

Чек-лист для НТТ 1.0 (900) "Старт события"

1. Проверить условия запуска события:

- Событие стартует согласно расписанию в Live-OPS плане
- Событие доступно только для игроков, прошедших минимум 102-й уровень (иконка появляется после 102-го уровня)
- Минимальный уровень для участия в событии — 103 (настраиваемый параметр)
- Событие НТТ запускается только когда свободен слот под иконку в HUD
- Новое событие НТТ не может стартовать, пока не завершилось старое НТТ событие
- НТТ и СОА - взаимоисключающие события (не могут быть активны одновременно)
- Событие запускается после того, как запустились все события с целями квестов текущего сета

2. Проверить отображение иконки события:

- После старта события в HUD появляется иконка НТТ с красным маркером (!)
- Красный маркер отключается после открытия окна события (по тапу или из очереди)
- Если игрок не тапал на иконку и окно не открывалось из очереди, индикация сохраняется
- Иконка корректно отображается на всех устройствах и разрешениях экрана

3. Проверить первый запуск события:

- При первом появлении иконки НТТ, активность "Первый запуск НТТ" ставится в очередь на показ
- Активность открывается игроку согласно приоритетов очереди окон GAM_Balance
- Если иконки НТТ нет в HUD, активность не ставится в очередь на показ
- Первый запуск происходит с туториалом

4. Проверить туториал (ШАГ 1):

- На фоне затемненного экрана интерактивная стрелка указывает на иконку НТТ с (!)
- Игрок может тапнуть только на иконку НТТ
- По тапу на иконку происходит открытие окна события и завершается шаг 1

- Если игрок выгружается не тапнув на иконку, после возвращения шаг 1 возобновляется

- Если игрок открывает окно события до запуска ШАГ 1, то ШАГ 1 пропускается и активность убирается из очереди

5. Проверить tutorial (ШАГ 2):

- В открывшемся окне события на фоне затемнения выделяются плашки с квестами

- Появляется аватар черепахи 2D с соответствующим текстом в бабле

- Тап в любом месте завершает шаг 2

- Если игрок выгружается не тапнув, после возвращения шаг 2 считается завершенным

6. Проверить tutorial (ШАГ 3):

- На фоне затемнения выделяются сосуды с наградами и главная награда

- Появляется аватар черепахи 2D с соответствующим текстом в бабле

- Тап в любом месте завершает шаг 3 и tutorial

- После завершения шага 3 взаимодействие с элементами окна разблокировано

- Если игрок тапает на контейнер с наградами, открывается тултип с наградами

- Если игрок выгружается не тапнув, шаг 3 считается завершенным и tutorial пройденным

7. Проверить регулярный запуск события:

- При регулярном запуске активность "Регулярный запуск НТТ" ставится в очередь на показ

- Окно события открывается согласно приоритетов очереди окон GAM_Balance

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

- Если игрок тапает на иконку и открывает окно события, активность убирается из очереди на показ

8. Проверить интернет-соединение:

- Событие не запускается при отсутствии интернета

- Прогресс по квестам возможен даже при отключении интернета (очки начисляются локально)

- При восстановлении соединения состояние события корректно синхронизируется

9. Проверить сохранение состояния:

- При перезапуске приложения состояние события сохраняется
- Состояние туториала сохраняется при выходе из игры
- Флаги прогресса и статуса события корректно сохраняются в профиле игрока

10. Проверить локализацию и визуальные элементы:

- Все текстовые элементы и сообщения отображаются на всех поддерживаемых языках
- Все визуальные элементы соответствуют макетам дизайна
- Анимации работают корректно на всех поддерживаемых устройствах