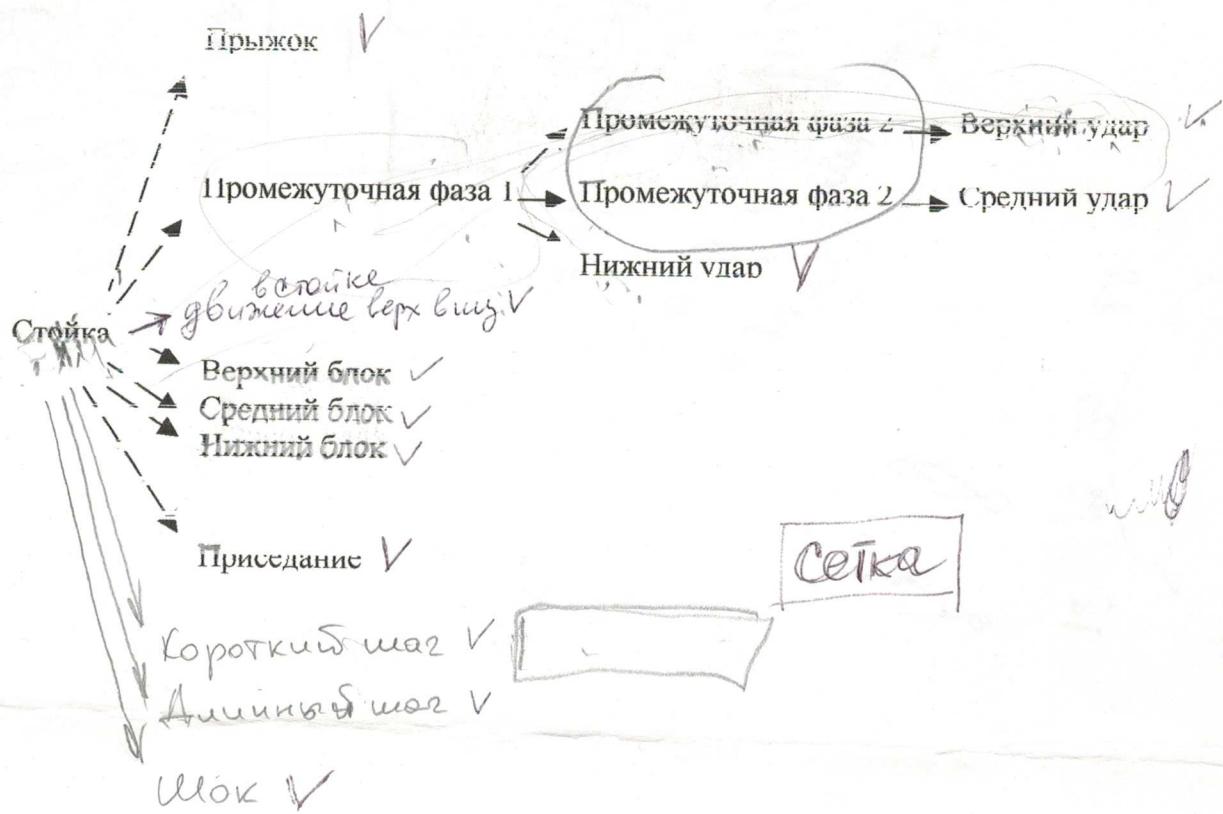


# Гибкий перед



Кардист	Кард.	Сумо	Ли	Монах	Герой
1) Стойка длин.	+	+			+
2) Прыжок	+	+			+
3) Верх. удар	+				+
4) Средн. удар	+				+
5) Низкий удар	+				+
6) Верх. блок	+	-			+
7) Средн. блок	+				+
8) Низкий блок	+				?
9) Приседание	+				+
10) Короткий шаг	+				+
11) Длинный шаг	+				+
12) Шок	+				?
13) Смерть					

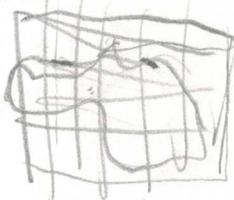
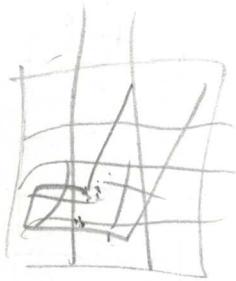
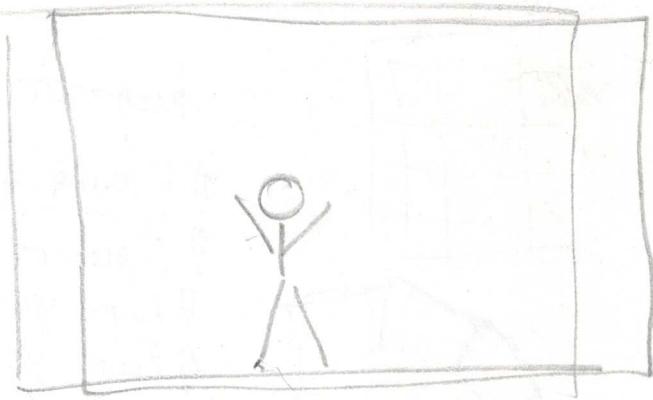
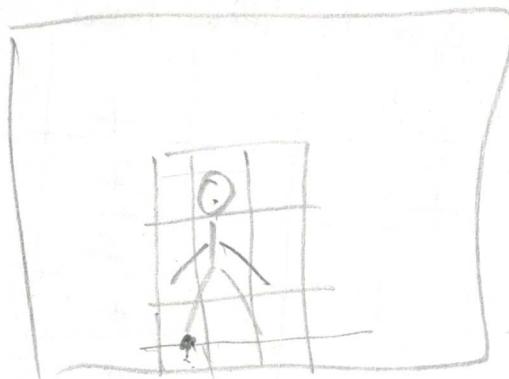
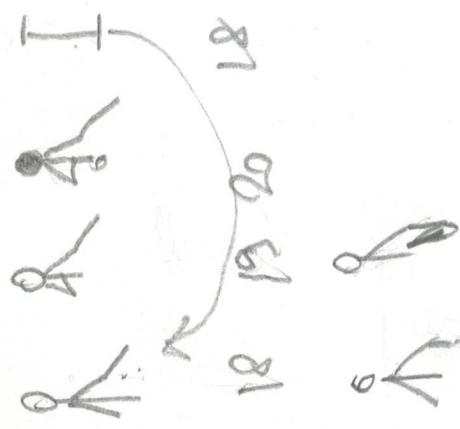
80, pe#, gpa#

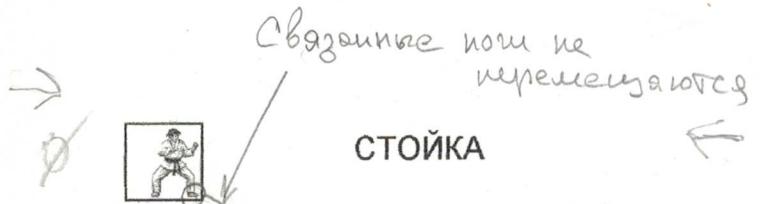
do#, my, con#

na, go#, my



80, go#, ch  
H H H H H H  
H H H H H H  
H H H H H H  
H H H H H H





14 → Короткий шаг -16

14 ← 4 кадр

14 → Длинный шаг -16

61. ← 2 кадр -5

4 ← -65

0 ← СТОЙКА 0

79 → 86

! ! + L D /

Last frame

+16 Death

F1

RND

X Y

← X

← X

← X

← X

← X

Положение корня следов  
связано с положением  
последнего корня движущегося

192 x 132

1. ~~120x120~~ рис
2. Анимация изображки кадров
3. Переименование скриптов
4. Точное расположение  
переместка в ячейке (6x)

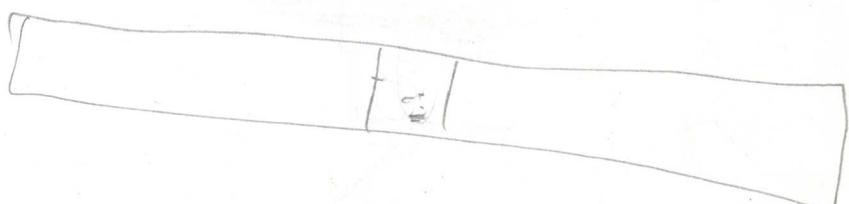
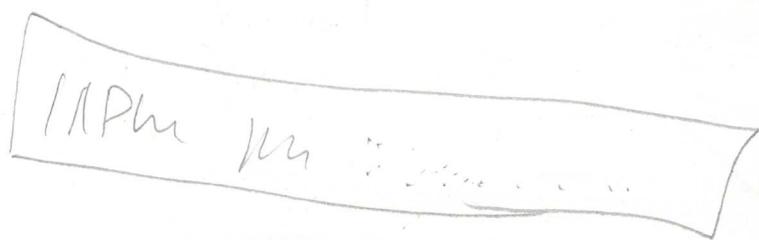
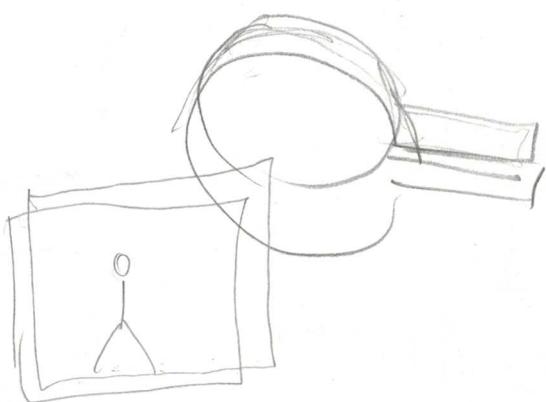


2332

2332

23242423

23242423



Кадры анимации Игрока

№ кадра	Название кадра	Описание кадра				
#00	Нормальное положение в стойке	Каратист ✓	Sumo •	Brus Lee •	Ниндзя •	МОНАХ •
#01	Положение в стойке чуть присев	✓	•	•	•	•
#02	Короткий шаг вправо влево	✓	•	•	•	•
#03	Длинный шаг вправо влево	✓	•	•	•	•
#04	Промежуточная фаза удара #1	✓	•	•	•	•
#05	Промежуточная фаза удара #2	✓	•	•	•	•
#06	Удар в голову	✓	•	•	•	•
#07	Удар в корпус	✓	•	•	•	•
#08	Удар в ноги	✓	•	•	•	•
#09	Верхний блок	✓	•	•	•	•
#10	Средний блок	✓	•	•	•	•
#11	Нижний блок	✓	•	•	•	•
#12	Группировка	✓	•	•	•	•
#13	Прыжок	✓	•	•	•	•
#14	Приседание	✓	•	•	•	•
#15	Шок от верхнего удара	✓	•	•	•	•
#16	Шок от среднего удара	✓	•	•	•	•
#17	Шок от нижнего удара	✓	•	•	•	•

Bruce Lee Инициалы Монах

#18	Свободная стойка лицом к нам	✓	.	.	.	.	.
#19	Держится за концы пояса	✓	.	.	.	.	6
#20	Затягивает пояс	✓	.	.	.	.	5
#21	Падение	✓	.	.	.	.	.
#22	Лежит	✓	.	.	.	.	.
#23	Короткий шаг вправо	✓	.	.	.	.	.
#24	Длинный шаг вправо	✓	.	.	.	.	.
#25	Подкошенные ноги	✓	.	.	.	.	.
Н. М. #26	Рука за пазухой	—	—	—	.	—	—
Н. М. #27	Бросок звездочки	—	—	—	.	—	—

Верх  
удар.

+4 +4

короткие шаги Simo

драть с фальцем "длин. шаг" вл, икр.

нит { М. Н. № 28 - берется за ноги      удар ногти в Денису  
уф { М. Н. № 29 - удар ногой

4 кир.  
15 25 | 21 22

Восьмая серия кистью - звездочка и ноги макары

Левая рука - средний удар сверху

— 16 21 22

2, 3, 4 четверть серии - пиноки и ноги макары

— 17 21 22

192\*132

# Звуки находящиеся на VDS в проектах

Звуковос оформление к мобильным играм

Заказ на звуковос оформление к мобильным играм

Papanin's quest

№	Событие	Комментарий
1	Заставка ✓	
2	Экран проигрыша ✓	
3	Экран выигрыша ✓	
4	Выход героя на уровень ✓	
5	Взятие кирки ✓	
6	Взятие меча ✓	
7	Взятие алмаза ✓	
8	Взятие ключа ✓	
9	Соприкосновение с дверью (завершение уровня)	
10	Смерть мумии ✓	
11	Возникновение мумии ✓	
12	Смерть героя ✓	
13	Взятие кувшина ✓	
14	Удар мумии ✓	вibration (короткая)
15	Удар киркой ✓	Air Aggression

№	Событие	Комментарий
1	Заставка ✓	
2	Экран проигрыша ✓	
3	Экран выигрыша ✓	
4	Вылет самолета игрока на экран ✓	
5	Выстрел игрока ✓	
6	Маленький взрыв ✓	
7	Большой взрыв ✓	
8	Крик стаи птиц ✓	
9	Появление босса ✓	
10	Смерть парашютиста ✓	
11	Появление вертолета поддержки ✓	
12	Взятие бонуса ✓	
13	Смерть игрока ✓	
14	попадание в игрока	vibration (короткая)

Caspian Monster

№	Событие	Комментарий
1	Заставка ✓	
2	Экран проигрыша ✓	
3	Экран выигрыша ✓	
4	Вылет экраноплана на экран ✓	
5	Выстрел из пушки игрока ✓	
6	Старт ракеты игрока ✓	
7	Попадание в игрока ✓	
8	Взрыв наземный ✓	
9	Взрыв надводный ✓	
10	Утопление корабля ✓	
11	Уничтожение самолета ✓	
12	Уничтожение моста ✓	
13	Взрыв экраноплана ✓	
14	Окончание уровня ✓	

vibration (короткая)

vibration (продолж.)

Mobile chase

№	Событие	Комментарий
1	Заставка ✓	
2	Выигрышная картинка ✓	
3	Проигрышная картинка ✓	
4	Старт машины игрока (сирена) ✓	
5	Выстрел игрока ✓	
6	Удар о препятствие ✓	
7	Взрыв машины ✓	
8	Взрыв машины игрока ✓	
9	Звук проезда по луже ✓	
10	Смерть стрелка игрока ✓	
11	Въезд за пределы трассы	—

vibration (короткая)

vibration (короткая)

vibration (короткая)

Kalah

vibration же

№	Событие	Комментарий
1	Стартовая картинка ✓	
2	Выигрыш игрока ✓	
3	Проигрыш игрока ✓	
4	Приглашение к ходу игрока ✓	
5	Смена позиции курсора ✓	
6	Ход игрока ✓	

new vibration

## **«Raven's Cheese»**

### ***Игровой процесс.***

Игрок, управляя лисой, ловит сыр, который бросают вороны, сидя на двух деревьях по краям экрана (всего четыре позиции). Вороны выдвигаются из-за ствола деревьев поочереди и постепенно, что бы игрок смог принять решение к какой вороне повернуться прежде всего.

Лиса может поймать сыр, падающий из каждой конкретной позиции, только если она находится в той же позиции и в то же время что и ворона, кидающая сыр. Только в этом случае у лисы открывается пасть.

Если у лисы открыта пасть, то ворона кидает сыр в эту пасть (дальняя траектория от дерева), если лиса не готова поймать сыр, то ворона бросает сыр вниз (ближняя траектория от дерева).

Если лиса находится в нижней позиции а сверху падает сыр, то лиса не может его поймать так как не дотягивается до сыра. Ворона возмущенно каркает широко открывая клюв.

Упавший сыр подбирает мышь, высунувшаяся из-за дерева.

На экране присутствует счетчик пойманного лисой сыра.

### **Бонусы**

При наборе определенного числа темп игры снижается (например каждые 100).

При наборе определенного числа добавляется одна игровая попытка (но не более предусмотренного уровнем сложности) (например каждые 300)

Игра продолжается пока у игрока не закончатся игровые попытки.

### ***Управление***

Лиса (ее голова) может находиться в четырех позициях, в которых появляются вороны и кидают сыр:

слева-вверху                   справа-вверху

слева-внизу                   справа-внизу

Кнопками «Влево» / «Вправо»

осуществляется переход между двумя нижними позициями (если лиса стоит внизу) или двумя верхними (если лиса поднялась на задние лапы).

Кнопкой «Вверх»

осуществляется переход в верхнюю позицию из соответствующей нижней позиции.

Вниз лиса опускается автоматически после некоторой паузы.

## Raven's Cheese

### Список графических элементов (кадров)

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1			Титульная заставка		<input checked="" type="checkbox"/> title
2			Заставка выигрыша		<input checked="" type="checkbox"/> win
			Заставка проигрыша		<input checked="" type="checkbox"/> lost
			Лиса внизу головой влево		<input type="checkbox"/> fox01
			Лиса внизу влево с открытой пастью		<input type="checkbox"/> fox02
			Лиса внизу вправо		<input type="checkbox"/> fox01a
			Лиса внизу вправо с открытой пастью		<input type="checkbox"/> fox02a
			Лиса вверху влево		<input type="checkbox"/> fox03
			Лиса вверху влево с открытой пастью		<input type="checkbox"/> fox04
			Лиса вверху вправо		<input type="checkbox"/> fox03a
			Лиса вверху вправо с открытой пастью		<input type="checkbox"/> fox04a
			Ворона головой влево с закрытым клювом		<input type="checkbox"/> crow01
			Ворона влево с открытым клювом	Со слегка приоткрытым клювом	<input type="checkbox"/> crow02
			Ворона влево каркающая	С широко открытым клювом и разведенными крыльями	<input type="checkbox"/> crow04
			Ворона влево с сыром		<input type="checkbox"/> crow03
			Ворона головой вправо с закрытым клювом		<input type="checkbox"/> crow01
			Ворона вправо с открытым клювом		<input type="checkbox"/> crow02a
			Ворона вправо каркающая		<input type="checkbox"/> crow04a
			Ворона вправо с сыром		<input type="checkbox"/> crow03a
			Мышь головой влево	С открытой зубастой пастью	<input type="checkbox"/> mouse01
			Мышь влево с сыром <del>закр.</del>	<del>насторож.</del>	<input type="checkbox"/> mouse02
			Мышь вправо		<input type="checkbox"/> mouse01
			Мышь вправо с сыром <del>закр.</del>	<del>насторож.</del>	<input type="checkbox"/> mouse02
			Сыр	Лежащий полумесец	<input type="checkbox"/> cheese01
			Иконка сыра		<input type="checkbox"/> cheese02
			Иконка мыши, съевшей сыр	Мышь натянутая на сыр	<input type="checkbox"/> mouse-cheese
			Шрифт счетчика	цифры и знак «X»	<input checked="" type="checkbox"/> numbers
			Игровой фон	Лес, небо, луг	<input type="checkbox"/> Back 128x128
			Дерево слева		<input type="checkbox"/> Tree-left
			Дерево справа	Не зеркальное!	<input type="checkbox"/> Tree-right
			Вспышка	перед изменением иконки	<input type="checkbox"/> flash

## Вертолеты

### Список графических элементов (кадров)

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1	title 128x128 / 160		Титульная заставка		*
2	wih 128x128 / 160		Заставка выигрыша		*
3	Lost 128x128 / 160		Заставка проигрыша		*
			Вертолет прямо	Изображение вертолета с <u>прицелом</u> . Анимация вращающихся винтов	*
			flash - player	Вспышки стрельбы вертолета игрока Анимация. Вспышки будут видны из-за изображения вертолета Накладываются под «Вертолет прямо»	1 кадр.
			player 2		
			Вертолет влево	Вертолет с небольшим креном влево (с прицелом) Анимация вращающихся винтов	*
			Вертолет вправо	Вертолет с небольшим креном вправо (с прицелом) Анимация вращающихся винтов	*
			Enemy 01 - 02 - 03 - 04 - 05	Вертолет противника Анимация вращающихся винтов. Приближающийся к нам вертолет. Несколько фаз приближения.	5 кадров
			flash - enemy 01 - 02	Вспышки выстрелов вертолетов противника Анимация. Несколько размеров по числу фаз вертолета противника.	*
			explos - player 2	Взрыв вертолета игрока	*
			explos - enemy	Взрыв вертолета противника	*
B6E9FG 449BF1 (128x21(103))		RGB 182 / 228 / 249 68 / 155 / 242	Небо градиент	Где-то 2/3 экрана. С градиентом (светлее к горизонту)	*
	Land	128x57	Поверхность земли	Несколько кадров (5-6) скролируемой поверхности	*
	Life		Иконка жизни	Например, крыльшки в виде эмблемы летчиков.	*
	numbers		Шрифт очков		4 цифры
	Propeller				
	Propeller - left				
	- - right				
	sight		— прицел		

## Игра «Mobile Chase»

v 1.0

История игры:

Преступники ограбили банк и в текущий момент скрываются на автомобиле типа «Фургон», но Вы - мужественный полицейский, оказавшийся неподалеку. Вы преследуете данный фургон на своем автомобиле и Ваша задача прострелить колеса у фургона, чем вынудить его к остановке.

Активные действующие игровые персонажи:

- 1) Автомобиль игрока
- 2) Стрелок игрока
- 3) Фургон преступников

Пассивные перемещающиеся объекты:

- 1) Гражданский автомобиль №1
- 2) Гражданский автомобиль №2
- 3) Мотоциклист

Неуничтожаемые детали дороги (столкновение с оными приводит к «мгновенной смерти» игрока):

- 1) Фонарный столб
- 2) Рекламный щит
- 3) Деревья
- 4) Туннель, игрок должен въехать в туннель, не зацепив стен. Столкновение со стеной туннеля равносильно удару о дерево. Туннель разделяет участки игры, на каждом из которых «визуализатор» выводит свой игровой фон и может варьировать детали местности.

Пассивно лежащие объекты:

- 1) Коробки, разлетаются при столкновении с машиной игрока, наносят слабые повреждения
- 2) Лужи, при наезде на них, затрудняется управление машиной (появляется инерция)

Дорога разбита на участки, в качестве разделителей выступают туннели. Дорога задается массивом, на котором расставляются «участники» игры. Массив зациклен, т.е. если погоня затягивается, то массив переходит на новый виток.

Внутри тоннелей дорогу можно генерировать случайным образом.

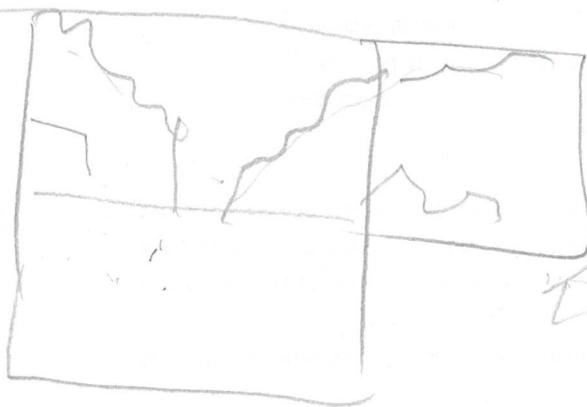
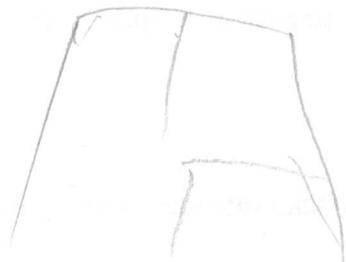
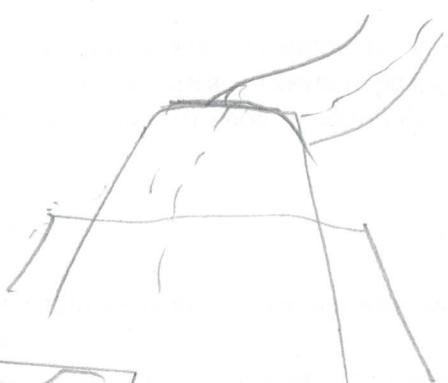
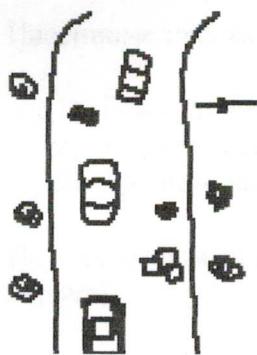
Игрок может применять оружие, при нажатии на кнопку выстрела, из правого бокового окна высывается человек с пистолетом и стреляет. Человек является отдельным объектом, прилинкованным к спрайту автомобиля игрока. Если игрок не производит

стрельбу в течение заданного времени, то человек убирается. Если фургон ударит в тот борт откуда в данный момент высунулся человек, то этот человек погибает и больше игрок стрелять не может (труп свисает из дверцы).

### Особенности дороги.

Дорога имеет карту высот, что задается массивом, описывающим дорогу, соответственно, разница высот дает импульс машине игрока, что приводит к её подлетам, при этом машина соответственно имеет три фазы, задрать нос – выровняться – опустить нос, высота прыжка машины зависит от перепада высот и скорости игрока, в момент полета машина не является управляемой, что позволяет ставить на потенциальной траектории различные препятствия (от коробок до деревьев). Данный механизм должен работать для всех участников движения.

