

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ “КАРАМЕЛЬКИ”

Содержание

Основные термины	2
Краткое описание программного обеспечения “Карамельки”	4
Пользовательский интерфейс	5
Игровой интерфейс	9
Карта	9
Игровое поле	13
Реализация игрового процесса. Общие принципы	17
Этапы игры	17
Основные элементы игры. Описание и принципы действия	33
Усилители (бустеры) и эликсиры. Описание и принципы действия	44
Предыгровые усилители	45
Игровые усилители	47
Базовые локации	50
“Карта”	56
“Карамельный остров”	60
“Арена”	61
“Турнир умников”	66
Мини-игра (на примере активности “Сладкая поляна”)	68
Супер-игра (на примере игры “Побег из старого замка”)	71
Нотификации (уведомления) и информирование игрока	76
Дополнительные возможности программного обеспечения	80
Приложение №1	82
Приложение № 2	84

Основные термины

Пользовательский интерфейс - интерфейс, с помощью которого человек может управлять программным обеспечением. Окно, в котором содержатся различные элементы управления. Взаимодействие пользователя с программой осуществляется при помощи мыши и при помощи клавиатуры, также есть возможность использовать кнопки и разделы меню, расположенные внутри самого приложения.

Игровой интерфейс - часть пользовательского интерфейса, в котором реализуются все механики игрового процесса.

Игровой процесс, геймплей - процесс, определяющий, как игроки могут воздействовать на игровой мир, и как игровой мир реагирует на действия, совершённые игроками.

Виджет - небольшой графический элемент или модуль программного обеспечения, вставляемый на сайт для отображения важной и часто обновляемой информации.

Бустер - игровой предмет, влияющий на развитие игрового процесса. Это может быть усилитель, ускоритель, предмет, уничтожающий препятствия или предмет, при использовании которого пользователь может набрать большее количество очков/баллов, чем при реализации игрового процесса без использования предмета.

Попап - всплывающее окно (англ. *pop-up*) — окно, открываемое на экране компьютера в результате выполнения какой-либо операции пользователем. Используются для отображения справочной информации, диалоговых окон и других элементов пользовательского интерфейса. К примеру, во всплывающих окнах могут отображаться инструкции по заполнению экранных форм, отчёты, сообщения о завершении операции или запросы на выполнение операции.

Тултип - это графический элемент управления, появляющийся на экране при наведении курсора на какую-либо точку (или область) на экране и содержащий в себе информацию, полезную в данный момент для

пользователя и, как правило, описывающую какие-либо свойства объекта, находящегося под курсором. Часто тултипы также называют всплывающими экранными подсказками.

Квест, линейка квестов - задание или цепь последовательных заданий, объединенных одной целью и сюжетной линией.

Эпизод игры - это участок карты от одной дверцы с замком до другой (после их прохождения дверцы исчезают, но остаются заборчики).

Ветка игры - ответвление от основного игрового сценария, которое может выполняться параллельно с использованием других игровых механик, отличных от принятых в основном сценарии, но имеет одну цель с основной игрой. Состоит из нескольких уровней, которые нужно последовательно пройти для получения какого-либо бонуса.

Локация раздела/страницы/функциональной области сайта - программно зафиксированное местоположение объекта (раздела, страницы).

Нотификация - уведомление пользователя. Нотифицироваться могут результаты какого-либо действия пользователя на сайте или обновления программного обеспечения.

Краткое описание программного обеспечения “Карамельки”



“Карамельки” - это программа для ЭВМ, которая представлена совокупностью данных и команд и порождаемых аудиовизуальных отображений (включая входящие в её состав графические изображения и пользовательский интерфейс), предназначенных для функционирования ЭВМ и мобильных устройств в целях получения определенного результата. Совокупность данных и команд состоит из активированных и неактивированных данных и команд.

Программное обеспечение представляет из себя логическую однопользовательскую (с элементами многопользовательской) компьютерную игру “Карамельки” жанра три-в-ряд с двухмерным стилем визуального оформления. Программное обеспечение доступно пользователям любой возрастной и гендерной группы. Состоит из активированных данных и команд (далее - базового игрового сценария), права использования которых предоставляются бесплатно, и неактивированных данных и команд (далее дополнительные возможности), права использования которых приобретаются за денежные средства.

Сюжет игры - приключение героя в сказочной стране “Вкусляндия”. Для исполнения сценария разработана линейка персонажей - помощников и персонажей-противников и игровой мир с разными эпизодами, уровнями, событиями, мини-играми, турнирами, призами и рейтингами.

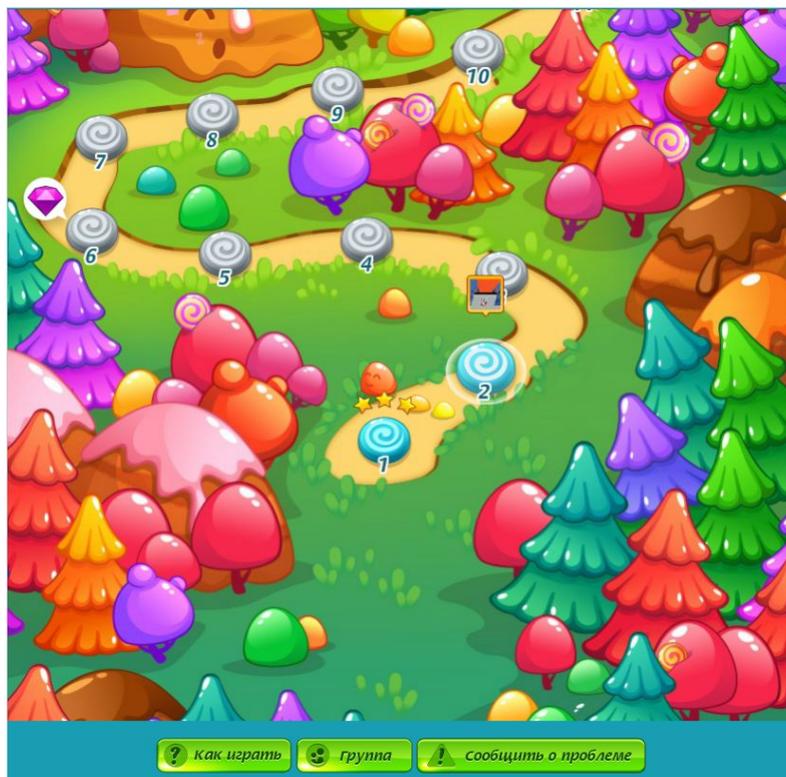
Основой игрового процесса являются элементы - карамельки, из которых необходимо собирать определенные сочетания (цепочки из трех и более однородных элементов). Базовые элементы игры (карамельки) располагаются на клетках (слотах) карт разной конфигурации, которые меняют сложность от уровня к уровню и могут влиять на ограничение перемещения базовых элементов для их сбора в определенную последовательность.

Цель игры заключается в выявлении закономерностей сбора последовательностей и расчёте действий, которые приведут к складыванию необходимого количества комбинаций для успешного выполнения задания уровня. Заданием может быть: обычный сбор последовательностей того или иного вида карамелек, сбор последовательностей рядом с теми или иными объектами для их активации, победа над виртуальным сильным персонажем - противником героя в игре.

Пользовательский интерфейс

Управление игровым процессом осуществляется при помощи указательного устройства (мышь или тачпад ноутбука) и функциональных элементов пользовательского интерфейса. Для новых пользователей (1-3 уровень) интерфейс ограничен по функциональности и дает возможность управления только одной локацией "Карты". Для пользователей с 4-го по 13-й уровни к Пользовательскому интерфейсу добавляется функциональность (настройки, друзья, локации) а с 14-го уровня он становится универсальным для всех последующих этапов игры и имеет несколько функциональных областей, позволяющих эффективно управлять игровым процессом из любой локации.

Интерфейс для игроков 1- 3 уровней:



Интерфейс для новичков (1-3 уровни игры) содержит игровое поле с картой уровней, каждый уровень визуально представлен как карамелька. Успешно пройденный уровень - голубая карамелька; еще не пройденный уровень - серая; уровень, на котором находится пользователь - анимированная карамелька, над которой зафиксирована карточка игрока.

Доступно три функциональных ссылки в виде кнопок: "Как играть", "Группа", "Сообщить о проблеме". Ссылка "Как играть" ведет в официальное сообщество игры на страницу информации с наиболее частыми вопросами пользователей. Ссылка "Группа" ведет на главную страницу официального сообщества, на которой представлены новости игры, проводятся опросы, анонсируется запуск активностей или новых уровней, кроме этого осуществляется общение между пользователями игры и официальным представителем (администрацией) игры. Ссылка "Сообщить о проблеме" дает возможность обратиться в Службу поддержки - при клике на кнопку пользователь переходит на отдельную страницу с формой для обращения.

Кнопка управления игровым интерфейсом нет. У пользователя есть возможность выбора уровней (возможен выбор только из ранее успешно пройденных уровней).

Интерфейс для игроков с 4-го по 13-й уровни:



В интерфейс для пользователей с 4-го по 13-й уровни добавляется новая функциональность: верхняя панель со счетчиками жизни и количества рубинов, магазином для приобретения дополнительных возможностей игры, закладкой, определяющей локацию пользователя и кнопкой в виде шестерёнки для настроек игрового процесса (управление звуками и размерами игрового поля); нижняя панель с карточкой игрока и лентой друзей; отдельные области, располагающиеся в левом нижнем углу игрового поля - почта, награды, бонус и клавиша для быстрого перехода к уровням, на которых можно получить рубины.

В настройках (кнопка шестеренки) можно изменить звуковое оформление игры и настроить размеры игрового поля, то есть перейти в полноэкранную версию игры.

Интерфейс для игроков с 14-го уровня (универсальный):



Вся предыдущая функциональность сохраняется, добавляются закладки всех активностей, актуальных на момент нахождения игрока в программном обеспечении (активности базируются на тех же принципах игрового процесса, что и основной сценарий), для игроков, которые еще не принимали участие в активностях, информация дополнительно визуализируется при помощи виджетов, вынесенных на игровое поле; добавляется закладка перехода к многопользовательскому (2 игрока) сценарию игры - "Арена", закладка перехода к "Турниру умников" (соревнование между участниками игры, формирующее рейтинги пользователей); добавляется зона рейтингов - рейтинг лучших игроков текущей недели (динамический) и рейтинг победителей предыдущей недели (статичный).

Пользовательский интерфейс с 14-го уровня позволяет игроку полностью управлять игровым процессом, перемещаться в пределах одной локации между доступными уровнями и между всеми активными локациями в режиме реального времени, пользоваться всеми возможностями базового игрового сценария и дополнительными, расширенными возможностями игры, которые можно приобрести за фиксированное количество ФМ.

Игровой интерфейс

Игровой интерфейс представлен двумя сущностями: картой, при помощи которой осуществляется навигация между уровнями и непосредственно игровым полем, на котором реализуется игровой процесс.

Карта

При помощи подсказок на игровом поле происходит обучение основному игровому процессу и расширенным возможностям игры. На начальных этапах игры пользователю предлагаются подсказки с обязательным выполнением по предписанному программой алгоритму, в дальнейшем обращение к подсказкам носит факультативный характер и пользователь может воспользоваться ими в том случае, если ему не понятен принцип действия какого-либо базового элемента, задания, бустера.

В момент входа игровое поле затемнено, для клика доступен только первый уровень. В дальнейшем перейти к следующему уровню можно будет только при условии прохождения предыдущего, но между ранее успешно пройденными уровнями доступна полная свобода выбора.

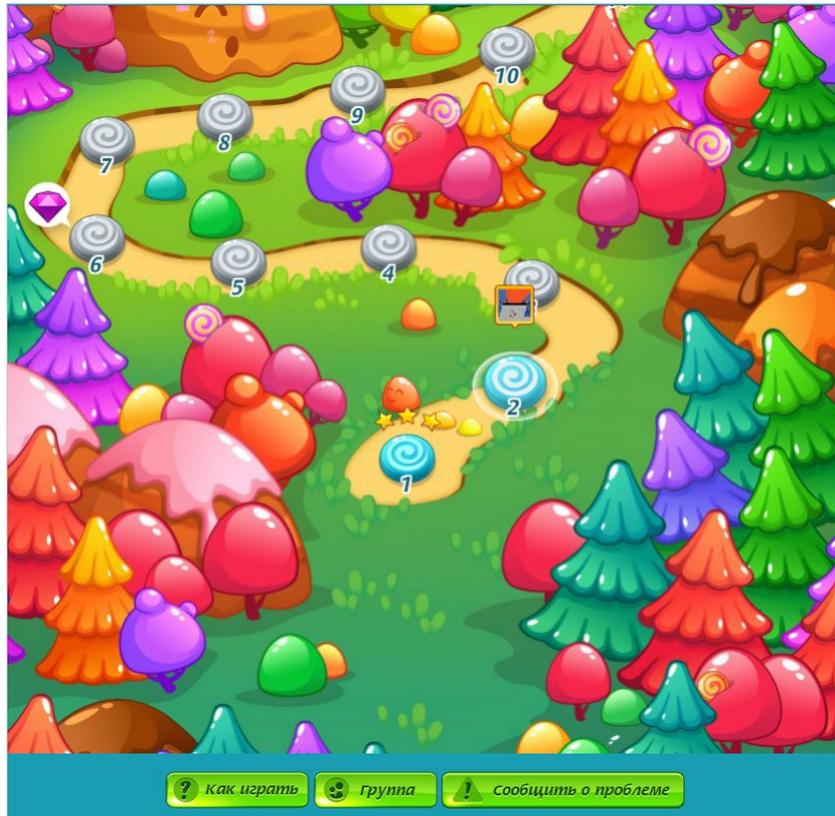
Карта для игрока, впервые зашедшего в игру:



Для перехода к игровому полю необходимо кликнуть на карамельку, которая является графической визуализацией того уровня, на котором находится игрок. До 9-го уровня каждому игроку предоставляется помощник - проводник - сказочный персонаж игры.

После успешного прохождения первого уровня затемнение убирается и пользователю становится доступен участок карты с последующими уровнями (до 10-го). В процессе игры карта меняется, вернуться к ранее прошедшим уровням всегда есть возможность (актуально для получения лучшего результата). Если уровень, к которому возникла необходимость обратиться уже скрыт последующими уровнями, то левой кнопкой мыши необходимо зафиксировать участок карты и "потянуть" её наверх.

Участок карты для игрока 1-3 уровней



Участок карты для игрока с 4-го уровня:

Участок карты для игроков с 9-го уровня:



Карамельки прохождения уровней имеют разный вид, который определяет информацию об уровне:

- серая карамелька - уровень не пройден;
- голубая карамелька - уровень, на котором сейчас находится пользователь;
- голубая карамелька со звездочками - уровень пройден успешно, количество звездочек определяется количеством полученных баллов;
- золотая карамелька с короной - уровень пройден успешно, игрок получил при прохождении лучший результат среди пользователей, которые добавлены в ленту его друзей.

