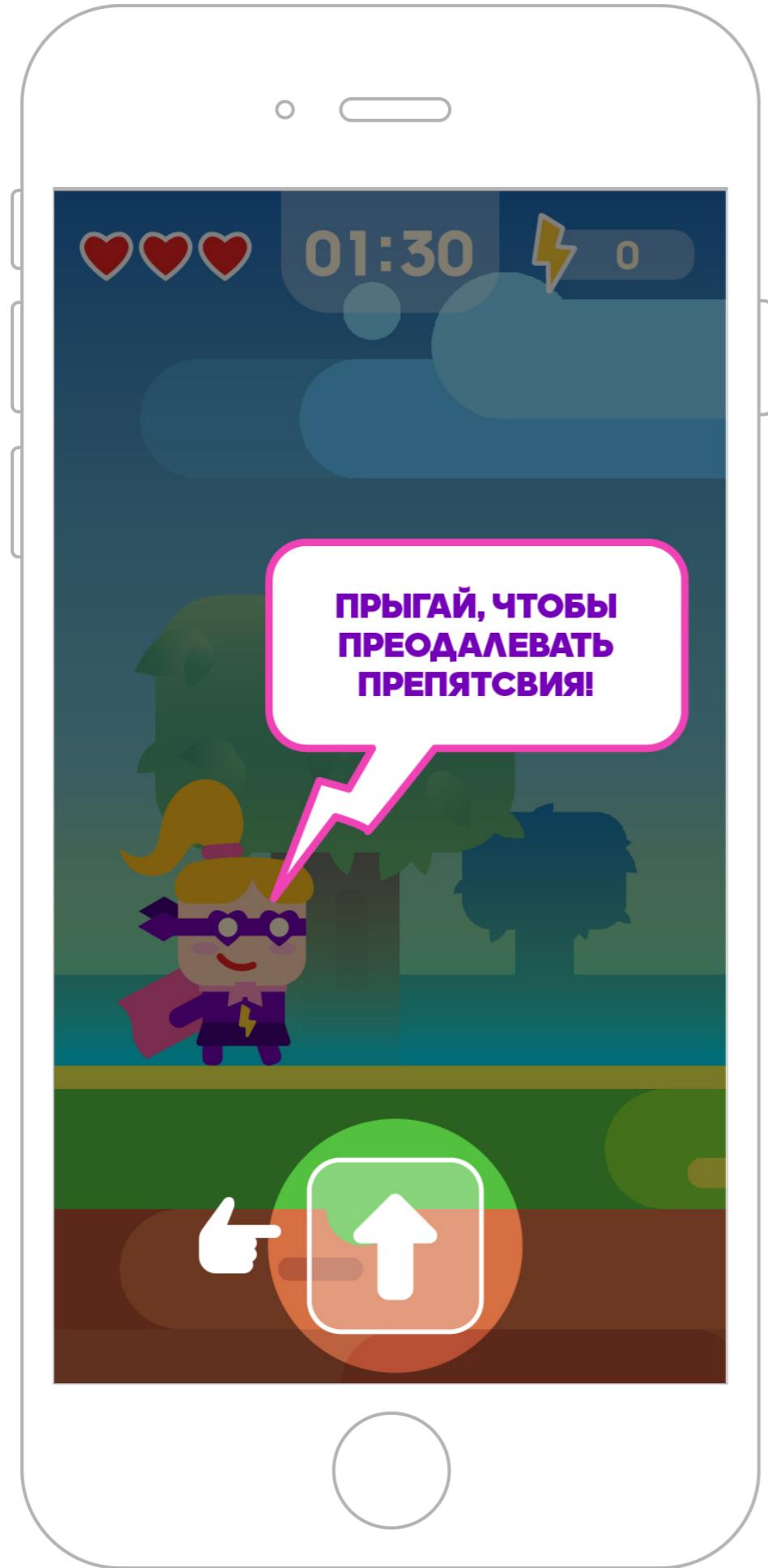
Продолжение туториала:

- максимальное время игры пользователя.



