

Самая первая страница при загрузке



Это анимированный рисунок. Он должен быть во время загрузки игры. Запросить отдельно у меня. Так как здесь нельзя было вставить именно анимацию.

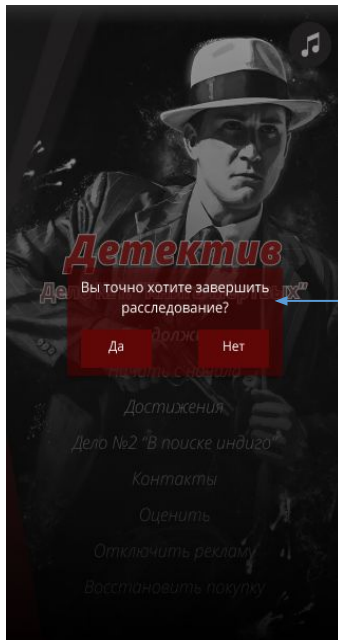


Это главное меню и свайп слева направо при чтении

Это - Сверху справа – это кнопка включения и отключения музыки. Нажимаешь один раз – музыка включена, нажимаешь второй раз отключена, нажимаешь третий раз опять включена. На этой странице будет крутиться всегда по кругу одна и та же мелодия – вот эта:



В идеале, при прохождении игры в любое время, когда свайпаешь **слева направо** – должно выходить это меню именно с этой мелодией.



Если игрок хочет выйти, то нажимает два раза на смартфоне кнопку назад и в этом случае всплывает вот такое окно.

Если он нажимает да, то выходит из игры, если нет, то так же остается в этом меню.



Любое нажатие кнопок это вот такой

ЗВУК:



Достижения



Фоновая музыка, которая должна крутиться по кругу, пока её не отключат вот эта: . Отключить её можно, нажав на кнопку мелодии справа сверху. Включить тоже самое. Все кликабельные кнопки озвучиваются вот этой мелодией. 

Вот это окно должно быть кликабельным
Как на него нажимаешь, то переходишь на следующий слайд

При наборе 5 баллов - открывается первое интервью,

Когда нажимаем кнопку назад, то попадаем на «Главное меню»

Следующий слайд



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:



Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Нажимая кнопку далее, переходим следующий слайд, который называется «Далее»

Когда нажимаешь кнопку «Дело №2 «В поиске индиго»»
Игрок переходит вот на эту страниц.

Три нижние кнопки – это будущие части приложения.
Пока по ним нельзя перейти, но в дальнейшем, чтобы они открывались, А еще нужно сделать так, чтобы

когда нажимается кнопка «Начать расследование» нужно чтобы следующая часть в приложении «книга покупалась за 149 рублей.

Тут два варианта:
как показано тут



1. Было бы неплохо самим продать книгу. Покупатель нажимает на кнопку, оплачивает деньги и ему на гаджет скачивается книга в трех форматах (они подготовлены Fb2, epub и ворд) – ПРИОРИТЕТНЫЙ ВАРИАНТ
2. У меня есть ссылка на ресурс, где можно купить книгу:



Когда нажимаем кнопку назад, то попадаем на «Главное

<http://booksmarket.org/book/Dami>



Фоновая музыка, которая должна крутиться по кругу, пока её не отключат вот эта: . Отключить её можно, нажав на кнопку мелодии справа сверху. Включить тоже самое. Все кликабельные кнопки озвучиваются вот этой мелодией. 

Кликабельные кнопки

Когда нажимаем кнопку назад, то попадаем на «Главное меню»