Карты в дополнительных активностях строятся по такому же принципу - из последовательно идущих друг за другом уровней. В некоторых активностях может быть несколько веток последовательно идущих друг за другом уровней. Они не зависят друг от друга и отличаются по требованиям, которые нужно выполнить в заданиях. Оформление, визуализация, анимационные эффекты карты могут варьировать - это зависит от сюжетной линии активности.

Примеры карт из дополнительных активностей игры (активности “Книги и кофе”, “Настоящий детектив”):



В “Турнире умников” карта не визуализируется привычным способом, так как уровни в этапы, которые нужно пройти, подбираются еженедельно в случайном порядке.



Игровое поле

Игровое поле предназначено для реализации игрового процесса и представляет из себя поле слотов (клеток) с разными свойствами для размещения в них базовых элементов игры - карамелек. Слоты могут быть обычными клетками с карамельками; клетками с расплавленной карамелью, которая повреждает базовые элементы и усложняет выполнение базового сценария (активированных данных и команд); содержать в себе элементы, которые нужно активировать несколько раз собранными рядом с ними

последовательностями (напр., шоколадные яйца или клетки со зверьками); могут быть стационарными, то есть не менять своего положения и функциональности в рамках одного уровня, или динамическими, то есть менять свое местоположение и функциональность в рамках одного уровня (напр., птичка, разрушающая оранжевые карамельки, перемещается в те участки, где могут быть собраны последовательности из оранжевых карамелек, при этом другие карамельки не попадают в зону её интересов).

Переход к игровому полю осуществляется по клику на выбранный пользователем уровень на карте. Для пользователей начальных уровней проводится обучение в игровой форме с помощью сказочного персонажа игры. При помощи подсказок игрок учится выполнять базовые действия и пользоваться дополнительными, расширенными возможностями игры (неактивированные данные и команды). В момент ввода дополнительного функционала в игру, подсказки располагаются на игровом поле в виде всплывающих окон с информацией или призывом к действию, остальная площадь игрового поля скрыта затемнением.



Игровое поле для игроков 1-3 уровней содержит только две функциональных зоны: зону задачи для успешного прохождения уровня (с прогрессом выполнения задачи и счетчиком доступных ходов) и зону карточки слотов, на которой и выполняется игровой процесс.

Игровое поле для пользователей с 4-го по 9-й уровень дополняется панелью со слотами для размещения усилителей (бустеров), которые могут ускорить прохождение, усилить действие базовых элементов, изменить привычную логику взаимодействия базовых элементов.



С 9-го уровня игроку предлагается выбрать себе помощника-питомца. С этого момента на всех последующих уровнях помощник будет сопровождать пользователя в игре - грустить вместе с ним о поражении, радоваться выигрышу, поддерживать в ходе игрового процесса (анимированные танцы в случае удачно собранной последовательности и пр.). На игровом поле помощник будет располагаться под областью выполнения задач на протяжении всего игрового процесса. То есть, с 9-го уровня область игрового поля становится универсальной для игроков всех последующих уровней. От уровня к

уровню будут меняться задачи, количество слотов, свойства слотов, конфигурация слотов, количество и свойства базовых элементов и пр. Все изменения будут усложнять каждый последующий уровень, что позволит игроку вырабатывать новые стратегии и подходы для выполнения условий задач каждого следующего уровня.



Поле для реализации многопользовательской (из 2-х игроков) игры имеет ряд отличий:



панель с доступным количеством ходов и задачей смещена наверх, так как условия являются общими для противников; общим является поле со слотами для базовых элементов; по бокам игрового поля размещены карточки соперников, для игрока представлена развернутая информация с усилителями (которыми он может воспользоваться для достижения победы), на карточке противника указаны только имя и количество заработанных в течение битвы очков. В ходе боя сопернику можно отправить сообщение из вариантов, предложенных программой, в правом нижнем углу. Логика перемещения базовых элементов в слотах аналогична выполнению базового игрового сценария (активированных данных и команд).

Реализация игрового процесса. Общие принципы

Этапы игры

Основной целью игрока является сбор однородных базовых элементов в последовательности три-в-ряд и более. С развитием игры появляются

дополнительные механики, усложняющие задачу или требующие большего внимания и разработки стратегии, направленной не только на непосредственный сбор элементов, но и последовательное выполнение однородных задач рядом с каким-то объектом.

При входе в игру пользователю открывается карта волшебной страны Вкусляндии, визуально оформленной как полянка с элементами, соответствующими тематике игры - конфетные деревья и кусты, анимированные железные конфеты, тропинка с уровнями - карамельками. Игровое поле затемнено, внимание игрока акцентируется на первом уровне. Встречает пользователя один из персонажей игры, который будет его сопровождать на всех начальных уровнях в процессе обучения.

Для основной карты разработана линейка персонажей, постоянно сопровождающих игровой процесс:

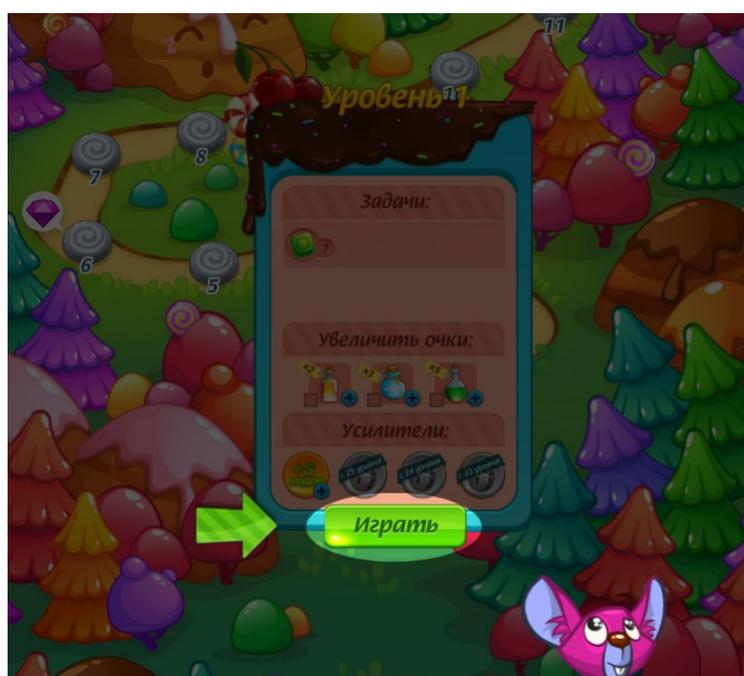


Обучение базовому игровому процессу происходит в начале игрового уровня - открывается окно с описанием действия и на игровом поле стрелкой указывается базовый элемент, к которому нужно применить действие.

Вход в игру:



Для перехода к игровому полю нужно кликнуть на карамельку и в открывшемся окне с задачей, которую нужно выполнить на этом уровне, нажать на большую зеленую кнопку действия “Играть”



Подтверждение согласия на прохождение реализовано для того, чтобы пользователь мог выбрать другой уровень для прохождения, с другими игровыми механиками, еще на стадии постановки задачи. Если игрок уже перешел к игровому полю уровня, то отказаться от него возможности нет -

нужно реализовать все ходы (или потратить выделенное на прохождение уровня время), только после этого уровень можно будет изменить.

На игровом поле пользователю представлены слоты - ячейки, в которых находятся элементы для сбора. Для каждого уровня предусмотрены различные конфигурации слотов и перечень игровых механик (может использоваться одна или сразу несколько). С каждым последующим уровнем сложность задач для прохождения уровня возрастает. Это может достигаться за счет формирования более сложных конфигураций слотов, препятствующих свободному перемещению базовых игровых элементов, за счет увеличения количества собранных последовательностей, за счет сочетания большого количества игровых механик, которые также препятствуют прямому выполнению пользователем игрового сценария.



Управление элементами происходит при помощи мыши или тачпада ноутбука. Элементы могут смещаться вверх-вниз-вправо-влево в пределах двух рядом стоящих клеток. Для перемещения необходимо установить курсор на тот объект, который нужно переместить, зафиксировать левой кнопкой мыши и “перетянуть” в ту сторону, в которую предполагается смещение. Объект переместится только в том случае, если в результате этого хода

произойдет сбор последовательности три-в-ряд (элементов может быть больше). В момент перемещения собранная цепочка “схлопывается” и элементы, расположенные сверху, падают в освободившиеся слоты, после чего пользователь может заняться поиском и сбором элементов в следующую последовательность. Возможен вариант сбора нескольких цепочек в результате перемещения одного объекта - в этом случае пользователь сможет принять участие только после того, как все возможные сочетания автоматически “Схлопнутся” на игровом поле.

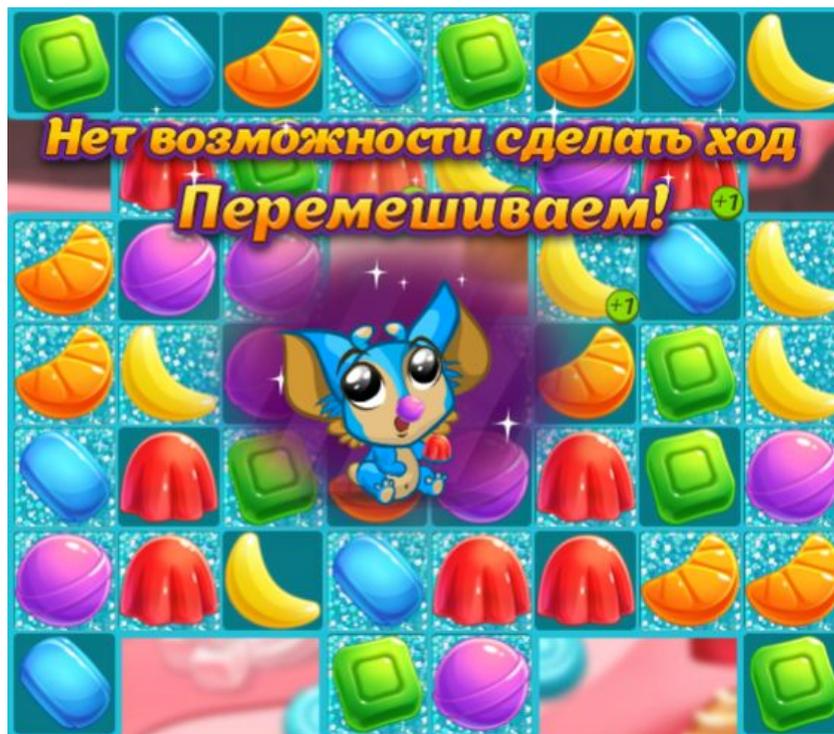
Конфигурации засчитывающихся цепочек:

- три в ряд - стандартная, не приносит дополнительных бонусов;
- четыре в ряд - добавляет несколько баллов к карамелькам, расположенных рядом;
- пять в ряд - формирует улучшенную карамель, которая убирает такие же карамельки с игрового поля;
- уголок из пяти элементов - добавляет несколько баллов к карамелькам, расположенных рядом.

Примеры:



Все остальные виды цепочек не приводят к их удалению с игрового поля и не засчитываются в выполнение задачи. При отсутствии возможных сочетаний все элементы (кроме статичных) перемешиваются и расставляются в случайном новом порядке.



Для каждого уровня разработана своя задача, состоящая из одной или нескольких игровых механик - это может быть сбор последовательностей, освобождение зверят из клеток, битва с виртуальным противником (ведьмой Апельсиндрой), освобождение персонажей из шоколадных яиц и прочее. Цель пользователя на каждом уровне - полностью выполнить условия задачи, независимо от их количества. Например, если в задаче есть два условия - освободить 5 зверюшек и собрать 20 цепочек желтых карамелек, то нужно выполнить оба, только в этом случае уровень засчитывается как пройденный успешно.

Примеры задач разных уровней:

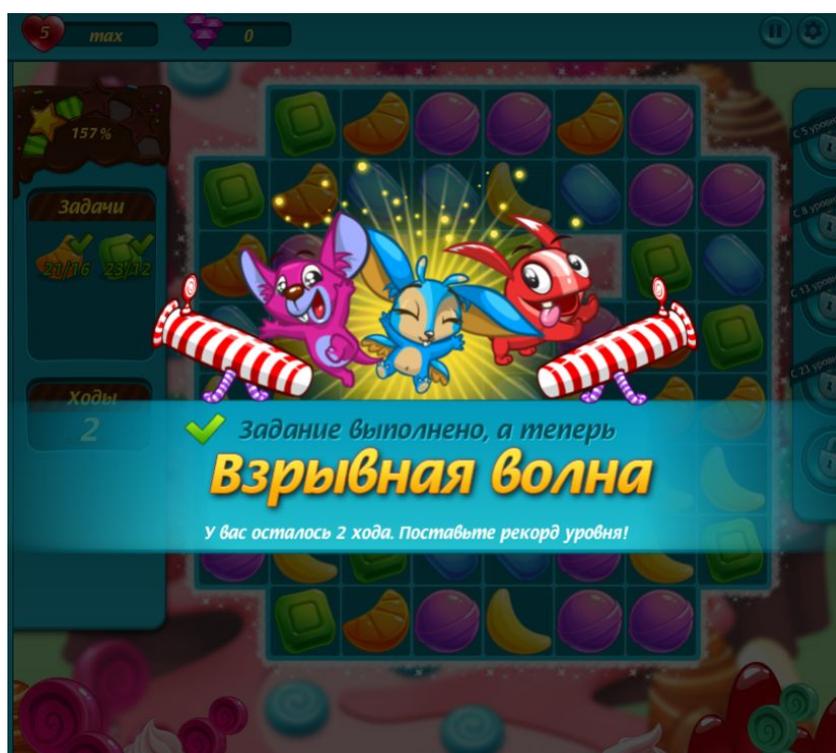


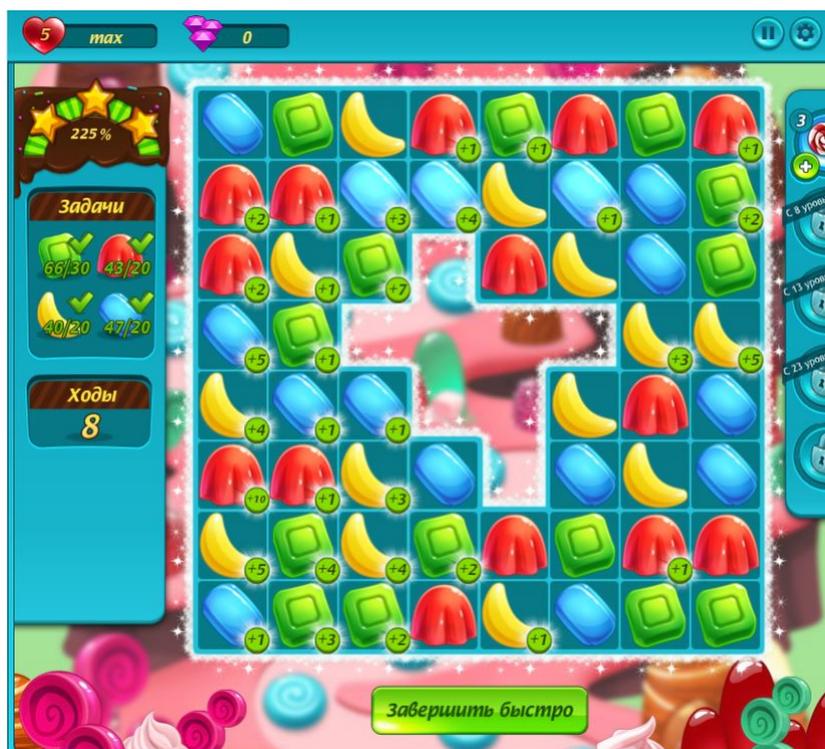
Из примеров следует, что для каждой задачи определены условия и количество ходов, за которые это условие можно выполнить. Игроку необходимо сконцентрировать усилия на выполнение условий задачи, при этом выполнять сбор других цепочек не запрещается. На каждое действие, инициированное игроком, затрачивается один ход, вне зависимости от его результативности.

