**Hungry Chameleon**

**Цель документа:**

Оформление цельной картины игрового приложения для мобильных iOS/Android платформ.

**Целевая аудитория документа:**

Документ будет полезен для каждого из членов команды разработчиков. Ознакомившись с ним, человек поймёт специфику приложения, общий объём работы по проекту, сможет составить список тасков и раставить им приоритеты и время их выполнения.

**Цель приложения:**

Востребовать рынок игр «Match 3», сделать игру по-минимуму зависимой от монетизации, сделать яркий и интересный геймплей с потешным зверьком.

**Целевая аудитория приложения:**

Игра будет интересна как любителю игр типа «Match 3», так и для игроков, у которых есть 60 секунд, чтобы сыграть в яркую, простую и легкую к восприятию игру с потешным главным персонажем – хамелеончиком.

**Глоссарий:**

**Баблсы –** (шарики)основная часть игры. Цветные элементы в экране-рамке, которые игрок может двигать по вертикали и горизонтали. При составлении баблсов одинакового цвета – игрок получает некоторое количество очков опыта.

**Экшн фаза** – (Actionphase) - период времени, когда игрок находится в активной фазе игры.

**Геймплей** – сам процесс игры, в котором от игрока требуется внимательность и отлаженность действий.

**Буст** – ускорение/увеличение в игре. Понятие "буст" может быть применим в увеличении игрового времени, эффективности зарабатывания дополнительных очков опыта, а так же непосредственно менять геймплей в пользу игрока.

**Способ монетизации:**

В игре **Hungry Chameleon** присутствуют два типа валюты: coins и cash. За coins игрок покупает бусты более низкого уровня. За cash игроку доступны баблсы более эффективные в геймплее. Подробнее в разделе «Типы бустов».

Структура игры:

Изначально, игроку нужно пройти туториал, в котором пошагово игра его проводит по основным критериям геймплея, учит пользоваться баблс-зоной, кнопкой «Подсказка/Hint», а так же эффективность использования (покупки) бустов. Т.е. при старте игры игроку должно хватить ресурсов, чтобы сыграть в пару раундов без бустов и один с бустами для демонстрации их эффективности.

Основной тип игры – 60 секунд. Игроку нужно постараться взорвать как можно больше 3-х и больше скомбинированных баблсов за период в 60 секунд. По истечению данного времени, игрок получает определенное количество очков за взорванные комбинации, и этот счет суммируется с основным счетом. При наборе показателя 2х ( шкала прироста, набирается по мере набора комбинаций. Умножает, получаемый опыт и деньги, на два.)

Таблица получаемого количества очков игроком:

|  |  |
| --- | --- |
| **Условие:** | **Результат:** |
| **Режим игры 1х** | |
| Комбинация из 3-х шаров | 10 XP и 5 coins |
| Комбинация из 4-х шаров | 15 XP и 7 coins |
| Комбинация из >4 шаров | 17 XP и 10 coins |
| **Режим игры 2х** | |
| Комбинация из 3-х шаров | 20 XP и 10 coins |
| Комбинация из 4-х шаров | 30 XP и 15 coins |
| Комбинация из >4 шаров | 35 XP и 20 coins |

Элементы экрана: