

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ “МАГНИТИКИ”

Санкт-Петербург, 2018

Содержание

Содержание	1
Основные термины	2
Краткое описание программного обеспечения “Магнитики”	4
Основной игровой сценарий	6
Дополнительные активности	13
Симпатии	13
Двойные страсти	19
Территория любви	28
Морской бой	33
Парная дуэль “Рай для двоих”	37
Битва симпатий	40
Спринт	45
Команды	47
Лесная битва	50
Дополнительные возможности программного обеспечения	55
Приложение №1	57
Приложение № 2	60

Основные термины

Аватарка - миниатюра главной фотографии/картинки пользователя, публичное графическое представление пользователя. Может быть представлена картинкой (рисунком) или личной фотографией пользователя. Изображение не должно нарушать правила сайта.

Магнитик - базовый игровой элемент (активированные данные и команды), определяющий развитие основного игрового сценария и дополнительных активностей. Представляет из себя маленький графический элемент с явно выраженной сезонной тематикой - например, осенью магнитики представлены опавшими листьями деревьев, желудями и пр., зимой - снежинками.

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.

Виджет - небольшой графический элемент или модуль программного обеспечения, вставляемый на сайт для отображения важной и часто обновляемой информации (служат для украшения рабочего пространства, развлечения, решения отдельных рабочих задач), может выступать в роли урезанного сервиса другого приложения.

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

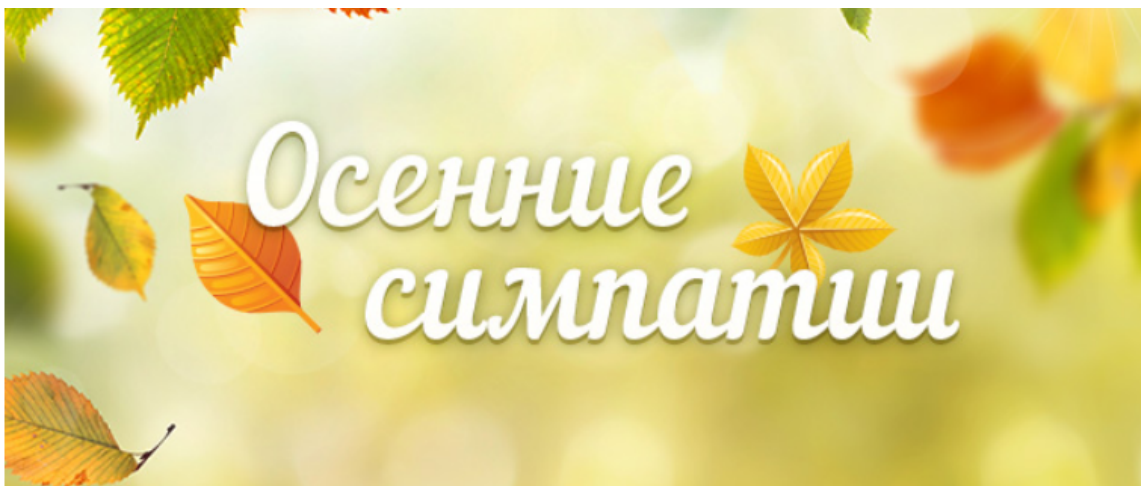
«заполняется» областью другого цвета/фактуры по мере выполнения какой-либо задачи

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.

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

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

Краткое описание программного обеспечения “Магнитики”



Приложение “Магнитики” - 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.

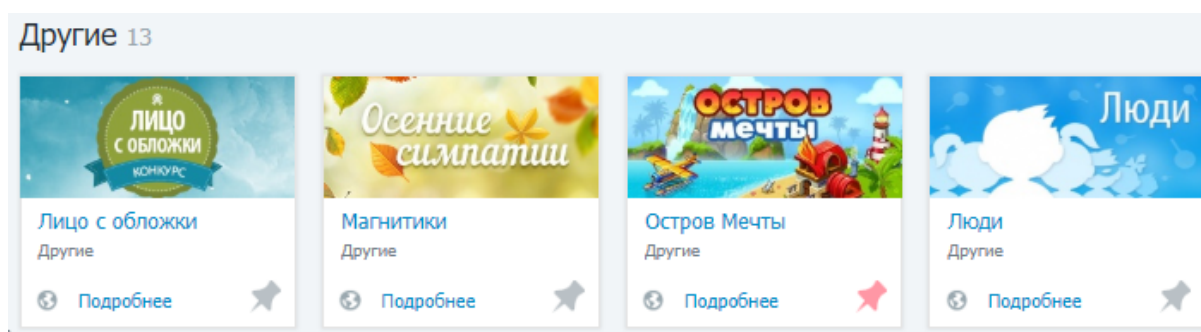
Программа для ЭВМ “Магнитики” представляет из себя развлекательный сервис для общения и поиска новых знакомств в игровой форме. В игровой сценарий (активированные данные и команды) входит: просмотр фотографий/картинок пользователей противоположного пола, отправка им и получение от них подарков-магнитиков, которые служат украшением персональной страницы пользователей. Дополнительные активности предназначены для развития дальнейшего общения за счет формирования команд/пар для соперничества с другими пользователями, что предполагает совместную разработку стратегии поведения в игре.

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.

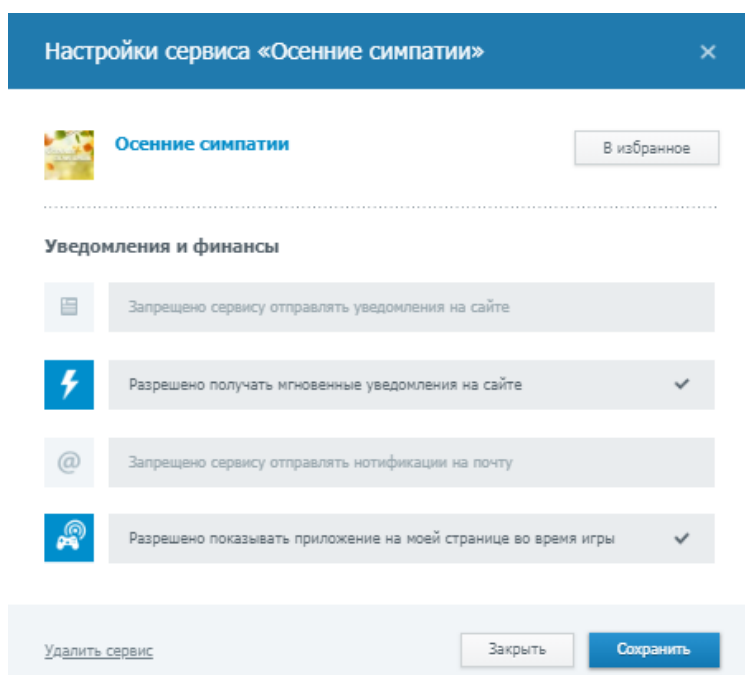
Алгоритм работы сервиса - размещение графических элементов (магнитиков) на страницах других пользователей для привлечения их внимания и получения баллов, симпатий, что может привести к получению призов (элементов для развития игрового сценария или украшения аватарки или персональной страницы).

Приложение доступно пользователям любой возрастной и гендерной группы.

Доступ к приложению осуществляется по прямой ссылке <https://fotostrana.ru/things/>, в каталоге игр сайта в разделе “Другие” или в поиске каталога игр.

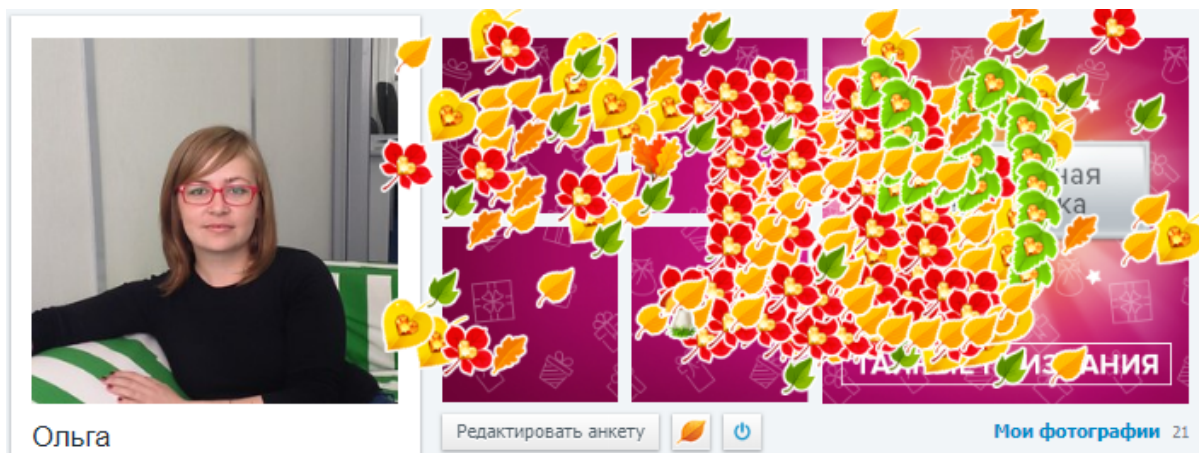


Для сервиса доступны стандартные настройки уведомлений и отображения приложения на странице во время игры



При внесении сервиса в “Избранное”, приложение вносится в список “Интересные мне приложения” на персональной странице пользователя, что обеспечивает удобную навигацию и быстрый доступ к игре.

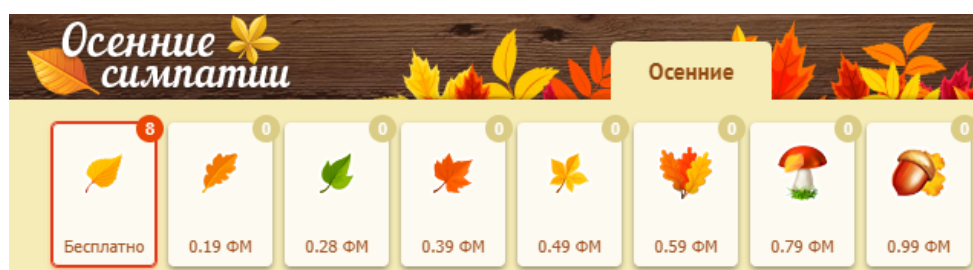
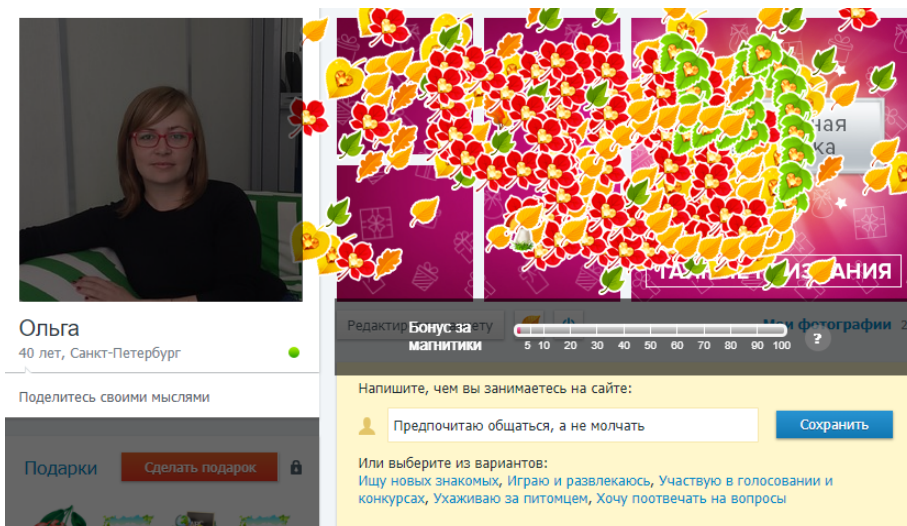
Основной игровой сценарий



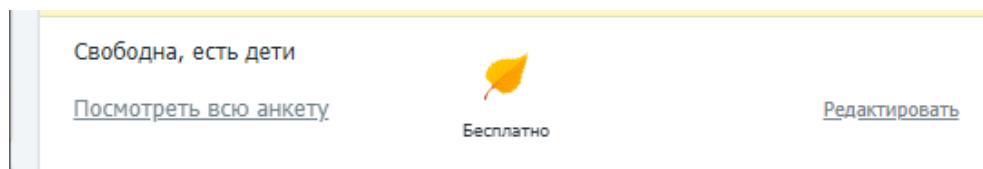
Отправка магнитиков возможна с персональной страницы пользователя, при переходе на персональную страницу другого пользователя и из приложения, специально разработанного для выполнения игрового сценария.

Отправить магнитик можно на свою страницу со своей страницы и на страницу другого пользователя при переходе на неё, из приложения можно отправить магнитик только на чужую страницу.

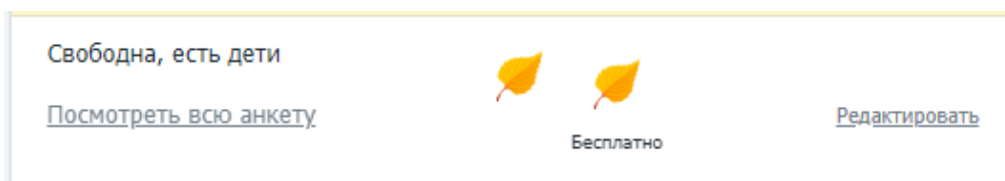
Для отправки магнитика себе со своей страницы необходимо нажать на кнопку с изображением листика. В момент клика происходит несколько событий: выделяется область персональной страницы, в которую можно отправить магнитик и появляется окно с перечнем магнитиков, которые пользователь может выбрать для отправки.



Над графическим изображением магнитика есть счетчик доступных магнитов. Для отправки выбирается доступный магнитик из списка активированных данных команд или магнитик, который относится к неактивированным данным и командам и становится доступным после активации фиксированного количества ФМ, курсором мыши выбирается место на странице, куда будет отправлен магнитик. Затемненные зоны (зона аватарки и зона виджетов других приложений сайта) недоступны для размещения магнитиков.



По клику на мышь выбранный магнитик закрепляется в выбранной области. Следующий магнит сразу же готов для дальнейшего размещения.



