

FD.T3. Квесты Call of Atlantis / Hit the Target (Mission Control / Mission Pursuit)

Полезные ссылки:

Референсом событий из Royal Match считаем: [Mission Control /Mission Pursuit](#)

Скриншоты и видео: [MissionControl_MissionPursuit](#), [Фичи RM](#)

[Miro: Call of Atlantis](#)

[Miro: Hit the Target](#)

[Figma: Hit the Target](#)

Аналоги:

- Royal Kingdom: [Cube Blast](#)
- [\(890\)GS.Фичи.ТЗ. Hit the target! / Gardening Duties](#)
- [HS. Let's do it \(Mission Control\). T3](#)

[Концепт. Квесты Call of Atlantis / Hit the Target \(Mission Control/Mission Pursuit\)](#)

Записала видео с прохождением с таймкодами НТТ от 01.04.2024:

<https://www.youtube.com/watch?v=i3uKcmwr7ks>

Call of Atlantis

Подача- сеттинг

Используем визуал магической пещеры с наградами

Название: Call of Atlantis

Логика события

Событие, которое активируется на определенное время, в течение которого игрок может получать награды за активное участие и прогресс в других активностях в игре.

- Игрок получает 4 квеста/задания, связанных с разными активностями в игре
- Прогресс по каждому квесту разделен на 4 части. Эти составные части разных квестов объединены в 4 этапа события.
- При выполнении части квеста на этапе игрок получает кристалл, по цвету соответствующий этапу

- Когда игрок выполняет 4 части разных квестов одного этапа и собирает 4 одноцветных энергокристалла, он получает награду за пройденный этап (из сосуда соответствующего цвета).
- На каждом последующем этапе квесты продолжаются, только увеличивается численная цель квеста для прохождения этапа
- После прохождения всех 4 этапов игрок получает финальную 5-ю награду, и событие завершается
- Расчетная сложность целей квеста - 100 уровней м3, которые необходимо пройти для полного выполнения всех квестов события.
- событие ограничено по времени - длительность события 4 дня (Понедельник - Четверг).

Квесты события

При каждом запуске события выбирается определенный набор\сет квестов. В набор будут входить те квесты, цели которых могут быть выполнены в календарный период соответствующий календарю  Live-OPS план т.е. будут запущены все нужные события.

- сеты чередуются по кругу при перезапусках события
- в каждом сете 4 квеста из различных игровых механик. Подробней о квестах и их балансе описано в [Банк квестов](#).
- В мете выполнение части квеста на этап визуализируется анимационным появлением и исчезновением [плашки выполненного квеста](#) в верхней части экрана (аналог влета токенов в иконки событий). Подробней: [Появление плашки выполненного квеста](#).
- Зачисление прогресса по квестам начинается после появления Иконки события в HUD.
- Прогресс по квестам полученный после окончания таймера события не засчитывается в событие.
- Временной множитель x2 (бирка x2) отдельно на цели квестов не влияет. Множитель учитывается при начислении токенов в события, и если цель квеста токены события, то и в прогресс квеста токены попадают уже удвоенными (как и в свое событие). Отдельно на цели квестов (валюту, этапы, уровни, бустеры, ...) множитель x2 влияния не оказывает.
- Если интернет отключился во время активного события, то прогресс по квестам игроку продолжает начисляться. При этом, откат прогресса при подключении к интернету не происходит. Подробней: [Оффлайн режим - логика поведения без интернета](#).
- В Окне события прогресс по квестам отображается у каждого квеста на плашке - уровнем заливки прогрессбара и количественно.

Условия запуска события (СОА и НТТ)

- Событие стартует по расписанию: [Live-OPS план](#)
- Минимальный уровень для участия — 103 (настраиваемый параметр). Иконка события **впервые** может появиться в HUD после прохождения 102-го уровня, при выполнении остальных условий запуска.
- Событие запускается когда свободен слот под иконку в HUD. Новое не может стартовать, пока не завершилось старое такое же или взаимоисключающее.
 - [“Hit the Target/Точно в цель”](#) и [“Call of Atlantis”](#) - взаимоисключающие события.
- Событие запускается после того как запустились - активировались все события, которые содержат цели квестов текущего сета. Т.е. прогресс по квестам стал возможным даже если отключился интернет (очки событий начисляются локально).

Старт события:

Иконка на старте:

После старта события по календарю ([Live-OPS план](#)) и при выполнении [условий запуска](#) - в HUD появляется [Иконка активного события](#). Иконка появляется в HUD с красным маркером (!), который отключается после открытия окна события (по тапу игрока на иконку или из очереди). Если игрок не тапал на иконку и окна из очереди не открывались, то индикация иконки сохраняется.

Первый запуск, флоу:

Реф RM: [first Start MC_2024.mov](#) , [MC_first_start_en.mov](#) ,
[Mission_Control_First_Start-2025-02-04.mp4](#)

При первом появлении иконки события в HUD, активность “Первый запуск СОА” ставится в очередь на показ и открывается игроку согласно приоритетов очереди окон

[GAM_Balance](#).

Если иконки нет в HUD, активность не ставится в очередь на показ.

Первый запуск происходит с туториалом. Туториал не запускается, а запущенный отключается, если таймер события истек, запуск не завершенных шагов переносится на следующий запуск события:

ШАГ 1:

(*заменить арт по готовности*)



На фоне затемненного экрана интерактивная стрелка указывает на иконку события с (!). Игрок может тапнуть только на иконку.

По тапу на иконку происходит открытие окна события - шаг 1 завершен.

- Если игрок выгружается не тапнув на иконку, то после возвращения шаг 1 возобновляется (активность “Первый запуск СОА” остается в очереди на показ).
- Если игрок тапает на иконку события и открывает окно события до запуска ШАГ 1,
то:
 - а. ШАГ 1 туториала скипается и активность “Первый запуск СОА” убирается из очереди на показ;
 - б. показ туториала начинается с ШАГа 2 сразу после открытия окна события.

ШАГ 2:

(заменить арт по готовности с финальными текстами)



В открывшемся окне события на фоне затемнения выделяются плашки с квестами и появляется аватар черепахи 2д с баблом: “Выполняйте задания чтобы получить энергетические кристаллы!”/”Complete the ...!”.

Тап в любом месте завершает шаг 2.

- Если игрок выгружается не тапнув, то после возвращения в игру шаг 2 считается завершенным и турориал продолжается со следующего шага 3 при открытии окна события.

ШАГ 3:

(заменить арт по готовности с финальными текстами и подсветками)



На фоне затемнения выделяются сосуды с наградами, главная награда со всех конструкций и аватар черепахи 2д с баблом: “Соберите энергетические кристаллы, завершите все уровни и получите великолепные награды!”/”Collect ...!”.

Тап в любом месте завершает шаг 3 и таймер, взаимодействие с элементами окна разблокировано.

- Если игрок тапает на один из контейнеров с наградами, то вместе с исчезновением затемнения и черепахи открывается тултип с наградами возле этого контейнера.
- Если игрок выгружается не тапнув, то после возвращения в игру шаг 3 считается завершенным и таймер пройденным.

Регулярный запуск, флоу:

Реф RM:  regular_start_MC.MOV ,  regular_start MC.mov ,
 Finish_MP_start MC.mov

При регулярном запуске события, после появления иконки события в HUD, активность “Регулярный запуск СОА” ставится в очередь на показ и [Окно события](#) открывается игроку согласно приоритетов окон  GAM_Balance .

- Если иконки нет в HUD, активность не ставится в очередь на показ.
- Если игрок тапает на иконку события и открывает [Окно события](#), то активность “Регулярный запуск СОА” убирается из очереди на показ.

При первом открытии [Окно события](#) (из очереди или вручную) автоматически открывается тултип финальной награды.

Прогресс по событию в активной стадии:

Реф RM:  fix_Quest_MC.mov ,  MC_make_QQQQ.mov ,  MC_Q_fix_coins.mov ,
 MC_Fix_Q_LC_2.mov ,  MC_Q_fix_coins1.mov ,  MC_Q_fix_coins4.mov ,
 MC_Q_fix_cascad_3_open_reward3.mov ,

Когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения кристалла за этап):

1. на иконке события появляется красный маркер (!), который исчезает после открытия окна события.
2. в верхней части экрана появляется\выдвигается [плашка выполненного квеста](#), в которой анимационно заполняется прогрессбар и сменяется на галочку, после чего плашка уезжает вверх/скрывается.
 - a. плашка не всегда показывается, показ может быть скрыт другими активностями, и это никак не влияет на маркировки иконки или отображения квеста в окне события.
3. в окне события после открытия сразу отображается маркировка актуального состояния квеста (без анимации смены состояния).

Смена визуала иконки активного события

Реф RM:  MC_Q_fix_coins4.mov

На иконке отображается энергокристалл такого цвета, который соответствует этапу события:

1. На страте иконка с желтым энергокристаллом.
2. Когда игрок собираем 4 желтых кристалла и получает награды из желтого сосуда - на иконке цвет кристалла меняется на цвет следующего этапа, на котором награда этапа из сосуда не получена.
 - a. Если игрок не собирает награды этапов (награды в сосудах), то цвет кристалла на иконке не меняется, даже если все кристаллы на этапе собраны.

Появление плашки выполненного квеста в мете (СОА и НТТ)

В зависимости от квеста плашка выполненного квеста может появляться в разное время:

1. Для квестов “Пройти N этапов Каскадов” плашка выдвигается сразу после выдачи награды каскада и влета на шкалу каскадов новой цели этапа. Если пройденный этап был последним в каскаде, то плашка появляется после выдачи награды за каскад.
2. Для квестов “Получить N токенов события” плашка выполненного квеста выдвигается одновременно со стартом анимации влета токена события в иконку.
 - a. Если влет токена в иконку скипается из-за открытия окна целевого события, то и показ плашки квеста тоже скипается.
 - b. Если влет токена в иконку невозможен из-за того что иконка события в брифинге, то показ плашки происходит сразу при выходе из М3 по правилам п.3
3. Для квестов связанных с прогрессом в уровнях М3 (Активировать N молний, Пройти N Суперсложных/Сложных уровней, Пройти N уровней М3 с первого раза, Собрать N фишек или сложносоставных бустов на уровнях М3) плашка выполненного квеста появляется при выходе в мету (может пересекаться с разлетом наград за уровень из центра экрана).
 - a. Если появление плашки пересекается с открытием окна, то показ плашки скипается.
4. Для квеста “Потратить N Энергии в Экспедиции” плашка выполненного квеста появляется в момент когда энергия списывается, в том числе из прогресс-бара, в момент совершения действия на локации.
5. Для квеста “Заработать N монет” плашка выполненного квеста появляется во время влета и начисления монет в счетчик.
6. Для квеста “Выиграть в N гонок” появление плашки привязано к получению данных с сервера, как только данные получены - плашка должна показаться, если это не противоречит правилам работы плашки завершенного квеста. Если подтверждение победы в гонке пришло с сервера когда мы:
 - a. В м3, то показываем плашку при выходе в аквариум.
 - b. В аквариуме или экспедиции, показываем сразу. Ограничение: если в этот момент открыто окно и скрыт HUD, то показ плашки скипается.

Правила работы Плашки завершенного квеста:

- Если игрок выгружается до или во время появления плашки, то после возвращения в игру плашку не показываем (показ скипаем).
- Если показ плашки пересекается с открытием любого окна, то показ плашки квеста прерывается/скипается, полностью скрывается вместе с HUD.
- Если игрок открывает окно квестового события до показа плашки, то показ плашки квеста скипается. В окне сразу отображается актуальный прогресс по событию.
- Если одновременно должны показаться 2 и более плашки выполненных квестов, то они показываются последовательно друг за другом (реф. [MP_QQ_fix_coins_AA.mov](#)), выстраиваясь в очередь.
- Когда заканчивается таймер события перестает учитываться прогресс в квест. Если игрок выполнил цели квеста во время активного события, но выходит в мету когда уже закончился таймер события, то прогресс игроку засчитывается, но визуально [плашкой выполненного квеста](#) не отображается:
 - выполнил квест до завершения таймера события и вышел в мету до завершения таймера события - [плашка выполненного квеста](#) отображается.
 - выполнил квест до завершения таймера события и вышел в мету после завершения таймера события - [плашка выполненного квеста](#) не отображается.

Прогресс в [Окне события](#):

Реф RM: [MC_Open reward 2.mov](#), [MC_Q_fix coins4.mov](#),
[MC_finish_open 4rewards_no timer.mov](#) [MC_finish_open 5 reward_no timer.mov](#)?
[claim token_tap stop.mov](#)

В левой части окна расположены награды события - главная награда (драгоценная черепашка) и 4 цветных сосуда на пьедесталах. В каждый пьедестал вставляется 4 энергокристалла - по кристаллу за каждый выполненный квест соответствующего этапа. Центральный элемент (пьедестал с 4-мя большими кристаллами) - используется в анимациях при получении наград.

В правой части окна расположены 4 закладки с 4-мя плашками квестов на каждом. При открытии окна:

- Окно всегда открывается на первой вкладке с квестами на которой не собраны все 4 награды за квесты (энергокристаллы). Даже если реальный прогресс уже полностью идет на других вкладках. Если все награды первой вкладки собраны, то окно открывается на второй вкладке, и т.д.
- Все элементы в окне должны быть обновлены согласно последнему прогрессу по квестам и собранным наградам.
- При открытии окна или переключении вкладок: плашки квестов появляются с анимацией сверху вниз. Порядок квестов на вкладках не меняется.

Сбор наград:

Когда игрок тапает на плашку завершенного квеста (зеленую с тексто “Claim”/“Забрать”) плашка с эффектом переходит в состояние закрытого квеста (с галочкой) при этом Энергокристалл с плашки перелетает в отверстие в пьедестале сосуда (сосуд и энергокристалл одного цвета).

- Если игрок закроет окно во время перелета кристалла, то при повторном открытии окна анимация не возобновляется, кристалл уже находится в пьедестале.
- Если игрок переключает вкладку во время перелета кристалла - анимация перелета кристалла происходит поверх анимации переключения вкладки. реф:


Когда происходит забор награды **последнего квеста на этапе** - все тапы в окне блокируются (окно закрыть нельзя) и запускается анимация:

- Флоу выполнения одного из этапов события: когда все 4 энергокристалла одного цвета оказываются в пьедестале сосуда, сосуд открывается и из него с эффектами вылетают иконки наград с количеством (происходит начисление наград). После вылета всех наград из сосуда, пьедестал с сосудами опускаются чуть ниже, из сосуда вылетает эффект и ударяет в кристалл соответствующего цвета, находящийся в центральном постаменте. От этого кристалл засвечивается и поднимается выше. От этого центрального кристалла эффект перелетает в драгоценную черепаху, от чего часть ее засвечивается. Происходит автоматическое переключение на следующую вкладку с квестами, где еще не собраны награды. Блокировка тапов снимается.

Флоу завершения события по достижении максимального прогресса по квестам: Если происходит начисление наград из последнего сосуда, то блокировка тапов в окне сохраняется, вкладки не переключаются, а в левой части экрана происходит приближение камеры к центральной награде. Драгоценная черепаха показывается крупным планом с эффектами. Под ней появляется кнопка “Claim”/“Забрать”. Блокировка тапов снимается.

- Если игрок выгрузиться во время анимации вручения наград из сосудов, то после возвращения в игру награды уже будут начислены, а состояние окна будет как после отыгрыша всех анимаций.
- когда игрок тапает на кнопку “Claim”/“Забрать” под финальной 5-й наградой: черепаха перелетает в открывшееся наградное окно и там распадается с эффектом, оставив после себя иконки наград. Сбор наград происходит по стандартной логике наградного окна. Событие завершается и иконка события ~~исчезает из HUD~~ переходит в состояние Иконка после сбора наград
○ Если игрок закрывает игру после тапа на кнопку “Claim”/“Забрать”, то при следующем входе в игру все награды должны быть уже начислены.

Завершение события

Событие может быть завершено по двум условиям:

1. По прогрессу - когда выполнены все квесты на всех этапах (по всем квестам достигнут максимальный прогресс);
2. По таймеру - Истек таймер события.

Флоу завершения по прогрессу:

Реф RM, финиш МС по прогрессу: , , , , ,

Концепт получения всех наград при завершении события по прогрессу: [Флоу завершения события](#).

Описание выдачи наград в разделе [Прогресс в Окне события](#).

Когда игрок достигает максимального прогресса во всех квестах события:

- [Иконка завершенного события](#) отображается
 - в зеленом наградном стейте
 - присутствует красный маркер (!), который исчезает после открытия окна события.
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
- По тапу на [Иконка завершенного события](#) открывается Окно события:
 - Если таймер события не истек:
 - Игрок может собирать награды вручную по флоу [Прогресс в Окне события](#).
 - Игрок может не собирать награды и закрыть окно события тапом на (X).
 - Если игрок собрал все награды включая последнюю 5-ю финальную, иконка события ~~исчезает из HUD~~ переходит в состояние [Иконка после сбора наград](#): и исчезает из HUD в случаях:
 - после перезагрузки игры
 - после сворачивания и разворачивания приложения, в том числе после вызова шторки на девайсах iOS
 - после выхода из М3
 - после перехода в другой аквариум или локацию.
 - Если таймер события истек, завершение события происходит по [Флоу завершения по таймеру](#).

Флоу завершения по таймеру:

Реф RM, финиш МС по таймеру: , , , , ,

По истечению времени таймера события:

- перестает учитываться прогресс в квест (подробней в [Появление плашки выполненного квеста в мете \(СОА и НТТ\)](#)).
- если набран **прогресс достаточный для получения награды** за этап (из сосуда) или финальной награды, то в очередь на показ ставится активность “Завершение СОА”, которая запускает автооткрытие [окна события](#) с автовыдачей наград события в точках показа согласно GAM_Balance .
 - Если игрок сам тапом на иконку открывает окно события, то автоматически получает награды (с анимацией выдачи), а активность “Завершение СОА” убирается из очереди.
 - После автовыдачи наград события [Иконка завершенного события](#) исчезает из HUD, или заменяется на следующее событие.
 - Отображение [Иконки завершенного события](#) при наличии наград:
 - иконка в зеленом наградном стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
- если игрок по итогу **не получает наград** за этапы в сосудах или финальную награду (даже если есть не собранные энергокристаллы за квесты), активность завершения события в очередь не ставится.
 - Если игрок сам открывает окно события, то автоматически получает доступные энергокристаллы (с анимацией выдачи) и после закрытия окна события тапом на (X), [Иконка завершенного события](#) исчезает из HUD или заменяется на следующее событие.
 - Если игрок не тапает на [Иконку завершенного события](#), иконка события исчезает или заменяется на иконку нового события (без автопоказа результатов) в следующих случаях:
 - игрок перезагрузил игру
 - игрок свернул игру, в том числе вызвал шторку на девайсах iOS
 - игрок перешел в М3 уровень
 - игрок перешел в другой аквариум или локацию.
 - Отображение [Иконки завершенного события](#) без наград:
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера отображается текст “*Finished*”/“Завершено”.
- если таймер события истекает когда у игрока открыто любое окно события (основное окно, инфо-окно), то все окна закрываются, и отрабатывается логика по пунктам выше.
- если после завершения таймера события открывается окно события (игроком или из очереди), то:
 - в открывшемся окне вместо таймера отображается текст: Текст “*Finished*”/“Завершено”.
 - когда окно события открывается, блокируются тапы игрока и происходит анимационная последовательная выдача наград за прогресс по флоу как описано в [Прогресс в Окне события](#), но без участия игрока:

- Если есть доступные не собранные энергокристаллы на вкладках, то кристаллы последовательно с небольшой задержкой перелетают в пьедесталы сосудов. При этом плашки квестов переходят в завершенное состояние и открывается следующая вкладка (если на ней есть не собранные кристаллы), и начинается перелет кристаллов с этой вкладки, и т.д.
- если при влете кристаллов разблокируются награды сосудов, то происходит их выдача (вылет из сосудов) и анимация активации центральных кристаллов и подсветки финальной награды. Это может происходить параллельно с влетом энергокристаллов в пьедесталы других сосудов.
- если разблокирована финальная награда, то происходит анимация выдачи без появления кнопки “Claim”/“Забрать”. Камера приближается к награде и награда перелетает в автооткрывшееся [окно награды](#). После закрытия окна награды иконка события уже отсутствует в HUD (может быть заменена на иконку следующего события).
 - если НЕ разблокирована финальная награда, то блокировка тапов в окне снимается после завершения анимаций по выдаче прогресса. И после закрытия окна события тапом на (X), [Иконка завершенного события](#) исчезает из HUD или заменяется на следующее событие.
- Если игрок выгружает игру во время анимации выдачи наград в окне события, то при возвращении в игру награды уже должны быть начислены.

Оффлайн режим - логика поведения без интернета

 MP_finish_no internet.mov

1. Отдельных проверок для запуск асобытий не требуется, потому что запуск зависит от запуска других событий в которых проводятся проверки. Событие запускается после того как запустились - активировались все события, которые содержат цели квестов текущего сета. Т.е. прогресс по квестам стал возможным даже если отключится интернет (очки событий начисляются локально).
2. Если интернет пропадает после старта события прогресс по квестам продолжает начисляться.
3. Завершение события может происходить без подключения к интернету, по стандартному флоу завершения на основании локальных данных.
 - a. на результаты события не влияет откат по очкам в других событиях. Все что игрок набрал локально учитывается в прогрессе квеста, даже если в целевом событии происходит откат по очкам. (Набранные без интернета очки соревнований минусуются при подключению к интернету после завершения события.)

Интерфейсы

Иконка события

Событие отображено тематической иконкой в [HUD в правом пуле](#) под иконкой Сезонов.
Анимации иконок создаем по общим правилам для всех иконок событий.

Визуал Иконки зависит от этапа и результатов соревнования:

Иконка активного события:

Логика работы: [Логика события](#), [Условия запуска события](#), [Смена визуала иконки активного события](#)
(заменить арт на финальный)



- Активируется после старта события
- По тапу на иконку: открывается Окно события.
- Отображение:
 - Таймер обратного отсчета- время длительности события
 - красный маркер(!):
 - есть на старте события, отключается после тапа на иконку или открытия окна события из очереди.
 - появляется когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения нового кристалла за этап), исчезает после открытия окна события.
 - Цвет кристалла на иконке зависит от прогресса в окне события: [Смена визуала иконки активного события](#)

Иконка завершенного события:

Логика работы: [Завершение события](#)
(заменить арт на финальный)



- Активируется после истечения таймера события или когда достигнут максимальный прогресс по квестам события.
- По тапу на иконку: открывается Окно события.
- Отображение:
 - при наличии наград (за этапы или финальной) по итогу события:
 - иконка в зеленом наградном стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
 - без наград по итогу события (даже если не собраны кристаллы за квесты):
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера отображается текст “Finished”/“Завершено”.
 - Цвет кристалла на иконке зависит от прогресса в окне события: [Смена вида иконки активного события](#)

Иконка после сбора наград:

Логика работы: [Завершение события](#)

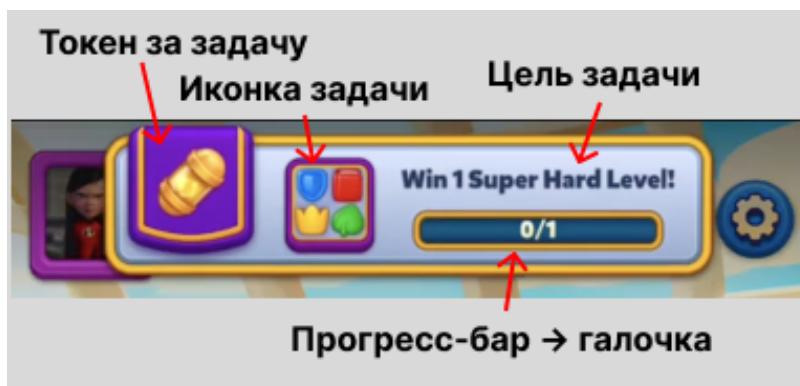
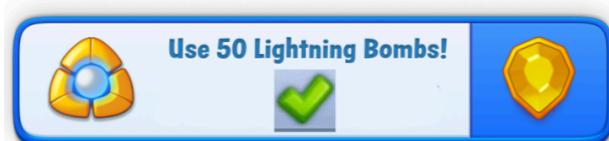


- Активируется после сбора всех наград события до истечения таймера события (когда достигнут максимальный прогресс по квестам события).
- По тапу на иконку: открывается [Окно события при завершении по прогрессу после сбора наград](#)
- Отображение:
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!) - отсутствует
 - вместо таймера отображается текст “Completed”/“Завершено”.

Плашки выполненного квеста в мете

Логика работы: [Появление плашки выполненного квеста в мете](#), [Логика события](#), [Квесты события](#), [Прогресс по событию в активной стадии](#).

(заменить арт состояний на финальный)



- Логика появления описана в [Прогресс по событию в активной стадии](#) и [Появление плашки выполненного квеста в мете](#). Когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения кристалла за этап): в верхней части экрана появляется\выдвигается плашка выполненного квеста, в которой анимационно заполняется прогрессбар и сменяется на галочку, после чего плашка уезжает вверх/скрывается.
- По тапу на плашку ничего не происходит
- Отображение на старте анимации при появлении:
 - иконка квеста
 - текстовое описание квеста
 - прогресс бар:
 - анимационно заполняется. Заливка отображает финальную стадию заполнения
 - числовое отображение прогресса по цели этапа “Было/стало” - анимационный пересчет
 - Иконка энергокристалла - по цвету соответствует этапу квеста.
- Отображение перед исчезновением плашки:
 - иконка квеста
 - текстовое описание квеста
 - галочка
 - Иконка энергокристалла - по цвету соответствует этапу квеста.

