

РУКОВОДСТВО ДЛЯ  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПРОГРАММНОГО  
ОБЕСПЕЧЕНИЯ  
БИЕНИЕ СЕРДЕЦ

# Содержание

<b>Содержание</b>	<b>1</b>
<b>Основные термины</b>	<b>3</b>
<b>Аннотация</b>	<b>5</b>
<b>Техническое описание сервиса</b>	<b>6</b>
<b>Описание клиентской части</b>	<b>8</b>
Промо период игры	8
Активный (основной) период игры	10
Область игрового поля	10
Область рейтингов	14
<b>Базовая игровая механика</b>	<b>16</b>
Стадии игры	16
Формирование пар	16
Ручной подбор	17
Автоподбор	18
Разрыв пары	19
Реализация игрового процесса	19
Обучение при первом входе в игру	20
Игровой предмет	21
<b>Дополнительные игровые механики</b>	<b>23</b>
Генераторы	23
Бустеры	24
<b>Мини - игра Змейка</b>	<b>29</b>
Игровой сценарий	30
Баллы	30
Бустеры	31
Ежедневный бонус	31
<b>Престиж</b>	<b>31</b>
Получение Престижа.	32
Уровни престижа:	33
Рейтинг престижа:	33
Жетоны престижа:	34
<b>Топы и призы</b>	<b>35</b>
Топы	35

Призы	36
<b>Нотификации</b>	<b>41</b>
<b>Администрирование программного обеспечения</b>	<b>45</b>
<b>Приложение №1</b>	<b>46</b>

## Основные термины

**Кроссервисное приложение** - игровое приложение, интегрируемое сразу в несколько сервисов сайта (возможен обмен и получение игровых ресурсов, учитываются достижения в выполнении заданий и пр.)

**Графический пользовательский интерфейс** - часть пользовательского интерфейса, которая предназначена для взаимодействия программы с пользователем на уровне визуализированной информации.

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

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

**Игровой сценарий** - совокупность механик, разработанных для взаимодействия пользователь - программа, определяющих поведение пользователя в игре и адекватный ответ системы на пользовательские действия.

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

**Сеттинг** - среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Художественное оформление игры, которое опосредованно влияет на её правила.

**ФМ (ФотоМани)** - составной элемент программы для ЭВМ “Мои финансы”, который разработан для удобства приобретения и реализации прав Пользователем на неактивированные данные и команды Приложений и отображается как виртуальная ценность. “Фотомани” являются единицей измерения объема предоставляемых пользователю прав, которая при этом позволяет активировать Пользователю неактивированные данные и команды Приложений, права использования которых приобретает Пользователь.

**Прогресс бар** - элемент (виджет) графического интерфейса пользователя, который представляет собой прямоугольную область, которая

«заполняется» областью другого цвета/фактуры по мере выполнения какой-либо задачи.

**Виджет** - вспомогательная мини-программа в виде графического модуля, которая размещается в рабочем пространстве соответствующей родительской программы и служит для украшения рабочего пространства и быстрого получения информации из заданной условиями локации.

**Игровая механика** - набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Все множество игровых механик игры формируют конкретную реализацию её игрового процесса.

**Попап** - окно, открываемое на экране компьютера в результате выполнения какой-либо операции.

**Кликер** - вид игровой механики, основанный на выполнении автоматических действий относительно игрового предмета (объекта).

**Бустеры** - усилители, влияющие на улучшение баланса игры в сторону пользователя. Увеличивают параметры генераторов на определенный промежуток времени или влияют на количество полученных баллов при исполнении базовой игровой механики (кликер) в течение ограниченного периода.

**Генераторы** - дополнительный инструментарий, автоматически увеличивающий количество кликов, сделанных в секунду. Работает вместе с кликами, которые делает пользователь.

## Аннотация



Биение сердец это игра в жанре кликер с возможностью ежемесячно менять обвязку. Биение сердец 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.

Приложение доступно всем зарегистрированным и авторизованным пользователям сайта "Фотострана" с 16 лет, без ограничений по гендерной принадлежности и геолокации. Доступ к приложению осуществляется через вкладку "Игры/Каталог" и из сервисов "Голосование", "Фотоконкурс", "Магнитики", "Путь к славе", "Горячие сердца", "Лучшая пара", "Тайные признания". Игра отображается и запускается во вкладках навигации при входе в любой из перечисленных сервисов.

Игра - это последовательное повышение уровня игрового предмета методом клика по нему (базовая игровая механика) и применением усилителей (генераторы и бустеры - дополнительная игровая механика). Игра парная, пары подбираются из пользователей противоположного пола, с учетом геолокации, базы интересов и активности на сайте. В зависимости от сезона, игра имеет специфический сеттинг - весной это цветочная поляна и игровой предмет - цветок, летом - пляж и игровой предмет солнце (и т.п). Задача пары - набрать большее количество баллов и занять первые строчки рейтинга в топах (ежедневный и за всю игру).

Художественное оформление меняется ежемесячно, определяется сезонностью запуска или значимыми праздничными событиями.

## Техническое описание 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 PHP 7, 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).

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

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).

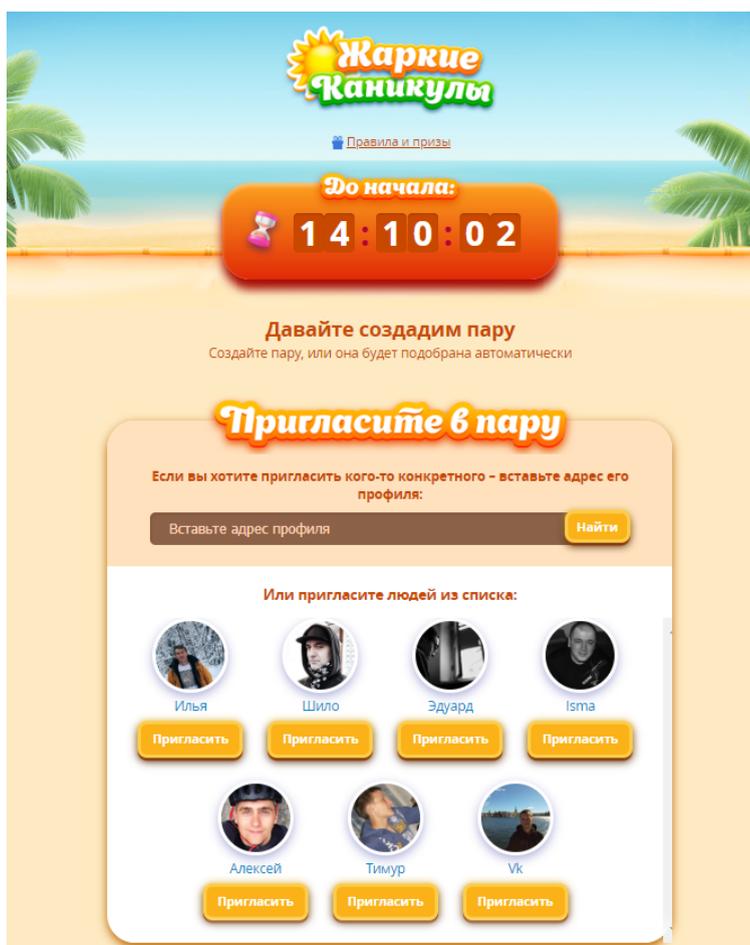
Сервис использует реляционную базу данных MySQL, под которую выделено более 20 mysql серверов, средняя конфигурация - два процессора по 4 ядра, 96 Гб памяти. Базы данных хранятся на SSD дисках.

## Описание клиентской части

Сервис имеет односторонний формат, включающий в себя размещение следующих элементов:

- функциональные блоки (их набор меняется в зависимости от периода игры);
- ссылки;
- дополнительные вспомогательные окна (могут нести информационную функцию или служить для реализации игрового процесса).