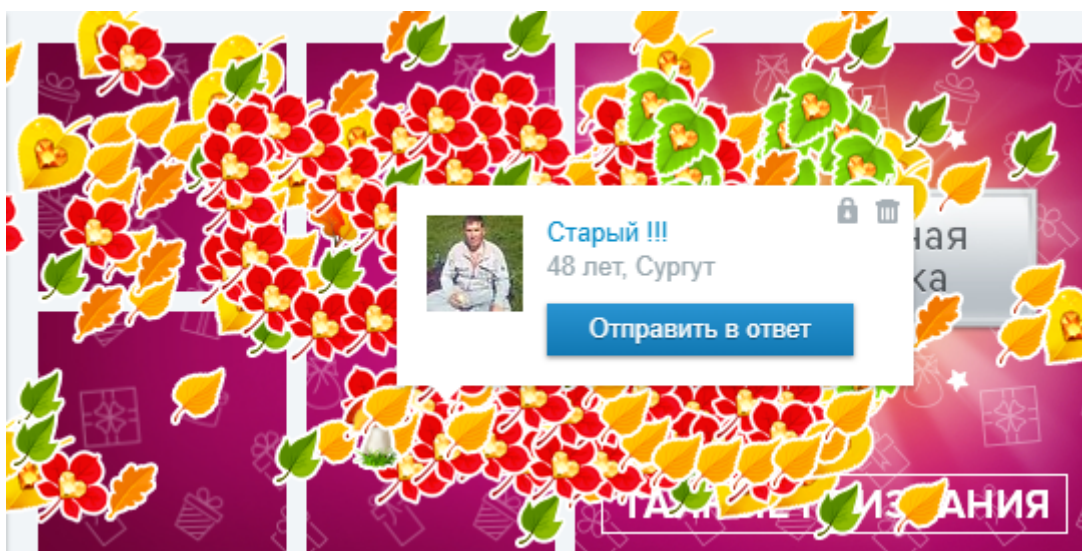
Ежедневно пользователю предоставляется до 10 магнитов, ещё 10 начисляется за массовую отправку магнитиков пользователям противоположного пола (из окна массовой отправки, которое показывается пользователю один раз в день, в момент входа в программное обеспечение). Также магнитики предоставляются в качестве призов за высокие места в рейтингах и победах в дополнительных активностях и за отправку магнитиков другим пользователям. Получение бонусных магнитиков для отправки происходит при заполнении шкалы прогресс-бара “Бонус за магнитики”



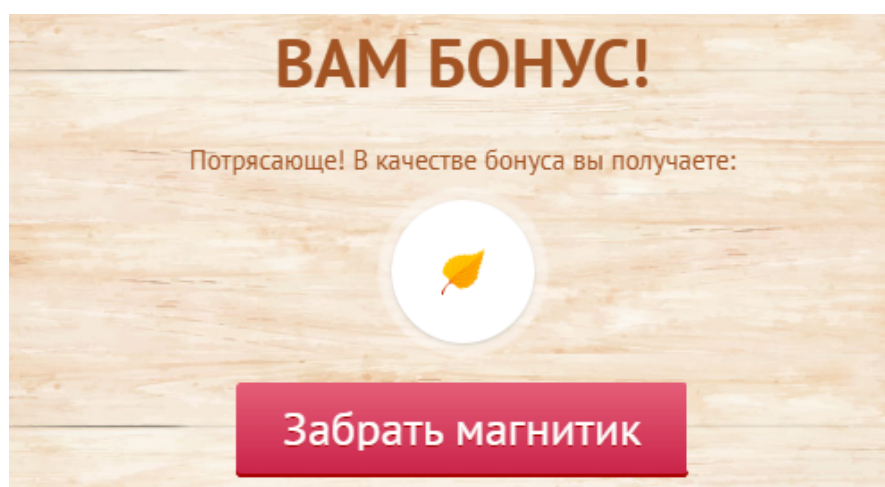
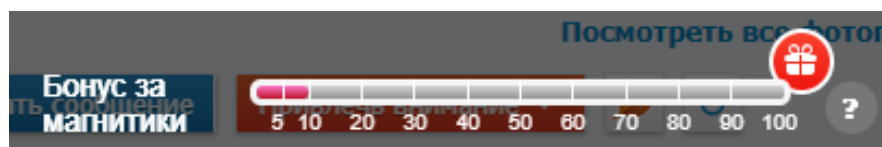
При наведении курсора на шкалу прогресс-бара появляется тултип (информационное окно с подсказкой) с данными о том, какое количество магнитиков уже отправлено и какой именно магнитик будет предоставлен за выполнение задания. В 00:00 по мск времени шкала прогресс-бара обнуляется, все магнитики для отправки аннулируются.

Отправка магнитиков другому пользователю с его персональной страницы происходит аналогично.

Отправка магнитика в ответ на присланный магнитик со своей персональной страницы. При наведении на любой подаренный магнитик на своей странице появляется информационное окно с именем пользователя, отправившего магнитик и с кнопкой активного действия “Отправить в ответ”



В момент клика на кнопку активного действия пользователь переходит на персональную страницу выбранного пользователя для размещения магнитика. Процесс отправки магнитика стандартный - можно выбрать из списка магнитиков любой понравившийся магнит и поместить его в любую доступную для размещения зону. В момент отправки магнитика в шкалу прогресс-бара зачисляется +1 магнитик. Если за счет отправки этого магнитика пользователь достигает шага получения бонусного магнитика, то в конце шкалы прогресса появляется изображение коробки с подарком, при клике на которое появляется окно получения бонуса с активной кнопкой действия "Забрать магнитик".

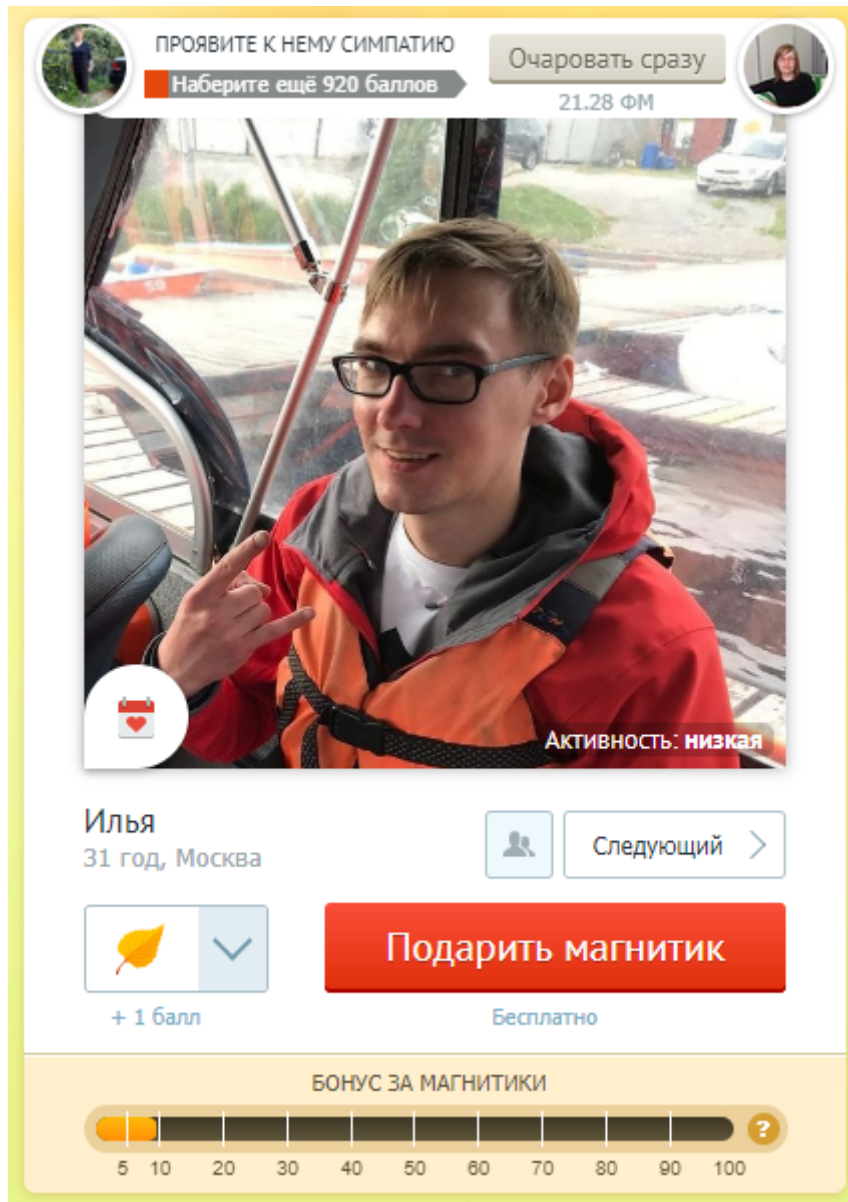


Магнитик засчитается только после нажатия на кнопку активного действия. Если пользователь не забирает магнитик после достижения следующего шага, то все бонусные магнитики накапливаются в подарочной коробке и получение каждого бонуса необходимо подтвердить в окне получения бонуса.

Все накопленные магнитики из основной локации и дополнительных активностей аннулируются в 00:00 по мск времени, шкалы всех прогресс-баров обнуляются.

На одной странице одновременно может быть размещено не более 200 магнитиков, если лимит превышен, то новые магнитики замещают собой те магнитики, которые были размещены ранее. Отправленные магнитики отображаются на странице в течение двух суток. По истечении двух суток они автоматически удаляются со страницы. Об удалении магнитиков со страницы пользователь не уведомляется.

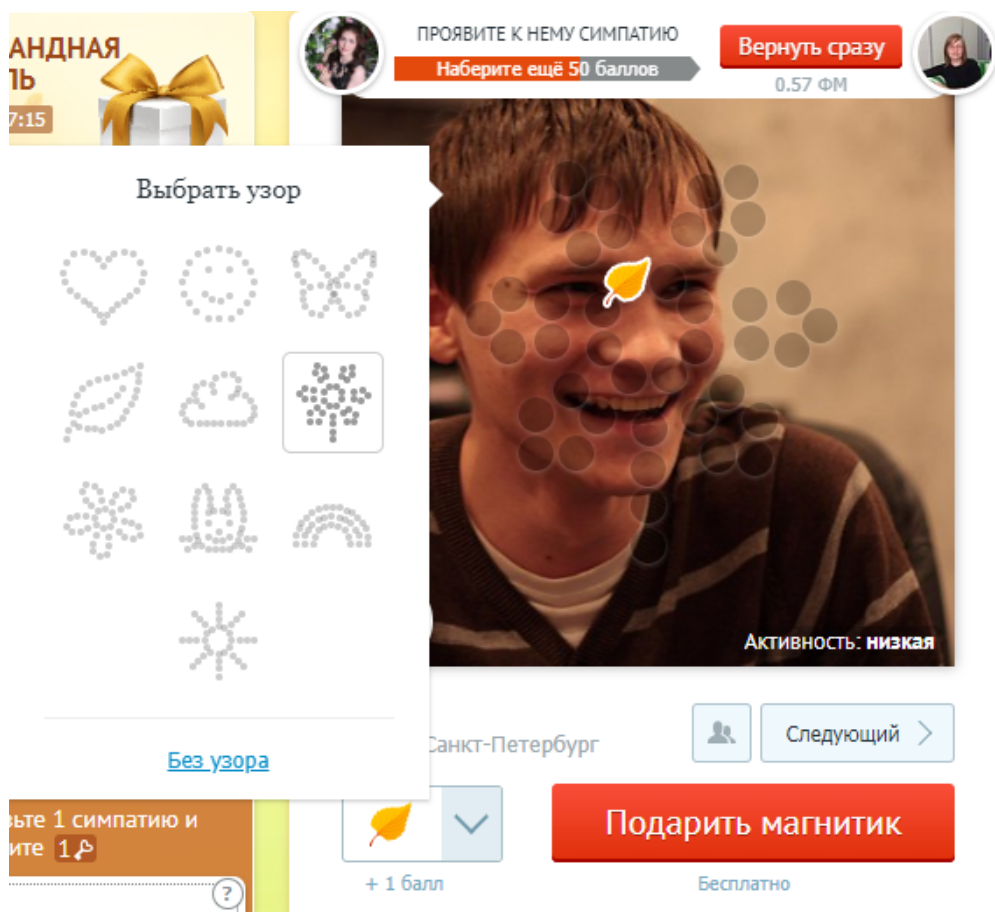
Отправка магнитиков другим пользователям из приложения. Отправка магнитиков - основной игровой сценарий, на базе которого построено большое количество дополнительных активностей. Для реализации игрового сценария основной локации был разработан универсальный, легко встраиваемый на страницы дополнительных активностей интерфейс в виде просмотрювого окна с возможностью отправки магнитиков.



В центре окна отображается аватарка пользователя, которому можно отправить магнитик, под аватаркой имя пользователя, возраст, кнопка перелистывания и выбора следующего пользователя (можно выбрать для отправки пользователя из предложенных системой или из списка своих друзей), выпадающее меню с набором магнитиков для отправки, кнопка активного действия (“Подарить магнитик”). Также в окне отображается дополнительная информация от других активностей - в чьем списке симпатий находится пользователь, прогресс-бар, отображающий необходимое количество баллов для захвата симпатии, прогресс - бар отправленных магнитиков (для получения

бонусных магнитиков), календарь симпатий, активность пользователя в сервисе (важно при командных соревнованиях).

Для отправки магнита необходимо выбрать магнитик, кликнуть на кнопку активного действия подарить магнитик и выбрать узор для размещения магнитов на странице (можно выбрать опцию “Без узора” - в этом случае магнитики будут размещаться на чужой странице в случайном порядке)



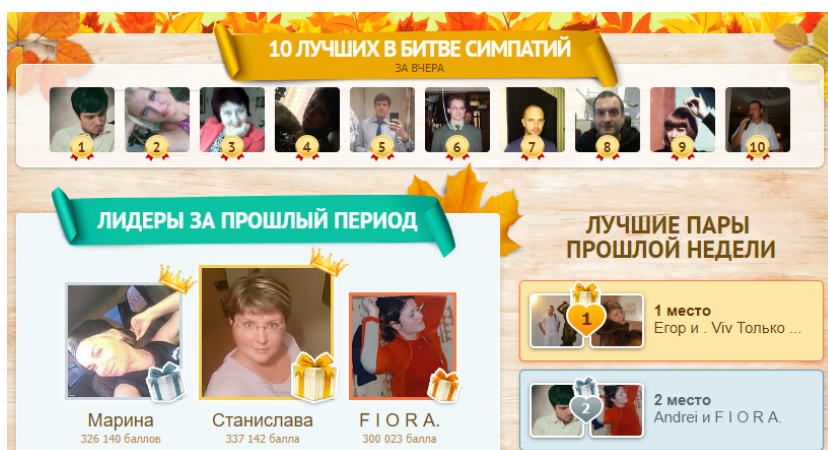
Запрос окна просмотра и отправки магнитиков может осуществляться из любой закладки основной активности, функциональность при открытии этого окна из другой активности сохраняется в полном объёме, отображаемая информация о пользователе и пользовательских ресурсах обновляется в режиме реального времени и идентична при открытии окна из любой локации.

