

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 4/2020.

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

Produkcja gry przeglądarkowej

Gra zawierać będzie 4 plansze/poziomy, do których dostęp jest niezależny, przedstawiające:

- salę widowiskową,
- pracownię plastyczną,
- pracownię muzyczną,
- biuro działu merytorycznego

Każda plansza ma przedstawiać pomieszczenie wyposażone w różne sprzęty (np. meble, zasłony, wyposażenie).

Sala widowiskowa – zorganizuj koncert; gracz w bocznym menu ma do dyspozycji 30 elementów (przedmioty zbędne i **niezbędne**) np. stół, **mikrofon, wzmacniacz gitarowy, statyw na mikrofon, kable, mikser audio, kolumny, światła, maszyna do dymu, perkusja, gitara, flet, klawisze, kurtyna, łyżka, mikrofon**, garczek, szczotka, wiadro, kwiaty, pudełka, drabina, krzesła, wazon, kot, obraz, ekspres do kawy łyżki, kapelusz, but itp. Zadaniem użytkownika będzie wybranie przedmiotów potrzebnych do wykonania koncertu na zasadzie drag&drop w miejsca wyznaczone na scenie. Po zakończeniu zadania wychodzi konferansjer, mówi: Zapraszam na koncert”, pojawiają się animowane postacie i grają, w tle gra muzyka, światła mrugają.

1. Pracownia plastyczna.

Co potrzebujemy w pracowni plastycznej?

Zasada podobna jak w pkt. 1. W panelu bocznym gracz ma do wyboru: **sztalugę, podobrazie, papier, tekturę, płótno, kredki, ołówki, farby, akwarelę**, mleko, akwarium, obcęgi, perkusja, gitara, **nożyczki**, telefon, **pędzelek, klej**, pieczętka, ser, reflektor, **sztaluga**, doniczka, telewizor, radio, świeczka, wentylator, wieszak.

Gdy wybiera (przesuwa) poprawne przedmioty, one lokalizują się w wyznaczonych miejscach. Przy kliknięciu przedmiotów związanych z plastyką na ekranie pojawia się animacja, jak powstaje rysunek/obraz.

2. Studio muzyczne – na planie widnieją instrumenty: perkusja, fortepian/pianino/keyboard, fortepian, gitarę, gitarę basową, trąbkę, saksofon, klarnet, skrzypce. Po naciśnięciu każdego elementu następuje emisja dźwięku/muzyki granej na danym instrumencie. Do każdego instrumentu dołączone są 3 sample, każdy w innym gatunku muzycznym. Po kliknięciu w dany instrument pojawi się menu, w którym będą możliwe do kliknięcia ww. sample. Zadaniem gracza będzie połączenie sampli danego gatunku muzycznego zagranych na każdym instrumencie. Gdy się to powiedzie, zostanie odtworzony fragment poprawnie poskładanego utworu.

3. „Robimy imprezę” – na planie mamy komputer, drukarkę, biurko z dokumentami, książki, skoroszyt z napisem ustawy. W panelu bocznym wybieramy teczki z dokumentami, które

pozwolą zorganizować festyn, np. z napisem: pozwolenia, mapa obiektu, ZAiKS, dotacja, umowy, program, kosztorys, toi-toi, gazetka z supermarketu, radio, nagłośnienie, oświetlenie, scena, artysta, ogrodnik, ślusarz, hydraulik, animator (np. z napisem na koszulce) samochód dostawczy (np. marki Lublin), nauczyciel, ubezpieczenie,

Wybór wszystkich właściwych skutkuje wyświetleniem się planszy z festynem, gwarem, i muzyką.

W tle każdej planszy widnieje napis: Staszowski Ośrodek Kultury

Specyfikacja gry przeglądarkowej

- gra uruchamiana z poziomu przeglądarki, użytkownik po wejściu na stronę Staszowskiego Ośrodka Kultury zobaczy odnośnik, po kliknięciu go zostanie przeniesiony do strony z grą
- po załadowaniu gry użytkownik widzi dwa przyciski: „graj” oraz „instrukcja”
- pod przyciskiem „instrukcja” znajdzie się krótki opis zasad gry
- kliknięcie przycisku „graj” powoduje przejście do kolejnego ekranu, na którym użytkownik ma do wyboru cztery przyciski („sala widowiskowa”, „pracownia plastyczna”, „studio muzyczne” oraz „robimy imprezę”)
- po wybraniu lokalizacji gracz przenosi się na wybraną przez siebie planszę
- po poprawnym zakończeniu rozgrywki (czas nieograniczony) użytkownik otrzyma komunikat informujący o prawidłowym ukończeniu gry

Technologia:

- do wykonania gry możliwe jest użycie dowolnej technologii, która zapewni prawidłowe działanie gry (nie dopuszcza się jedynie technologii „Flash”)

Dźwięk:

Gra powinna zawierać obsługę elementów dźwiękowych, tzn. w trakcie rozgrywki w tle powinno być słychać muzykę (poza planszą „studio muzyczne”), prawidłowe przeniesienie przedmiotu będzie sygnalizowane dźwiękiem jak również nieprawidłowe przeniesienie, na planszy końcowej również powinno być słychać efekty dźwiękowe

Wygląd planszy:

Widok ekranu gry to statyczny obraz przedstawiający daną planszę (np. „Sala widowiskowa” to zdjęcie Sali Widowiskowej SOK przemienione na rysunek), bo bokach ekranu będą znajdowały się losowo rozmieszczone przedmioty, które na zasadzie drag&drop użytkownik będzie przeciągał na środek ekranu. Po prawidłowym umieszczeniu 10 przedmiotów ukaże się plansza końcowa.

Gra uruchamiana będzie tylko z poziomu komputera, nie zachodzi potrzeba konfigurowania jej pod urządzenia mobilne