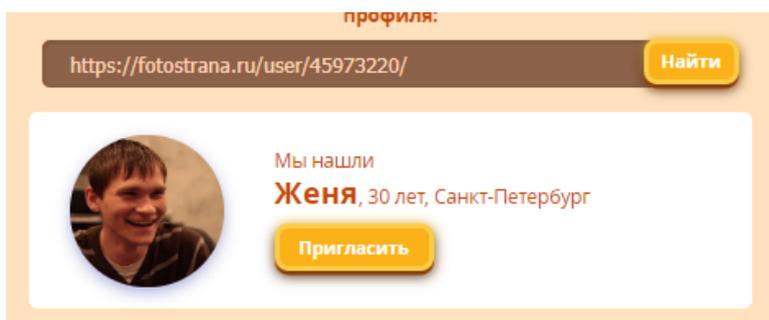
### Промо период игры



В промо период игры (период самостоятельного подбора напарника) на странице приложения представлены:

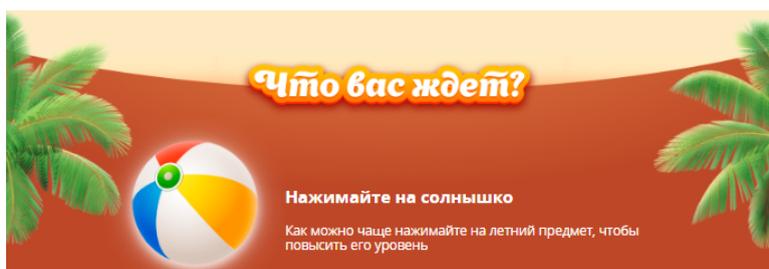
- название действующей в текущий момент активности, обусловленное сезонностью или значительным праздничным событием (весной - “Флирт цветов”, 8-марта и День Валентина - “Биение сердец”, “Космическая одиссея” и т.п.);
- ссылка на правила и призы (доступна в течение всего периода игры);
- таймер отсчета времени до начала игры;
- краткая инструкция по подбору пары и блок “Пригласите в пару”, включающий поле для поиска по идентификационному номеру пользователя с кнопкой “Найти” и список из пользователей противоположного пола из раздела “Друзья”.

Если пользователь найден через поле поиска, то отображается дополнительный блок с аватаркой и данными пользователя, указанными им при регистрации страницы. После клика на кнопку “Пригласить” она переходит в неактивный статус и меняет название на “Отправлено”.



Список отображается в виде поля с аватарками и именами пользователей (аватарка и имя кликабельные, при клике открывается персональная страница пользователя), под каждой аватаркой и именем кнопка “Пригласить” (после отправки приглашения кнопка меняет название на “Отправлено и переходит в неактивный статус”).

- описание игры в сеттинге текущего запуска (летом - пляж, романтика - сердечки, весна - цветы).

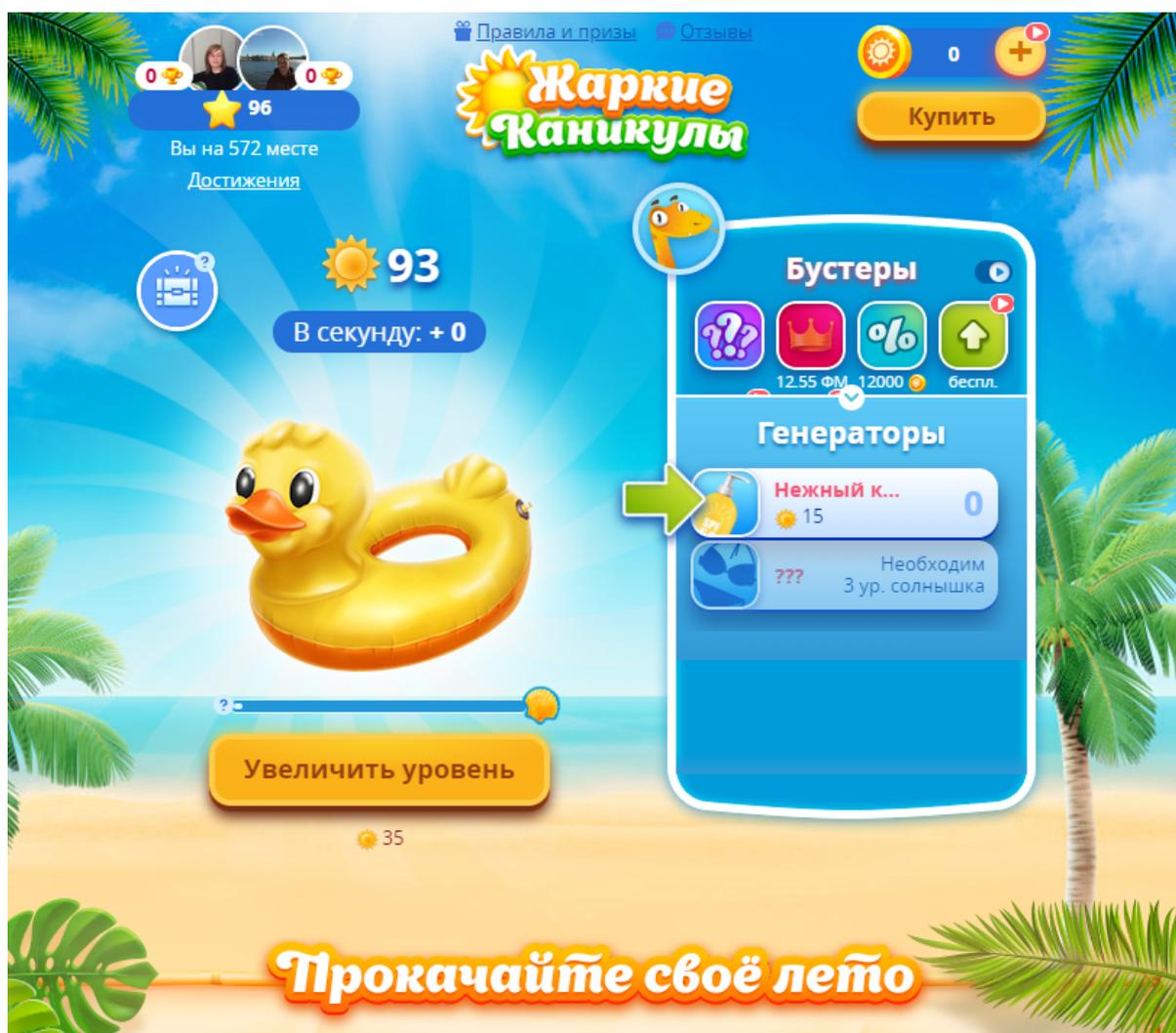


## Активный (основной) период игры

В активный период игры базовый игровой сценарий выполняется на одной странице, которая разделена на функциональные области, каждая из которых включает в себя:

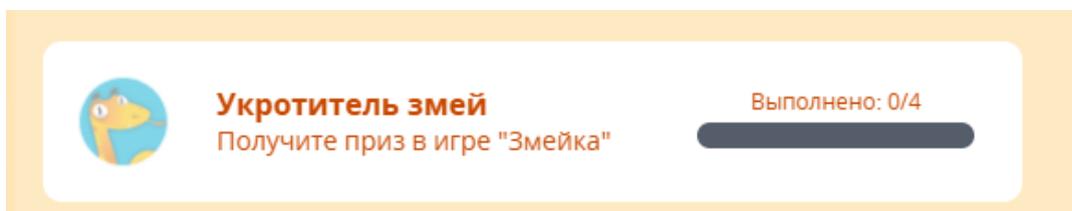
- блоки разного назначения;
- ссылки;
- вспомогательные окна для информирования пользователя или выполнения игрового сценария в рамках дополнительных механик (или использования неактивированных данных, выраженных в ФМ).

### Область игрового поля



**В верхней части игрового поля:**

- название игры;
- ссылка на правила и призы (при клике открывается вспомогательное окно, в котором пользователь может ознакомиться с подробными правилами игры и полным списком призов за все топы);
- ссылка на отзывы (при клике на ссылку пользователь переходит в сообщество игры, размещенное на сайте Фотострана);
- данные пары, принимающей участие в игре: каждый участник визуализируется при помощи аватарки со счетчиком полученных достижений; аватарки объединяются счетчиком общих баллов пары, полученных в игре, под счетчиком отображается место в рейтинге ежедневного топа.
- ссылка на вспомогательное окно дополнительной игровой механики “Достижения”. По клику пользователь переходит к окну достижений, в котором представлен список из 12 достижений и прогресс его выполнения пользователем на момент наблюдения:



Для каждого достижения предназначен свой блок, который содержит название достижения, описание действий, необходимых для получения действий и прогресс бар, который заполняется по мере выполнения зеленым цветом (дополнительно сопровождается текстом).

