

Техническое задание #4

Язык приложения: английский

Концепция игры: Пользователь находится под землей и ему нужно найти клад в темноте. Каждый ход будет определяется не пользователем, а слот-машиной, который крутит пользователь.

Игра

Для начала пользователю необходимо рассказать что это за игра, возможно в формате монолога главного героя на английском «I got lost and lost my map. I must find the treasure at all costs»

Далее мы показываем основной экран - саму игру, отображение - вид сверху и посередине экрана - пользователь с факелом, а вокруг - тьма. На экране должна быть кнопка «MOVE». Примерный размер карты - 13x13

Также должны быть отображены рекорд пользователя и кол-во текущих ходов в верхнем баре

При нажатии на кнопку «MOVE» необходимо показывать слот 3x3 с автоматической прокруткой. Элементы в слот-машине: вверх, вниз, влево, вправо. Выигрышная линия одна - горизонтальная линия в среднем ряду

Выигрышная линия определяет ход героя. Герой должен переместиться на соответствующую ячейку и далее с определенной вероятностью должен произойти следующий ивент:

- Ты упал, конец игры (шанс - 10%, событие может произойти один раз)
- Ты нашел клад, тебе нужно теперь найти выход (шанс - 20%, событие может произойти один раз)
- Ты нашел тайный выход, но нужно выбрать дверь (шанс - 30%, событие может произойти один раз и только после нахождения клада)

Ивенты падения и нахождения клада должны быть отображены в формате всплывающего информационного окна.

Если пользователь упал, то вместе с информационным окном показываем кнопку «PLAY AGAIN» и «Continue without reward». При нажатии на «PLAY AGAIN» - пользователь начинает заново, при нажатии на «Continue without reward» игра продолжается с того места, где он упал, то при этом кол-во текущих ходов визуалью неактивно и не будет начисляться.

Если пользователь попал на тайный выход, то необходимо ему в информационном окне сказать, что он нашел тайный выход и нужно выбрать нужную дверь. Далее показываем на выбор 2 двери, которые абсолютно рандомные и имеют обе шанс 50%, что пользователь упадет. При этом нужно заложить возможность выхода из данного ивента, если пользователь не уверен в силах. Если пользователь упал, то показываем ему информационное окно, что ранее. Если он выиграл, то необходимо поздравить пользователя с победой, а также показать его текущий счет (кол-во ходов), рекорд (если есть) и предложить сыграть заново.

Если пользователь нашел клад, то ему нужно выйти за пределы карты, тогда он выиграет и кол-во ходов запишется в его личные рекорды. При победе необходимо поздравить

пользователя с победой, а также показать его текущий счет (кол-во ходов), рекорд (если есть) и предложить сыграть заново.

Оформление в App Store

Логотип приложения должен иметь слоты и/или сундук

Экраны приложения для App Store должны иметь экраны из приложения

- Экран со слот-машиной
- Экран с выбором двери
- Экран с победой



И должен быть сопутствующий дизайн такими элементами, как: монетки, кубок, клад и надписями «FIND A TREASURE» (для экрана со слот-машиной), «BECOME THE BEST» (для экрана с победой), «TRY YOUR LUCK» (для экрана с выбором двери). Само оформление экранов должно быть казиношным и привлекательным.

Референсы оформления

- <https://apps.apple.com/ru/app/%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BE-777-%D0%BA%D0%BB%D1%83%D0%B1-%D1%81%D0%BB%D0%BE%D1%82%D1%8B-24/id1640710261>
- <s://apps.apple.com/ru/app/%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BE-%D1%81%D0%BB%D0%BE%D1%82%D1%8B-infinity-slots/id950710606http>
- <https://apps.apple.com/ru/app/%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BE-%D0%BE%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-slots-max-777/id1492890563>
- <https://apps.apple.com/ru/app/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5-%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B-%D0%BC%D0%B8%D1%84/id1177365021>