Главная страница приложения состоит из окна отправки магнитиков, виджетов дополнительных активностей, локации получения призов из всех активностей (то есть для получения приза не обязательно заходить в закладку

активности, можно кликнуть на графическое изображение подарка в верхнем правом углу и подтвердить получение),



блока личных заданий (ограничены по времени, за выполнение можно получить сундук определенного типа - медный, серебряный или золотой. От типа сундука зависит его наполнение, при наведении на изображение сундука появляется информационное окно с перечнем возможных призов), рейтингов битвы симпатий, лидеров по баллам и лучших пар (текущей недели и прошлой).



Дополнительные активности

Симпатии

Каждый пользователь может собрать свою команду симпатичных ему людей. Для того, чтобы добавить пользователя в свою команду необходимо отправить ему магнитиков с суммой баллов больше других (но не менее N к текущей ставке).

В зависимости от активности покупаемого игрока N разный:

$N = 2$ - если малоактивный;

$N = 10$ - если среднеактивный;

$N = 20$ - если высокоактивный.

Примечание: с каждым добавленным участником за день увеличивается на 2. Сбрасывается каждые сутки в полночь.

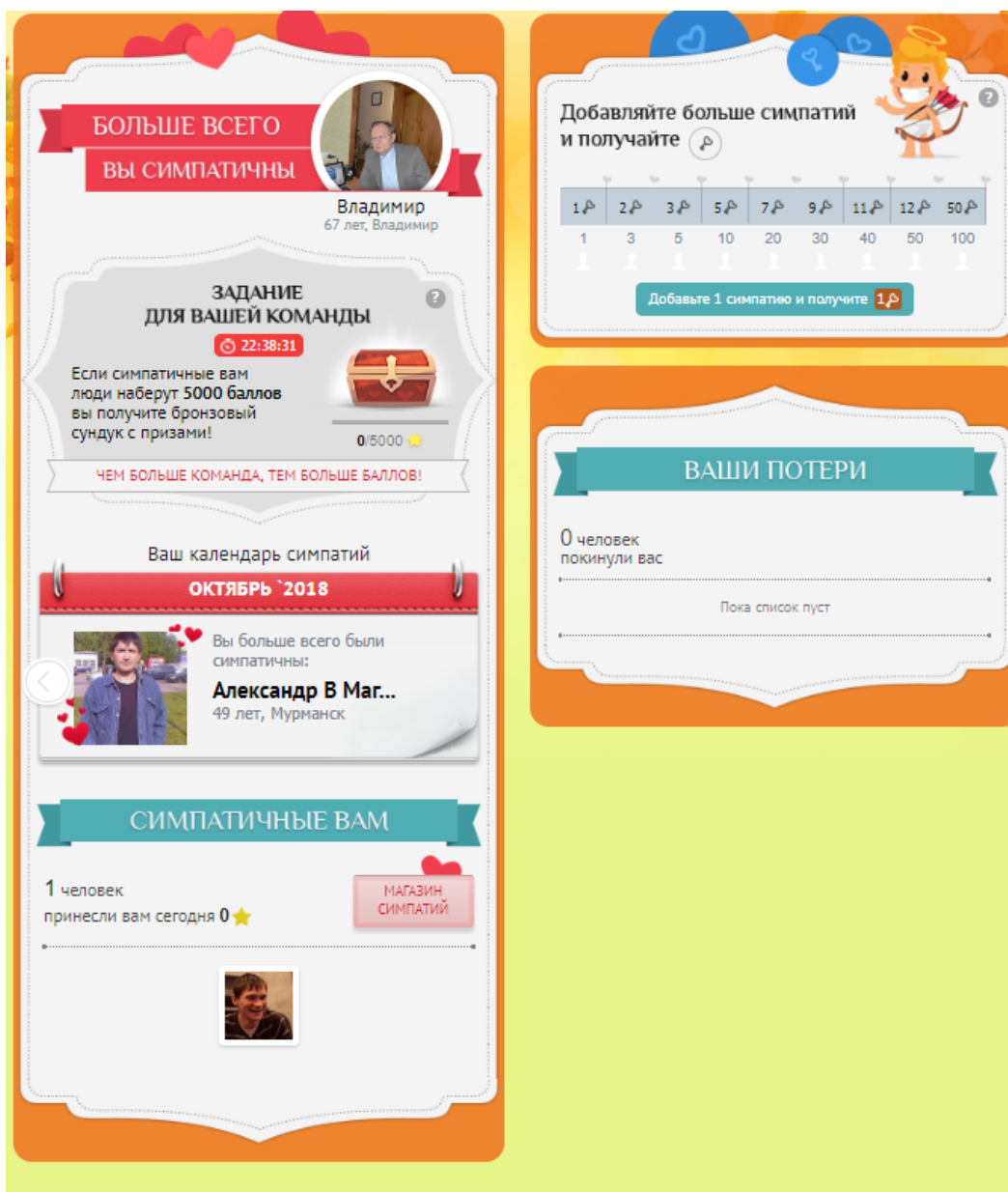
При этом, если ставку перебили и участника команды забрали, то для его возврата пользователь начинает не с нуля, а с того значения магнитиков, которое он уже отправил.

Как определяется активность пользователя?

Для определения активности возьмем среднее количество полученных баллов пользователем за последние 7 дней:

- Малоактивный: получает до 100 баллов в среднем.
- Среднеактивный: получает от 101 до 500 баллов в среднем.
- Высокоактивный: получает более 500 баллов в среднем.

Другой пользователь может забрать симпатию, если сумма баллов за отправленные магнитики будет больше, чем сумма баллов, которые получила симпатия от предыдущего пользователя. Также есть возможность воспользоваться неактивированными данными и командами после активации рассчитанного количества ФМ и забрать симпатию (количество ФМ рассчитывается в зависимости от активности и ранее полученных баллов от других игроков).

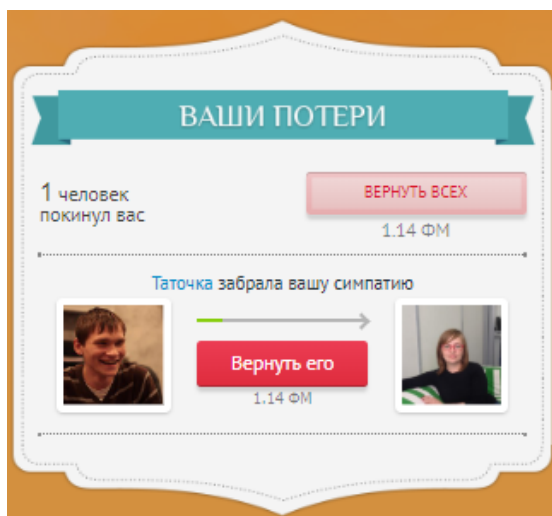


Активность локализована на одной странице, закладка “Симпатии”. На странице представлены:

1. команда пользователя с возможностью посмотреть всех:
 - количество человек в команде;
 - баллы, которые они принесли сегодня;
 - список людей с сортировкой по количеству баллов, которые они набрали за текущий день;
 - кнопка “Посмотреть всех”;
 - кнопка “Магазин симпатий”.
2. пользователь, который сделал максимальную ставку за игрока;

3. блок “Ваши потери”:

- показываются потерянные участники с текущей ставкой и пользователи, которые их забрали;
- кнопка “Вернуть участника” с перечислением необходимых магнитиков (активированные данные и команды) или количеством ФМ, которые необходимо активировать для использования неактивированных данных и команд. При клике участнику отправляются эти магнитики и он возвращается в команду;
- ссылка “Забрать у похитителя всю его команду” с перечислением необходимых магнитиков (активированные данные и команды) или количеством ФМ, которые необходимо активировать для использования неактивированных данных и команд.. При клике всем участникам команды отправляются эти магнитики на сумму баллов, необходимую для их покупки и они переходят в команду пользователя;
- кнопка “Вернуть всех” с перечислением необходимых магнитиков (активированные данные и команды) или количеством ФМ, которые необходимо активировать для использования неактивированных данных и команд. При клике всем потерянным участникам отправляются эти магнитики на сумму баллов, необходимую для их покупки и они возвращаются в команду пользователя.



4. Прогресс дня по получению участников в команду с призами в виде ключиков (внутренняя игровая валюта).

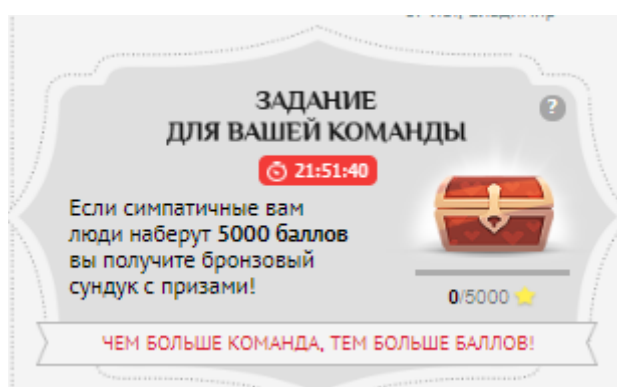
Кол-во участников	1	3	5	10	20	30	40	50	100
Кол-во внутренней валюты	1	2	3	5	7	9	11	12	50

В 00:00 по мск времени прогресс сбрасывается, не забранные ключики аннулируются.

5. Задания с призами. Задания меняются по истечении времени, выделенного на него или по выполнению. В блоке показаны: таймер до завершения задания; задание набрать X баллов команде за отведенное время (в зачет идут только баллы, которые набрали участники команды); приз.

№	Задание	Время на выполнение	Приз
1	Набрать 400 баллов	1 день	бронзовый сундук
2	Набрать 1000 баллов	2 дня	серебряный сундук
3	Набрать 1000 баллов	1 дня	серебряный сундук
4	Набрать 5000 баллов	3 дня	золотой сундук
5	Набрать 4000 баллов	2 день	золотой сундук
6	Набрать 3000 баллов	1 день	золотой сундук

Задания выдаются поочередно от 1 к 6. Если команда пользователя задание не выполнила, выдается снова 1-ое задание.



Состав сундуков:

Бронзовый (20 ключиков):

1. 7-15 стандартных уникальных магнитиков (выбранных случайным образом);

2. 100-200 жетонов в командную дуэль (выбранных случайным образом);
3. удвоение или утроение баллов на 1-5 минут (выбранных случайным образом);
4. 200-400 баллов в топ (выбранных случайным образом);
5. дождь из магнитиков на персональную страницу пользователя на 3-5 минут.

Случайным образом выбирается 3 приза из 5 и выдаются пользователю поочередно в окне награждения.

Серебряный (40 ключиков):

1. 15-30 новых уникальных магнитиков (выбранных случайным образом);
2. 300-700 жетонов в командную дуэль (выбранных случайным образом);
3. удвоение или утроение баллов на 30-60 минут (выбранных случайным образом);
4. 500-1000 баллов в топ (выбранных случайным образом);
5. дождь из магнитиков на персональную страницу пользователя на 15-30 минут.

Случайным образом выбирается 4 приза из 5 и выдаются пользователю поочередно в окне награждения.

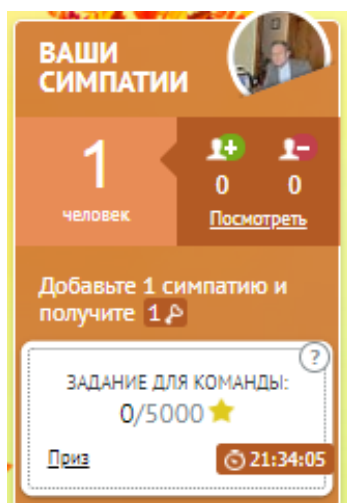
Золотой (100 ключиков):

1. 30-100 еще более новых уникальных магнитиков (выбранных случайным образом);
2. 1000-5000 жетонов в командную дуэль (выбранных случайным образом);
3. удвоение или утроение баллов на 3-24 часа (выбранных случайным образом);
4. 3000-5000 баллов в топ (выбранных случайным образом);
5. дождь из магнитиков на персональную страницу пользователя на 6-12 часов.

Все перечисленные призы выдаются пользователю поочередно в окне выражения.

От активности на главную страницу выносится виджет, который содержит информацию о: пользователе, который отдал максимальное количество баллов

за игрока, количество участников в команде (всего и новых за сегодня), потерянные участники, задание для команды с таймером.



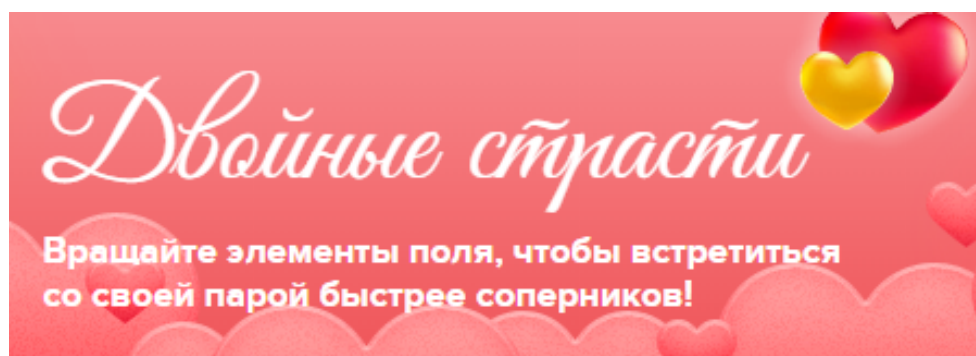
Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- ИМЯ забрал у вас участника команды, верните его скорее;
- вас забрал к себе в команду ИМЯ. Поддержите его;
- ваша команда выполнила задание на 10,20...90%, добавляйте участников , чтобы победить;
- ваша компания выполнила задание - получите призы;
- осталось всего N часов на выполнение задания команды - торопитесь набирать участников;
- добавьте ещё N участников и получите ключики;
- вы можете открыть <тип> сундук;
- вы потеряли N симпатичных мужчин/женщин. Верните их в свою команду.

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Двойные страсти



Дополнительная активность реализована в виде парной дуэли с конечной целью. Представлено поле 10*10 клеток, по двум сторонам которого выведены пользователи из пары. На поле размещены трубы, которые необходимо вращать, чтобы соединить трубу от одного пользователя к другому. Пара, которая быстрее это сделает - побеждает.

Использована романтическая художественная среда, передающая стремление пользователей проложить путь для своей любви/страсти.



Подбор пары осуществляется из пользователей противоположного пола, в первую очередь друзей, если подходящих друзей нет, то учитываются количество полученных баллов за последние три дня и общность интересов. В подборе не принимают участие те пользователи, которые уже состоят с кем-нибудь в паре и те, которые не заходил на сайт более месяца.