- блок для получения монеток. Монетки можно получить, выполняя задания (просмотр рекламных роликов, исполнение игровых действий в других сервисах), или воспользоваться неактивированными данными, выраженными в ФМ (активировать доступные паки монет)



**В центральной части игрового поля:**

- иконка “Сундук” для получения бонуса за активную игру



Бонус становится доступным после выполнения задания, условия которого прописаны во всплывающем окне (появляется при наведении курсором мыши на объект наблюдения на игровом поле). После активации сундука данные о прогрессе обнуляются и новый бонус можно будет получить после завершения очередного цикла выполнения заданий.

- блок с генераторами и бустерами. В блоке представлены все генераторы и бустеры, которые доступны игроку на том уровне, до которого он развил игровой предмет. Бустеры представлены в виде иконок (при наведении на каждую открывается мини окно с кратким описанием действия и условиями активации), генераторы - в виде постепенно открывающегося списка. Как только новый генератор становится доступным, он появляется в списке, после чего пользователь может его

активировать. В строке активированного генератора отображается его название, количество активированных генераторов и количество баллов, которые необходимо обменять на активацию следующего генератора этого же типа. При наведении курсором на строку генератора появляется всплывающее мини окно с краткой информацией о действии данного генератора и совокупной пользе, которую приносят все активированные генераторы этого типа. В левом верхнем углу блока содержится ссылка на мини-игру “Змейка”, визуализированная в виде иконки с изображением добродушной змеи. При клике на иконку открывается вспомогательное окно с мини-игрой;

- игровой предмет (внешний вид предмета зависит как от сезонной обвязки, так и от уровня предмета в игре);



- счетчик количества баллов;
- счетчик автокликов (при условии, что хотя бы один генератор активирован);
- иконка действующего бустера (при условии, что он активирован);
- прогресс бар до получения бустера-сюрприза;
- кнопка повышения уровня предмета (становится активной только при наличии достаточного количества баллов для перехода на следующий

уровень); под кнопкой - информация о том, при каком количестве баллов она снова станет активной.

**В нижней части игрового поля:**

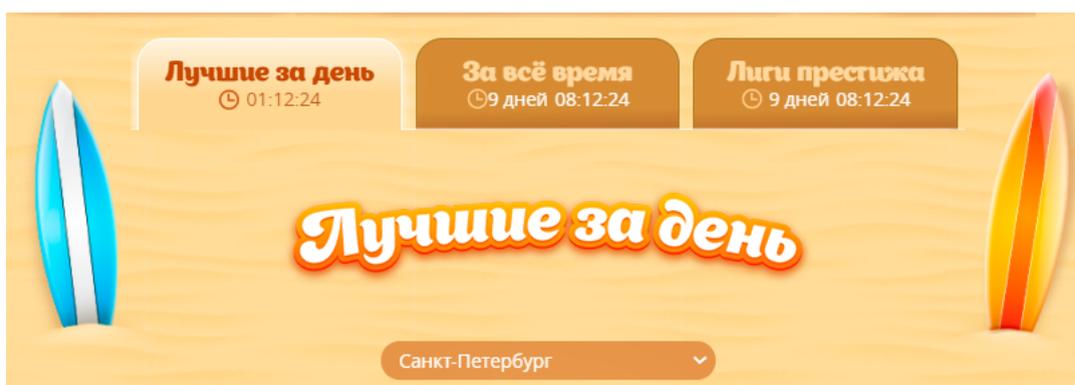
- пошаговый прогресс бар с информацией о текущем уровне игрока и призами, которые он может получить на каждом уровне. Информация о призах появляется в виде всплывающего окна при наведении курсором на игровой предмет уровня.



Область рейтингов

Область рейтингов делится на несколько блоков:

- блок переключения между рейтингами (в каждом рейтинге дополнительно можно выбрать регион)



- блок представления победителей (для ежедневного - победители предыдущего игрового дня, для топа за всю игру - тройка лидеров пар, набравших максимальное количество баллов с начала игры, для Престижа - тройка лидеров каждого уровня)



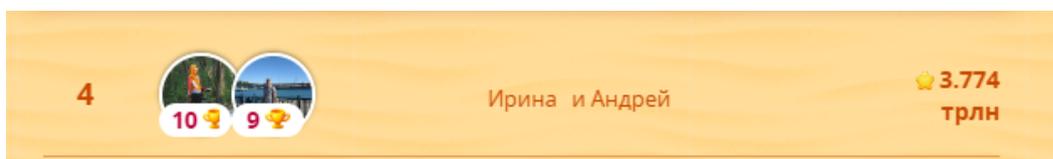
Аватарка каждого участника пары из тройки лидеров украшена художественно оформленной рамкой, над каждой аватаркой счетчик индивидуальных достижений, под аватарками - место в топе, имена пользователей и количество заработанных баллов.

- информационный блок о призах



При наведении на подарочную коробку курсором появляется всплывающее окно со списком призов, которые получит пользователь, если по итогам подведения результатов окажется на соответствующей строке рейтинга.

- блок со списком пользователей рейтинга



В каждой строке есть номер (номер строки соответствует месту в рейтинге), объединенные аватарки участников пары с индивидуальными счетчиками достижений, имена участников и количество набранных парой баллов.

## Базовая игровая механика

### Стадии игры

- 1. Промо период игры** (подготовительный) - 2 дня:
  - самостоятельный выбор напарника пользователем (1,5 суток).
- 2. Активная стадия игры** - от 14 дней до 30 дней
  - автоматический подбор напарника пользователю при выполнении нескольких условий: пользователь не подобрал пару самостоятельно, пользователь находится онлайн, пользователь зашел в первый раз в игру в период активной её стадии.
- 3. Промежуточные топы:**
  - ежедневное подведение итогов, окончание игрового дня в 18:00 по мск времени;
  - награждение.
- 4. Финальный топ** - 1 день:
  - подведение итогов;
  - награждение.
- 5. Промо период финала** - 3 дня:
  - получение призов финального топа. Призы выдаются по инициативе пользователя (выполнение активного действия - клик по кнопке "Забрать").

### Формирование пар

Реализация игрового сценария предполагает соревнование между парами разнополых участников.

В период подбора пар отображается количество времени (часы и дни) до начала активной стадии игры.

**Подбор пар** делится на 2 этапа:

в период промо периода игры:

- самостоятельный подбор пар;
- автоматический набор пар (по базе пользователей);

в активной стадии игры:

- автоматический набор пар типа “пользователь + игровой бот”.

### Ручной подбор

Пользователь приглашает любого пользователя Фотостраны противоположного пола через форму приглашения, где вводит Идентификационный номер (ID) пользователя. Реализован быстрый доступ к созданию пары из друзей.

**Давайте создадим пару**  
Создайте пару, или она будет подобрана автоматически

## Пригласите в пару

Если вы хотите пригласить кого-то конкретного - вставьте адрес его профиля:

Вставьте адрес профиля

Или пригласите людей из списка:

 Илья	 Шило	 Эдуард	 Isma
<input type="button" value="Пригласить"/>	<input type="button" value="Пригласить"/>	<input type="button" value="Пригласить"/>	<input type="button" value="Пригласить"/>

При приглашении пользователя в пару приглашенному отправляется уведомление, а отправителю отправляется нотификация.

Приглашать можно неограниченное количество партнеров.

Пользователь может сформировать пару из тех кто его пригласил, выбрав только одного пользователя из пула пригласивших.

После принятия приглашения сформировать пару с другим пользователем возможности нет.

Если пользователь уже в паре, то, при желании сформировать с ним пару, приглашающий пользователь получает уведомление, что приглашаемый пользователь уже состоит в паре.

## Автоподбор

Автоподбор происходит уже при входе пользователя в игру. На этапе промо пользователю не создается автоматическая пара.

Пара формируется с учетом:

1. базы интересов пользователя (в списке интересов похожие или аналогичные сервисы);
2. активности пользователя.

В пул подбора пар автоматически добавляются все пользователи, делятся на группы по базе интересов. Из схожих по базе интересов групп выделяются группы по активности. Если в группе активности уже нет свободных пользователей, то подбираются пользователи из следующей группы активности, спускаясь на группу ниже :

- Суперактивные
- Активные
- Малоактивные
- Остальные

В подборе не принимают участие типы пользователей:

- удаленные;
- заблокированные;
- скрывшие свои страницы.

Не объединяются в пары пользователи, находящиеся в “черном списке” друг у друга (или при условии, что хотя бы один из них в “черном списке” у другого).

Если пара не подобралась пользователю на этапе промо, то при первом входе в игру (на этапе активной стадии) пользователю в пару подбирают игрового бота (в течение 10 секунд). Вид бота определяется сеттингом игры и сезоном (например, в романтическом сеттинге - Купидон).