Главное Меню



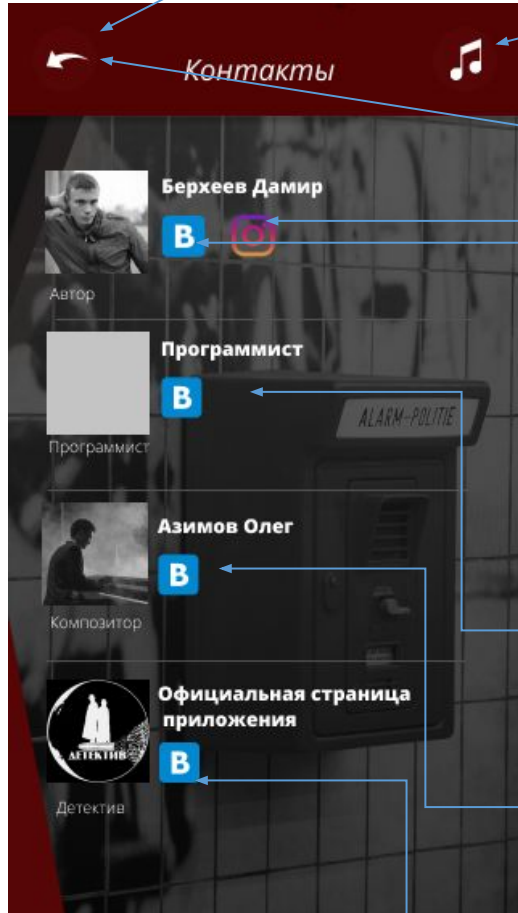
Когда нажимаем кнопку «Контакты» нас должно перебросить на страницу «Контакты» следующий слайд

«Контакты»

Когда нажимаем кнопку назад, то попадаем на «Главное меню»

По стандарту можно включать и отключать музыку при нажатии вот этой кнопки

Музыка должна быть эта:



Кликабельные кнопки – при нажатии звучит стандартный щелчок. **Это касается и кнопок ВК и инстаграмма**



При нажатии кнопки игрока должно перекинуть по ссылке:

https://vk.com/damir_author

При нажатии кнопки должно перебросить на страницу инстаграмма:

https://www.instagram.com/author_damir/

Тут контакты разработчика и фото мне нужно будет скинуть, если разраб хочет конечно)

При нажатии вот этой кнопки должно перебросить по ссылке:



<https://vk.com/id219382141>

При нажатии вот этой кнопки: должно перебросить на официальную



Когда нажимаем кнопку «Оценить», то переходим на страницу, которая обозначена на следующем слайде.



Фоновая музыка, которая должна крутиться по кругу, пока её не отключат вот эта: . Отключить её можно, нажав на кнопку мелодии справа сверху. Включить тоже самое. Все кликабельные кнопки озвучиваются вот этой мелодией. 

Кликабельные кнопки

Когда нажимают кнопку Оценить – Play market – перекидывает игра на гугл плей, где можно ставить оценки. Тоже самое, когда игрок нажимает App Store, перекидывает игрока на страницу, где можно оставлять отзывы на этом ресурсе.

Когда нажимаем кнопку назад, то попадаем на «Главное меню»

Главное меню



Когда нажимаем кнопку «Отключить рекламу», то переходим на страницу, которая обозначена на следующем слайде.

Отключить рекламы



Фоновая музыка, которая должна крутиться по кругу, пока её не отключат вот эта:



Отключить её можно, нажав на кнопку мелодии справа сверху. Включить тоже самое. Все кликабельные кнопки озвучиваются вот этой мелодией.



Нажимая кнопку «назад», игрок снова оказывается в «Главном меню» (предыдущий слайд)

Нажимая кнопку «Отключить рекламу за 149 рублей», игрок оплачивает покупку функционала и с этого момента рекламы у него в игре не будет. Сделать эту кнопку кликабельной.

Главное меню



Когда нажимаем кнопку «Восстановить покупку», то должно всплывать вот такое окно, если он не совершал покупку. Убрать это окно он может щелкнув, на свободном пространстве за пределами этого окна. Либо подождав 3 секунды – оно должно убираться само.