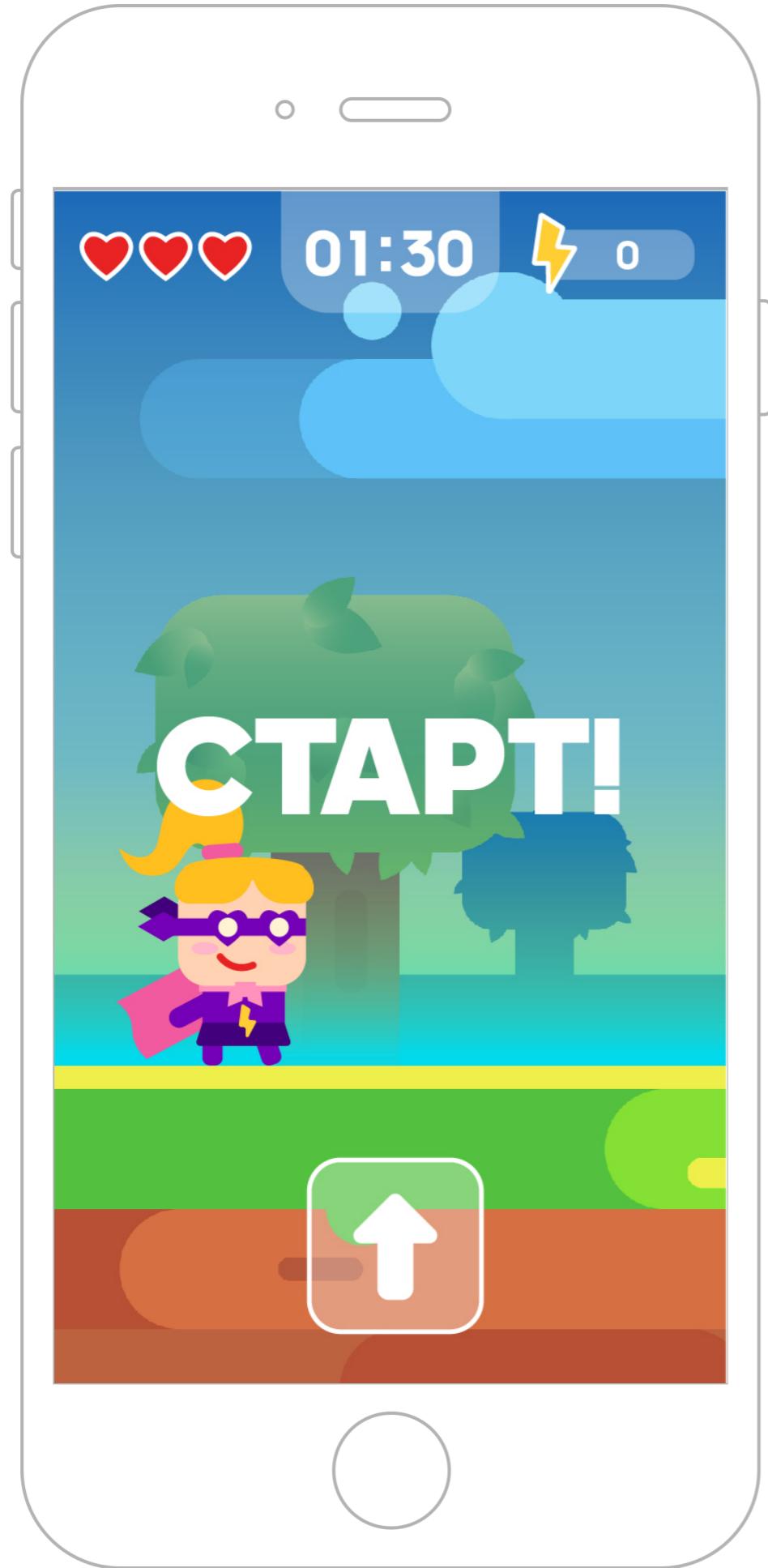
Продолжение туториала:

– кол-во жизней пользователя.



