

Техническа спецификация

за изработване и внедряване на пет броя софтуерни игри за нуждите на ДПП Златни пясъци.

Изработване и внедряване на пет броя софтуерни игри за Touch System с параметри:

- Процесор- AMD E-450 with Radeon(tn) HD Graphics 1.65 GHz;
- RAM - AMD Radeon HD 6320 Graphics;
- Операционна система - 64 bit;
- Hard Disc - 250 GB;
- Да съответства за резолюция - 1920x1080px
- Да съответства за Microsoft Windows 8

Изисквания към всяка игра:

- След приключване на договора авторските права остават за Възложителя;
- Изпълнителят се задължава да предостави програмния код, графичен дизайн и аудио оформление на всяка игра след приключване на договора;
- Предварително одобрение на графичния дизайн и аудио оформлението за всяка една игра от Ръководител Бенефициент на проект ИД-ПП "Златни пясъци";
- Обучение на персонала, както и писмени инструкции.
- Възможност за обновление, надграждане и доразвитие.
- Възможност за редактиране на визуалното и текстовото съдържание.

След окончателната инсталация се подписва приемо-предавател протокол за инсталираните игри.

Участникът се задължава в рамките на гаранционния срок, определен от Възложителя, а именно 24 месеца от подписване на приемо предавателен протокол за окончателно приемане на игрите, да ги поддържа при настъпили проблеми при тяхната експлоатация.

В рамките на гаранционния срок изпълнителя се задължава при настъпили проблеми да реагира (чрез изпращане на специалист) в рамките на 48 часа.

НАЧАЛО:

При стартиране на играта се появява логото на ПП "Златни пясъци" направено като пъзел от 3 части.

След като се сглоби се отваря Титулната страница- основно направление:

В титулната страница се появяват 5 врати, всяка от която представлява отделна софтуерна игра, с различна трудност. Те са независими една от друга. Според възрастта на участника се избира и играта, която да се покаже.

Към титулната страница, трябва да има меню, което да съдържа бутони за избор на игра (вратите); Бутон за звук; Бутон за информация, съдържаща авторските права на диктори, графичен дизайн, аудио оформление и текст; и др.

1. Врата първа "Училище за откриватели"

Тази игра представлява карта на веломаршрута на ПП "Златни пясъци".

Изисквания към играта:

- Текст, музика и говор;
- авторски права;

Бутони:

- за звук - включен и изключен;

- бутон меню, съдържащ: бутон информация за играта (правила на играта); Бутон за водене на статистика на играта;
- бутон Старт;
- бутон за връщане към титулна страница

Целта на играта е: След всяко успешно преминато препятствие участника получава по едно парченце от пъзел, който накрая сглобява.

Описание: Началото започва с появата на горския дух, под формата на старо говорещо дърво, който приветства участника и му разяснява правилата на гората и играта. Горския дух дава на Играча колело, с което ще се движи по маршрута. По време на обикалянето, играча ще среща препятствия. След всяко успешно преминато препятствие ще получава по едно парченце от пъзел. Накрая, след като премине и през последното препятствие ще се появи пъзела, който трябва да се подреди. Пъзелът ще представлява снимка на стария Чинар.

Първо препятствие: Играча среща счупен мост над малка рекичка, през която не може да премине. Появява се катеричка, която му задава въпрос, на който участника трябва да отговори, за да успее да поправи моста. След като отговори правилно, катеричката му дава парченце от пъзела и му помага да поправят моста. В случай, че не отговори се връща в стартова позиция.

Въведение към въпрос: Паркът предоставя условия на посетителите да общуват с природата, без да я увреждат. Затова при посещение на Природен парк "Златни пясъци" е задължително да се спазват установените правила за поведение!

Въпрос: *Какво не бива да се прави когато се разхождаш в гората?*

- а) Да карам колело;*
- б) Да наля огън;*
- в) Да наблюдавам птички и животни;*
- г) Да чуя клони и да режа дървета;*

Второ препятствие: Играча среща купчина паднали клони и дървета по пътя. Появява се един дървар, който му задава въпрос. След като отговори правилно на въпроса, дърварят му дава парченце от пъзела и му помага да разчисти пътя. В случай, че отговори грешно се връща в стартова позиция.

Въведение към въпрос: Посещението на Природен парк "Златни пясъци" е свързано с положителни емоции и красиви спомени, когато е налице безопасно предвижване и престой.

Въпрос: *Когато срещнем паднали дървета по време на разходка в гората НЕ трябва:*

- а) Да се обадим на паркови служители;*
- б) Да изгорим храстите и дърветата с цел почистване;*
- в) Да разчистим сами падналите дървета*

Трето препятствие: Играчът среща един сърдит язовец, който му се оплаква, че някакво стадо животни са му разрушили къщичката. За да премине трябва да подреди пъзел. В отделен прозорец излизат обърнати карти. Картите представляват: 6 обърнати карти със следи на животни и 6 обърнати карти с изобразени животни. Целта е да се намери коя следа, на кое животно е за време от 5 минути. След като открие всичките следи, ще се появи картинка на животното, което е разрушило къщичката на язовеца. След изтичането на времето, се връща в стартова позиция. Ако отвори всички карти, преди да изтече времето, продължава напред и получава парче от пъзела.