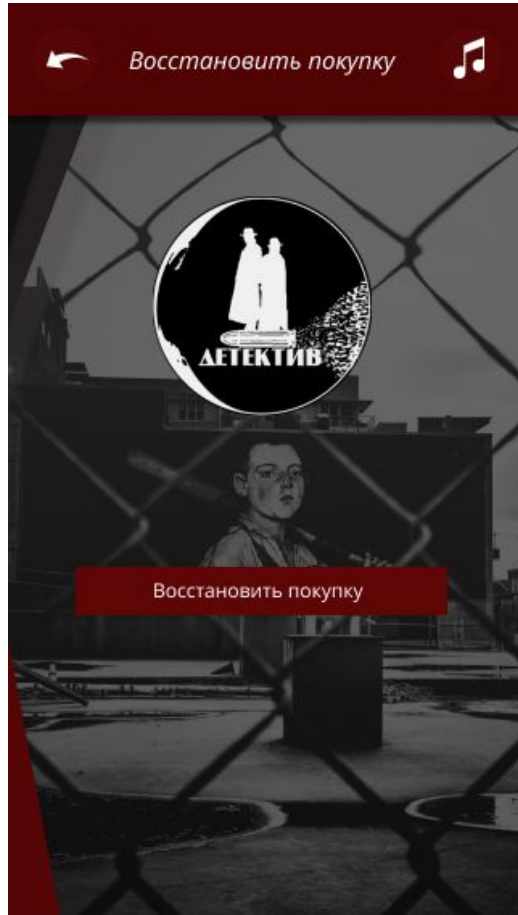
Если же он совершал покупку, то информация должна синхронизироваться с аккаунтом пользователя и функционал отключения рекламы должен быть восстановлен без повторной оплаты.

Главное меню



Кнопка «Восстановить покупку» будет доступна только, если игрок купил функцию «Отключить рекламу». Если он воспользовался этой функцией, то его перебросит на следующий слайд.

Главное меню



Фоновая музыка, которая должна крутиться по кругу, пока её не отключат вот эта:



Отключить её можно, нажав на кнопку мелодии справа сверху. Включить тоже самое. Все кликабельные кнопки озвучиваются вот этой мелодией.



Если игрок ранее делал покупку по отключению рекламы, то этот функционал для него доступен.

Соответственно, он удаляет приложение, а через некоторое время скачивает приложение снова.

Потом переходит в этот раздел и скачивает приложение, то в этом случае он снова проходит игру уже без рекламы.

ПОЯСНЕНИЯ!!

!!!!

Дальше все должно идти в таком формате:

- Музыкальное оформление. Мелодия должна быть не особо громкой, чтобы было комфортно читать. Как уже говорилось, включать и отключать ее можно нажав на значок мелодии вверху справа.
- Но другие звуки: кнопка переключения слайдов, аудиодневники, звук звонка, звук завершения главы, должны быть всегда активны.
- Игрок читает книгу и при выборе тех или иных действий ему открываются интерактивные действия.
- Крупный интерактив будет только в одном месте на 20 страниц – я обозначу восклицательными знаками эти две главы. Там будет выбор «Проверить теорию с байкером» «Проигнорировать теорию».
- Первый вариант будет неправильным и отклонит сюжетную линию.

ПОЯСНЕНИЯ!!

!!!!

Когда игрок читает, то у него должна быть возможность без проблем перемещаться в «Главное меню» и «Личное дело». Механика следующая:

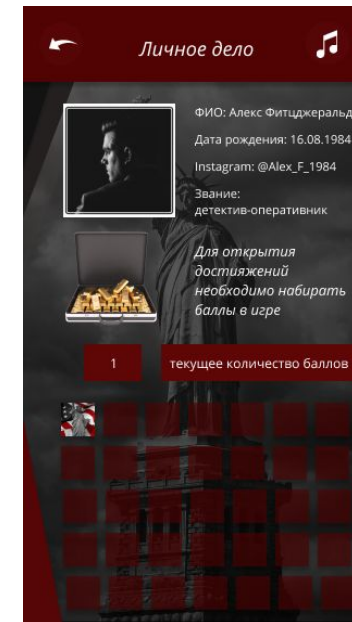
Свайп слева
направо ↓



Основное окно
игры ↓



Свайп справа
налево ↓



Свайп справа налево



Теперь, если игрок захочет в любое время свайпает читалку справа налево, то у него будет вот такая страница.

Где в окошке «текущее количество баллов» у него будет подсчет набранных за игру Баллов.

В окнах снизу, если иконка открыта, то игрок, как нажимает ее попадает на первую

Страницу главы (следующий слайд). Но если он нажимает на предыдущие главы

И проходит их, то баллы ему не начисляются.

Кликабельные кнопки озвучиваются вот этим звуком

Фоновая музыка вот эта отключить ее можно нажав кнопку мелодии Сверху справа. Включить соответственно так же. Фоновая музыка играет по кругу.

Свайп справа налево



При нажатии кнопки «Да» игрока перекидывает на ту главу, которую он выбрал.