За каждый ход пользователю начисляется то или иное количество игровых баллов, которое отображается в виде процентного соотношения собранных элементов и их количеством на уровне. Прогресс отображается в виде прогресс - бара, расположенного над панелью задач уровня:

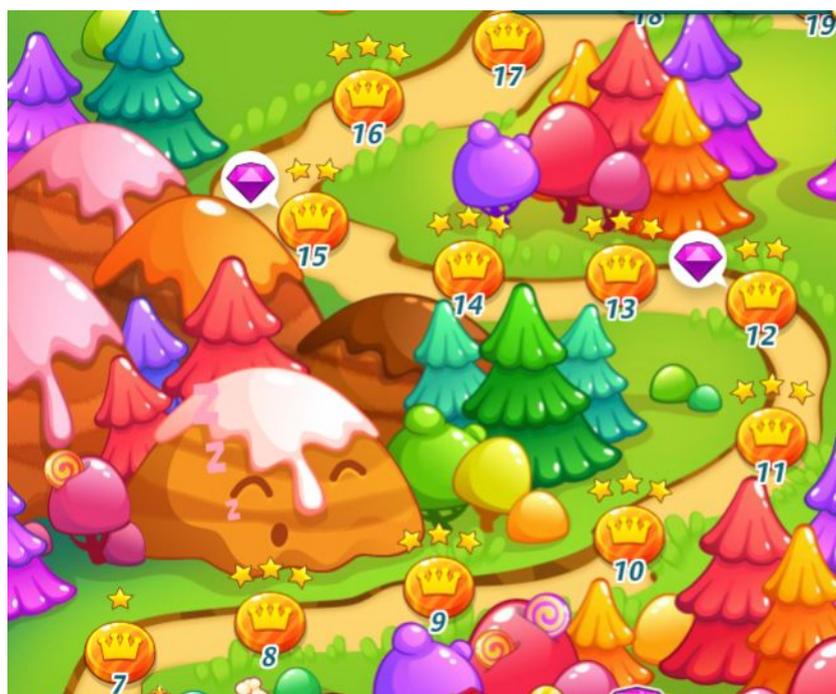


Если условия задания выполнены до использования возможных ходов, то пользователю предоставляется сделать серию максимально результативных ходов и заработать максимальное количество баллов (звезд) или завершить уровень быстро, воспользовавшись кнопкой “Завершить быстро”. На период действия “Взрывной волны” игровое поле подсвечивается вокруг анимированным сиянием и каждый ход прибавляет количество базовых элементов в слоте.





Каждый успешно пройденный уровень можно переиграть - вернуться к нему из любой локации и пройти заново. При этом данные предыдущих прохождений не аннулируются и, в случае худшего прогресса или проигрыша, учитываются данные лучшего прохождения этого уровня. Для дополнительной визуализации и мотивации пользователя улучшить свои результаты, количество звезд отображается над каждым пройденным уровнем:



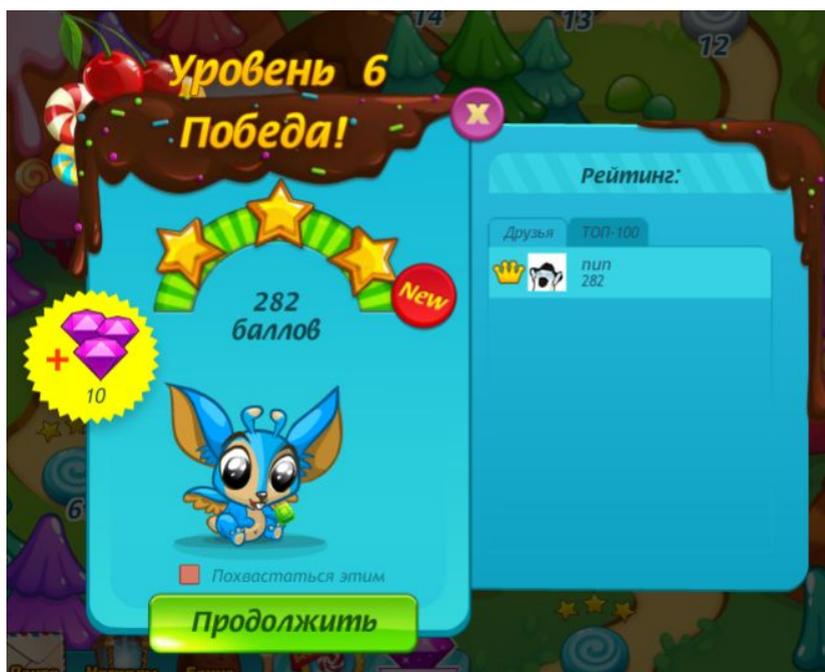
Перейти к следующему уровню можно только при условии успешного прохождения предыдущего. Каждому игроку предоставляется пять жизней, которые восстанавливаются со временем (каждые 30 минут восстанавливается 1 жизнь) или которые можно получить в подарок от друзей. При успешном прохождении уровня жизни не расходуются. При завершении уровня проигрышем пользователю показывается поп-ап с информацией о результате игры и списании жизни. Если не было выполнено одно из условий задачи, то указывается, какое именно из условий не было выполнено:



В панели пользовательского интерфейса от максимального количества жизней отнимается потраченная и включается таймер на восстановление жизни:



При выигрыше пользователю показывается финальный поп-ап с поздравлением и предлагается перейти к прохождению следующего уровня при помощи нажатия на кнопку "Продолжить".



За прохождение некоторых уровней игрок в качестве награды получает рубины - количество рубинов зависит от того, на сколько звезд был пройден уровень. Счетчик рубинов находится в верхней панель пользовательского интерфейса, в нем отображается количество полученных рубинов и есть возможность обратиться к справочной информации о методе получения и назначении этого игрового элемента:



Из открывающегося окна можно перейти в Волшебную лавку для приобретения прав на неактивированные данные и команды посредством активации ФМ (мебели в Дом питомца и усилителей) или перейти к уровням с рубинами, которые есть на разблокированном эпизоде.

Если в игру вводится новый элемент или усилитель, это обязательно сопровождается обучением и подсказками со стороны волшебных персонажей.



Подсказка представлена в виде поп-апа, на котором есть название элемента, его описание, описание действий для активации (если это предусмотрено игровым процессом) и дополнительной информацией о том, какими усилителями можно пользоваться для воздействия на этот элемент. К подсказке можно обратиться на игровом поле:



Подсказка содержит информацию о том элементе, который представлен на карточке игрового поля, например:

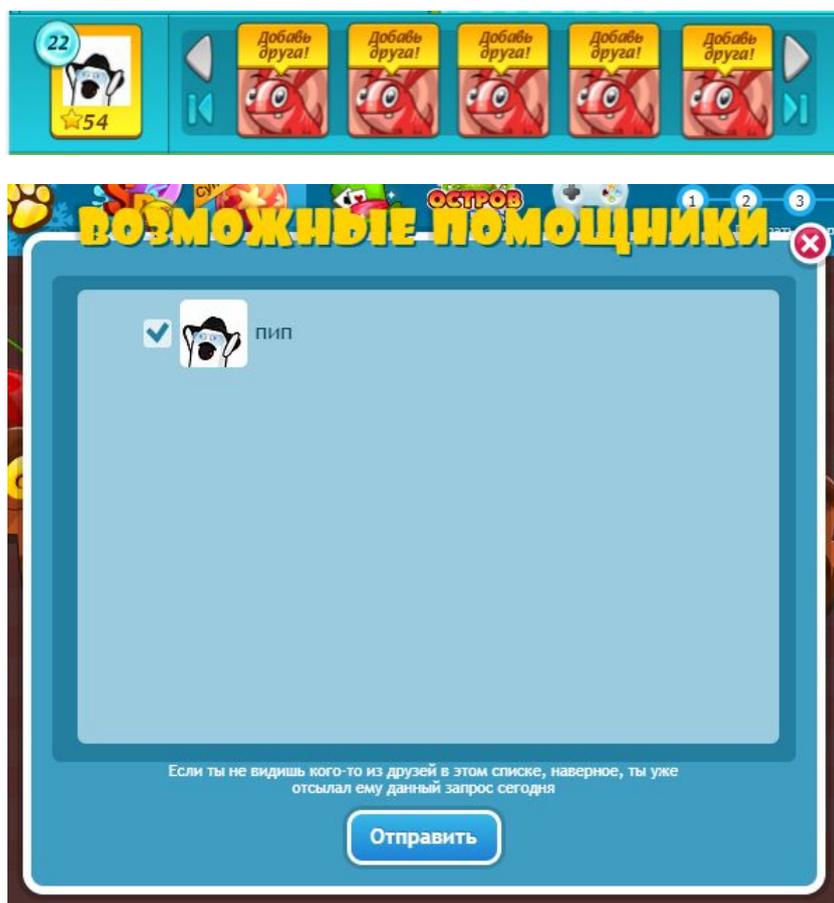


Карта делится на участки - эпизоды, ограниченные друг от друга запертыми воротами. Для открытия следующего эпизода необходимо успешно пройти все уровни предыдущего и выполнить одно из условий для разблокировки. С условиями пользователь сможет ознакомиться в тот момент, когда пройдет последний доступный уровень эпизода и кликнет на запертые ворота:

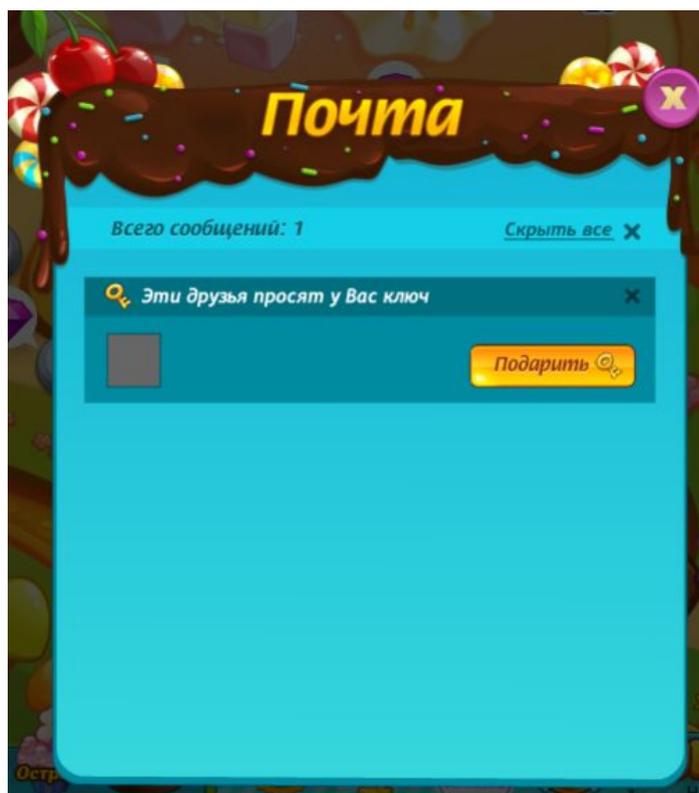


Например, для перехода ко второму эпизоду игроку нужно попросить помощи у друзей, подождать 4 дня или воспользоваться правом активировать неактивированные данные и команды при помощи активации фиксированного количества ФМ (открыть ворота).

Для запроса помощи от друзей необходимо кликнуть в открывшемся окне на кнопку “Попросить” или выбрать в нижней панели пользовательского интерфейса ленту друзей, кликнуть по карточке игрока, которому нужно отправить запрос



и в открывшемся окне нажать на кнопку “Отправить”. Пользователь, которому был отправлен запрос, сможет ответить на него из письма, которое поступит на почту в игре. Только после нажатия на кнопку “Подарить” ключ появится у игрока, запросившего помощь.



Для перехода в следующий эпизод пользователю необходимо отправить 5 таких запросов.

До тех пор, пока условия не будут выполнены, следующий эпизод будет заблокирован.

Вид заблокированного эпизода:



Вид разблокированного эпизода:



Каждый эпизод имеет название, напр. эпизод 1. “Карамельный ельник” (уровни 1-20), эпизод 2. “Зефирная поляна” (уровни 21-35), эпизод 3. “Сладкая река” (уровни 36-48), эпизод 4. “Вафельная переправа” (уровни 49-65), эпизод 5. “Шоколадное озеро” (уровни 66-80), эпизод 6. “Молочный шоколад” (уровни 81-95) и т.д.

Название эпизода, в котором находится пользователь, отображается при наведении на кубок, который выдается Королю эпизода. Королем эпизода становится игрок, который соберет больше корон на эпизоде, чем его друзья.



В зависимости от названия эпизода меняется его визуальная составляющая (на Зефирной поляне горы и холмы из зефира, разбросаны кусочки маршмеллоу, из полянки торчат зефирные палочки и пр.), но принципы игры остаются прежними.

В первом эпизоде нет возможности стать Королем, так как первые уровни предназначены для обучения игровому процессу, основным игровым механикам(активированным данным и командам), правилам. К концу первого эпизода для всех игроков постепенно добавляется функционал, который формирует универсальный для дальнейшей игры пользовательский и игровой интерфейсы, происходит знакомство с дополнительными возможностями игры (неактивированные данные и команды - использование бустеров) и открываются все возможные и активные локации.

Основные элементы игры. Описание и принципы действия

К основным элементам игры относятся игровые предметы, которые помогают реализовать базовый игровой сценарий (активированные данные и команды). Это расположенные на карточке уровня клетки и элементы, которые могут перемещаться по клеткам (поведение элементов в данном случае определяется игроком).

Примеры карточек с разным расположением клеток:



Карточка с расположенными на ней слотами не может менять конфигурацию в рамках одного уровня, но слоты могут менять свои свойства.

Обычные слоты:



Обычный слот предназначен для расположения в ней элементов, способных к перемещению, и не влияет на поведение размещенных в ней элементов. Доступны с 1-го уровня.

Слоты с клетками с питомцами:



Клетка с питомцем закрывает слот до тех пор, пока питомец не будет освобожден. Для освобождения питомца рядом с клеткой нужно собрать три последовательности из любых карамелек. Разрушить клетку можно при помощи усилителя “Леденец”. После освобождения питомца слот приобретает свойства обычного. Доступны с 12-го уровня.

Ледяные слоты:



Ледяной слот не дает возможности свободно перемещаться элементу, спрятанному под ледяной коркой и объектам, которые располагаются рядом с ледяным слотом. Для освобождения слота от льда необходимо собрать цепочку три-в-ряд (и более) с объектом, который находится в ледяном слоте. После освобождения слота от ледяной корки он приобретает свойства обычного слота. Доступны с 32-го уровня.

Сломанные слоты:



Сломанный слот имеет фиксированную локацию в течение одного уровня. Он не мешает перемещению элементов, он меняет их свойства. Все

карамельки, попадающие в сломанные клетки, тоже ломаются. Если при сборе цепочки в нее попадает хотя бы один сломанный элемент, то все остальные перенимают это свойство, образуется цепочка из сломанных элементов. Такая последовательность не учитывается в выполнении задачи, за её сбор не начисляются баллы. Но цепочки из сломанных карамелек могут разбить ледяной слот и клетку с питомцем (разрушают клетку на один уровень) Вылечить сломанный элемент можно, для этого нужно переместить его на сахарную клетку (если она есть на уровне) или воспользоваться усилителем “Починка”. Доступны с 131-го уровня

Сахарные слоты:



Сахарный слот зафиксирован на карточке на протяжении всего уровня, его невозможно удалить или разрушить. На некоторых уровнях можно добавлять сахарные клетки, для этого нужно поменять местами мельницу и голубую карамельку. Оказывает позитивное свойство на элементы - прибавляет количество размещенных объектов в одном слоте и чинит сломанные карамельки. Доступны с 41 уровня.

Слоты с формочками для льда:



На некоторых уровнях в задании есть условие - собрать голубые конфеты, но они не выдаются автоматически, их можно вырастить самостоятельно в формочках, расположенных в слотах. Местоположение слотов с формочками в течение уровня не меняются, переместить формочку на другое место нельзя, удалить с поля тоже нет возможности. Для того, чтобы вырастить 4 конфеты, возле формочки нужно собрать три любых цепочки. В момент “схлопывания” последней результативной цепочки, голубые конфетки выпрыгивают из формочек и распределяются по полю в случайном порядке,

после чего формочка становится пустой и в ней можно выращивать следующую партию конфеток. Доступны с 56-го уровня.

Слоты с пауком и паутиной:



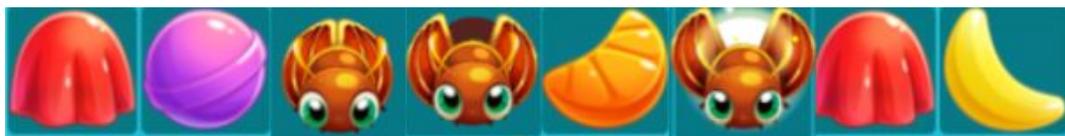
Освобождение слотов от паука и паутины проходит в несколько этапов: сначала нужно освободить слоты, затянутые паутиной (по аналогии с ледяным слотом, нужно собрать цепочку с применением того элемента, который скрыт под паутиной), затем воздействовать на паука, собирая и схлопывая цепочки рядом с ним. Паук может перемещаться на другую паутину — нужно схлопывать с ним конфеты ещё и ещё, пока он не побывает на всех паутинках на игровом поле. Если паук перемещается в другое паучье гнездо, то он покрывает паутиной все окружающие его конфетки. После уничтожения всех паучьих гнезд, паук исчезнет с поля и засчитается в задании. Доступно с 266-го уровня.

Слоты с желе:



Слоты с желе появляются в начале уровня, их невозможно удалить с поля или переместить. Все попадающие в желейные слоты карамельки превращаются в желейные конфеты, которые можно убрать с поля только другими, собранными рядом с ними, цепочками. Цепочку из желатиновых конфет собрать невозможно. При схлопывании рядом с желейной конфетой другой цепочки, желатиновая оболочка лопается, и карамелька, спрятанная в ней, обретает свойства обычного элемента. Доступно с 311-го уровня.

Слоты со светлячками:



У светлячка есть три состояния: 1) сложены крылья, 2) приоткрыты крылья, 3) расправлены крылья и светится. Каждое схлопывание цепочек переводит светлячка из одного состояния в другое, при этом конечного состояния нет - то есть если он светится с расправленными крыльями, то следующее схлопывание рядом с ним цепочки переведет его в состояние со сложенными крыльями. Убрать с поля светлячков можно только в том случае, если все жуки находятся в одном состоянии (светящиеся с расправленными крыльями) одновременно. Переместить светлячков возможности нет. Из усилителей действует только “Леденец” - он меняет состояние жука на одну ступень. Доступны с 491-го уровня.

Слоты с хомяком:



Хомяк - статичный элемент, нельзя собрать цепочку, не перемещается вниз при освобождении клеток. Цель на игровом поле - переместить хомяка к печенье (печенье не выдается, его можно получить сочетанием муки и голубой карамельки). Для перемещения хомяка к печенье нужно собирать рядом цепочки из обычных элементов - хомяк будет перемещаться в точку сбора цепочки. Усилители на хомяка не действуют. Доступно с 431-го уровня.

Слоты с медведем:



Медведя нельзя поменять местами с карамелькой, нельзя двигать. Появляется в игре только в сочетании с мёдом. Медведь отскакивает на одну ячейку от той, на которой стоит мёд. Чтобы медведь начал движение, необходимо съесть конфетки рядом с ним. Медведь собирает все обычные конфетки на своем пути, но очки за их сбор не засчитываются. Медведи не

сдвигаются, когда под ними схлопываются карамельки. Если рядом с медведем собираются два ряда (вертикальный и горизонтальный), медведь бежит по горизонтальному ряду. Медведь останавливает атаку, только когда он ударяется о статичный объект: края поля, другой медведь, колодец, хомяк. Медведь атакует блокиеры и может изменить их на одно или два состояния (например, лёд разбивается, но медведь дальше не идет). Медведь остается на месте при перемешивании, может забежать на пустое поле. Медведь уменьшает число на бомбах, когда пробегает по ним. Усилители не действуют. Доступно с 706-го уровня.

Как медведь взаимодействует с другими элементами:

- панда в клетке: останавливается, разрушает клетку на 1 стадию;
- тотошка в яйце уничтожается;
- лёд является преградой: разбивается, но элемент или конфета, которая была подо льдом, остаётся нетронутой;
- формочка является преградой, при столкновении медведь останавливается, а формочка растёт на 1 стадию;
- облако при столкновении с медведем улетает;
- бомба уменьшает число на ней на 1;
- паук не набрасывает на медведя свою паутину, медведь сгоняет паука при столкновении;
- паутина при столкновении уничтожается, но карамелька под ней остаётся;
- при столкновении с хомяком медведь останавливается, хомяк не перемещается. Активированный хомяк может прыгать через медведя. В первую очередь двигается медведь, во вторую - хомяк. Если нет места для перемещения, хомяк не прыгает.
- светлячки при столкновении с медведем переходят в следующее состояние, медведь после столкновения останавливается;
- коробка разрушается на 1 стадию;
- устрицы раскрываются на 1 стадию.

Кроме статичных элементов в игре используются элементы, которыми может управлять пользователь, тем самым определяя развитие

индивидуального игрового процесса. Элементы заменяемы, как правило, динамичны и могут менять локализацию на игровом поле в рамках одного уровня.

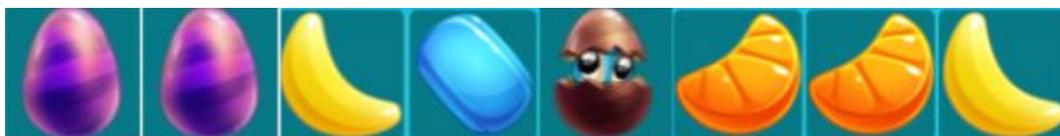
Обычные карамельки:



Перемещаются курсором вверх-вниз-вправо-влево. Образуют цепочки три-в-ряд и больше, которые идут в зачёт задачи уровня. Свободно перемещаются в освободившиеся слоты (если свойства слота это позволяют). На обычные карамельки действуют все неспецифические усилители. Доступны с 1-го уровня игры, являются базовым элементом игрового процесса. Могут менять параметры в течение уровня при взаимодействии с другими элементами (например, превращаться в сломанные при размещении в сломанном слоте и пр.)

Персонажи в шоколадных яйцах:

Марси в яйце:



Элемент свободно перемещается по слотам, складывается в последовательности. Элемент имеет три состояния: 1)яйцо, 2)треснутое яйцо, 3)птенец. Для освобождения птенца из шоколадного яйца нужно сложить три-в-ряд (и больше) элементов первого состояния, затем три-в-ряд (и больше) элементов второго состояния. В момент схлопывания цепочки из элементов второго состояния птенец освобождается и засчитывается в задание. Из элементов разных состояний последовательность собрать нельзя. Доступно с 27-го уровня.

Тотошка в яйце:



Элемент свободно перемещается по слотам, складывается в последовательности. Элемент имеет четыре состояния: 1) праздничное яйцо, 2) яйцо без банта, 3) треснутое яйцо, 4) тотошка. Для освобождения тотошки из праздничного яйца нужно сложить три-в-ряд (и больше) элементов первого состояния, затем три-в-ряд (и больше) элементов второго состояния, затем - третьего состояния. В момент схлопывания цепочки из элементов третьего состояния тотошка освобождается и засчитывается в задание. Из элементов разных состояний последовательность собрать нельзя. Доступно со 101-го уровня.

Сломанные карамельки:



Элемент свободно перемещается по слотам, складывается в последовательности. Оказывает негативное воздействие на элементы той же группы - если хоть один элемент из последовательности сломан, то все остальные приобретают то же свойство. Последовательность из сломанных элементов не засчитывается в задание, но действуют на блокирующие элементы (напр., разбивают лёд) и меняют состояние слотов (напр., меняют состояние светлячка с закрытыми крыльями на приоткрытые). Починить элемент можно смещением на сахарный слот (если он предусмотрен уровнем) или применением усилителя "Починка". Сломанные клетки могут появляться как самостоятельный элемент на игровом поле (запрограммирован точный алгоритм их появления на уровне еще до его начала), так и в ходе игрового процесса, если на поле есть сломанные слоты, в результате действий игрока. Доступно с 71-го уровня.

Мельница:



Элемент свободно перемещается по игровому полю, не предназначен для составления последовательностей. При перемещении с голубой конфетой дает сахарную клетку. Доступно со 161-го уровня.

Облако:



Элемент не предназначен для сбора последовательностей, препятствует решению задач по освобождению питомцев из шоколадных яиц. Действует на уровнях, где есть шоколадные яйца. Освобождает яйцо после схлопывания рядом карамелек, при этом перепрыгивает на другой слот. Убрать облако из слота с яйцом также можно при помощи усилителя “Леденец”. Доступно со 191-го уровня.

Бомба:



Элемент свободно передвигается по слотам, предназначен для сбора последовательностей. На каждом элементе установлен счетчик с таймером обратного отсчета ходов до взрыва. Для предотвращения взрыва из элемента и карамелек того же цвета нужно успеть собрать последовательность три-в-ряд (и больше). Если последовательность не удалось собрать, то конфета взрывается, уничтожая рядом стоящие элементы, и из уже собранных конфет вычитается то или иное количество (определяется уровнем прохождения и условиями поставленной задачи). Доступно с 236-го уровня.

Коробки:



Элемент может передвигаться по слотам, не предназначен для сбора три-в-ряд. Активируется с помощью голубых карамелек. В момент активации вместо коробки в слоте появляется клетка с питомцем, которого нужно

освободить по уже известному алгоритму. Коробки могут быть предустановлены до начала уровня или размещаться на освободившиеся в ходе игры слоты. Доступно с 586-го уровня.

Печенье:



Динамичный элемент, не предназначенный для сбора. Выдается в начале уровня или создается в ходе игры из муки и голубой карамельки. Используется в уровнях с хомяком - служит для него приманкой, при помощи которой можно убрать хомяка с поля. Доступно с 431-го уровня.

Мука:



Динамичный элемент, не предназначенный для сбора. Используется в уровнях с хомяком для производства печенья. Как самостоятельный элемент не обладает воздействием на остальные элементы игры. Доступно с 461-го уровня

Фейрверк:



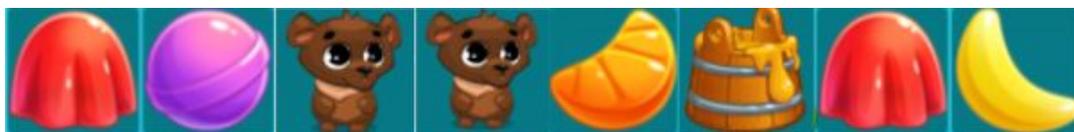
Динамичный элемент, перемещающийся по слотам, не предназначенный для сбора. Имеет состояния: 1) фейрверк с незажжённым шнуром, 2) фейрверк с зажжённым шнуром, 3) фейрверк с наполовину сгоревшим шнуром, 4) взрывающийся фейрверк. Для активации элемента необходимо схлопывать рядом с ним карамельки, каждое схлопывание переводит элемент из одного состояния в другое. В момент взрыва фейрверк исчезает с поля, перемешивает карамельки на игровом поле и распределяет их в новом случайном порядке. Доступно с 356-го уровня.

Устрицы:



Динамичные элементы, могут падать вниз и заполнять свободные слоты. Имеют три состояния: 1) закрытые, 2) приоткрытые, 3) раскрытые. Переход из одного состояния в другое происходит после схлопывания рядом цепочек из карамелек. Для того, чтобы убрать устрицу с поля, нужно сделать последовательно два результативных хода возле неё. Если после первого хода второго не будет, то устрица переходит в предыдущее состояние. После второго результативного хода рядом с устрицей, она убирается с поля и засчитывается в задачу. Все устрицы на поле могут быть в разных состояниях.

Мёд:



Мёд появляется только на уровнях, где есть медведь. Мёд имеет только одну стадию. Мёд убирается только медведем, который при взаимодействии отскакивает на одну ячейку от той, на которой стоит мёд. Мёд при ударе с медведем убирается с поля. Доступно с 706-го уровня.

Кроме элементов с предсказуемой логикой для игры разработаны элементы, в поведении которых есть доля непредсказуемости. Игрок знает принципы работы этих элементов, но не может предсказать их точное местоположение на игровом поле, так как оно способно меняться в рамках одного уровня и может быть не связано с действиями игрока.

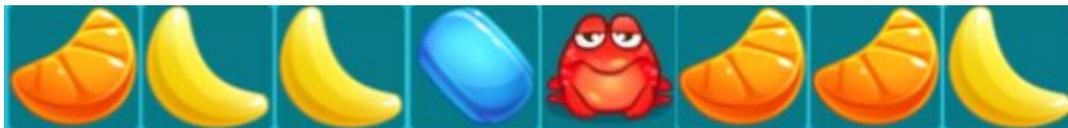
Птичка:



Анимированный, постоянно перемещающийся по слотам игровой элемент. Уничтожает карамельки только оранжевого цвета, предсказать, какую именно оранжевую карамельку из расположенных на игровом поле будет

разбивать в следующий ход, возможности нет. Для ограничения подвижности птички нужно схлопывать карамельки рядом со слотом, в котором она находится. Удалить птичку с поля можно при помощи усилителя “Леденец”. Доступно со 116-го уровня.

Лягушка:



Анимированный динамичный элемент, постоянно перемещающийся по слотам игровой элемент. Лягушки бывают тех же цветов, что и карамельки. При схлопывании карамелек того же цвета рядом с лягушкой, она перепрыгивает на другой слот и уничтожает вокруг карамельки одного с ней цвета (в том числе карамельки - бомбы). Карамельки в ледяных слотах и затянутые паутиной лягушка съесть не может. За один ход лягушка может прыгнуть только один раз. Количество съеденных карамелек не ограничивается, оно зависит только от развития игрового процесса и количества собранных последовательностей три-в-ряд. Доступно с 401 уровня.

Усилители (бустеры) и эликсиры. Описание и принципы действия

Усилители (бустеры) - игровые предметы, меняющие привычный алгоритм игрового процесса. Применяются для облегчения, ускорения прохождения уровня. Возможно применение бустеров для получения максимального количества баллов или для специфического воздействия на определенные элементы. Бустеры могут влиять как на весь игровой сценарий, так и на отдельные элементы игрового сценария. Усилители представлены как активированные данные и команды - пользователь может их получить за успешное прохождение уровней, выигрыш в активности, ежедневный бонус, так и как неактивированные данные и команды, право на использование которых

он получает при активации фиксированного количества ФМ (с подробным перечнем можно ознакомиться в Приложении №1).

Знакомство с бустерами игрок начинает в первом эпизоде, с 9-го уровня, когда пользовательский и игровой интерфейсы приобретают полную функциональность и открываются все локации игры.

Усилители делятся на две большие категории: предыгровые и игровые.

Предыгровые усилители

Предыгровые усилители выбираются до начала игры. Отменить действие усилителей после начала игры возможности нет. Усилители тратятся независимо от полученного результата - как в случае выигрыша, так и проигрыша.



Выбор предыгровых усилителей доступен в момент постановки задачи для прохождения уровня. В открытом окне пользователь видит информацию о том, какими эликсирами и усилителями он может пользоваться, их количество и возможность применения. В зависимости от задания уровня игрок самостоятельно определяет необходимость использования эликсиров или усилителей.

Эликсиры:



Эликсиры умножают все полученные очки за уровень в 2,3 или 5 раз соответственно выбранному эликсиру. Может применяться на тех уровнях, где задачей является получение максимального количества баллов или при повторном прохождении уровня для улучшения его результатов. Приобрести права на неактивированные команды и данные можно при активации фиксированного количества ФМ в Волшебной лавке или получить в качестве приза за успешное прохождение эпизода основной карты или одной из дополнительных локаций игры.

Усилители:



+5 ходов: при использовании предоставляется 5 дополнительных ходов к уровню. Если игрок закончил игру досрочно, то усилитель не возвращается и его действие не распространяется на следующий уровень;

пушка: при использовании на поле появится 6 конфет нужного типа.;

тройной пончик: при использовании по полю прокатываются 3 пончика, которые собирают 3 линии конфет;

суперконфета: при использовании на поле появляются 3 суперконфеты. При активации, каждая собирает 8 конфет вокруг и добавляет дополнительно +2 к собранным конфетам.

Игровые усилители

Игровые усилители используются после начала уровня. Все доступные для уровня усилители размещаются с правой стороны игрового поля на специальной панели.

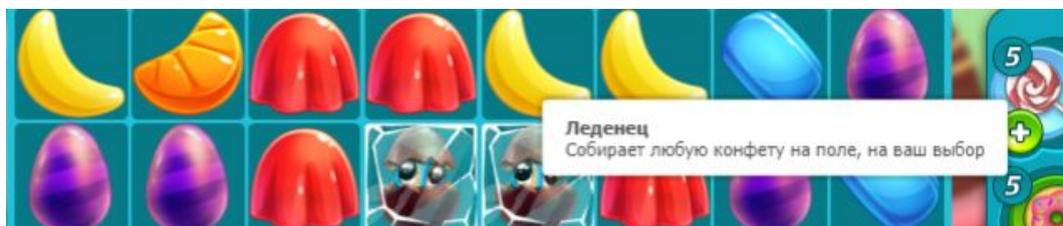


На панели есть несколько слотов для размещения бустеров. Каждый слот содержит изображение усилителя, счетчик оставшихся единиц усилителей, кнопку для пополнения запаса усилителей.

Игрок может получить усилители при прохождении уровней основной карты и всех доступных на момент игры дополнительных активностей (мини-игр, супер-игры, турниров, арены), в качестве подарка из ежедневного бонуса, обменять в Волшебной лавке за рубины или приобрести права на использование неактивированные данных и команд при активации фиксированного количества ФМ.

Если на уровне нет заданий, которое можно было бы выполнить при помощи усилителя, то он не загружается в слот панели.

Для использования усилителя необходимо подвести курсор к изображению усилителя, кликнуть на него и указать курсором на тот элемент игрового поля, к которому нужно применить усилитель. Если необходимость в использовании отпала, то можно вернуть усилитель на место, для этого нужно повторно кликнуть курсором на изображение усилителя в панели. При наведении курсора на усилитель, каждый раз игроку показывается подсказка с информацией о том, как действует усилитель и на какую группу объектов.



Леденец:



Собирает одну любую конфету на поле, также разбивает ледяные слоты, удаляет с поля птичку, разрушающую оранжевые конфетки.

Пончик:



Прокатывается по полю, собирает одну линию карамелек. Не действует на ледяные слоты и другие статичные объекты игрового поля.

+1 к конфетам:



Добавляет +1 ко все конфетам на поле, которые нужно собрать по заданию.

Совок:



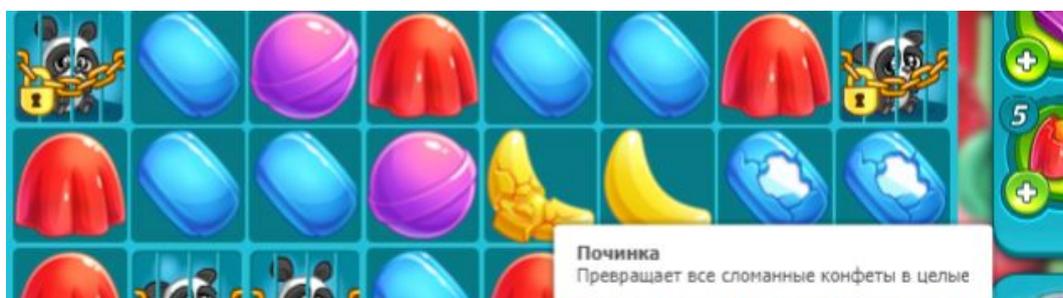
Собирает все карамельки выбранного типа с игрового поля. Не действует на шоколадные яйца и другие объекты, имеющие несколько состояний (питомец в клетке, светлячки и пр.).

Развернуть яйцо:



Разворачивает все шоколадные яйца на одну стадию, в том числе и в ледяных слотах. Если яйцо в слоте на предпоследней стадии, то после воздействия усилителя лёд разбивается, питомец удаляется с поля и засчитывается в задачу.

Починка:



Превращает все находящиеся на игровом поле сломанные конфеты в целые. На добавляющиеся новые сломанные карамельки (запрограммировано для уровня или карамельки попадают в сломанные слоты и меняют свои

свойства) действие усилителя не распространяется. Для превращения таких карамелек в целые нужно повторно воспользоваться усилителем.

Супер-усилитель:



Засчитывает выполнение уровня на любом этапе его прохождения, после применения усилителя показывается попап о выигрыше и уровень засчитывается с тем количеством баллов, которое заработал игрок. Возможен зачет уровня с 0 уровнем прогресса в игре.



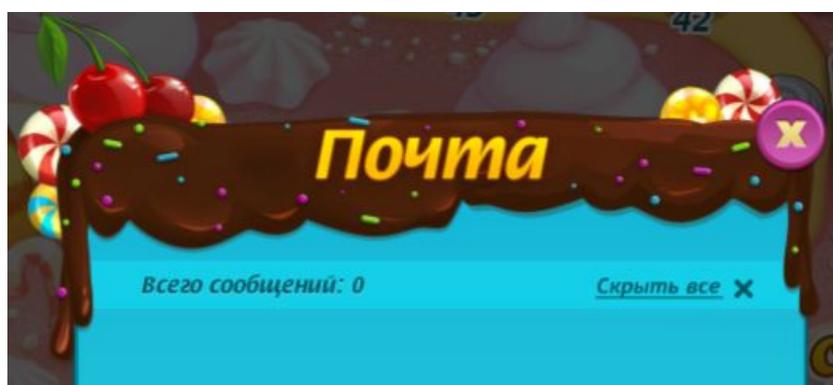
Базовые локации

В игре существует несколько базовых локаций, способствующих развитию игрового процесса, общению между игроками, информированию пользователя о событиях игры, публичных и индивидуальных достижениях.



В левом нижнем углу игрового поля расположены Почта, Награды, Остров, Бонус.

Почта предназначена для взаимодействия игроков друг с другом. В почту поступают запросы помощи от друзей: запрос на получение ключа для разблокировки перехода в следующий эпизод основной карты, запрос на отправку жизни, запрос на получение жизни и пр. Почта открывается кликом по иконке, визуализированной в виде конверта с надписью “Почта”. В почтовом ящике (окне) хранятся все непрочитанные сообщения. Пользователь может скрыть все сообщения (они останутся непрочитанными) или прочитать и ответить на запрос - в этом случае сообщение автоматически удаляется из списка всех непрочитанных сообщений. Возврат к основной карте происходит при клике на крестик в верхнем правом углу окна.



Награды - витрина славы игрока. Чтобы перейти к витрине славы, необходимо установить на иконку, визуализированную в виде стеклянного светящегося шкафа, курсор мыши и кликнуть левой клавишей. В открывшемся окне есть возможность ознакомиться с полученными наградами и трофеями - каждый полученный предмет имеет название, которое зафиксировано под расположенным на полке объектом (награды и трофеи выдаются за ТОПовые места в рейтингах, за участие в основной игре и дополнительных активностях). Если наград/трофеев больше, чем места на полках, то на боковых панелях появляются стрелки, позволяющие пролистывать заполненные полки шкафа.

Возврат к основной карте происходит при клике на крестик в верхнем правом углу окна.



Ежедневный бонус - поощрение игрока за ежедневную активность в игре.



Представляет из себя окно с ячейками, закрытыми шоколадными конфетками, под которыми может находиться один или несколько усилителей. Сразу перейти к ячейке возможности нет, они открываются только по порядку.



Усилители можно получить на 3-й, 8-й, 15-й и 25-й день ежедневного посещения игры. Если день пропущен, то поле ежедневного бонуса вновь заполняется шоколадными конфетами и отсчет дней начинается с 1-го дня посещения. Такая же логика работает после получения ежедневного бонуса за последний, 25-й день посещения.

Бустеры за задание.



Переход по закладке “Бустеры за задание” открывает партнерскую программу выполнения заданий, за которые можно получить право на использование неактивированных данных и команд за счет получения и, в дальнейшем, активации ФМ.

Рубиновые уровни.



В каждом эпизоде есть несколько уровней, при успешном прохождении которых в качестве приза пользователю выдается 5,7 или 10 рубинов (количество рубинов прямо пропорционально зависит от количества заработанных на уровне звёзд). Рубины нужны для прохождения дополнительных веток супер-игры “Настоящий детектив”, для приобретения в Волшебной лавке усилителей для всех активностей игры “Карамельки”, для приобретения мебели или анимированных предметов для связанного с этим приложением сервиса “Домик питомца”. По клику на закладку с рубинами открывается первый из доступных на эпизодах уровень с рубинами, доступы к уровням еще не открытых эпизодов заблокированы. Вернуться к любому ранее пройденному уровню можно на основной карте.



После успешного прохождения уровню игроку показывается поп-ап с информацией о количестве выигранных рубинов и они зачисляются в счетчик рубинов в верхней панели пользовательского интерфейса.



Лента друзей.



В ленте друзей отображаются игроки, которые являются одновременно и друзьями игрока в социальной сети Фотострана и пользователями игры “Карамельки”. В ленте друзей отображается только 5 других игроков, просмотреть всех остальных друзей можно, используя указатели прокрутки, расположенные по обеим сторонам ленты друзей. На первые места выводятся пользователи, с которыми в последнее время было активное взаимодействие - обмен запросами на получение ключей для разблокировки следующего эпизода, запрос на получение жизни или отправка жизни. В день можно подарить не более 10 жизней (одному игроку - одну жизнь).

В момент наведения курсором на карточку друга, она смещается вверх, открывая две функциональные зоны - клавишу для перехода на персональную страницу в социальной сети (на клавише указано имя пользователя) и клавишу к быстрому переходу к витрине достижений этого пользователя (на клавише написано “Награды”).

Если друг длительное время не заходил в игру, то можно применить опцию “Разбудить”. Для этого нужно нажать на иконку будильника в левом верхнем углу карточки друга.



После этого действия игроку прибавляется одна жизнь, а другу отправляется уведомление с просьбой присоединиться к игре.

“Карта”

Карта - первое место, в которое попадает игрок, место, где начинается знакомство с игровым процессом (активированными данными и командами) и персонажами. Карта представляет из себя участок страны “Вкусляндии” с тропинкой, ведущей от одного эпизода к другому. Каждый эпизод имеет свое название и соответствующее названию оформление.