Четвърто препятствие: Играча среща диво животно (например чакал). То му казва, че ако не отговори на 3 въпроса, за време 5 мин, ще го изяде. След като отговори правилно и на трите въпроса, преди да изтече времето продължава напред. Получава две парчета от пъзела. В случай, че не отговори или изтече времето се връща 2 препятствия назад.

Въведение към въпрос: Загубата на местообитания и браконьерството са причина днес много от защитените видове на територията на ПП "Златни пясъци" да се наблюдават все по-рядко.

Въпросите за четвъртото препятствие ще бъдат предоставени от Възложителя

Пето препятствие: Играча стига до обгоряло старо дърво. Явява му се отново горския дух и казва, че по време на пожар, големия стар Чинар е изгорял и обитателите му са изгубили домовете си. Той трябва да им помогне да си намерят нов дом. На екрана се появява под формата на пъзел различни животни и "домове" на тези животни. Задачата е всяко животно да си намери къщичката. След като задачата се изпълни той получава последното парче от пъзела.

Пъзел:

Представява 6 картинки с изобразени животни и 6 картинки с изобразени "домове" на животните.

Играча трябва да избере животно със съответния му "дом".

Например: Изобразената катеричка се свързва с картинка- хралупа на дърво.

След като играчът е преминал и 5-те препятствия, той е събрал 6-те парчета от пъзел, който накрая трябва да сглоби. След нареждането на пъзела, на картинката ще бъде изобразен голям чинар, който става новият дом на животинките.

2. Врата втора. Растителни и животински местообитания на територията на ПП "Златни пясъци".

Изисквания към играта:

- Текст, музика;
- авторски права;

Бутони:

- за звук - включен и изключен;
- бутон за предишна и следваща страница;
- бутон меню съдържащ: бутон информация за играта (правила на играта); Бутон за водене на статистика на играта.;
- бутон начало;
- бутон информация за играта;
- бутон за връщане към титулна страница.

Цел на играта: Участниците ще получат и затвърдят своите знания за видовете растения и животни, намиращи се на територията на парка. Кой от тях са застрашени от изчезване и по какъв начин децата могат да помагат на растенията и животните.

Описание: Участниците добиват реална представа и знания за различните видове животни според начина им на живот и според техните особености. Кой животни на територията на природния парк са застрашени от изчезване.

Тази втора игра е разделена на теми. Първоначално темите ще бъдат заключени, само първата тема ще бъде отворена и достъпна. След решаването на всяка тема, ще се отваря по една нова.

-Тема първа: Какви животни се срещат на територията на ПП "Златни пясъци"?

Ще бъдат изобразени животни в естествената им среда на живеене и участника трябва да посочи кои от изброените се срещат на територията на парка и да го свърже с името му. Накрая трябва да останат животните, които не се срещат на териториите на парка.

-Тема втора: Какви растителни видове се срещат на територията на парка?

Участника трябва да свърже растението с наименованието му, като съобрази кои от растенията се намират на територията на парка и кои не. Накрая трябва да останат растенията, които не се намират на териториите на парка.

-Тема трета: Какви видове птици се срещат на територията на ПП "Златни пясъци"?

Изобразени са птици в естествената им среда на живеене и участника трябва да посочи кои от изброените се срещат на територията на парка, и да го свърже с името му. Накрая трябва да останат птиците, които не се срещат на териториите на парка.

Тема четвърта: Кой къде живее?

Тук ще има въпроси за свързване. Ще са изброени и изобразени животни, и ще трябва да се сложат в подходящата им среда за живеене. Както следва:

- Живеещи в горите;
- Живеещи в покрайнините на горите;
- Живеещи във влажни зони;
- Живеещи в откритите пространства;
- Живеещи в населени места;
- Живеещи в скалните комплекси.

Примерни животни: Лисица, Полска мишка, Катерица, Смок-мишкар, Лалугер, Водна костенурка, Обикновена водна змия, Мишелов, Сокол, Лисица, Благороден елен, Горски сънливек, Вrabче, Еленов рогач, Куче, Скален орел, Зелен гушер, Зеленоглавка, Диво прасе, Малък ястреб, Зелена водна жаба, Обикновена горска мишка, Дървесна жаба, Горски гушер, Червеногърба сврачка, Таралеж, Домашен гълъб.

-Тема пета: Кой с какво се храни?

Темата се състои от 6 изобразени вида животни, като срещу всяко ще има 4 картинки на храни, които то яде и една картинка на това, което не яде. Целта е да се изберат 4-те верни картинки и да остане излишната.

Например:

Изобразено животно - Белка - изобразени храни: -мишка, яйце, ягода, заек, косер.

Излишната картинка остава- ягода.

3.Врата трета: Машина на времето

Изисквания към играта:

- Текст, музика;
- авторски права;

Цел на играта: Тази игра е свързана с опознаването на културното ни наследство, намиращо се на територията на ПП "Златни пясъци".