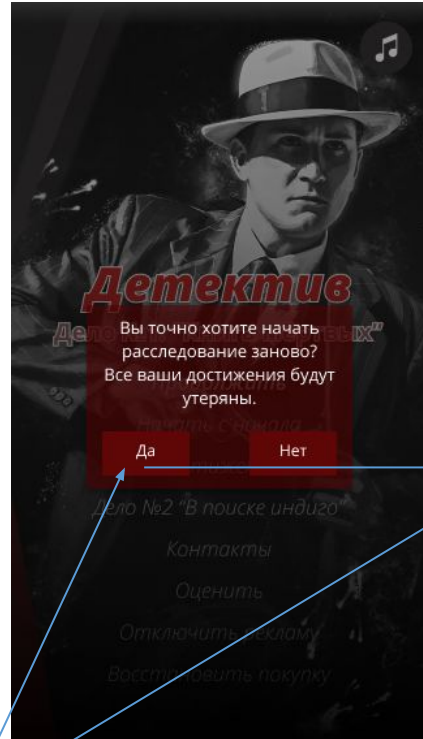
Но начисление баллов уже производиться не будет. Он просто проходит игру без прогресса в начислении баллов.

Если нажимает «Нет» или стрелочку назад, то окошко просто закрывается.

Кликабельные кнопки озвучиваются вот этой кнопкой



Кнопка «Начать с начала»



Звук
кликабель-
ных кнопок
вот
такой



При нажатии кнопки «Начать с начала» все достижения обнуляются. Баллы обнуляются. Единственное, если игрок покупал «Отключить рекламу», то этот функционал сохраняется. Всплывает вот такой вопрос. Если игрок нажимает кнопку «Да», то переходит на первую страницу первой главы. Если нажимает «Нет», то окно просто пропадает. Фоновая музыка вот такая



1 страница главы 1



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» и кнопка «VK» озвучиваются вот этим щелчком:



Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Кнопка «VK» должна быть кликабельной. Если игрок ее нажимает, то переходит по ссылке в блог автора: https://vk.com/author_damir

Нажимая кнопку далее, переходим на следующий слайд, который называется «Далее»

Далее



«Нью-Йорк! Если бы мой любимый город и впрямь мог спать спокойно!» Именно эта фраза из комиксов про «Человека паука» всплыла в памяти детектива. С нее начиналось путешествие в фантастический мир «MARVEL» еще в далеком детстве.

Что сейчас? Спецшкола позади, полицейская академия хотя и недавно, но оказалась вчерашним днем. Теперь служба в полиции, ночные дежурства по криминальным трущобам и массивный напарник на водительском кресле.

Ночной город большого яблока был как никогда прекрасен. Светящийся неоновыми огнями прожекторов, самое интересное он скрывал там, куда не касался свет всей это световой идиллии.

Далее

Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:

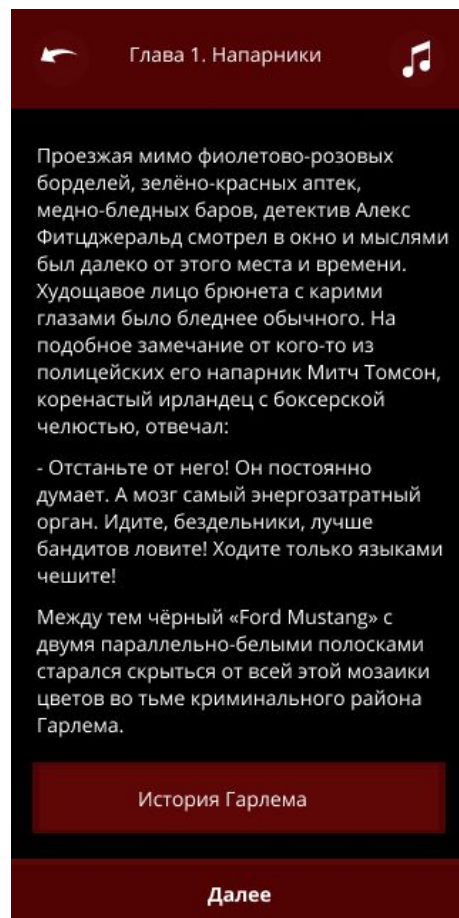


Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Нажимая кнопку далее, переходим следующий слайд, который называется «Далее»