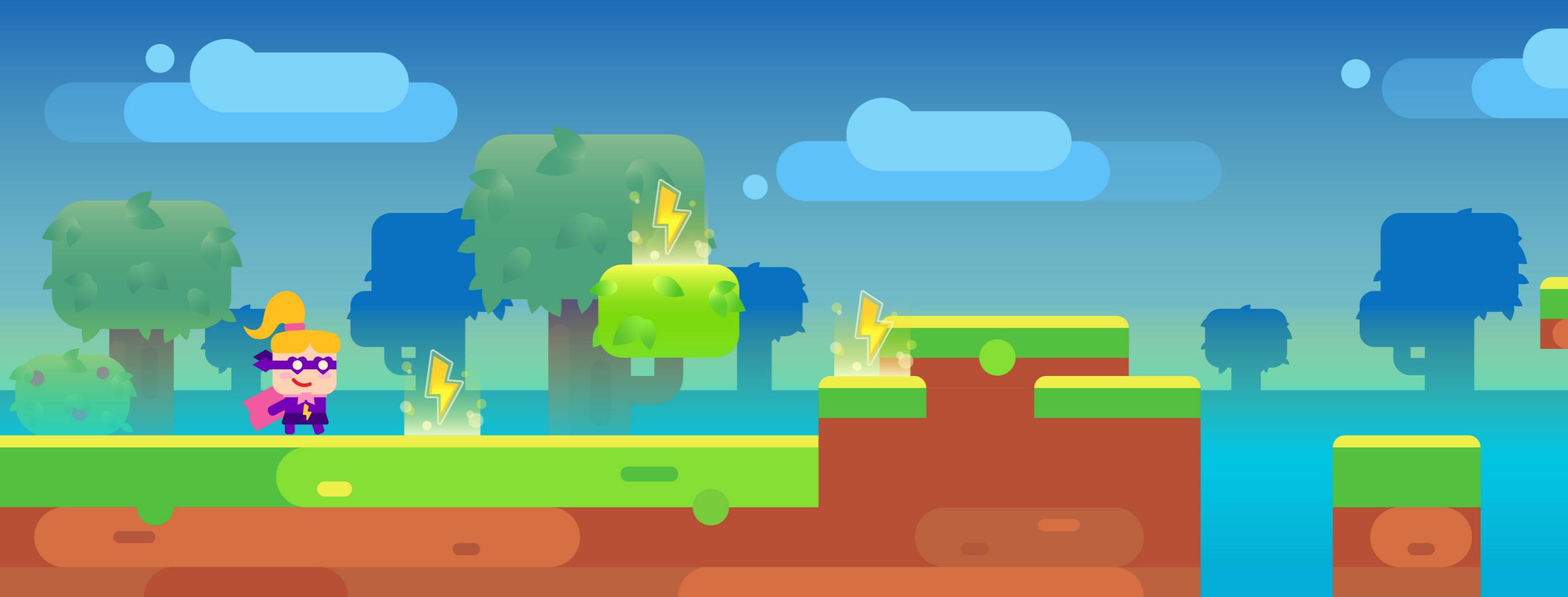
Продолжение туториала:

- прыжок для преодоления препятствий.



Начало игры:

- высвечиваем текст Старт и начинаем.



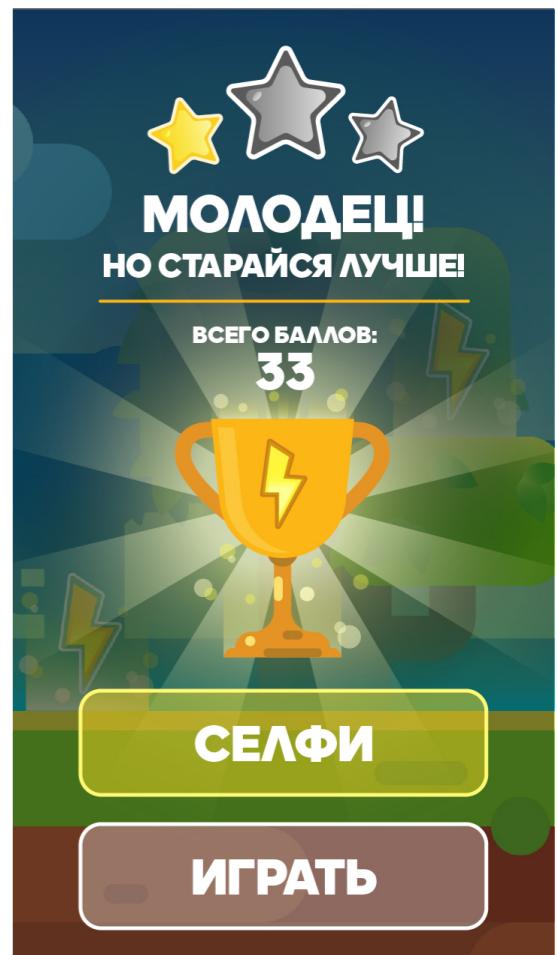
Геймплей:

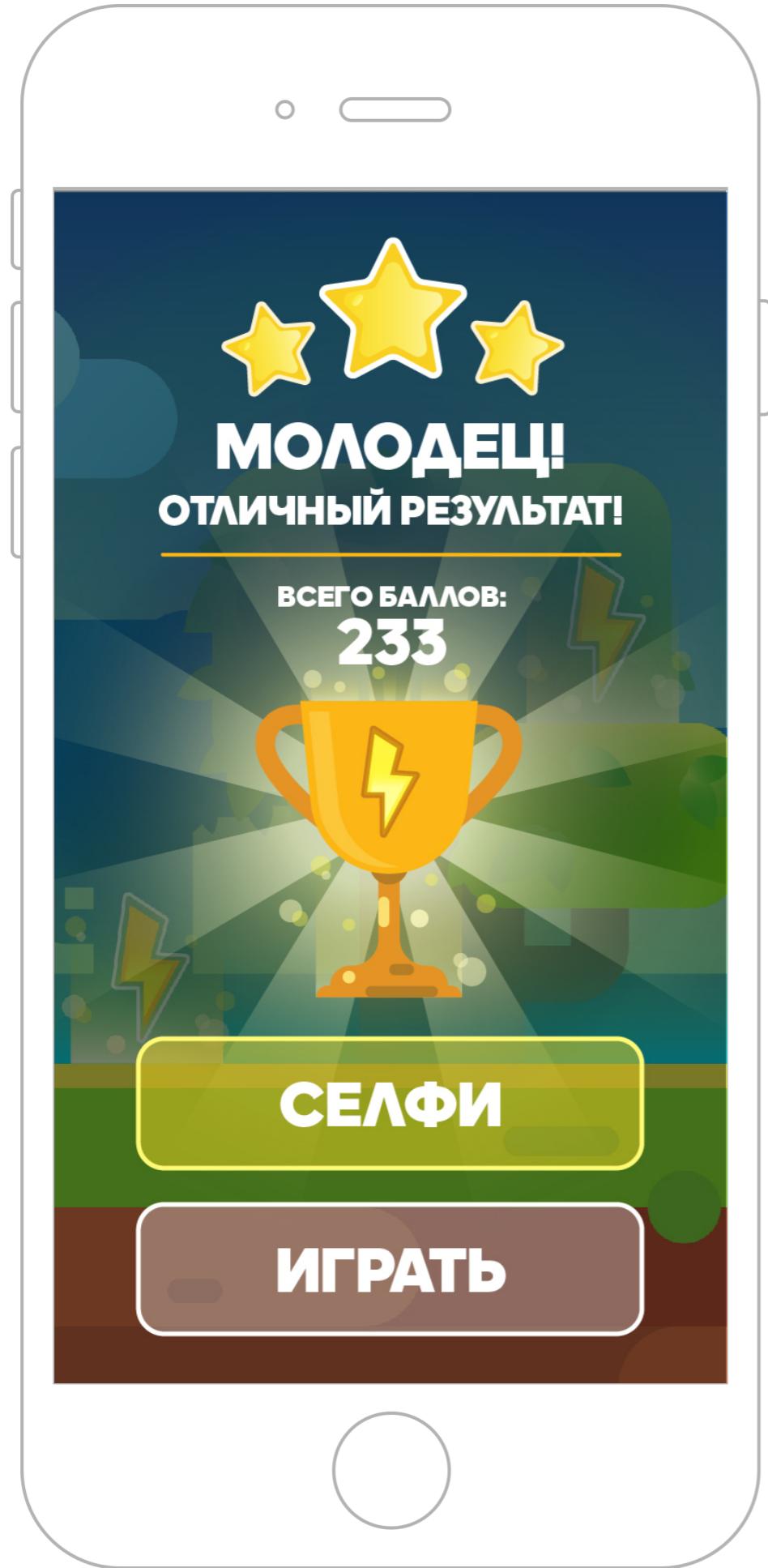
Жанр – аркада, главный герой опрыгивает препятствия и собирает очки энергии. У пользователя есть 1:30 чтобы добежать до финиша (это школа).