## Разрыв пары

В течение суток от начала активной стадии игры доступна опция разрыва пары (выполняется через административную панель силами сотрудника Службы поддержки).

Из разобщенной пары формируется новая пара с желательным участником.

Рейтинг пары в игре теряется, но баланс не аннулируется, а сохраняется за игроком и переносится в новую пару. Новая созданная пара начинает игру с нулевым рейтингом.

Пользователю, который остался без пары, автоматически подбирается напарник по ранее описанному алгоритму автоматического подбора пар. Прогресс автоматически сформированной пары также начинается сначала.

## Реализация игрового процесса

Пользователь **в паре** играет в кликер, цель пользователя - нажать на общий игровой предмет как можно больше раз и повысить уровень игрового предмета до максимального, чтобы победить в топе. За каждый клик по игровому предмету паре начисляются баллы, которые учитываются в топе.

Взаимодействие пользователя происходит с несколькими объектами:

- игровой предмет, по которому нужно кликать;
- генераторы (ускорители кликов) - автоматически увеличивают количество кликов по игровому предмету;

- бустеры (множители) - умножают количество кликов и количество баллов, повышают прогресс игрового предмета до следующего уровня;
- кнопка повышения уровня сердца

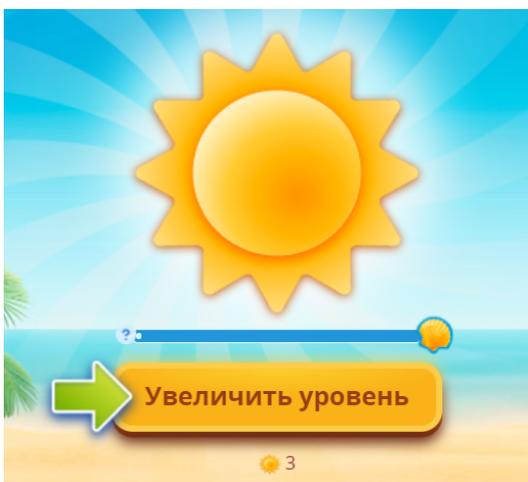
## Обучение при первом входе в игру

При первом входе в игру каждое следующее действие пользователя отображается по шагам:

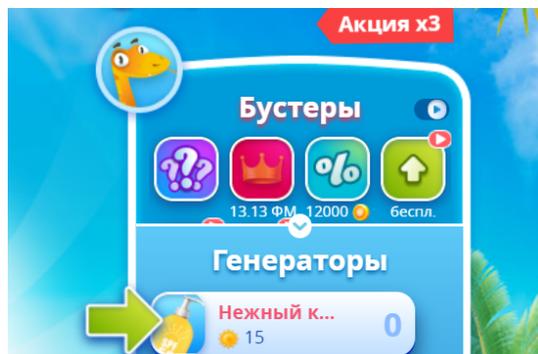
**Шаг 1.** Стрелочка (в сеттинге используется иконка кисти с указательным пальцем) на игровом предмете отображается до тех пор, пока пользователь не кликнет. При первом клике на игровой предмет стрелочка больше никогда не отображается.



**Шаг 2.** Стрелочка на кнопку "Повышения уровня" отображается в том случае, если уровень игрового предмета доступен для повышения. Если уровень игрового предмета больше 1-го, то стрелочка не отображается.



**Шаг 3.** Стрелочка на генераторы отображается если хотя бы один генератор активен. Стрелочка перестает отображаться при первой активации генератора (в дальнейшем не показывается).



**Шаг 4.** Стрелочка на бустер отображается только до момента наведения курсором на графическое изображение любого бустера в панели (в дальнейшем не показывается).

## Игровой предмет



Игровой предмет - основной объект игры, с которым взаимодействует пользователь. На игровой предмет нужно нажимать курсором, чтобы зарабатывать баллы и повышать его уровень.

У пары общий игровой предмет, на который они кликают, чтобы попасть в общий рейтинг. Баланс пар - отдельный.

К характеристикам игрового предмета относятся:

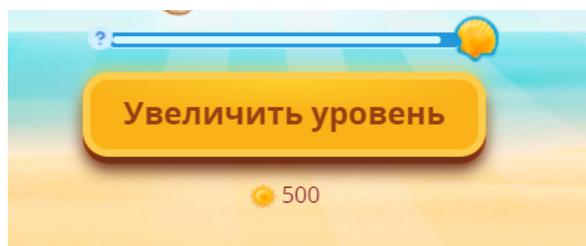
1. уровень игрового предмета;
2. количество кликов;
3. количество баллов.

Игровой предмет имеет механику повышения уровней. У игрового предмета бесконечное количество уровней. Чтобы повысить уровень игрового предмета до следующего, нужно сделать определенное количество кликов.

Клики накапливаются и списываются.

**Например:** чтобы повысить игровой предмет с 1-го до 2-го уровня, нужно сделать 50 кликов, со 2-го на 3-й уровень - 300 кликов.

Как только накапливается необходимое количество кликов, пользователю предлагается повысить уровень игрового предмета. Повышение уровня происходит по нажатию кнопки активного действия “Увеличить уровень”.



Уровень игрового предмета ограничен только количеством кликов.

При повышении уровня игрового предмета происходит несколько событий:

- с пользователя списывается то количество кликов, которое нужно для повышения уровня игрового предмета;
- меняется внешний вид игрового предмета;
- счетчик уровня становится больше на единицу;
- количество кликов для перехода на следующий уровень увеличивается;
- появляются новые генераторы (не на всех уровнях);
- пара получает призы.

За каждый клик на всех уровнях начисляются баллы (1 клик = 1 балл).

Баллы идут в рейтинг пары и они не списываются при увеличении уровня.

При ручном клике на игровой предмет отображается место пользователя в топе (летит вверх вместе с наклепанным баллом). Если место в топе не изменилось, то сведения о нем не отображаются.

Пользователь может не повышать уровень игрового предмета, а просто продолжать кликать на игровой предмет текущего уровня и накапливать баллы. На каждом уровне пользователю доступны разные генераторы кликов.

## Дополнительные игровые механики

### Генераторы

Генераторы - это дополнительный инструментарий, автоматически увеличивающий количество кликов, сделанных в секунду. Работает вместе с кликами, которые делает пользователь.

На каждом уровне сердца открываются новые генераторы. Генераторы у каждого участника пары - свои.

Каждый генератор обладает следующими параметрами

- количество кликов в секунду (скорость);
- стоимость (количество кликов, которые нужно потратить на активацию генератора);
- тип генератора;
- доступность на уровне;
- остановка, если пользователя нет 5 и более часов в игре онлайн (если не используется бустер “активация генераторов оффлайн”).

Пользователь может активировать генератор за накопленные клики. На каждом уровне игрового предмета у генератора возрастает скорость его действия, его стоимость, выраженная в количестве необходимых для обмена кликов, появляются новые типы генераторов. С каждым активированным генератором одного типа растет количество кликов, необходимых для обмена на генератор. Генератор кликов более высокого уровня суммируется к уже купленным генераторам. Можно обменивать на клики неограниченное количество генераторов одного типа на каждом уровне.

*Например:* игровой предмет на уровне 5. Пользователю доступен генератор, делающий дополнительные 15 автокликов в секунду. Активировать генератор можно в обмен на 100 000 кликов. Пользователь активирует генератор, с его текущего счета кликов списывается 100 000 кликов. К генератору 1-го уровня, дающего 5 кликов/секунду прибавляется новый

генератор. В итоге, у пользователя 2 действующих генератора, дающие ему 20 автокликов/секунду.

Если пользователь добавляет еще один генератор 5-го уровня, то у пользователя остается 2 типа генератора, которые дают ему в совокупности 35 автокликов/секунду.

Пользователю показывается информация, что у него активировано:

- генератор 1-го уровня - 1 шт.
- генератор 2-го уровня - 2 шт.

Общее число кликов: 35 автокликов в секунду.

Если у пользователя нет достаточного количества кликов, то генератор не отображается пользователю в качестве доступного.

