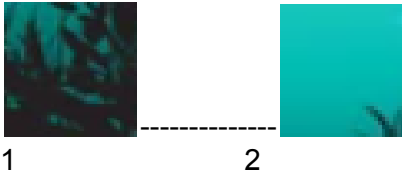


Дизайнерское ТЗ

Анимации.

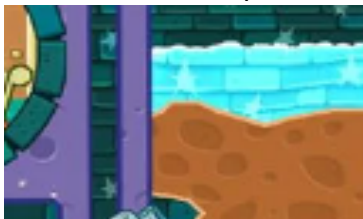
Ход персонажа - когда персонаж сделал ход на другую плитку, заросли этой плитки должны исчезать. Должно становится просто зеленое поле, на котором стоит персонаж. Либо остатки листьев. (Показать что персонаж протоптал эту плитку и заросли исчезли.) Все плитки на которых ходил персонаж должны становятся такими "протоптанными".

Пример: (1 обычная плитка - 2 плитка, на которую ступил персонаж)



Течение воды - вода (синяя плитка) должна переливаться небольшим градиентом, чтобы показать, что она течет или просто сделать ее немного оживленной.

Пример: (вода в игре "Крокодилчик Свомпи" немного блестит, или как будто переливается, даже когда с ней игрок не взаимодействует.) - главное просто показать, что это вода, которая может течь.



(может выглядеть как просто синяя переливающаяся клетка)



Объекты.

Логово хищника -

Просто красная клетка, обозначающая, что игрок на нее ступил и этим разбудил зверя. Можно сделать максимально приближенной к основному дизайну, чтобы сильно не отличалась стилистикой, если это возможно.

Пример:



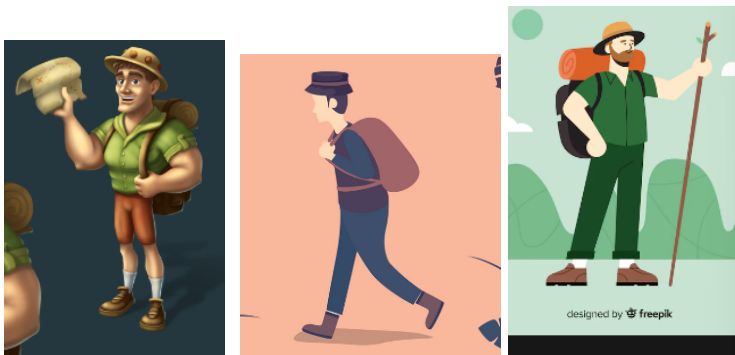
(на красный фон можно вырезать и вставить очертания животного, которое будет охотиться на путешественника)



Персонажи.

Путешественник - главный персонаж, который будет двигаться по плиткам. Его облик несколько комичный, с ноткой энтузиазма. (На голове обязательно шляпа, за спиной рюкзак с рулоном вверху, коричневые ботинки, рубашка и т.д. Телосложение атлетичное) . В его руках может быть карта, либо нож, которым он режет заросли.

Пример:



Хищник (животное) - иконки, которые будут стоять на клетке, показывая передвижение животного. Чтобы не прорисовывать каждого животного, можно сделать иконки, несущие характер опасности для игрока. Иконок очень много, главное выбрать самые “опасные” и “мрачные” соответствующему животному.

