

## Суть задачи

От вас требуется написание технического задания на разработку простых мобильных игр.

Мы создаем игры, в которых ненавязчиво должна прослеживаться тематика казино. Для этого мы используем два подхода:

1. Мы используем в качестве персонажей - героев популярных онлайн казино, таких как: Crazy Monkey, Book of Ra, Fruit Coctail, Resident - если вбьете в гугле слоты - и посмотрите в картинках - будет понятно, о чем речь.
2. Обязательно используем изображение денег и богатств в любом виде (монеты, доллары).

Итого: нам нужно придумать любую простую аркадную игру - тематика может быть абсолютно любая, главное вставить туда персонажей и деньги 😊

## Общие правила

Сложные игры придумывать нельзя, поэтому есть набор требований к играм нашего типа:

1. **Иконка, баннер, экраны должны иметь явную отсылку к казино, например, содержать популярного персонажа.**
2. **Содержание внутри игры должно соответствовать тому, что опубликуется в магазине, поэтому если мы используем популярного персонажа казино - он должен встречаться на экранах.**
3. Игра обязательно должна состоять из нескольких экранов:
  - a. Экран-приветствие с кнопками перехода: Начало игры, Правила, Уровни. **(всего 4ре экрана минимум)**
  - b. Текст надо писать так, чтобы любой человек мог его понять, стараемся пренебрегать сложными речевыми конструкциями.
4. Суть игры может быть как бесконечным приключением (например, мы за нахождение предмета начисляем очки и постоянно генерируем предметы), так и конечным (например, у нас есть изначальный "банк", который можно проиграть). В случае с конечными играми - конец нужно обязательно обыгрывать экраном возобновления игры и кнопкой Начать заново.
5. Если выводим текст в игре, например, поп-ап с правилами - нужно переводить его с помощью <https://www.deepl.com/translator>

## Ограничения по механике взаимодействия пользователя и приложения

1. **нельзя сложную физику, не стоит использовать анимации-взаимодействия**  
Если предметы двигаются, то - линейно (даже простая физика типа cut the gore не должна использоваться). Двум двигающимся предметам нельзя взаимодействовать (например, перемещающийся персонаж, который что-то падающее ловит - не вариант)
2. **доступные действия:**  
из доступных действий пользователя - только тапы по кнопкам, персонажам и прочее.
3. **ограничение количества нажатий**  
несмотря на то, что игры
4. **можно использовать только простую логику**  
Шашки и подобные игры не подходят, т.к. сложная логика, несмотря на то, что анимаций нет, а действия пользователя ограничиваются тапами.

## Требования к дизайну:

### 1. рефы на популярные казино (персонажи)

Сейчас наиболее популярны: Book of Ra, Crazy monkey, Fruit Cocktail. Важно использовать персонажей из этих типов казино, чтобы была очевидна отсылка к казино. Так же мы стараемся в фоновой графике и на банерах использовать монеты, сундуки с золотом и другие элементы, ассоциирующей с выигрышем в казино.

### 2. казиношный сеттинг (фон, монеты)

Игра внутри должна соответствовать тому, что на баннере и иконке, поэтому в игре нужно делать казиношные сеттинги, чтобы это же можно было изображать на баннере и иконке.

### 3. стандартные наборы

В каждой игре требуется набор обязательных элементов, таких как:

- a. спинер - круглый несимметричный элемент, при вращении которого будет понятно, что он вращается.
- b. независимо от ориентации игры нужны горизонтальный и вертикальный фон.
- c. кнопки - иногда заранее непонятно, нужны ли в игре кнопки, поэтому лучше в тз указывать пару каких-нибудь подложек под кнопки (текст на кнопках обычно вставляют разработчики) чтобы можно было в процессе разработки их использовать.
- d. подложка под сообщения - так же как и с кнопками, иногда оказывается, что нужно вывести какое-либо сообщение пользователю, для этого нужна подложка.

## Требования к оформлению:

Любое техническое задание состоит из нескольких частей, далее опишу на примере с пояснениями.