Окно события

Логика работы: [Прогресс в Окне события](#), [Подача- сеттинг](#), [Логика события](#), [Квесты события](#), [Старт события](#), [Прогресс по событию в активной стадии](#), [Завершение события](#), [Туториал \(СОА и НТТ\)](#)
(заменить арт состояний на финальный)



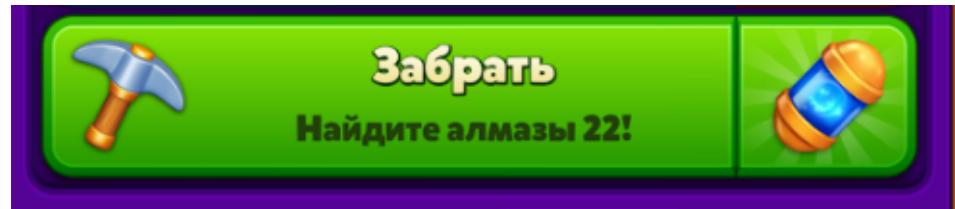


Окно содержит:

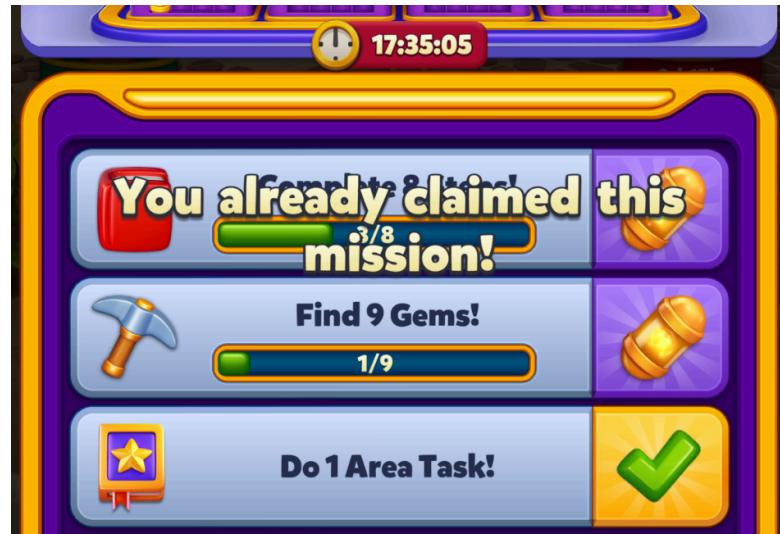
1. Заголовок, название события: "Call of Atlantis"
2. Таймер события.
3. Кнопка (i). Тап на кнопку открывает [Инфо-окно](#).
4. Кнопка (X). Тап на кнопку закрывает окно.
5. Тематическая анимированная иллюстрация:
6. В левой части окна расположены награды события (флоу получения наград описано в [Прогресс в Окне события](#)):
 - a. награды этапов - 4 цветных сосуда на пьедесталах, к которые вставляются 4 энергокристалла за каждый выполненный квест соответствующего этапа.
Награды выдаются в окне события - всплывают из сосудов.

- i. По тапу на закрытый сосуд открывается тултип с перечнем наград и текстом: “Соберите все {цвет кристалла} энергокристаллы, чтобы получить награды!” / “...”
 - ii. По тапу на открытый сосуд в окне всплывает текст: “Вы уже получили эти награды!” / “...”
 - b. Центральный элемент (пьедестал с 4-мя большими кристаллами) - используется в анимациях при получении наград.
 - c. Главная награда (драгоценная черепашка) - открывается последней, после 4-х сосудов. Выдается через Окно награды.
 - i. по тапу на недоступную награду- черепашку открывается тултип с перечнем наград и текстом: “Пройдите все этапы, чтобы выиграть главный приз!” / “...!”
 - ii. когда награда разблокирована для сбора - иллюстрация меняется и под наградой появляется кнопка “Claim”/“Забрать”.
 - 1. по тапу на доступную награду- черепашку открывается тултип с перечнем наград и без текста.
7. В правой части блок с 4-мя закладки с 4-мя плашками квестов на каждом.
- a. Кнопки этапов - по тапу вкладки переключаются.
 - b. Плашка квеста - может иметь разные состояния:
 - i. “In progress” – в процессе выполнения, цель не выполнена. При тапе показывает тултип с пояснением цели. Текст: “/”
- 
- The screenshot shows a quest card with the following details:
- 1. иконка квеста (Quest icon)
 - 2. текстовое описание квеста (Quest description: Complete 8 Steps!)
 - 3. прогресс бар:
 - a. Заливка прогресс-бара соответствует текущему прогрессу по квесту.
 - b. числовое отображение прогресса по цели на этап в формате: “ собрано/цель”
 - 4. иконка энергокристалла - по цвету соответствует этапу квеста.

- ii. “Claim” – можно получить ёнергокристалл за выполнение. При тапе запускается флоу сбора наград ([Прогресс в Окне события](#))



1. иконка квеста
 2. текст “Claim”/“Забрать”
 3. текстовое описание квеста
 4. иконка ёнергокристалла - по цвету соответствует этапу квеста.
- iii. “Finished” – задача выполнена, ёнергокристалл получен. При тапе показывает всплывающий текст, что квест выполнен. Текст: “/”



1. иконка квеста
2. текстовое описание квеста
3. галочка

Окно события при завершении по таймеру

Логика работы: [Завершение события](#)
(добавить арт с таймером завершенным)

Содержание окна по сути повторяет [Окно события](#):

- При завершении события по [прогрессу](#) и таймеру есть одно изменение в отображении окна и анимациях - отсутствует кнопка “Claim”/“Забрать” для ручного сбора финальной награды, награда выдается автоматически.
- При завершении по таймеру в открывшемся окне вместо таймера отображается текст: “Finished”/ “Завершено”.
- Изменениями в работе анимаций при открытии окна при завершении события по

таймеру описаны в [Завершение события](#).

Окно события при завершении по прогрессу после сбора наград

Содержание окна по сути повторяет [Окно события](#) за изменением:

- Если событие перешло в состояние [Иконка после сбора наград](#), то по тапу на иконку открывается окно события, где:
 - Все сосуды находятся в состоянии "открыт" (открытая крышка и сам сосуд опущен), по тапу на сосуд появляется сообщение "вы уже забрали эту награду"
 - Все кристаллы на пьедестале алтаря находятся в состоянии "активирован" (выдвинут вверх и подсвечен)
 - Все плашки заданий в состоянии "выполнено", по тапу на квест появляется фраза "вы уже выполнили это задание"
 - Кольцо алтаря без эффекта "силового поля" и без черепашки, просто пустое кольцо без других изменений
 - При завершении по прогрессу в открывшемся окне вместо таймера отображается текст: "Completed"/ "Завершено".
- В остальном визуал окна события такой же как и до завершения события



Инфо-окно

Логика работы:

- окно открывается при тапе на кнопку (i) в [Окне события](#)

- по тапу во время анимации - анимация ускоряется, т.е. становится финальное состояние после анимации
- по тапу в открытом окне после анимации - окно закрывается
- кнопка Esc/Back закрывает инфо-окно



Окно содержит:

1. Заголовок, название события: “Call of Atlantis”
2. Иллюстрация 1: плашки квестов и энергокристалл
 - a. Текст под иллюстрацией: “”/“Выполняйте задания!”.
3. Иллюстрация 2: Четыре энергокристалла
 - a. Текст под иллюстрацией: “Collect ...!” / “Соберите ...!”.
4. Иллюстрация 3: награды
 - a. Текст под иллюстрацией: “Win Rewards!” / “Выиграйте награды!”.
5. Стрелки между блоками с иллюстрациями
6. Текст внизу экрана: “Tap to Continue” / “Нажмите, чтобы продолжить”.

Окно награды

Логика работы Завершение события:

- окно открывается при закрытии Окно события, если игрок получает финальную награду.

(заменить арт состояний на финальный)

Congratrulations!



Tap to Continue

Congratrulations!





Окно содержит:

1. Оформление стандартного наградного окна
2. Драгоценная черепаха после вылета в центр “взрывается” и из нее разлетаются награды.
3. Заголовок: “*Congratulations!*” / “Поздравляем!”
4. Иконки наград и текст:
 - a. Если в награде сундук, Текст: “*Tap to Open*” / “Нажмите, чтобы забрать”, после тапа и открытия сундука текст: “*Tap to Claim*”/“Нажмите, чтобы забрать”.
 - b. Если в награде одна иконка, Текст: “*Tap to Claim*”/“Нажмите, чтобы забрать”.

Матчмейкинг \ Баланс квестов (СОА и НТТ)

На старте события определяется сет с набором квестов согласно

[Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions](#) .

- Сеты запускаются по очереди и по кругу.
- Должна быть возможность добавлять и удалять сеты, менять их наполнение и при запуске указать целевой сет для следующего запуска.
- Если в набор сета входит квест который не может быть запущен из-за невозможности получить достаточный прогресс по нему, то такой квест заменяется на указанный в таблице. Актуально для квестов Экспедиции, Сезонов, если на момент старта события игрок прошел или почти прошел Экспедицию.

Необходима программная доработка:

Возможность подключать разные балансы для целей квестов СОА\НТТ в зависимости от уровня игрока на момент старта события.

Уровень для переключения баланса будет меняться и зависеть от релиза новых уровней (на первом этапе это 2001 уровень, далее привязка к команде Пиратов).

Доработка таблицы баланса:

Создаем 2 таблицы с целями квестов для разных отрезков уровней (возможно нужна будет корректировка в каждую версию).

В каждой таблице нужно пересмотреть цели, для этого уточняем информацию в [задаче](#).

Банк квестов (СОА и НТТ):

1. Пройти N этапов Каскадов [Pearl Time](#)
 - может быть в сети “Call of Atlantis”, не может быть в “Hit the Target” (не совпадают запуски по календарю)
 - цель засчитывается когда пройден этап каскада
 - квест доступен когда запущено событие [Pearl Time](#), когда в HUD находится иконка с прогрессбаром.
 - Количество целей на этапы берем по аналогии с RM 8/12/16/18 из 25 этапов каскада().
2. Получить N токенов в [LC. Соревнование на уровне](#)
 - может быть в сети “Call of Atlantis”, не может быть в “Hit the Target” (не совпадают запуски по календарю)
 - цель засчитывается когда игрок выполняет все цели уровня М3, на количество засчитываемых токенов действует множитель x2 и множители сложностей уровня.
 - квест доступен когда запущено событие [LC. Соревнование на уровне](#), когда в HUD находится иконка и игрок может зарабатывать очки события даже оффлайн или проходить квалификацию.
 - Количество целей-токенов на этапы рассчитываем на 100 уровней.
 - Максимальная цель 200 токенов исходя из [распределения](#) сложности и выдаваемых токенов за победу:
 - 10 Суперсложных уровней - x5 токенов
 - 20 Сложных уровней - x3 токенов
 - 5 OS уровней - x5 токенов
 - 65 обычных уровней - 1 токен
 - Количество целей на этапы берем по аналогии с RM 20/60/120/200
3. Получить N токенов в [Season Pass](#)
 - может быть в сети “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
 - цель засчитывается когда игрок выполняет все цели уровня М3. На количество засчитываемых токенов действует множитель x2 и множители сложностей уровня.

- квест доступен когда запущено событие [Season Pass](#), когда в HUD находится иконка и игрок может зарабатывать очки события даже оффлайн
 - !!! Нужно проверять что таймер активного сезона не завершен (должен быть активен новый сезон, а не висеть на выдачу награды старый). По [Live-OPS план](#) сезоны перезапускаются в пятницу.
 - **!!! Нужно проверять: возможность заработать максимальную цель в ключах без покупки СП (если игрок не покупает СП, то очки "ключи" перестают начисляться когда наполнен первый сейф)**
 - !!! Нужно проверять: возможность заработать максимальную цель в ключах, очки "ключи" перестают начисляться когда наполнен сейф. (В новой логике сейфа - он один и не перезапускается. Нужна привязка проверки на запуск к балансному максимальному количеству очков сезона, на случай изменения баланса сезонов.)
 - !!! Важно: иконка квеста должна соответствовать иконке - токену активного Сезона (разные ключи в Сезонах)
- Количество целей-токенов на этапы рассчитываем на 100 уровней.
 - Максимальная цель 200 токенов исходя из [распределения](#) сложности и выдаваемых токенов за победу:
 - 10 Суперсложных уровней - x5 токенов
 - 20 Сложных уровней - x3 токенов
 - 5 OS уровней - x5 токенов
 - 65 обычных уровней - 1 токен
 - Количество целей на этапы "Call of Atlantis" берем по аналогии с токенами в [LC](#): 20/60/120/200
 - Количество целей на этапы "Hit the Target" берем: 20/60/100/150/200

4. Активировать N молний в Уровнях М3

- может быть в сете "Call of Atlantis" и "Hit the Target"
- **(890) цель засчитывается независимо от результата по уровню выигрыш/проигрыш, когда игрок активирует молнию на уровне М3. (?900)**
цели засчитываются в момент выигрыша уровня М3, при проигрыше и при окончании таймера события до победы на уровне - цели не засчитываются.
На количество засчитываемых токенов **не** действует множитель x2 и множители сложностей уровня. В М3 прогресс по квесту никак не отображается.
 - Если на уровне игрок совмещает 2 молнии, то засчитывается активация 2-х молний
 - Засчитываются молнии оставшиеся на поле после выполнения целей уровня
-
- квест доступен всегда
- Количество целей-молний на этапы рассчитываем на 100 уровней (узнать у аналитиков статистику):
 - Количество целей на этапы "Call of Atlantis" и "Hit the Target" в таблице [Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions](#).

5. Активировать N динамита в Уровнях М3

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- **(890) цель засчитывается независимо от результата по уровню выигрыш/проигрыш, когда игрок активирует динамит на уровне М3. (900)** цели засчитываются в момент выигрыша уровня М3, при проигрыше и при окончании таймера события до победы на уровне - цели не засчитываются.
На количество засчитываемых токенов **не** действует множитель x2 и множители сложностей уровня. В М3 прогресс по квесту никак не отображается.
 - Если на уровне динамит взрывается от других бонусов, его активация также засчитывается.
 - Засчитывается динамит оставшийся на поле после выполнения целей уровня
- квест доступен всегда
- Количество целей-молний на этапы рассчитываем на 100 уровней (узнать у аналитиков статистику):
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis” и “Hit the Target” в таблице [Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions](#).