Подбор пары соперников происходит аналогичным образом, приоритетным в отборе является количество набранных баллов за последние три дня.

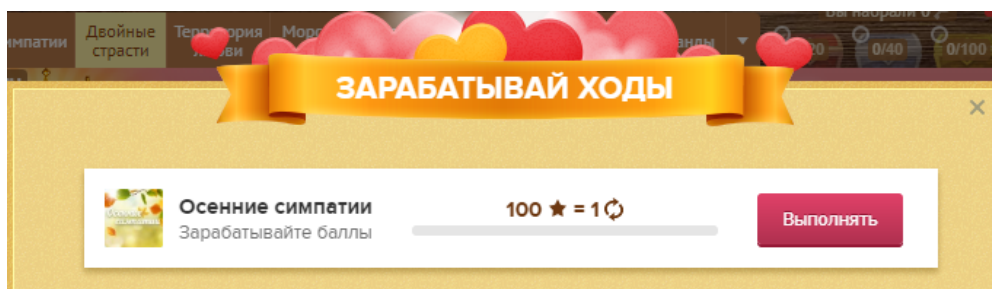
Игра длится сутки, каждая следующая игра начинается в 16:00 по мск времени ежедневно. Если пара победила досрочно, она получает призы и ей создается следующая игра с таймером до 16:00. Если дуэль заканчивается по времени, то победитель определяется по количеству действий в игре.

Цель игры - соединить расположенные на игровом поле разрозненные элементы (трубы) между сердцами в непрерывный путь (трубопровод), в котором не должно быть элементов с незамкнутыми выходами.

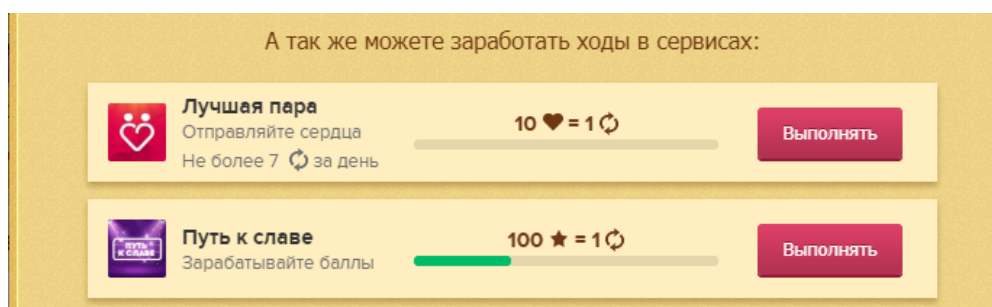


Переместить элементы из одного участка игрового поля в другой возможности нет, доступно только вращение элементов вокруг своей оси для выбора оптимального положения. Для вращения курсор мыши нужно направить на элемент, который поворачивается вокруг своей оси по часовой стрелке на 90 градусов за каждый клик. Каждый клик - один ход (то есть, одно вращение). Соединенные элементы подсвечиваются розовым цветом.

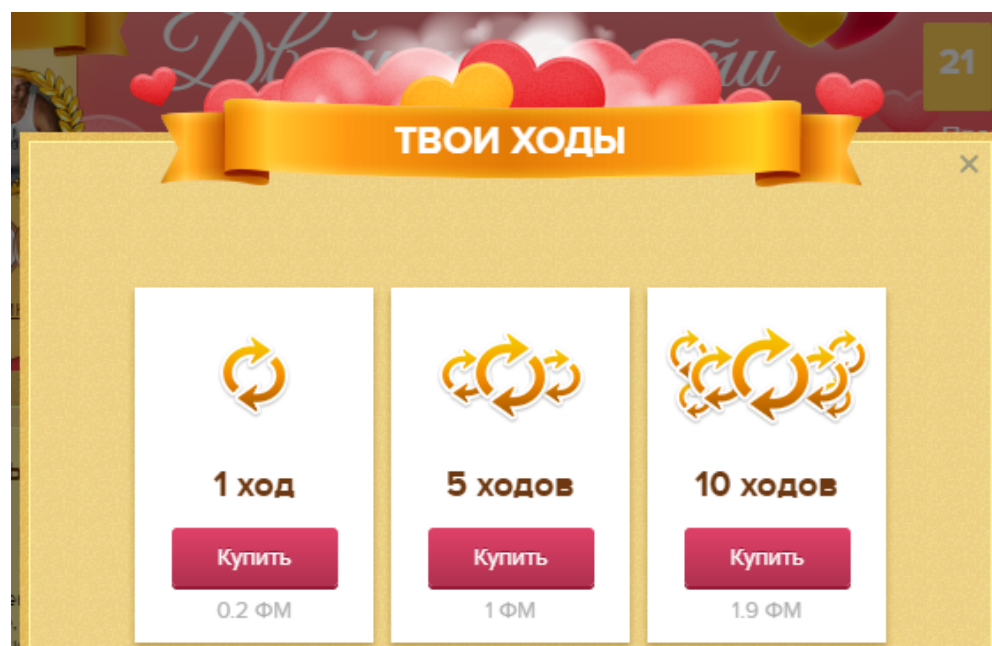
Для самой первой дуэли пользователю дается 20 ходов (вращений), для каждой следующей - 3 хода. Для активации дуэли пользователю нужно сделать минимум три хода. Вращения можно получить за отправку магнитиков:



или за выполнение заданий в других сервисах сайта:



Предусмотрена возможность использования неактивированных данных и команд при помощи активации фиксированного количества ФМ - приобретение дополнительных ходов.



Неизрасходованные ходы (вращения) аннулируются в 00:00 по мск времени ежедневно.

От уровня к уровню сложность игры возрастает: добавляются новые конфигурации труб и увеличивается количество элементов для построения пути. Каждая победа дает переход к следующему по сложности уровню.

Описание уровней:

На 1-3 уровнях появляется элемент “L” и карта генерируется на 15-25 элементов.

На 4-7 уровнях карта генерируется на 20-35 элементов и появляются случайно разбросанные 5 элементов рядом с нужными.

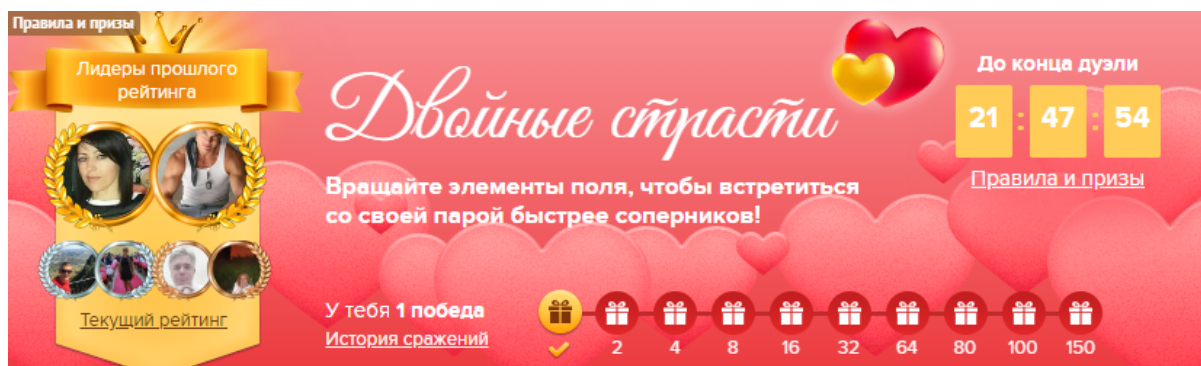
На 8-15 уровнях появляется элемент “+” и карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 10 элементов рядом с нужными.

На 16-31 уровнях появляется элемент “T” и карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 20 элементов рядом с нужными.

На 32+ уровнях карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 30 элементов рядом с нужными.

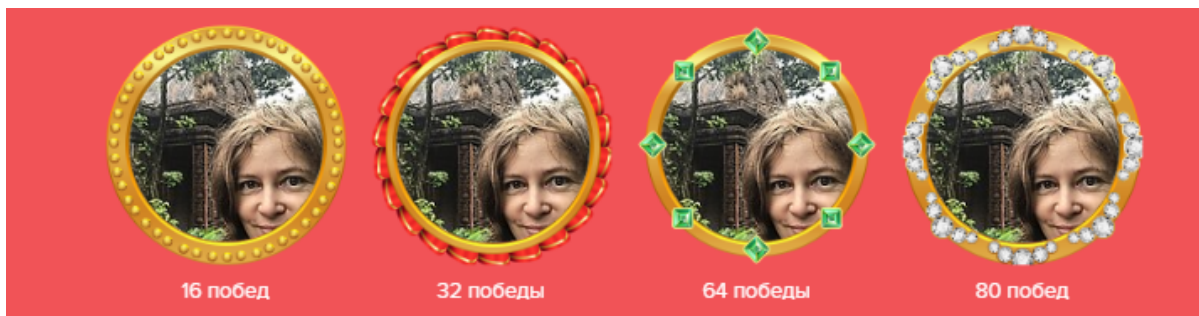
Для реализации игрового сценария разработан удобный и понятный односторонний интерфейс с активными ссылками, разделенный на функциональные зоны.

Информационная область.



Информационная область находится сверху и содержит название активности, краткое описание игрового процесса, таймер с отсчетом обратного времени до окончания дуэли. По ссылке “Правила и призы”, расположенной под таймером, содержится подробная информация о правилах и призах этой активности. В левую часть вынесена информация о лидерах прошлого рейтинга и ссылка, ведущая к данным текущего рейтинга (при клике на ссылку пользователь перемещается в Область рейтингов, расположенную снизу игровой страницы).

Также в эту область вынесена индивидуальная статистика пары по количеству выигранных побед. Статистика представлена в виде постепенно заполняющегося прогресс бара с шагами в 1,2,4, 8,16,32,64,80,100,150 побед. За каждый шаг предусмотрена выдача приза - графическое оформление аватарки игрока. Примеры оформления рамки для аватарки:



По ссылке “История сражений” доступна детальная информация о предыдущих 10 дуэлях: указаны дата и время проведения дуэли, статус (выигрыш-проигрыш), счёт и соперники. Закреть окно можно при клике на крестик в верхнем правом углу или на кнопку “Понятно, спасибо”, расположенную снизу по центру.



Игровая область - центральная часть игровой страницы, на которой реализуется игровой процесс. Представлена игровыми полями пар пользователей, между которыми происходит дуэль и зоной инструментов для осуществления игрового процесса. Игровые поля условно делят область на верхнюю и нижнюю части. В верхней части располагается поле пользователя и его напарника, в нижней части - поле соперников.

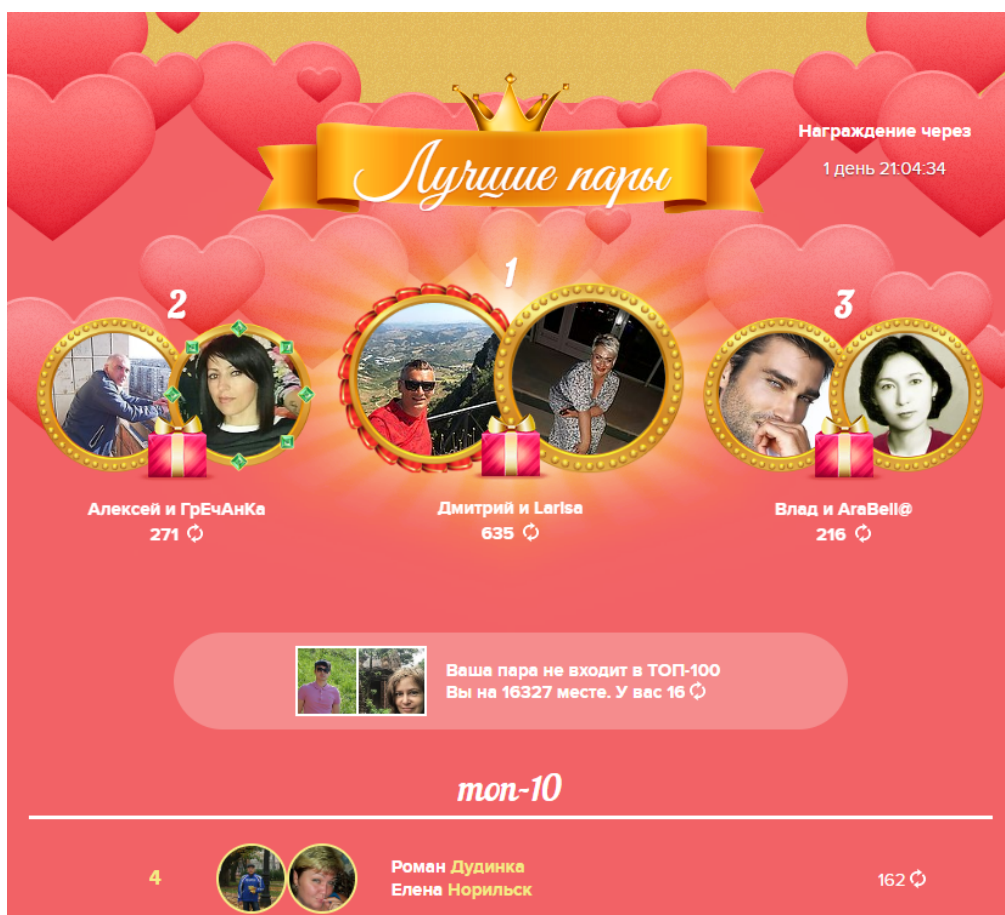


Над игровыми полями выведена информация о количестве произведенных вращений и текущем статусе (поле закрашивается в зеленый цвет при преимуществе в игре), по бокам представлены пользователи, которые составляют пару и их участие в игре (то количество ходов, которые они сделали). Игровое поле - квадрат 10*10 см, на котором расположены разрозненные базовые элементы (трубы разной конфигурации) в количестве, предусмотренном уровнем игры. Строить путь можно в любой последовательности - от своего сердца к сердцу пользователя пары, в обратном направлении, соединять отрезки в середине пути и поворачивать трубы и мешать строить путь на поле соперников. Для поворота трубы в нужную позицию может потребоваться несколько кликов. За один клик на элемент списывается один ход.

Информация о количестве доступных ходов вынесена влево от игрового поля пользователя. Там же находятся кнопки быстрого перехода к локациям, где можно получить ходы, выполняя определенные задания в основной локации или других сервисах сайта схожей тематики (кнопка “Заработать”) или воспользоваться дополнительными возможностями программного обеспечения (неактивированными данными и командами, воспользоваться которыми можно после активации фиксированного количества ФМ) - приобрести дополнительные ходы.