### Описание сюжета и пользовательского взаимодействия

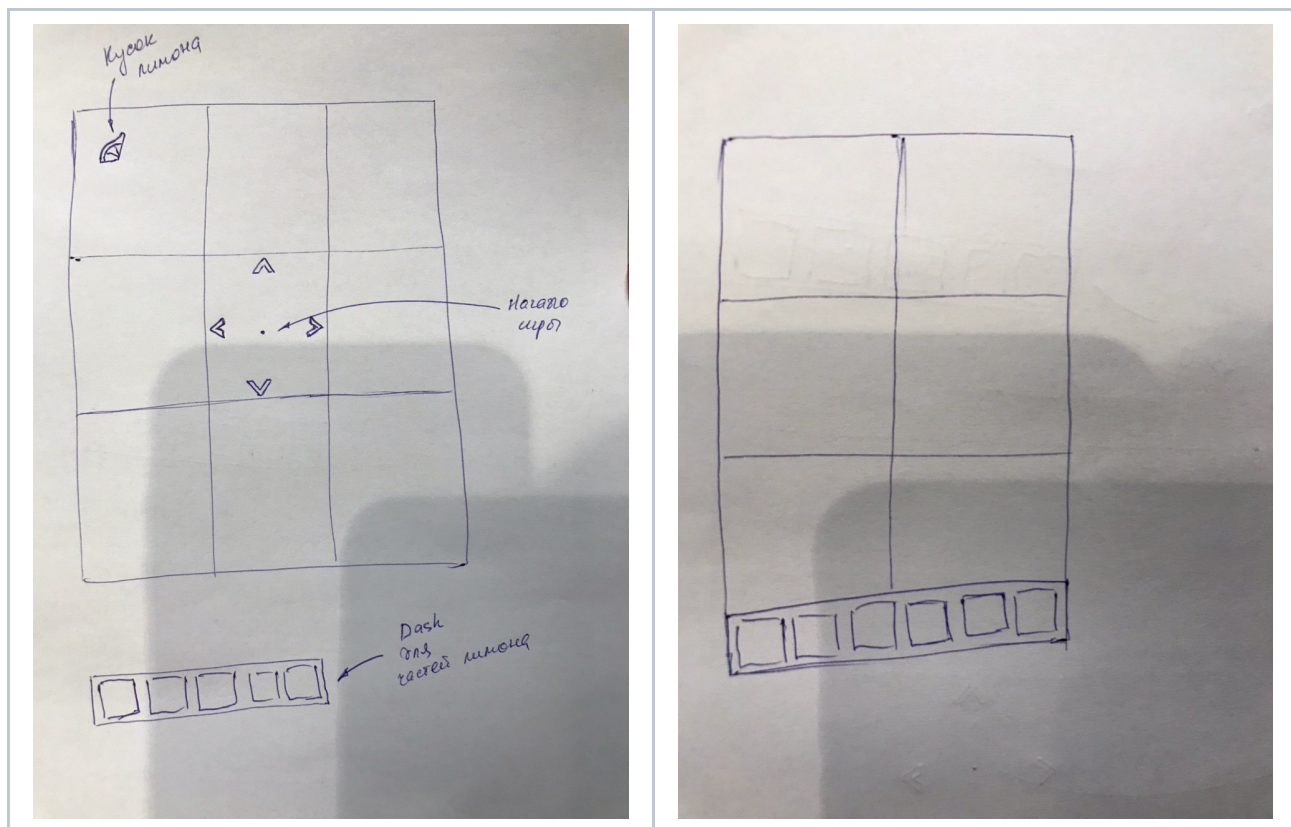
В этой части мы описываем предложенную механику:

Пользователь листает экраны в 4х направлениях. В зависимости от того на какой он экран попал, ему запрещаются некоторые переходы. На каком-то из экранов он находит части лимончика (персонаж из Fruit Cocktail). При тапе на часть лимончика, часть попадает в бар в нижней части экрана. Когда все части лимончика собраны, мы показываем поп-ап, на котором написано: *Okay, you collected all the parts of Mr. Lemon. All that's left is to assemble it.*

Далее мы видим экран, разделенный на столько ячеек, на сколько частей был разделен лимончик. Пользователю нужно тапнуть на часть экрана, а затем на часть лимончика, чтобы разместить часть лимончика в этой части экрана. Чтобы удалить часть из слота - нужно тапнуть еще раз. Когда лимончик успешно собран, показываем поп-ап: *Mr. lemon thanks you for your time. Would you like to try again?*

Тут важно описать все взаимодействия полностью, включая текстовки, которые используются в игре. Все ссылки на графику которая используется в игре и так далее.