6. Потратить N Энергии в Экспедиции

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- цель засчитывается в момент списания энергии, когда игрок в Экспедиции совершает действие, на которое тратится энергия, сколько списалось энергии - столько засчитывается в прогресс квеста.
- квест доступен когда запущено событие Экспедиция, когда в HUD находится иконка и игрок может играть в Экспедицию даже оффлайн.
 - !!! Нужно проверять что таймер активной экспедиции не завершен (должна быть активна новая экспедиция, а не висеть на выдачу награды старой). По [Live-OPS план](#) Экспедиции перезапускаются в пятницу.
 - !!! Нужно проверять возможность достичь максимальную цель квеста, т.е. проверять что максимальное количество энергии в квесте не превышает количество энергии которую игрок может потратить до окончания экспедиции на задачи в экспедиции.
- Количество целей-энергии на этапы рассчитываем исходя из того, сколько энергии игрок получит за время прохождения 100 уровней.
 - по данным Экспедиции (
 - [Баланс экспедиции Fishdom](#) (листы старше семи экспедиций ск..., задача на поиск данных по экспедиции) 50% энергии игрок получает за М3 уровни, за 100 уровней - 2000 [энергии](#). Удвоенное значение 4000 -максимальная цель квеста.
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis” и “Hit the Target” в таблице [Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions](#).

7. Заработать N монет (количество монет указывается с учетом индексации)

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”

- цель засчитывается в момент зачисления момента из источников:
 - за победу в уровнях М3 и мини-игр (базовая, за звезды, за ходы, за бонусы)
 - награды получаемые из событий (за действия в Экспедиции, каскады Экспедиции, награды Экспедиции дорога наград Каскадов, Сезонов, АА, сейфа сезонов или из других видов наград за прогресс в событии ...)
 - награды за акции типа подключения/лайки в FB
 - за кормление рыб
 - за чистку аквариумов
- цель **НЕ** засчитывается при продаже рыб и декораций из аквариумов
- квест доступен всегда
- Количество целей-монет на этапы рассчитываем один раз на старте события, и в дальнейшем не меняем. Расчет делаем на базовые награды за 100 уровней и добавляем 20% на остальные источники.
 - Максимальная цель квеста=100*((базовая награда за уровень) +20* (количество звезд))+ 20%
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis” и “Hit the Target” с индексацией в таблице
 - Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions . Порядок значений можно проверять сменой количества звезд D8.

8. Пройти N Суперсложных уровней м3

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- цель засчитывается когда игрок выполняет все цели в уровне М3, который отмечен для игрока как Суперсложный
- квест доступен всегда
- исходя из [распределения](#) сложности на 100 уровней приходится 10 Суперсложных:
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis”: 1/3/6/10
 - Количество целей на этапы “Hit the Target”: 1/3/6/8/10

9. Пройти N Сложных уровней м3

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- цель засчитывается когда игрок выполняет все цели в уровне М3, который отмечен для игрока как Сложный
- квест доступен всегда
- исходя из [распределения](#) сложности на 100 уровней приходится 20 Сложных:
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis”: 2/6/12/20
 - Количество целей на этапы “Hit the Target”: 2/6/10/15/20

10. Пройти N уровней М3 с первого раза

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- цель засчитывается когда игрок выполняет все цели в уровне М3 с первого раза. Если игрок переигрывает уровень, победа на нем не засчитывается.
- квест доступен всегда

- Количество целей на этапы берем по аналогии с RM:
 - Количество целей на этапы “Call of Atlantis”: 10/25/50/80
 - Количество целей на этапы “Hit the Target”: 5/10/20/40/80

11. Собрать N фишек “ракушка-синяя”.

- может быть в сете “Call of Atlantis” и “Hit the Target”
- **(890) цель засчитывается независимо от результата по уровню выигрыш/проигрыш, когда уничтожается фишка на уровне М3. (900) цели засчитываются в момент выигрыша уровня М3, при проигрыше и при окончании таймера события до победы на уровне - цели не засчитываются.**
На количество засчитываемых токенов **не** действует множитель x2 и множители сложностей уровня. В М3 прогресс по квесту никак не отображается.
- квест доступен всегда
- Количество целей-токенов на этапы рассчитываем на 100 уровней (узнать у аналитиков статистику по фишке на 100 уровней,)
 - Ориентировочное количество целей на этапы “Call of Atlantis” и “Hit the Target” в таблице [Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions](#). Порядок значений взят из каскадов для белых фишек.

12. Получить N токенов в [FD.T3. AA \(Archery Arena\) Rodeo Challenge](#)

- может быть в сете “Hit the Target”, не может быть в “Call of Atlantis” (не совпадают запуски по календарю)
- цель засчитывается когда игрок выполняет все цели уровня М3, на количество засчитываемых токенов действует множитель x2, множители сложностей уровня и множитель события Rodeo Challenge.
- квест доступен когда запущено событие [Rodeo Challenge](#), когда в HUD находится иконка и игрок может зарабатывать очки события даже оффлайн или проходить квалификацию.
- Количество целей-токенов на этапы рассчитываем на 100 уровней.
 - Максимальная цель -токенов берем по аналогии с RM (баланс AA соответствует нашему событию).
 - Количество целей 500/2000/4000/8000/12000

13. Пройти N этапов Каскадов [Fire Quest](#)

- может быть в сете “Hit the Target”, не может быть в “Call of Atlantis” (не совпадают запуски по календарю)
- цель засчитывается когда пройден этап каскада
- квест доступен когда запущено событие [Fire Quest](#), когда в HUD находится иконка с прогрессбарам.
- Количество целей на этапы берем по аналогии с RM 6/8/10/12/15 из 20 этапов каскада([Fishdom. CascadeEvents. Баланс](#)).

14. Выиграть N гонок [RWR. Гонка на винстрик](#)

- может быть в сете “Hit the Target”, не может быть в “Call of Atlantis” (не совпадают запуски по календарю)

- !!! цель засчитывается когда игрок побеждает в гонке - получает данные с сервера (эта цель может быть достигнута, только когда игрок находится онлайн, обусловлено логикой фичи)
- квест доступен когда запущено событие [RWR. Гонка на винстрик](#), есть возможность нажать "Старт" в окно события, т.е. можно зайти в окно события тапом по иконке в HUD или в брифинге тапом на буек события.
 - Если по календарю событие не запускается, то квест заменяется на "Выиграть N гонок [RLR. Гонка на уровни с улитками \(FD\)](#)" - эти два события чередуются по запуску.
- Количество целей-побед в гонках на этапы берем по аналогии с RM (Space Mission): 1/2/3/4/5

15. Выиграть N гонок [RLR. Гонка на уровни с улитками \(FD\)](#)

- может быть в сете "Hit the Target", не может быть в "Call of Atlantis" (не совпадают запуски по календарю)
- цель засчитывается когда игрок побеждает в гонке - получает данные с сервера (эта цель может быть достигнута, только когда игрок находится онлайн, обусловлено логикой фичи)
- квест доступен когда запущено событие [RLR. Гонка на уровни с улитками \(FD\)](#), есть возможность нажать "Старт" в окно события, т.е. можно зайти в окно события тапом по иконке в HUD или в брифинге тапом на буек события.
 - Если по календарю событие не запускается, то квест заменяется на "Выиграть N гонок [RWR. Гонка на винстрик](#)" - эти два события чередуются по запуску.
- Количество целей-побед в гонках на этапы берем по минимуму (в RM аналог Sky Race в квестах не участвует): 1/2/3/4/5

Баланс наград (СОА и НТТ)

- В качестве дополнительных наград могут выступать: валюта, бонусы, жизни.
- Награда определяется с помощью таблицы баланса:

 Fishdom. Call of Atlantis/Hit the Target missions

Взаимодействие с другими механиками (СОА и НТТ)

- "[Hit the Target/Точно в цель](#)" и "[Call of Atlantis](#)" - [взаимоисключающие](#) события.
- Временной множитель x2 (бирка x2) отдельно на цели квестов не влияет. Множитель учитывается при начислении токенов в события, и если квест на токены события, то и в прогресс квеста токены попадают уже удвоенными (как и в свое событие). Отдельно на цели квестов (валюту, этапы, уровни, бустеры, ...) множитель x2 влияния не оказывает.
- Цели квестов напрямую зависят от баланса других механик и фичей. Полный список с описанием: [Банк квестов](#).

Параметры, настраиваемые удаленно

Должна быть возможность удалённо менять:

1. Уровень запуска (с какого уровня игроки могут участвовать в событии)
2. Длительность события (**def=94 часа, 4 суток**)
3. Время и дата запуска
4. Сеты квестов - добавлять и удалять сеты, менять их наполнение и при запуске указать целевой сет для следующего запуска.
5. Баланс квестов - цели квеста на этапы
6. Баланс наград (очки за этапы, награды за этапы и награда финальная)

Уведомления-Нотификации (СОА и НТТ)

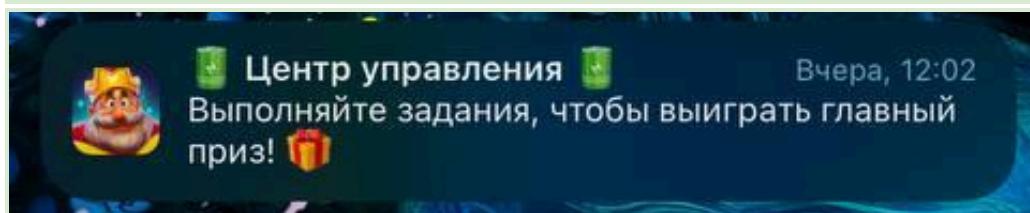
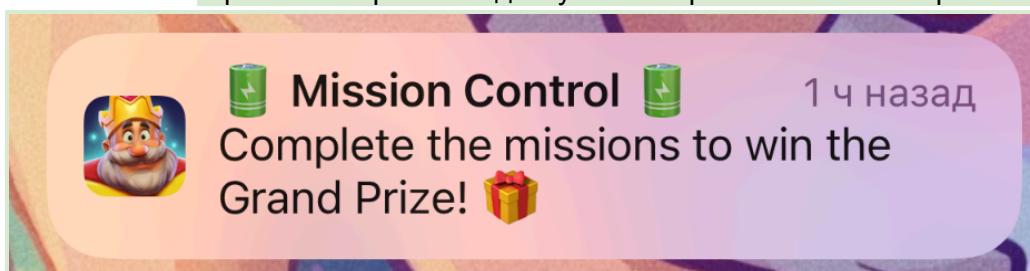
Обнаружены, изучаем в задаче:

<https://app.asana.com/0/1184565527023905/1209842023661106/f>

СОА:

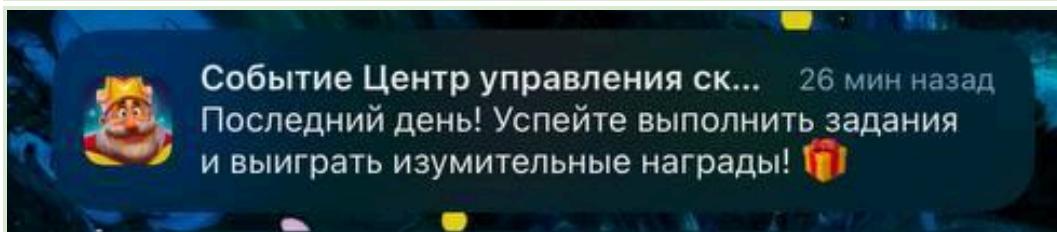
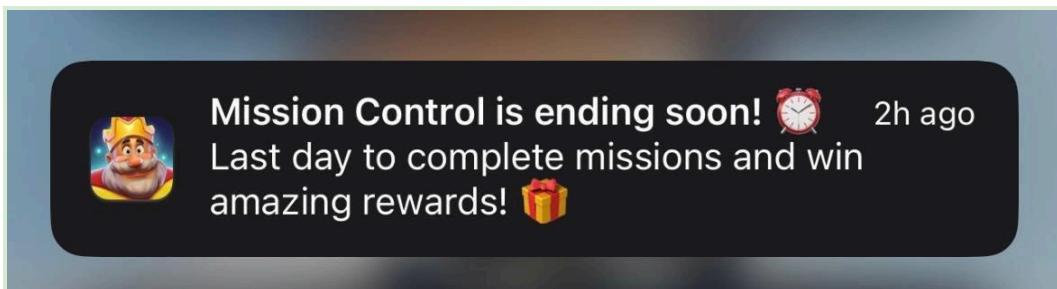
[Таблица условий нотификаций](#), FD: Тексты для фич ([ТЗ Обновленные Нотификации](#))

1. Запуск СОА - Локальная, переносится
 - a. ID нотификации: COA2025StartNotif_Title, COA2025StartNotif_Text
 - b. Текст: 🎉 Зов Атлантиды🎉 Выполняйте задания, чтобы выиграть главный приз!🎁
 - c. Показывается через 60 минут от времени старта события по календарю игрокам которым оно доступно. Отправляется если игрок не в игре.