Математическая модель производится из расчета – ВИД СВЕРХУ



## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1	<i>title</i>		Титульная заставка		
2	<i>win-lost</i>		Финальная заставка		
	<i>fisher-clouds</i>		Игровой фон	Экран разделен горизонтально на две части поверхностью воды. В верхней части экрана (слева) расположена лодка рыбака, сидящего боком. В нижней части экрана изображен подводный мир. В руках нивидимая удочка. Рядом с руками висит катушка.	✓
	<i>wave.</i>		Волнение воды	Анимация. Волнение поверхности воды.	✓
	<i>hook.</i>		Крючок	1 кадр Крупный рыболовный крючок	✓
	<i>Fish 01</i> +1 02 -1 03 -11 -04 -11 -05 -11 -06		Рыба обычная плывет	Шесть видов рыбы (3 влево, 3 вправо) с анимацией движения хвоста	✓
	<i>Predator 01</i> -11 02	{	Рыба хищная плывет Рыба хищная кусает	Два вида хищной рыбы (1 влево, 1 вправо) Анимация движения хвоста 1 кадр для каждой Два вида хищной рыбы с открытой пастью	✓
	<i>fish-01</i> 02 } влево 03 } 04 } вправо 05 } 06 }		Рыба на крючке	Все виды обычной рыбы (6) расположенные вертикально и насыженные на крючок. Эта картинка будет закрывать собой пустой крючок	✓
	<i>Icon-fish</i>		Иконка рыбы		✓
	<i>Score01</i>		Шрифт счетчика пойманной рыбы	цифры с X	✓
	<i>Icon-life</i>		Иконка жизни		✓
	<i>Score</i>		Шрифт игровых очков		✓
	<i>тотка (нагадо удочки)</i>			37 x 43 (из этой тотки падают удочки сверху вниз)	
	<i>Градиент воды</i>			16 / 145 / 224 → 96 / 107 / 204 (#109(ED))	
	<i>Градиент неба</i>			18 / 180 / 255 - 165 / 229 / 229 (#12B4FF) (#A5E5A5)	

## Wild Balls

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1	title 128, 160		Титульная заставка		✓
2	Game-over 128, 160		Финальная заставка		✓
	background 128x128 -4- 128x160		Игровой фон	Пол из светлого дерева, покрытого лаком. В верхней части места установки кеглей обведены желтыми окружностями Перед окружностями прямоугольник опущенного барьера.	✓
	player ball-player [		Шар игрока	1 мяч	✓
			Разрушение шара игрока	Анимация	
	balls		Боковой шар	4 шара	✓
	bARRIER		Барьер поднят	Барьер в виде уголка	✓
	skittle [		Кегля стоит	Белая кегля. Вид сверху и немного с боку.	✓
			Кегля падает	Анимация Кегля падает и катится за экран	✓
	icon-skittle		Иконка кегли	сейчас	✓
	score-skittles		Шрифт счетчика кеглей	х2 цифры	✓
	icon-ball		Иконка жизни	шар 3	✓
	score-numbers		Шрифт игрового счета	3 цифры	✓
	Line		Панель (под полосой, заслоняет героями цветом) и находящийся поверх дна		

$$\begin{matrix} \delta^1 \\ 10 \\ \xrightarrow{\quad} \\ f^1 05 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} x^2 \\ 20 f-02 \\ \xleftarrow{\quad} \\ f^2 03 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} 30 \\ \xrightarrow{\quad} \\ f^3 06 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} 40 \\ \xleftarrow{\quad} \\ f^4 02 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} 50 \\ \xrightarrow{\quad} \\ f^5 04 \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} 60 \\ \xleftarrow{\quad} \\ f^6 01 \end{matrix}$$

$$P_1$$

$$R_L$$

$$G_{px}$$

**Футбол***Smashing Kick***Список графических элементов**

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
10	<i>title</i>		Титульная заставка		
20	<i>final</i>		Финальная заставка		
•	<i>background</i> 128 160		Игровой фон	Кусок футбольного поля у правых ворот.	
•	<i>player 01</i>		Футболист стоит	лицом к нам, руки опущены, руки чуть разведены, а ноги чуть расставлены в сторону	0 
•	- 4 - 02		Удар головой	Футболист прыгает лицом к нам и наклонив голову вправо.	0 
•	- 4 - 03		Бежит влево		0 
•	- 4 - 04		Бежит вправо		0 
•	- 11 - 05		Бьет через себя	Бьет ногой через себя, сильно заваливаясь, повернувшись влево, опорная нога чуть согнута.	0
•	- 11 - 06		Бьет ногой по ходу		0
•	- 11 - 07		Футболист радуется	Стоит лицом к нам и поднимает вверх руки.	0 
•	- 11 - 08		Футболист огорчается	Стоит лицом к нам и хватается за голову.	0 
•	- 11 - 09		<i>Свист с парящей головой</i>		0 
•	<i>ball.</i>		Мяч		0
•	<i>trainer 01</i>		Тренер Стоит		0 
•	- 11 - 02		Тренер держит мяч		0 
•	- 4 - 03		Тренер бьет по мячу		0 
•	<i>ICON-ball</i>		Иконка мяча		
•	<i>font-ball</i>		Шрифт счетчика забитых мячей	X 023	
•	(icon-life 160)		Иконка жизней	<i>свисток зии. пластика</i>	
•	<i>font-score</i>		Шрифт счетчика игровых очков	1234	
•	<i>frame score</i>		Рамка для пересчета очков		

# «Вертолеты»

## Общая идея игры

Игрок управляет боевым вертолетом и должен сбивать летящие навстречу вертолеты противника, не позволяя им сбить себя.

## Игровой процесс.

На экране виден с хвоста военный вертолет, летящий над землей. Перед вертолетом изображен прицел, который требуется совмещать с целью перед стрельбой. Игрок может управлять вертолетом, передвигая его по вертикали и отклоняя по горизонтали.

После начала игры, на разных высотах появляются из-за левого и правого края экрана вертолеты противника. Маневрируя, они летят навстречу вертолету игрока. Игрок может сбивать вертолеты, совмещая прицел с изображением противника и нажимая кнопку «Огонь». Стреляют пулеметы, противник падает на землю. За каждый сбитый вертолет игрок получает очки.

Вертолеты противника, подлетая, маневрируют, а подлетев на некоторое расстояние, «отваливают» в сторону (скрываются за левой или правой границей экрана).

Один из вертолетов противника может в любой момент открыть огонь по игроку. После того как противник начал стрелять (видны вспышки пулеметов), на экране начинает мигать индикатор угрозы.

У игрока есть в запасе немного времени, что бы уничтожить именно стреляющий вертолет, иначе, по истечении этого времени игрок теряет игровую попытку. Одновременно может стрелять только один вертолет противника.

Игра заканчивается когда у игрока закончатся игровые попытки.

## Игровые объекты

### Вертолет игрока

координаты - X, Y

Активная зона описывает прицел, который будет совмещаться с целью.

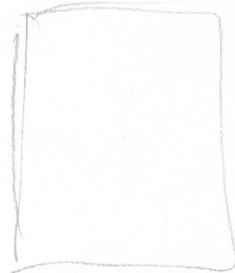
### Вертолеты противника

координаты - X, Y

Вертолеты все время приближаются к игроку.

6 траекторий движения (3 + 3 зеркальных) (см. отдельно)

Время присутствия на экране должно быть одинаково для всех вертолетов.



## Особенности

Игра без скролирования. Полет в трубе.





## Lifesaver



### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1	title		Титульная заставка		✓
2	win (win-lost)		Заставка выигрыша	одна из заставок	✓
3	coste		Заставка проигрыша		
	background	128x128 -1- 128x160	Игровой фон	Дом, дома вокруг, в правом нижнем углу стоит пожарная помпа и валяется брансборт	✓
			Пожарники стоящие с брезентом	1 кадр Ноги у пожарников приставлены, брезент растянут, головы в касках смотрят вверх	
	firemen		Пожарники бегущие с брезентом влево	2 (3) кадра Пожарники бегут в сторону, они расположены немного ближе друг к другу, брезент провисает	✓
			Пожарники бегущие с брезентом вправо	2 (3) кадра Пожарники бегут в сторону, они расположены немного ближе друг к другу, брезент провисает	
	Pompa		Пожарники тушат дом	Анимация. Один пожарник стоит повернувшись в право от нас и качает помпу, взявши за один конец ручки. Второй пожарник стоит с брансбайтом в руках, повернувшись к дому и льет воду на дом.	✓
	man-cry		Человечек машущий руками в окне	Анимация. Человечек машет поднятыми руками, высунувшись из окна	(окно) ✓
	man-falling		Падающий человечек	1 кадр Человечек падает спиной вниз (вид сбоку), раскинув ноги и руки	✓
	man-going		Бегущий человечек	2 (3) кадра Человечек бежит влево.	✓
	man-laying		Сидящий человечек	Человечек сидит боком (из состояния падения) упираясь сзади руками о землю	✓
	Fire		Горящие окна	(зажечь) Анимация. Четыре горящих окна.	✓
	ambulance		Машина «скорая помощь»	Задняя часть машины, повернутой влево (сколько поместиться)	✓
	life		Иконка жизни		✓
	numbers		Шрифт очков		✓

win-extinguished

Погашенные окна 1 кадр  
(зажечь)

## Список графических элементов

Corsars

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
✓	title	128/160	Титульная заставка		
✓	final	128/160	Финальная заставка		
✓	Water		Фоновая вода	Тайлинг	
✓			{ Корабль игрока прямо	Бриг Направлен вверх	16x48
✓			Корабль игрока влево 1 фаза	2 марта 22,5°	
✓			Корабль игрока влево 2 фаза	Под 45 град	
✓	Brig		Корабль игрока вправо 1 фаза	22,5°	
✓			Корабль игрока вправо 2 фаза	Под 45 град	
✓			{ Торговый корабль	Галеон Направлен вниз	широкий 16x40
✓	Galeon		Торговый корабль подбит		
✓			Торговый корабль тонет		
✓	Fregat		{ Военный корабль	Фрегат Направлен вниз	Засады 16x48
✓			Военный корабль тонет		
✓	Bot		{ Бот	Прочий корабль Направлен вниз	1 марта 16x20
✓			Бот тонет	сбрасывает	
✓	explos-left		Залп слева	Анимация	
✓	explos-right		Залп справа	Анимация	
✓	boat-left		Шлюпка плывет влево	Анимация	□ 16x8
✓	boat-right		Шлюпка плывет вправо	Анимация	
✓	icon-life		Иконка жизней		
✓	score		Шрифт очков	направить "f"	

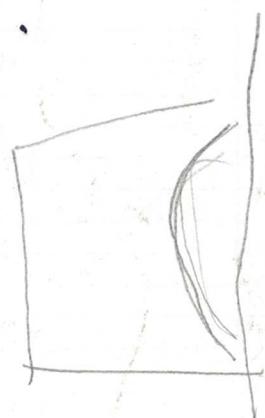
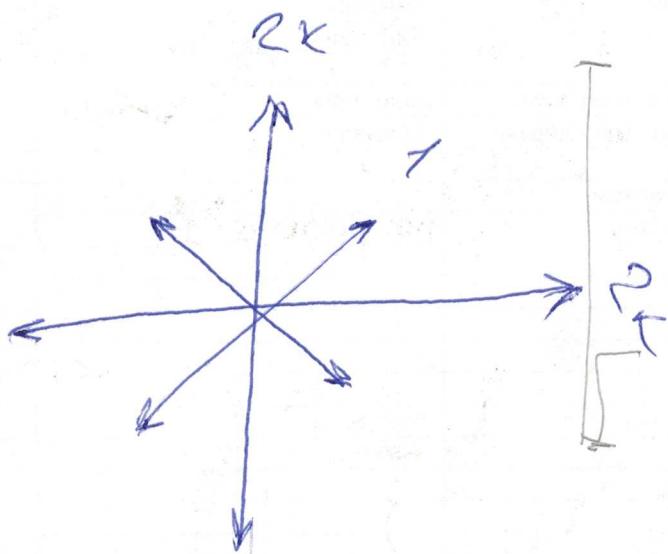
per. 02 - боен.

per. - игрок

03 - горг.

04 - бот

1213 1213



## Ловец жемчуга

## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128_160		Титульная заставка		
①	Final 128_160		Финальная заставка		
•	backgr_128		Игровой фон	Экран горизонтально разделен на две неравные части: над и под поверхностью воды. Внизу экрана должно быть изображено дно с местами, предназначенными для раковин.	✓
•	backgr_128_160 снизу подводный на 5 нике. всю схему				
•	cutter	{	Катер налево Катер на нас Катер направо	1 кадр 1 кадр 1 кадр	✓ ✓ ✓
•	diver-cutter		Ныряльщик в катере	1 кадр Ныряльщик виден по пояс. Будет выводиться за катером.	
•	diver-go-top		Ныряльщик плывет вверх	Анимация (2 кадра) Ныряльщик повернувшись боком к нам, плывет вверх вытянув руки вдоль тела и шевеля ногами в ластах. Этот кадр также используется когда ныряльщик на поверхности воды, как поплавок.	✓
•	diver group		Ныряльщик сгруппировался	1 кадр Ныряльщик висит в воде лицом к нам, колени поджаты, руки слегка разведены в стороны. Этот кадр используется между изменением направления движения в воде	✓
•	diver-go-left		Ныряльщик плывет влево-вниз	Анимация (2 кадра) Ныряльщик в пол оборота к нам спиной, вниз головой под 45 градусов влево. Руки вытянуты по ходу движения, ноги в ластах шевелятся.	✓
•	diver-go-right		Ныряльщик плывет вправо-вниз	Анимация Ныряльщик в пол оборота к нам спиной, вниз головой под 45 градусов вправо. Руки вытянуты по ходу движения, ноги в ластах шевелятся.	✓
•	diver-dead		Ныряльщик гибнет	Анимация (3 кадра) Ныряльщик вверх головой в воде активно машет руками и ногами, «в раскоряку». Вокруг него мелкие пузырьки.	✓



RRG Ltd.

For brand new game

			Открытая раковина1	Анимация (2-3 кадра) Раковина с жемчужиной, широко открывается.	✓
•	<i>pearl</i>	{ см. анимацию <i>shell.psd</i>	Закрытая раковина1	Анимация (2 кадра) Раковина без жемчужины закрывается	✓
•	<i>bLeb</i>		Пузырек воздуха	1 кадр маленький пузырек воздуха	✓
•	<i>shark-left</i>		Акула плывет влево	Анимация (2 кадра)	✓
•	<i>shark-right</i>		Акула плывет вправо	Анимация (2 кадра)	✓
•	<i>baloon</i>		Индикатор кислорода	1 кадр Вертикально расположенный баллон синего цвета	✓
•	<i>numbers</i>			Рядом с ним выводятся: X и 2 цифры	✓
•	<i>score</i>			Цифры счетчика и игровых очков	✓
•	<i>icon-life</i>		Иконка жизни		✓
•	<i>Shark-Bite</i>		<i>акула -кусает</i>		✓

см.  
анимацию

Муравей



Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
•	title 128,160		Титульная заставка		✓
•	final 128,160		Финальная заставка		✓
•	background 128		Игровой фон	Полянка, свободная от травы и окруженнная высокой травой. По бокам видны края двух муравейников с черными проемами в них.	✓
•	ant-front		Муравей стоит	1 кадр Муравей стоит лицом к нам, с поднятыми лапами (на них будет накладываться листок)	✓
•	leaf		Листок в виде лодочки	1 кадр Этот листок муравей будет держать когда стоит или идет. На этот листок будет накладываться лежащая капля воды.	✓
•	ant-go-left		Муравей идет влево	Анимация Муравей идет вполоборота к нам с поднятыми лапками (на них будет накладываться листок)	✓
•	ant-go-right		Муравей идет вправо	Анимация Муравей идет вполоборота к нам с поднятыми лапками (на них будет накладываться листок)	✓
•	ant-water-left		Муравей выливает воду влево	1 кадр Муравей вполоборота к нам наклоняет лист влево (как будто из него выливает воду)	✓
•	ant-water-right		Муравей выливает воду вправо	1 кадр Муравей вполоборота к нам наклоняет лист вправо (как будто из него выливает воду)	✓
			Вода льющаяся влево	Анимация (2-3 кадра) Вода которая выливается из листа в цветок	✓
			Вода льющаяся вправо	Анимация (2-3 кадра) Вода которая выливается из листа в цветок	✓
•	ant-wet		Муравей облитый водой	Анимация (3-4 кадра) Переполнившая лист вода прорывает лист и обливает муравья. Обрывки листа лежат у его ног. Муравей стоит жалкий и несчастный.	✓
•	ant-left-flower		Муравей с цветком (левый)	1 кадр (накладывается на фон) Должен сидеть в проеме муравейника и придерживать	✓

				поставленный на землю большой цветок колокольчика (в качестве емкости для воды) Повернут головой вправо		
•	ant-right-flower		Муравей с цветком (правый)	1 кадр (накладывается на фон) Должен сидеть в проеме муравейника и придерживать поставленный на землю большой цветок колокольчика (в качестве емкости для воды) Повернут головой влево	V	
•	drop-lie		Лежащая капля воды	1 кадр (накладывается на лист, который держит муравей игрока)	V	
•	drop.		Летящая капля воды	1 кадр Крупная вытянутая капля воды, которую ловит муравей игрока	V	
•	puddle	14 pix	Образующаяся лужа	Анимация 2 кадра) Небольшая лужица от одной падающей капли воды образуется на земле, под ногами муравья игрока	V	
•	Splashes		Брызги	3 кадра Брызги от падающей капли. Будут использоваться при падении капли на землю, а также при падении капли в лужу (накладываться на лужу)	V	до 2000 кадров
•	icon-life		Иконка жизни		V	
•	numbers		Шрифт игровых очков		V	
•	shadow		тень от муравьев		V	

не нашел  
на VSS

Пауки  
*Spiders*

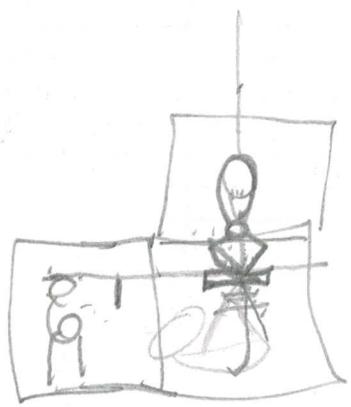
Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128, 160		Титульная заставка		
①	Final 128, 160		Финальная заставка		
•	background 128 сверху добавилось расстояние 25 пикс - по экрану 160		Игровой фон	На фоне высокой травы, слева виден край муравейника, уходящего своим основанием вниз. в муравейнике видна дыра из которой горизонтально торчит ветка пересекающая экран и упирающаяся в кучу строительного материала для муравейника, справа на экране. По этой ветке будет бегать муравей, таская свой груз в муравейник.	✓
•	ant-		Муравей стоит без груза	1 кадр Муравей стоит лицом к нам	✓
•	ant-load		Муравей стоит с грузом	1 кадр Муравей стоит лицом к нам, с грузом за спиной.	✓
•	ant-go-left		Муравей идет влево без груза	Анимация	✓
•	ant-go-right		Муравей идет вправо без груза	Анимация	✓
•	ant-load-go-left		Муравей идет влево с грузом	Анимация Груз в виде веточки может держать на согнутой спине	✓
•	ant-load-go-right		Муравей идет вправо с грузом	Анимация	✓
•	ant-take-load см. аним. psd		Муравей берет груз	1 кадр Берет груз справа	✓
•	ant-throw-load см. аним. psd		Муравей бросает груз	1 кадр Бросает груз влево	✓
•	ant-constrained		Муравей пойман пауком	1 кадр Муравей лежащий на спине со связанными лапами притянутыми вверх. Над ним в это время будет висеть паук и скручивать паутину.	✓
•	spider-go-down см. анимация		Паук спускающийся	Анимация Паук спускающийся на паутине. Висит вниз головой передние лапы опущены вниз, а задними парами лап перебирает по паутине.	✓
•	spider-go-top см. анимация		Паук поднимающийся	Анимация Паук поднимающийся по паутине.	



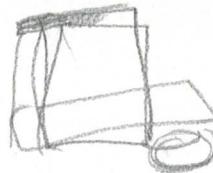
For review only

				Голова направлена вверх все лапы перебирают над головой по паутине	<input checked="" type="checkbox"/>
•	<i>spider-catch</i>	Паук хватает жертву <i>см. анимацию PSD</i>		Анимация (2 кадра) Паук висит вниз головой и перебирает передними лапами, как бы скручивая канат перед собой. <i>награда</i> Это будет выводиться над кадром связанного муравья.	<input checked="" type="checkbox"/>
•	<i>Spider</i>	Паук шевелит лапами		Анимация (2 кадра) Паук висит вниз головой и шевелит всеми лапами, отпустив паутину.	<input checked="" type="checkbox"/>
•	<i>icon-life</i>	Иконка жизни			<input checked="" type="checkbox"/>
•	<i>numbers</i>	Шрифт игровых очков			<input checked="" type="checkbox"/>





## Осада Castle Assault



### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
1	title 128x128, 160		Титульная заставка		
2	win 128, 160		Заставка выигрыш	Вариант: Замок с разрушенной стеной и белый флаг капитуляции на стене.	
3	Lost 128, 160		Заставка проигрыш	Вариант: Развалины сломанной и обгоревшей катапульты на фоне целой стены замка.	
•	cat.		Комика	/	✓
•	backgr 128x128		Игровой фон	Слева и справа стоят башни замка между ними видны внутренние постройки. Справа перед башней в перспективе гора камней для катапульты.	✓
•	catapult.gif		Незаряженная катапulta	1 кадр Катапulta с ковшом в нейтральном положении и по бокам ее стоят два средневековых воина.	✓
•	catapult-right		Перемещение катапульты вправо	Анимация Воины волокут катапульту в сторону. Левый толкает, правый тянет на себя.	✓
•	catapult-left		Перемещение катапульты влево	Анимация Правый воин толкает, левый тянет.	✓
			Катапulta заряжена	1 кадр Метательный ковш отклонен назад до упора.	✓
			Катапulta стреляет	1 кадр Метательный ковш в вертикальном положении	✓
•	catapult-distruct		Катапulta разрушена	1 кадр Разбитая катапulta и лежащие рядом воины.	✓
•	soldier-stone-left		Воин катящий камень влево	Анимация Средневековый воин катит камень влево	✓
•	soldier-stone-right		Воин катящий камень вправо	Анимация	✓
•	soldier-killed		Лежащий воин	1 кадр	✓
•	stones		Камень для катапульты	Несколько (3) размеров	✓
•	wall-top		Верхний блок стены	Тайлинг ← →	✓ 22x13
•	wall-medium		Срединный блок	Тайлинг ← ↑ ↓ →	✓
•	wall-distruct		Разрушенный блок	Тайлинг ← →	✓
•	flag, flag01		Флажок	Анимация флага на башне	✓
•	life		Иконка жизни		
•	score		Шрифт очков		✓

Раздат. Кои.  
Воин Телег. Кои?  
Воин Катапулта?

## Переправа

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
•	<i>title 128, 160</i>		Титульная заставка		
•	<i>Final 128, 160</i>		Финальная заставка		
•	<i>(water, palm-left, palm-right, небо) RGB</i>		Игровой фон	Два берега, пальмы, вода, небо <i>(249/250/165) X (0/238/255)</i>	✓
•	<i>Porter</i>		Носильщик стоит без груза	1 кадр	✓
•	<i>porter-load</i>		Носильщик стоит с грузом	1 кадр	✓
•	<i>porter-left-load</i>		Носильщик принимает груз	1 кадр Стоит, повернувшись влево, с грузом в вытянутых руках	✓
•	<i>porter-jump-left</i>		Прыгает влево без груза	1 кадр	✓
•	<i>porter-jump-right</i>		Прыгает вправо без груза	1 кадр	✓
•	<i>porter-jump-left-load</i>		Прыгает влево с грузом	1 кадр	✓
•	<i>porter-jump-right-load</i>		Прыгает вправо с грузом	1 кадр	✓
•	<i>porter-right</i>		Подает груз	1 кадр Стоит, повернувшись вправо с пустыми вытянутыми руками	✓
•	<i>porter-sink</i>		Носильщиктонет		✓
•	<i>man-left</i>		Человечек, подающий груз	1 кадр Стоит на левом берегу, повернувшись вправо, протянув руки, без груза	✓
•	<i>man-right-load</i>		Человечек, принимающий груз	1 кадр Стоит на правом берегу, повернувшись влево, в вытянутых руках только что принятый груз	✓
•	<i>turtle</i>		Черепаха плавает	1 кадр	✓
•	<i>turtle-lift-head</i>		Черепаха вскидывает голову	1 кадр	✓
•	<i>turtle-water</i>		Черепаха ныряет	1 кадр	✓
•	<i>fish</i>		Рыбка	Маленькая рыбка неопределенного вида	✓
•	<i>load-water</i>		Груз ( <i>ног bergen</i> )	Какой-нибудь яркий тюк перевязанный крест накрест веревками	✓
•	<i>score</i>		<i>CRET</i>	Чучерра	✓
•	<i>life</i>		<i>иконка жизни</i>		✓
•	<i>SUN.</i>		<i>Солнце</i>	<i>аннотация</i>	✓
•	<i>concept</i>		<i>Концепт</i>		✓

одинаковая turtle-lift-head!

## Ping Pong

### Список графических элементов/

	Имя файла	Размер элемента	Название элемента	Описание	Для демо	final
1	title.tga	640x480	Титульная заставка		✓ *	✓
2	menuback.tga	640x480	Фон меню		✓ *	✓
3	win.tga	640x480	Заставка выйгрыша	Надпись "Tournament Winner"	✓ ○	✓
4	lost.tga	640x480	Заставка проигрыша	Надпись "You Lost"	✓ ○	✓
5	levnumb.tga		Транспарант "Level"	Надпись в рамке "Level" со свободным местом под номер одной цифрой. Выводится на игровом фоне.	✓	
6	gamback1.tga	640x480	Игровой фон одиночной игры	Изображены: игровой стол в центре, по углам табло для счета игры (вверху) и лотки для подаваемых мячей (внизу).	✓ *	✓
7	gameback2.tga	640x480	Игровой фон мультиплея	Изображены: два игровых стола, по углам табло для счета игры (вверху) и лотки для подаваемых мячей (внизу).	✓ ○	* sketch
8	twin.tga		Транспарант "You Win"	Надпись в рамке "You Win". Выводится на игровом фоне. Мультиплей	✓	
9	tscore.tga + чужие btf.		Транспарант "Your Score"	Надпись в рамке "Your Score:" со свободным местом под четырехзначное число. Выводится на игровом фоне.	✓	
10	tcontin.tga		Транспарант "Press select to continue"	Надпись в рамке "Press select to continue". Выводится на игровом фоне.	✓	
11	tname.tga		Транспарант "Input name"	Надпись в рамке "Input name". Выводится на игровом фоне.		
12	blrock.tga OR ROCK. tga		Портрет зеленой ракетки Первого игрока	Крупное изображение зеленой ракетки (в исходном положении) в рамке. Выводится на игровом фоне.	✓	
13	redrock.tga		Портрет красной ракетки Второго игрока	Крупное изображение красной ракетки (в исходном положении) в рамке. Выводится на игровом фоне.	✓	
14	numbers.tga 36, 43 (без рис.)		Набор цифр	Цифры (0-9) для вывода счета во время игры и набранных игроком очков между партиями.	✓ *	✓
15	ball_lot.tga		Мяч в лотке	Изображение мяча лежащего в лотке для подаваемых мячей	✓ *	✓

168-431

166-431 - c-exit

одином.

