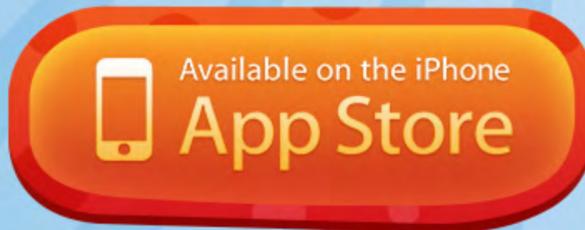




Как создавалась игра?



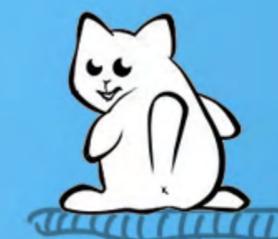
sparkle mobiles sm

Задачи и цели

Идея заключается в создании простой в управлении и легкой для восприятия аркадной игре. Чтобы, игрок без особых навыков, мог освоить игру и, при этом, был заинтересован в её прохождении.

Для этого было принято решение создать персонаж, который по умолчанию прыгает вверх, а управление персонажем осуществляется с помощью наклонов мобильного устройства влево и вправо. Перемещается персонаж по «платформам».

А для того, чтобы игра была интересной и не слишком простой – необходимы препятствия и бонусы для игрока.



Начало

В первую очередь мы определились с основной целевой аудиторией игры и с её потребностями.

После чего поняли, что нужно для самой разработки:



Персонаж



Платформы



Препятствия



Бонусы



Интерфейс игры



Анимация игры



Озвучка игры



Программирование

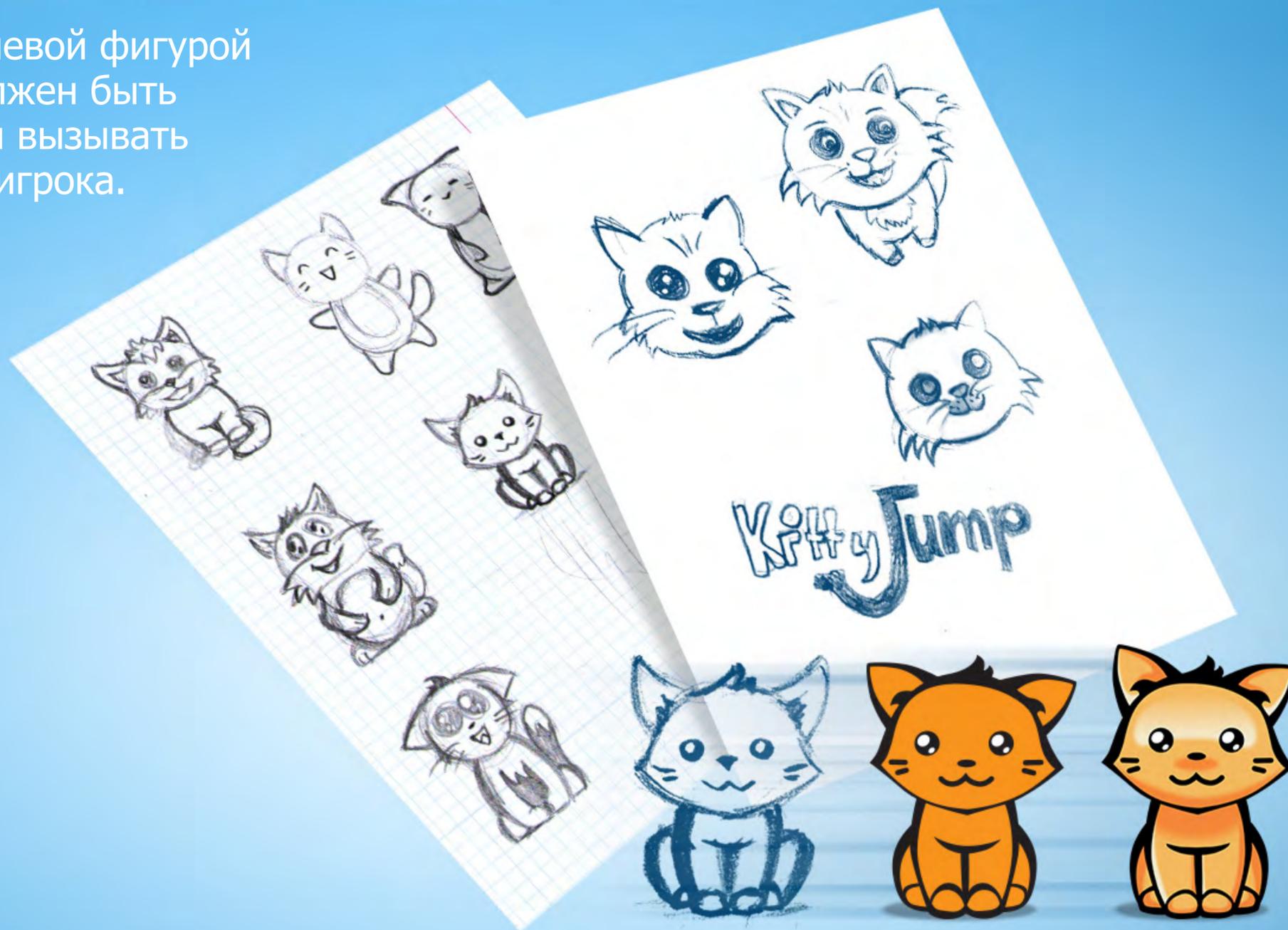
Сценарий игры

Воплощение игры в жизнь началось с создания сценария, проектирования и реализации юзабилити.



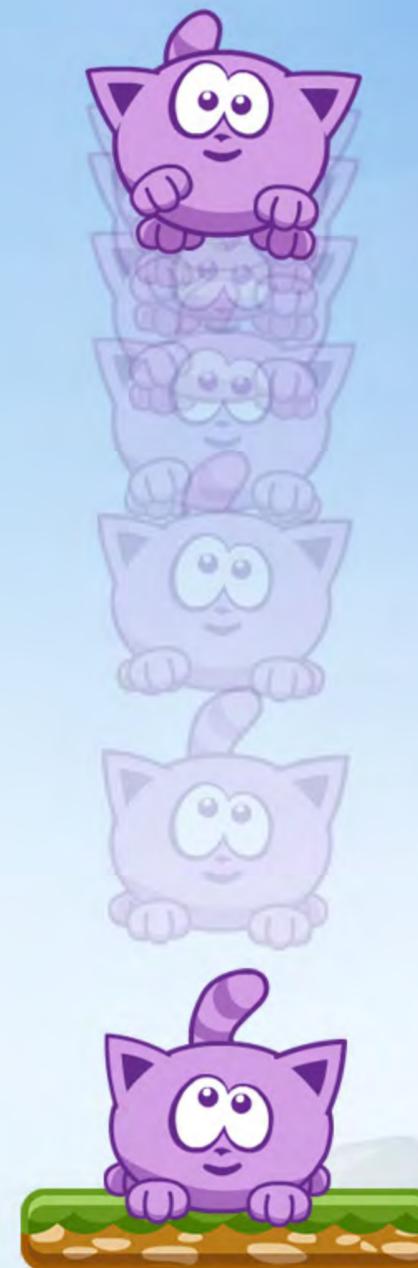
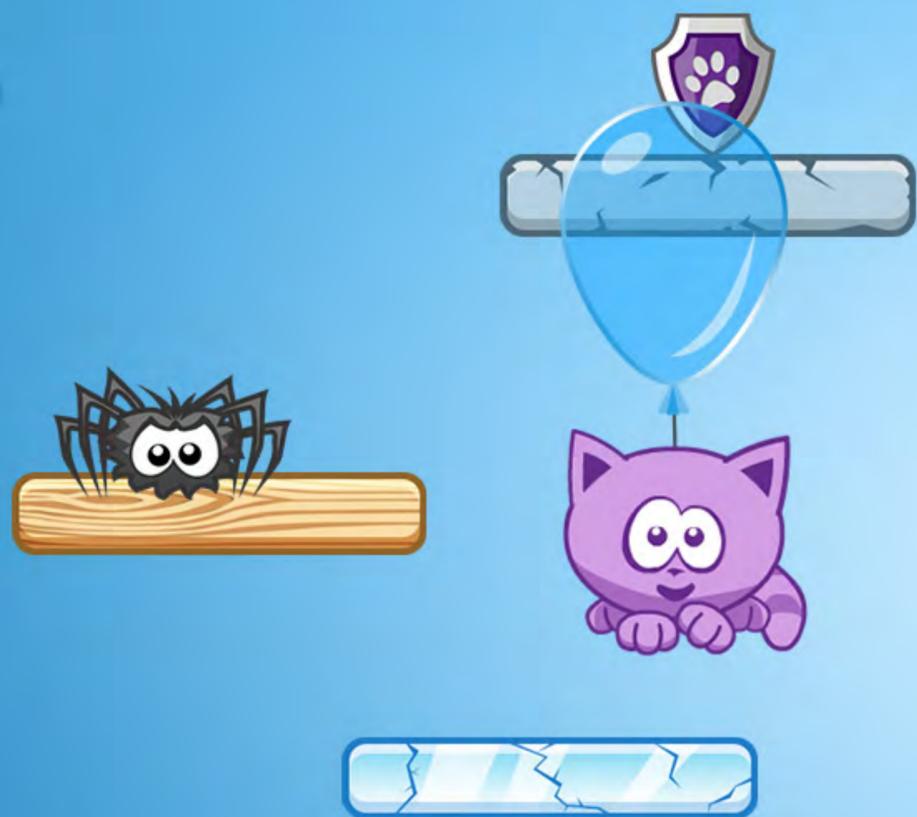
Создание персонажа

Персонаж - является ключевой фигурой всей игры. Поэтому он должен быть ярким, запоминающимся и вызывать положительные эмоции у игрока.