Для дополнительной мотивации продублирована информация о возможных призах - доступна по ссылке “Призы за победу”, расположенной под графическим изображением коробок с подарками.

Область рейтингов.



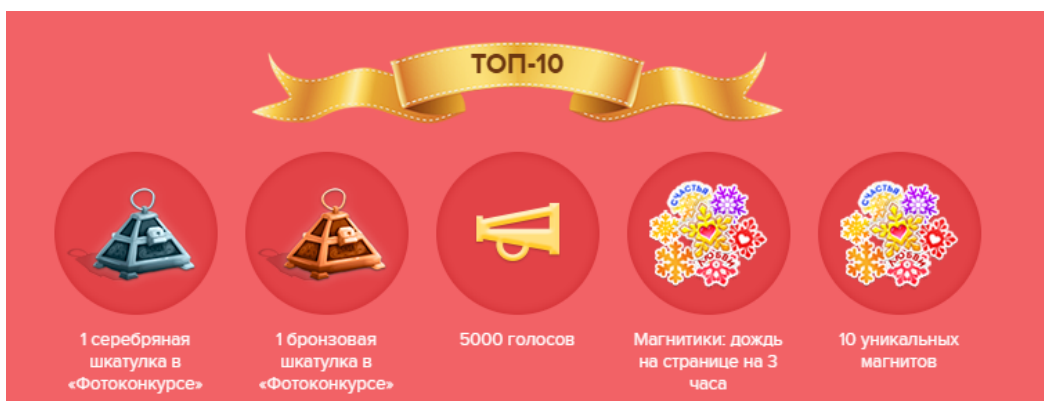
Рейтинг лучших пар формируется каждые три дня, учитывается количество потраченных ходов. Справа в верхней части области работает

таймер обратного отсчета времени до завершения формирования рейтинга (“Награждение через”).

Лидеры предыдущего рейтинга (1,2,3 позиции) выносятся наверх страницы и отображаются до подведения следующих итогов. Лидеры текущего рейтинга могут меняться. Под тройкой пар-лидеров располагается информация о месте пары пользователя в текущем рейтинге и далее - пары в порядке убывания по количеству ходов (ТОП10, ТОП100 и далее). По клику на аватарку каждого участника этой активности возможен переход на его персональную страницу.

Призы. Выдача призов осуществляется автоматически. Призы выдаются за победу в дуэли и за место в рейтинге после подведения итогов. Также предусмотрены дополнительные призы для лидирующих в рейтинге пар (первые три места). Образцы выдаваемых призов:





Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- старт игры;
- соперники крутят трубы;
- ваша половинка крутит трубы, помогите ей;
- до завершения игры 2,1 часа;
- вы победили - получите призы;
- вы победили в топе - получите призы;
- вы заняли N место в топе - получите призы;
- соперник повернул вашу трубу и мешает вам.

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Территория любви



Дополнительная активность реализована в виде соревнования между 5-ю парами пользователей, каждой из которых в начале игры выдаются 50 клеток и 15 ходов. За сутки (с 16:00 до 15:59 следующего дня по московскому времени) нужно захватить как можно больше территорий соперников и/или нейтральных клеток и построить своё любовное гнездышко. Игра закончится раньше, если одна из пар займёт все клетки.



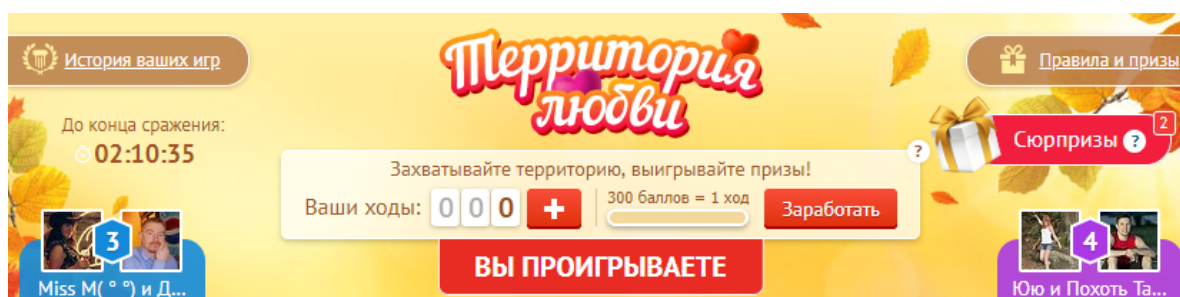
Игра завершается либо по таймеру и тогда победитель определяется по количеству захваченных частей, либо когда одна из пар захватила все поле.

Призы динамические и зависят от количества захваченных частей (чем больше частей, тем больше призов). Для захвата части нужны ходы, их можно заработать за отправку магнитов или воспользоваться неактивированными данными и командами, доступ к которым открывается только после активации фиксированного количества ФМ. Иногда при захвате частей выпадают сюрпризы

Для активации игры необходимо сделать 15 ходов. Очередности в игре нет, поэтому можно не дожидаться ходов других игроков.

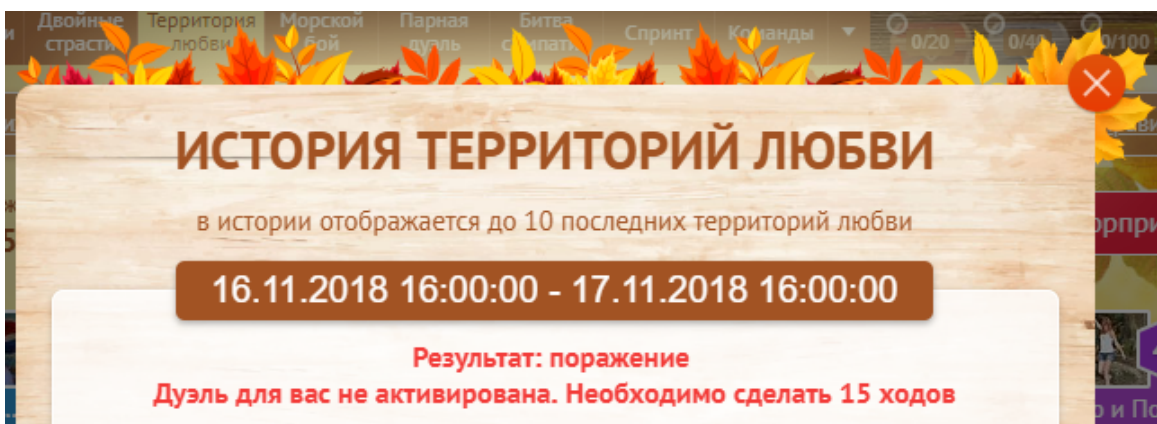
Для реализации игрового сценария разработан удобный и понятный односторонний интерфейс с активными ссылками, разделенный на функциональные зоны.

Игровая область включает в себя зону игровой статистики пары и игровое поле.

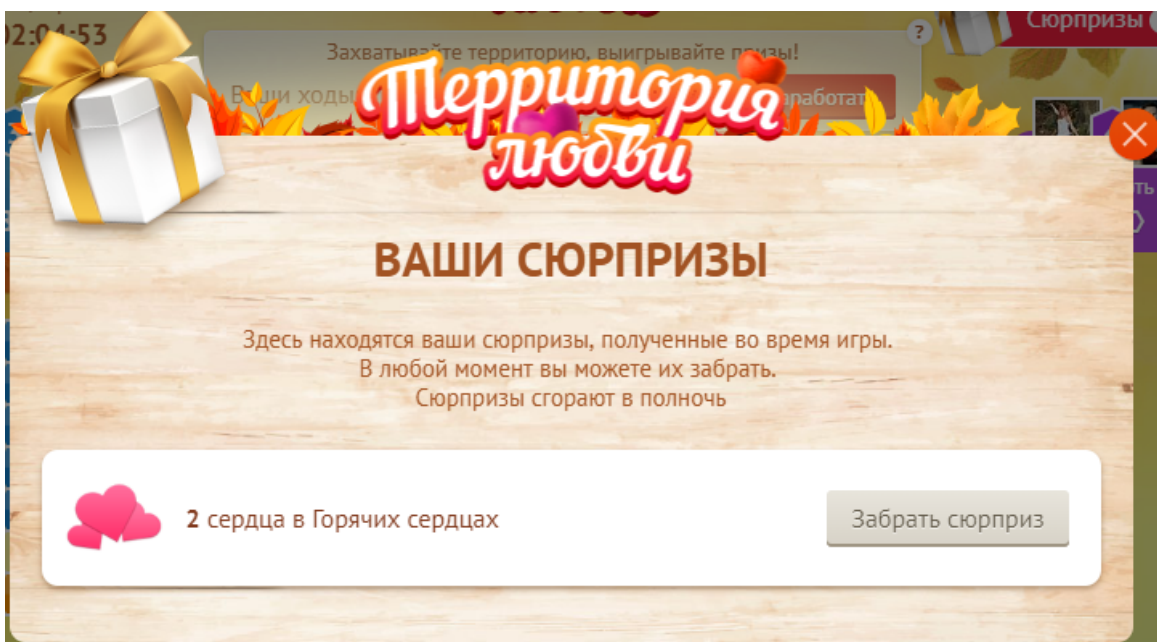


В зоне игровой статистики пользователь может обратиться за данными прошлых игр (кликнуть по ссылке в левом верхнем углу “История ваших игр”), ознакомиться с правилами и призами (кликнуть по ссылке в правом верхнем углу “Правила и призы”), узнать количество доступных оставшихся ходов и время до окончания игры (слева установлен таймер обратного отсчета времени до завершения игры), воспользоваться ссылкой для получения дополнительных ходов (при клике на кнопку “Заработать” открывается окно для отправки магнитиков).

В истории игр содержится информация о дате и времени начала и завершения игры, результате (победа/поражение), типе подведения итогов (досрочно/по очкам), счете игроков.



В процессе захвата поля пользователю выпадают призы, которые он может забрать по клику на кнопку “Сюрпризы”. Сюрпризы необходимо использовать до 00:00. Неиспользованные сюрпризы аннулируются в 00:00 по московскому времени. С наибольшей частотой (85%) выпадают магнитики, с меньшей вероятностью - бонусы из перечня дополнительных возможностей этой игры или бонусы из других приложений сайта похожей тематики.



Игровое поле представляет из себя область из трехсот ячеек в виде сердца и разделено на цветные сегменты. Каждой паре присваивается один из пяти цветов (синий, зеленый, фиолетовый, оранжевый, красный) и выдается 50 ячеек того же цвета. Кроме этого на поле есть 50 нейтральных разделительных ячеек белого цвета. Их также можно захватывать, как и ячейки другой пары.



Для того, чтобы захватить чужую или нейтральную клетку, необходимо навести на неё курсор и сделать клик мышкой. В случае успешного захвата клетка закрашивается цветом пары. Количество завоеванных клеток отображается под аватарками пользовательских пар. За один клик тратится один ход. Каждому пользователю в начале игры предоставляется 15 ходов. Если ходы закончились, их можно получить, выполняя игровой сценарий в главной локации - дарить магнитики. За отправку магнитиков начисляются баллы, за каждые 300 полученных баллов пользователь получает 1 дополнительный ход. Все ходы нужно израсходовать до 00:00 по московскому времени. Неиспользованные до этого времени ходы аннулируются.

Игра завершается либо по таймеру и тогда победитель определяется по количеству захваченных частей, либо когда одна из пар захватила все поле. Подведение итогов игры и выдача призов происходит автоматически.

Область информирования о правилах и призах вынесена вниз страницы, содержит информацию о правилах и призах. Полученные призовые бонусы необходимо потратить до 00:00 по московскому времени.



Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- игра началась;
- отобрали территорию;
- напарник захватил территорию;
- соперник захватывает территории;
- игра закончилась, пора получить призы (только в случае, если пара выиграла).

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Морской бой

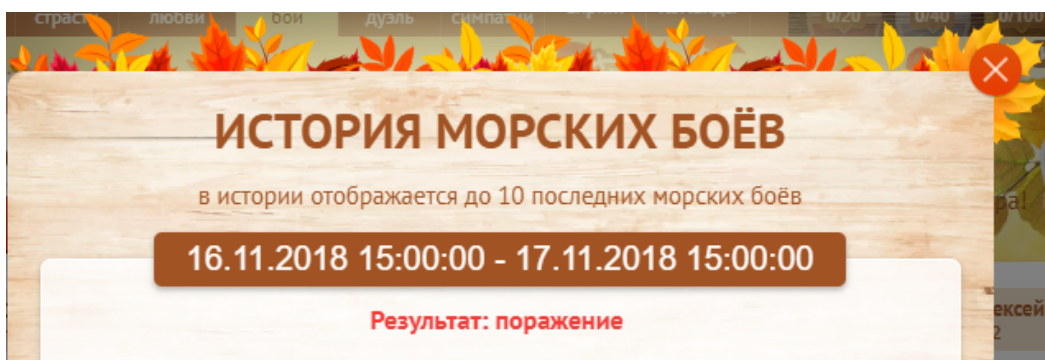


Активность реализована в виде игры с классическими правилами игры “Морской бой” между пятью парами соперников. Пары собираются из игроков противоположного пола, учитывается активность в приложении и в статусе он-лайн.

Для реализации игрового сценария разработан удобный и понятный односторонний интерфейс с активными ссылками, разделенный на функциональные зоны.

В верхнем левом углу содержится ссылка “Правила и призы”, при клике на которую пользователь перемещается в самый низ страницы, где содержится детальная информация о Правилах и призах.

В верхнем правом углу содержится ссылка “История дуэлей”, клик по которой вызывает появление окна с информацией о последних десяти дуэлях: дате и периоде проведения дуэли, результате (победа/поражение) и счете (количество выстрелов).



В центральной части страницы расположена игровая область: слева блок с игровым полем пользователя, справа - игровые поля всех остальных пар соперников.



Над своим игровым полем пользователю показывается счетчик доступных ходов, информация о напарнике и статистика удачных выстрелов, под игровым полем размещен чат пары, в котором может отображаться статистика боёв (имя соперника, локализация выстрела и результат - мимо/ранен/убит) или сообщения напарников друг другу. Записи о статистике боя генерируются автоматически, общение между напарниками происходит по их инициативе.

У каждой пары есть поле 10*10 клеток, на которых размещены корабли (корабли 1шт*4, 2шт*3, 3шт*2, 4шт*1). Корабли размещаются в случайном порядке в начале каждой дуэли. Для активации игры необходимо сделать один выстрел по любому игровому полю соперников. В начале каждой дуэли каждому пользователю начисляется 5 ходов, дополнительные ходы можно

получить, выполняя базовый игровой сценарий в основной локации - отправлять магнитики другим пользователям. За отправку магнитиков начисляются баллы, за каждые 300 полученных баллов пользователю предоставляется 1 дополнительный ход. Можно воспользоваться неактивированными данными и командами программного обеспечения, доступ к которым открывается только после активации фиксированного количества ФМ (дополнительные пакеты ходов).