штк

16	rock_1.tga	0	Ракетка первого игрока		* 0 ✓
			Исходное положение ракетки	Ракетка повернута влево от нас (видна зеленая сторона). Рукоятка опущена градусов на 30 вниз.	
		1	Прямой удар слева	немного уменьшенная копия кадра #0.	
		2	Ребро ракетки с ручкой на нас	Ребро ракетки при повороте.	* 1 ✓
		3	Ракетка повернута вправо	Видна желтая сторона.	* 2 ✓
		4	Прямой удар справа	Немного уменьшенная копия кадра #3	
		5	Ракетка повернута влево-вниз	Под углом видна зеленая поверхность	* 3 ✓
		6	Удар накатом слева	Немного уменьшенная копия кадра #5	
		7	Ракетка повернута вправо-вниз	(под углом видна желтая поверхность)	* 4 ✓
		8	Удар накатом справа	(немного уменьшенная копия кадра #7)	
		9	Ракетка повернута влево-вверх	(под углом видна зеленая сторона ракетки)	* 5 ✓
		10	Подрезанный удар слева	(немного уменьшенная копия кадра #9)	
		11	Ракетка повернута вправо-вверх	(под углом видна желтая сторона ракетки)	* 6 ✓
		12	Подрезанный удар справа	(немного уменьшенная копия кадра #11)	

17	rock_2.tga	0	Ракетка второго игрока для мультиплея		✓
			Исходное положение ракетки	Ракетка повернута влево (видна красная сторона). Рукоятка опущена градусов на 30 вниз.	
		1	Прямой удар слева	немного уменьшенная копия кадра #0.	
		2	Ребро ракетки с ручкой на нас	Ребро ракетки при повороте.	✓
		3	Ракетка повернута вправо	Видна желтая сторона.	✓
		4	Прямой удар справа	Немного уменьшенная копия кадра #3	
		5	Ракетка повернута влево-вниз	Под углом видна поверхность	✓
		6	Удар накатом слева	Немного уменьшенная копия кадра #5	
		7	Ракетка повернута вправо-вниз	(под углом видна желтая поверхность)	✓
		8	Удар накатом справа	(немного уменьшенная копия кадра #7)	
		9	Ракетка повернута влево-вверх	(под углом видна красная сторона ракетки)	✓
		10	Подрезанный удар слева	(немного уменьшенная копия кадра #9)	
		11	Ракетка повернута вправо-вверх	(под углом видна желтая	

			вправо-вверх	сторона ракетки)			✓
			Подрезанный удар справа	(немного уменьшенная копия кадра #11)			
<i>одинаков.</i>							
18	rock_3.tga		<b>Ракетка второго игрока для одиночной игры</b>			*	
			Исходное положение ракетки	Ракетка повернута вправо (видна красная сторона ракетки). Рукоятка опущена градусов на 30 вниз.	* 0	✓	
			Прямой удар слева	(немного увеличенная копия кадра #0)			
			Ребро ракетки	(рукоятка направлена от нас).	* 1	✓	
			Ракетка повернута влево	(видна желтая сторона).	* 2	✓	
			Прямой удар слева	(немного уменьшенная копия кадра #3)			
			Ракетка повернута вправо-вниз от нас	(под углом видна красная поверхность)	* 3	✓	
			Удар накатом справа	(немного увеличенная копия кадра #5)			
			Ракетка повернута влево-вниз	(под углом видна желтая поверхность)	* 4	✓	
			Удар накатом слева	(немного увеличенная копия кадра #7)			
			Ракетка повернута вправо-вверх		* 5	✓	
			Подрезанный удар справа	(немного увеличенная копия кадра #9)			
			Ракетка повернута влево-вверх	(видна желтая сторона)	* 6	✓	
			Подрезанный удар слева	(немного увеличенная копия кадра #11)			
19	ball.tga		Мяч	Теннисный мяч различных размеров (приближение - удаление)	✓ *	✓	
20	shadow.tga <i>shadow-a.tga</i>		Тень от мяча <i>- где мультипликация</i>	Одна тень для всех размеров мячей. Поэтому тень должна быть примерно на треть диаметра меньше чем мяч.	<i>изображение</i> ? <i>прозрачнее</i> ?		
21	scorback.tga <i>back.tga</i>		Подложка под таблицу рекордов	Выводится на фоне бэкграунда меню.	✓		
22	chars.tga <i>BTF 2ini.</i>		Набор букв <i>и</i> <i>и</i> <i>и</i> <i>и</i> <i>и</i> <i>и</i>	Буквы для вывода имен победителей (с прозрачностью)			
23	grnline.tga		Зеленая полоска на рамке игрового экрана	Полоска ползающая по левой части рамки	✓ 0	✓	
24	redline.tga		Красная полоска на рамке игрового экрана	Полоска ползающая по правой части рамки	✓ 0	✓	
25	menubutt.tga		Кнопка меню	Набор кнопок меню	✓ * Анимация кнопок «New Game» «Exit»		✓
27	rock_4.tga <i>a</i>		как и rock_3.tga, но видно края кадра, цветной				✓
			- зеленый				
				(правильный)			

шрифт 18  
шрифт 25

Rock_1a	Пористая порода чирко-амурской (гебридной)	✓
Rock_3a	Пористая порода чирко-амурской (гебридной)	✓
ball_a	мягкая порода чирко-амурской	✓
grid.fps	Сетка, для ограничения (чирк)	✓
grid2.fps	Сетка для ограничения (чирк)	✓

## Ping Pong

### Заказ на разработку системной части игры

#### Задачи

1. Исследование мат.модели игры
2. Визуализация игрового процесса
3. Подключение звуков
4. Подключение демо меню
5. Сборка демо-версии игры\*
6. Реализация алгоритма смены игровых уровней
7. Подключение полного меню
8. Сборка бета-версии игры

\*Описание состава демо-версии см. в дополнительных данных

Сценарий игры находится в документе «Ping Pong Сценарий»

#### Дополнительные данные

##### Визуализация игрового мира

##### Анимированные объекты

- 1) Ракетка первого игрока
- 2) Ракетка второго игрока для одиночной игры
- 3) Ракетка второго игрока для мультиплея
- 4) Мяч

##### Имена файлов используемых ракеток

##### Одиночная игра

Rock\_3

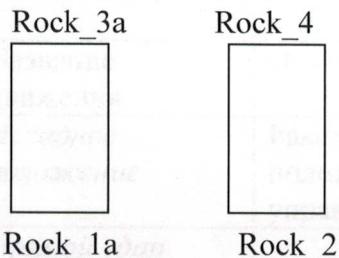


Rock\_1

Когда будет нажата кнопка, то ракетка начнет двигаться краем стола и имеет

специальную анимацию.

## Мультиплей



### Ракетка первого игрока

Ракетка располагается на переднем плане, у ближнего края стола. При нанесении того или иного удара, выводится анимация удара, выглядящая как изменение положения ракетки в пространстве.

Используется файл – rock\_1.tga

	Название движения	Описание	Кадры анимации для демо-версии	Кадры анимации для полной версии
0	<i>Исходное положение</i>	Ракетка в исходном положении до нажатия управляемой кнопки	0	
1	<i>Прямой удар закрытой ракеткой</i>		0	
2	<i>Прямой удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 1	
3	<i>Удар накатом закрытой ракеткой</i>		3	
4	<i>Удар накатом открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 4, 1	
5	<i>Подрезанный удар закрытой ракеткой</i>		5	
6	<i>Подрезанный удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 6, 1	
7	<i>Удар подачи</i>		0	
8	<i>Состояние подачи</i>	Ракетка в исходном положении. Мяч висит над ракеткой.	0	

### Ракетка второго игрока для одиночной игры

Когда Вторым игроком управляет AI, ракетка располагается у дальнего края стола и имеет зрительно меньшие размеры.

Используется файл – rock\_3.tga

	Название движения	Описание	Кадры анимации для демо-версии	Кадры анимации для полной версии
0	<i>Исходное положение</i>	Ракетка в исходном положении до нажатия управляющей кнопки	0	
1	<i>Прямой удар закрытой ракеткой</i>		0	
2	<i>Прямой удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 1	
3	<i>Удар накатом закрытой ракеткой</i>		3	
4	<i>Удар накатом открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 4, 1	
5	<i>Подрезанный удар закрытой ракеткой</i>		5	
6	<i>Подрезанный удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 6, 1	
7	<i>Удар подачи</i>		0	
8	<i>Состояние подачи</i>	Ракетка в исходном положении. Мяч висит над ракеткой.	0	

### Ракетка второго игрока для мультиплея

Графическое изображение и анимация ракетки Второго игрока для мультиплея идентично изображению ракетки и анимации Первого игрока.

Единственное отличие состоит в том, что вместо зеленого цвета, одна из сторон ракетки Второго игрока имеет красный цвет.

Ракетка Второго игрока выводится у ближнего края правого стола.

Используется файл – rock\_2.tga

	Название движения	Описание	Кадры анимации для демо-версии	Кадры анимации для полной версии
0	<i>Исходное положение</i>	Ракетка в исходном положении до нажатия управляющей кнопки	0	
1	<i>Прямой удар закрытой</i>		0	

	<i>ракеткой</i>			
2	<i>Прямой удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 1	
3	<i>Удар накатом закрытой ракеткой</i>		3	
4	<i>Удар накатом открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 4, 1	
5	<i>Подрезанный удар закрытой ракеткой</i>		5	
6	<i>Подрезанный удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 6, 1	
7	<i>Удар подачи</i>		0	
8	<i>Состояние подачи</i>	Ракетка в исходном положении. Мяч висит над ракеткой.	0	

#### Ракетка первого игрока для мультиплея

Ракетка располагается у дальнего края правого стола.

Используется файл – rock\_4.tga

	Название движения	Описание	Кадры анимации для демо-версии	Кадры анимации для полной версии
0	<i>Исходное положение</i>	Ракетка в исходном положении до нажатия управляемой кнопки	0	
1	<i>Прямой удар закрытой ракеткой</i>		0	
2	<i>Прямой удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 1	
3	<i>Удар накатом закрытой ракеткой</i>		3	
4	<i>Удар накатом открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 4, 1	
5	<i>Подрезанный удар закрытой ракеткой</i>		5	
6	<i>Подрезанный удар открытой ракеткой</i>	Удар с поворотом ракетки	1, 2, 6, 1	

7	Удар подачи		0	
8	Состояние подачи	Ракетка в исходном положении. Мяч висит над ракеткой.	0	

### Мяч

Используется файл – ball.tga

Потребуется подобрать несколько кадров с разными размерами мяча, для визуализации приближения/удаления мяча.

### Сортировка объектов

Указано начиная с верхнего уровня.

одиночная игра:

Ракетка Первого игрока

Мяч

Ракетка второго игрока для одиночной игры

Перед начислением игрового очка мяч должен помигать на верхнем уровне.

мультиплей:

Левый стол

Ракетка Первого игрока

Мяч

Ракетка второго игрока для одиночной игры

Правый стол

Ракетка Второго игрока для мультиплея

Мяч

Ракетка Первого игрока для мультиплея

Перед начислением игрового очка мяч должен помигать *на верхнем уровне*.

### *Другая анимация игрового процесса*

1. Подача мяча в игру.

При переходе подач (или в начале игры) к другому игроку, в его лотке отображаются все мячи (5 или 2) (файл ball\_lot.tga). Затем один мяч исчезает из лотка и появляется (файл ball.tga) над подающей ракеткой на высоте не превышающей диаметр ракетки.

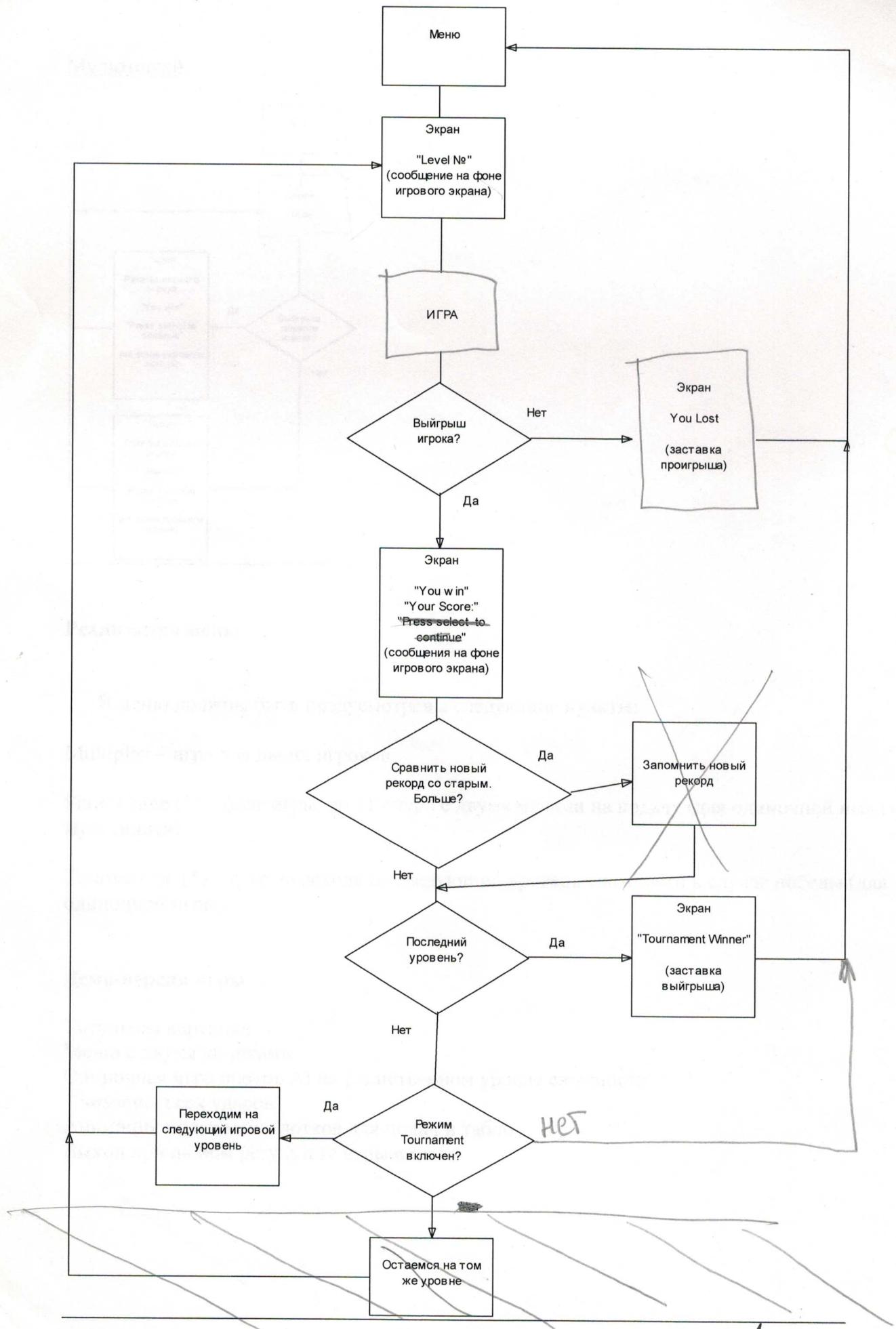
## 2. Окончание розыгрыша мяча.

Перед начислением игрового очка мяч замирает в воздухе, мигает два-три раза и исчезает. После этого изменяется счет на табло. Причем изменившееся число тоже мигает два-три раза (в это время слышны/не слышны аплодисменты невидимых зрителей).

### **Алгоритм смены игровых уровней**

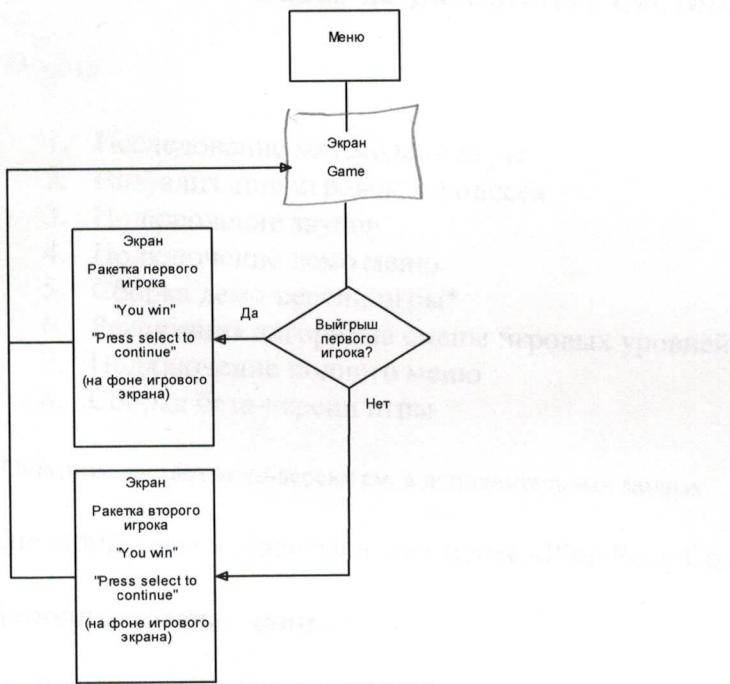
Внимание! Возможно что-то из указанного не учитывает последних требований кабельных компаний.

#### Одиночная игра



166 x 431

## Мультиплей



## **Реализация меню**

В меню должны быть предусмотрены следующие пункты:

Multiplay – игра для двоих игроков

Short Game (\*) – флаг игры до 11 очков с двумя мячами на подачу (для одиночной игры и мультиплея)

Tournament (\*) - флаг перехода на следующий уровень сложности в случае победы (для одиночной игры)

## **Демо-версия игры**

Титульная картинка

Меню с двумя кнопками

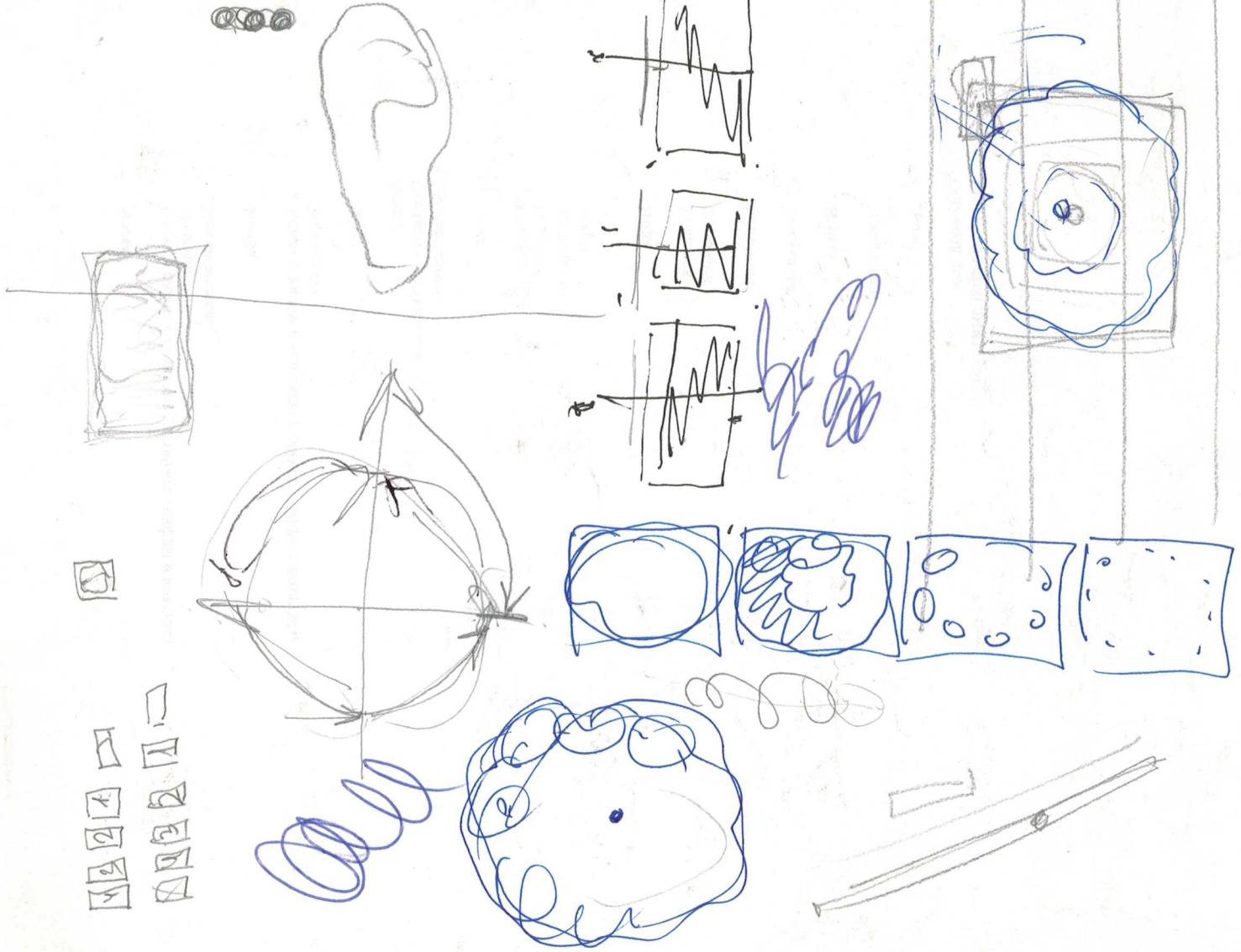
Одиночная игра против AI на единственном уровне сложности

Анимация всех ударов

Анимация подач мяча, лотков для подач и табло.

Выход при любом результате игры в меню.





## Динамические игровые объекты в игре «King Valley»

32x32 - 48x48

вместо 16x16 - 24x24

### 1 Brilliant (код 3)

Некий объект, который подбирается игроком и увеличивает его очки  
Имеет следующие состояния анимации:

- ① Спокойное состояние (объект лежит)
- ② Состояние исчезновения (объект подобран игроком) *01*

6 сирийс  
(ворота)

### 2 Key (код 4)

Объект, подобрав который игрок обретает ключ к двери

Имеет следующие состояния анимации:

- ① Состояние возникновения (ключ появляется, когда собраны все бриллианты)
- ② Состояние покоя (объект лежит)
- ③ Состояние исчезновения (объект подобран игроком)

### 3 Door (код 5)

Объект, придя в соприкосновение с которым игрок переходит на следующий уровень  
Имеет следующие состояния анимации:

- ① Состояние возникновения (появляется, когда игрок взял ключ)
- ② Состояние покоя (объект лежит)

### 4 Redmummy (код 6)

Противник-терминатор, пытается настигнуть игрока

Имеет следующие состояния анимации

- ① Состояние возникновения
- ② Состояние перемещения вправо
- ③ Состояние перемещения влево
- ④ Состояние прыжка вправо
- ⑤ Состояние прыжка влево
- ⑥ Состояние исчезновения
- ⑦ Состояние удара вправо
- ⑧ Состояние удара влево

### 5 Yellowmummy (код 7)

Противник-мячик, летает по лабиринту, используя алгоритм мячика, стены для него прозрачны.

Имеет следующие состояния анимации

- ① Состояние возникновения
- ② Состояние перемещения вправо
- ③ Состояние перемещения влево
- ④ Состояние исчезновения
- ⑤ Состояние удара вправо
- ⑥ Состояние удара влево

### 6 Blackmummy (код 8)

Цветные ворота,  
«рокоч» - тое

Противник-стражник, перемещается по горизонтали только.

Имеет следующие состояния анимации

- 1) Состояние возникновения
- 2) Состояние перемещения вправо
- 3) Состояние перемещения влево
- 4) Состояние исчезновения
- 5) Состояние удара вправо
- 6) Состояние удара влево

7 Hammer (код 9) *Мер*

Объект, посредством которого игрок может убивать противника

Имеет следующие состояния анимации

- 1) Состояние возникновения
- 2) Состояние покоя (объект лежит)
- 3) Состояние перемещения вправо
- 4) Состояние перемещения влево
- 5) Состояние исчезновения

8 Player (код 10)

Объект игрок

Имеет следующие состояния анимации

- 1) Состояние возникновения
- 2) Состояние перемещения вправо
- 3) Состояние перемещения влево
- 4) Состояние прыжка вправо
- 5) Состояние прыжка влево
- 6) Состояние смерти
- 7) Состояние броска объекта Hammer вправо
- 8) Состояние броска объекта Hammer влево
- 9) Состояние использования объекта Pick (Кирка)

9 Vessel (код 11) *Кувшин*

Объект, восстанавливающий игроку показатель жизненной энергии.

Имеет следующие состояния анимации:

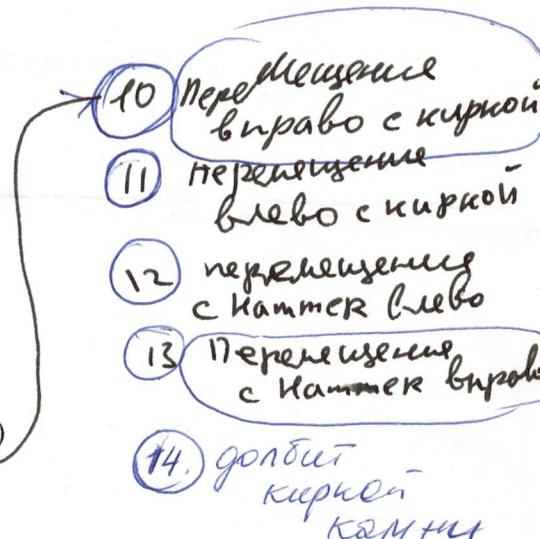
- 1) Спокойное состояние (объект лежит)
- 2) Состояние исчезновения (объект подобран игроком)

10 Pick (код 13)

Объект кирка, позволяет игроку пробивать стенку под игроком на один уровень.

Имеет следующие состояния анимации:

- 1) Спокойное состояние (объект лежит)
- 2) Состояние исчезновения (объект подобран игроком)



Урят наше  
ондомит атмаж  
кирла (оскес та бознес)  
заремеки күрүнч

- 1) Годование-сушение (подготавливается для сушки)  
2) Годование-вспарывание (подготавливается для вспарывания)  
3) Годование-вспарывание (подготавливается для вспарывания)  
4) Годование-вспарывание (подготавливается для вспарывания)  
5) Годование-вспарывание (подготавливается для вспарывания)  
6) Годование-вспарывание (подготавливается для вспарывания)

- 7) Годование (подготовка к вспарыванию)  
8) Годование (подготовка к вспарыванию)  
9) Годование (подготовка к вспарыванию)  
10) Годование (подготовка к вспарыванию)  
11) Годование (подготовка к вспарыванию)  
12) Годование (подготовка к вспарыванию)

8 Piles (кош. 10)

- 1) Годование (подготовка к вспарыванию)  
2) Годование (подготовка к вспарыванию)  
3) Годование (подготовка к вспарыванию)  
4) Годование (подготовка к вспарыванию)  
5) Годование (подготовка к вспарыванию)  
6) Годование (подготовка к вспарыванию)  
7) Годование (подготовка к вспарыванию)

- 8) Годование (подготовка к вспарыванию)  
9) Годование (подготовка к вспарыванию)  
10) Годование (подготовка к вспарыванию)  
11) Годование (подготовка к вспарыванию)  
12) Годование (подготовка к вспарыванию)

- 13) Годование (подготовка к вспарыванию)  
14) Годование (подготовка к вспарыванию)  
15) Годование (подготовка к вспарыванию)

10 Pile (кош. 10)

- 1) Годование (подготовка к вспарыванию)  
2) Годование (подготовка к вспарыванию)  
3) Годование (подготовка к вспарыванию)

# ~~PAPANIN'S QUEST~~

Персонажи к игре CaspianMonster

Объекты для Caspian Monster

1) Корпус танка направленный вправо и корпус направленный влево  $16 \times 10$

Анимации

✓ \* движение (циклическая) *спрайта без башни (влево, вправо)*  
✓ \* уничтожение (замороженная анимация, т.е. проходит анимация и последний кадр застывает до пропадания объекта) *обломки*

2) Истребитель (надо наверное чтонить типа Су27 Су30)  $24 \times 16$

Анимации

✓ \* движение снизу вверх (циклическая)  
✓ \* Падение (замороженная)

3) Экраноплан  $16 \times 16$

Анимации

✓ \* 7 фаз движения снизу вверх от -45 до +45 градусов (анимация циклическая)

✓ \* Разрушение одна для всех фаз (анимация замороженная)

4) Остов пушки 1 и остов пушки 2 *(the base)*  $10 \times 10$

Анимации

✓ \* Статическое существование (анимация циклическая)

✓ \* Гибель (анимация замороженная)

5) Башня танка, пушки 1 и пушки 2 *(по форме подобные квадрат)*

Позиционируется посередине корпуса танка или остова пушки (т.е. центр спрайта пушки совпадает с центром корпуса) имеет 8 позиций



анимация замороженная

6) Взрыв надводный (здравенный всплеск) вид сверху  $24 \times 24$

Анимация замороженная

7) Взрыв наземный (огненный шар и т.п.) вид сверху *(огонь без земли, песка и иллюзии)*

Анимация замороженная

8) Корабль, вид сверху направление сверху-вниз носом вниз  $16 \times 32$

Анимация

✓ \* Статика (когда стоит) (анимация циклическая)

✓ \* Гибель (тонет) (анимация замороженная)

9) Радарная установка  $10 \times 10$

Анимация:

✓ \* Статика (анимация циклическая)

✓ \* Гибель (анимация замороженная)

10) Снаряд противника  $3 \times 3$  красный

Анимация:

\* Статика (анимация циклическая)

11) Снаряд игрока  $1 \times 2$  ярко зеленый

## Персонажи к игре CaspianMonster

✓ Анимация:

\* Статика (анимация циклическая)

12) Неуправляемая ракета игрока

Имеет 7 фаз и должна согласовываться с фазами экраноплана игрока (от -45 до 45)

✓ Анимация:

\* Статика (анимация циклическая)

13) Подводная мина

8x8

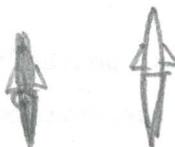
✓ Анимация:

\* Статика, погружается - всплывает (анимация циклическая)

14) Самонаводящаяся ракета игрока

3x3 ?

