**Техническое задание дизайна игры mark 1**

**Исходные материалы**

Концепт-документ, интерактивный прототип, референсы.

**Цель проекта**

Создать игру, помогающий развить логику.

**Маркетинговое описание**

Целевая аудитория

Игра ориентирована на людей, подходящей по интересам к умственным способностям. В этой игре

используется очень простой и понятный для любого пользователя интерфейс, с

которым может разобраться человек любого возраста.

**Потребительская польза**

Развитие умственных способней. Пользователь имеет возможность просматривать данные по умственном развитию.

**Описание пользовательского интерфейса**

X:\IT\ИТ-Б-14\MDV\design.rp

**Пожелания к визуальному образу**

Трехцветный интерфейс (белый, черный, желтый).

Фоновое оформление интерфейса, в кнопках, настройки и т.д.

**Участники и их цели**

Пользователь-человек, управляющий телефоном.

Игрок-виртуальный пользователь, управляющий процессом.

Различные другие персонажи.

**Конкуренты**

Subway surfers

Достоинства:

Стильный интерфейс;

Большое количество скинов;

Красочная и живая графика;

Быстрая акробатика с использованием смахиваний.

Недостатки:

Почти все новые герои покупаются за реальные деньги;

Много рекламы.

Крупнейший донат.

**GyroSphere Trials**

Достоинства:

Это игра с использованием функции ''гироскопа'''

Реалистичная графика;

Возможность делиться рекордом с друзьями.

Недостатки:

Некоторые уровни банальные;

Очень сложно проходимые.

**Mirror's Edge**

Достоинства:

Игра про паркур с реалистичной графикой;

Захватывающий сюжет;

Много акробатического арсенала.

Недостатки:

Эта игра существует только на компьютерах.

Крупнейший донат.