По клику на кнопку “Заработать” открывается окно для отправки магнитиков, по клику на кнопку “Купить” открывается кабинет для активации права на использование неактивированных данных и команд.



Все ходы нужно израсходовать до 00:00 по московскому времени, неизрасходованные ходы аннулируются. Соперники стреляют без очереди.

Дуэль длится сутки с момента старта (информация об окончании дуэли отображается на таймере обратного отсчета времени, расположенного над игровыми полями соперников. Дуэль завершается по таймеру или в том случае, если одна пара уничтожит флот всех остальных пар. Пара с уничтоженным флотом сразу выбывает из дальнейшей дуэли, все остальные продолжают бороться за призы. Если дуэль заканчивается по таймеру, то выигрывает пара, у которой было больше всего результативных ходов (попаданий).

Подведение итогов дуэлей и выдача призов происходит автоматически. Следующая дуэль начинается сразу же после окончания предыдущей.



Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- старт дуэли;
- ваш напарник попал в соперника;
- ваш напарник стрелял по соперникам и промазал - помогите ему;
- соперник попал в ваш корабль;
- по вам стреляли;
- Вы победили - получите призы.

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Парная дуэль “Рай для двоих”



Активность реализована как дуэль между двумя парами. Для победы нужно набрать большее, чем у соперников, количество баллов. Баллы зарабатываются отправкой магнитиков (или использованием неактивированных данных и команд, доступ к которым открывается только после активации фиксированного количества ФМ).

На странице активности представлены: две пары; статус (проигрывает/выигрывает/ничья); таймер с обратным отсчетом времени; кнопка отправки магнитов, которая открывает стандартное окно для выполнения базовых действий; кнопка для использования дополнительных возможностей программного обеспечения (неактивированных данных и команд) посредством активации фиксированного количества ФМ (“Рывок вперед”), прогресс-бар побед.



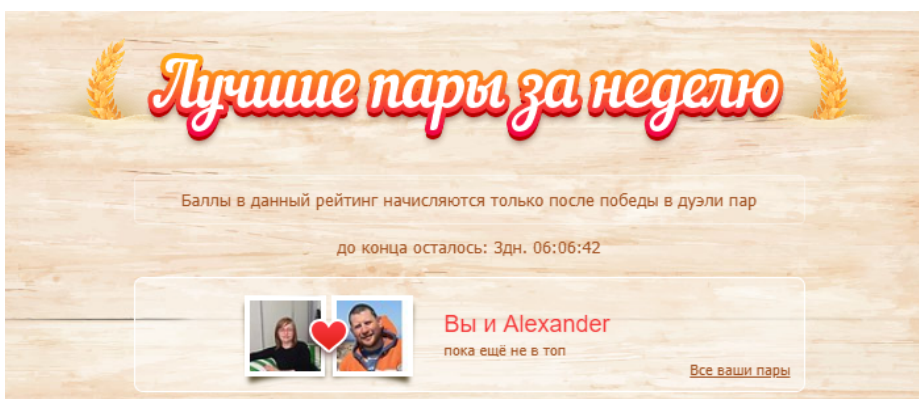
Для активации дуэли одной из пар необходимо набрать 100 баллов. Побеждает та пара, которая набрала больше баллов, призы получает оба члена команды. Дуэль начинается в 19:00 по московскому времени и длится сутки.

Ознакомиться с результатами прошлых дуэлей (10 последних) можно по ссылке “История дуэлей” в верхнем левом углу страницы. По клику на ссылку открывается окно с информацией о: дате и времени проведения дуэли, результате (победа/поражение), статусе активации, счёте.



Каждая победа считается в прогресс - бар побед с шкалой 1-5-10-20-30-40-50-60-70-80-90-100. На каждом шаге пользователю выдается приз - графическое оформление аватарки, которое применяется сразу после получения. Выбрать рамку из ранее полученных возможности нет.

Каждую неделю формируются топы лучших пар. В топе учитывается сумма баллов пары при условии победы в дуэли. Выдача призов предусмотрена на каждом победном этапе, то есть как за победу в ежедневной дуэли, так и за участие в формировании топа лучших игроков (тройка лидеров, топ - 10, топ - 100).



Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки уведомлений и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- дуэль началась;
- до завершения дуэли 1 час;
- вас опережают (раз в 2 часа);
- вы выигрываете (раз в два часа);
- получите призы.

Каждая уведомление содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Битва симпатий

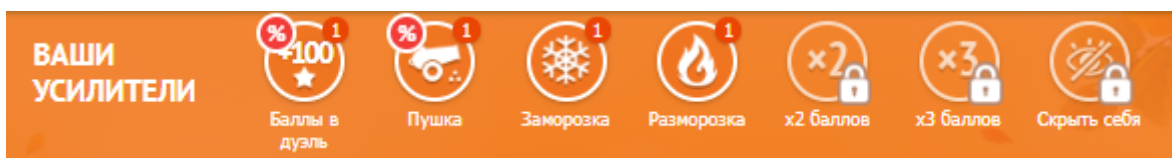


Ежедневная дуэль между 2-мя пользователями, только очки в дуэли набирают их симпатии в сервисе. Если вдруг в течение дня у человека отбирают симпатию, то очки, которые заработала эта, симпатия остаются в дуэли предыдущего хозяина симпатии. В дуэли 1 раз можно назначить помощника, действия которого будет приносить в 2 раза больше баллов. Если человек теряет эту симпатию, то переназначить помощника невозможно (если попытка смены уже потрачена), в интерфейсе отображается потерянный человек с призывом его вернуть. 2 раза в сутки игрок может отправлять нотификацию своим симпатиям с просьбой быть усерднее в дуэли и помочь своему хозяину добиться успеха. В дуэли есть ранги, от которых зависит количество усилителей, которые получает хозяин при старте дуэли. Ранги достигаются за счёт побед в самих дуэлях. У рангов есть соответствие, к примеру 1-ый ранг - 1 победа, 2-ой ранг - 3 победы. Реализована возможность посмотреть чужую страницу битвы, чтобы игроки могли посмотреть на то, как они помогают своему хозяину.

Подбор соперников осуществляется до начала дуэли. Внутри рангов пользователи сортируются по разнице очков в дуэлях за последние 2 дня, вторичная сортировка происходит по количеству симпатий у пользователя.

Для активации себя в дуэлях нужно набирать баллы в соответствии с тем рангом, который имеет пользователь до начала дуэли (ранг - баллы для активации: 1-10, 2-20, 3-30, 4-50, 5-70, 6-100, 7-130, 8,9,10-150). Ранг присваивается в зависимости от числа побед в дуэлях (побед - ранг: 1-1, 3-2, 5-3, 10-4, 15-5, 20-6, 30-7, 40-8, 60-9, 80-10). Если пользователь проигрывает в дуэли, то его ранг понижается.

В игре используются усилители, набор усилителей определяется рангом пользователя до начала дуэли.



- Баллы в дуэль (в топ баллы не добавляются);
- пушка (отнимает баллы у соперника);
- заморозка (симпатии не могут приносить пользу сопернику);
- удвоения/утроения баллов;
- разморозка;
- скрыть себя: не отображаются баллы и информация о пользователе - соперник не понимает, выигрывает он или проигрывает.

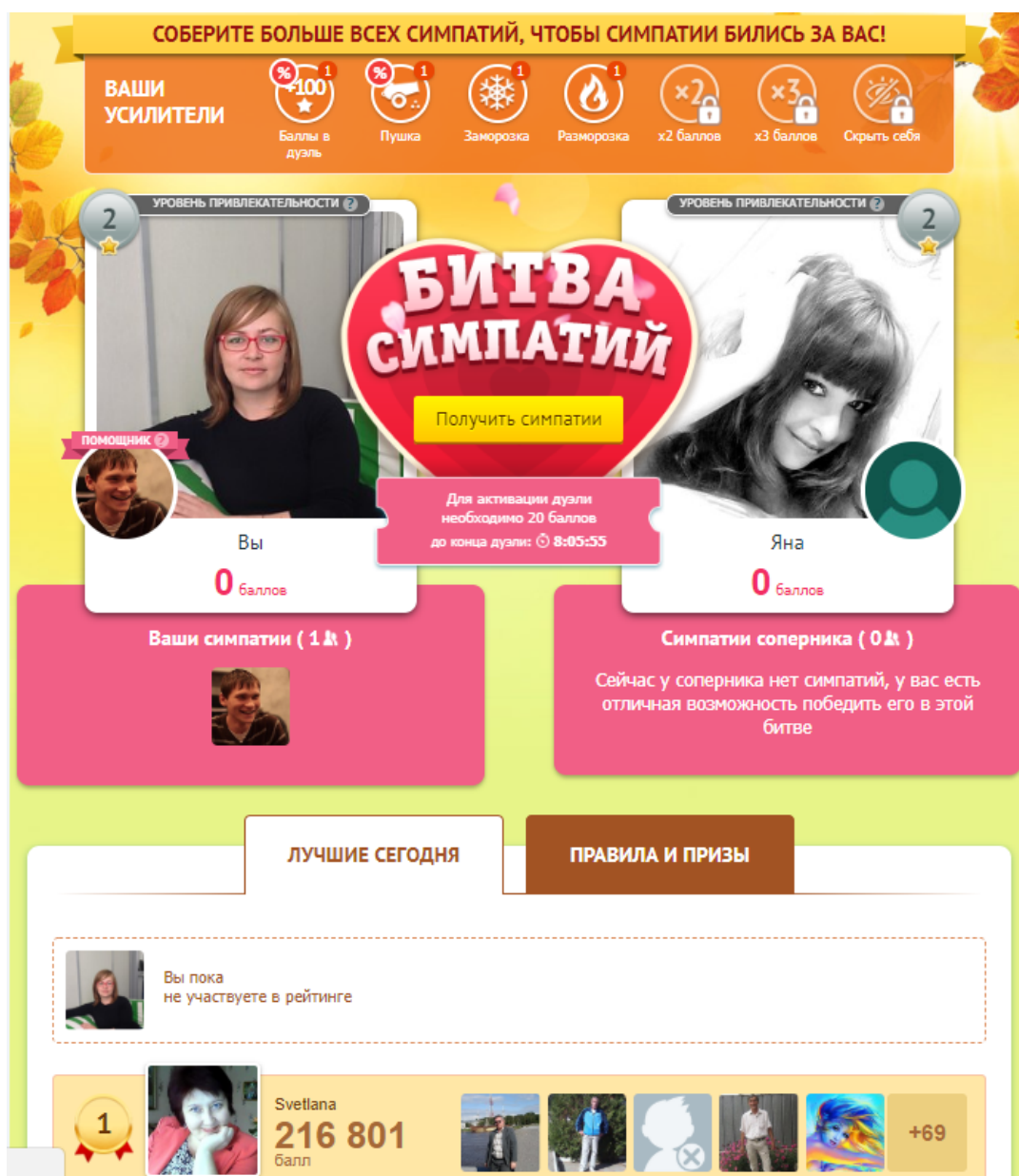
В зависимости от ранга у пользователя меняется набор усилителей и время, за которое они восстанавливаются.

Ранги	Описания бустеров
1	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 100 баллов, 12 часов - Пушка: -50 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа
2	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 100 баллов, 10 часов - Пушка: -50 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа
3	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 200 баллов, 12 часов - Пушка: -100 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x2 на 10 мин: 24 часа
4	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 200 баллов, 10 часов - Пушка: -150 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x2 на 10 мин: 24 часа
5	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 300 баллов, 12 часов

	<ul style="list-style-type: none"> - Пушка: -200 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x2 на 20 мин: 24 часа
6	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 300 баллов, 10 часов - Пушка: -250 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x2 на 30 мин: 24 часа
7	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 400 баллов, 12 часов - Пушка: -300 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x3 на 10 мин: 24 часа
8	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 400 баллов, 10 часов - Пушка: -350 баллов, 12 часов - Заморозка: 24 часа - Разморозка 24 часа - x3 на 20 мин: 24 часа - Скрыть себя на 30 мин: 24 часа
9	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 500 баллов, 12 часов - Пушка: -400 баллов, 12 часов - Заморозка: 12 часов - Разморозка 12 часов - x3 на 30 мин: 24 часа - Скрыть себя на 1 час: 24 часа
10	<ul style="list-style-type: none"> - Баллы в дуэль : 500 баллов, 10 часов - Пушка: -500 баллов, 12 часов - Заморозка: 8 часов - Разморозка 8 часов - x3 на 60 мин: 12 часов - Скрыть себя на 2 часа: 24 часа

У усилителя есть время восстановления, то есть как только игрок его использует, он может его использовать повторно через время, указанное в таблице для каждого усилителя и ранга. Время можно ускорить, воспользовавшись дополнительными возможностями программного обеспечения (неактивированные данные и команды), доступ к которым открывается после активации фиксированного количества ФМ.

Активность представлена на одной странице, в состав которой входит:



- бустеры в самом верху страницы;
- представления пользователей, соперничающих друг с другом, аватарками. На аватарках в верхнем левом углу указан ранг игрока (уровень

привлекательности), в нижнем левом углу - помощник, под аватаркой - имя пользователя и количество заработанных баллов в дуэли. Между аватарками расположена кнопка “Получить симпатии”, нажатие на которую отправляет на главную страницу игры для осуществления базовых игровых действий (отправка магнитиков другим пользователям);

- под аватарками расположен блок симпатий. При наведении на симпатию можно выбрать помощника или применить усилитель “Разморозка”. При наведении на симпатию противника можно переманить её к себе или применить усилитель “Заморозка”. Также можно забрать все симпатии противника, воспользовавшись дополнительными возможностями программного обеспечения (неактивированными данными и командами) посредством активации фиксированного количества ФМ (кнопка “Забрать всех”);
- внизу страницы переключатель между топами битвы симпатий за день и правилами и призами этого события с подробным описанием.

Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций, мгновенных уведомлений и писем на электронную почту.

