### **Техническое задание на разработку игры**

#### **1. Общая информация**

**Название проекта:**“Мокрый нос” (временное)

**Тип игры (жанр):**Три-в-ряд с элементами ситибилдинга

**Целевая аудитория:**Возраст 8+, любители казуальных игр, люди, интересующиеся благотворительностью и животными

**Платформы:  
Первый этап:** ВК игры и Игры в Одноклассниках

**Второй этап**: отдельное приложение под iOS и Android

#### **2. Концепция игры**

**Описание игры:**Игра сочетает в себе классическую механику три-в-ряд с элементами строительства. Игроки будут проходить уровни, чтобы получать ресурсы для восстановления и улучшения приюта для животных. Каждый уровень имеет ограниченное количество ходов. В случае неудачи, игроки могут за донат получить дополнительные ходы. Все донаты направляются в благотворительный фонд.

**Ключевые особенности и уникальные selling points (USP):**

* Комбинация жанров: три-в-ряд и ситибилдинг
* Возможность поддержать благотворительный фонд через игровой процесс
* Интерактивное и развивающее восстановление приюта для животных
* Визуально привлекательный и дружелюбный интерфейс

#### **3. Механики игры**

**Основные механики:**

* **Три-в-ряд:** Игроки будут перемещать и комбинировать элементы, чтобы создать ряды из трех и более одинаковых элементов.
* **Ситибилдинг:** Полученные ресурсы будут использоваться для ремонта и улучшения различных зон приюта для животных.
* **Ограниченные ходы:** Каждый уровень имеет ограниченное количество ходов, что добавляет элемент стратегии.
* **Донатная система:** При неудаче на уровне игрок может купить дополнительные ходы через донат, средства от которого будут направлены в благотворительный фонд.

#### **4. Контент**

**Элементы игры:**

* Ресурсы: разные виды ресурсов (дерево, камень, металл и т.д.), необходимые для ремонта и строительства.
* Элементы в игровом процессе 3-в-ряд: различные элементы (например, кости, миски, игрушки и т.д.), которые будут собираться на поле.
* Зоны приюта: различные зоны (кухня, игровая комната, ветеринарная клиника и т.д.), которые можно ремонтировать и улучшать.

**Уровни:**

* Разнообразие уровней с возрастающей сложностью.
* Специальные уровни, посвященные определенным мероприятиям или событиям в приюте.

#### **5. Пользовательский интерфейс (UI) и пользовательский опыт (UX)**

**Главное меню:**

* Кнопки для начала игры, доступа к приюту, разделу донатов и настройкам.

**Экран уровня:**

* Поле для уровней, индикатор оставшихся ходов, счетчик собранных ресурсов, кнопка паузы и доступ к донатам.

**Экран приюта:**

* Визуальное отображение приюта с интерактивными зонами для ремонта и улучшения.

**Экраны донатов и покупок:**

* Удобный интерфейс для совершения донатов и покупок дополнительных ходов.

#### **6. Геймплей и балансировка**

**Сложность уровней:**

* Постепенное увеличение сложности уровней.
* Введение новых механик и элементов по мере прогресса игрока.

**Балансировка донатов:**

* Разумное ценообразование для дополнительных ходов.
* Возможность играть без донатов, но с большей сложностью.

#### **7. Технические требования**

**Платформы и устройства:**

* iOS: Поддержка устройств от iPhone 6 и новее.
* Android: Поддержка устройств с версией Android 5.0 и выше.

**Производительность:**

* Оптимизация для плавной работы на всех поддерживаемых устройствах.
* Минимальное время загрузки уровней и переходов между экранами.