

Всё про "VR Games Collection"

1. Страница в Google Play Market

1.1. Название и описания

1.1.1. Название

1.1.1.1. Русский – ru-RU:

VR Games Collection

1.1.1.2. Английский (Соединенные Штаты) – en-US:

VR Games Collection

1.1.2. Краткие описания

1.1.2.1. Русский – ru-RU:

Небольшой сборник из нескольких мобильных мини-игр в виртуальной реальности

1.1.2.2. Английский (Соединенные Штаты) – en-US:

A small collection of several mobile mini-games in virtual reality

1.1.3. Полные описания

1.1.2.1. Русский – ru-RU:

VR Games Collection - это небольшой сборник из нескольких мобильных мини-игр в виртуальной реальности. Вам достаточно иметь обычный картонный Google Cardboard для того, чтоб с удовольствием проводить время. Всё управление в игре осуществляется взглядом - то есть вам нужно просто посмотреть на требуемый объект (направить на него точку), чтобы произошло действие, которое требуется для него. Некоторые объекты требуют долгого "взгляда", чтобы лишний раз не осуществить случайно действие. Примером такого места является дверь в играх, которая ведет в главное меню.

На данным момент (версия 0.1) в сборнике пока что только одна культовая

простенькая игра "Поймай крота" (Whack-A-Mole). С дальнейшими крупными обновлениями будут появляться новые игры.

Студия разработки приложений и игр Firsus Games:

Идея и реализация - Егор Томашин

3D-моделирование - Вячеслав Савеленко

Звуковое сопровождение - Дмитрий Поливанов

1.1.2.2. Английский (Соединенные Штаты) – en-US:

VR Games Collection is a small collection of several mobile mini-games in virtual reality. It is enough for you to have an ordinary cardboard Google Cardboard in order to spend time with pleasure. All control in the game is carried out by sight - that is, you just need to look at the desired object (point at it) to take the action that is required for it. Some objects require a long "look" to once again not to carry out accidentally action. An example of such a place is the door in games that leads to the main menu.

At the moment (version 0.1) in the collection so far only one cult unpretentious game "Whack-A-Mole". With further major updates, new games will appear.

Application and game development studio Firsus Games:

Idea and implementation - Egor Tomashin

3D modeling - Vyacheslav Savelenko

Soundtrack - Dmitry Polivanov

1.2. Графические объекты

1.2.1. Значок в высоком разрешении

- 512x512
- 32-разрядный PNG

Русский – ru-RU	Английский – en-US

1.2.2. Скриншоты

- JPEG или 24-разрядный PNG (без альфа-канала). Минимальная длина стороны: 320 пикс. Максимальная длина стороны: 3840 пикс.
- Необходимо предоставить как минимум два скриншота. Для каждого типа устройства можно загрузить не более восьми скриншотов.

1.2.3. Картинка для описания

- 1024 x 500 (Ш x В)

- JPG или 24-битный PNG (без альфа-канала)

Русский – ru-RU	Английский – en-US

1.2.4. Рекламное изображение

- 180 x 120 (Ш x В)
- JPG или 24-битный PNG (без альфа-канала)

Русский – ru-RU	Английский – en-US

1.2.4. Баннер для телевизора

- 1280 x 720 пикселей
- JPG или 24-битный PNG (без альфа-канала)

Русский – ru-RU	Английский – en-US

1.3. Свойства

1.3.1. Тип приложения - ИГРЫ

1.3.2. Категория - АРКАДЫ

1.3.3. Теги:

- Аркады, Головоломки, Гонки, Другое, Обучающие

1.3.4. Возрастные ограничения:

Чтобы заполнить анкету, загрузите файл APK.

1.4. Контактная информация

1.4.1. Веб-сайт - <https://vk.com/FirsusGames>

1.4.2. Электронная почта - FirsusGames@mail.ru

1.4.3. Телефон - указывать не обязательно и не надо

1.5. Политика конфиденциальности

1.5.1. (будет позже)

2. Мини-игры и описания

2.0. Главное меню

2.0.1. Место

- Обычная комната с изогнутым экраном перед игроком, на котором будут названия и/или картинки мини-игр
- Позади игрока дверь для выхода из приложения/игры
- Стены в виде надрезов с логотипа FG, а на некоторых объектах - сам логотип
- Красное и синее освещение

2.0.2. Действия

- Навестись и удерживать взгляд (далее - точку) на экране на нужной игре для перехода к ней (запуск другого уровня)
- Навестись и удерживать точку на двери - для полного выхода

2.0.3. Звуковое сопровождение

- здесь и далее все звуки длительностью не более 1 (одной) секунды
- звук цифрового нажатия на экран для запуска игры
- звук выхода из игры
- фоновая спокойная музыка, в лупе

2.1. “Поймай крота” (Whack-A-Mole)

2.1.1. Место

- Та же комната из главного меню
- В комнате установка для игры Whack-A-Mole:
 - вылезает 9 капсул с логотипом FG (они будут крутиться с разной скоростью в разные стороны)
 - на экране отображается счёт и оставшееся время текущей партии, а также рекорд за всё время
 - вне партии на месте счёта и таймера находится кнопка START
 - по бокам установки трубы откуда будет небольшой фейерверк после окончания партии
- Дверь позади для выхода в главное меню

2.1.2. Действия

- Удержание точки на START запускает партию
- Наведение точки на вылезающие капсулы - молоток ударяет по ним, и они уходят обратно

2.1.3. Звуковое сопровождение

- звук старта партии
- музыка во время партии
- звук вылезания капсул
- звук удара (резиновые капсулы и резиновый молоток)
- звук конца времени - звук победы

2.1.4. Визуальное сопровождение

- эффект удара по капсуле
- эффект конца игры, тобишь победы - хлопушки, фейерверк из труб на установке