2. День до окончания СОА - Локальная, переносится
 - a. ID нотификации: COA025EndNotif_Title , COA2025EndNotif_Text

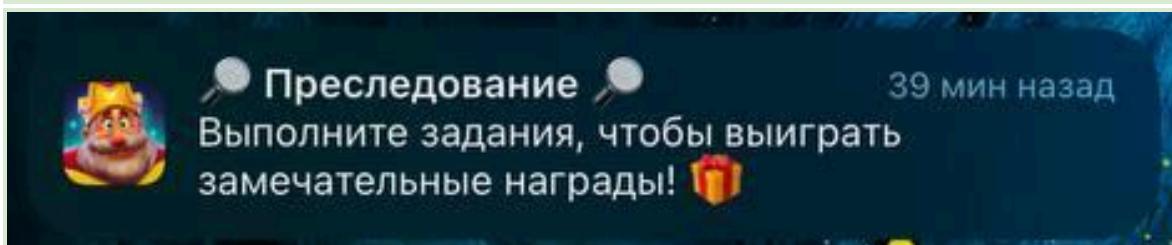
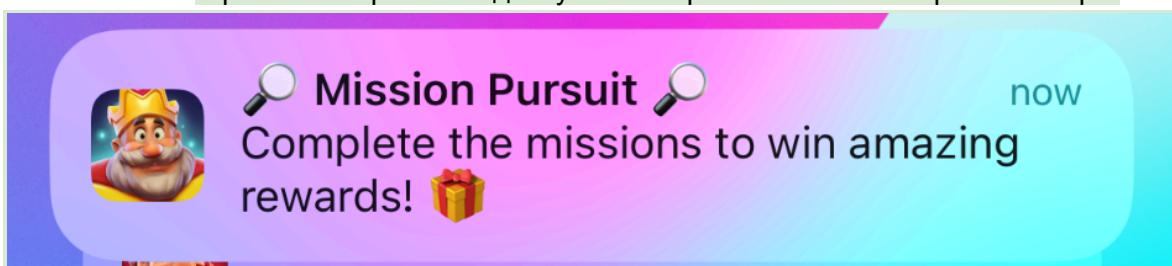
- b. Текст: Зов Атлантиды скоро закончится... Последний день! Успейте выполнить задания и выиграть изумительные награды! 🎁
- c. Показывается за 24 часа до окончания таймера события игрокам которым оно доступно и которые не завершили событие по прогрессу. Отправляется если игрок не в игре.



HTT:

[Таблица условий нотификаций](#), [FD: Тексты для фич](#), ([ТЗ Обновленные Нотификации](#))

1. Запуск HTT - Локальная, переносится
 - a. ID нотификации: HTT2025StartNotif_Title , HTT2025StartNotif_Text
 - b. Текст: ⏳ Точно в Цель ⏳ Выполните задания, чтобы получить замечательные награды! 🎁
 - c. Показывается через 60 минут от времени старта события по календарю игрокам которым оно доступно. Отправляется если игрок не в игре.



2. День до окончания HTT - Локальная, переносится

- a. ID нотификации: HTT2025EndNotif_Title HTT2025EndNotif_Text
- b. Текст: Точно в Цель скоро закончится Последний день! Успейте выполнить задания и выиграть замечательные награды!
- c. Показывается за 24 часа до окончания таймера события игрокам которым оно доступно и которые не завершили событие по прогрессу. Отправляется если игрок не в игре.



Туториал (СОА и НТТ)

1. Туториал запускается при первом запуске события. Описано в [Первый запуск, флоу \(СОА\)](#) и [Первый запуск, флоу \(НТТ\)](#)/
2. Туториал на сбор наград запускается в каждом из событий один раз:
 - a. Референсы: MCTutorial02_Claim.mov, MPTutorial02_Claim.mov, 0:46 Анимация подсказки сбора очков события.mp4
 - b. Если Игрок ни разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, в очередь окон становится активность на открытие окна события.
 - i. Окно открывается в точке показа согласно GAM_Balance (активность "Автооткрытие окна СОА\НТТ для туториала2 "сбор наград"").
 - ii. Окно из очереди открывается только один раз (даже если туториал в окне не запустится).
 - iii. Активность убирается из очереди если до автооткрытия окна:
 1. игрок сам открывает окно и собирает любую награду за квест;
 2. игрок сам открывает окно и дожидается запуска туториала.
 - c. Если игрок ни разу не собирал награду за выполненный квест на любом этапе (не тапал на зеленую плашку квеста) и все квесты 1-го этапа выполнены и ждут сбора наград, и если Игрок находится в окне события на первой вкладке и 5 секунд бездействует (не переключает вкладки, не

открывает тултипы, ...), то запускается подсказка: (заменить арт)



- i. интерактивный указатель указывает на плашку первого квеста, при этом все остальные плашки квестов затемнены.
- ii. Если игрок тапает на первую плашку - происходит зачисление награды и туториал завершается.
- iii. Если игрок тапает в любое другое место, то тапы обрабатываются как обычно (кроме затемненной области) и убираются указатель, затемнение. При этом показ туториала возобновляется, если все условия его запуска в окне снова выполнены.

Тексты

Финальные тексты: FD: Тексты для фич

!!! Особенность “Call of Atlantis” - название события не локализируется на все языки. Локализация только для Китайского.

Хаптик

T3. FD.Доработки в Haptic , FD. T3. Haptic в “Мете”

FD точки хаптика

Точки подключения:

- тап на иконку - стандартный
- тап на кнопки (все во всех окнах), открытие тултипов - по стандартам для UI
 FD точки хаптика
- Окно события:

- выезд плашек квестов при открытии окна - повторяющийся слабый во время анимации
- влет кристаллов в пьедесталы - разовый сильный
- опускание сосудов и выдача наград - повторяющийся слабый во время анимации
- движение кристалла в центральном пьедестале - повторяющийся слабый во время анимации
- разбитие “черепахи” в наградном окне - разовый сильный
- **???? добавить после утверждения анимаций**
- В остальных окнах все по стандартам для UI  “Общие элементы UI”

Звуки

- Стандартные звуки появления окон и взаимодействия с ними (нажатия кнопок, перелеты наград, и т.д.);
- Окно с лидербордом:
 - выезд плашек при открытии окна
 - влет кристаллов в пьедесталы
 - выдача наград из сосудов с последующей анимацией на сцене (кристаллы в центре и подсветка черепахи)
- **Доработать список после утверждения анимаций**

A/B-тест (СОА и НТТ)

Поддерживаем функционал для проведения АБ-тестов с различными балансами.

Техтест проводим на старых игроах 100+ уровня.

Запуск желательно совместить с запуском новой Экспедиции и Сезона (в пятницу).

Control: нет запуска событий

Test: есть запуск событий

Выход из АБ-теста при активном событии (например для экстренной остановки в случае форс-мажора/занижения метрик продукта/критичного бага или отключении лаунчера одного из событий при активном квесте): при форс мажоре отключение события делать путем скрытия иконки и всех компонентов. Если нет критичных багов то АБ тест завершается у игрока штатно по таймеру события.

Изменения в активном событии: длительность события, награды события и сеты квестов не меняются, параметры могут быть изменены только на следующий запуск.

Статистика и аналитика (СОА и НТТ)

Т3: https://coda.io/d/FD_dpuoSJbib7x/FD_sulKyfLL#Call-of-Atlantis-Hit-the-Target_tuq2HbO5

- Старты события
- Воронка по этапам события
- Воронка по сундукам (для НТТ)
- Кол-во уровней на прохождение событий/этапа
- Приток наград с события

Борьба с читерами

1. Событие не ставит флагов читера (подробно в [Детектирование читеров \(FD\)](#), [Борьба с читерами в соревновательном событии \(FD\)](#))
2. У игроков **жестких (Hard)** читеров событие не должно стартовать. Если игрок стал жестким (**Hard**) читером, когда событие уже успело стартовать, событие для игрока завершается на любой стадии. Иконка события скрывается.

Читы

Добавить описание. Заполняется программистом/QA

-

Серверное взаимодействие

Фича не серверная.

Hit the Target/Точно в цель

Подача- сеттинг

Для иллюстрации используем персонажа Краба, который стреляет в тире.
Название: “Hit the Target”/“Точно в цель”

Логика события

Логика события схожа с логикой [Call of Atlantis](#). Основные отличия в количестве этапов, количестве квестов на этапах, количестве наград и логике разблокировки наград:

- Игрок получает 5 квеста/задания, связанных с разными активностями в игре
- Прогресс по каждому квесту разделен на 5 частей. Эти составные части разных квестов объединены в 5 этапов события.

- При выполнении части квеста на этапе игрок получает определенное балансом количество токенов (уточки)
- (как в Call of Atlantis) На каждом последующем этапе квесты продолжаются, только увеличивается численная цель квеста для прохождения этапа и награда в токенах.
- Для доступа сбора токенов этапа игрок должен собрать все токены предыдущего этапа.
- У события 3 награды (3 сундука). Для получения доступа к сундукам игрок должен набрать определенное количество токенов (уточек). Стоимость доступа к сундуками и награда в сундуках увеличивается от первого к третьему.
 - Как только нужное количество токенов собрано, игрок участник может открыть сундук в Окне события и забрать награду.
- Расчетная сложность целей квеста - 100 уровней м3, которые необходимо пройти для полного выполнения всех квестов события.
- Событие ограничено по времени - длительность события 3 дня (Пятница-Воскресенья).

Квесты события

Квесты события работают по тем же правилам как в [Квесты события Call of Atlantis](#) с учетом того, что сет состоит из 5 квестов, которые выполняются на 5 этапах.

- В Hit the Target за выполнение квеста на этапе в наградудается не один токен (как в Call of Atlantis), а настраиваемое в балансе количество токенов (уточек).
- Подробней о квестах и их балансе описано в [Банк квестов](#).

Условия запуска события

Для Hit the Target [условия запуска](#) такие же как для Call of Atlantis.

Старт события:

Иконка на старте:

Для Hit the Target [иконка на старте](#) работает как для Call of Atlantis.

Первый запуск, флоу:

Реф RM:  [first Start MP_2024.mov](#) ,  [MP first_start_restart on tutor.mov](#) ,
 [Начало события. Обзор UI. Обзор наград.mp4](#)

При первом появлении иконки события в HUD, активность “Первый запуск НТТ” ставится в очередь на показ и открывается игроку согласно приоритетов очереди окон



Если иконки нет в HUD, активность не ставится в очередь на показ.

Первый запуск происходит с туториалом. Туториал не запускается, а запущенный отключается, если таймер события истек, запуск не завершенных шагов переносится на следующий запуск события:

ШАГ 1:

(заменить арт по готовности, Иконка должна быть с (!) и после иконки Сезонов)



На фоне затемненного экрана интерактивная стрелка указывает на иконку события с (!).
Игрок может тапнуть только на иконку.

По тапу на иконку происходит открытие окна события - шаг 1 завершен.

- Если игрок выгружается не тапнув на иконку, то после возвращения шаг 1 возобновляется (активность “Первый запуск НТТ” остается в очереди на показ).
- Если игрок тапает на иконку события и открывает окно события до запуска ШАГ 1, то:
 - a. ШАГ 1 туториала скипается и активность “Первый запуск НТТ” убирается из очереди на показ;
 - b. показ туториала начинается с ШАГа 2 сразу после открытия окна события.

ШАГ 2:

(заменить арт по готовности с финальными текстами)



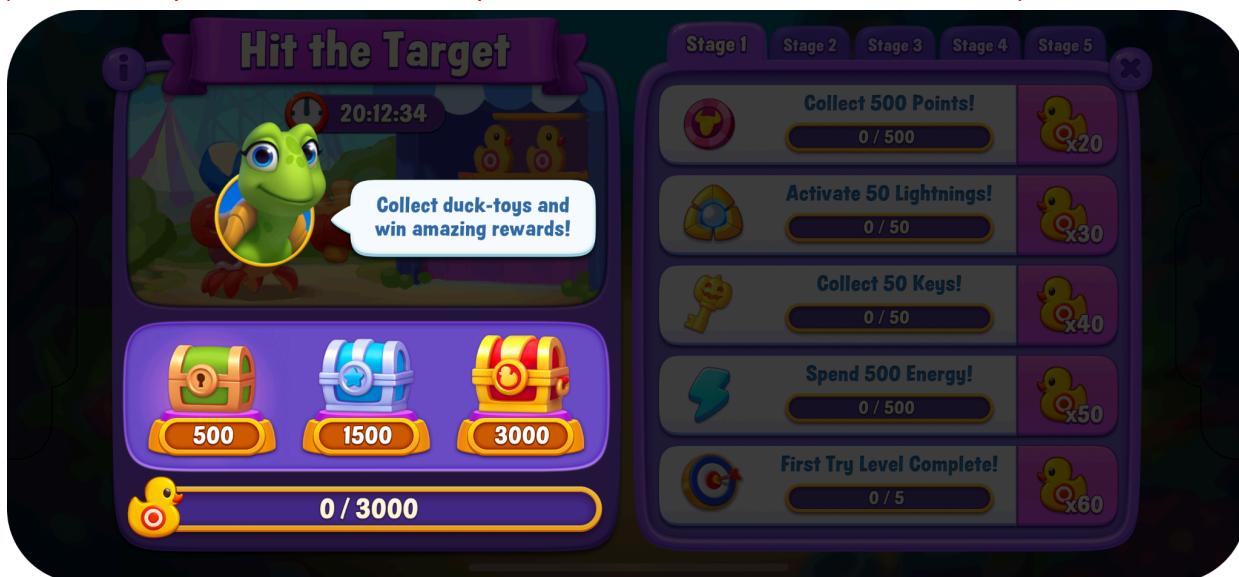
В открывшемся окне события на фоне затемнения выделяются плашки с квестами и появляется аватар черепахи 2д с баблом: “Выполните задания чтобы получить **токены!**”/”*Complete the ...!*”.

Тап в любом месте завершает шаг 2.

- Если игрок выгружается не тапнув, то после возвращения в игру шаг 2 считается завершенным и турориал продолжается со следующего шага 3 при открытии окна события.