По мере движения и сбора энергии наш герой ускоряется. С каждым пропуском энергии – игрок теряет скорость. В конце концов может остановиться, не добежав до школы.

Так же игрок может упасть между блоками.

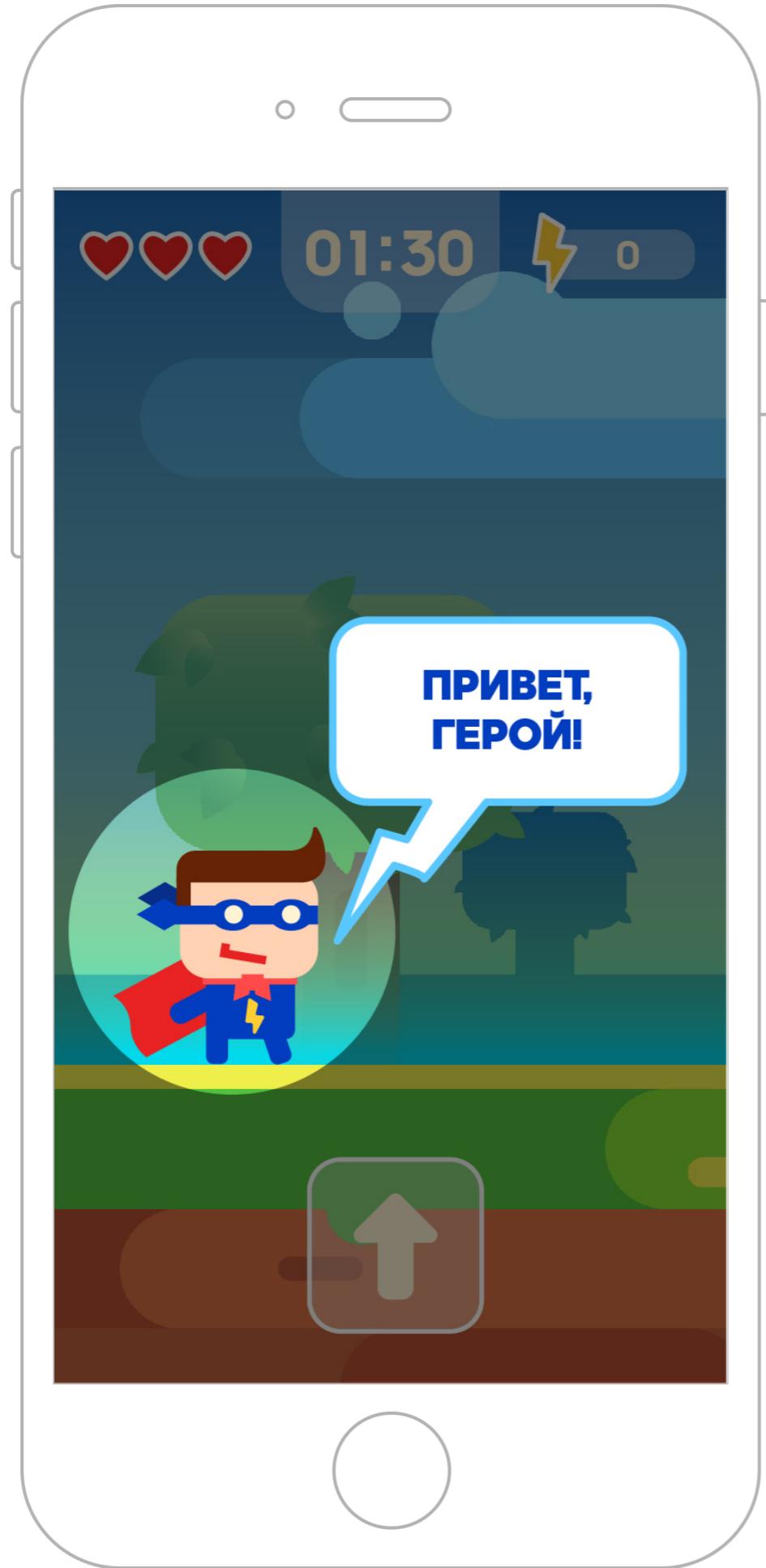
Если игрок не добегает до школы, это конец игры с 1-ой звездочкой.