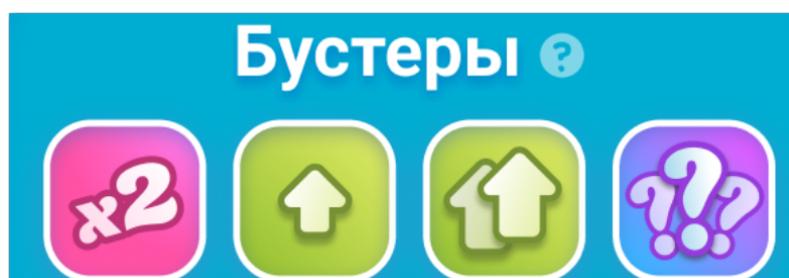
На уровне игрового предмета первого уровня может быть доступно более одного генератора, так как доступность генераторов обусловлена не только уровнем игрового предмета, но и количеством кликов, которые он успел сделать.

**Формула** для каждого генератора такая:

Цена генератора, выраженная в количестве кликов для обмена =  $X$  в степени  $(1.2^Z)$ ,

- где  $X$  - это стартовая цена, выраженная в количестве кликов для обмена,
- $Z$  это кол-во уже активированных генераторов этого типа, где стартовое кол-во  $Z=1$ .

## Бустеры



Бустеры - это дополнительный инструментарий, позволяющий влиять на игровую механику в течение определенного промежутка времени. Относится как к неактивированным (то есть предоставляемым без ФМ), так и к активированным данным (то есть имеющим выражение в ФМ).

Всего есть 6 типов бустеров:

- умножающие количество баллов в 2 раза на 5 минут;
- увеличивающие производительность генераторов в 2, 4, 10, 50 раз;
- снижающие количество кликов, необходимых для активации генератора, на 10% в течение 10 минут. После активации бустера пользователь видит сниженное на 10% количество кликов, необходимых для обмена на генератор. После обмена кликов на генератор, количество кликов возвращается к исходному значению. Если пользователь не обменял в течение 10 минут генератор - бустер аннулируется.
- бустер на активацию работы генераторов оффлайн - позволяет генераторам работать, пока пользователя нет в игре;
- бустер - сюрприз:
  - повышает x2 баллы;
  - в разных комбинациях повышает баллы и производительность генератора;
  - бустер выпадает в случайном порядке.

Бустер - сюрприз выдается в случайном порядке из списка со следующей вероятностью:

- Сюрприз 1 - x2 на генераторы - вероятность выпадения 47%
- Сюрприз 2 - x2 на баллы - вероятность выпадения 32%
- Сюрприз 3 - x2 на баллы и x2 на генератор - вероятность выпадения 15%
- Сюрприз 4 - x50 на генератор - вероятность выпадения 6%
- золотой бустер - вылетает на игровое поле .

При клике на него - дает единоразово дополнительные баллы 1,5% от суммы баллов пользователей пары. Бустер выпадает каждые 7 минут на игровое поле пользователя и находится там 13 секунд. По клику на

бустер пользователь получает дополнительные баллы в рейтинг и в счет пары.

Пользователь может активировать неограниченное количество бустеров, бустеры накапливаются и при совместном использовании более 2-х бустеров пользователю отображается совокупный эффект от них. Каждый бустер имеет своё время действия. Как только время действия бустера заканчивается, эффект закончившегося бустера в общем действии перестает учитываться. При окончании действия бустера, за 1 минуту до окончания, пользователю предлагается скидка 30% на повторную активацию этого бустера.

- Если у пользователя заканчиваются два бустера одновременно, то предлагается скидка на более значимый бустер;
- Если бустеры заканчиваются последовательно, то формируется очередь из уведомлений, которые отображаются последовательно. Каждая следующая после того, как пользователь скроет или перейдет по предыдущей уведомлению.
- Если бустер закончил свое действие и его уведомление так и не была просмотрена до окончания действия бустера, то она аннулируется и пользователь не сможет воспользоваться предложением.
- В течение игрового дня (24 часа) пользователь может активировать со скидкой только 1 бустер каждого типа, при этом предложение о скидке отображается каждый раз на каждый тип бустера, пока пользователь не совершил его активацию.

**Бустер - активация генераторов оффлайн** действует сутки.

- Если пользователь не был в игре более 5 и более часов, то все его генераторы останавливаются, если не активирован бустер работы генераторов оффлайн.
- При входе пользователя в игру после 5 часов оффлайна без бустера генератора оффлайн - ему отображается попап, где сообщается о том, какое количество кликов было сделано, пока пользователь отсутствовал, а также потенциальное количество кликов, которое мог бы сделать, если

бы все генераторы работали. В попапе содержится предложение активировать этот тип бустера.

- Если пользователь активировал бустер, то в течение суток (пока действует генератор) ему не отображать этот попап.

*Например:* пользователь активировал бустер умножения баллов (X2) на 5 минут, а к нему бустер умножения баллов (X10) на 10 минут. Первые 5 минут у пользователя действуют X12 баллов. После того, как первый бустер закончил свое действие, у пользователя еще 5 минут действует бустер на x10 баллов.

Визуально отображается время действия бустера и предупреждение о его окончании (для этого применяется таймер с обратным отсчетом времени и анимация за 5 секунд до окончания действия бустера).

Бустеры не привязаны к уровню игрового предмета.

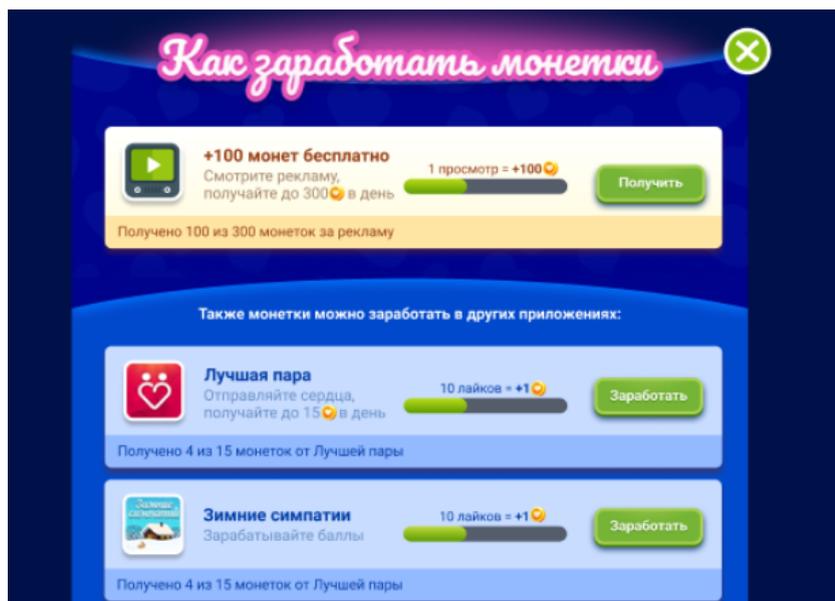
Получить бустеры можно за монетки и за просмотр рекламных роликов.

В сутки можно просмотреть не более 3-х роликов, за которые будут начислены монетки или будет выдан бустер. Просмотром игрового ролика мы считаем - факт открутки ролика у пользователя более 5 секунд или иной показатель, который рекламодатель считает фактом просмотра).

Как только пользователь израсходовал лимит просмотров, все расходники становятся недоступны за рекламу. Бустеры меняют свое состояние на обмен за монетки (или ФМ).

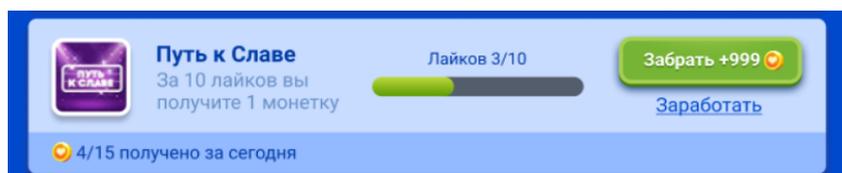
Монетки можно получить за:

1. активность во всех 7 сервисах Фотостраны
2. просмотр рекламных роликов.
3. использование неактивированных данных, выраженных в ФМ



Пользователь переходит в сервисы Фотостраны для получения монеток. Как только пользователь получает минимум 1 монету в игре, во вспомогательном окне получения монеток активируется кнопка “Забрать”. Собранные монетки пользователь может потратить для обмена на бустеры.

Автоматически монетки на счет пользователя не попадают. На кнопке указано, какое количество монеток заработано и может быть отображено на счете пользователя, если он их заберет.