ШАГ 3:

(заменить арт по готовности с финальными текстами и подсветками)



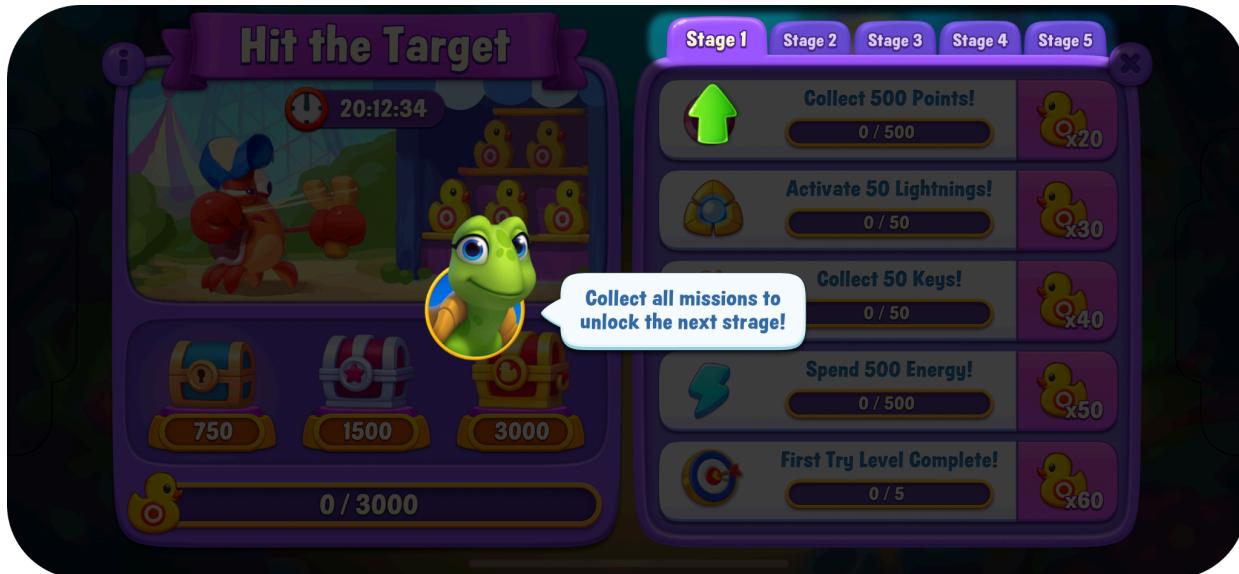
На фоне затемнения выделяются область с сундуками, шкала прогресса по событию и аватар черепахи 2д с баблом: “Соберите **токены** и получите великолепные награды!”/”*Collect ...!*”.

Тап в любом месте завершает шаг 3.

- Если игрок выгружается не тапнув, то после возвращения в игру шаг 3 считается завершенным.

ШАГ 4:

(заменить арт по готовности с финальными текстами)



На фоне затемнения выделяются область с вкладками, интерактивная стрелка и аватар черепахи 2д с баблом: “Выполните все задания чтобы разблокировать следующий этап!”/”Complete ...!“.

Тап в любом месте завершает шаг 4 и турориал, взаимодействие с элементами окна разблокировано.

- Если игрок выгружается не тапнув, то после возвращения в игру шаг 4 считается завершенным.

Регулярный запуск, флоу:

Реф RM: [regular Start MP_tap to icon.mov](#), [Finish MC rewards_start MP.mov](#),
[PM_regular start_add 5 cascad.mov](#),

У Hit the Target регулярный запуск совпадает с логикой Call of Atlantis, только с постановкой своих активностей в очередь:

При регулярном запуске события, после появления иконки события в HUD, активность “Регулярный запуск НТТ” ставится в очередь на показ и Окно события открывается игроку согласно приоритетов очереди окон [GAM_Balance](#).

- Если иконки нет в HUD, активность не ставится в очередь на показ.
- Если игрок тапает на иконку события и открывает [Окно события](#), то активность “Регулярный запуск НТТ” убирается из очереди на показ.

~~При первом открытии [Окно события](#) (из очереди или вручную) автоматически открывается тултип финальной награды.~~

Прогресс по событию в активной стадии:

Реф RM: MP_Q_fix_lvl first.mov , MP_Q_fix_hard Lvl.mov ,
MP_Q_fix_card_cascad.mov , MP_Q_fix_card 2.mov , MP_Q_fix_gonki.mov ,
MP_Q_fix_cascad_card.mov , MP_QQ_fix_coins_AA.mov , MP_Q_fix_coins.mov

В мете прогресс по событию Hit the Target совпадает с [логикой Call of Atlantis](#), только иконка всегда имеет неизменное изображение “уточки” и есть дополнительные состояния иконки - присутствует зеленый каунтер разблокированных наград (сундуков).

Смена визуала иконки активного события

Реф RM: MP_Q_fix_lvl first.mov

Когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения токенов-уточек):

1. на иконке события появляется красный маркер (!), который исчезает после открытия окна события (как в Call of Atlantis).
2. Когда игрок разблокировал сундук в окне события и выходит в мету не собрав награды из сундука - на иконке отображается зеленый каунтер с количеством разблокированных, но не открытых сундуков.
 - a. Если игрок открывает сундуки в окне события - зеленый каунтер перестает отображаться.
 - b. Если на иконке отображается зеленый каунтер, то при выполнении нового квеста, каунтер заменяется на красный маркер (!).
 - i. Красный маркер приоритетней зеленого каунтера по показу (реф: PC_icon green_red.mov)
 - ii. когда маркер (!) снимается открытием окна события, зеленый каунтер снова отображается на иконке.

Появление [плашки выполненного квеста](#) в мете

MP_Q_fix_lvl first.mov , MP_Q_fix_hard Lvl.mov , MP_Q_fix_card_cascad.mov ,
MP_Q_fix_card 2.mov , MP_Q_fix_gonki.mov , MP_Q_fix_cascad_card.mov ,
MP_QQ_fix_coins_AA.mov , MP_Q_fix_coins.mov

Плашка выполненного квеста Hit the Target совпадает с [логикой плашек Call of Atlantis](#).

Отличие лишь в отображении токена на плашке - в Hit the Target всегда уточки и отображение их количества за выполненный квест.

Прогресс в [Окне события](#):

Реф RM:

Сбор очков.mp4 , Сбор очков. Снятие замков на заданиях.mp4 ,
Сбор 1-й награды.mp4 , Сбор 2-й награды.mp4 , MP_clam_anlock reward 1.mov ,
MP_w12345_ru.mov ,

В левой части окна расположены награды события (3 сундука) и шкала прогресса по событию которая “наполняется уточками” (токены за выполнение квеста).

В правой части окна расположены 5 закладок с 5-ю плашками квестов на каждом. При открытии окна (как в Call of Atlantis):

- Окно всегда открывается на первой вкладке с квестами на которой не собраны все 5 наград за квесты (уточки). Даже если реальный прогресс уже полностью идет на других вкладках. Если все награды первой вкладки собраны, то окно открывается на второй вкладке, и т.д.
- Все элементы в окне должны быть обновлены согласно последнему прогрессу по квестам и собранным наградам.
- При открытии окна или переключении вкладок: плашки квестов появляются с анимацией сверху вниз. Порядок квестов на вкладках не меняется.

Сбор наград:

Когда игрок тапает на плашку завершенного квеста (зеленую с тексто “Claim”/“Забрать”) плашка с эффектом переходит в состояние закрытого квеста (с галочкой) при этом токен-уточка с плашкой квеста перелетает с анимацией и эффектами в шкалу прогресса по событию (в иконку уточки), по мере влета токенов, шкала заполняется и счетчик на шкале меняется.

- Если игрок закроет окно во время перелета токена, то при повторном открытии окна анимация не возобновляется - весь прогресс уже начислен и анимации отыграны.
- Если во время влета токенов происходит начисление очков достаточное для разблокировки награды (сундука), то состояние сундука меняется на доступный для сбора. Меняется подсветка и под ним появляется кнопка “Claim”/“Забрать”.
 - когда игрок тапает на кнопку “Claim”/“Забрать” под сундуком: сундук перелетает в открывшееся наградное окно и там сбор наград происходит по стандартной логике наградного окна.
 - Если игрок закрывает игру после тапа на кнопку “Claim”/“Забрать”, то при следующем входе в игру все награды должны быть уже начислены.
- Когда происходит забор награды **последнего квеста на этапе** - в окне блокируются тапы на все кроме кнопки закрыть (X) и запускается анимация:
 - когда последний токен- уточка за этап влетает в шкалу прогресса по событию происходит автоматическое переключение на следующую вкладку с квестами, где еще не собраны награды. После появления всех плашек квестов, начинают с эффектом отваливаться замки, сверху вниз. После чего игрок может собирать награды с разблокированных квестов - Блокировка тапов в окне снимается. реф:  MP_block step.MP4
 - В отличии от Call of Atlantis, в НТТ окно во время анимации сбора последней награды этапа закрыть можно. После чего открытие окна происходит на новой вкладке с уже разблокированными квестами (замки уже сняты.) реф:  MP_Claim and tapX.mov

Завершение события

Как и Call of Atlantis событие может быть завершено по двум условиям:

1. По прогрессу - когда выполнены все квесты на всех этапах (по всем квестам достигнут максимальный прогресс) и собраны все сундуки с наградами;
2. По таймеру - Истек таймер события.

Флоу завершения по прогрессу:

Реф RM, финиш MP по прогрессу:

- MP_last_Q_finish.mov , ■ MP_completed_3 chests.mov ,
- finish MP_completed_12-09-2024.mov ,
- 1:15 Mission Pursuit автовытеснение с полным прогрессом.mp4 ,
- MP_finish_completed all rewards_no timer.mov .

Описание выдачи наград в разделе [Прогресс в Окне события](#).

Когда игрок достигает максимального прогресса во всех квестах события:

- Иконка завершенного события отображается
 - в зеленом наградном стейте
 - присутствует красный маркер (!), если игрок не открывал окно события после завершения прогресса по последнему квесту. Маркер исчезает после открытия окна события.
 - на иконке отображается зеленый каунтер с количеством разблокированных, но не открытых сундуков, если нет красного маркера (!).
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
- По тапу на Иконку завершенного события открывается Окно события:
 - Если таймер события не истек:
 - Игрок может собирать награды вручную по флоу [Прогресс в Окне события](#).
 - Игрок может не собирать награды и закрыть окно события тапом на (X).
 - Если игрок собрал все награды включая последнюю - 3 сундука, иконка события ~~исчезает из HUD~~ **переходит в состояние Иконка после сбора наград** и исчезает из HUD в случаях:
 - после перезагрузки игры
 - **после сворачивания и разворачивания приложения, в том числе после вызова шторки на девайсах iOS**
 - **после выхода из М3**
 - **после перехода в другой аквариум или локацию.**
 - когда шкала прогресса по событию заполнена полностью счетчик в шкале заменяется на текст: “Completed!”/ “Завершено!”. В событии набран максимальный возможный прогресс и разблокированы все сундуки.

- Если таймер события истек, завершение события происходит по [Флоу завершения по таймеру](#):

Флоу завершения по таймеру:

Реф RM, финиш MP по таймеру:

finish_MP_2_rewards_tap_icon.mov , MP_Finish on window.mov ,
 MP_finish_no_internet.mov , MP_avtofinish_2reward.mov ,
 finish_MP_completed_12-09-2024.mov , Finish_MP_start_MC.mov ,
 1:15 Mission Pursuit автоворытеснение с полным прогрессом.mp4 ,
 MP_finish_timer_tap_icon_1_reward.mov

По истечению времени таймера события:

- (пункт как в **Call of Atlantis**) перестает учитываться прогресс в квест (подробней в [Появление плашки выполненного квеста в мете \(СОА и НТТ\)](#)).
- (пункт как в **Call of Atlantis**, отличия в иконке) если набран **прогресс достаточный для получения награды** из одного сундука или всех сундуков, то в очередь на показ ставится активность “Завершение НТТ”, которая запускает **автооткрытие окна события** с автоворытеснением события в точках показа согласно GAM_Balance .
 - Если игрок сам тапом на иконку открывает окно события, то автоматически получает награды (с анимацией выдачи), а активность “Завершение НТТ” убирается из очереди.
 - После автоворытеснения наград события **Иконка завершенного события** исчезает из HUD, или заменяется на следующее событие.
 - Отображение **Иконки завершенного события** при наличии наград:
 - в зеленом наградном стейте
 - присутствует красный маркер (!) - появляется сразу по окончании таймера события, даже если ранее на иконке отображался зеленый каунтер наград.
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
- (пункт как в **Call of Atlantis**) если игрок по итогу **не получает наград** из сундуков (даже если есть не собранные уточки за квесты), активность завершения события в очередь не ставится.
 - Если игрок сам открывает окно события, то автоматически получает доступные токены-уточки (с анимацией выдачи и зачисления в прогресс события) и после закрытия окна события тапом на (X), **Иконка завершенного события** исчезает из HUD или заменяется на следующее событие.
 - Если игрок не тапает на **Иконку завершенного события**, иконка события исчезает или заменяется на иконку нового события (без автопоказа результатов) в следующих случаях:
 - игрок перезагрузил игру
 - игрок свернул игру, в том числе вызвал шторку на девайсах iOS

- игрок перешел в М3 уровень
 - игрок перешел в другой аквариум или локацию.
- Отображение Иконки завершенного события без наград:
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера отображается текст “*Finished*”/”Завершено”.
- (пункт как в **Call of Atlantis**) если таймер события истекает когда у игрока открыто любое окно события (основное окно, инфо-окно), то все окна закрываются, и отрабатывается логика по пунктам выше.
- если после завершения таймера события открывается окно события (игроком или из очереди), то:
 - в открывшемся окне вместо таймера отображается текст “*Finished*”/”Завершено”.
 - когда окно события открывается, блокируются тапы игрока и происходит анимационная последовательная выдача наград за прогресс по флоу как описано в [Прогресс в Окне события](#), но без участия игрока:
 - кнопки “*Claim*”/”Забрать” под сундуками не появляются, разблокированные сундуки открываются, награды из сундуков вылетают над сундуками. Происходит начисление наград в окне события без открытия наградного окна.
 - Если есть доступные не собранные уточки на вкладках, то уточки последовательно с небольшой задержкой перелетают в шкалу прогресса. При этом плашки квестов переходят в завершенное состояние и открывается следующая вкладка (если на ней есть не собранные уточки), отпадают замки и начинается перелет уточек с этой вкладки, и т.д.
 - если при влете уточек разблокируются сундуки, то происходит выдача наград в окне события (вылет из сундуков). Это может происходить параллельно с влетом токенов и начислением прогресса в шкалу.
 - после начисления всех наград блокировка тапов снимается. По тапу на (X) - окно закрывается, иконка события уже отсутствует в HUD (может быть заменена на иконку следующего события).
 - Если игрок выгружает игру во время анимации выдачи наград в окне события, то при возвращении в игру награды уже должны быть начислены.