Далее



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:

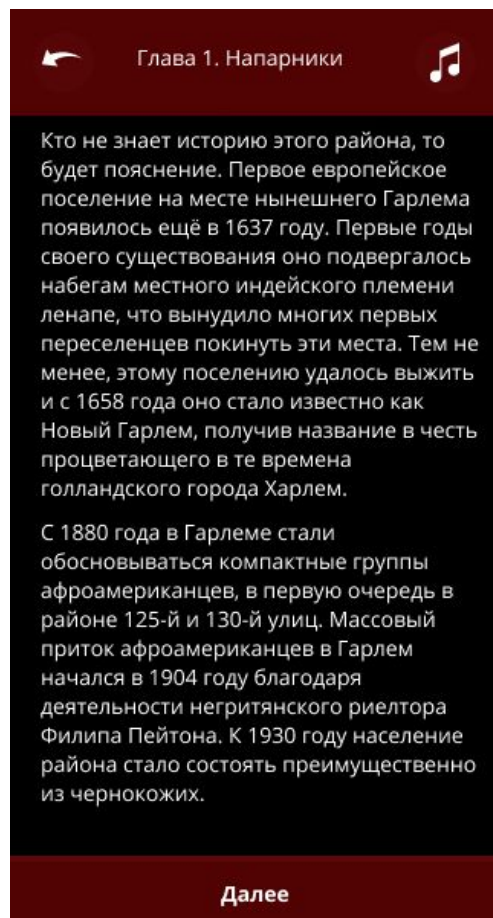


Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Нажимая кнопку далее, переходим следующий слайд, который называется «Далее»

При нажатии кнопки «История Гарлема»



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот ЭТИМ щелчком:



Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Если просто нажимаем далее, то переходим на следующий слайд.

Реклама

- В конце каждой главы будет реклама, которую игрок должен посмотреть обязательно. Как она заканчивается он переходит на следующий слайд (конец главы)

Конец главы



Этим слайдом будут заканчиваться все главы.

Кликабельные кнопки должны озвучиваться вот этим звуком. Музыкального сопровождения на этом слайде нет.



Как только игрок оказывается на этом слайде, его должна встречать вот эта победная мелодия



Вот в этих окошках просчитывает количество баллов

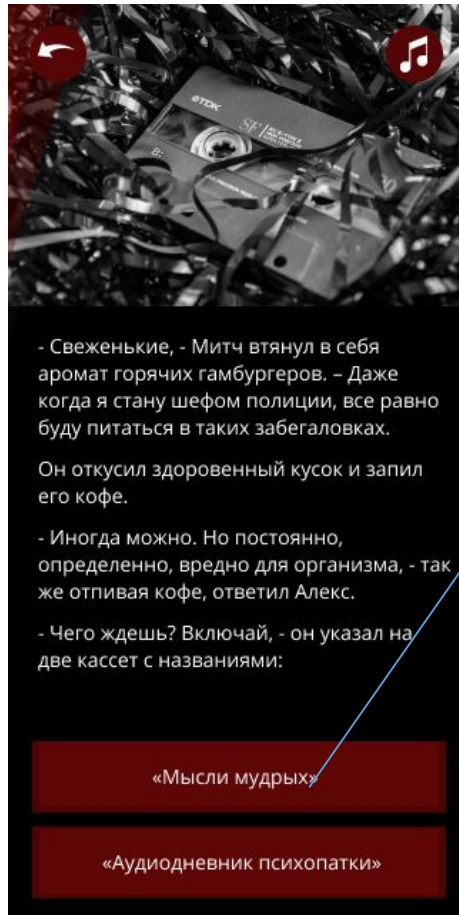
1. В первом окне количество набранных баллов за главу.
2. Во втором суммарно сколько было набрано за предыдущие главы + за эту.

Нажимая кнопку назад, игрока перекидывает не на слайд с рекламой, а на слайд, который перед рекламой.

Нажимая на кнопку «Следующая глава», игрок переходит в следующую главу – следующий слайд.

АУДИОВСТАВКИ на некоторых страницах

Желательно, чтобы вот эта синяя штуковина колебалась, как кардиограмма, чтобы создать эффект записи диалога.