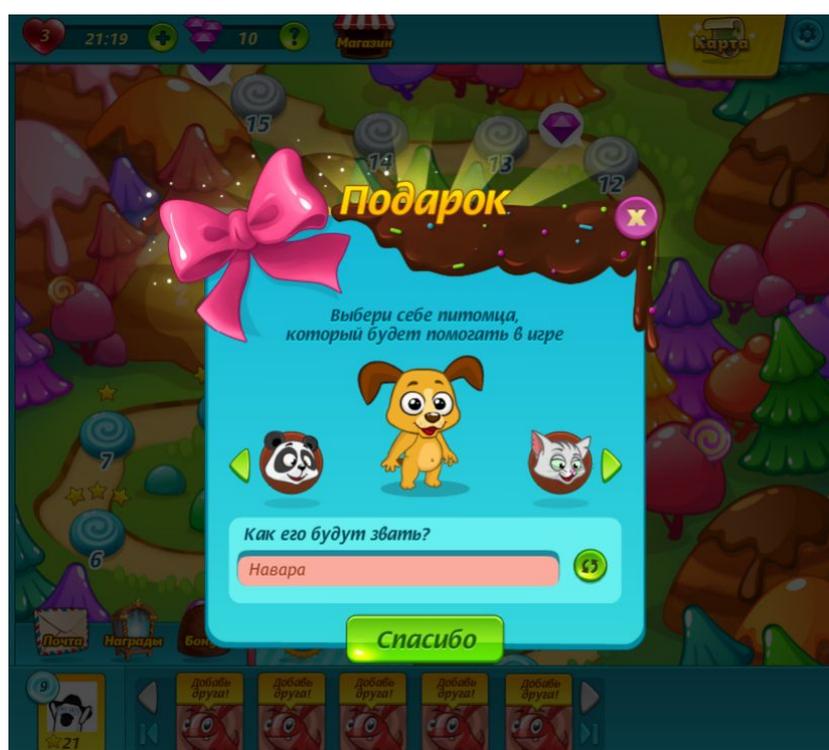


Карта предназначена для навигации между уровнями, чтобы игрок мог последовательно переходить от одного к другому уровням или возвращаться к ранее пройденным для улучшения результата. Уровни отображаются в виде карамелек (конфеток). Карамельки меняют свой вид в зависимости от функциональности, которую они определяют: серая конфета - уровень не пройден, голубая конфета - уровень успешно пройден, золотая конфета с короной - игрок успешно прошел уровень и его результат был лучшим среди его друзей, звездочки сверху конфеты - результативность прохождения уровня (можно пройти на 1,2,3 звезды), рубин рядом с конфетой - на этом уровне в случае победы выдаются рубины, количество выдаваемых рубинов зависит от того, какое количество звезд получил игрок.

Перейти к следующему уровню можно только при условии успешного прохождения предыдущего, но вернуться к ранее пройденным уровням можно в любой момент. Это нужно для получения рубинов, для получения статуса

Короля эпизода, для тренировки навыков или обучения какой-то механике (или их сочетаниям), которые вызывают трудности в более сложных уровнях.

В первых двух эпизодах игрок знакомится с правилами игры, набирает навыки, учится выявлять закономерности сбора последовательностей (и их особенно удачные сочетания) и выстраивать стратегию игры. С 9-го уровня 1-го эпизода программой предлагается выбрать питомца, который будет сопровождать игрока на игровом поле (подбадривать, утешать) и ориентировать на карте - питомец стоит перед уровнем, который нужно пройти следующим.



Выбранному питомцу (панда, кошка, собака, заяц) необходимо выбрать имя из предложенных игрой или придумать самому. Подтверждение выбора питомца и его имени происходит при нажатии кнопки "Спасибо".

Название эпизода можно узнать при наведении курсором мыши на кубок Короля эпизода. Вне зависимости от того, получил игрок статус Короля эпизода или нет, название эпизода и условия получения кубка всегда будут отображаться во всплывающей подсказке.



Дополнительным ограничением для игрока является наличие блокираторов между эпизодами - визуально отображаются как ворота с замком, открыть который можно только при наличии ключей. Ключи нельзя получить при прохождении уровней, их можно получить только по запросу от друзей, которые также являются игроками “Карамелек”. Для открытия доступа к следующим уровням программой предлагается воспользоваться несколькими способами: отправить запрос на получения ключей друзьям (выполнимо при условии, что есть друзья и что они отреагируют на отправленные запросы); подождать 3-е суток да автоматической разблокировки; воспользоваться дополнительными возможностями игры или приобрести права на использование неактивированных данных и команд за счет активации фиксированного количества ФМ. Каждая блокировка снимается один раз - дополнительных условий для возврата к уровням предыдущего уровня нет.

При обращении к карте игрок видит в центре уровень, на котором он остановился, 5 пройденных уровней и 5 следующих уровней. Карту можно передвигать вверх-вниз - для этого необходимо на участок карты навести курсор, зафиксировать левой кнопкой мыши и “протянуть” вверх или вниз. Верхние участки карты с непройденными эпизодами частично скрыты туманом и облаками, нижние, пройденные участки, остаются яркими и цветными.

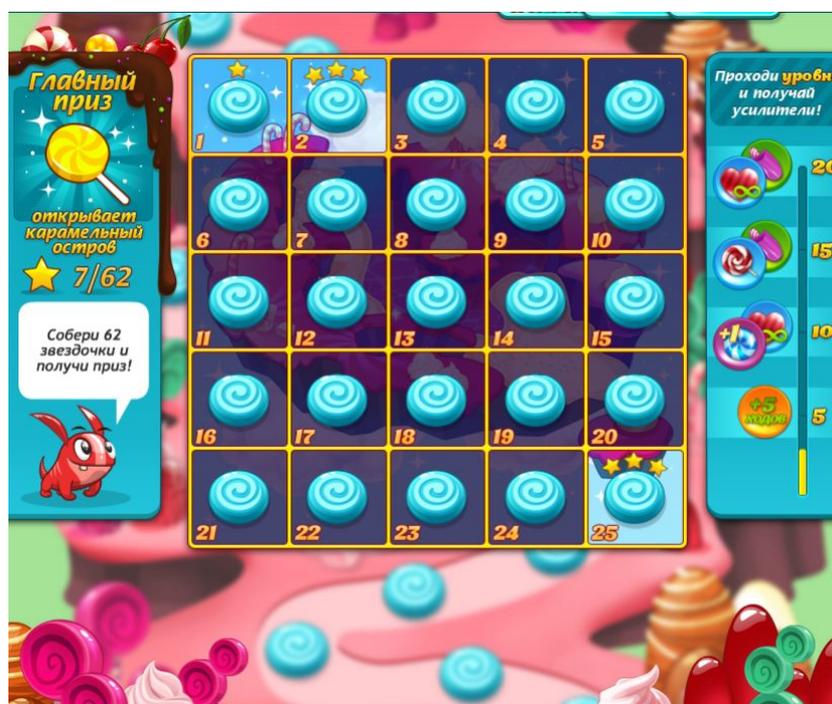


На карте можно отследить прогресс прохождения игры друзьями. Над уровнем, который сейчас проходит друг, будет отображаться его карточка из ленты друзей.

Из “Карты” доступны все остальные дополнительные активности (мини-игра, турниры, супер-игра, арена) и локации - ежедневный бонус, награды, почта, магазин, Карамельный остров.

“Карамельный остров”

Карамельный остров - дополнительная локация основной карты, не влияющая на основной игровой сценарий. Предназначена для получения ключа - леденца, который поможет открыть доступ к Карамельному острову в другом сервисе сайта, связанным с игрой “Карамельки” питомцем, который предоставляется игроку в подарок.



Локация представлена в виде игрового поля с ячейками, на которых размещены уровни игры “Карамельки” из основной карты. Игрок получает главный приз - ключ-карамель при условии, что он наберет 62 звезды на тех уровнях, которые расположены в ячейках. Кроме этого, есть возможность получить усилители - призы выдаются за 5, 10, 15 и 20 успешно пройденных уровня. В шкале прогресс-бара с правой стороны игрового поля отображается перечень тех усилителей, которые будут выданы игроку при достижении определенных результатов.

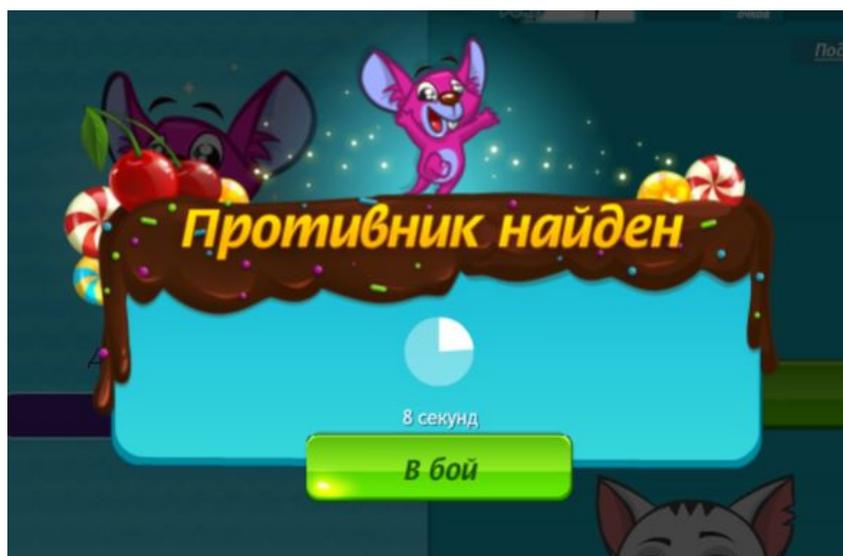
“Арена”

Дополнительная локация основной карты, на которой реализован многопользовательский (2 игрока) игровой сценарий. Не влияет на основную карту и другие локации. Цель игры - набрать большее, чем противник, количество очков за ограниченное количество ходов.

В игре принимает участие два реальных пользователя, подавших заявку на участие в бое. На бой расходуются не жизни (как в остальных локациях), а силы, которые восстанавливаются со временем (1 сила за 30 минут). Сила расходуется только в случае проигрыша.



Перед боем открывается окно подбора соперника. Для подачи заявки нужно нажать кнопку “Играть с противником”, после чего система начинает подбор игрока среди тех пользователей, которые находятся он-лайн и также отправили заявку на участие в бое. Как только соперник будет найден (обычно это происходит в течение 5-10 секунд), игроку предлагается принять участие в бое, для этого ему нужно нажать кнопку “В бой”



От того, кто первый нажмет кнопку “В бой”, зависит первоочередность хода в игре.

Бой разворачивается на арене, представляющую из себя стандартное для “Карамелек” игровое поле со слотами и расположенными в них элементами - карамельками.



По сторонам от арены располагаются участники боя - питомец игрока и питомец соперника. Для питомца игрока доступны панели со стандартными и дополнительными, предназначенными только для этой локации,

усилителями. Информации об усилителях противника нет, поэтому предсказать их использование невозможно. Усилители могут быть представлены как активированные данные и команды (призы), так и как неактивированные данные и команды (можно приобрести права на их использование через активацию фиксированного количества ФМ).

К дополнительным усилителям относятся “Челюсти” и “Вертикаль”.

Челюсть:



Применять усилитель нужно до начала хода, после применения есть возможность завершить ход сбором целевых конфеток. В момент применения усилителя, “Челюсти” схлопываются на карточке противника, и с его счета списывается 2 очка. Следующее использование усилителя станет доступным только через два хода.

Вертикаль:



Применять усилитель нужно до начала хода, после применения есть возможность завершить ход сбором целевых конфеток. При помощи этого усилителя можно собрать все конфеты на выбранной вертикальной линии. Следующее использование усилителя станет доступным только через два хода.

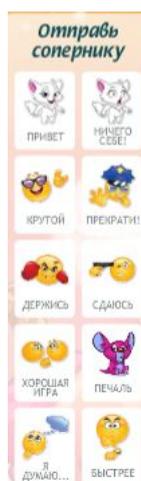
В пространстве между соперниками находится панель с информацией о количестве оставшихся до конца игры ходов; со счетчиками времени, за

который нужно совершить ход (для каждого хода 30 секунд, ускорить или замедлить возможности нет); а также цели, которые нужно выполнить.



Результативным будет только тот ход, в который удалось собрать ряд из конфеток, отображенных в цели. За каждую собранную конфету начисляется одно очко. Очки могут списываться в том случае, если противник собрал ряд из 5 конфет (углом). Переход хода происходит или по истечении выделенного времени или в результате совершения хода противником до окончания выделенного на ход времени (ходом считается любое смещение игровых элементов на поле, за исключением перемещения элементов, вызванного применением бустеров и не важно, будет ли этот ход результативным по очкам или нет).

В ходе игры можно обмениваться сообщениями, предусмотренными программным обеспечением: все доступные для виртуального диалога фразы доступны в правом нижнем углу игрового поля.



После отправки анимированное послание отображается со стороны отправившего его игрока на протяжении нескольких секунд, после чего исчезает.

Стратегически верно собирать длинные последовательности из определенных целью конфет и просчитывать расположение конфет после

завершения хода так, чтобы из них не складывались возможно более удачные последовательности для противника.

Исходом боя могут быть три состояния: выигрыш, ничья и проигрыш.



После каждого боя игроку показывается окно с результатом боя и информацией о количестве заработанных или утраченных баллов. В случае “ничьей” количество баллов не меняется.

Количество баллов влияет на ранг игрока. Ранг - это уровень мастерства. В течение всей игры ранг может меняться - повышаться в случае побед и снижаться в случае проигрышей.

За каждую победу присваивается 5 баллов, за каждое поражение списывается несколько баллов, их количество зависит от текущего ранга игрока:

- 1-5 ранг – 2 балла;
- 6-9 ранги – 3 балла;
- 10-12 ранги – 5 баллов.

Информация о текущем ранге и количестве необходимых баллов для получения следующего ранга отображается на странице подбора соперника (этап “до начала боя”)



Переход на более высокую степень ранга сопровождается выдачей призов (дополнительных усилителей). Если игрок спустился на ранг ниже и вновь достиг следующей ступени, то повторно призы не выдаются.

“Турнир умников”

Постоянная дополнительная активность игры. Каждую неделю всем участникам предоставляется набор из семи случайных уровней, которые встречаются в игре.



Цель - получить как можно больше баллов при прохождении уровня и стать лидером каждого этапа и всех семи этапов. Каждый этап можно перепроходить неограниченное количество раз, в зачет турнира идёт лучший результат.

Победители формируются на всех этапах турнира по сумме баллов. Призы получают все игроки, входящие в ТОП - 10 каждого этапа. Игрок, занявший первое место на всех семи этапах становится Суперлидером и получает дополнительные призы.

В конце недели подсчитывается сумма баллов на всех семи картах, в конце месяца - сумма баллов за четыре недели, в конце сезона - за двенадцать недель, в конце года - за 48 недель. В зависимости от того, какую строчку рейтинга занимает пользователь по итогам подведения результатов, он получает призы:



Ознакомьтесь с лидерами всех этапов турнира можно в таблицах рейтингов, вынесенных в нижнюю часть пользовательского интерфейса. В таблицах можно переключаться между рейтингами недели/месяца/сезона/года, знакомиться с результатами других игроков и оценивать свои шансы на победу.



В первой колонке выводятся рейтинги проходящего в настоящий момент турнира, во второй колонке - результаты завершившихся турниров.

Мини-игра (на примере активности “Сладкая поляна”)

Мини-игры - периодические дополнительные активности с ограниченным количеством уровней и временем, предоставленным на их прохождение.