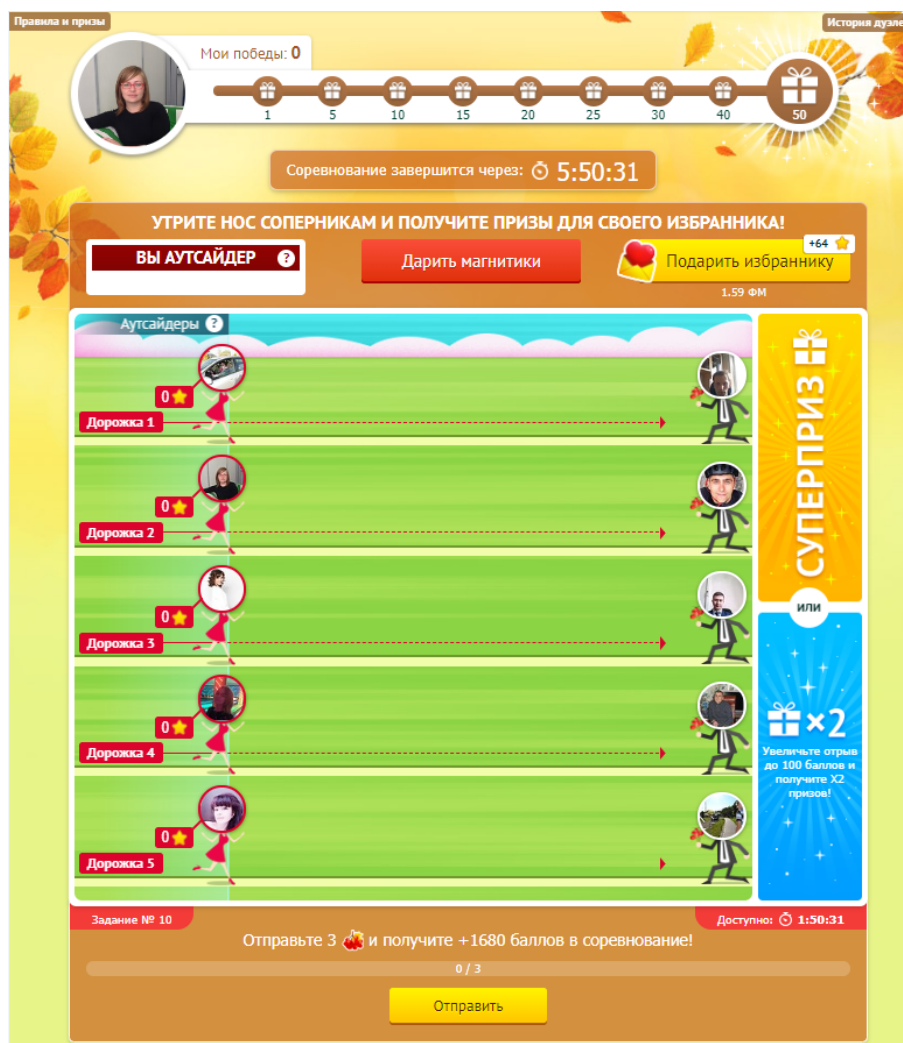
Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- ИМЯ просит вас помочь ему помочь {ему|ей} победить в противостоянии с ...;
- Ваш противник ИМЯ заколдовал вашу симпатию ИМЯ, скорее разморозьте {его|её};
- Пушка заряжена! Выпусти снаряд в противника пока он не ушёл в отрыв (или восстановление одного из бустеров);
- Вам немного не хватает в дуэли. Нагоните соперника, а то потеряете ранг N;
- Соперник вас опередил;
- У вас забрали главную симпатию;
- Битва началась;
- Соперник применяет улучшители.

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

Спринт

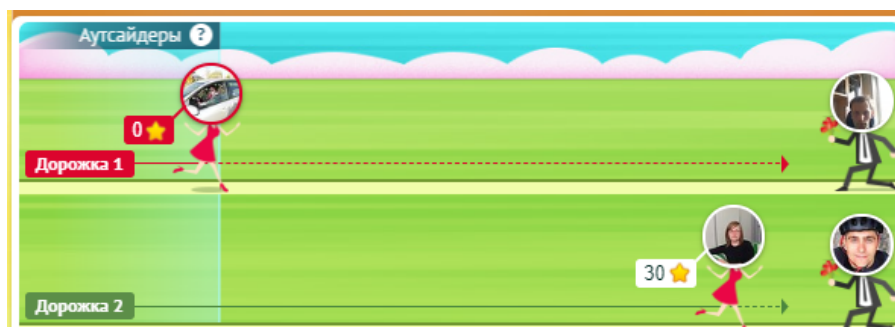
Миниактивность реализована как индивидуальная дуэль между пользователями одного пола. На странице активности представлены:



пять дорожек с участниками, которые должны вырваться вперед остальных соперников и преодолеть расстояние, разделяющее с напарником; прогресс бар побед; таймер с обратным отсчетом времени; кнопка отправки магнитов, которая открывает стандартное окно для выполнения базовых действий; кнопка для использования дополнительных возможностей программного обеспечения (неактивированные данные и команды), доступ к которым открывается после активации фиксированного количества ФМ ("Подарить избраннику"); виджет с заданием, которое ограничено по времени (2 часа) с кратким описанием и прогресс-баром выполнения.

Расстояние между напарниками сокращается при выполнении базовых действий основной локации - отправки магнетиков. Для ускорения игрового процесса можно воспользоваться дополнительными возможностями программного обеспечения за фиксированное количество ФМ (приобрести и отправить уникальные магнетики).

За каждый отправленный магнетик начисляется одна звездочка и фигура пользователя передвигается по дорожке в сторону напарника.



Отрыв в 100 звездочек гарантирует получение удвоенного количества призов. Подсчет результатов и выдача призов происходит автоматически, призы выдаются игроку, который принимал участие в индивидуальной дуэли и его напарнику.

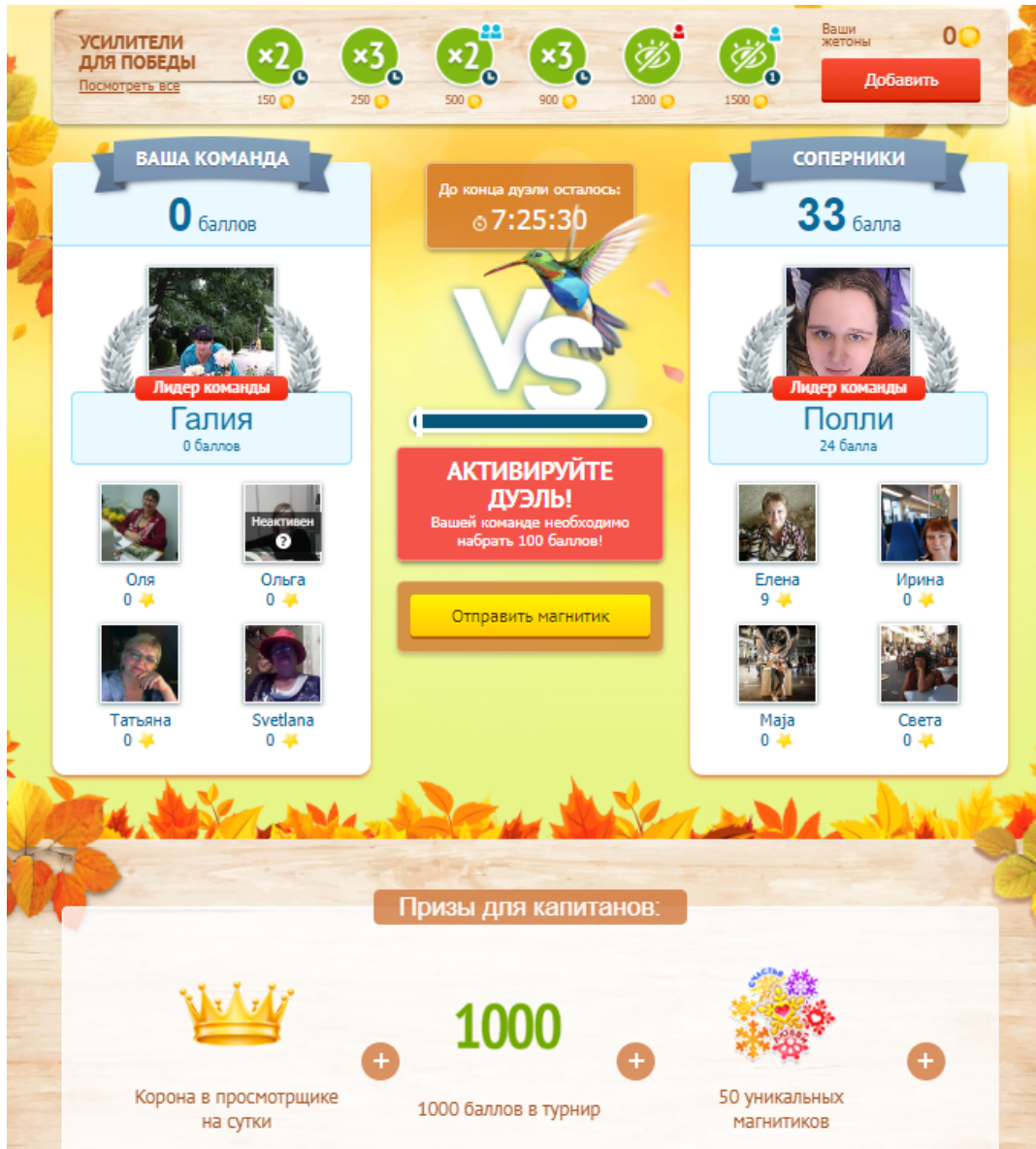
Каждая победа в дуэли засчитывается игроку в прогресс-бар побед со шкалой 1-5-10-15-20-25-30-40-50.



При достижении каждого следующего шага по шкале прогресс-бара меняется графическое оформление аватарки игрока - появляется рамка с украшением по мотивам тематики основной локации (напр., "Осенние симпатии" - рамка украшается яркими осенними листьями и драгоценными камнями).

У 2 и более игроков, которые набрали меньше всего баллов в соревновании вычитается одна победа. Чем меньше побед, тем хуже рамка вокруг аватарки.

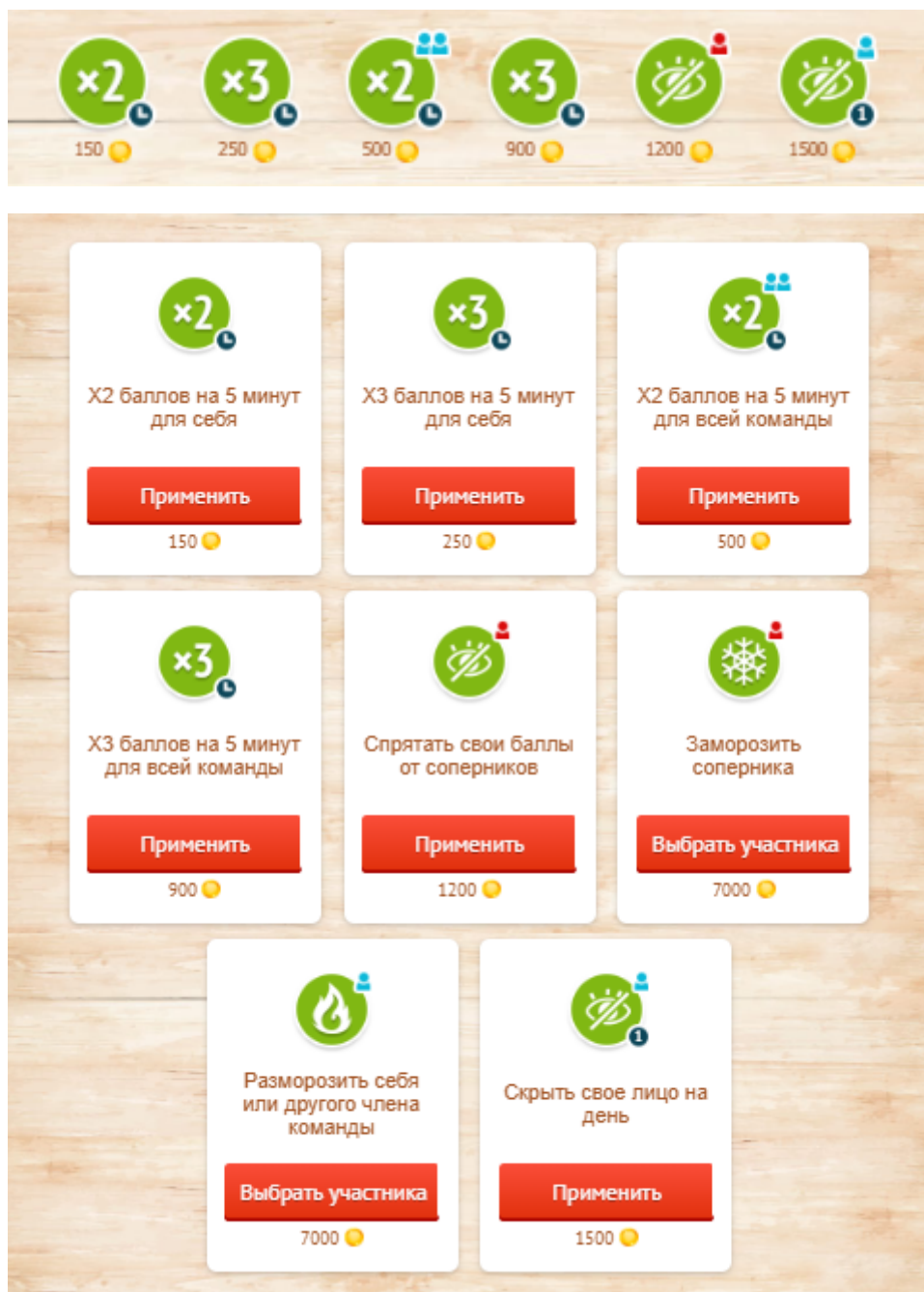
Команды



Ежедневная дуэль между двумя командами из пяти пользователей, возглавляемая капитаном. Подбор соперников и участников происходит по аналогии с активностью “Битва симпатий”, самый активный пользователь по итогам активности за последние два дня назначается лидером команды. Как только другой участник в текущей дуэли вносит больший вклад по баллам, чем действующий лидер, лидерство переходит к нему. Лидерство может меняться неограниченное количество раз за одну игру (сутки). Состав команды не меняется на протяжении игровых суток.

Для активации дуэли команде нужно набрать 100 баллов, для активации игрока в команде - 20 баллов.

В дуэли используются усилители, которые можно получить за жетоны - они выдаются в качестве призов за победу в предыдущей дуэли или предоставляются как дополнительная возможность программного обеспечения (неактивированные данные и команды), доступ к которым открывается только после активации фиксированного количества ФМ.

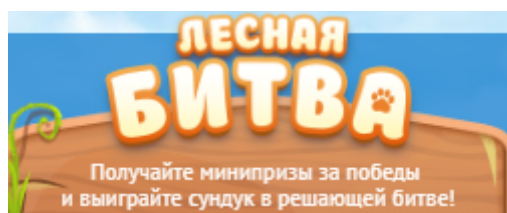


После использования усилители не восстанавливаются, применить следующий усилитель можно только при достаточном количестве жетонов.