Оффлайн режим - логика поведения без интернета

 MP_finish_no internet.mov

В Hit the Target логика в оффлайн режиме совпадает с [логикой в Call of Atlantis](#).

Интерфейсы

Иконка события

Иконка активного события:

Логика работы: [Старт события](#), [Иконка на старте](#), [Смена визуала иконки активного события](#)

(заменить арт на финальный)



- Активируется после старта события
- По тапу на иконку: открывается Окно события.
- Отображение:
 - Таймер обратного отсчета- время длительности события
 - красный маркер(!):
 - есть на старте события, отключается после тапа на иконку или открытия окна события из очереди.
 - появляется когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения нового кристалла за этап), исчезает после открытия окна события.
 - зеленый каунтер с количеством разблокированных, но не открытых сундуков. Каунтер менее приоритетен для показа чем красный маркер (!).

Иконка завершенного события:

Логика работы: [Завершение события](#)

(заменить арт на финальный)



- Активируется после истечения таймера события или когда достигнут максимальный прогресс по квестам события.
- По тапу на иконку: открывается Окно события.
- Отображение:
 - при наличии наград (в сундуках) по итогу события:
 - в зеленом наградном стейте
 - присутствует красный маркер (!), если закончился таймер события или если игрок не открывал окно события после завершения прогресса по последнему квесту. Маркер исчезает после открытия окна события.
 - на иконке отображается зеленый каунтер с количеством разблокированных, но не открытых сундуков, если нет красного маркера (!).
 - вместо таймера - кнопка “OPEN”/“ОТКРЫТЬ”.
 - без наград в сундуках по итогу события (даже если не собраны уточки за квесты):
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!).
 - вместо таймера отображается текст “Finished”/“Завершено”.

Иконка после сбора наград:

Логика работы: [Завершение события](#)
 (заменить арт на финальный)



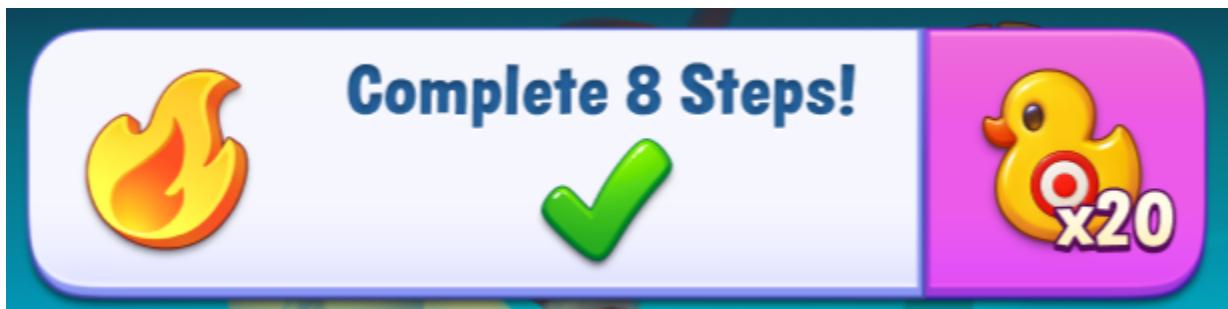
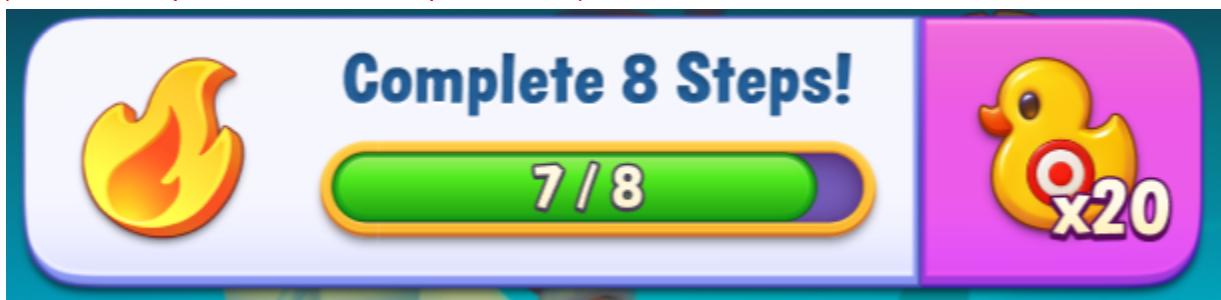
- Активируется после сбора всех наград события до истечения таймера события (когда достигнут максимальный прогресс по квестам события).
- По тапу на иконку: открывается Окно события.
- Отображение:
 - иконка в стандартном синем стейте
 - красный маркер (!) - отсутствует
 - вместо таймера отображается текст “Completed”/“Завершено”.

Плашки выполненного квеста в мете

Логика работы: [Появление плашки выполненного квеста в мете](#), [Логика события](#), [Квесты события](#), [Прогресс по событию в активной стадии](#).

В Hit the Target плашка работает также как в Call of Atlantis. Отличается только отображением награды за выполнение квеста.

(заменить арт состояний на финальный)

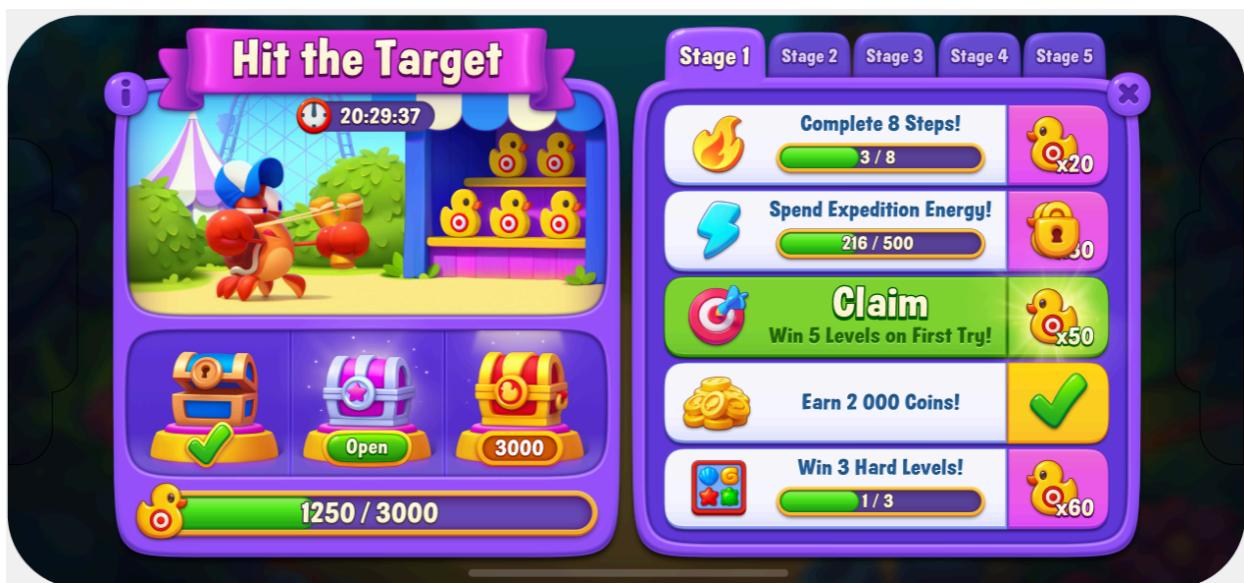
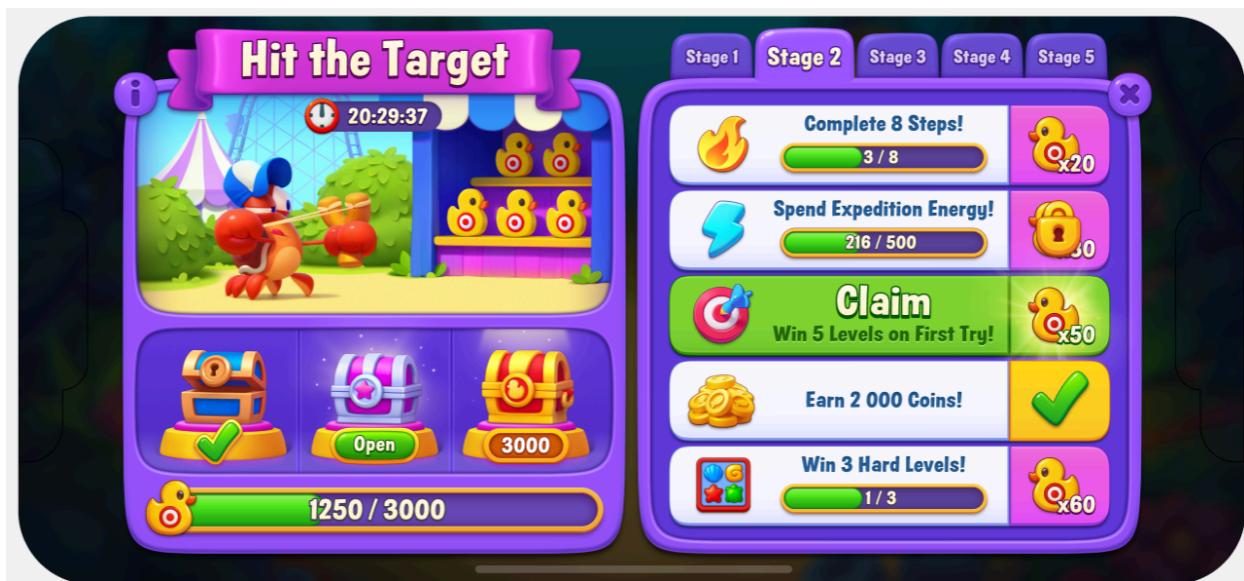


- Логика появления описана в [Прогресс по событию в активной стадии](#) и [Появление плашки выполненного квеста в мете](#). Когда игрок выполняет цель квеста на этап (набирает достаточный прогресс для получения кристалла за этап): в верхней части экрана появляется\выдвигается плашка выполненного квеста, в которой анимационно заполняется прогрессбар и сменяется на галочку, после чего плашка уезжает вверх/скрывается.
- По тапу на плашку ничего не происходит
- Отображение на старте анимации при появлении:
 - иконка квеста
 - текстовое описание квеста
 - прогресс бар:
 - анимационно заполняется. Заливка отображает финальную стадию заполнения
 - числовое отображение прогресса по цели этапа “Было/стало” - анимационный пересчет
 - Иконка уточки с количеством, количество соответствует этапу квеста.
- Отображение перед исчезновением плашки:
 - иконка квеста
 - текстовое описание квеста
 - галочка
 - Иконка уточки с количеством, количество соответствует этапу квеста.

Окно события

Логика работы: [Подача- сеттинг](#), [Прогресс по событию в активной стадии](#), [Прогресс в Окне события](#), [Туториал \(СОА и НТТ\)](#)

(заменить арт на финальный)









Окно содержит:

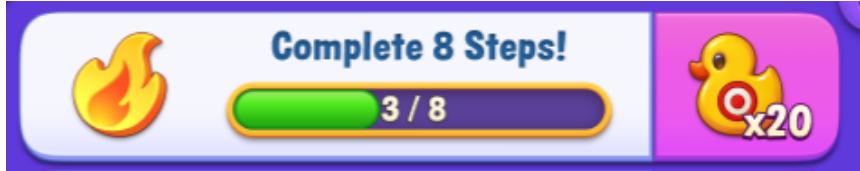
1. Заголовок, название события: “Hit the Target”/”Точно в цель”
2. Таймер события.
3. Кнопка (i). Тап на кнопку открывает Инфо-окно.
4. Кнопка (X). Тап на кнопку закрывает окно.
5. Тематическая анимированная иллюстрация. Краба, который стреляет в тире.
6. Блок с наградами события - 3 сундука (флоу получения наград описано в [Прогресс в Окне события](#)). Сундуки могут иметь разные состояния:
 - a. **Сундук недоступен из-за недостачи прогресса:** Сундук закрыт, под ним каунтер токенов (сколько токенов нужно набрать для разблокировки сундука). По тапу на сундук открывается тултип с перечнем наград и текстом: “Collect **N** more tokens to win these rewards!” / ” Соберите ...!”
 - i. подсветка присутствует если происходит набор токенов для открытия этого сундука.
 - b. **Сундук разблокирован прогрессом:** сундук закрыт+эффект подсветки, под сундуком кнопка “Open” /”Открыть”. По тапу на сундук открывается тултип с перечнем наград и без текста. По тапу на кнопку “Open” /”Открыть”: запускается получение награды из сундука. Происходит

- переход в Окно награды, из которого происходит разлет и зачисление наград из сундука.
- c. **Сундук собран:** сундук открыт, без подсветки, под сундуком галочка. По тапу на сундук в окне всплывает текст: "You already claimed this chest!" / Вы уже получили этот сундук!"
7. Шкала прогресса по событию:
- a. Иконка токена события в левом конце прогресс-бара
 - b. Заливка прогресс-бара и числовое отображение "собрано/цель" соответствует общему прогрессу по событию и анимационно заполняется\ пересчитывается при сборе уточек за квесты.
8. В правой части блок с 5-ю закладками с 5-ю плашками квестов на каждом.
- a. Кнопки этапов - по тапу вкладки переключаются.
 - b. Плашка квеста - может иметь разные состояния:
 - i. **"In progress"** – в процессе выполнения, цель не выполнена. При тапе проигрывается анимационный баунс и показывает тултип с пояснением цели: если сбор наград этапа разблокирован, то текст *соответствует описанию квеста*, если сбор заблокирован, то текст: "Пройдите все предыдущие этапы, чтобы открыть это задание!"..."