Мини-игра - индивидуальное событие, состоящее из небольшого количества уровней различной сложности из основной карты, которое нужно последовательно пройти за определенный промежуток времени.



Время до окончания события указывается на виджете активности на основной карте



В этом событии не учитывается количество баллов, полученных за прохождение уровня. Засчитываются только выигрыши. Произвольно выбрать уровень для прохождения нельзя, также нет возможности вернуться к ранее выбранному уровню.

Для некоторых уровней пользователю предлагается выбрать уровень сложности прохождения. Выбор случайный и зависит от сектора, выпавшего на барабане. Изменить случайный выбор можно при использовании неактивированных данных и команд (право использовать осуществляется при активации фиксированного количества ФМ) или через сутки после последнего выбора.



В ходе игры пользователь может получить несколько промежуточных призов (усилители) - спрятаны в коробках рядом с карамельками промежуточных уровней и один главный приз - становится доступным после прохождения последнего уровня игры и включает в себя рубины и пакет усилителей.



Для усиления интереса игроков используются разные темы для мини-игр и соответствующий тематический дизайн локаций, правила и принципы развития игрового сценария для всех мини - игр одинаковы.

Примеры тематик и дизайна мини-игр:



Супер-игра (на примере игры “Побег из старого замка”)

Супер-игра с этапами — это 3-4 локации (карты с собственными наборами уровней), следующие друг за другом и связанные одной историей и художественной средой, в которой происходит действие.

Пройти сразу всё событие нельзя. Каждый этап открывается в определенное время. К примеру, если игрок прошел первую локацию, а вторая открывается только на следующий день, ему придется подождать. На прохождение каждого этапа выделяется неделя с момента открытия. Игрок может узнать время до окончания этапа и окончания события, для этого предусмотрены таймеры с отсчетом обратного времени: до конца этапа счетчики расположены непосредственно в локации, где находится игрок (за виртуальным соперником после последнего уровня и в области ТОПов), до конца события - счетчик расположен на виджете события на основной карте игры.



В супер-игре есть как глобальная цель, выполнить которую можно только дойдя до конца, так и промежуточные на каждом этапе.

Для супер-игр разработано несколько сюжетных линий, которые разворачиваются в соответствующем тематике художественном оформлении. Но все супер-игры имеют схожую морфологию и развиваются по стандартному игровому сценарию. Для описания структуры и развития игрового сценария приведена супер-игра “Побег из старого замка”.

Сюжет:

Игрок очутился в странном подземелье в почти полной темноте. Пытаясь выбраться из него, он оказывается в средневековом замке, принадлежащем

вампиρской семье. Напуганный герой спешит выбраться оттуда. Его путь к спасению лежит через старинное кладбище и темный лес. Но в итоге он оказывается в безопасности в уютной деревушке на праздновании Хэллоуина.

Этапы:

1. Побег из темницы.
2. Замок Дракулы.
3. Неυхоженный лес/кладбище, ближе к концу этапа сквозь плотные заросли пробивается свет.
4. Деревенька.



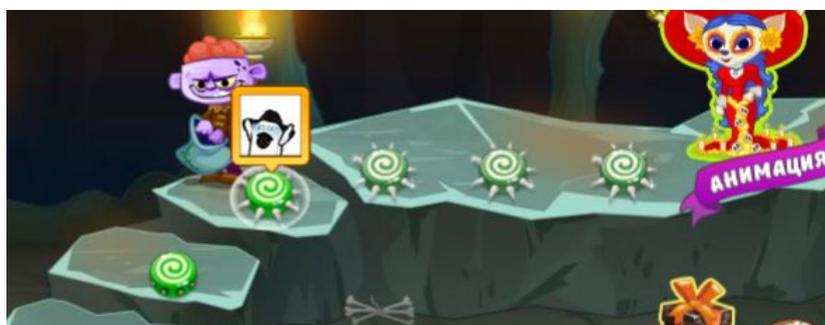
Каждый этап содержит несколько веток, составленных из уровней основной карты игры “Карамельки”, название этапа написано в верхней части карты локации, над прогресс-баром, который заполняется по мере прохождения уровней главной и дополнительных веток. Перемещаться между этапами можно только после их открытия, до этого следовать игровому сценарию можно только в доступном этапе супер-игры.

Состав каждого этапа:

1. Уровни:

ветка	кол-во уровней	с какого уровня основной карты доступно	приз за прохождение
Главная ветка	16 уровней	-	-
1 дополнительная ветка - Похититель конфет	5 уровней	4	Приз - Анимация 1 (простая)
2 дополнительная ветка - рубиновая	10 уровней	7	Приз - Анимация 2 (средняя)

Похититель конфет - игровой персонаж, который при проигрыше отбрасывает игрока на первый уровень дополнительной ветки.

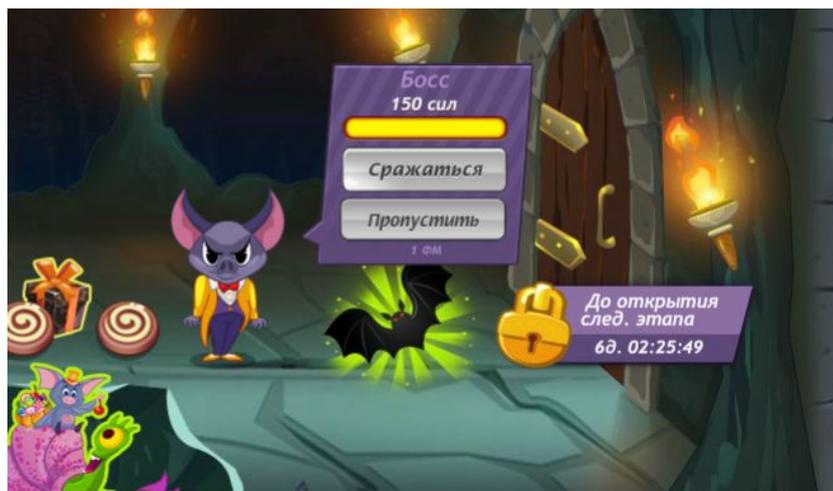


Рубиновая ветка - ветка из уровней с получением рубинов из основной карты. За прохождение каждого уровня в случае проигрыша списывается 10 рубинов. В случае выигрыша игрок переходит на следующий уровень рубиновой ветки без потери рубинов.

Для прохождения на следующий этап нужно выполнить три условия: пройти предыдущую ветку, победить босса и дождаться таймера.

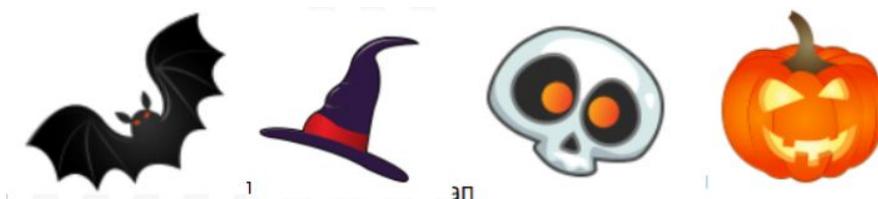
Босс - главный виртуальный и сильный противник в конце каждого этапа. Только победив босса, игрок получает необходимый для выполнения главной цели ресурс. Также игрок может приобрести права на использование

неактивированных данных и команд при помощи активации ФМ и пропустить бой с боссом. При пропуске боя в случае использования приобретения прав на неактивированные данные и команды, все призовые ресурсы выдаются игроку и он может продолжить участие в следующем этапе игры.



После сбора всех ресурсов игроку выдается приз.

Ресурсы, которые получает пользователь за битву с боссом на каждом этапе:



и главный приз за сбор всех ресурсов:



Также призы выдаются за прохождение уровней главной ветки (коробки с усилителями), за прохождение уровней дополнительных веток (при успешном прохождении всех уровней выдается анимированный приз в сервис “Домик питомца”) и за успешное прохождения всех веток (сундук с рубинами).



На уровнях супер-игры добавляются карамельки с лучиками. Цель игрока - собрать как можно больше лучиков на уровне и выполнить условия задачи. Лучик сохраняется на конфетке в течение трех ходов, за три хода нужно собрать ряд из этой конфетки и конфеток того же цвета. Каждый использованный усилитель на уровне дает +1 лучик. Лучики будут учитываться только при успешном прохождении уровня.

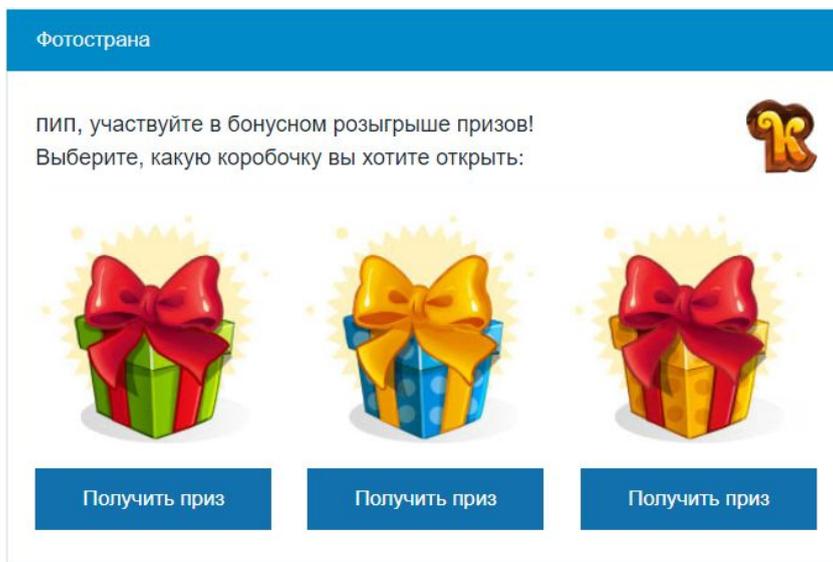


От количества собранных лучиков зависит место игрока в ТОПе, который формируется еженедельно (по завершении каждого этапа супер-игры). Призы выдаются за первые 100 мест в топе, дополнительные призы за 1-3 места, 4-10, 11-50 и за лидерство за все этапы супер-игры. Список призов доступен по ссылке “Посмотреть все”, расположенной внизу карты этапа.

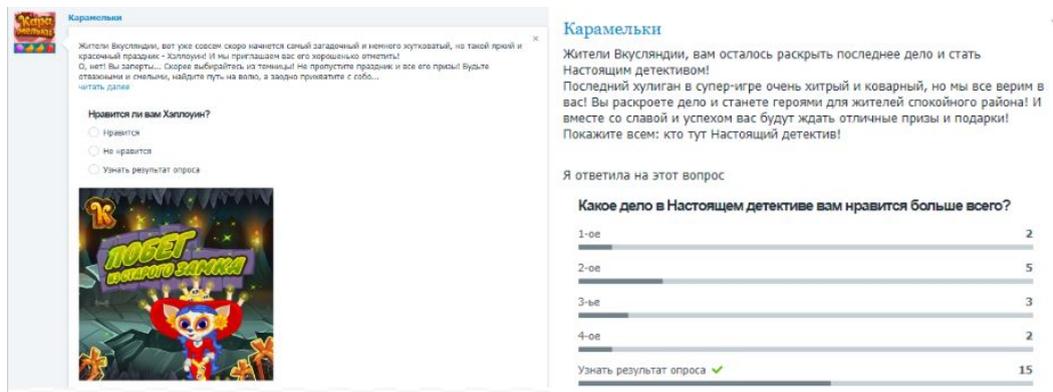


Нотификации (уведомления) и информирование игрока

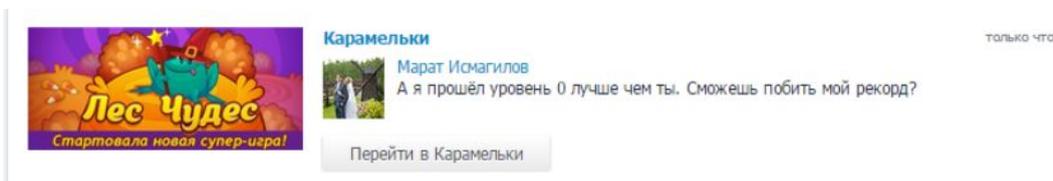
Уведомления от сервиса поступают игроку на e-mail в виде электронных писем:



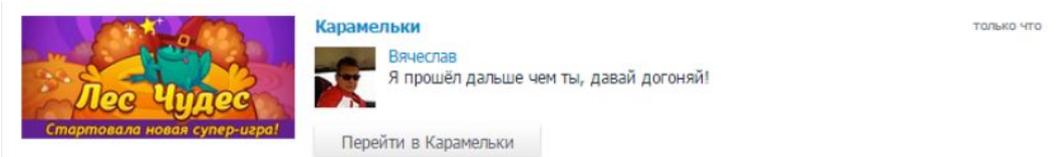
в виде постов в ленты “ИНтересные новости” и “Мои записи” (от официального сообщества, при участии в опросах от сервиса):



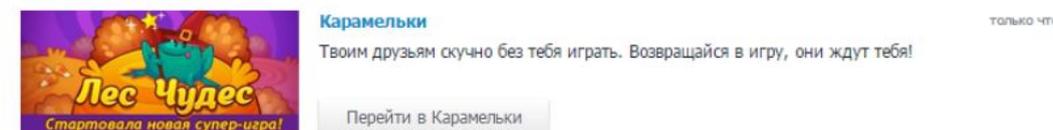
в виде нотификаций (уведомлений) в “События на сайте”. Список возможных отправляемых нотификаций :



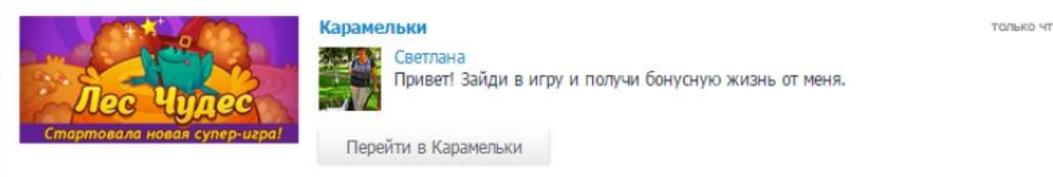
отправляется игроку, если его друг прошел какой-то уровень на большее количество очков, чем он;



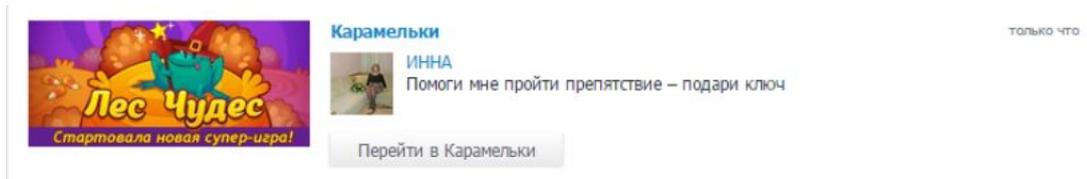
отправляется другу игрока, если игрок обогнал друга на несколько уровней;