После того, как пользователь нажимает на кнопку “Забрать” - заработанные монетки попадают ему на счет, кнопка “Забрать” становится неактивной. На получение монеток в сервисах установлены лимиты

Лимиты по баллам в день по сервисам		
Сервис	Баллы в игре: лимит	Стоимость балла в игре за 10 баллов в сервисах
Горячие сердца: баллы	54600	1 монета = 10 баллов

Тайные признания: баллы	42200	1 монета = 10 баллов
Лучшая пара: баллы	25000	1 монета = 10 баллов
Магнитики: баллы	50200	1 монета = 5 баллов
Голосование: голос	48900	1 монета = 5 голосов
Фотоконкурс: лайк	36300	1 монета = 1 лайк
Путь к славе: баллы	46000	1 монета = 10 баллов
<b>Итого: лимит на все сервисы</b>	<b>303200</b>	

## Мини - игра Змейка

Для увеличения вовлеченности пользователя в основную механику игры (кликера) и удлинения времени сессии в игре разработана механика мини-игры “Змейка”



## Игровой сценарий

По квадратному полю двигается змейка, начальный размер змейки - 3 клетки. С помощью кнопок клавиатуры змейка перемещается по полю вправо-влево-вверх-вниз. Игра заканчивается, когда змейка упирается головой в границы поля или врезается в свой хвост (или другую часть своего тела).

На поле появляются предметы, которые змейка должна съесть, чтобы вырасти и получить баллы. Съедая 1 предмет, змейка растет на 1 клетку. Змейка может достигать максимального размера и заполнять собой все поле.

За каждый съеденный змейкой предмет пользователь получает +100 баллов в рейтинг.

Одновременно на поле может находиться 1 предмет, он находится на поле до тех пор, пока змейка его не съест. Исключением являются временные предметы в цветных рамках (бустеры), которые появляются на поле раз в 15 секунд на 10 секунд. За 3 секунды до окончания времени действия временного предмета он начинает мигать, после чего исчезает.

## Баллы

Поглощение предмета на игровом поле сопровождается следующими событиями:

- змейка увеличивается на 1 клетку;
- в рейтинг начисляется 100 баллов.

Играть можно неограниченное количество раз. После окончания игры в рейтинг “Змейки” записывается количество заработанных баллов закончившейся игры. С началом новой игры баллы аннулируются. Наибольшее количество баллов, заработанных в течение одной игры, засчитывается в рейтинг как личный рекорд. Личный рекорд меняется при достижении лучшего результата за игровой день.

## Бустеры

Бустеры - временные предметы на игровом поле с ограниченным периодом действия.

Бустеры делятся на два типа:

1. в зеленом квадрате, за съеденный предмет змейка получает +500 баллов;
2. в красном квадрате, за съеденный предмет змейка уменьшается до начального размера (3 клетки), со счета списывается 500 баллов. Если баллов меньше 500, то они уменьшаются до нуля. Если змейка начального размера, то при поедании предмета её размер не изменяется.

Если временный предмет не был съеден или задет, то он просто исчезает с поля не оказывая влияния на количество баллов на счете и размер змейки.

## Ежедневный бонус

Каждый день за участие в мини-игре при достижении 7500 баллов пользователю становится доступен бонус. В течение игрового дня пользователь может забрать бонус только 1 раз. После этого сколько бы баллов пользователь не набрал, бонус становится заблокированным до начала следующего игрового дня.

В качестве ежедневного бонуса пользователь получает бустер X2 к работе генератора.

## Престиж

Престиж — дополнительный режим игры, который открывается при достижении значимого в игре уровня. При входе в Престиж игрок получает эмблему и обменный жетон престижа. В базовой локации игрок возвращается на первый уровень игры, теряет весь прогресс в баллах (то есть клики на текущем балансе), также теряет весь прогресс напарник. За обменный жетон

пользователь получает набор игровых усилителей (генераторов и бустеров) для ускоренного получения прогресса в игре.

## Получение Престижа.

Режим Престижа доступен с 45-го уровня игры, после чего на каждом последующем уровне ему предлагается либо перейти в Престиж (нажать на кнопку “Получить престиж”), либо продолжить игру.

На последнем уровне игры пользователь не может повышать уровень объекта, но может продолжить набирать баллы или перейти в Престиж.

После достижения 51 уровня в игре, если пользователь не выбирает переход в Престиж, ему приходит уведомление о завершении игры. Если игра не закончена по времени, пользователь всегда может уйти в Престиж и начать игру заново, то есть кнопка Престижа доступна до начала подведения итогов игры.

Так как переход в Престиж сопровождается изменениями для обоих участников в паре, то оба напарника должны быть не против перехода в Лигу Престижа по обоюдной договоренности. Нажать кнопку “Получить престиж” может любой из напарников.

Если пользователь выбирает уход в Престиж, то:

- Рядом с его аватаркой в рейтинге топов появляется эмблема престижа. Эта же эмблема появляется и на странице пользователя в игре рядом с его аватаркой в паре. Эмблема видна всем остальным пользователям.
- Пользователю выдается 1 жетон престижа, который он может обменять в любой момент игры в престиже на набор усилителей, в который входит 2 генератора 5-го уровня, 2 бустера умножения баллов X4. Жетоны престижа можно не обменивать, а накапливать;
- У пользователя обнуляется уровень игрового предмета в базовой локации и пользователь начинает игру с 1-го уровня.
- У пользователя обнуляется счетчик кликов, но при этом общий рейтинг в топе у пары остается и продолжает накапливаться. Пара может участвовать в ежедневном топе

- Пользователь попадает в Лигу Престижа - это рейтинг, в котором отображаются все пользователи, выбравшие Престиж.

Если у пользователя при переходе в Престиж были работающие бустеры, то они продолжают работать до окончания времени их действия.

### Уровни престижа:

В течение игры можно максимум 3 раза перейти в Престиж. Каждый переход в Престиж - это его новый уровень. Итого 3 уровня Престижа.

Каждый раз при входе в новый уровень Престижа выдается эмблема и жетон, а в базовой локации происходит обнуление результатов.

На каждом уровне своя эмблема престижа:

- 1-й уровень - простая,
- 2-й уровень - серебряная,
- 3-й уровень - золотая.

Эмблемы у пользователя накапливаются.

### Рейтинг престижа:

После перехода в Престиж пользователь попадает в рейтинг Престижа (Лиги Престижа).

В рейтинге отображается:

- уровень престижа игрока: 1,2,3;
- текущий уровень игры, после перехода в Престиж
- количество неиспользованных жетонов Престижа
- имя игрока / пары

Рейтинг формируется по уровням Престижа, внутри которых идет сортировка по баллам. Чем больше баллов у пары пользователя, тем выше в рейтинге Престижа она находится.

Если у пользователей одинаковые показатели внутри уровня престижа, то выше в рейтинге та пара, у которой суммарно больше жетонов. Если и

количество жетонов одинаковое, то идет сортировка по дате и времени получения баллов: кто раньше их получил, тот и выше в рейтинге.

### Жетоны престижа:

Жетон Престижа выдается каждый раз при входе в Престиж. Жетон можно обменять на наборы усилителей в игре или накапливать в течение всей игры. Таким образом, у пользователя может быть от 0 до 3-х жетонов. Жетон выдается каждому пользователю в паре.

Если пользователь выбрал стратегию накопления, и смог достичь 3-го уровня Престижа, не потратив ни одного жетона, то по окончании игры ему выдается дополнительная награда в виде призов, вместе с наградой за общий топ игры.

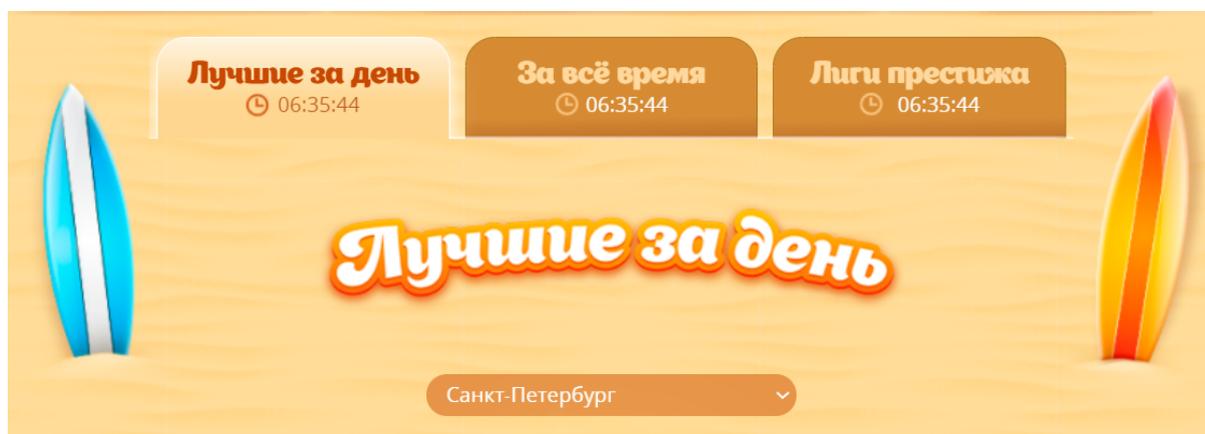
Награда отображается в виде отдельного вспомогательного окна.

Если пользователь потратил жетон, то он у него списывается и не учитывается в рейтинге Престижа.

На каждом уровне Престижа можно потратить любое количество жетонов и обменять их на наборы игровых усилителей (генераторы и бустеры).

<b>Призы за 3 жетона</b>	
<b>Призы</b>	<b>3 жетона</b>
Магниты: уникальные магниты	300
Изумрудный конверт в Фотоконкурсе	1
Показы в Фотоконкурсе	3000
Голосование: голоса	25000
Путь к славе: баллы	37000
Лучшая пара: золотые сердца	35
Горячие сердца: сердца	350
Тайные признания: уникальные подарки	200

## Топы и призы



### Топы

Топ формируется исходя из суммы баллов **обоих игроков** в паре, которые они заработали в течение игры. Первое место в топе занимает пара, которая набрала наибольшее количество баллов в игре, дальнейшее построение топа базируется на принципе уменьшения баллов в паре.

Топы делятся на :

- ежедневные;
- финальные за всю игру.

#### **Ежедневный топ.**

Каждый день подводятся промежуточные итоги - награждаются первые 500 пар игроков, набравших наибольшее количество баллов за игровой день по регионам.

Регион пары определяется по региону пригласившего в пару пользователя. Если пользователи подобрались автоматически, то по региону более активного пользователя. Если активность одинаковая, то по региону женщины. Если у пользователя сформировалась пара с игровым ботом, то регион определяется по локации настоящего игрока.

#### **Финальный топ.**

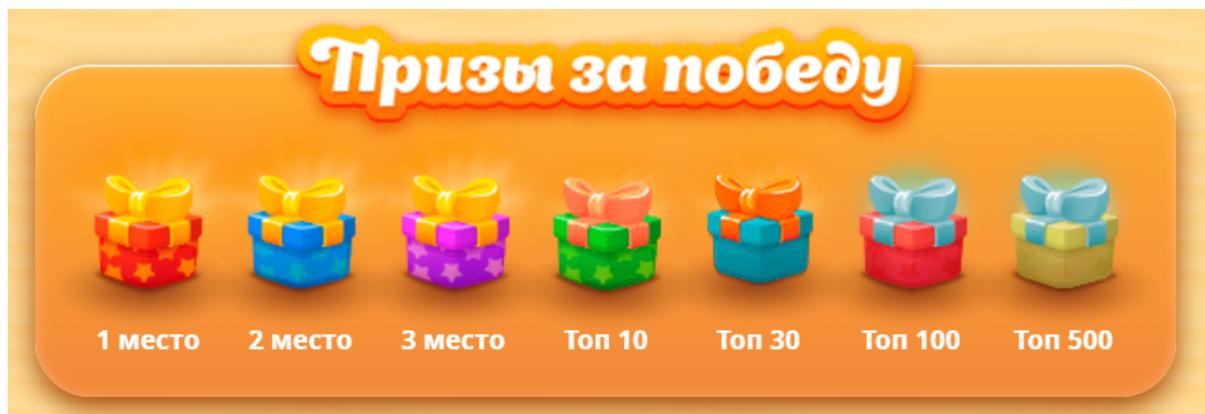
Финальный топ формируется по следующим критериям:

- по сумме баллов за всю активную стадию игры
- парный
- региональный (алгоритм распределения игроков по регионам аналогичен применяемому в сервисе “Фотоконкурс”, 13 регионов).

Пары пользователей выделяются по категориям (для ежедневного и финального топов:

- топ-1;
- топ-2;
- топ-3;
- топ-10 (4-10 строчки топа);
- топ-30 (11-30 строчки топа);
- топ-100 (31-100 строчки топа);
- топ - 500 (101-500 строчки топа).

## Призы



Призы выдаются за:

1. Повышение уровня предмета сезона
2. Победу в ежедневном топе
3. Финальный топ

Информация о призах отображается пользователю в виде вспомогательного окна (попапа). Все призы накапливаются и хранятся в течение 3 дней. Забрать призы можно, нажав на кнопку «Забрать».

### Призы за повышение уровня предмета:

Наименование	Количество
Голоса в Голосовании	300
Показы в Фотоконкурсе	50
Магнитики в Магнитах	5
Тайные признания: поцелуи	10
Лучшая пара: уникальное сердце с крыльями	1
Горячие сердца: сердца	10
Путь к славе: баллы в топ	50

**Призы за дневной Топ:**

Приз	Топ 1	Топ 2	Топ 3
Голоса в Голосовании	1000	800	500
Показы в Фотоконкурсе	300	250	150
Магнитики в Магнитах	11	9	7
Тайные признания: подарки	7	5	3
Лучшая пара: сердце	уникальное золотое 1	уникальное с камнями 2	уникальное с камнями 1
Горячие сердца: поцелуи	20	15	10
Путь к славе: баллы в топ	80	70	60

Приз	Топ 4 - 10	Топ 11 - 30	Топ 31 - 100	Топ 101 - 500
Голоса в Голосовании	300	250	100	80
Показы в Фотоконкурсе	100	80	50	30

Магнитики в Магнитах	5	3	2	1
Тайные признания	подарки 2	поцелуи 10	поцелуи 5	поцелуи 3
Лучшая пара	уникальное сердце с крыльями 3	уникальное сердце с крыльями 2	уникальное сердце с крыльями 1	показы 20
Горячие сердца: поцелуи	7	5	5	3
Путь к славе: баллы в топ	50	30	20	10

**Призы за финальный Топ:**

Призы /// Места	1	2	3	4-10	11-30	31-100	101-500
Уникальный стиль на страницу	1	1	1	1	1	1	1
Дождь из магнитов	1 день	12 часов	5 часов	3 часа	1 час	30 минут	30 минут
Магниты: уникальные магниты	80	60	50	30	25	10	5
Золотой конверт Фотоконкурс	1	-	-	-	-	-	-
Серебряный конверт Фотоконкурс	-	1	-	-	-	-	-
Бронзовый конверт Фотоконкурс	-	-	1	-	-	-	-
Показы в Фотоконкурсе	-	-	-	500	300	200	100
Голосование: голоса	20000	15000	10000	8000	5000	3000	1000
Путь к славе: баллы	30000	25000	20000	15000	12000	8000	5000
Лучшая пара: золотые сердца	15	10	5	-	-	-	-

Лучшая пара: сердца с камнями	-	-	-	10	7	5	3
Горячие сердца: сердца	200	180	150	70	50	30	30
Тайные признания: уникальные подарки	100	80	60	50	20	10	5

### Призы для Лиги Престижа 1

Призы за Лиги Престижа 1						
Призы /// Места	1	2	3	4-10	11-30	31-100
Магниты: уникальные магниты	100	90	80	50	30	20
Бронзовый конверт в Фотоконкурсе	5	4	3	2	1	-
Показы в Фотоконкурсе	1500	1000	800	500	300	200
Голосование: голоса	12000	10000	9000	8000	7000	6000
Путь к славе: баллы	30000	25000	20000	15000	12000	8000
Лучшая пара: золотые сердца	20	15	10	5	3	3
Горячие сердца: сердца	230	210	200	150	100	80
Тайные признания: уникальные подарки	100	80	60	50	20	10

### Призы для Лиги Престижа 2

Призы за Лиги Престижа 2						
Призы /// Места	1	2	3	4-10	11-30	31-100
Магниты: уникальные магниты	120	110	100	90	80	50
Серебряный конверт в Фотоконкурсе	3	2	1	-	-	-
Показы в Фотоконкурсе	2000	1500	1200	1000	800	500
Голосование: голоса	15000	12000	10000	9000	8000	7000

Путь к славе: баллы	35000	30000	25000	20000	15000	12000
Лучшая пара: золотые сердца	25	20	15	10	8	5
Горячие сердца: сердца	250	230	210	200	180	150
Тайные признания: уникальные подарки	120	100	80	60	50	30