✓ Имеет 8 позиций



Анимация:

\* Статика (анимация циклическая)

15) разрушающийся мост-берег (вобщем что то типа рассыпающейся кучи обломков)

30x30

Анимация:

\* Статика (анимация замороженная)

16) Брызги остающиеся за экранопланом

16x16

✓ Анимация:

\* Статика (анимация заморожена)

Был разошл - исследование

ГРНЦИМНН  
(БЕЗОПАСНОСТЬ ОБРАЗУЕНИЯ) БАНТЭ

Было всторгнуто

Самый первый изобретенный номер в истории открытия патента в ССР в 1890 г.

ГРНЦИМНН  
(БЕЗОПАСНОСТЬ ОБРАЗУЕНИЯ) БАНТЭ

Было всторгнуто

Самый первый изобретенный номер в истории открытия патента в ССР в 1890 г.



## Движения персонажей

Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2,+1,0	Перемещение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Перемещение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описывающий стойку не должен включаться в последовательность кадров движения, т.к. для этого используется движение #30 (Встать в стойку). Исключением является движения #03, #04 (Длинный шаг), которые выполняются не из стойки, а из движений #01, #02 соответственно. Для движений перемещающих персонаж, под каждым кадром указывается смещение для этого кадра.

Список движений персонажа:

1. Короткий шаг вправо (от мае)  
перемещает персонаж на 23 точки вправо, выполняется из стойки;  
[2]  
[+23]
2. Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на 22 точки влево, выполняется из стойки;  
[23]  
[-22]
3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на 109 точки вправо, выполняется из короткого шага вправо;  
[0][2][3][2]  
[0][23][+22][+60]
4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на 117 точки влево, выполняется из короткого шага влево;  
[0][23][24][23]  
[0][-22][-39][-56]
5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[14]
6. Встavание на ноги\*
7. Прыжок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[12][13][12]
8. Верхний удар 2 (в голову мечом)\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[26][27]
9. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара 2\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара 2;  
[27][26]
10. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][5][6]
11. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;  
[6][5][4]
12. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][5][7]
13. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;  
[7][5][4]
14. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][8]
15. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;  
[8][4]

- Суд присяженных (#14 карт) будет лучше
16. Нижний удар 2 (в ноги мечом)\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[28][29][X]
  17. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 2\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 2;  
[29][28]
  18. Нижний удар 3 (в ноги нунчаками)\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[28][29][X]
  19. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 3\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 3;  
[29][28]
  20. Бросок звездочки (в голову)\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[26][27]
  21. Болезненная реакция 1 (от удара в голову)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;  
[+6]
  22. Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;  
[+6]
  23. Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;  
[+6]
  24. Падение персонажа 1 ("смерть")  
перемещает персонаж на 13 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;  
[25][21][22]  
[0][0][-13]
  25. Падение персонажа 2 ("смерть")  
перемещает персонаж на 13 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;  
[21][22]  
[0][-13]
  26. Верхний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[9]
  27. Средний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[10]
  28. Нижний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[11]
  29. Победа  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[18][19][20][18][X]
  30. Стойка \*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;  
[0]
  31. Бездействие  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[\_\_\_][\_\_\_][\_\_\_][\_\_\_]

\* - на данный момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение "Стойка" (Встать в стойку).

\*\* - движение "Стойка" (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии очередной команды от интерфейса управления.

\*\*\* - движения только для персонажа Монах.

\*\*\*\* - движение только для персонажа Ниндзя.

# Движения персонажей

## Минифорс (180x132)

Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2,+1,0	Перемещение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Перемещение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описываемый стойку не должен включаться в последовательность кадров движения, т.к. для этого используется движение #30 (Встать в стойку). Исключение является движения #03, #04 (Длинный шаг), которые выполняются не из стойки, а из движений #01, #02, соответственно. Для движений пересекающих персонаж, под каждым кадром указывается смещение для этого кадра.

Список движений персонажа:

- Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на 1 точки вправо. Выполняется из стойки.  
[01][02]
  - Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на 1 точки влево. Выполняется из стойки.  
[023]
  - Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на 6 точки вправо. Выполняется из короткого шага вправо;  
[000][002][003][002]
  - Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на 6 точки влево. Выполняется из короткого шага влево;  
[000][023][024][023]
  - Приседание  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[014]
  - Вспышка-натяжка \*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[026][027]
  - Прыжок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[012][013][012]
  - Верхний удар 2 (в голову, мечом) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[021][022]
  - Возвращение в исходное положение из Верхнего удара 2 \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из верхнего удара 2;  
[027][026]
  - Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][005][006]
  - Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж. Выполняется из верхнего удара;  
[006][005][004]
  - Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][005][007]
  - Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж. Выполняется из среднего удара;  
[007][005][004]
  - Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][008]
  - Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара;  
[008][004]
- Никний удар 2 (в ноги мечом) \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[014][028][029]
  - Возвращение в исходное положение из Никногого удара 2 \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 2;  
[029][014]
  - Никний удар 3 (в ноги пучинками) \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[014][029][029]
  - Возвращение в исходное положение из Никногого удара 3 \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 3;  
[029][029]
  - Бросок звездочки (в голову) \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[026][027]
  - Болезненная реакция 1 (от удара в голову)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;  
[016]
  - Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;  
[+06]
  - Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;  
[017]
  - Падение персонажа 1 ("смерть")  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;  
[025][021][022]
  - Падение персонажа 2 ("смерть")  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;  
[021][022]
  - Средний блок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[010]
  - Верхний блок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[009]
  - Голова  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[011]
  - Победа  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[018][019][020][018]
  - Стойка \*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;  
[000]
  - Бездействие  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  
[001][001][000][000]

\* - на данный момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение "Стойка"

\*\* - движение "Стойка" (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии очередной команды от интерфейса управления.

\*\*\* - движение только для персонажа Монах.

\*\*\*\* - движение только для персонажа Нинзя.

16. Никний удар 2 (в ноги мечом) \*\*\*

не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

17. Возвращение в исходное положение из Никногого удара 2 \*\*\*

не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 2;

18. Никний удар 3 (в ноги пучинками) \*\*\*

не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

19. Возвращение в исходное положение из Никногого удара 3 \*\*\*

не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 3;

20. Бросок звездочки (в голову) \*\*\*

не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

21. Болезненная реакция 1 (от удара в голову)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;

22. Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;

23. Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;

24. Падение персонажа 1 ("смерть")  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;

25. Падение персонажа 2 ("смерть")  
перемещает персонаж на 6 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;

26. Верхний блок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

27. Средний блок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

28. Нижний блок  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

29. Голова  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

30. Стойка \*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;

31. Бездействие  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;

# Брюс Ли (132x132)

## Движения персонажей

Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2,+1,0	Перемещение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Перемещение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описывающий стойку не должен включаться в последовательность кадров движения, т.к.

для этого используется движение #3 (Встать в стойку). Исключение является движение #03, #04 (Длинный шаг), которое выполняется из стойки, а из движений #01, #02 соответственно. Для движений перемещающих персонаж, под каждым кадром указывается смешение для этого кадра.

*Список движений персонажа:*

1. Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на  точки вправо, выполняется из стойки;
2. Короткий шаг влево  
 - перемещает персонаж на  точки влево, выполняется из стойки;
3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на  точки вправо, выполняется из короткого шага вправо;  

4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на  точки влево, выполняется из короткого шага влево;  

5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

6. Вспомогательные \*  

7. Пряжок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

8. Верхний удар 2 (в голову мечом) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

9. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара 2 \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара 2;  

10. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  

11. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;  

12. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  

13. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;  

14. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  

15. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;  


16. Нижний удар 2 (в ноги мечом) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

17. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 2 \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 2;  

18. Нижний удар 3 (в ноги кунчаками) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

19. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 3 \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из нижнего удара 3;  

20. Бросок звездочки (в голову) \*\*\*  
не перемещает персонаж. Выполняется из стойки;  

21. Болезненная реакция 1 (от удара в голову)  
перемещает персонаж на  точки в голову (ячеха) в право, выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;  

22. Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на  точки в корпус (ячеха) / вправо, выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;  

23. Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на  точки ноги (ячеха / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;  

24. Падение персонажа 1 ("смерть")  
перемещает персонаж на  точки (лево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;  

25. Падение персонажа 2 ("смерть")  
перемещает персонаж на  точки (лево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;  

26. Верхний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

27. Средний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

28. Нижний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

29. Победа  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  

30. Стойка \*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;  

31. Без действия  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  


\* - на линий момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение "Стойка"

\*\* - движение "Стойка" (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии определенной команды от интерфейса управления.

\*\*\* - движение только для персонажа Монах.

\*\*\*\* - движение только для персонажа Ниндзя.

# Сукиоан (156 x 132)

## Движения персонажей

Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2,+1,0	Переходение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Переходение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описывающий стойку не должен включаться в последовательность кадров движения т.к. для этого используется движение #30 (Встать в стойку). Исключение является движение #03, #04 (Длинный шаг), которые выполняются не из стойки, а из движений #01, #02 соответственно. Для движений перешапающих персонаж, под каждым кадром указано смещение для этого кадра.

(*табл: движение персонажа:*

1. Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на 17 точки вправо, выполняется из стойки;

2. Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на 17 точки влево, выполняется из стойки;

3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на 89 точки вправо, выполняется из короткого шага вправо;

4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на 89 точки влево, выполняется из короткого шага влево;

5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

6. Вспышка на ноги \*  
7. Прыжок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

8. Верхний удар 2 (в голову метод) \*\*\*  
9. Верхний удар 2 (в голову метод)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

10. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;

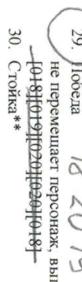
11. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;

12. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;

13. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;

14. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;

15. Возвращение в исходное положение из Нижнего Удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;



16. Нижний удар 2 (в ноги метод) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

17. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 2 \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 2;

18. Нижний удар 3 (в ноги пунчаками) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

19. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 3 \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 3;

20. Бросок звездочки (в голову) \*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

21. Болезненная реакция I (от удара в голову)  
перемещает персонаж на 6 точки (вправо / влево), выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;

22. Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на 6 точки (вправо / влево), выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;

23. Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на 6 точки (вправо / влево), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;

24. Падение персонажа I ("смерть")  
перемещает персонаж на 10 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;

25. Падение персонажа 2 ("смерть")  
перемещает персонаж на 10 точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;

26. Верхний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

27. Средний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

28. Нижний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

29. Йобела  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

30. Стойка \*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;

31. Бездействие  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;

- [001][001][000][000]

\* - на данный момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение "Стойка" (Встать в стойку).

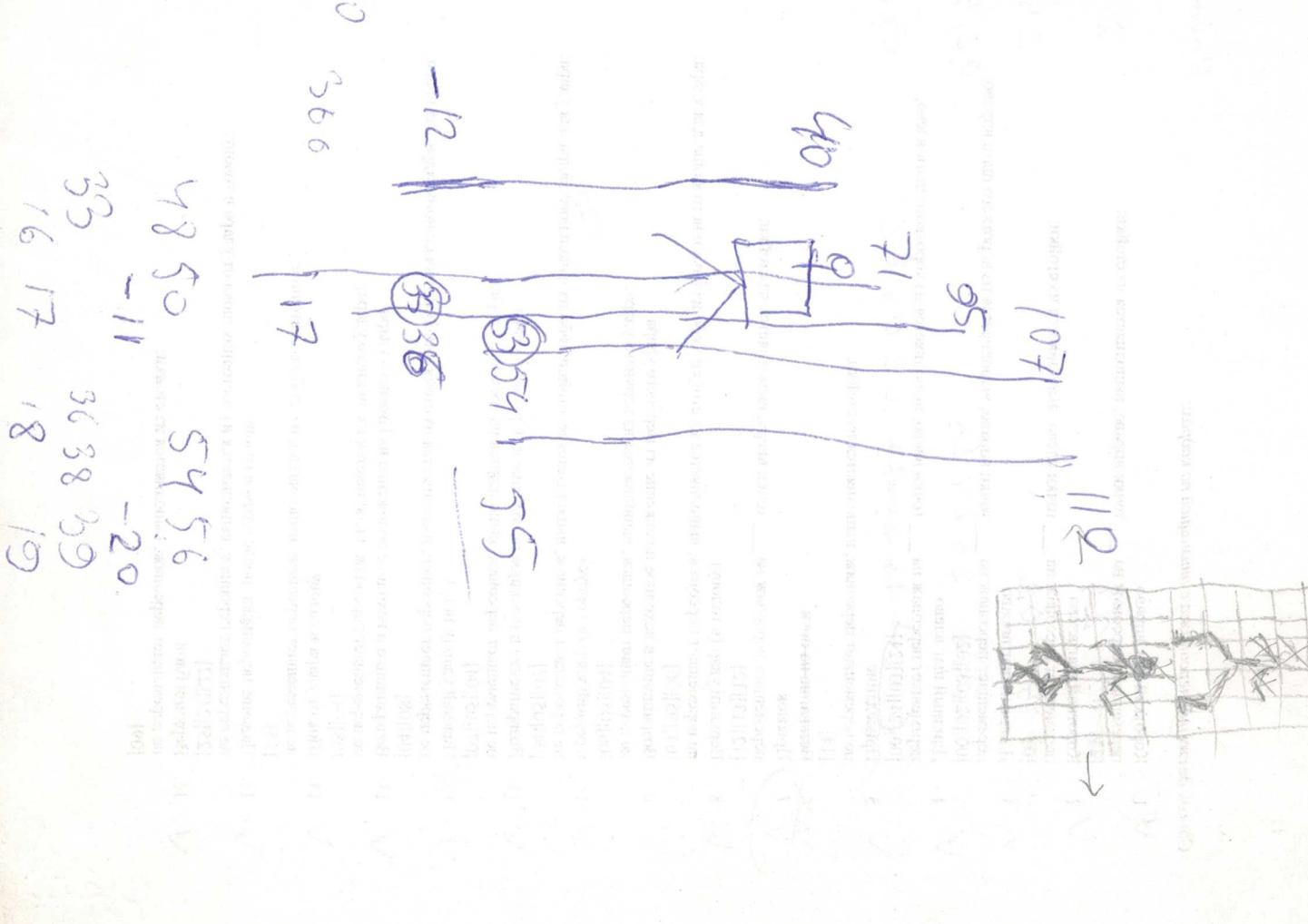
\*\* - движение "Стойка" (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии очередной команды от интерфейса управления.

\*\*\* - движение только для персонажа Монах.

\*\*\*\* - движение только для персонажа Ниндзя.

*Сценарий движения персонажа с анимацией по кадрам:*

- Однокадровый**
1. Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на — точки вправо, выполняется из стойки;
2. Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на — точки влево, выполняется из стойки;
3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на — точки вправо, выполняется из стойки;
4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на — точки влево, выполняется из стойки;
5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;
6. [14]  
"Веселение на ногах"
7. Прыжок  
перемещает персонаж на — точки вверх, выполняется из стойки;
8. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки любо из начального кадра для удара;
9. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;
10. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;
11. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;
12. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;
13. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;
14. Шток от удара в голову  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния;
15. Падение персонажа после удара в голову  
не перемещает персонаж, выполняется из состояния шока от удара в голову;
16. Верхний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;
17. Средний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;
18. Нижний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;
19. Победа  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния;
20. Стойка  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;
21. Шок от удара в корпус  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния;
22. Шок от удара в ногу  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния;
23. Стойка с движением  
не перемещает персонаж, выполняется из движения #20 (Стойка) после определенной паузы
24. Падение персонажа после удара в корпус  
не перемещает персонаж, выполняется из состояния шока от в корпусе;
25. Падение персонажа после удара в ногу  
не перемещает персонаж, выполняется из состояния шока от удара в ногу;
- \* - на данный момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение "Стойка" (Встать в стойку).  
\*\* - движение "Стойка" (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии очередной команды от интерфейса управления.



## Движения персонажей

Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2, +1, 0	Перемещение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Перемещение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описывающий стойку не должен включаться в последовательность кадров движения, т.к. для этого используется движение #30 (Встать в стойку). Исключением является движения #03, #04 (Длинный шаг), которые выполняются не из стойки, а из движений #01, #02 соответственно. Для движений перемещающих персонаж, под каждым кадром указывается смещение для этого кадра.

Список движений персонажа:

1. Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на 16 <sup>15</sup> точки вправо, выполняется из стойки;  
[002]  
~~[+16]~~ +15
2. Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на 14 <sup>13</sup> точки влево, выполняется из стойки;  
[023]  
~~[14]~~ -13
3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на 85 <sup>86</sup> точки вправо, выполняется из короткого шага вправо;  
[000][002][003][002]  
[+00][+16][+05][+65]
4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на 86 <sup>86</sup> точки влево, выполняется из короткого шага влево;  
[000][023][024][023]  
[+00][-13][-61][-08]
5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[014]
6. Встavание на ноги \*
7. Прыжок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[012][013][012]
8. Верхний удар 2 (в голову мечом)\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[026][027]
9. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара 2\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара 2;  
[027][026]
10. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][005][006]
11. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;  
[006][005][004]
12. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][005][007]
13. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;  
[007][005][004]
14. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[004][008]
15. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;  
[008][004]

16. Нижний удар 2 (в ноги мечом)\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[014][028][029]
17. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 2\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 2;  
[029][014]
18. Нижний удар 3 (в ноги нунчаками)\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[014][028][029]
19. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара 3\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара 3;  
[029][028]
20. Бросок звездочки (в голову)\*\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[026][027]
21. Болезненная реакция 1 (от удара в голову)  
перемещает персонаж на \_6\_ точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в голову противником;  
[015]  
[+06]
22. Болезненная реакция 2 (от удара в корпус)  
перемещает персонаж на \_6\_ точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в корпус противником;  
[016]  
[+06]
23. Болезненная реакция 3 (от удара в ноги)  
перемещает персонаж на \_6\_ точки (влево / вправо), выполняется из любого состояния при нанесении удара в ноги противником;  
[017]  
[+06]
24. Падение персонажа 1 (“смерть”)  
перемещает персонаж на \_16\_ точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 1;  
[025][021][022]  
[+00][+00][-16]
25. Падение персонажа 2 (“смерть”)  
перемещает персонаж на \_16\_ точки (влево / вправо), выполняется из болезненной реакции 2 и 3;  
[021][022]  
[+00][-16]
26. Верхний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[009]
27. Средний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[010]
28. Нижний блок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[011]
29. Победа  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[018][019][020][020][018]
30. Стойка\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из любого состояния при отсутствии событий от управления;  
[000]
31. Бездействие  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[001][001][000][000]

\* - на данный момент, планируется, что вместо этого движения будет использоваться движение “Стойка” (Встать в стойку).

\*\* - движение “Стойка” (Встать в стойку), будет использоваться при отсутствии очередной команды от интерфейса управления.

\*\*\* - движения только для персонажа Монах.

\*\*\*\* - движение только для персонажа Ниндзя.

72 | + 5 |

## Движения персонажей

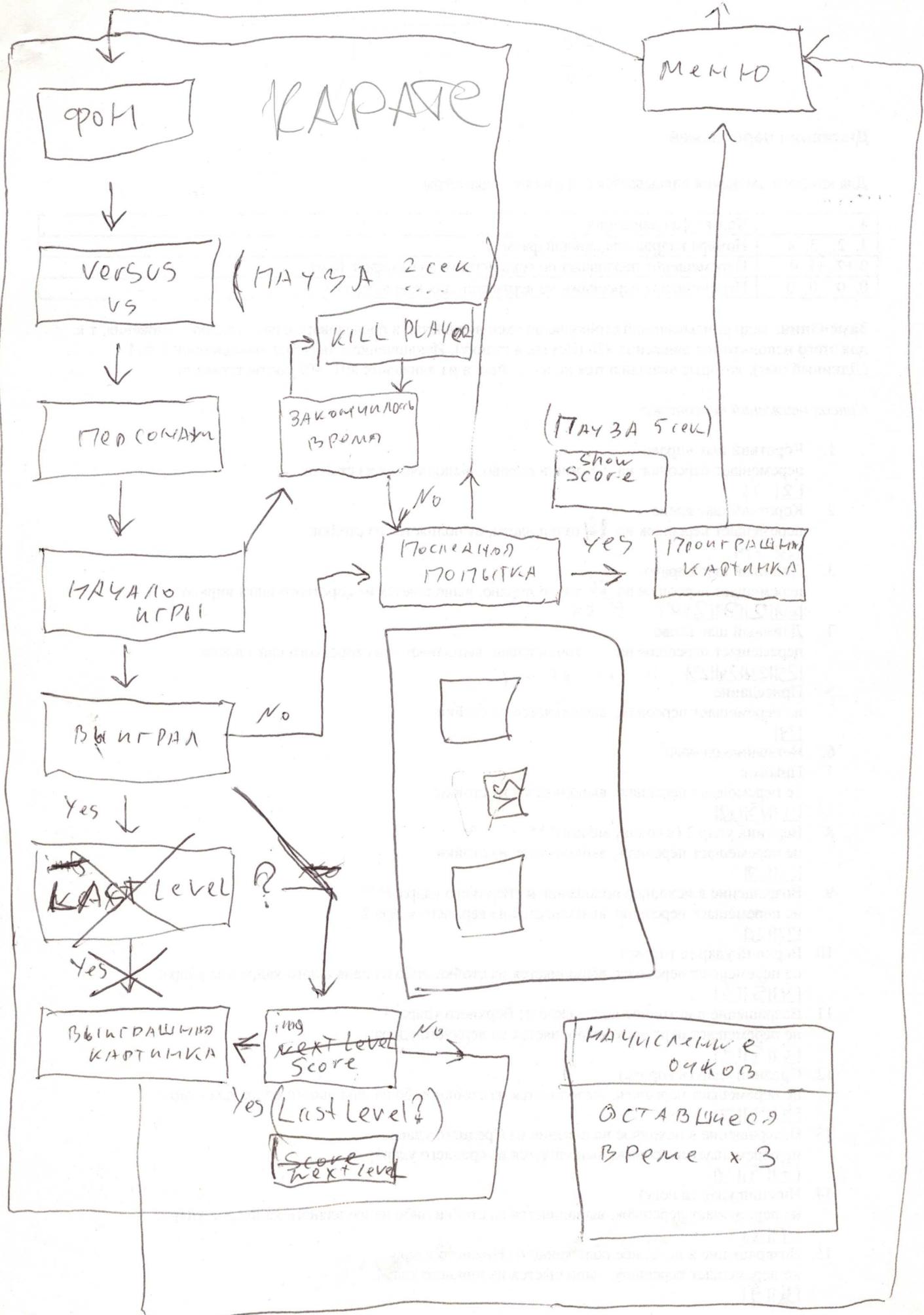
Для каждого движения описывается следующие параметры:

4	Кол-во фаз движения
1, 2, 3, 4	Номера кадров для каждой фазы
0,+2, +1, 0	Перемещение персонажа по горизонтали для каждой фазы
0, 0, 0, 0	Перемещение персонажа по вертикали для каждой фазы

**Замечания:** кадр описывающий стойку не должен включаться в последовательность кадров движения, т.к. для этого используется движение #20 (Встать в стойку). Исключением является движения #03, #04 (Длинный шаг), которые выполняются не из стойки, а из движений #01, #02 соответственно.

Список движений персонажа:

1. Короткий шаг вправо  
перемещает персонаж на 16 точки вправо, выполняется из стойки;  
[2] 16
2. Короткий шаг влево  
перемещает персонаж на 14 точки влево, выполняется из стойки;  
[23] -14
3. Длинный шаг вправо  
перемещает персонаж на 86 точки вправо, выполняется из короткого шага вправо;  
[0][12][5][2] 816 5 65
4. Длинный шаг влево  
перемещает персонаж на    точки влево, выполняется из короткого шага влево;  
[23][24][23] 0 -14 -61 -4
5. Приседание  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[14]
6. Вставание на ноги \*
7. Прыжок  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[12][13][12]
8. Верхний удар 2 (в голову мечом)\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки;  
[26][27]
9. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара 2\*\*\*  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара 2;  
[27][26]
10. Верхний удар (в голову)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][5][6]
11. Возвращение в исходное положение из Верхнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из верхнего удара;  
[6][5][4]
12. Средний удар (в корпус)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][5][7]
13. Возвращение в исходное положение из Среднего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из среднего удара;  
[7][5][4]
14. Нижний удар (в ногу)  
не перемещает персонаж, выполняется из стойки либо из начального кадра для удара;  
[4][8]
15. Возвращение в исходное положение из Нижнего удара  
не перемещает персонаж, выполняется из нижнего удара;  
[8][4]



It's not a lucky day.

## LEAP OF FAITH

### Заказ на разработку графического оформления

#### Задачи

1. Создание графических элементов для демо-версии игры\*
2. Создание графических элементов для полной версии игры

\*Графические элементы необходимые для демо-версии отмечены в таблице в графе «Для демо»

Сценарий игры находится в документе «LOF Сценарий»

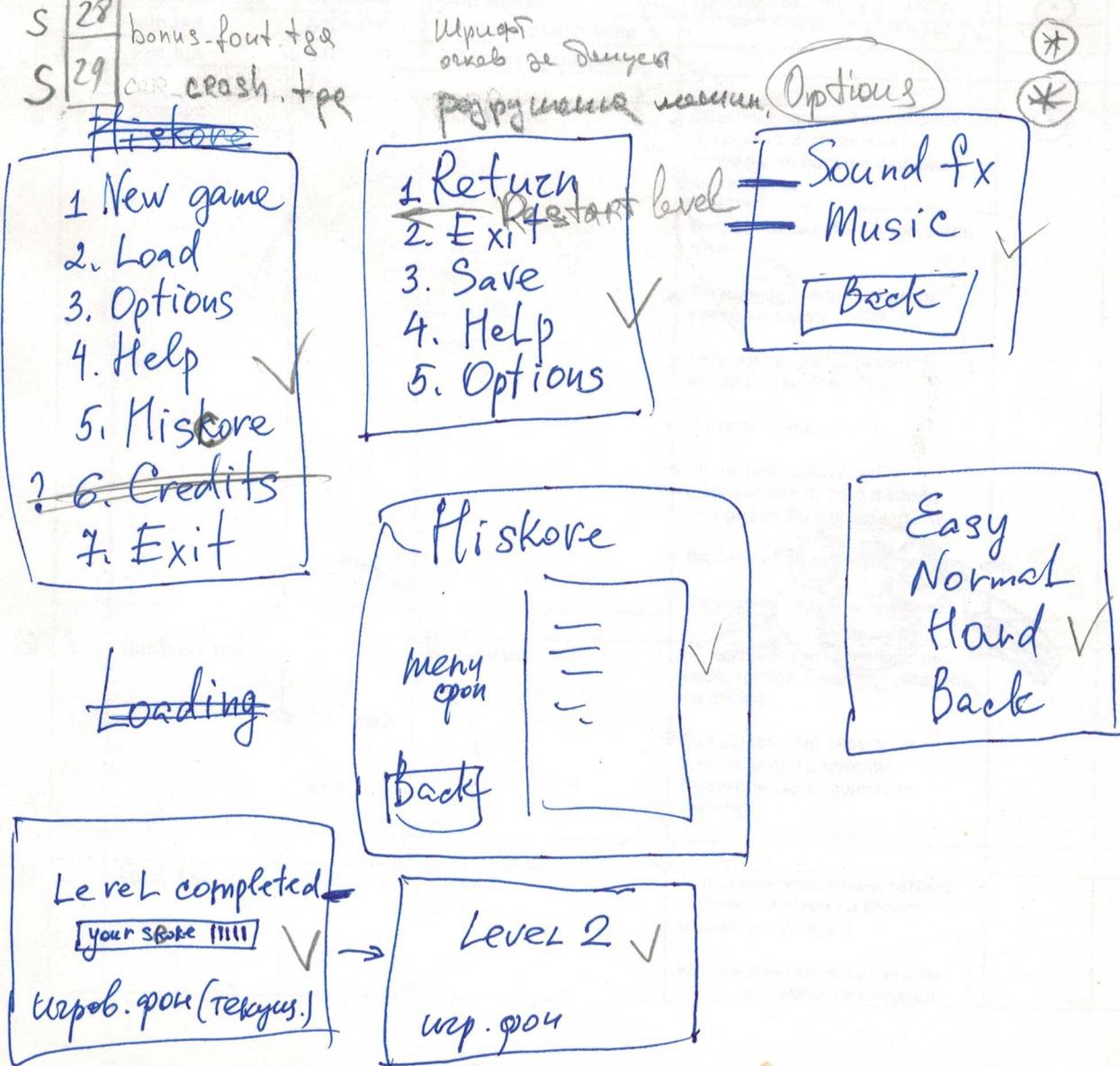
(т) – означает, что предполагается тайлинг графического элемента

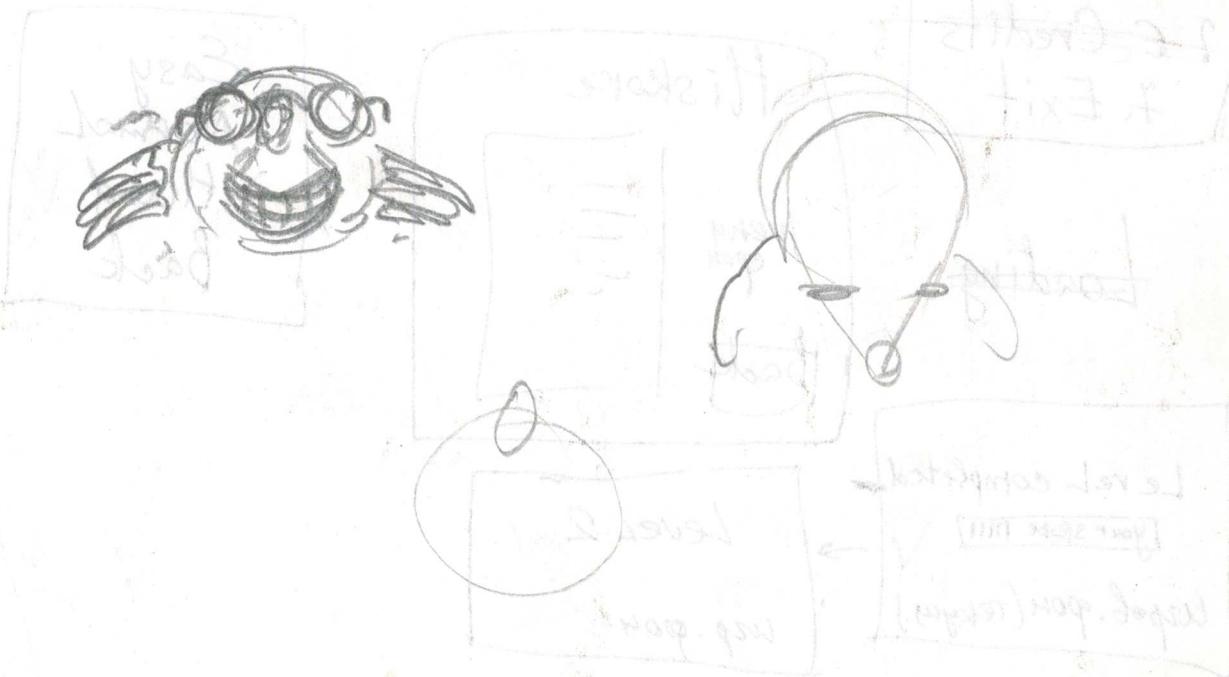
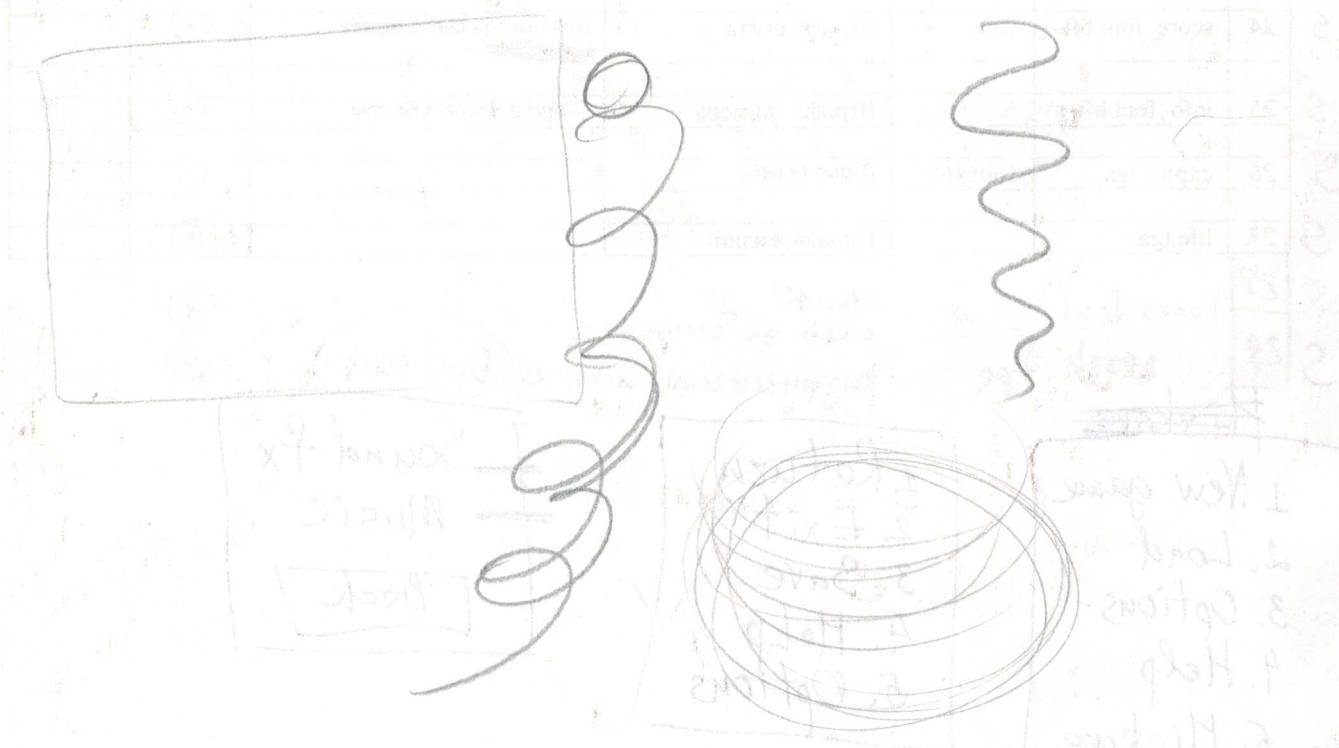
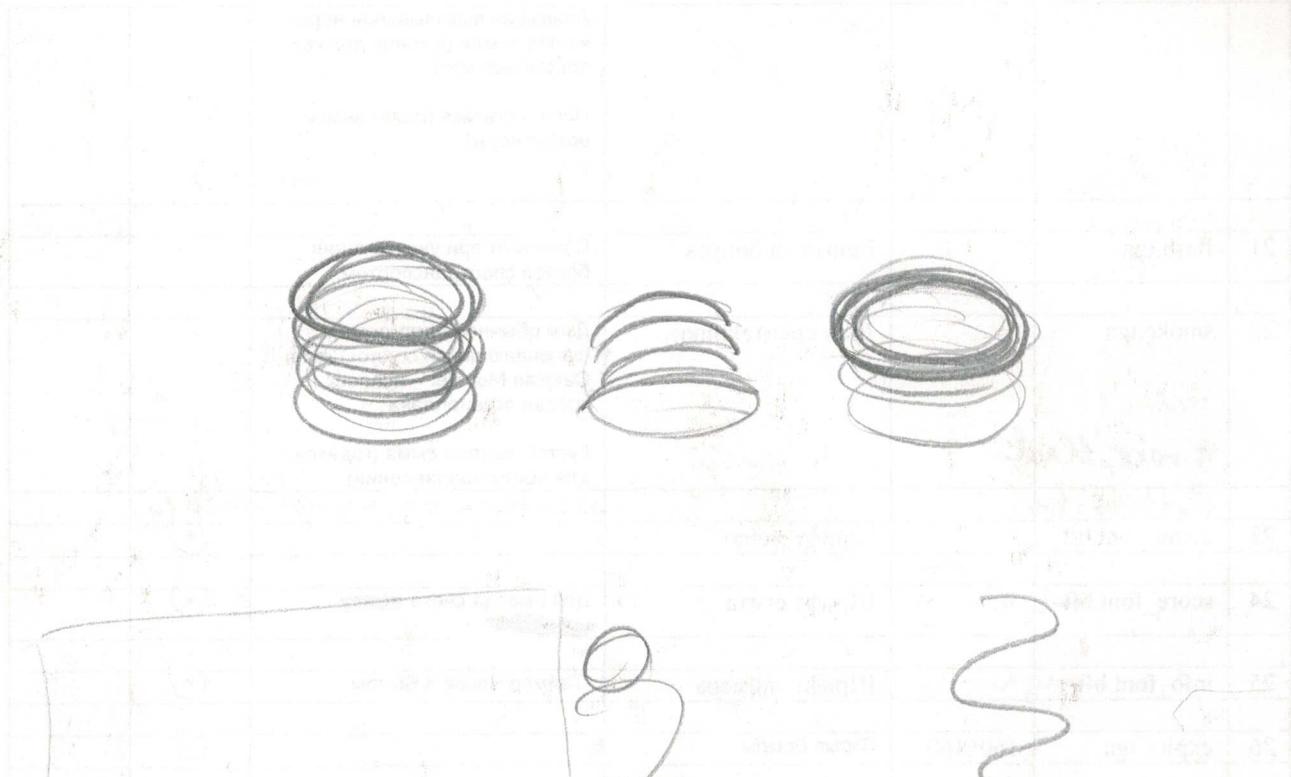
#### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для демо	Для отметок
S	1 title.tga	640x480	Титульная заставка		*	
S	2 menuback.tga	640x480	Фон меню	<i>&lt; добавить тень под обложку (стаже)!</i>	*	
S	3 win.tga	640x480	Заставка выигрыша			
S	4 lost.tga	640x480	Заставка проигрыша			
S	5 frog.tga		Лягушонок	<ul style="list-style-type: none"><li>Обычный зеленый лягушонок. Лягушонок должен иметь размеры не больше ширины автомобиля.</li><li>Лягушонок сидит на дороге или люке</li><li>Лягушонок поворачивается влево на месте <math>90^\circ</math></li><li>Лягушонок поворачивается вправо на месте <math>90^\circ</math></li><li>Лягушонок прыгает</li><li>Лягушонок раздавлен (независимо от того в какую сторону он был повернут)</li><li>Лягушонок проваливается</li><li>Лягушонок сидит на пружине</li></ul>	*	.
S	6 buldozer.tga		Бульдозер	<ul style="list-style-type: none"><li>Бульдозер с ножом впереди себя, трубой и желтой мигалкой на стойке.</li><li>Бульдозер едет (Крутятся гусеницы при движении, Водитель сидит и дергает ручаги)</li></ul> <i>Радиосвязь есть</i>	*	.
S	7 katok.tga		Каток	<ul style="list-style-type: none"><li>Асфальто-укладочный каток с желтой мигалкой на стойке (крыша отсутствует).</li><li>Каток в движении. Цилиндры крутятся. Передний цилиндр</li></ul>		.

				болтается влево/вправо. Водитель крутит руль Каток разворачивается на месте (как танк) влево. При этом задние колеса крутятся в разные стороны (правое – вперед, левое – назад)		
S	8 asphalt.tga	1 border-red 2 border-grey	Асфальт (т)		*	1 0
S	9 border.tga		Бордюр обычный и полосатый (т)	обычный и полосатый (т)	*	2 0
S	10 grass.tga		Газон (т)		*	1 0
S	11 mark.tga		Разметка (т)		*	1 0
S	12 sm_car.tga		Легковые автомобили (6 видов)	Горизонтальное расположение <i>Разметка</i>	*	6 0
S	13 big_car.tga		Грузовые автомобили (2 вида)	Горизонтальное расположение Размеры грузовых автомобилей должны быть такими что бы в ряд помещалось пять автомашин. <i>Разметка</i>	*	2 0
S	14 spring.tga		Пружина	Слегка растянутая металлическая пружина стоящая на торце.  Пружина разжата и покачивается вверх/вниз  Исчезает	*	1 0
S	15 heart.tga		Сердце	Стилизованное сердце, лежащее на боку.  В свободном состоянии сердце «дышит» (увеличивается- уменьшается в размере)  Уменьшение Сердца с исчезновением.	*	1 .
S	16 clock.tga		Часы	Песочные часы  Анимация свободного состояния (как вариант покачивание)  Исчезает	*	1 .
S	17 bomb.tga		Бомба	Круглая черная бомба с горящим фитилем на боку.  В свободном состоянии у бомбы сверкает горящий фитиль.	*	1 .
S	18 bug.tga Bug 01 Bug 02 Bug 03 Bug 04		Жук (несколько видов)	Однаковое количество кадров анимации  Жук сидит <i>аним. исчезает</i>  Жук исчезает	*	4 .
S	19 hatch.tga hatch-cover		Люк <i>Крепка мене (раскрытие закрытие)</i>	Канализационный люк  Открытый люк  Закрытый люк <i>анимация</i>	*	.
S	20 hole.tga		Нора	Кротовья нора		.

				Анимация выкапывания норы из-под земли (в конце должен показаться крот)	
				Нора в статике (валик земли вокруг норы)	
				крот	.
S	21	flash.tga	Вспышка бонуса	Возникает при уничтожении бонуса спецтранспортом.	
S	22	smoke.tga <i>Smoke_black</i>	Дым спецтехники	Дым обычной плотности (засевающийся густок) как в Caspian Monster – всплеск позади экраноплана  Густой выхлоп дыма (годится для обоих направлений)	*
S	23	buttons.tga <i>Buttons.tga</i>	Шрифт меню	подложка под, придет меню *	*
S	24	score_font.bft.tga	Шрифт счета	Для вывода счета между уровнями *	*
S	25	info_font.bft.tga	Шрифт таймера	Таймер Часов и Бомбы	*
S	26	explos.tga	160x160	Взрыв бомбы	*
S	27	life.tga		Иконка жизни	*
S	28	bonus-font.tga		Шрифт ожев де бенчес	*
S	29	car_crash.tga		Порушение машин, Options	*





Asteroids

Ping Pong

**Заказ на разработку графического оформления**

**Задачи**

1. Создание графических элементов для демо-версии игры\*
2. Создание графических элементов для полной версии игры

\*Графические элементы необходимые для демо-версии отмечены в таблице в графе «Для демо»

Сценарий игры находится в документе «AsteroidsField\_Сценарий»

**Список графических элементов**

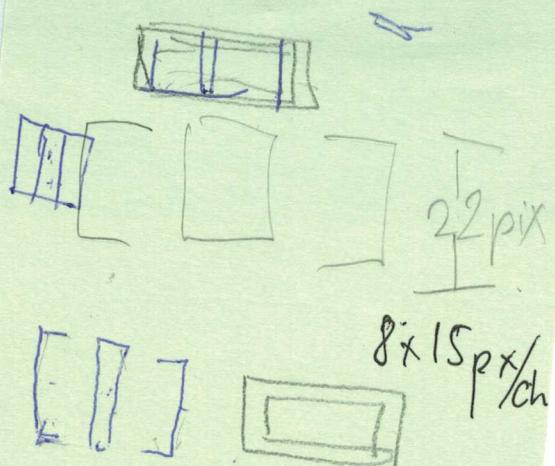
	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для демо	Для отметок
1	title.tga	320x240	Титульная заставка		*	
2	menuback.tga	320x240	Фон меню	Что-то на тему пульта управления космическим кораблем (кнопки, тумблеры, экраны...).	*	
3	win.tga	320x240	Заставка выигрыша	По условиям игры, выигрыш означает благополучный пролет сквозь пояс астероидов. Это опосредованная цель.  Достижение планеты является главной целью, что и должно быть отражено в заставке выигрыша.		
4	lost.tga	320x240	Заставка проигрыша	Разбитый корабль игрока среди астероидов.		
5	space.tga	640x480	Звездное небо	Звездное небо должно иметь большие размеры чем экран. В процессе игры будет скроллироваться, имитируя отклонения корабля от курса на планету.	*	✓
6	cockpit.tga		Вид кабины корабля игрока.		*	✓
7						
8						
9						
10	life.tga		Иконка жизни		*	✓
11	enemy.tga		Корабль пришельцев	Классическая летающая тарелка. Анимация заключается в частом мигании большого числа габаритных огней.	*	✓

12	aster1.tga	160x160	Крупный астероид	С анимацией	*	
13	aster2.tga	80x80	Средний астероид	По размеру – половина крупного астероида. С анимацией	*	
14	aster3.tga	40x40	Мелкий астероид	По размеру – половина среднего астероида С анимацией	*	
15	bonus_e.tga		Бонус энергии	По размеру похож на мелкий астероид	*	✓
16	bonus_r.tga		Бонус ракет	По размеру похож на мелкий астероид	*	✓
17	radar.tga	64x48 (поле без учета рамки)	Радар и прицел	Прицел и  Прямоугольная рамка радара с закругленными углами	*	✓
18	ind.tga		Индикатор любого астероида	Квадратная точка голубого цвета	*	✓
			Индикатор любого бонуса	Квадратная точка зеленого цвета	*	✓
			Индикатор корабля пришельцев	Квадратная точка красного цвета	*	✓
21	rocket.tga		Ракета	Улетающая от нас выстрел (ракета?) игрока.	*	✓
22	explos.tga	40x40	Взрыв	Анимация взрыва в космосе.	*	✓
23	planet.tga		Планета	Изображение планеты земного типа	*	✓
24	button.tga		Кнопка меню		*	
25	menufont.bft		Шрифт меню		*	
26	scorback.tga		Поле для рекордов			
27	scorfont.bft		Шрифт для таблицы рекордов			
28	bar.tga		Шкала звука			
29	mark.tga		Бекунок на шкале			
30	indfont.tga		Шрифт для индикаторов энергии и ракет		*	✓
31	scorfont.tga		Шрифт для вывода счета в информационной строке		*	✓
32	brack1.tga		Мелкая трещина	На лобовом стекле корабля игрока.	*	✓
33	brack2.tga		Средняя трещина	+	*	
34	brack3.tga		Крупная трещина	+	*	

Награда  
адресату

160 × 160 × 11	2
80 × 80 × 11	2
40 × 40 × 11	1

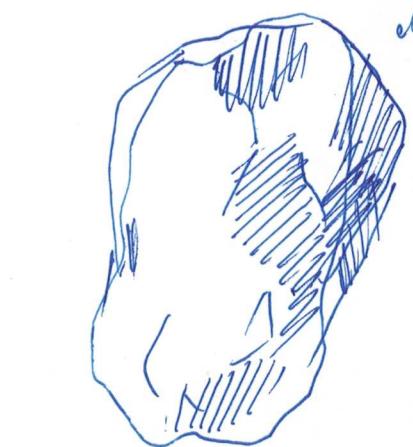
күсеп.



Текстура



III  
after clean  
Mapping  
sketch



3d view



1. IX. 03

72

## Динамические объекты Mobile Chase.

### ✓ PLAYER ( )

Машина игрока - полицейский легковой автомобиль, вид сзади-сверху.

Машина поворачивает на поворотах и при обгонах; поднимается на горки и спускается с них; подлетает в воздух на большой скорости на горках.

Машины в игре могут находиться на семи разных уровнях удаленности:

положение на уровне  
Левый Центр Правый



Машина игрока всегда находится на 2 уровне удаленности.

Виды положений машины на дороге (по одному спрайту):

- 1) Прямо ровно ✓
- 2) Прямо вверх ✓
- 3) Прямо вниз ✓
- 4) Вправо ровно
- 5) Вправо вверх
- 6) Вправо вниз
- 7) Влево ровно
- 8) Влево вверх
- 9) Влево вниз
- 10) Вправо (круто) ровно
- 11) Вправо (круто) вверх
- 12) Вправо (круто) вниз
- 13) Влево (круто) ровно
- 14) Влево (круто) вверх
- 15) Влево (круто) вниз ✓

- 16) Прыжок по центру
- 17) Прыжок на левой стороне дороги
- 18) Прыжок на правой стороне дороги

3?

### ENEMY\_CAR

Машина преступника (грузовичок-фургон), вид сзади-сверху.

Машина поворачивает на поворотах и при обгонах; поднимается на горки и спускается с них; подлетает в воздух на большой скорости на горках.

Машина преступника может находиться на любом из уровней удаленности.

Виды положений машины на дороге:

- ✓ 1) Прямо ровно (все 7 уровней удаленности, с учетом положения на дороге - 13 спрайтов)
- ✓ 2) Прямо вверх (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 39 спрайтов)
- ✓ 3) Прямо вниз (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 9 спрайтов)
- 4) Прыжок по центру 2 уровня удаленности (1 спрайт)
- 5) Прыжок на левой стороне дороги 2 уровня удаленности (1 спрайт)
- 6) Прыжок на правой стороне дороги 2 уровня удаленности (1 спрайт)

из 98 ферм  
из

### CAR1

Легковой автомобиль, рядовой участник движения, вид сзади-сверху.

Машина поворачивает на поворотах и при обгонах; поднимается на горки и спускается с них. Машина может находиться на любом из уровней удаленности.

Виды положений машины на дороге:

- ✓ 1) Прямо ровно (все 7 уровней удаленности, с учетом положения на дороге - 13 спрайтов)
- ✓ 2) Прямо вверх (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 39 спрайтов)
- ✓ 3) Прямо вниз (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 9 спрайтов)

### CAR2

Легковой автомобиль, рядовой участник движения, вид сзади-сверху.

Машина поворачивает на поворотах и при обгонах; поднимается на горки и спускается с них. Машина может находиться на любом из уровней удаленности.

Виды положений машины на дороге:

- ✓ 4) Прямо ровно (все 7 уровней удаленности, с учетом положения на дороге - 13 спрайтов)
- ✓ 5) Прямо вверх (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 39 спрайтов)
- ✓ 6) Прямо вниз (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге - 9 спрайтов)

### CYCLE

✓ Мотоцикл, рядовой участник движения, вид сзади-сверху.

Мотоцикл поворачивает на поворотах и при обгонах; поднимается на горки и спускается с них, подлетает в воздух на большой скорости на горках.

Мотоцикл может находиться на любом из уровней удаленности.

Виды положений мотоцикла на дороге:

- 7
- ✓ 1) Прямо ровно (все 7 уровней удаленности, с учетом положения на дороге – 13 спрайтов)
- ✓ 2) Прямо вверх (1, 2 и 3 уровни удаленности, с учетом положения на дороге 3 спрайтов)
- ✓ 3) Прямо вниз (1, 2 и 3 уровня удаленности, с учетом положения на дороге – 9 спрайтов)
- ✓ 4) Прыжок по центру 2 уровня удаленности (1 спрайт)
- ✓ 5) Прыжок на левой стороне дороги 2 уровня удаленности (1 спрайт)
- ✓ 6) Прыжок на правой стороне дороги 2 уровня удаленности (1 спрайт)

4

### BULLET (3x3)

Пуля стрелка полицейской машины. (1 спрайт)

### TREE

Дерево, стоящее на обочине дороги. Крепкое дерево, представляющее угрозу для врезавшейся в него машины.

✓ Изображение дерева на семи уровнях удаленности. (7 спрайтов)

### SIGN

Рекламный щит, стоящий на обочине дороги. Щит с массивными опорами и бетонным основанием.

✓ Изображение щита на семи уровнях удаленности. (7 спрайтов)

### PUDDLE

✓ Лужа на дороге, затрудняющая управление автомобилем.

✓ Изображение лужи на семи уровнях удаленности. (7 спрайтов)

размер не должен превышать радиус изменения.

### BOX

Деревянный ящик, валяющийся на дороге и на ее обочинах. Легко разрушаемое препятствие для любого автомобиля.

✓ Изображение ящика на семи уровнях удаленности (7 спрайтов)

Анимация:

02

Разрушение ящика (на 2 уровне удаленности) с остановкой на последнем кадре. (4-5 спрайтов)  
Ящик разрушается при наезде на него машины игрока.

### RIFLEMAN

Стрелок полицейской машины, высывающийся для стрельбы в окно с правого переднего пассажирского места.

✓ Изображение стрелка стреляющего из окна машины (1 спрайт)

Анимация:

✓ 1) Вылезающий стрелок. (4-5 спрайтов)

✓ 2) Гибель стрелка из-за удара по нему другой машины или неподвижного объекта с остановкой на последнем кадре (свешивающийся из окна труп стрелка). (3-4 спрайта)

### EXPLOSION

✓ Универсальный взрыв автомашины с ее полным уничтожением.

✓ Изображение взрыва на семи уровнях удаленности.

✓ Анимация:

8 кадров На каждом уровне удаленности используется ограниченная последовательность кадров:

✓ На 7 уровне: 1, 2

✓ На 6 уровне: 1, 2, 3

✓ На 5 уровне: 1, 2, 3, 4

...