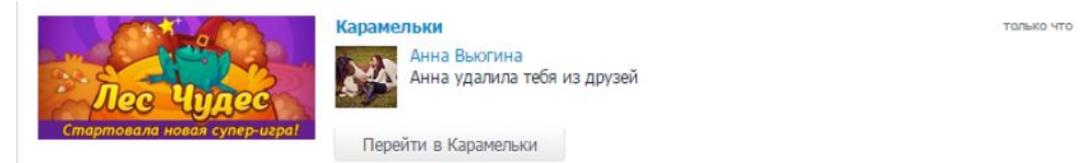
отправляется другу при клике на его карточку в ленте друзей “Разбудить”;



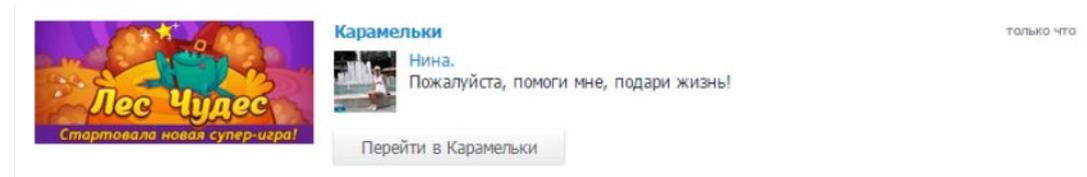
отправляется другу при отправлении ему жизни;



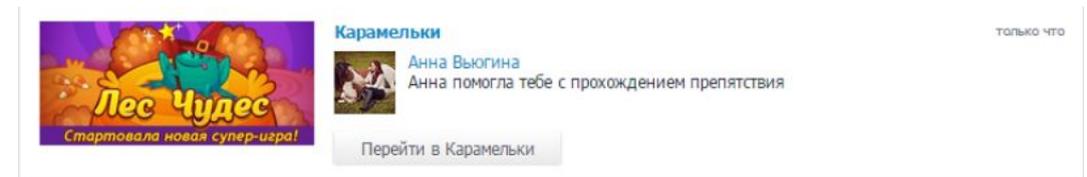
отправляется другу при запросе ключа на разблокировку следующего этапа;



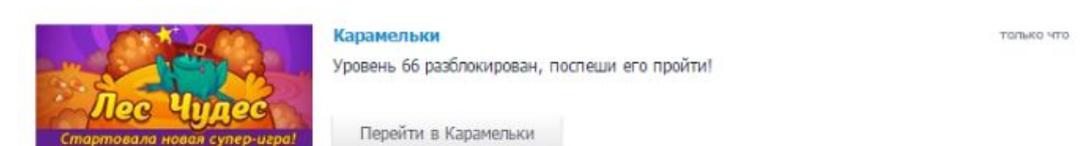
отправляется игроку при удалении его из ленты друзей;



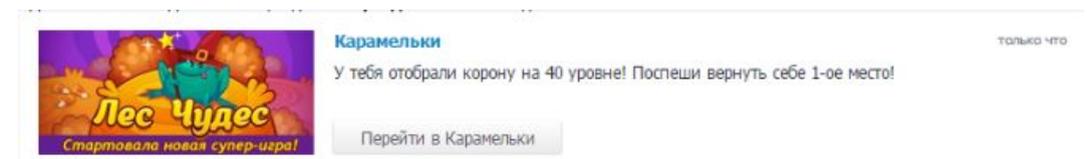
отправляется на запрос жизни другу;



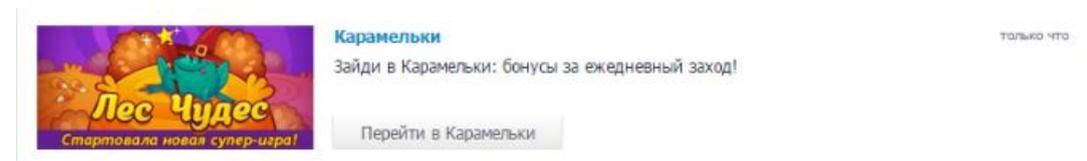
отправляется игроку при получении ключа для разблокировки;



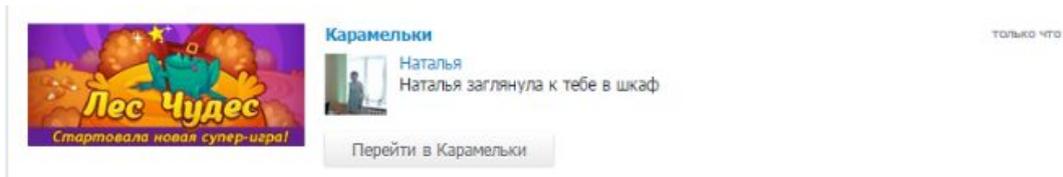
отправляется при разблокировке следующего этапа;



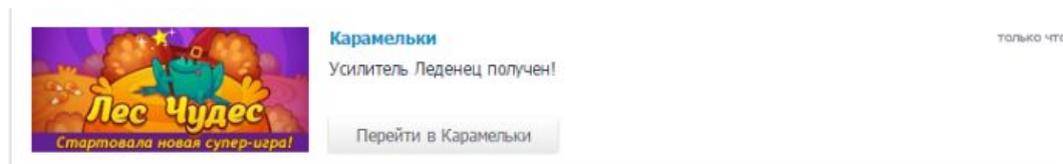
отправляется игроку при потере короны на уровне;



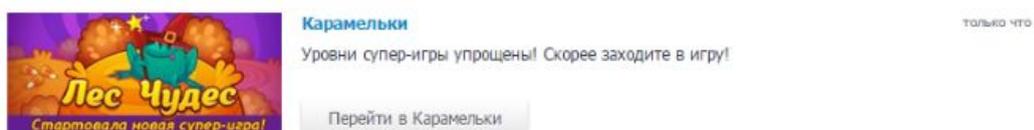
отправляется игроку для получения ежедневного бонуса;



отправляется игроку, если друг проверил его награды;

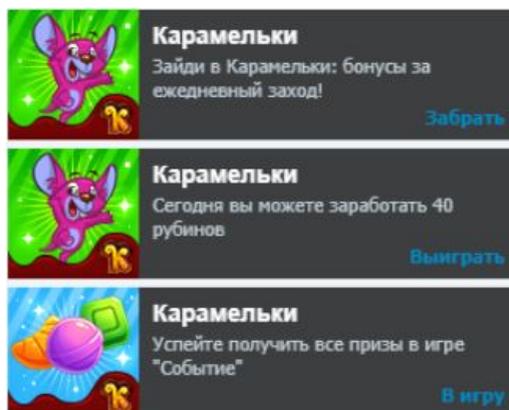


отправляется игроку при получении усилителя;



отправляется игроку, если произошло упрощение уровней супер-игры.

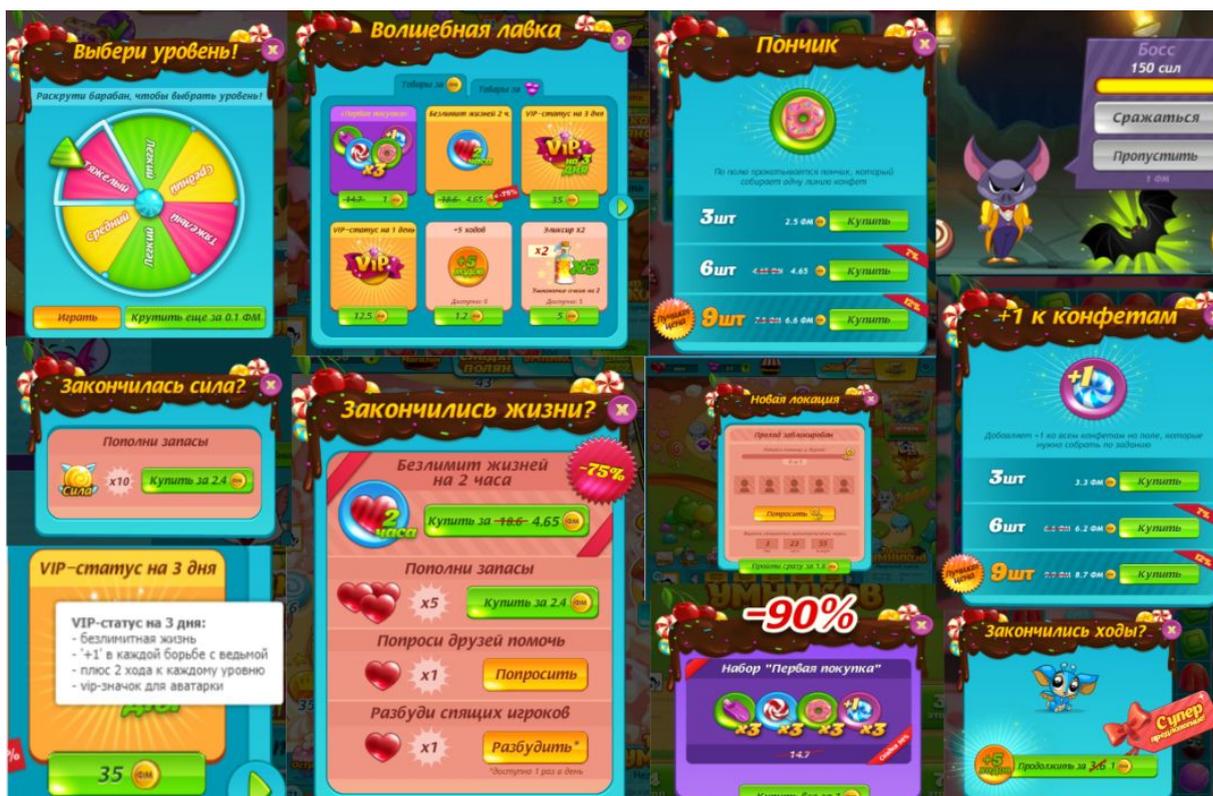
Такие же нотификации могут отправляться в виде мгновенных уведомлений, если игрок их заранее подключил.



Дополнительные возможности программного обеспечения

Неактивированные данные и команды ПО “Карамельки” (доп.возможности), не являющиеся основой базового игрового сценария, возможность использования которых открывается с помощью ФМ:

- приобретение безлимита жизней или досрочное пополнение количества жизней;
- приобретение дополнительных ходов для успешного выполнения задания уровня ;
- досрочное снятие блокировки с уровней следующего эпизода;
- приобретение усилителей и эликсиров в Волшебной лавке или из панели для усилителей ;
- приобретение VIP - статуса;
- повторное изменение сложности прохождения уровня;
досрочное пополнение количества сил на “Арене”;
- приобретение суперпредложения из усилителей;
- приобретение пропуска финального боя с сильным виртуальным соперником в супер-игре.



Приложение №1

Перечень неактивированных данных и команд программного обеспечения “Карамельки”, выраженные в ФМ.

Название	ФМ
Безлимит жизней на 2 часа	18,6
Дополнительные жизни за 5 шт	2,4
VIP - статус на три дня	35
VIP - статус на один день	12,5
Усилитель "+5 ходов"	1,2
Усилитель "ЭликсирХ2" за 5 шт	5
Усилитель "ЭликсирХ3" за 5 шт	7
Усилитель "ЭликсирХ5" за 5 шт	12
Усилитель "Против ведьмы +1"	1
Усилитель "Против ведьмы +2"	2
Усилитель "Вертикаль" за 3 шт	2,5
Усилитель "Леденец" за 3 шт	2,4
Усилитель "Леденец" за 7 шт	3,99
Усилитель "Леденец" за 14 шт	7,56
Усилитель "Пончик" за 3 шт	2,5
Усилитель "Пончик" за 6 шт	4,65
Усилитель "Пончик" за 9 шт	6,6
Усилитель "+1 к конфетам" за 3 шт	3,3
Усилитель "+1 к конфетам" за 6 шт	6,2
Усилитель "+1 к конфетам" за 9 шт	8,7
Усилитель "Совок" за 2 шт	6,5
Усилитель "Совок" за 4 шт	12
Усилитель "Совок" за 6 шт	18
Усилитель "Тройной пончик" за 1 шт	1,5
Усилитель "Пушка" за 1 шт	1,8

Усилитель "Разворачивалка яиц" за 3 шт	3,5
Усилитель "Суперконфета" за 1 шт	3
Усилитель "Починка" за 3 шт	2,9
Переход к другому эпизоду	1,8
Изменение сложности уровня	0,1
Сила для арены за 10 шт	2,4
5 дополнительных ходов после игры	1
Пропуск босса в Супер игре	1

Приложение № 2

Тех. характеристика сервиса

Сервис работает как ресурс сети, предоставляющий информационное наполнение и функциональные возможности, к которым можно обратиться дистанционно через стандартизированные протоколы и программные интерфейсы. Сервис реализован в виде классической трёхзвенной архитектуры, состоящей из:

- клиентской части;
- баз данных.

Клиентская часть разрабатывается на языке JavaScript. Основным языком разработки на сервере приложений является язык программирования PHP7, для дополнительных высокопроизводительных сервисов используется C++.

Взаимодействие сервисов и пользователей осуществляется через стандартный протокол HTTP (с участием протокола защиты транспортного уровня TLS, т.е. HTTPS).

Для Web-версии:

В роли клиента выступает браузер (отображает web-страницу и входит в операционную систему). Корректное взаимодействие с пользовательским интерфейсом поддерживается в следующих браузерах:

- Google Chrome
- Yandex browser
- Opera (Blink)
- Mozilla Firefox
- Microsoft Internet Explorer 11
- Microsoft Edge

- Amigo

Для версии под мобильные браузеры (m.fotostrana.ru)

В роли клиента выступает браузер (отображает web-страницу и входит в операционную систему). Корректное взаимодействие с пользовательским интерфейсом поддерживается в мобильных браузерах:

- Google Chrome
- Safari
- YaBrowser
- Opera
- Samsung Internet
- UC Browser
- Firefox
- Opera Mini

Для Adnroid-iOs версии клиентом выступает как нативная часть приложения (написанная на java или swift) так и WebView (встроенный в приложение браузер)

Веб-приложение получает запрос от клиента и обрабатывает запрос, после этого формирует веб-страницу и отправляет её клиенту по сети с использованием стандартного протокола.

Доступ пользователя к ресурсам сайта осуществляется после идентификации, аутентификации и авторизации.

Контент на веб - странице представлен в различных формах:

- текст;

- статические и анимированные графические изображения;
- аудио;
- видео.

Персональная страница пользователя сервиса является динамической веб-страницей, которая может генерироваться за счет данных из баз данных и из данных кэширующих серверов (за счет этого существенно сокращается время загрузки веб - страницы).

Сервис использует реляционную базу данных MySQL, под которую выделено более 20 mysql серверов, средняя конфигурация - два процессора по 4 ядра, 96 Гб памяти. Базы данных хранятся на SSD дисках (быстрые SAS диски не справляются с нагрузкой).