В этой же части можно сделать наброски на бумаге, чтобы было понятно, о чем речь (если делаете наброски, пожалуйста, не используйте линованную бумагу, чтобы изображение хорошо читалось):



## Описание графики

Графика в приложении состоит из двух частей: внутренняя и внешняя части. Внутренняя - та графика, которая используется непосредственно в игре. В графике не используются никакие слова, т.к. игра может переводиться на несколько языков в последствии и вносит изменения в графику - трудоемко, поэтому все текстовки вставляются кодом. Для удобства программистов, мы заранее дизайнеру указываем названия файлов и структуру файлов проекта:

inside

**background\_#.png** - изображения заднего фона, которые если их расставить в нужном порядке, то получится рисунок. Надо какой-то орнамент с лимончиками. # - обозначает порядковый номер, слева - направо, сверху - вниз.

**spinner.png** - Круглый элемент, несимметричный элемент. Если его вращать, то понятно, что он вращается.

**arrow.png** - изображение стрелочки для перехода от экрана к экрану

**dash.png** - изображение "полки" на которую будут размещены части лимончика. Что-то фактурное, например, деревянное.

**slot.png** - изображение местечка под кусок мистера лимончика. Если полка деревянная, то и местечко - деревянное, но другого тона, напр. светлое дерево.

**button.png** - изображение подложки под кнопку

**x.png** - изображен крестик для закрытия окна

**button.png** - подложка для кнопок начала игры и Начать заново

mrlemon

**mrlemon.png** - мистер лимончик как персонаж из слотов в сборе

**mrlemon\_#.png** - часть мистера лимончика, которая в собранном виде находится на # позиции. # - обозначает порядковый номер, слева - направо, сверху - вниз. Мистера лимончика надо "разрезать" строго горизонтальными и вертикальными линиями. Всего 6 частей.

mrlemon\_level

**mrlemon\_#.png** - так же разрезанный мистер лимончик, но всего 12 частей (два вертикальных разреза и три горизонтальных)

Вторая половина графики - внешняя графика. Эта графика используется в магазине приложений. Очень важно, чтобы содержание этой графики соответствовало тому, что находится внутри приложения. Во внешней графике используется:

- **иконка приложения.** Фон не может быть прозрачным, обычно какие-то орнаменты или градиенты, обязательно с монетами. в центре - какой-то основной элемент игры.
- **баннер.** баннер - рисунок 1024x500 пикселей, который содержит "зарисовку" сюжета игры. Основные элементы и подобное.
- **экраны.** обычно, экраны - скриншоты игры, но мы просто делим баннер на 3 части, но так, чтобы каждая часть была 1920x1080 в портретной ориентации

outside

step\_1

**banner.png** - на баннере телефон с "разрезанным" мистером лимончиком по центру. Справа стоит целый мистер лимончик. Слева - сундук с золотом. На фоне - стандартная казиношная история - лучики, монетки и вотэтовотвсё

**screen\_#.png** - баннер разрезанный на три части, где # - 1, 2, 3

step\_2

**banner.png** - добавить на баннер из step\_1 изображения игровых автоматов 777 так, чтобы при разрезании на экраны, на каждом получилось по одному автомату

**screen\_#.png** - баннер разрезанный на три части, где # - 1, 2, 3

## Структурно:

- **Описание игры**  
суть игры. что надо сделать, как это все происходить, куда надо тапать и т.д.
- **Разделение на файлы**  
для заливки игры используется некоторая организация файлов, поэтому ее важно соблюдать:
  - все названия файлов только латинскими буквами
  - в корне директории: икона, папка inside, папка outside
  - в папке inside - все элементы дизайна, которые нужны внутри самой игры
  - в папке outside - все элементы, которые требуются для магазина
- **Описание по-экранное**  
мол, на таком экране такие элементы, а на таком - такие.