Графические элементы и анимация

Анимация персонажей, различные платформы, бонусы, препятствия...



Дизайн интерфейса

Визуализация осуществлялась на базе прототипов к игре.
Основные экраны игры: вход в игру, окно игры,
настроек, достижений...

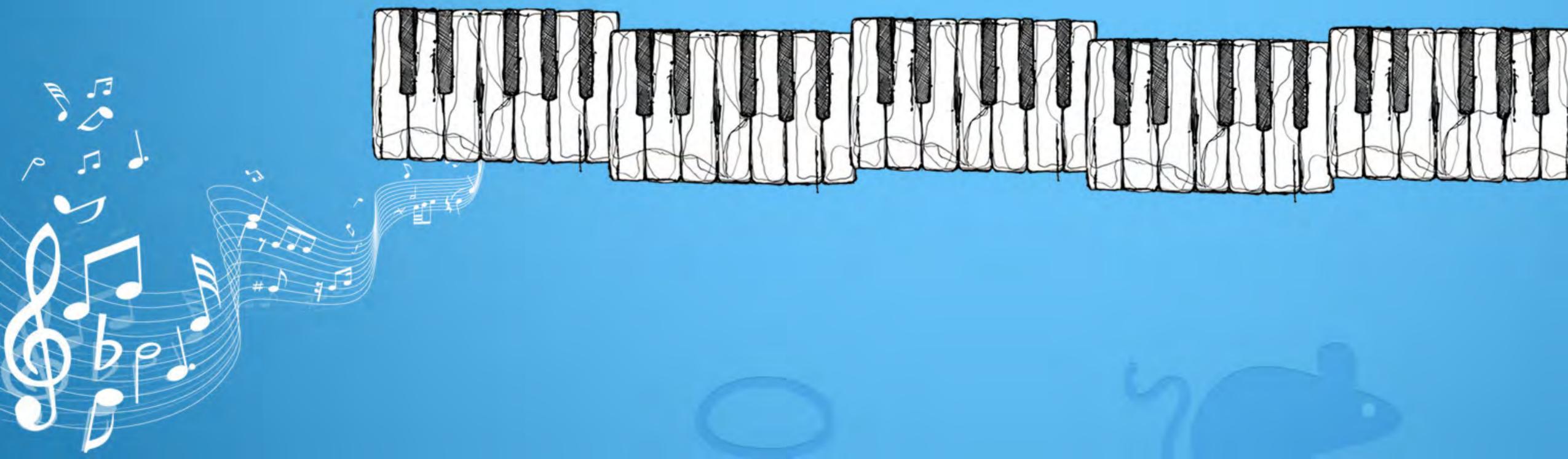


Озвучка игры

На базе согласованных элементов игры, анимации и желаемого результата – был создан перечень необходимых звуков и музыки игры.

Звуки оживляют персонажа, элементы и вызывают соответствующие эмоции у игрока.

А чтобы подкрепить общее настроение игры – музыку сделали динамичной и веселой.



Программная разработка

Программная разработка игры велась параллельно с разработкой персонажа, дизайна интерфейсов, анимации, на базе прототипов и сценариев.

Для разработки мы использовали:

Язык программирования	ActionScript 3
Для кроссплатформенности игры, для разных операционных систем.	Среда разработки Adobe Air
Определение столкновений персонажа и элементов, импульсы, прыжки, траектории полетов. Для дальнейшей модификации игры.	Физический движок Nape, математическая модель
Для отображения графики, повышения быстродействия графических элементов игры за счет использования графического процессора устройств	Рендер Starling
Для управления вибрацией, прочее	Набор нативных расширений, сторонние разработки.
Доска достижений игроков	Сторонний кроссплатформенный сервис

Будущее игры

Дальнейшие модификации игры будут нацелены на:

Удовлетворение пожеланий игроков

Модернизацию существующих элементов

Создание новых «фишек» и препятствий для игроков

Монетизацию проекта – за счет ввода валюты игры



Спасибо за внимание

www.sparklemobiles.com

+380(050) 381-69-04

+380(044) 227-59-49

info@sparklemobiles.com

sparkle mobiles **sm**