

ОПИСАНИЕ ПРОТОТИПА

История:

Должно быть реализовано в виде комиксов. Графический материал будет предоставлен.

Десять тысяч лет назад Белый маг Вакхал предсказал падение миров и их спасение рукой героя. Вакхал из ветра, огня и земли сковал артефакт, способный противостоять силе зла.

Артефакт был спрятан в землях Арегора.

Эта легенду мой дед рассказал моему отцу, а отец мне. Мы все считали это просто детской сказкой, пока один раз старик в обшарпанных одеждах не посетил наше племя. Мой отец вождь хотел прогнать его, но бродяга произнес заклинание и никто не смог подойти к нему ближе, чем на три шага.

От него мы узнали, что маги разошлись по землям в поисках героев, а потом указал на меня.

Так я стал такином - человеком без земли и племени, человеком, посвятившим себя большой цели - спасению мира.

Выбрав один из волшебных предметов, который принес с собой маг, я отправился в путь, полный опасностей и испытаний. От старика я узнал, что есть и другие. Пусть так. Я же верил, что до великой цели дойду именно я.

Поле:

Изображение, готовое для печати будет предоставлено.

Картонный квадрат на котором точками диаметром с сантиметр обозначены маршруты. Маршруты начинаются в трех противоположных точках, извиваются и через некоторое время самостоятельно пути начинают много раз пересекаться.

Каждая точка имеет цвет: синий для испытания на качество мышления, красные для испытания ловкости, зеленая - для испытания скорости мышления.

Каждая точка имеет свой уникальный номер.

Между точками декоративная графика: ландшафт, камни, деревья и пр.

Задания на маршрутах распределены неравномерно. Соответственно выбор точки старта имеет значение.

Фишки:

Фишки и соответствующие 3D-модели будут предоставлены

Фишки представляют собой три одинаковых минифигурки лего которые отличаются цветом шапки. Игрок может выбрать: шапку мага, помогающую в

заданиях на скорость мышления, шлем воина - помогающих в заданиях на скорость и шапку ученого помогающую в заданиях на качество мышления.

Соответственно одеть за одно задание можно только одну вещь. Игрок по идее должен выбирать предмет, соответствующей его слабой или сильной стороне.

Правильная стратегия - выбор предмета и точки старта, соответствующих личным качествам игрока.

Передвижение по полю:

Игроки поочередно бросают один кубик и двигаются на нужное количество ходов.

При попадании на занятое поле игрок, который занимал поле раньше отодвигается на одно поле с той стороны, с которой пришел второй. Если то занято, то продвигается дальше. В любом случае два игрока на одном поле стоять не могут.

Воспроизведение сцен:

Каждый игрок имеет свой экземпляр приложения и свою уникальную фишку. Для начала он наводит камеру на свою фишку и та привязывается к текущей игре. Других фишек приложение в рамках одной игры не замечает.

При наведении камеры на поле, приложение понимает номер поля.

От номера поля зависит цвет, от цвета тип задания. От положения поля зависит уровень сложности. Чем ближе к центру, тем сложнее.

При наведении на точку и ее распознании игрок может нажать play и сыграть. Отменить или остановить текущую игру нельзя. Проиграть заново нельзя.

Общее описание сцен:

На сцене есть несколько виртуальных предметов: движимых и недвижимых.

Когда игрок нажимает play, то:

1. Все, что нарисовано на поле полностью замещается на виртуальную сцену, включая фигурку.
2. Все, что находится за пределами поля, сохраняется
3. Фигурка замещается на виртуальную копию, которая даже в недвижимом состоянии производит небольшие движения: покачивает руками, перебирает ногами, смотрит в лево вправо.
4. Все остальные предметы вырастают из земли, постепенно увеличиваясь.
5. На сцене всегда есть фоновые звуки типа ветра, воды, птиц.
6. Герои общаются на тарабарщине, которая дублируется языком в облачках.

Задание на ловкость:

3D-модель воина, слуги, камня и аудио файлы будут предоставлены.

К герою подходит воин и размахивая руками кричит: скорее, скорее сюда. Потом отпрыгивает в угол сцены. С разных сторон появляются еще от одного до трех его слуг (в зависимости от сложности).

Герой оказывается посередине.

Враги кидают камни.

В зависимости от уровня сложности: кидают с разной частотой, камни летят с разной скоростью.

Игрок пальцем показывает, в какую точку ему переместиться. Нажатие в пределах условной области между врагами обозначается зеленым и герой туда прыгает или перебегает. За пределами - красным. При нажатии туда ничего не происходит.

Обычный игрок перемещается со стандартной скоростью. Игрок в шапке воина - с повышенной. Наличие шапки также слегка замедляет врагов.

Чтобы пройти задание нужно уклониться от серии бросков, также в зависимости от сложности.

За успех игрок получает по 10 очков за каждый камень.

Задание на скорость мышления:

3D-модель плитки, изображения для сравнения, аудио-файлы будут предоставлены

Из пола выдвигаются квадратные плитки с нарисованными предметами.

Игрок должен, как можно быстрее кликать на пару одинаковых.

Сначала предметов 4, затем 6, затем 9.

В зависимости от уровня сложности показывается в общем разное кол-во по 4 и 6, прежде, чем начинается показ 9.

В зависимости от уровня сложности показывается от 10 до 20 комбинаций.

Игра длится 20 сек., если нет шапки мага и 30 - если есть. Отсчет очков начинается с 120. Каждую секунду отнимается 6 или 4 очка.

Игра заканчивается, когда игрок отмечает все пары или, когда заканчиваются очки. Игроку достается столько очков, сколько осталось, к моменту окончания игры.

Некоторые предметы отличаются сильно. Некоторые только в деталях.

В зависимости от уровня сложности пары появляются в сочетании с парами отчасти похожих предметов.

Задание на качество мышления:

На поле появляется объемный квадрат или круг, который через секунду после начала рассыпается на несколько частей в разные стороны. Обломки падают в беспорядке.

Игрок может взять и развернуть любые куски. При приближении и возможности сойтись, кусочки слипаются немного помогая игроку.

В зависимости от уровня сложности фигура разделяется на 4 частей.

В зависимости от уровня сложности, линии разделения начинаются на гранях на расстояниях схожих и не схожих.

В зависимости от сложности, разделение происходит под правильными или неправильными углами.

На сбор фигуры выделяется 30 сек.

Если фишка имеет шапку ученого, на сбор дается вдвое больше обычного времени.

За сбор, в зависимости от уровня сложности дается от 20 до 80 очков.

Цель игры:

3D-модель слитка будет предоставлена

Открыть и затем найти артефакт: сияющий золотой слиток правильной формы.

Открывает артефакт игрок, первым достигнувший 1000 очков. Он узнает, на каком поле спрятан артефакт.

Артефакт прячется где-то в центре, где пля сконцентрированы и многократно пересекаются.

Найти артефакт на этом поле может только игрок, набравший 1000 очков.

Другие игроки, набрав 1000 очков, также узнают, где он.

Когда игроки достигают 1000 очков, они уже не играют на каждом поле, а только стремятся побыстрее достигнуть артефакта.

Далее уже, кто быстрее доберется и сможет стать на него, так как это зависит от удачи с кубиками.

Побеждает игрок, получивший артефакт.