**Призы для Лиги Престижа 3**

<b>Призы за Лиги Престижа 3</b>						
<b>Призы /// Места</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4-10</b>	<b>11-30</b>	<b>31-100</b>
Магниты: уникальные магниты	200	180	150	100	90	80
Золотой конверт в Фотоконкурсе	3	2	1	-	-	-
Показы в Фотоконкурсе	2500	2300	2000	1800	1500	1000
Голосование: голоса	20000	18000	15000	12000	10000	8000
Путь к славе: баллы	35000	30000	25000	20000	15000	12000
Лучшая пара: золотые сердца	30	25	20	15	10	8
Горячие сердца: сердца	300	280	250	230	200	180
Тайные признания: уникальные подарки	150	140	120	100	80	50

## Нотификации

Промо			
Событие (триггер)	Нотификация	Мгновенное уведомление	Периодичность рассылки
Новая игра в начале промо периода(массовая)	Заголовок: Самая (прилагательное сезона) игра начинается... Текст: Создайте пару, чтобы играть в самую (прилагательное сезона) игру года Кнопка: Создать Куда ведет: на страницу подбора пары	Текст: Создайте пару и играйте в (прилагательное сезона) игру года Кнопка: Перейти Куда ведет: на страницу подбора пары	За день
Вас пригласили в пару	Картинка 1: фотография пригласившего Заголовок: Вас пригласили в пару! Текст: {Имя} хочет играть с вами. Кнопка: Принять приглашение	Картинка 1: фотография пригласившего Текст: Вас приглашают создать пару в новой игре! Кнопка: Принять приглашение	Сразу
Ваше приглашение принято	Картинка 1: фотография того, кто принял приглашение Заголовок: Ваше приглашение принято! Текст: Ваша пара с {Имя} сформирована. Кнопка: Перейти	Картинка 1: фотография того, кто принял приглашение Текст: {Имя} принял ваше приглашение! Кнопка: Перейти	Сразу

<p>За сутки до конца промо периода. Если пользователь самостоятельно не создал пару в сервисе и заходил в течение последних 20 дней на Фотострану.</p>	<p>Заголовок: Пошел обратный отсчет! Текст: До начала новой игры осталось 24 часа успеите выбрать напарника. Кнопка: Выбрать пару Куда ведет: на страницу подбора пары</p>	<p>Текст: Осталось 24 часа! Успеите выбрать напарника в игре. Кнопка: Перейти Куда ведет: на страницу подбора пары</p>	<p>В течение часа</p>
<p><b>Активная стадия игры</b></p>			
<p><b>Событие (триггер)</b></p>	<p><b>Нотификация</b></p>	<p><b>Мгновенное уведомление</b></p>	
<p>Игра началась Всем, кто в выборке за 30 дней.</p>	<p>Заголовок: Игра началась! Текст: Игра "(сезонное название)". Станьте самой лучшей парой. Кнопка: Играть Куда ведет: на главную страницу игры с механикой</p>	<p>Текст: Игра началась. Включайтесь в самую (прилагательное сезона) игру. Кнопка: Перейти Куда ведет: на главную страницу игры с механикой</p>	<p>2 раза в день</p>
<p>Игра началась Напарника нет в игре в течение суток. Отправляется напарнику, не пришедшему в игру в начале следующих суток. (отправляем не более 2х раз за игру)</p>	<p>Картинка 1: фотография того, кто принял приглашение Заголовок: Помогите мне! Текст: Вашему напарнику Имя_пользователя требуется помощь, чтобы прокачать (предмет уровня). Кнопка: Перейти в игру</p>	<p>Текст: Прокачайте сердце вместе! Кнопка: Перейти Куда ведет: ведет на страницу игры</p>	<p>Первые и третьи сутки</p>

Один из пары повысил уровень сердца. Отправляем каждый раз после события.	Заголовок: Заберите ваши призы Текст: Вашей паре начислены призы в игре “(сезонное название)” Кнопка: Забрать Куда ведет: ведет на вспомогательное окно с призами	Текст: Призы для вашей пары в игре «(сезонное название)». Кнопка: Забрать Куда ведет: ведет на вспомогательное окно с призами	Сразу
В игру не заходили в течение суток. Всем пользователям	Заголовок: Вы упускаете свой шанс. Текст: Победы и призы каждый день в игре “(сезонное название)” Кнопка: Играть Куда ведет: на страницу с фабрикой	Текст: Призы каждый день в игре “(сезонное название)” Кнопка: Перейти Куда ведет: на страницу игры с фабрикой	Сразу
Тем, у кого предмет для развития на 1 уровне	Заголовок: Вам с любовью! Текст: Заходите в игру “(сезонное название)” и прокачайте (предмет уровня) вашей пары (сезонное действие - любовью, светом). Кнопка: Играть Куда ведет: на главную страницу игры с механикой	Текст: Вам с любовью! Приходите к нам играть. Кнопка: Играть Куда ведет: на главную страницу игры с механикой	Второй день игры
<b>Топы пользователей</b>			
<b>Событие (триггер)</b>	<b>Нотификация</b>	<b>Мгновенное уведомление</b>	
Вас сместили в топе уровня N, отберите свою славу и получите приз! N - 1, 2, 3, 4-10,11-30, 100	Заголовок: Вас сместили в топ-N! Текст: Вернитесь в игру “(сезонное название)” и покажите, на что способна ваша пара!	Текст: Вас сместили с топ-N. Возвращайтесь и докажите, что вы лучшие! Кнопка: Перейти	3 раза в сутки

	<p>Кнопка: Вперед к победе Куда ведет: на главную страницу игры</p>	<p>Куда ведет: на главную страницу игры</p>	
<p>Завершен ежедневный топ</p>	<p>Заголовок: Получите призы за сегодняшнюю победу! Текст: Заберите ваш приз. Вы заняли N место. Кнопка: Забрать Куда ведет: на вспомогательное окно с призами</p>	<p>Текст: Сегодня вы победитель! Заберите призы за N место. Кнопка: Забрать Куда ведет: На вспомогательное окно с призами</p>	<p>По факту появления вспомогательного окна с призами</p>
<p>Игра завершена. Выдача призов в топ 1-500.</p>	<p>Заголовок: Ваша пара вышла в финал! Текст: Заберите ваш приз за победу в финале. Вы заняли N место. Кнопка: Забрать Куда ведет: на вспомогательное окно с призами</p>	<p>Текст: Заберите ваш приз за победу в финале. Вы заняли N место. Кнопка: Забрать Куда ведет: На вспомогательное окно с призами</p>	<p>По завершению</p>

## Администрирование программного обеспечения

Для администрирования программного обеспечения разработана административная панель, в которой можно управлять функциональностью, связанной с балансом игры (для разработчика) и/или влиять на персональные параметры игрока (для сотрудника Службы поддержки).

### Функциональность, связанная с игровым балансом:

1. Уровни предмета игры;
2. количество кликов на уровне;
3. количество ФМ для кнопки повышения уровня (неактивированные данные);
4. количество ФМ для активации генераторов (неактивированные данные);
5. тип генератора (количество кликов в секунду, на каком уровне появляется);
6. количество ФМ для активации бустеров (неактивированные данные);
7. тип бустера (действие);
8. % скидки на пролонгирование действия бустера (неактивированные данные).

### Управление персональными игровыми параметрами силами сотрудника Службы поддержки:

1. Поиск пользователя по индивидуальному номеру, присвоенному автоматически при регистрации на сайте;
2. создание пары;
3. разрыв пары;
4. начисление баллов пользователю;
5. начисление кликов пользователю;
6. выдача бустеров пользователю;
7. выдача генератора пользователю.

## Приложение №1

Перечень неактивированных данных и команд на базе программного обеспечения Биение сердец (с возможностью ежемесячно менять обвязку).

Наименование	ФМ
Пак монет 4000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 12000)	0,3
Пак монет 12000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 36000)	0,8
Пак монет 28000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 84000)	1,7
Пак монет 72000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 216000)	4,5
Пак монет 160000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 480000)	10
Пак монет 320000 (по акции "Выгоднее в 3 раза" 960000)	15
Бустер "Удвоение баллов"	2,5
Бустер X2 на генераторы	0,9
Бустер X4 на генераторы	1,7
Бустер X10 на генераторы	4,5
Бустер X50 на генераторы	9
Бустер "Действие генераторов оффлайн"	10
Бустер- сюрприз	2,5
Бустер "Корона" (переходящий бустер)	зависит от ставки игрока
Бустер "Минус 10% на генератор"	0,8