✓ На 2 уровне: 1 2 3 4 5 6 7

✓ На 1 уровне: 1 2 3 4 5 6 7 8

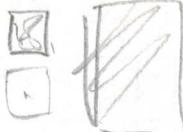
### TUNNEL\_ENTRANCE

### TUNNEL\_EXIT

Горизонт (верхняя треть экрана)

✓ Темы:

- город,
- лес,
- холмы, заросшие лесом,
- *запись*

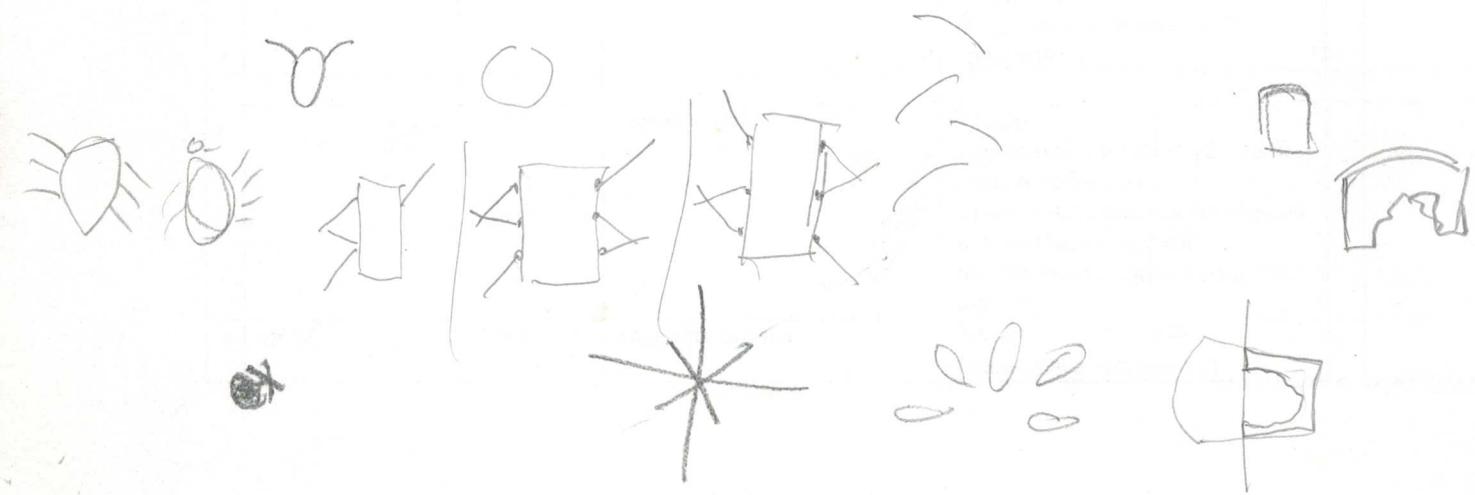


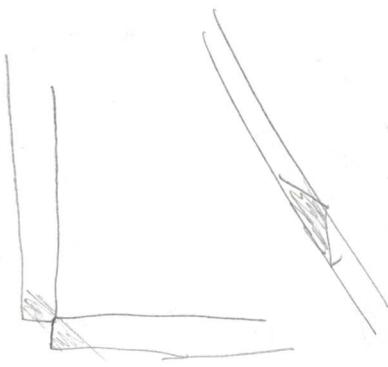
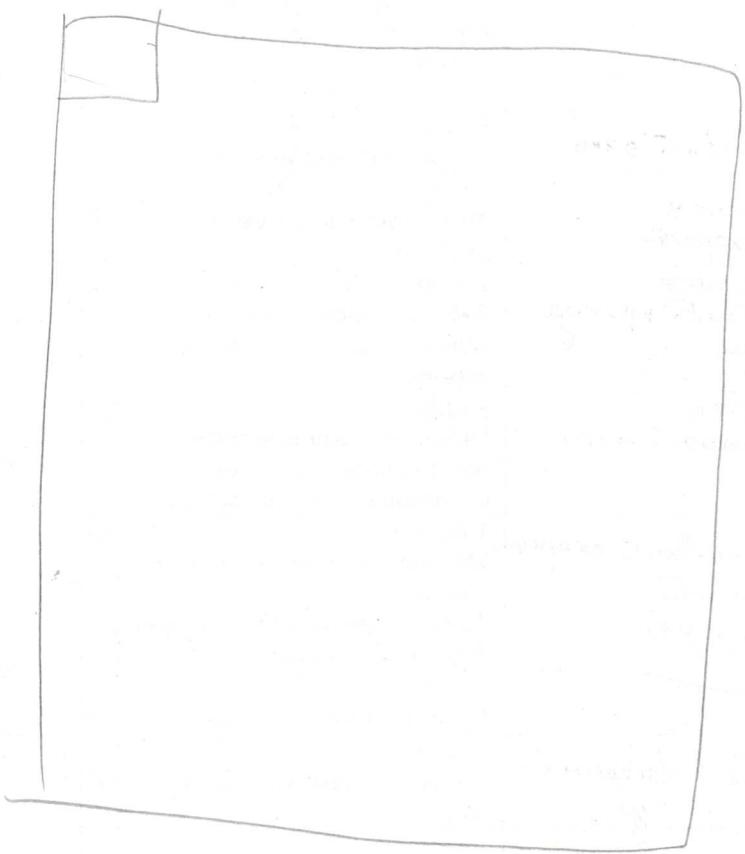
## Таракан Cockroach

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмечок
			Титульная заставка		
			Финальная заставка		
•	tile 01	32x32	Плитка кафеля 1	1 кадр Прорисовка узора на прозрачности	✓
•	tile 02		Плитка кафеля 2	1 кадр тоже	✓
•	tile 03		Плитка кафеля 3	1 кадр тоже	✓
•			<i>3 плитка кафеля</i>	<i>all в конце списка</i>	✓
•	cockroach-go-left	24x24	Таракан бежит влево 1	Анимация (2 кадра) Перебирает лапами	✓
•	-4-	<i>right</i>	Таракан бежит вправо 1	Анимация (2 кадра) Перебирает лапами	✓
•	-11-	<i>top</i>	Таракан бежит вверх 1	Анимация (2 кадра) Перебирает лапами	✓
•	-11-	<i>down</i>	Таракан бежит вниз 1	Анимация (2 кадра) Перебирает лапами	✓
•	cockroach-rotate		Повороты таракана 1	4 кадра Промежуточные положения при поворотах. В четыре стороны под 45 градусов	✓
•	cockroach-go-go-left		Таракан бежит влево 2	Анимация Таракан раскрашенный под бокью коровку <i>зеленый</i>	✓
•	-4-	<i>right</i>	Таракан бежит вправо 2	Анимация Таракан раскрашенный под бокью коровку	✓
•	-11-	<i>top</i>	Таракан бежит вверх 2	Анимация Таракан раскрашенный под бокью коровку	✓
•	-11-	<i>down</i>	Таракан бежит вниз 2	Анимация Таракан раскрашенный под бокью коровку	✓
•	cockroach-green-rotate		Повороты таракана 2	4 кадра Таракан раскрашенный <del>под</del> <del>бокью коровку</del> Промежуточные положения при поворотах. В четыре стороны под 45 градусов	✓
•	wall-left	3x32	Левая стенка	1 кадр Продольная половинка левой стенки лабиринта. Будет накладываться на кафель и тайлиться с другой половинкой стены в соседней клетке.	✓
•	wall-top	32x3	Верхняя стенка	1 кадр Продольная половинка	✓

				верхней стенки лабиринта.	
•	wall-right	3x32	Правая стенка	I кадр Продольная половина правой стенки лабиринта.	✓
•	wall-down	32x3	Нижняя стенка	I кадр Продольная половина нижней стенки лабиринта.	✓
•	cockroach-death		Смерть таракана	Анимация Таракан валится на бок и переворачивается вверх лапами.	✓
•	sausage	24x24	Колбаса <i>уменьшает очки</i>	I кадр Кружок вареной колбасы	✓
•	cheese		Сыр <i>уменьшает очки</i>	I кадр Треугольный кусок сыра с дырками	✓
•	spoon		Ложка с вареньем <i>открывает проход в сундуке</i>	I кадр Расположенная наискосок чайная ложка, вымазанная в варенье	✓
•	fish		Рыбий скелет <i>уменьшает очки</i>	I кадр Расположенный наискосок обглоданный скелет рыбешки с головой костями и хвостом	✓
•	kissel		Кисель <i>увеличивает очки</i>	I кадр Малиново-фиолетовая клякса	✓
•	bread		Корочка хлеба <i>Параллельные</i>	I кадр Темная корочка, «П» образной формы, без мякиша.	✓
•	poison		Отрава	I кадр Кучка цветного порошка.	✓
•	sweet.		Конфета <i>меняет внешний вид</i>	I кадр Конфета в яркой бумажной обертке.	✓
•	icon-life		Иконка жизни Шрифт		✓
	<i>Чтобы кардинально!</i>				
•	голубой	RGB	183/231/218		
•	зеленый	RGB	175/238/169		
•	желтый	RGB	228/229/175		





## Настольный футбол

## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмечок
•	<i>title</i> 128x160		Титульная заставка		✓
•	<i>Final</i> 128x160		Финальная заставка		✓
•	<i>background</i> 128		Игровой фон	Футбольная коробка с проемами ворот.	✓
•	<i>background</i> 160			Из стен выходят стержни	
•	<i>player</i>	{}	Футболист игрока спокойный	футболист, смотрящий на север	✓
•			Футболист игрока бьющий	Анимация 1 кадр – футболист, немного отведенный назад 2 кадр – спокойный 3 кадр – бьющий по мячу (ногами вперед)	✓
•	<i>opponent</i>	{}	Футболист соперника спокойный	футболист, смотрящий на юг	✓
•			Футболист игрока бьющий	Анимация 1 кадр – футболист, немного отведенный назад 2 кадр – спокойный 3 кадр – бьющий по мячу (ногами вперед)	✓
•	<i>fall</i>	8x8	Мяч		✓
•	<i>icon-flag</i> <i>icon-flag</i> 128x160		Иконка жизни		✓
•	<i>numbers</i>	{}	Шрифт игрового счета	счетчик голов [00:00]	✓
•			Шрифт игровых очков		✓
•	<i>table</i>	<i>table</i>		(под игрока)	✓

## Крокодил

### Alligator

#### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128, 160		Титульная заставка		
②	Final 128, 160		Финальная заставка		
✓	background 128		Игровой фон	Вид сверху. Наверху песчаный берег реки – открытое место водопоя Берег очень пологий но вода у берега достаточно глубокая, дно не просвечивает	
✓	grass.		Зелень, окружающая водопой.	Является как бы рамкой для берега реки со стороны джунглей. Из-за края экрана пробивается зелень.	
✓	crocodile	см. анимация psd	Крокодил плывет прямо	Анимация движения туловища и хвоста. (2-3 кадра) Плывет под самой поверхностью воды	
✓	crocodile_left	см. анимация psd.	Крокодил плывет влево	Анимация движения туловища и хвоста. Повернут под 45 град. влево Плывет под самой поверхностью воды	
✓	crocodile_right		Крокодил плывет вправо	Анимация движения туловища и хвоста Повернут под 45 град. вправо Плывет под самой поверхностью воды	50°
✓	crocodile_lunge	см. анимация psd	Крокодил с открытой пастью	1 кадр Голова над поверхностью воды, пасть широко открыта, готовится схватить добычу. Тело большей частью длины под поверхностью воды. Голова будет накладываться как на воду так и на берег	
			Крокодил с закрытой пастью	1 кадр Голова на поверхности, с закрытой пастью. Остальное как для предыдущего пункта.	
✓	crocodile-unturned	см. анимация psd	Подстреленный крокодил	Анимация переворачивания крокодила сверху брюхом (светло-зеленым)	
✓	crocodile-go-down	см. анимация psd	Погружение крокодила	Анимация (2 кадра) Крокодил из состояния «под поверхностью воды» погружается в темную глубину go исчезает	
✓	hippo turtle fox lion skunk goat hedgehog bear		Животные движутся	8 кадров 8 животных, разных размеров, головой вниз Будут накладываться на берег. Но выводиться под зеленью.	

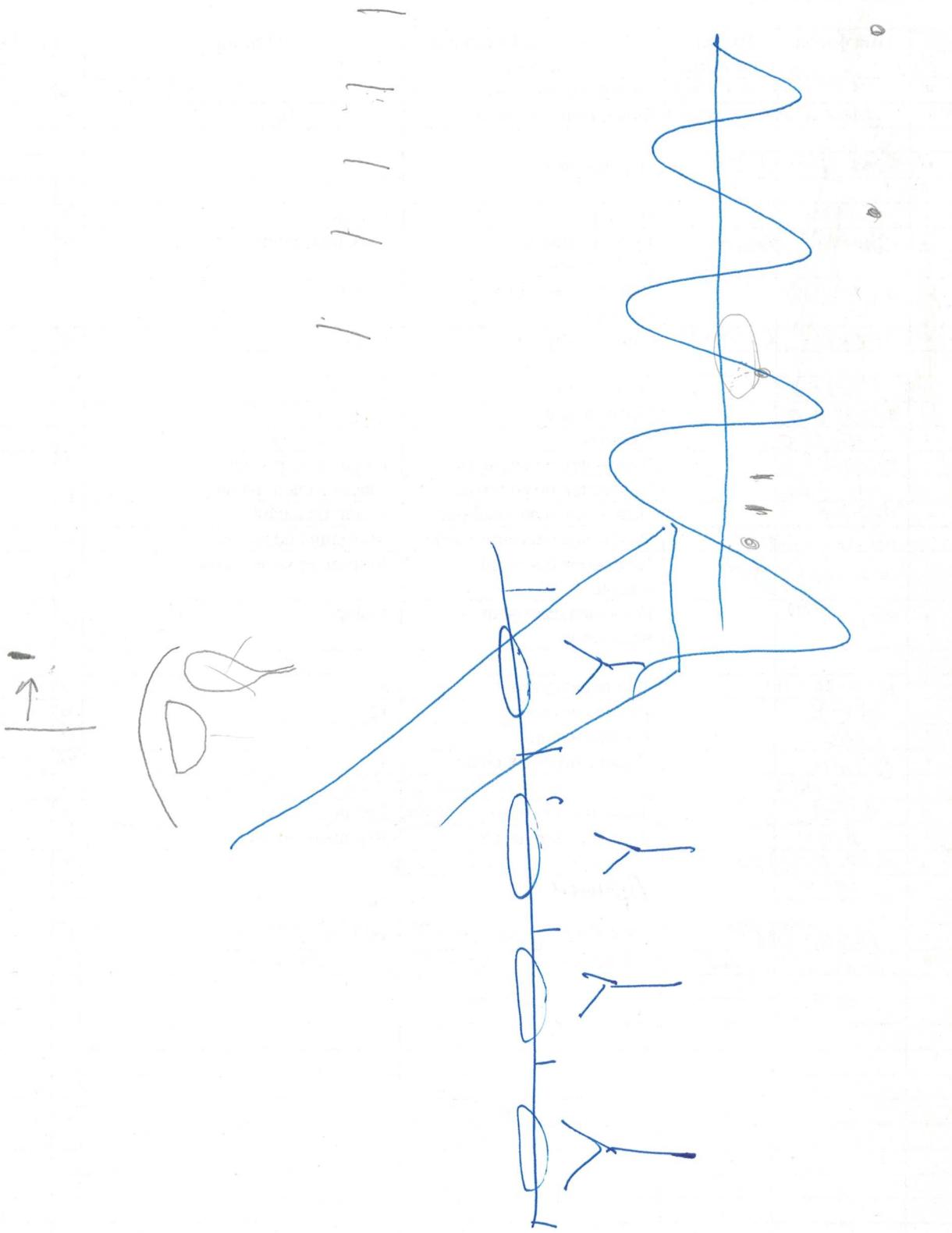
				окружающей берег	
	V - II - - drink ~ II ~ ~ II ~	Животные пьют См. анимация PSD	8 кадров Животные с опущенными к воде головами		• • • •
✓	V Hunter См. аним. PSD	Охотник ползет	Анимация (2-3 кадра) Охотник с ружьем впереди себя, ползет по берегу из зарослей к воде (головой вниз).		•
✓	V bullet	Пуля охотника			0
✓	icon-life	Иконка жизни			•
✓	numbers	Шрифт игрового счета	Число при (б.)		•
✓	exploz	Вспышка			•

## Шериф

Sherif

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмечек
•	title	128,160	Титульная заставка		✓
•	game-over	128,160	Финальная заставка		✓
•	background	128	Игровой фон		✓
•	sheriff	160	Шериф	1 кадр	✓
•	Sheriff-hands		Рука шерифа с револьвером	Пять положений	✓
•	explosion		Вспышка выстрела шерифа	1 кадр	✓
•	sheriff-killed		Убитый шериф	1 кадр	✓
•	House01		Левый дом	с проезд.	✓
•	House02		Правый дом	с проезд. бокие	✓
•	Kibitka		Кибитка	с проезд.	✓
•	man_01		Человечек полкорпуса	1 кадр мал. размер	✓
•	man_02		Человечек полкорпуса	1 кадр больш. размер	✓
•	man_03		Человечек в полный рост	1 кадр большой	✓
•	man-go-left		Человечек бегущий влево	Анимация большой	✓
•	man-go-right		Человечек бегущий вправо	Анимация маленький	✓
•	explosion		Вспышка выстрела человечка	1 кадр	✓
•	icon-bandit		Иконка бандита	6	✓
•	Shell		Иконка патрона	12	✓
•	life		Иконка жизни	3	✓
•	Score		Шрифт игровых очков	4	✓
•	window		Заслонка для окна дальнего дома		
•	wind01		Заслонка для окна ближней	Дубликат окна	✓
•	door		Заслонка для двери	Дубликат двери	✓
•	door-kibitka		Заслонка для кибитки		✓
•	sight		Призра		✓
•	man-left		человек стоящий (боково) маленький		✓
•	man-right		человек стоящий (боково) большой.		✓



## Обезьяна

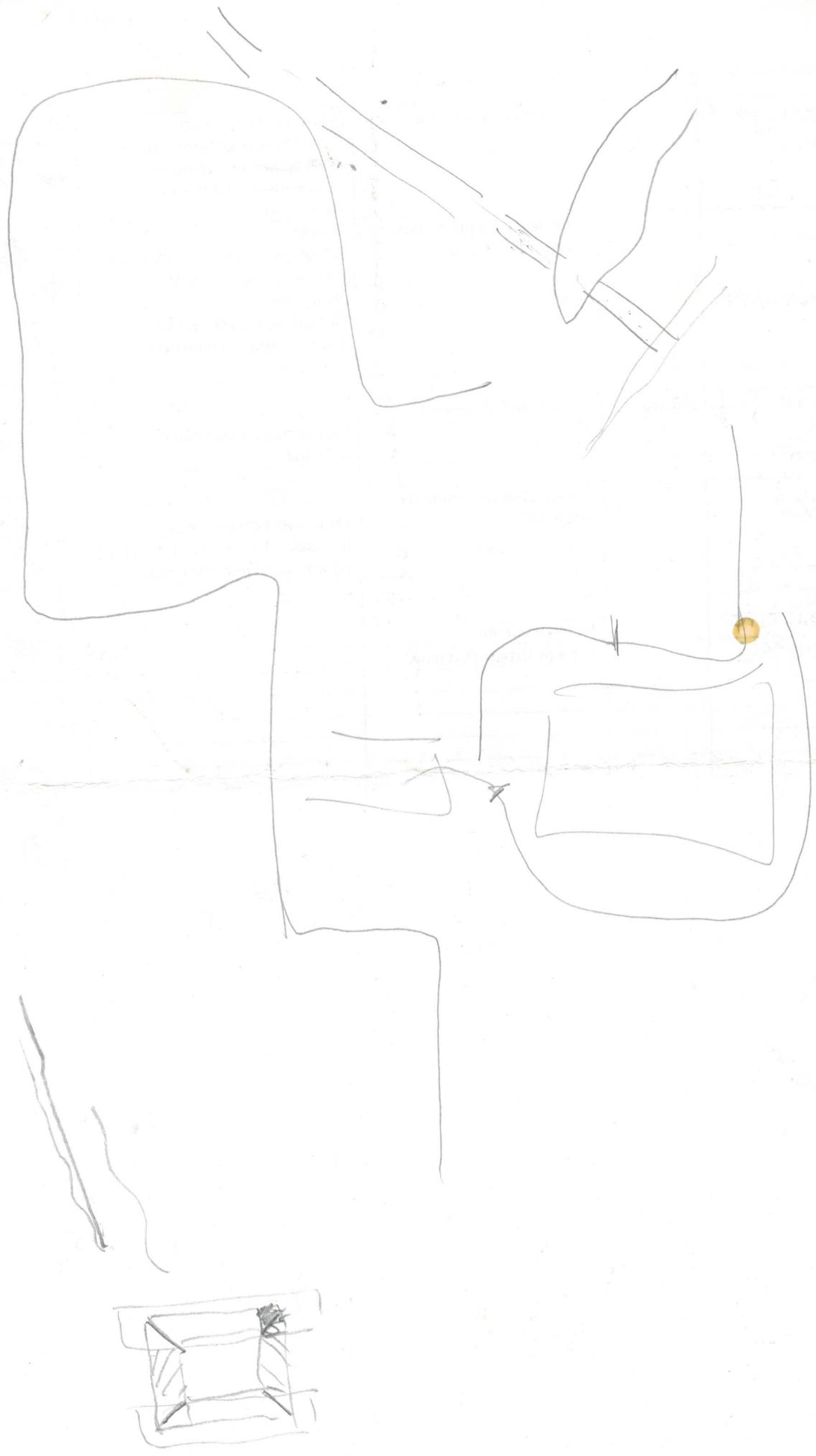
*Monkey*

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
⑧	Title 128	160	Титульная заставка		
⑨	Final	128,160	Финальная заставка		
•	backgr. 128 -1 - 160		Игровой фон	На переднем плане стволы четырех пальм (сверху на них будут отдельно накладываться листья макушки пальм). На заднем плане	✓ 32 тике расстояние версия 3/4
•	palm		Макушки пальм	1 кадр Зеленая листва на вершине пальмы. Минимально прикрывает сам ствол.	✓ 
•	coco		Кокос	1 кадр Кокос будет накладываться на листья макушки пальмы справа от ствола	✓ 
•	monkey		Обезьяна сидит	1 кадр Обезьяна сидит к нам лицом	✓ 
•	monkey_jump_left		Обезьяна прыгает влево	1 кадр Обезьяна прыгает в полоборота к нам	✓ 
•	monkey_jump_right		Обезьяна прыгает вправо	1 кадр Обезьяна прыгает в полоборота к нам	✓ 
•	monkey_jump_coco_left		Обезьяна прыгает влево с кокосом	1 кадр Обезьяна прыгает в полоборота к нам. Кокос в лапах над головой.	✓ 
•	monkey_jump_coco_right		Обезьяна прыгает вправо с кокосом	1 кадр Обезьяна прыгает в полоборота к нам. Кокос в лапах над головой.	✓ 
•	monkey_coco		Обезьяна сидит с кокосом	1 кадр Обезьяна сидит и держит Кокос в лапах над головой.	✓ 
			Обезьяна бросает кокос	1 кадр Обезьяна сидит лицом к нам, смотрит вниз и держит кокос передними лапами перед собой готовясь отпустить.	✗ 
•	monkey_pluck monkey_coco CM. анимация PSD обезьяна срывающая кокос наход. (НАД головой)		Обезьяна срывает кокос	1 кадр Обезьяна сидит на стволе слева и протягивает правую переднюю лапу перед собой (тянется за кокосом)	✗ 
•	monkey_climb		Обезьяна лезет по стволу	1 кадр Обезьяна сидит на стволе слева (мы видим только обезьяну без ствола и без левых лап) Вид сбоку	✓ 

•	<i>man-go-top</i>	Человечек лазет на пальму	Анимация (2 кадра) Человечек перебирает руками <del>и ногами</del> в два движения, подтягиваясь на руках. Вид сбоку.	<input checked="" type="checkbox"/> 
•	<del><i>man-go-top</i></del>	<del>Человечек сидит в листве макушки пальмы</del>	<del>1 кадр Человечек виден по грудь над листвой, лицом к нам</del>	<input checked="" type="checkbox"/> 
•	<i>Helicopter</i>	Вертолет	Анимация Легкий вертолет, летящий влево, с вращающимися винтами	<input checked="" type="checkbox"/> 
•	<i>man-fall-down</i>	Падающий человечек	1 кадр Человечек падающий с пальмы	<input checked="" type="checkbox"/> 
•	<i>net</i>	Сетка накидываемая на обезьяну	1 кадр Отдельная сетка обернувшая обезьяну. Будет накладываться на изображение обезьяны	
•	<i>Icon-Life</i>	Иконки жизни		<input checked="" type="checkbox"/>
•	<i>numbers</i>	Шрифт игровых очков		<input checked="" type="checkbox"/> 4 
•				
•				
•				
•				
•				
•				
•				
•				
•				
•				
•				





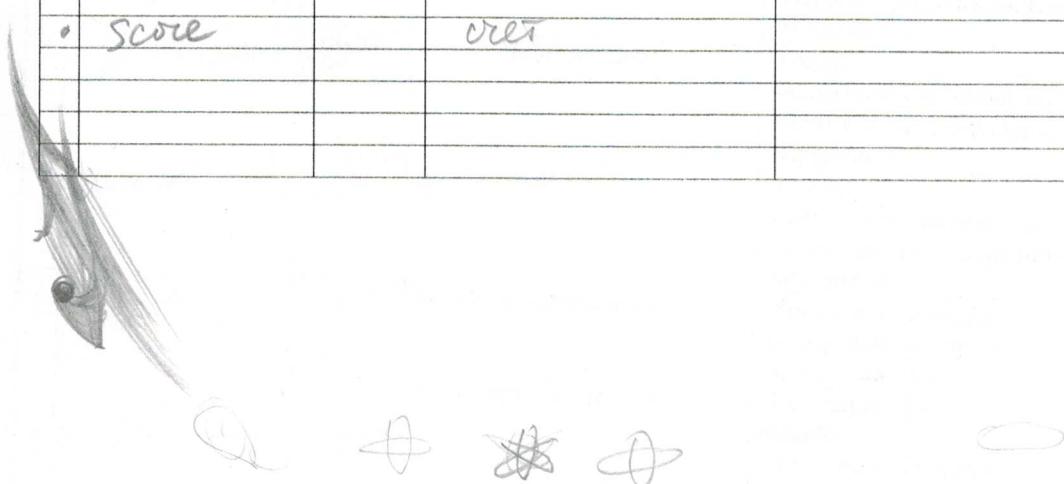
## Белка

### Список графических элементов

*SquirkreC*

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
•	 title 128, 160		Титульная заставка		
•	 Final 128, 160		Финальная заставка		
•	 background 128 -11 - 160		Игровой фон	Ствол сосны и четыре ее ветви, расположенные по сторонам. В стволе, у основания каждой ветви, видно дупло. На ветвях, над местами появления шишек изображены веточки с хвоей. Дупло и дерево рядом – отдельный слой.	✓
•			Дупло слева	1 кадр Дупло у левой ветки и дерево с фоном справа для того, что бы закрыть запрыгивающую в дупло белку	✓
•			Дупло справа	1 кадр Дупло у правой ветки и дерево с фоном слева для того что бы закрыть запрыгивающую в дупло белку	✓
•	 squirrel_sit_right 18x24		Белка сидит вправо	1 кадр Белка сидит на ветке, на задних лапах с опущенными передними	✓
•	 squirrel_sit_left		Белка сидит влево	1 кадр Белка сидит на ветке, на задних лапах с опущенными передними	✓
•	 squirrel_jump_left		Белка прыгает влево	Анимация (2 кадра) Белка перемещается прыжками влево	✓
•	 squirrel_jump_right		Белка прыгает вправо	Анимация 2к 1 кадр Белка перемещается прыжками вправо	✓
•	 squirrel_pick_cone		Белка срывает шишку	Анимация (2 кадра) 1. Белка сидит к нам мордочкой 2. свесилась с ветки и протянула вниз одну лапу	✓
•	 squirrel_throw_cone_left		Белка бросает шишку влево	1 кадра Из положения сидя вытягивает верхнюю лапу вперед	✓
•	 squirrel_throw_cone_right		Белка бросает шишку вправо	1 кадр Из положения сидя вытягивает верхнюю лапу вперед	✓
			Белка гибнет	Анимация. Белка гибнет. Сжимается в комок, накрываясь хвостом.	✓
		18x24	Ворона сидит вправо	1 кадр	✓
			Ворона сидит влево	1 кадр	✓
•			Ворона топорщит крылья	1 кадр	✓