Активность представлена на одной странице, которая включает в себя:

- усилители (располагаются на самом верху страницы);
- блоки представления команды, которые располагаются по бокам центра игровой страницы. В каждом блоке отображаются: состав команды и дополнительно акцентируется внимание на лидере; количество набранных командой баллов и количество баллов, которое принес каждый из участников команды. При наведении на участника своей команды можно применить усилитель “Разморозка”, при наведении на участника из команды-соперника можно применить усилитель “Заморозка”.
- таймер обратного отсчёта времени до завершения дуэли;
- информационное табло о состоянии дуэли (активирована/не активирована, проигрыш/выигрыш);
- кнопку “Отправить магнитик”, при нажатии на которую открывается окно для просмотра пользователей и отправки магнитиков;
- информацию о призах для капитанов и участников дуэли.

Лесная битва



Активность реализована как сражение между двумя командами, которые состоят из 10 пар каждая. У каждой команды есть теремок с определенным количеством жизней (100 000) и возможность создать войско из зверьков разного уровня. Задача - разрушить теремок и уничтожить всех зверьков соперников.

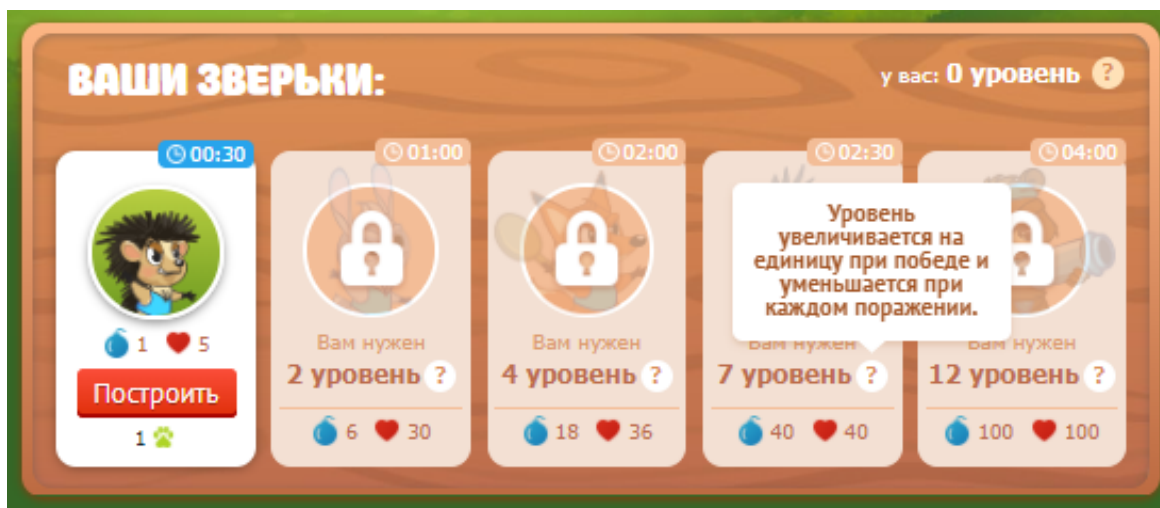


Сражение проходит в два этапа - подготовка к бою и сам бой. Во время подготовки игрок может заработать баллы, чтобы получить “лапки” - элемент игрового сценария, который можно обменять на зверьков. За каждые 300 баллов игрок получает 1 “лапку”. В случае необходимости можно воспользоваться дополнительными возможностями программного обеспечения (неактивированными данными и командами), которые отрываются после активации фиксированного количества ФМ (дополнительные пакеты “лапок”). “Лапки” необходимо израсходовать до 00:00 по мск времени, все неизрасходованные до этого времени “лапки” аннулируются.



Каждый игрок может призвать других членов команды - для этого нужно нажать на кнопку “Призвать свою команду”. Воспользоваться кнопкой можно не чаще 1 раза в час одному игроку. В момент нажатия на кнопку, всем участникам команды отправляется нотификация в раздел “События на сайте” с текстом “Участник вашей команды просит помочь в сражении” и кнопкой активного действия (перехода в игру).

Из зверьков можно составить войско. Каждый зверёк обладает разным уровнем количества жизней, временем на создание и наносимым уроном. Для игроков с нулевым уровнем доступен только один вид зверьков, следующие виды становятся доступны только при достижении более высоких уровней игры. Уровень увеличивается на единицу при победе и уменьшается при каждом поражении.



Для активации пары в битве необходимо поставить на поле 1 зверька одному из участников пары. Если пара не активирована, то мини-приз за победу в текущем сражении сражении она не получает.

В каждой команде есть сундук с уникальными магнитами. Если команда побеждает - она забирает чужие магниты в свой сундук. Сундуки можно вскрыть после 23:00 по мск времени.



Сражения начинаются в 23:00 по московскому времени и длятся ровно сутки. Успеете за первые 11 часов подготовиться к битве, которая начнётся в 10:00 утра. Всего сражение состоит из шести боёв, каждый идёт один час. После боя даются два часа на подготовку к следующей битве.

Время подготовки:

23:00-10:00

11:00-13:00

14:00-16:00

17:00-19:00

20:00-22:00

Время сражений:

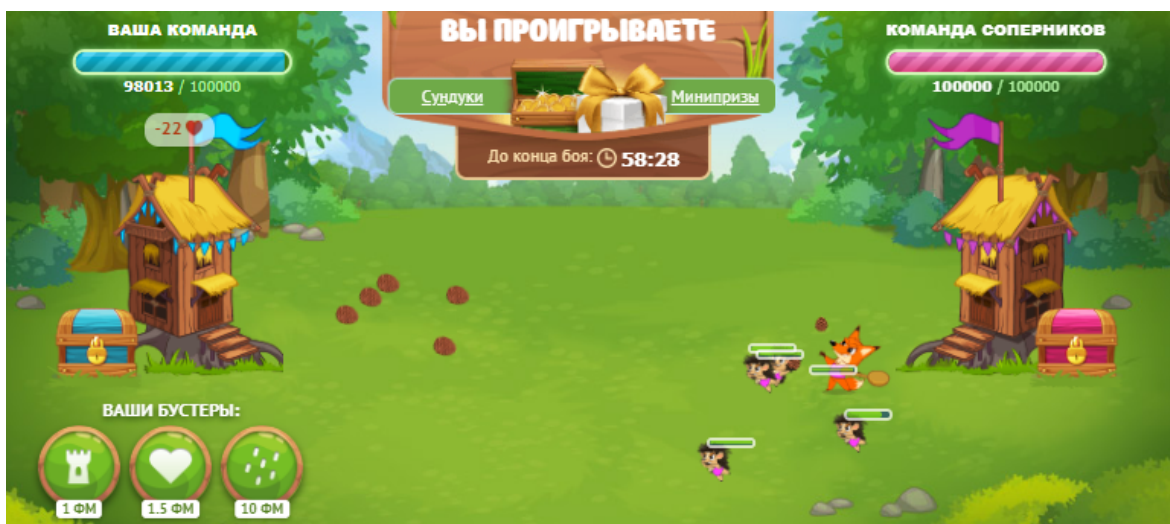
10:00-11:00

13:00-14:00

16:00-17:00

19:00-20:00

22:00-23:00

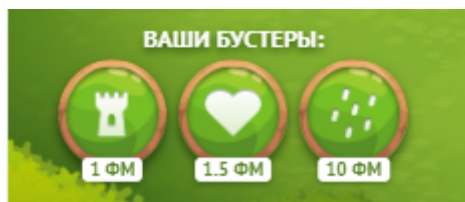


Каждый запущенный зверьком снаряд наносит определённый урон сначала войску противника, затем, после уничтожения войска - теремку. Прогресс-бар уровня жизни постепенно снижается на сумму понесенного урона от всех зверьков противника. В момент достижения 0-го уровня жизни теремок считается разрушенным, бой прекращается.

У победившей команды увеличивается сундук на те магниты, которые были в сундуке проигравших соперников. У проигравших сундук устанавливается в набор до начала сражения (3 уникальных магнитика, 3 исключительных магнитика, 3 редчайших магнитика). Победившая команда получает мини-приз, 10 уникальных магнитиков. Забрать магниты из сундука команда сможет после 21:00 по мск времени.

После начала битвы открывается возможность использовать дополнительные возможности программного обеспечения (неактивированные данные и команды), доступ к которым открывается после активации фиксированного количества ФМ.

Характеристики усилителей:



Выстрел по теремку соперника - выстрел по теремку соперника, каждый выстрел наносит урон в 1000 жизней.

Восстановление теремка - восстановление своего теремка, каждое применение восстанавливает 1000 жизней своего теремка.

Дождь ярости - нанесение массового удара по зверькам противника, у всех зверьков противника останется 50% жизни.

Каждую неделю формируется рейтинг лучших игроков, учитываются индивидуальные и групповые достижения, так как в рейтинг начисляются лапки за построение зверьков и по 50 лапок за каждую победу команды игрока.

Подведение итогов и выдача призов происходит автоматически. Призы получают команды за победу в дуэли и игроки, вошедшие в недельный ТОП 100, ТОП 10. Дополнительные значимые призы выдаются тройке лидирующих игроков (чем выше место, тем значимей приз).

Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки нотификаций и мгновенных уведомлений.

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- старт подготовки;
- старт битвы;
- вы выиграли в битве - получите приз;
- вы выиграли сундук в конце дня;
- участник вашей команды просит помочь в сражении;
- соперник поставил зверька;
- участник вашей команды поставил зверька;
- в ваш замок попали;
- соперник использовал выстрел по вашему замку;
- соперник использовал восстановление своего замка;
- соперник использовал “Дождь ярости”;
- вы проигрываете - помогите своей команде.

Каждая нотификация содержит активную кнопку действия (перейти в активность, забрать приз), каждое мгновенно уведомление содержит ссылку для перехода в активность.

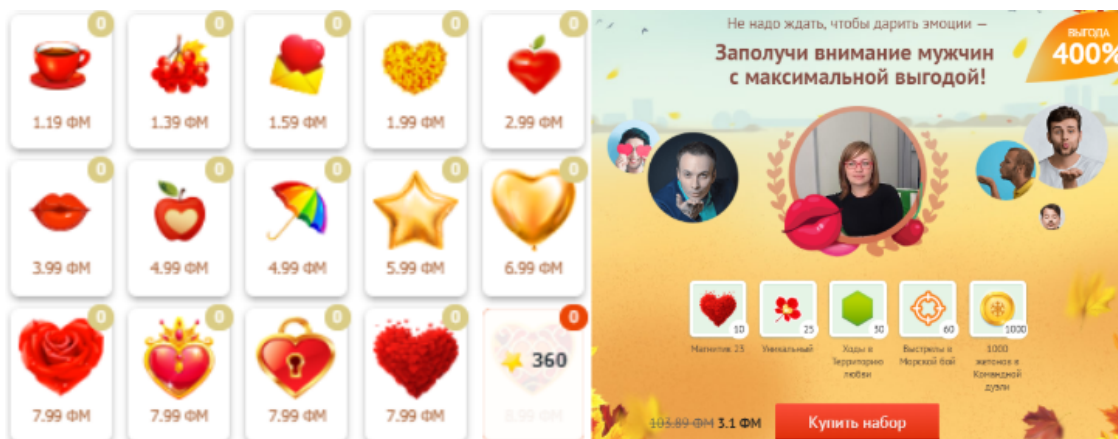
Дополнительные возможности программного обеспечения

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

Использование дополнительных возможностей программного обеспечения реализовано как в основной локации, так и в дополнительных активностях.

Основная локация:

- отправка дополнительных магнитиков;
- уникальное предложение сервиса (набор из дополнительных возможностей программного обеспечения для основной локации и дополнительных активностей).



Дополнительные активности:

- Симпатии. Захват всех симпатий соперника, возврат одной или всех симпатий, захваченных соперником.
- Двойные страсти. Дополнительные ходы (вращения труб).
- Территория любви. Дополнительные ходы (захват территории соперников или нейтральных клеток).
- Морской бой. Дополнительные выстрелы.
- Парная дуэль. Рывок вперед (отправка уникального магнита).
- Команды. Дополнительные жетоны (для дальнейшего обмена их на усилители).

- Лесная битва. Дополнительные “лапки” для формирования войска из зверьков, усилители для сражения.



С перечнем всех неактивированных данных и команд, доступ к которым открывается после активации ФМ, можно ознакомиться в Приложении №1.

Приложение №1

Перечень неактивированных данных и команд программного обеспечения "Магнитики".

Часть сервиса	Название	ФМ
Основной игровой сценарий	Магнитик 2*	0,19
	Магнитик 3	0,28
	Магнитик 4	0,39
	Магнитик 5	0,49
	Магнитик 6	0,59
	Магнитик 7	0,79
	Магнитик 8	0,99
	Магнитик 9	0,99
	Магнитик 10	1,09
	Магнитик 11	1,19
	Магнитик 12	1,39
	Магнитик 13	1,59
	Магнитик 14	1,99
	Магнитик 15	2,99
	Магнитик 16	3,99
	Магнитик 17	4,99
	Магнитик 18	4,99
	Магнитик 19	5,99
	Магнитик 20	6,99
	Магнитик 21	7,99
	Магнитик 22	7,99
	Магнитик 23	7,99
	Магнитик 24	8,99
	"Территория любви"	Дополнительные ходы в игре 1 шт

	Дополнительные ходы в игре 5 шт	1,5
	Дополнительные ходы в игре 50 шт	14
	Дополнительные ходы в игре 100 шт	28
	Дополнительные ходы в игре 1000 шт	250
"Морской бой"	Дополнительный выстрел 1 шт	0,2
	Дополнительный выстрел 5 шт	1
	Дополнительный выстрел 50 шт	9
	Дополнительный выстрел 100 шт	17
	Дополнительный выстрел 1000 шт	150
"Битва симпатий"	Усилитель "Баллы в дуэль"	1
	Усилитель "Пушка"	0,5
	Усилитель "Заморозка"	5
	Усилитель "Разморозка"	7
"Команды"	1000 жетонов	2,99
"Лесная битва"	Лапка 1 шт	0,2
	Лапка 5 шт	1
	Лапка 50 шт	9
	Лапка 100 шт	17
	Лапка 1000 шт	150
	Усилитель "Выстрел по замку соперника"	1
	Усилитель "Восстановление замка"	1,5
	Усилитель "Дождь ярости"	10

*название магнитика меняется в зависимости от сезона (используются образы сезона: осенью - опавшие листья, дары леса; зимой - снежинки, ёлочные игрушки; летом - цветы, фрукты и пр.)

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).