Описание на играта:

Играта се състои от 4 свързани обекта. Във всеки обект са скрити предмети, които трябва да се открият:

- ☞ **Природен парк "Златни пясъци"**
- ☞ **Аладжа манастир**
- ☞ **Побити камъни**
- ☞ **Катакомби**

След приключване на всеки обект, играча получава по едно парче от ключ. Когато играча мине трите нива, и събере трите части на ключа, с него може да отключи следващото последно ниво на играта.

Когато играча стигне до последното ниво, със събраните ключове той отключва тайна врата, която води до обект - Катакомбите. В този обект също се търсят скрити предмети. Освен предмети се търсят и скрити части от логото на ПП "Златни пясъци". След като се съберат всички части и се открият всички скрити предмети се нарежда логото на парка.

Всяко ниво започва с Анонс- кратка информация за всеки един обект(снимка).

Всяко ниво представлява тематична картина или снимка със скрити в нея предмети.

Отдолу на екрана ще има меню, което включва:

- поле, в което са написани имената на скритите предмети, които се търсят,
- бутон помощ,
- бутони прескочи ниво(обект) и върни се на ниво(обект),
- за звук - включен и изключен;
- бутон информация за играта;
- бутон за връщане към титулна страница.
- дневник, в който се записва всяка информация, която в началото на всяко ниво се казва. Така играча ще може да препрочита информацията и да затвърди знанията си;
- ковчеже, в което ще се събират частите на ключа.

Играча трябва да открие всички предмети в рамките на 5 минути за ниво, освен предметите трябва да търси и скрити парчета от ключ. След като успее да намери всички скрити предмети, продължава напред към следващото ниво. Ако не успее в рамките на даденото време, нивото започва отначало.

Например:

1-во ниво: Аладжа манастир.

Скрити предмети:

- кирка, лопата, фенерче, кофа, свещ, скелет, картина и парче от ключ.

4. Врата четвърта. Горско съкровище

Тази четвърта софтуерна игра е направена под формата на виртуална разходка.

Тук целта е да се покажат обектите, маршрутите, специализираните маршрути, типовете туризъм, които се реализират на територията на ПП "Златни пясъци". Чрез тази виртуална разходка с малко информация и повече снимки, може да се покаже нагледно, какво един турист може да види по дадените маршрути, къде може да си отпочине и наслади на невероятните гледки към парка.

След като се отвори тази четвърта врата, ще се разкрийт 5 менюта. Всяко меню е независимо едно от друго, така туриста ще може да прегледа и да получи набързо информацията, която го интересува. Тази информация ще бъде преведена и на английски, руски и немски език.

Менюта:

- Туризъм- менюто ще съдържа карта на природния парк и подходящите видове туризъм:
 - пешеходен туризъм, природо – познавателен туризъм, велотуризм, детски туризм, фототуризм и туризм за хора със специални нужди ;
- Обекти - карта на природния парк и къде по картата са разположени обектите; информация (на български, руски и английски) и снимков материал на обектите - Аладжа манастир, чешми, информационно- посетителски центрове и др.;
- Маршрути - карта с обозначените маршрути, снимков и текстов материал за всеки един от 4-те маршрута;
- Специализирани маршрути - карта с обозначените маршрути, снимков и текстов материал за всеки един от 6-те специализирани маршрута;
- Биоразнообразие- снимки на животните и растенията, които се срещат на територията на природен парк "Златни пясъци". И кратка информация преведена на (английски, руски и немски език).
- Забранителни знаци, маркировка и правила за посещение на ПП "Златни пясъци" - преведени на (английски, руски и немски език).

Към тази игра трябва да се осигури и меню, което да включва бутони за:

- Предишна и следваща страница;
- Аудио - включено и изключено;

- Смяна на език;
- Меню - с което да се връща към изходна позиция;
- Бутон информация, съдържаща авторските права за текст, снимков материал, диктор и др.

5. Врата пета. Откриватели.

Тази игра е свързана с опознаването на биоразнообразието, намиращо се на територията на ПП "Златни пясъци".

Цел на играта:

Играта се състои от 2 независими една от друга теми:

- Звуци на животни;
- Видеоклипове на животни;

Първата тема: Целта е след като се чуе звук на дадено животно, да се покажат възможни картинки на животни и да се познае кое е то. Тази тема се състои от 12 звука на животни. За всеки въпрос ще има определено време за отговор - 30секунди.

Втора тема: Състои се от 6 кратки видеоклипа. След края на всеки клип, ще има по 3 въпроса, свързани с това, което е било изобразено на клипа. За всеки въпрос ще има определено време за отговор - 30секунди.

Изисквания към играта:

- Текст, музика;
- авторски права;

Бутони:

- за звук - включен и изключен;
- бутон меню;
- бутон начало;
- бутон информация за играта
- бутон за връщане към титулна страница

При изработването на Софтуера с 5 броя интерпретативни игри трябва да бъдат спазени мерките за визуализация и публичност, съгласно Насоки за информация и публичност на проекти, финансирани по Оперативна програма "Околна среда 2007-2013г.

Изготвил: *Михаил Иванов*
/име, подпис/