		влево	Ворона топорщит крылья и каркаст	
•	crow-beistle-right	Ворона топорщит крылья вправо	1 кадр Ворона топорщит крылья и каркаст	✓
•	crow-peck-left	Ворона клюет влево <i>2 кадра повторяет же вклеша ноги, где ворона не может сидеть.</i>	1 кадр Ворона дергает головой вперед, по ходу	✓
•	crow-peck-right	Ворона клюет вправо	1 кадр Ворона дергает головой вперед, по ходу	✓
•	crow-fly-left	Ворона летит влево-вниз	1 кадр под 45 град	✓
•	crow-fly-right	Ворона летит вправо-вниз	1 кадр под 45 град	✓
•	Cone-grow	Шишка висит	1 кадр	✓
•	Cone-grow	Шишка появляется	Анимация Шишка вырастает из своего основания вниз	✓
•	icon-life	Иконка жизни		✓
•	numbers	Шрифт счетчика шишек и очков	X (маленький!) и цифры	✓
•	cone-rotate	шишка ленит	ногорот	✓
•	Score	счет		✓



0 0 = 0 0 0 0

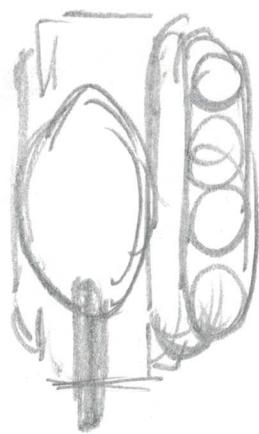
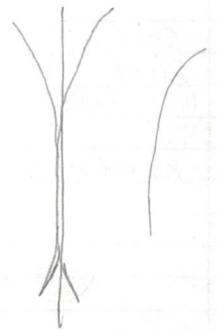
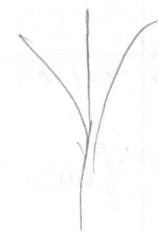
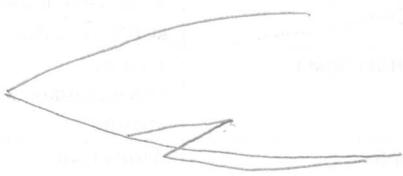
## Стальной поток

Iron Stream

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмечек
①	Title	128x160	Титульная заставка		
②	Final	128x160	Финальная заставка		
•	Background	128x128	Игровой фон	Вид сверху (3/4). Деревня с домами-мазанками (белые стены). Крыши домов накладываются отдельно. Вокруг домов коричневато-зеленоватый фон. Не мощная дорога между домами, протоптанные тропинки.	✓
•	Background	128x160			
•	player		Корпус танка игрока	1 кадр Корпус танка без башни ориентированный влево	✓
•	turret-left		Башня влево	1 кадр Башня танка игрока повернутая влево (по ходу корпуса). Накладывается на корпус.	✓
•	turret-top		Башня вправо вверх	1 кадр Башня танка игрока повернутая вправо. Накладывается на корпус.	✓
•	missle-player		Снаряд игрока	1 кадр	✓
•	missle-enemy		Снаряд противника	1 кадр Более яркий чем снаряд игрока	✓
•	player-death		Танк игрока подбит	1 кадр Обгорелый корпус танка игрока с башней повернутой на северо-запад.	✓
•	explos-missle		Взрыв снаряда	Анимация Взрыв снаряда игрока и противника.	✓
•	explos-tank		Взрыв танка	Анимация Будет накладываться на танк	✓
•	smoke-tank		Дым танка	Анимация Серый дым маленького размера. Будет накладываться на танк. По технологии дыма от спецтранспорта в Лягушонке.	✓
•	enemy-left		Танк противника влево	1 кадр Танк ориентированный влево.	✓
•	enemy-right		Танк противника вправо	1 кадр Танк ориентированный вправо	✓
•	enemy-down		Танк противника прямо	1 кадр Танк ориентированный вниз	✓
•	enemy-death		Останки танка противника	Анимация Исчезающие останки танка. кубик подходящий для любого	✓

		положения танка.	
	Крыша дома	1 кадр Будет накладываться на коробку дома	
• <i>walls</i>	Развалины дома	1 кадр Обгоревшая коробка дома без крыши	✓
• <i>fire</i>	Дом горит	Анимация Горящая крыша, будет накладываться на коробку дома	✓
• <i>shot-down</i>	Лыж Внутри <i>внутрь</i>		✓
• <i>shot-top</i>	Лыж Внутри <i>внеш</i>		✓
• <i>icon-life</i>	Иконка жизни		✓
• <i>numbers</i>	Шрифт игровых очков		✓



# Динамические объекты игры "Plane War"

18.08-  
22½

## PLAYER (16x16)

Су 30 21x26

Самолет игрока, ориентированный на север, вид сверху. Современный реактивный самолет, оснащенный ракетами и автоматическими пушками.



Анимация:

- ✓ 1) Движение с юга на север (1 спрайт)
- ✓ 2) Наклон корпуса влево (вправо) вдоль продольной оси. Самолет кренится и возвращается в исходное положение. Две степени крена.
- ✓ 3) Разрушение. Падение горящего самолета, превращающегося в точку.

## MISSLE (3x6)

3x11 V2 Ворон в бою ✓

Ракета игрока (1 спрайт)

## BULLET (3x3)



Снаряд игрока (1 спрайт)

## AIR\_FIGHTER (16x16)

F-16 Fighting Falcon

Вражеский истребитель, ориентированный на юг. Современный реактивный самолет, оснащенный ракетами.



Анимация:

- ✓ 1) Движение с севера на юг (1 спрайт)
- ✓ 2) Разрушение. Падение горящего самолета, превращающегося в точку.

## AIR\_BOMBER (20x20)

Ty - 160

Вражеский бомбардировщик, ориентированный на юг. Самолет больший по-размеру чем истребитель.



Анимация:

- ✓ 1) Движение с севера на юг (1 спрайт)
- ✓ 2) Разрушение. Падение горящего самолета, превращающегося в точку.

## AIR\_PLANE (24x24)

Ил-76

Вражеский транспортный самолет, ориентированный на юг. Самолет с большим размахом крыльев. Не стреляет.



Анимация:

- ✓ 1) Движение с севера на юг (1 спрайт)
- ✓ 2) Разрушение. Падение горящего самолета, превращающегося в точку.

(8x10)

# Leakjet 35



Вражеский самолет-разведчик, ориентированный на север. Маленький скоростной реактивный самолет. Не стреляет.



Анимация:

- ✓ 1) Движение с юга на север (1 спрайт)  
2) Разрушение. Падение горящего самолета, превращающегося в точку.

## E\_BULLET1 (3x3)

Вражеский снаряд (снаряд-1). (1 спрайт)

## E\_BULLET2 (3x3)

Вражеский снаряд (снаряд-2). (1 спрайт)

## E\_MISSLE (3x6)



Вражеская ракета, летящая на юг. (1 спрайт)

## EXPLOSION (32x32)

Взрыв (с прозрачностью).

✓ Анимация:

- 1) универсальный взрыв из огня и дыма (без обломков)

## BONUS1 (24x24)

Стая птиц летящая на северо-запад.



✓ Анимация:

- 1) полет птичьего клина

## BONUS2 (24x24)

Стая птиц летящая на северо-восток.



✓ Анимация:

- 1) полет птичьего клина

## BONUS3 (16x16)

Сверхскоростной экспериментальный самолет, летящий на северо-запад. (1 спрайт)



SR-71 Blackbird



## BONUS4 (16x16)

Сверхскоростной экспериментальный самолет, летящий на северо-восток. (1 спрайт)



## PARACHUTER (9x9)

(10x10) 

Парашют. Круглый купол, вид сверху.

Анимация:

- ✓ 1) летящий раскрытий парашют (1 спрайт)
- ✓ 2) раскрытие парашюта

## DEADBODY (9x9)

(10x10)

Горящий парашют



✓ Анимация:

- ✓ 1) загорающийся парашют, который сгорает и дальше летит в виде падающего тела. ~~загоревшего тела~~  
*загоревшего тела*

## CLOUD

(64x48)

Облако (с прозрачностью). Туманная масса с разрывами. (1 спрайт)



✓ Boje - 1 sprite 64x64

## ISLAND1

(32x24) ✓

Остров-1 (1 спрайт)

## ISLAND2

(48x24) ✓

Остров-2 (1 спрайт)

## ISLAND3

(12x28) ✓

Остров-3 (1 спрайт)

## STONE1

(10x10) ✓

Скала-1 (1 спрайт)

## STONE2

(8x8) ✓

Скала-2 (1 спрайт)

## STONE3

(4x4) ✓

Скала-3 (1 спрайт)

SS 1 (96x64) ✓ 04



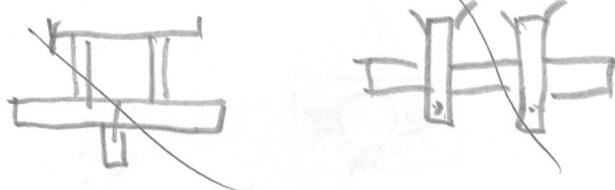
Большой тяжеловооруженный летающий объект, ориентированный на юг.

Анимация:

1) Движение частей самолета (локаторы, световые эффекты, пламя из двигателей, вращение турбин, горизонтальных лопастей и т.д.). Минимум спрайтов.

✓ BOSS 2 (96x64) 01

См. BOSS 1



✓ BOSS 3 (96x64) 05

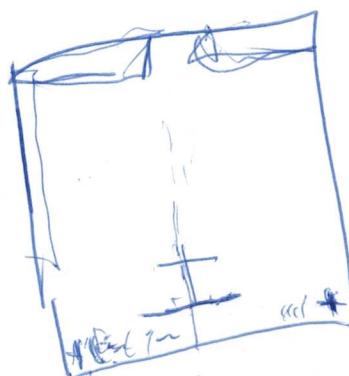
См. BOSS 1

✓ BOSS 4 (96x64) 03

См. BOSS 1

✓ BOSS 5 (96x64) 07

См. BOSS 1



✓ BOSS 6 (96x64) 06

См. BOSS 1

✓ BOSS 7 (96x64) 08

См. BOSS 1

✓ BOSS 8 (96x64) 02

См. BOSS 1

✓ Оружие 1 (16x16)



Яркая пиктограмма, ассоциирующаяся с определенным набором оружия.

Анимация:

1) Эффект блеска или переливания. 2-3 спрайта.

✓ Оружие 2 (16x16)



См. Оружие 1

✓ Оружие 3 (16x16)



См. Оружие 1

✓ Оружие 4 (16x16)



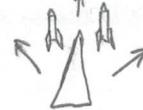
См. Оружие 1

✓ Оружие 5 (16x16)



См. Оружие 1

✓ Оружие 6 (16x16)



См. Оружие 1

✓ Взрыв BOSS (80x48)



2

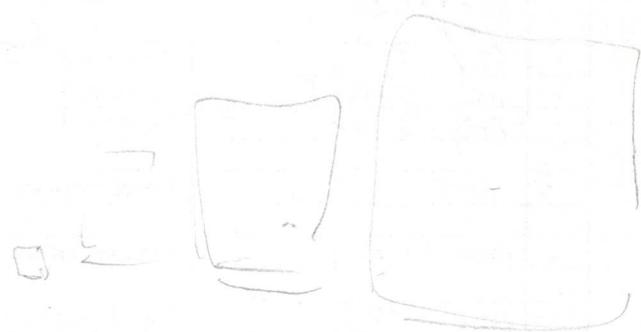
1  
30  
20



## Багаж

## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмсток
1.	Title 128, 160		Титульная заставка		✓
2.	Final 128, 160		Финальная заставка		✓
•	background 128, 160		Игровой фон	Внутреннее помещение багажного отделения аэропорта. Коробка со стенами, как в настольном футболе.	✓
			Грузчик в центре без чемодана	Стоит лицом к нам, руки опущены	✗
•	man		Грузчик в центре с чемоданом	Стоит лицом к нам, прижимает к себе чемодан	
•	man-left		Грузчик влево	Из центрального положения делает один шаг влево и вытягивает руки <u>без чем.</u>	✓
•	man-top		Грузчик вверх	-  -	✓
•	man-right		Грузчик вправо	-  -	✓
•	man-down		Грузчик вниз	-  -	✓
•	bag-green		Чемодан 1	1 кадр Отличаются цветами	✓
•	bag-red		Чемодан 2		✓
•	bag-yellow		Чемодан 3		✓
•	bag-blue		Чемодан 4		✓
•	Spot		Потертость на ленте	желтоватое пятно	✓
•	icon-life		Иконки жизни		
•	numbers		Шрифт игровых очков		✓
•	man-sit-down		грузчик сидит		



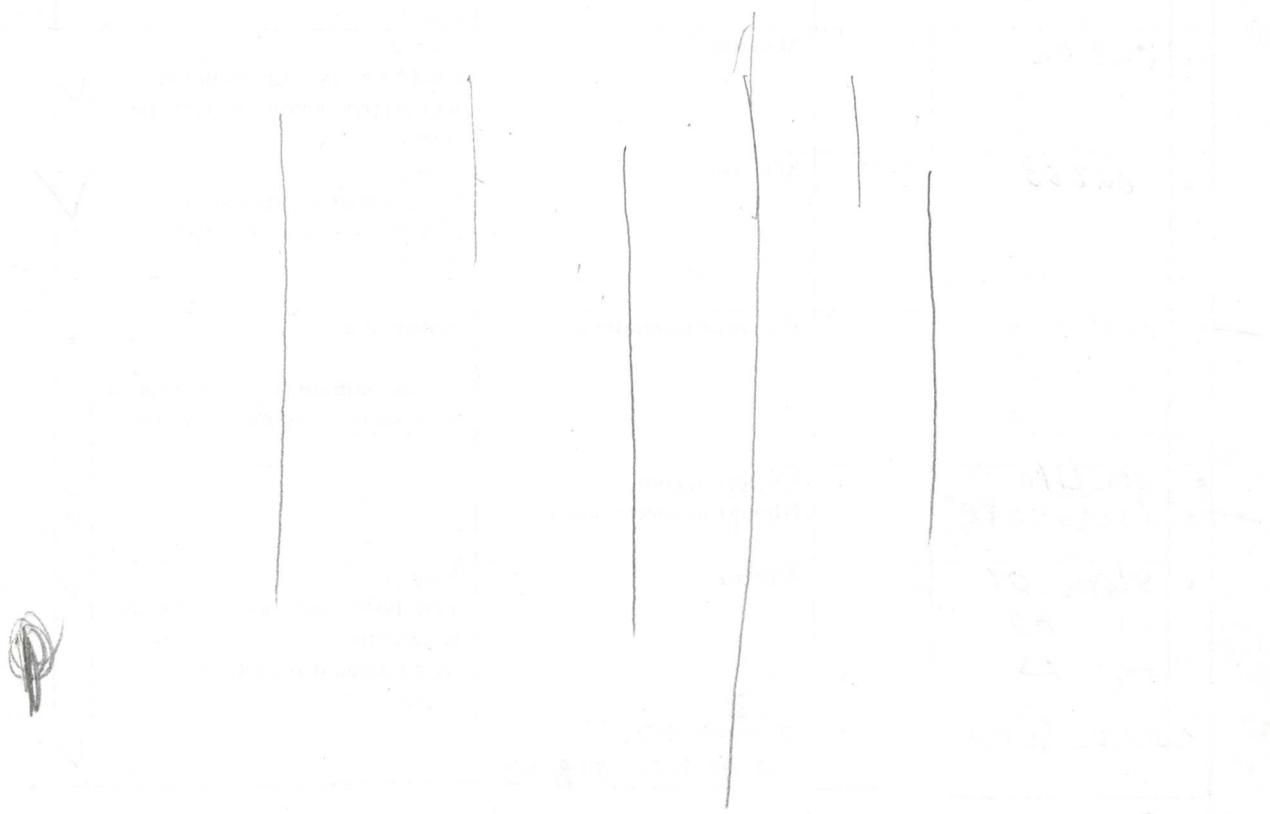
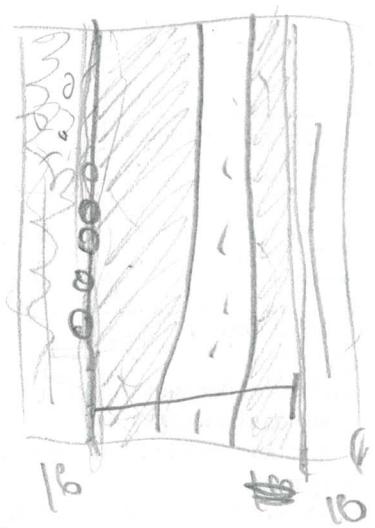
## Гонки

### Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128_160	128 x128 128 x160	Титульная заставка		
②	Final 128_160	128 x128 128 x160	Финальная заставка		
•	00_left 01_left 02_left 03_left 04_left 05_left 06_left 14_left_finish 07_right 08_- 09_- 10_- 11_- 12_- 13_- 15_right_finish	16x64	Бордюрные картинки	16 кадров  На этом бордюре будут выводиться картинки иллюстрирующие окружение трассы. 16 спрайтов: 7 левых (с 0 по 6) и 7 правых (с 7 по 13) и два специальных для старта/финиша: 14 левый и 15 правый.  размер каждой картинки – 16x64 Картинки должны тайлиться между собой	
•	car_player	16 x28	Машина игрока	I кадр Спортивного вида машина, вид сверху, капот смотрит на север	✓
•	car_01	16 x28	Машина I	I кадр Спортивного вида машина, вид сверху, капот смотрит на север	✓
•	car_02	16 x28	Машина 2	I кадр Спортивного вида машина, вид сверху, капот смотрит на север	✓
•	car_03	16 x28	Машина 3	I кадр Спортивного вида машина, вид сверху, капот смотрит на север	✗
—	explos_01 02 03 04 05		Взрыв автомашины	Анимация  Взрыв машины после которого не остается никаких останков	✓
—	icon_life		Иконка жизни		✓
—	font-score		Шрифт игровых очков		✓
•	stone_01 -1 - 02 -11 - 03		Камень	3 кадра Три небольших камня, разной величины. Будут выводиться на фоне песка.	✓ <i>на земле</i>
•	score_board		табло под слег и иконки здания		✓

Песок – цвет. цвет RGB 241/180/66

Асфальт – серый RGB 137/135/120



Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128 160		Титульная заставка		
②	Final 128, 160		Финальная заставка		
•	title Water		Игровой фон	Поверхность открытого моря. Тайлинг. Вид сверху	✓ ✓
•	cutter	12x23	Катер игрока	7 фаз поворотов. Центральная (нос вверх) и по три влево и вправо, как в Каспийском Монстре Спортивный катер.	✓ ✓
•	pleasure_boat		Катер вниз <u>Прогулочный</u>	Анимация (2 кадра) 1 кадр Речной прогулочный катер (отличный от катера игрока) Анимация небольших барабашков за кормой от винта	✓
•	barge-down	14x39	Баржа вниз	Анимация (2 кадра) 1 кадр Самоходная баржа (тупоносое грузовое судно с низкими бортами и рубкой на корме) Анимация небольших барабашков за кормой от винта	✓
•	barge-top		Баржа вверх	Анимация (2 кадра) 1 кадр Анимация небольших барабашков за кормой от винта	✓
•	towboat	14x25	Буксир вниз	Анимация (2 кадра) 1 кадр Портовый буксир Анимация небольших барабашков за кормой от винта	✓
•	meteor	12x31	Метеор вниз	Анимация (2 кадра) 1 кадр Катер на подводных крыльях. Анимация небольших барабашков за кормой от винта	✓
•	expl0z		Взрыв катера игрока	Анимация Огненный взрыв который рассеивается и остаются мелкие обломки на воде	✓
•	Buoy-green	6x6	Левый буй (зеленый)	Анимация Качание на волнах с притапливанием	✓
•	Buoy-red	6x6	Правый буй (красный)	Анимация Качание на волнах с притапливанием	✓
•	splashes_cutter 01 02 03 04		Брызги от катера игрока	Анимация. Белые барабашки растворяющиеся в воде. Как в Каспийском монстре	✓
•	icon-life		Иконка жизни		✓

For internal use only

clock	Иконка будильника	Для иллюстрации таймера	✓
	Шрифт счета и таймера		✓
numbers	цифры таймера		
splashes	Бурение земли кореней засевы сидеров	Анимация (1 кадр)	

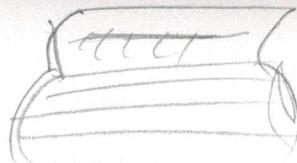
## D/Cbeta/RKG /water Races \ work WR (PSD)

- 1 anim player - rotate
- 2 Bui
- 3 exploz - kater
- 4 concept art

up arrow  
ctrl H

ctrl / shift / alt / s

Курьер  
Courier



Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
①	Title 128, 160		Титульная заставка		
②	Final 128, 160		Финальная заставка		
✓	background 128, 160		Игровой фон	Внутренности многоэтажного современного офиса. На этажах одинаковые двустворчатые закрытые двери	
<i>Нет кадра с курьером лицом к нам + письмо</i>					
✓	courier-disappear		Курьер стоит	Стоит лицом к нам	
			Курьер идет влево без документа	Анимация Три кадра движения	
			Курьер идет вправо без документа	Анимация Три кадра движения	
✓	courier-doc-left		Курьер идет влево с документом	Анимация Три кадра движения В руке белый прямоугольник документа	
✓	courier-doc-right		Курьер идет вправо с документом	Анимация Три кадра движения В руке белый прямоугольник документа	
✓	courier-disappear		Курьер гибнет	Анимация	
✓	doc.		Документ	Белый прямоугольник Который накладывается на стоящих курьера и человечков-отправителей	
			Площадка лифта	1 кадр Открытая платформа	
✓	man-hand-doc		Человечек-отправитель	Анимация Стоит лицом к нам, руки подняты машет свободной рукой, второй держит белую папку.	
✓	man-lift		Чел.-на лифте	руками опущенное слово	
✓	man-hand		Человечек-получатель	Анимация Стоит лицом к нам и машет руками.	
✓	director		Директор стоит	Стоит лицом к нам, руки за спину живот вперед	
✓	director-left		Директор идет влево	Анимация Три кадра движения Идет, заложив руки за спину и выпятив живот	
✓	director-right		Директор идет вправо	Анимация Три кадра движения Идет, заложив руки за спину и выпятив живот	
✓	Hamburger		Гамбургер		
✓	door-opened		Открытая дверь	Открыта одна створка двери	

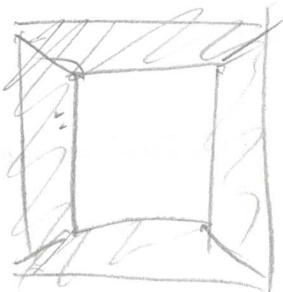
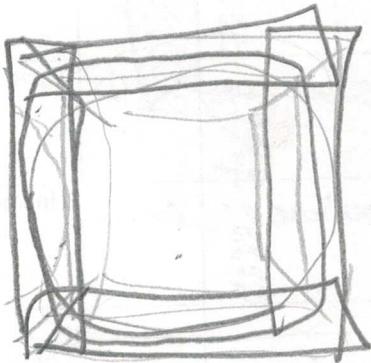
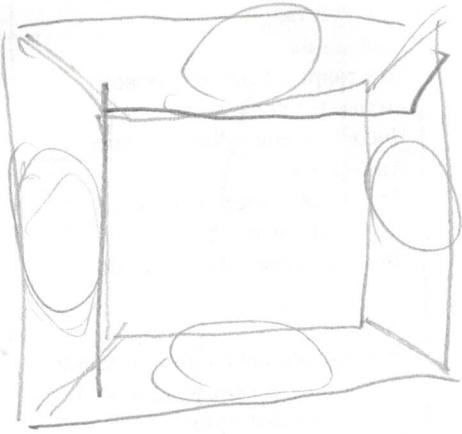
RRG Ltd.  
P.O. Box 100000

				Эта дверь будет накладываться на закрытую дверь. На нее будет накладываться изображение человечков (отправителя и получателя)	
✓	icon-life	Иконка жизни			
✓	numbers	Шрифт очков			

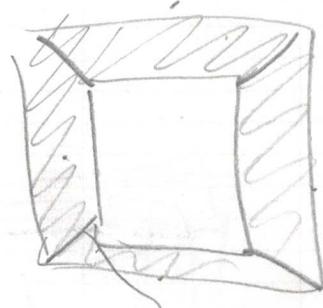
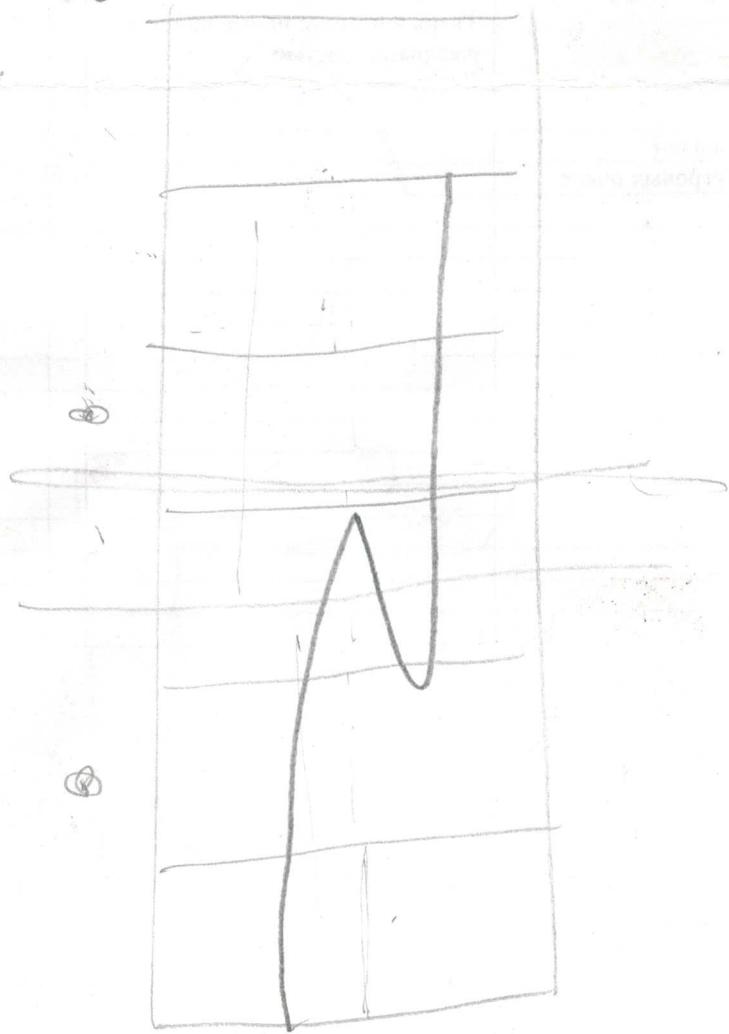
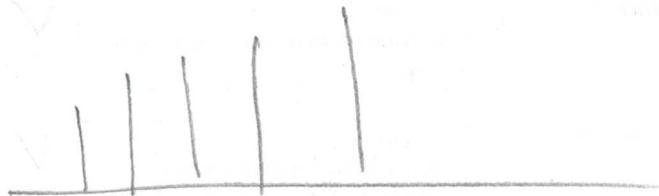
## Туннель

## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
•	title_128, 160		Титульная заставка		✓
•	final_128, 160		Финальная заставка		
•	background_128		Игровой фон	Туннель шлюза космического корабля, выходящий в открытый космос. Туннель имеет квадратное сечение. В туннеле темно. Стенки сине-серые, металлические Чем ближе к нам тем более светлые. Эскиз туннеля в BMP файле.	✓
•	background_160x128				✓
•	sight		Прицел	1 кадр Прицел, управляемый игроком, футуристического вида.	✓
•	Blaster		Бластер	7 кадров Бластер будет выводиться внизу экрана как ружье в Охоте. Бластер имеет семь положений. Центральное и по три с каждой стороны.	✓
Твари. Темные и многооногие, похожие на пауков, с горящими глазами.					
•	creature_01_top —11— 01 —11— —11— 02 —11— —11— 03 —11— —11— 04 —11— —11— 05 —11—		Верхняя тварь	Анимация Эта тварь бегает по верхней стенке туннеля приближаясь и удаляясь от нас. Требуется 5 размеров по 2-3 кадра анимации на каждый размер	✓
•	creature_01_left 02 03 04 05		Левая тварь	Анимация Эта тварь бегает по левой стенке. Число кадров аналогично верхней твари.	✓
•	creature_01_right 02 03 04 05		Правая тварь	Анимация Эта тварь бегает по правой стенке туннеля Число кадров - Аналогично	✓
•	creature_01_bottom 02 03 04 05		Нижняя тварь	Анимация Эта тварь бегает по нижней стенке туннеля. Число кадров - Аналогично	✓
•	remains_top		Ошметки верхней твари	Анимация Окровавленная (с ярко-зеленой кровью) кучка растекается по верхней стенке туннеля и тает. Движение объекта не предусмотрено. Требуется 2 размера для разной удаленности	✓
•	remains_left		Ошметки левой твари	Анимация Окровавленная (черно-зеленая) кучка стекает по левой стенке	✓







Список графики.

