Дизайн-документ игры   
Wrap the Gift!

Добро пожаловать в дизайн документы нашей игры %НАЗВАНИЕ%. Здесь вы можете ознакомиться со всей документацией и спеками игры, задать вопросы и возможно даже получить на них ответы.

# Общая информация

* **Платформы:** Android, ios, pc(?)
* **Технологии:** Unity3D, blender
* **Язык:** русский, английский.
* **Аудитория:** дети и молодёжь, 15-40 лет
* **Жанр:** Casual, puzzle
* **Настроение:** яркое, весёлое
* **Эмоции:** радость при прохождении уровня, азарт пр
* **Возрастное ограничение:** 0+
* **Количество пользователей, режим:** одиночный, асинхронный мультиплеер через таблицы лидеров
* **Время, место и длительность для игры:** любое время суток; транспорт, очередь или просто необходимость немного подождать; от 1 до 3 минут на сессию
* **Главная игровая механика:** выбор цвета и украшения упаковки подарка

# Описание игровых механик

## Core-механики

### Уровень

Обычный уровень длится 1 минуту. В течение этой минуты безостановочно приходят клиенты. Каждый уровень имеет цикличную очередь из клиентов, которая перезапускается, когда все клиенты уже появились, а уровень ещё не закончился.

### Бонусный уровень

Отличается от обычного увеличенным на 30 секунд временем и бонусом к монетам в 30%. Перед бонусным уровнем всегда показывается рекламный блок.

### Упаковка подарка

Основной геймплейный цикл состоит из последовательной упаковки нескольких подарков.

Для этого игрок выбирает в двух скроллбарах цвет основной бумаги и цвет ленточки, которые зависят от предпочтений очередного клиента

### Выбор цвета упаковки

Левый скроллбар отвечает за выбор цвета упаковки, правый — за цвет ленточки.

### Украшение подарка

К подарку может быть добавленно украшение в виде: открытки, визитки с именем, шоколадки и тд

### Клиенты

Персонажи, которые появляются на экране по очереди с заказом в виде определённого цвета упаковки и ленточки подарка. У каждого клиента есть шкала терпения. От её заполненности зависит величина чаевых (бонусная валюта), которую получит игрок — от 0 до 100% от величины основного вознаграждения.

#### Терпение клиентов

Если клиенты по истечении шкалы терпения не получает упакованного подарка, то геймплейный цикл считается проваленным и игрок не получает вознаграждения, затем приходит следующий клиент, или наступает конец уровня, если клиент был последним.

#### Модификаторы клиентов

##### Неуверенный

Когда клиент имеет модификатор неуверенный, то один из цветов (упаковки или ленты) помечен как неизвестный. При упаковке этого подарка в срок игрок получает стандартное вознаграждение. Также игра случайный образом выбирает один из цветов, и если игрок выберет его, то получит дополнительный бонус (монеты, бустеры или др)

##### Рассеянный

Когда клиент имеет модификатор рассеянный, то требуемые им цвета будут показаны лишь первые пару секунд после прихода клиента. Затем они исчезают до тех, пор пока шкала терпения клиента не достигнет середины. После этого цвета будут показаны в течение нескольких секунд, и снова исчезнут уже до ухода клиента

##### Торопящийся

Клиенты с данным модификатором имеют изначально наполовину пустую шкалу терпения. Величина чаевых рассчитывается от стартового уровня терпения, а не от максимального. При успешном обслуживании клиента игрок получает бонус к чаевым в размере 25%. При неуспешном — ничего.

##### Щедрый

Данный модификатор увеличивает чаевые, оставляемые клиентом, на 50%.

TODO: нужно больше положительных модификаторов

#### Сочетание модификаторов

|  | Неуверенный | Рассеянный | Торопящийся | Щедрый |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Неуверенный |  |  |  |  |
| Рассеянный |  |  |  |  |
| Торопящийся |  |  |  |  |
| Щедрый |  |  |  |  |

#### Бустеры

Перед началом уровня игрок может выбрать бустеры, которые помогут в прохождении уровня.

##### Энергетик

Терпение клиентов уменьшается в два раза медленее

##### Реклама

Увеличивает число клиентов на уровне на 15%

Можно использовать перед бонусным уровнем, чтобы получить ещё больше монет

#### Хелперы

В течение уровня игрок может использовать хелперы, чтобы исправлять свои ошибки и/или упрощать геймплей.

##### Конфета

Восстанавливает шкалу терпения клиента.

Можно использовать, когда приходят клиенты с модификатором торопящийся, и нужно больше времени, чтобы пролистать список с упаковками

##### ??? (хз, название и иконку придумать не могу)

Автоматически выбирает клиенту цвет упаковки и/или (надо продумать) ленточки. Если цвет неизвестен (неуверенный клиент), то выбирает цвет, загаданный игрой (да, легальные читы)

Используется аналогично конфете. Выдаётся и выпадает меньше, чем конфет.

##### Второй шанс

В случае поражения возвращает игрока на уровень. При этом терпение последнего клиента восполняется до максимума

В случае поражения игроку сначала показывается окно, в котором игра предлагает ему воспользоваться сейвером второй шанс.

## Meta-механики

### Магазин предметов

В игре присутствует внутренний магазин, в котором игрок может за монеты покупать:

* Новые цвета упаковки
* Новые цвета ленточек
* Новые украшения и их скины

### Звёзды

По мере прохождения уровней игрок получает звёзды, которые может тратить на прокачку интерьера своего магазина упаковки и прохождение сюжета

### Монеты

За прохождение уровней игрок получает монеты. Их можно тратить в магазине

### Интерьер

Мета часть игры представляет из себя последовательную линейную прокачку интерьера

### Социальная сеть

Механика для дополнительной мотивации игрока. После каждого уровня игра публикует изображение подарка, который принёс больше всего монет, в фейковую соц. сеть внутри игры. Игра автоматически рассчитывает число лайков и просмотров, которое зависит от максимально возможного числа очков на уровне.

### Вознаграждение за возвращение в игру

Игрок получает монеты за просмотр постов в соц сети после повторного входа в игру через N часов. При этом число лайков, просмотров меняется. Дополнительно появляются комментарии.

### Таблицы лидеров

В том же окне, что и соц. сеть расположены таблицы лидеров (в другой вкладке). Пользователь может посмотреть какое место среди всех игроков он занимает (позиция зависит от числа просмотров, лайков и комментариев в соц. Сети игрока)