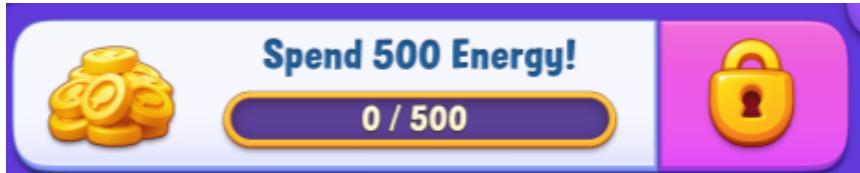


1. иконка квеста
2. текстовое описание квеста
3. прогресс бар:
 - a. Заливка прогресс-бара соответствует текущему прогрессу по квесту.

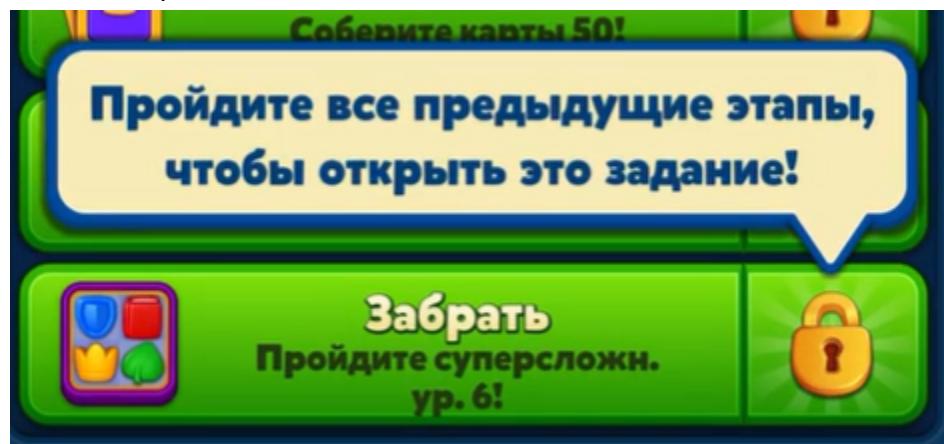
- b. числовое отображение прогресса по цели на этап в формате: “собрано/цель”
- 4. иконка уточка с количеством, если этап разблокирован для сбора наград.



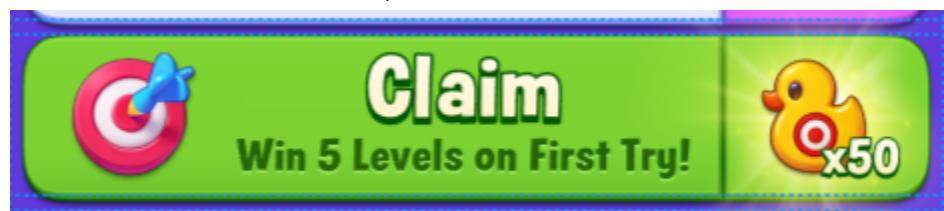
- 5. иконка замка, если этап не разблокирован для сбора наград.



- ii. “Claim lock” – цель квеста выполнена, но этап не разблокирован для сбора наград. При тапе проигрывается анимационный баунс и показывает тултип с текстом: “Пройдите все предыдущие этапы, чтобы открыть это задание!”/”...”



- 1. иконка квеста
 - 2. текст “Claim”/”Забрать”
 - 3. текстовое описание квеста
 - 4. иконка замка.
- iii. “Claim unlock” – цель квеста выполнена, и этап разблокирован для сбора наград. При тапе запускается флоу сбора наград ([Прогресс по событию в активной стадии](#))

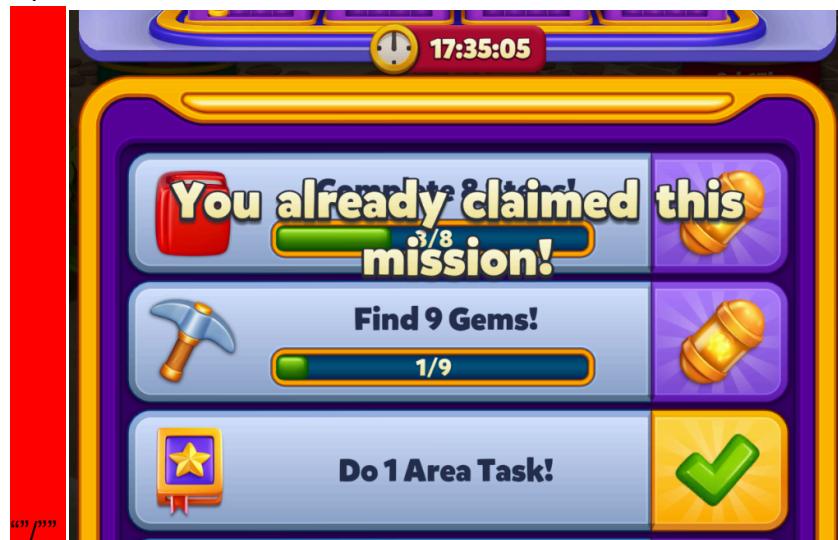


- 1. иконка квеста

2. текст “Claim”/“Забрать”
 3. текстовое описание квеста
 4. иконка уточка с количеством,
- iv. “**Finished**” – задача выполнена, награда-уточки получены.



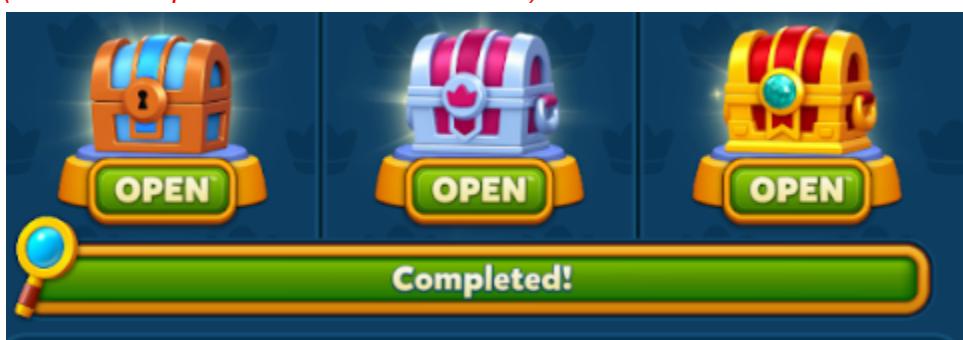
При тапе показывает всплывающий текст, что квест выполнен. Текст:



1. иконка квеста
2. текстовое описание квеста
3. галочка

Окно события при завершении по таймеру

Логика работы: [Завершение события](#)
(добавить арт с заполненной шкалой)



Содержание окна по сути повторяет [Окно события](#):

- При завершении события по прогрессу есть изменение в отображении шкалы прогресса по событию: когда шкала заполнена полностью, вместо числового отображения “собрано/цель” на ней отображается текст: “*Completed!*”/”Завершено!”
- При завершении по таймеру в открывшемся окне вместо таймера отображается текст “*Finished*”/ “Завершено” и отсутствуют кнопки “Open” /”Открыть” для ручного сбора наград сундуков. Награда выдается автоматически.
 - Изменениями в работе анимаций при открытии окна при завершении события по таймеру описаны в разделе [Завершение события](#).

Инфо-окно

Логика работы:

- окно открывается при тапе на кнопку (i) в [Окне события](#)
 - по тапу во время анимации - анимация ускоряется, т.е. становится финальное состояние после анимации
 - по тапу в открытом окне после анимации - окно закрывается
 - кнопка Esc/Back закрывает инфо-окно
- (финальный арт без ваучеров)*



Окно содержит:

1. Заголовок, название события: “*Hit the Target*”/”Точно в цель”
2. Иллюстрация 1: плашки квестов и уточка
 - а. Текст под иллюстрацией: “”/”Выполняйте задания!”.
3. Иллюстрация 2: уточка
 - а. Текст под иллюстрацией: “*Collect ...!*” / “Соберите ...!”.
4. Иллюстрация 3: награды
 - а. Текст под иллюстрацией: “*Win Rewards!*” / “Выиграйте награды!”.
5. Стрелки между блоками с иллюстрациями

6. Иконка замка и текст: “”/“Завершите все задания на текущем этапе, чтобы открыть следующий!”
7. Текст внизу экрана: “*Tap to Continue*” / “Нажмите, чтобы продолжить”.

Окно награды

Логика работы: [Прогресс по событию в активной стадии](#), [Завершение события](#)

- окно открывается при закрытии [Окно события](#), если игрок вручную открывает сундук тапом на кнопку “Open” / “Открыть”.



Congratulations!



Tap to Open

Congratulations!



Tap to Claim



Окно содержит:

1. Оформление и логику стандартного наградного окна
2. Заголовок: "Congratulations!" / "Поздравляем!"
3. Иконку награды события - сундук соответствующий этапу (3 разных)
4. Текст внизу экрана под закрытым сундуком: "Tap to Open" / "Нажмите, чтобы забрать", после тапа и открытия сундука - текст: "Tap to Claim" / "Нажмите, чтобы забрать".

Матчмейкинг \ Баланс квестов (СОА и НТТ)

Баланс наград (СОА и НТТ)

Взаимодействие с другими механиками (СОА и НТТ)

Параметры, настраиваемые удаленно

Должна быть возможность удалённо менять:

1. Уровень запуска (с какого уровня игроки могут участвовать в событии)
2. Длительность события (**def=72 часа, 3 суток**)
3. Время и дата запуска
4. Сеты квестов - добавлять и удалять сети, менять их наполнение и при запуске указать целевой сет для следующего запуска.
5. Баланс квестов - цели квеста на этапы и награда за выполнение (токены)
6. Баланс наград (очки за этапы, награды за этапы)

Уведомления-Нотификации (СОА и НТТ)

Туториал (СОА и НТТ)

Тексты

Финальные тексты: FD: Тексты для фич

Хаптик

T3. FD.Доработки в Haptic , FD. T3. Haptic в “Мете”

FD точки хаптика

Точки подключения:

- тап на иконку - стандартный
- тап на кнопки (все во всех окнах), открытие тултипов - по стандартам для UI
 FD точки хаптика
- Окно события:
 - выезд плашек квестов при открытии окна - повторяющийся слабый во время анимации
 - влет уточек в шкалу прогресса - разовый сильный
 - отвал замков - повторяющийся слабый во время анимации

- В остальных окнах все по стандартам для UI  FD точки хаптика “Общие элементы UI”
-

Требования к билдам

Прототип

Просматривается внутри команды.

1. Подключены читы для события
2. Проигрывается старт события, сбор наград, завершение события
3. Работает сбор токенов после матч3
4. Работают и подключены основные окна и элементы UI:
 - a. Стартовое
 - b. Лидерборд
 - c. Ревард
 - d. Инфо-окно
 - e. Иконка
5. Эффекты и графика могут быть черновыми

Показ графики на Миро

Показываем параллельно с основной разработкой. В событии масштабное обновление графики, поэтому показываем несколько итераций:

1. Концепты (показываем до прототипа) - показываем главное окно и бэк. На этом этапе утверждаем основную идею, достаточно ли она передает атмосферу и нарратив, и вид лидерборда.
2. Предфинал (показываем до внутреннего билда) - правим замечания по концептам, показываем практически финальный вид со всеми окнами события.
3. Финал (показываем до второго внутреннего билда) - утверждаем окончательный вид, на основе этого макета вставка в билд

Первый внутренний билд

Показываем ГД и лиду по арту.

1. Исправлены криты из прототипа

2. Подключен весь функционал
3. Событие взаимодействует с другими фичами - мультибирка, ЗК и т.д.
4. Настроена динамика начисления токенов, получения наград
5. Баланс наград нефинальный
6. Графика на предфинале
7. Эффекты могут быть нефинальными

Второй внутренний билд

Показываем ГД, продюсеру и лицу по арту

1. Исправлены замечания прошлого билда
2. Весь функционал работает согласно ТЗ
3. Настроена динамика фичи
4. Настроен халтик
5. Финальный баланс
6. Графика финальная или очень близкая к финалу

Внешний билд

1. Исправлены замечания прошлого билда
2. Функционал работает по ТЗ
3. Графика и эффекты финальные
4. Баланс утвержден
5. Внесены полировочные правки по динамике