Конец игры:

- по окончанию игры высвечиваем кубок с двумя кнопками, Селфи (это переход в дополненную реальность) и кнопка Игратъ (это повтор игры).



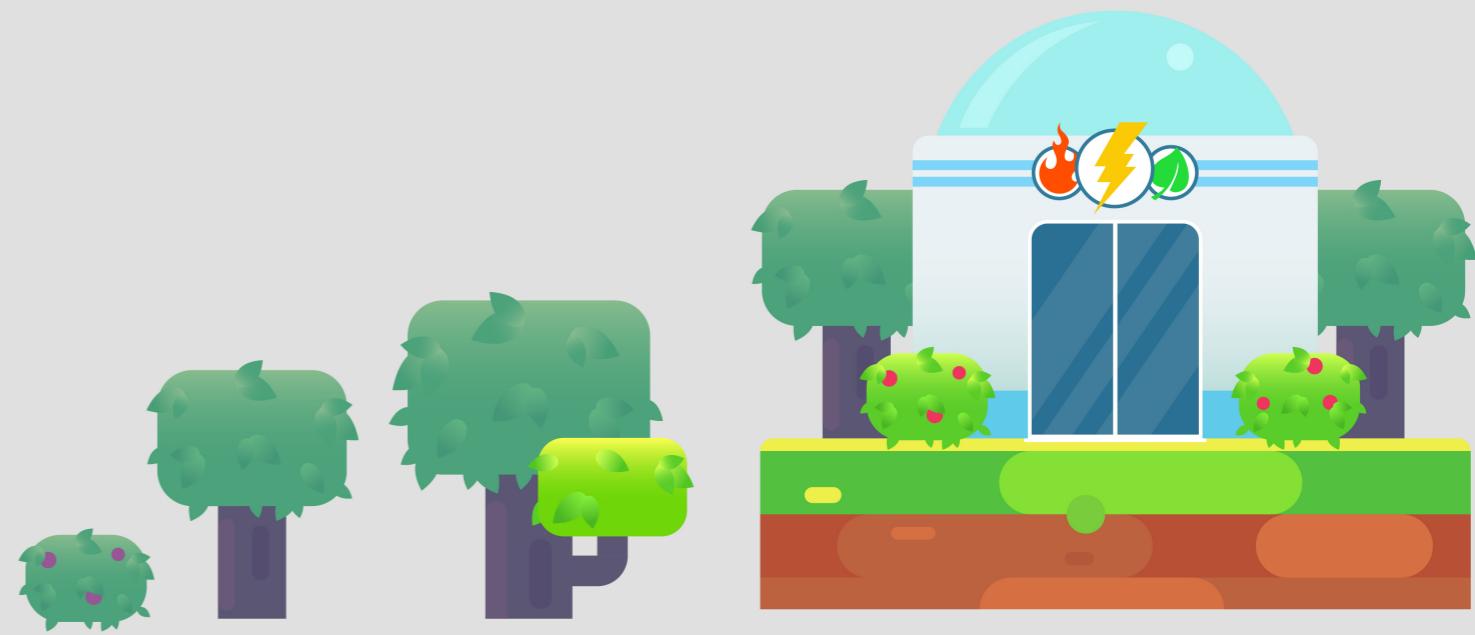
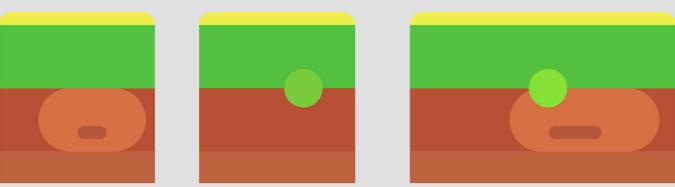
Выбор персонажа:

- диалоги перекрашиваются в другой цвет, если выбор мальчика.



Финиш:

Конце герой забегает в школу, конец игры.



Элементы:

Данные элементы необходимы для генерации рандомных ландшафтов, несколько видов земли, кустов, деревья, облака (которые можно и нужно зеркальить, чтобы обогатить визуальный ряд).

Спасибо за внимание!