

**Тестовое задание состоит из двух частей:**

**Часть первая - выполнение тестового задания**

**Условия**

**(игровой мир до недавнего времени был на площадке вконтакте и некоторые функциональные возможности сейчас невозможно использовать)**

1. подготовьте ссылку заменив текст, выделенный красным цветом на соотвествующие цирфы “дата рождения и дата начала теста”: [**https://slots1.fishsticksgames.com/?viewer\_id=write\_your\_day\_of\_birth\_and\_day\_of\_start\_testing**](https://slots1.fishsticksgames.com/?viewer_id=write_your_day_of_birth_and_day_of_start_testing)\_in\_format\_ddmmyyyyddmmyyyy

**Так будет выглядеть ссылка, по которой вам надо начать выполнять тестовое задание:**

**https://slots1.fishsticksgames.com/?viewer\_id=2901199121062017**

1. ЭТАЛОННЫМ миром является SALOON
2. Результат тестирования предоставить в виде баг-репортов (оформляем в соответствии со стандартами, обязательно указываем серьезность)
3. КРАЙНИЙ срок, до которого нужно прислать результаты через 3-5 дней после получения задания!
4. Отчет составить на русском языке, оформить в одном документе, документ назвать своей фамилией. Если это google doc, необходимо открыть доступ на редактирование, чтобы мы могли посмотреть дату изменений.
5. Достаточно протестировать на одном браузере.
6. Выполненное тестовое задание необходимо отправить на ту почту, с которой вы его получили. Результат ожидайте примерно в течении недели. Если вы выполняете ТЗ 2-й и более раз, обязательно укажите это в письме и прикрепите ранее выполненные ТЗ.

**Задания**

*Задание№1*. Написать подробный чек-лист для проверки слота Moulin Rouge. Чек-лист структурировать и разбить на блоки

*Задание№2.* Есть игровые миры **Shiny Fruits** и **Moulin Rouge.**

В них нужно протестировать:

- основную логику (ставки, начисления);

- основную механику(кручение барабанов);

- бонус-игру;

- usability;

- ну и все все все:) \*

\* Во время тестирования обратить внимание не только на функциональное тестирование, но и на эстетическое представление, визуализацию игровых моментов. То есть все, что Вам не доставляет удовольствия во время игры, есть баг:) Также, такие модули игры, как таблица выплат, барабаны, настройки барабана и пр. должны соответствовать тому, что есть в эталоне.

**SlotoMAX**

# Правила

**Как играть в Слотомакс?**

1. Слотомакс – это игра, в которой ты сможешь охотиться за удачей во множестве разных миров, в каждом из которых свои персонажи, своя графика, свои бонусные игры, свои ставки, выигрыши и бонусы. Новые миры появляются регулярно.

2. Для начала игры ты должен выбрать мир, в котором будешь играть. С самого начала доступна только Shiny Fruits — фруктово-ягодный слот. Остальные откроются по мере прохождения Слотомакса.

3. В появившемся окне игры выбери количество линий, с которыми будешь играть (чем больше, тем больше шанс выиграть), и количество монет, которые ты готов поставить на кон. В самом начале игры доступны сразу все возможные линии. Ставки увеличиваются по мере прохождения Слотомакса.

4. Для начала запуска барабанов нажми ИГРАТЬ. Чтобы сыграть на максимально допустимое количество линий и монет, нажми MAX СТАВКА(рассчитывается как максимальна допустимая ставка уровня умножить на максимальное количество линий, доступных в мире).

5. Ты получишь деньги, если выпадет выигрышная комбинация на одной из линий. Если комбинация выпадет на нескольких линиях, выигрыши суммируются.

6. Линия считается слева направо. Wild заменяет любую иконку, кроме bonus. При выпадении одной или нескольких иконок Wild на одной линии, при различных возможных вариантах выигрыша, ты получишь самый большой.

7. При выпадении трех и более иконок Bonus (в любом месте барабана, а не только в линию), ты окажешься в бонусной игре. В каждом мире она уникальная. Бонусная игра – это шанс заработать большую сумму. Конечно, при определенном везении.

8. При выпадении трех и более иконок Scatter, ты получишь бесплатные прокрутки барабана. За три иконки – 5, за четыре – 10, за пять – 20. Текст в играх не должен выделятся. В этих спинах актуальной будет последняя ставка, совершенная тобой до выпадения иконок Scatter, но ее сумма не будет сниматься с твоего счета.

9. Для прохождения уровня нужно набрать определенное количество очков опыта (их динамику можно увидеть в верхней части игрового поля). Очки эти набираются при каждой прокрутке. Чем выше ставка, тем больше опыта ты получаешь в этот момент.

В таблице выплат значения за выигрышные линии свои, но основной синтаксис и культура представления записи совпадают с эталонным миром. Т.е. цифры за выигрышные линии могут отличаться, а кол-во выигрышных линий - идентично.

**Монеты**

**Где брать монеты?**

1. В начале игры ты получишь определенное количество монет в качестве стартового капитала.

2. Ты будешь получать монеты при выпадении выигрышных линий.

3. Ты будешь выигрывать монеты в бонусных играх.

4. Мы регулярно будем дарить тебе определенное количество монет (чем более высокий у тебя уровень, тем больше подарок).

6. Мы дарим тебе монеты за прохождение уровней и миров.

**Дополнительное описания для тестирования**

**Логика игры**

В таблице выплат описания выигрышных линий и значения wild, bonus, scatter должно быть идентичным во всех мирах (пример в эталоном мире Saloon). Выигрыш начисляется в соответствии с таблицей выплат. Во всех спорных моментах опираться в качестве правильного варианта на мир Saloon.

Мир **Shiny Fruits**

Количество линий выпадения выигрышной комбинации - 25.

**Bonus-игра**

Хинты (подсказки) должны быть доступными, корректно отображаться, также должны полностью описывать действия, которые нужно совершать в игре, то есть с игрой можно легко разобраться. На первой сцене выбираем 3 различных фрукта, за каждый можно получить от 1 до 6 очков. Потом выбираем, каким сиропом залить фрукты, за выбранный сироп можно умножить выигрышные очки на х1, х2, х3. Потом делаем коктейль. В конце показывается, сколько мы выиграли в бонус игре. Посты на стену за прохождения бонус игры соответствуют тематике мира. На протяжении всей игры все элементы должны отображаться корректно. В итоге мы можем приготовить 3 разных коктейля.

Мир **Moulin Rouge**

Количество линий выпадения выигрышной комбинации - 20

**Bonus-игра**

Хинты (подсказки) должны быть доступными, корректно отображаться, также должны полностью описывать действия, которые нужно совершать в игре. За каждую выбранную вещь можно получить +1, +3, +10. Всего в комнате 23 предмета. Первый и последний раз колокольчик не выпадает. При выпадении колокольчика игра заканчивается с минимальным выигрышем, который рассчитывается как 1х ставка. Во время выбора предметов, если не выбран колокольчик, то можно покинуть комнату.

**Часть вторая: (творческая)**

1. Поиграйте в продукты компании Мурки на любой из платформ: iOS, Android, Facebook
2. Напишите короткое эссе (~500 слов) про одну игру нашей компании.