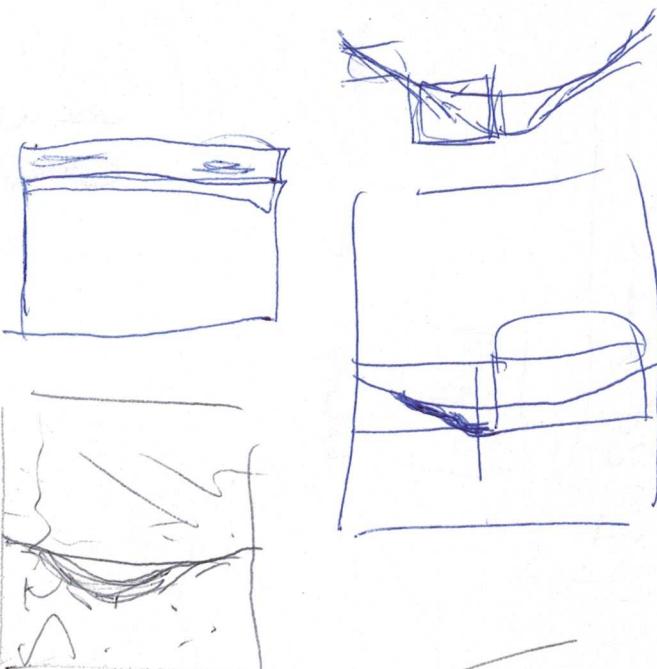
Заставка

Финальная картинка

Тайлы коридоров

Рамка металлоискателя

Лифт



Тайлы комнат и подъезда

Лимузин

Хаммер

Герой (все кадры)

Охранник (все кадры)

Мелкие звезды (5 шт., все кадры)

Крупные звезды (5 шт., все кадры)

Головы Тату (2 шт.)

Головы парней в белых костюмах (5 шт.)

Телохранитель (все кадры)

Крутые звезды (3 шт, все кадры)

Стрелочка-подсказка на двери, для выхода из комнаты

Маленькая звездочка над головой

Крупная звездочка над головой

Дымок после исчезновения персонажа

Большое сердце-бонус

Маленькое всплывающее сердечко после взятия бонуса

«5» - всплывающие очки

«10»

«20»

«50»

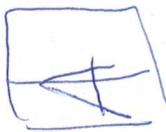
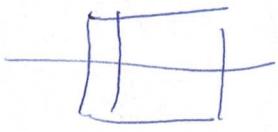
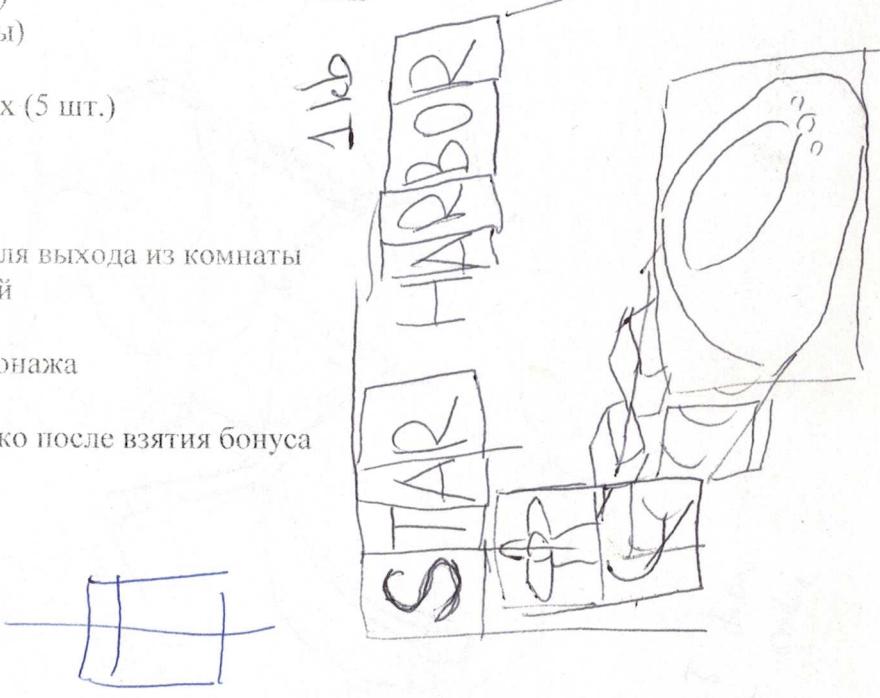
Логотип MTV в угол экрана

Иконка счетчика жизней

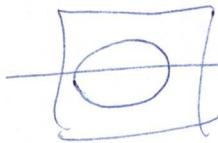
Иконка счетчика подушек

Иконка подушки с супернаволочкой

Шрифт для очков



19,40 - 46,16



45,54 - 55,16

19,40 - 46,15

21,10 - 43,46

~~5,42 - 47,47~~

74

1234  
1342

2314  
1234

egf = [79,14]  
8x16

num=13x8  
1234

(1 28 x 1 CP)

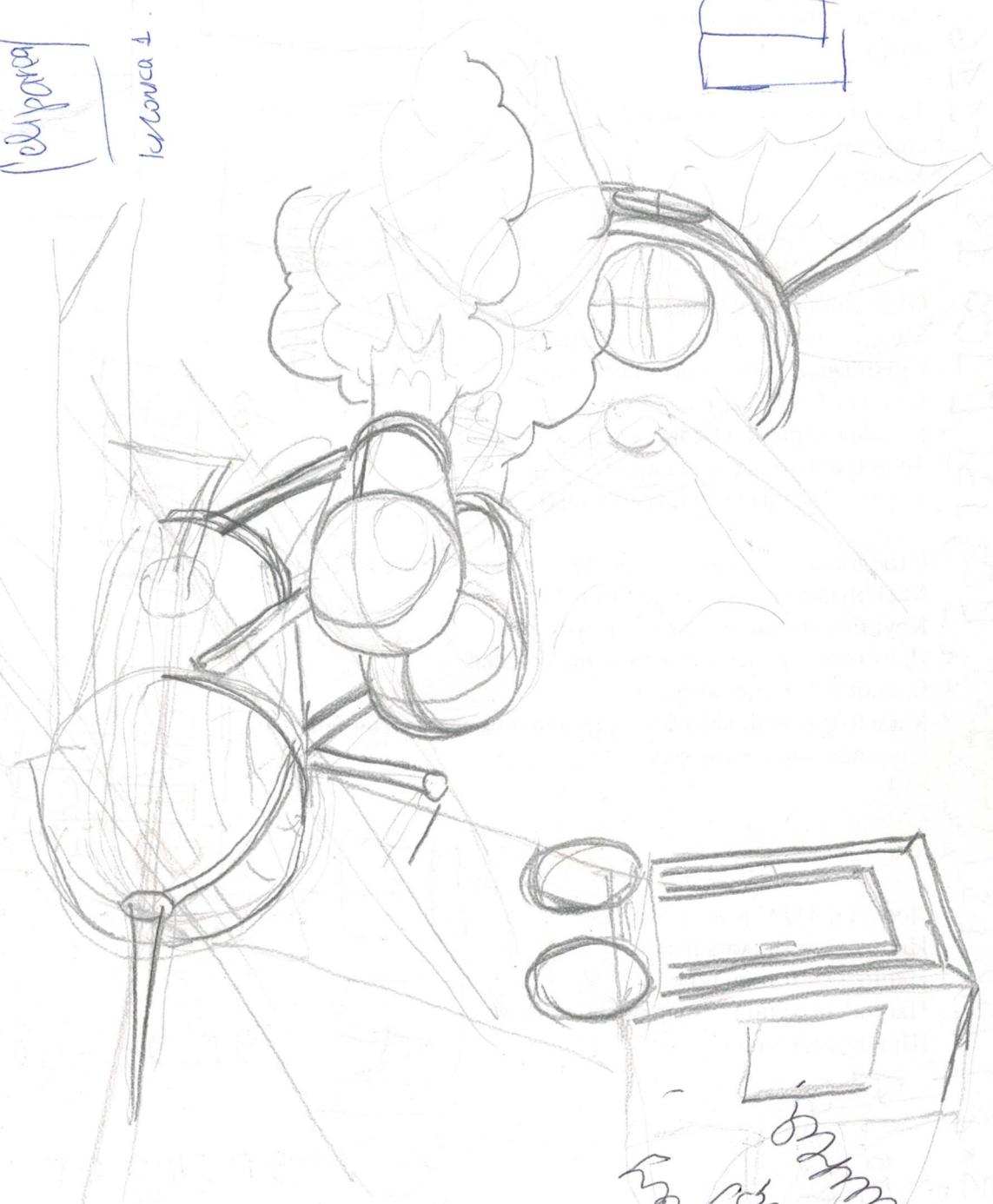
[elbow]

Larva 1. Larva 2. Larva

\$ 2.  
08

2 3.

3 4.  
5 6.



occult - kar  
odd 1 & 0 on

202  
19

17 x 10

0,204 - 17.

adult  
larva  
egg  
pupa  
imago  
metamorphosis  
hatching  
ecdisis

# Space Combat

## Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отмечок	
Титульная заставка						
	title_128_128	128x128			•	
	title_128_160	128x160			•	
	title_101_80	101x80			•	
	title_176_208	176x208			•	
	title_136_176	136x176			•	
130-116						
Заставка проигрыша						
	lost_128_128	128x128		Включает в себя транспарант: "HITS: %"	•	
	lost_128_160	128x160			•	
	lost_101_80	101x80			•	
	lost_176_208	176x208			•	
	lost_136_176	136x176			•	
130-116						
Заставка выигрыша						
	win_128_128	128x128		Включает в себя транспарант: "HITS: %"	•	
	win_128_160	128x160			•	
	win_101_80	101x80			•	
	win_176_208	176x208			•	
	win_136_176	136x176			•	
130-116						
Крейсер (На основе модели)						
	CRUISER_LEFT		Носом влево <i>(меньше)</i>	1 кадр	• ✓	
	CRUISER_RIGHT		Носом вправо <i>(больше)</i>	1 кадр	• ✓	
	CRUISER_DESTROYED_LEFT		Подбитый, носом влево	Анимация <i>новые детали, и если чистят убрал</i>	• ✓	
	CRUISER_DESTROYED_RIGHT		Подбитый, носом вправо	Анимация	• ✓	
	CRUISER_TO_HYPERJUMP_LEFT		Уходящий в прыжок, <i>из</i> носом влево <i>бензинки</i>	Анимация	• ✓	
	CRUISER_TO_HYPERJUMP_RIGHT		Уходящий в прыжок, носом вправо	Анимация	• ✓	
	CRUISER_FROM_HYPERJUMP_LEFT		Выходящий из прыжка, носом влево <i>с новородом</i>	Анимация	• ✓	
	CRUISER_FROM_HYPERJUMP_RIGHT		Выходящий из прыжка, носом вправо	Анимация	• ✓	
Истребитель (На основе модели)						
	FRONT_FIGHTER_LONG		Дальняя дистанция, носом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	
	FRONT_FIGHTER_MIDDLE		Средняя дистанция, носом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	
	FRONT_FIGHTER_NEAR		Ближняя дистанция, носом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	
	BACK_FIGHTER_LONG		Дальняя дистанция, хвостом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	
	BACK_FIGHTER_MIDDLE		Средняя дистанция, хвостом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	
	BACK_FIGHTER_NEAR		Ближняя дистанция, хвостом	9 кадров Положения в пространстве	✓ •	

176x208

✓ Иеригт - ресурсный

✓ нуздники

✓ спреножка

✓ Алюмин. листы на подставах салона.

алюмин. следов ноги

✓ У иконки самолета по цвету горные пейзаж

✓ фон

✓ нормальные двери (арки) ) неглухие (самые толстые) искусство (сквозь тонк.)

$$\boxed{98 \times 128} = 128 - 160$$

Иконки самолетов

✓ Самолет хост

✓ спреножка

✓ ног. ноги подростков (смущ. об. них)

✓ нуздники

✓ Иеригт

✓ градиент

✓ нуздники от бомб (также

~~коробок~~

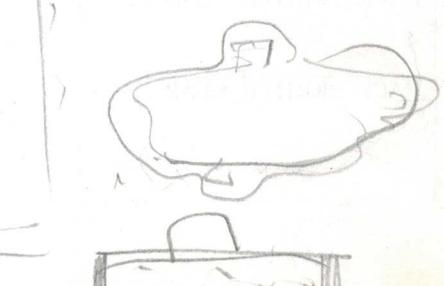
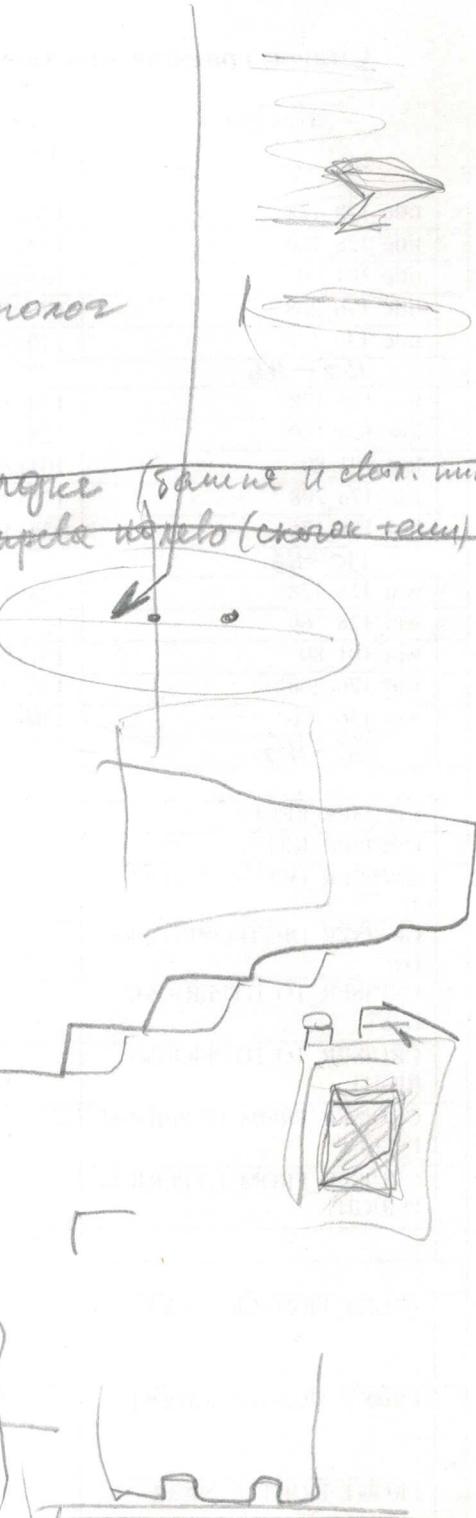
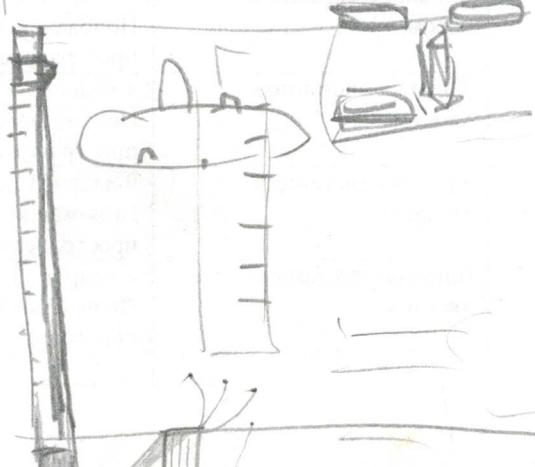
✓ персонаж ног ноги и ног ноги

✓ иконка для бомб их бомб

✓ иконка - камик

✓ иконка - персонажи искусств

101 x 80



Взрыв				
EXPLOSION_LONG		Дальняя дистанция	Aнимация для каждой дистанции	•
EXPLOSION_MIDDLE		Средняя дистанция		•
EXPLOSION_NEAR		Ближняя дистанция	Яркая вспышка без дыма. Взрыв используемый для любого объекта	• <input checked="" type="checkbox"/>
Снаряд игрока				
PLAYER_SHELL_LONG		Дальняя дистанция	по 1 кадру	1 кадр.
PLAYER_SHELL_MIDDLE		Средняя дистанция		3 кадр
PLAYER_SHELL_NEAR		Ближняя дистанция	Яркий шарообразный сгусток зеленоватого оттенка для нескольких дистанций	3 кадр
Снаряд истребителя				
FIGHTER_SHELL_LONG		Дальняя дистанция	по 1 кадру	1 кадр
FIGHTER_SHELL_MIDDLE		Средняя дистанция		3 кадр
FIGHTER_SHELL_NEAR		Ближняя дистанция	Яркий шарообразный сгусток красноватого оттенка для нескольких дистанций	3 кадр
Снаряд крейсера				
CRUISER_SHELL_LONG		Дальняя дистанция	по 1 кадру	1 кадр
CRUISER_SHELL_MIDDLE		Средняя дистанция		3 кадр
CRUISER_SHELL_NEAR		Ближняя дистанция	Яркий шарообразный сгусток голубоватого оттенка для нескольких дистанций	3 кадр
PLAYER_SIGN		Прицел игрока	1 кадр Прицел футуристического вида	• <input checked="" type="checkbox"/>
Анимации				
Обломки (На основе модели)				
PARTS_LONG	крайсер	3 кадр	Дальняя дистанция	Aнимация для каждой дистанции
PARTS_MIDDLE	нэр. гр.	3 кадр	Средняя дистанция	
PARTS_NEAR	нэр. гр.	3 кадр	Ближняя дистанция	Вращающаяся смятая часть обшивки
				для любого тела
PLAYER_BARREL_LEFT			1 кадр На основе модели	• <input checked="" type="checkbox"/>
PLAYER_BARREL_RIGHT			1 кадр На основе модели	• <input checked="" type="checkbox"/>
PLAYER_BARREL_BOTTOM			1 кадр На основе модели	• <input checked="" type="checkbox"/>
icon_life			1 кадр	<input checked="" type="checkbox"/>
numbers			Шрифт счетчика очков	1 кадр
player_energy	RGB 0/251/255		Индикатор энергии игрока	1 кадр Полоска
cruiser_energy	RGB 255/0/89		Индикатор энергии крейсера	1 кадр Полоска
icon_cruiser			Иконка крейсера	1 кадр Используется для оповещения о появлении очередного крейсера
Тайл фона	128x94			
создание перистрса				

Back tile

**Продержись на сцене**  
Список графических элементов

	Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
Титульная заставка					
	title_128_116	128x116			
	title_176_204	176x204			
Заставка проигрыша					
	lost_128_116	128x116		<i>В последнюю очередь!</i>	
	lost_176_204	176x204			
Заставка выигрыша					
	win_128_116	128x116		<i>В последнюю очередь!</i>	
	win_176_204	176x204			
<i>Background</i>					
			Игровой фон	1 кадр	✓
8	<i>HeroWalkLeft</i>		Герой идет влево	Анимация	✓
8	<i>HeroWalkRight</i>		Герой идет вправо	Анимация	✓
1	<i>HeroStand</i>		Герой стоит	1 кадр Верхняя половина тела	✓
1	<i>HeroSquirm</i>		Герой корчится	Анимация Верхняя половина тела	
6	<i>HeroFall</i>		Герой падает	Анимация	✓
3	<i>HeroWaveHand</i>		Герой машет рукой	Анимация Верхняя половина тела	✓
3	<i>HeroBow</i>		Герой кланяется	Анимация	✓
1	<i>HeroBottom</i>		Ноги героя	1 кадр Отдельно ноги героя в положении «стоит лицом к залу» Должны стыковаться со всей анимацией верхней половины тела.	✓
<i>FlowersMin</i>					
	-1- <i>Mid</i>		Букет цветов летит MIN	Анимация	✓
10	-1- <i>Max</i>		Букет цветов летит MID	Анимация	✓
1	<i>FlowersSmashed</i>		Букет цветов летит MAX	Анимация	✓
			Букет цветов на сцене	1 кадр	✓
<i>TomatoMin</i>					
	-1- <i>Mid</i>		Помидор летит MIN	Анимация	✓
	-1- <i>Max</i>		Помидор летит MID	Анимация	✓
7	-1- <i>Max</i>		Помидор летит MAX	Анимация	✓
1	<i>TomatoSmashed</i>		Помидор на сцене	1 кадр	✓
<i>BananaMin</i>					
	-1- <i>Mid</i>		Банан летит MIN	Анимация	✓
10	-1- <i>Max</i>		Банан летит MID	Анимация	✓
1	<i>BananaSmashed</i>		Банан летит MAX	Анимация	✓
			Банан на сцене	1 кадр	✓
<i>AppleMin</i>					
	-1- <i>Mid</i>		Яблоко летит MIN	Анимация	✓
10	-1- <i>Max</i>		Яблоко летит MID	Анимация	✓
1	<i>AppleSmashed</i>		Яблоко летит MAX	Анимация	✓
			Яблоко на сцене	1 кадр	✓
<i>CanMin</i>					
	-1- <i>Mid</i>		Банка летит MIN	Анимация	✓
5	-1- <i>Max</i>		Банка летит MID	Анимация	✓
1	<i>CanSmashed</i>		Банка летит MAX	Анимация	✓
			Банка на сцене	1 кадр	✓
<i>BottleMin</i>					
			Бутылка летит MIN	Анимация	✓

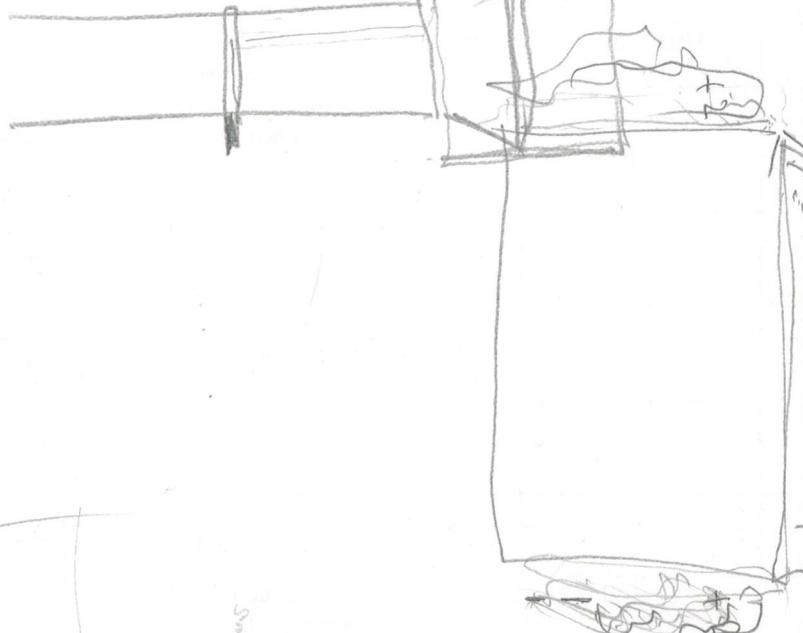
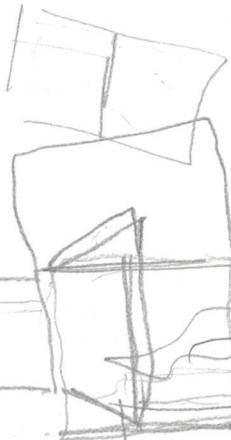
	<i>Bottle Mid</i>	Бутылка летит MID	Анимация	✓
10	-1 - <i>Max</i>	Бутылка летит MAX	Анимация	✓
1	<i>Smashed</i>	Бутылка на сцене	1 кадр	✓
		Шрифт	Для счетчика очков, таймера и энергии	
	<i>MTVLogo</i>	Логотип MTV		
	<i>TimerIcon</i>	Иконка таймера		
	<i>EnergyIcon</i>	Иконка энергии		
2	<i>HeroFallLeft</i>	<i>герой падает влево</i>	Анимация	✓
2	<i>HeroTurnRight</i>	<i>герой падает вправо</i>	Анимация	✓

## Папарацци.

## Список графики

Имя файла	Размер элемента	Название графического элемента	Описание	Для отметок
		Титульная заставка		
		Заставка выигрыша	Выводится если игрок успеет отснять все кадры до того как его найдет охрана.	
		Заставка проигрыша	Выводится если игрок не успеет отснять все кадры и его прогонит охрана.	
	16 x 16 12 x 12	Тайлинг здания	Пример и последовательность файлов в файле <i>par_blocks.bmp</i> Два варианта размеров: 16x16 (для экрана 176x176) 12x12 (для 120x120)	
	72 x 144 54 x 108	Закрытая оконная рама	<i>левая и правая</i>	
	? x 144 ? x 108	Открытая во внутрь оконная рама	<i>левая и правая</i>	
		Персонаж в обычном состоянии	Шесть персонажей включая одного охранника. Выводится в окне:	
		Персонаж в испуганном состоянии	144x144 (для экрана 176x176) 108x108 (для 120x120)	
		Прицел видеоскаптера	Прямоугольник выводящийся в центре экрана.	
		Уголок видеоскаптера	Четыре уголка на одном спрайте	
		Иконка счетчика кадров		
		Иконка счетчика таймера		

+ ногомех



$$\mu = \frac{1}{4}$$
$$\delta = \frac{1}{g}$$