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:



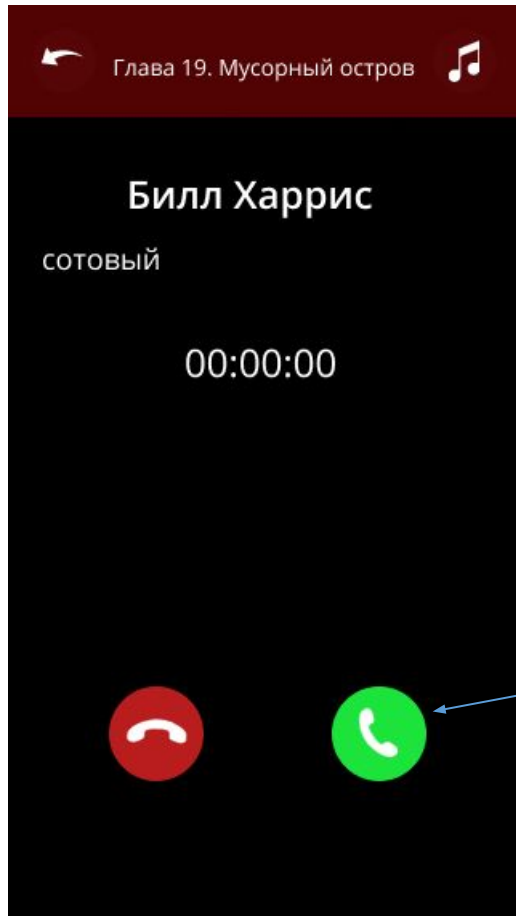
Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Как только нажимается кнопка «Плей», то фоновая мелодия замолкает и начинается вот эта запись:

Кнопка аудиодневник психопатки – кликабельная и переводит игрока на Следующий слайд.

Иногда будут поступать звонки



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:

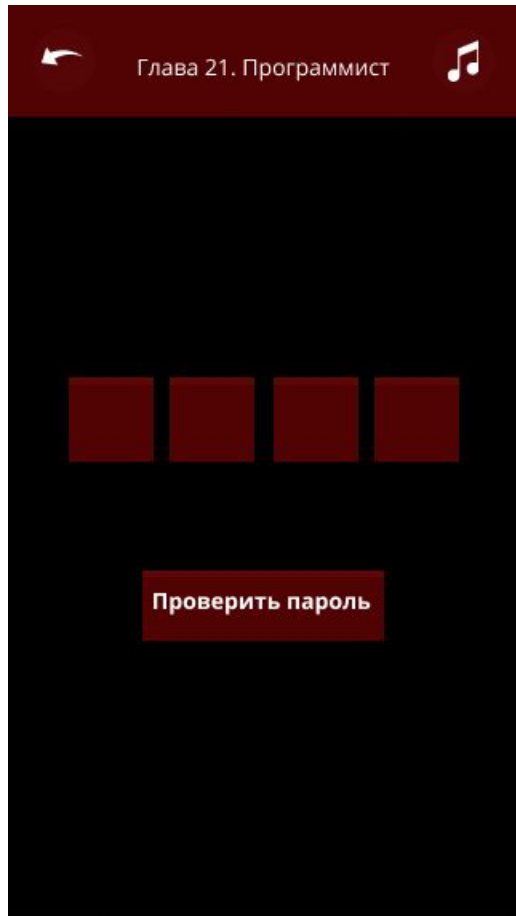


Здесь нет фоновой музыки, просто по кругу должна звучать вот эта мелодия звонка



Звучать она должна до тех пор, пока игрок не поднимет трубку. В идеале, чтобы эта кнопка поднятия трубки попрыгивала, типа поступает настоящий звонок

Подумать!!



Кнопка назад (стрелочка сверху слева), кнопка «Далее» (или кнопки альтернативного выбора, если имеются) озвучиваются вот этим щелчком:



Фоновая музыка должна крутиться по кругу (включать и выключать ее можно нажав значок мелодии на верхнем правом углу) мелодия эта:



Игрок должен набрать пароль 1859 и нажать кнопку «Проверить пароль», только потом приложение переводит его на следующий слайд