

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ
“ПУТЬ К СЛАВЕ”

Содержание

Содержание	1
Основные термины	2
Краткое описание	4
Главная	6
Реализация игрового процесса	6
Рейтинги и топы	17
Призы	18
Основные активности	19
Лас-Вегас	19
Кумиры недели	22
Арена славы	24
История успеха	28
Империя власти	32
Секс-символ	35
Дополнительные активности	38
Нежные слова	38
Драгоценности	43
Служебный роман	53
Пасьянс	58
Двойные страсти	63
Маджонг	69
Приложение №1	75
Приложение №2	77
Приложение №3	79
Приложение №4.	87

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.

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.

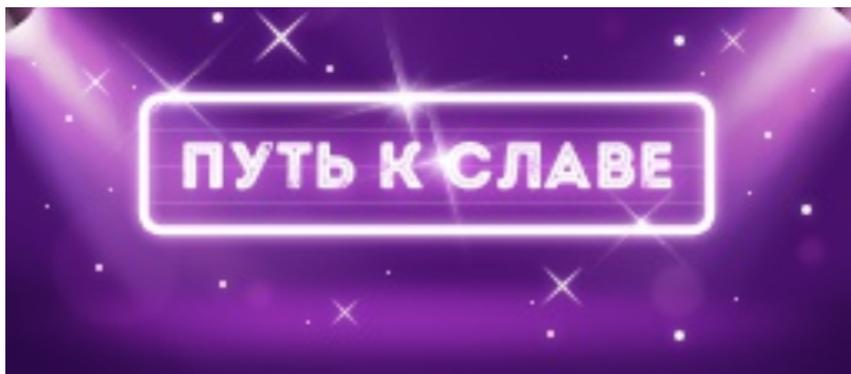
Графический пользовательский интерфейс - часть пользовательского интерфейса, которая предназначена для взаимодействия программы с пользователем на уровне визуализированной информации.

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.

Краткое описание



Приложение “Путь к славе” - 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” старше 16 лет, которые используют в качестве аватарки личную фотографию/картинку. Доступ к приложению осуществляется в левом меню “Интересные мне предложения” и в закладке “Игры/Каталог”, а также в панели закладок сервиса “Подарки”. Для пользователей младше 16 лет поиск приложения недоступен.



*Осенние симпатии = сезонное название сервиса “Магнитики”.

Для приложения доступны следующие настройки: уведомлений пользователя (по всем доступным каналам: e-mail, мгновенные уведомления в браузере, уведомления в раздел “Мои события”); уведомлений других пользователей об активности игрока в сервисе; запрет/разрешение на проведение платежей в сервисе (для дальнейшего использования прав на неактивированные данные, выраженные в Фотомани); добавление приложения в “Избранные” для простой и удобной навигации и быстрого перехода в сервис;

удаление из списка “Избранных” и доступных (сохраняется возможность повторного использования после поиска в каталоге игр).

Настройки сервиса «Путь к славе» ×

 **Путь к славе** В избранное

Уведомления и финансы

-  Запрещено сервису отправлять уведомления на сайте
-  Разрешено получать мгновенные уведомления на сайте ✓
-  Разрешено сервису отправлять нотификации на почту ✓
-  Разрешено показывать приложение на моей странице во время игры ✓

[Удалить сервис](#) Закреть Сохранить

Приложение относится к развлекательным сервисам, используется для поиска пользователей для общения и/или развития отношений (дружба) в виртуальной среде в игровой форме.

Главная

Реализация игрового процесса

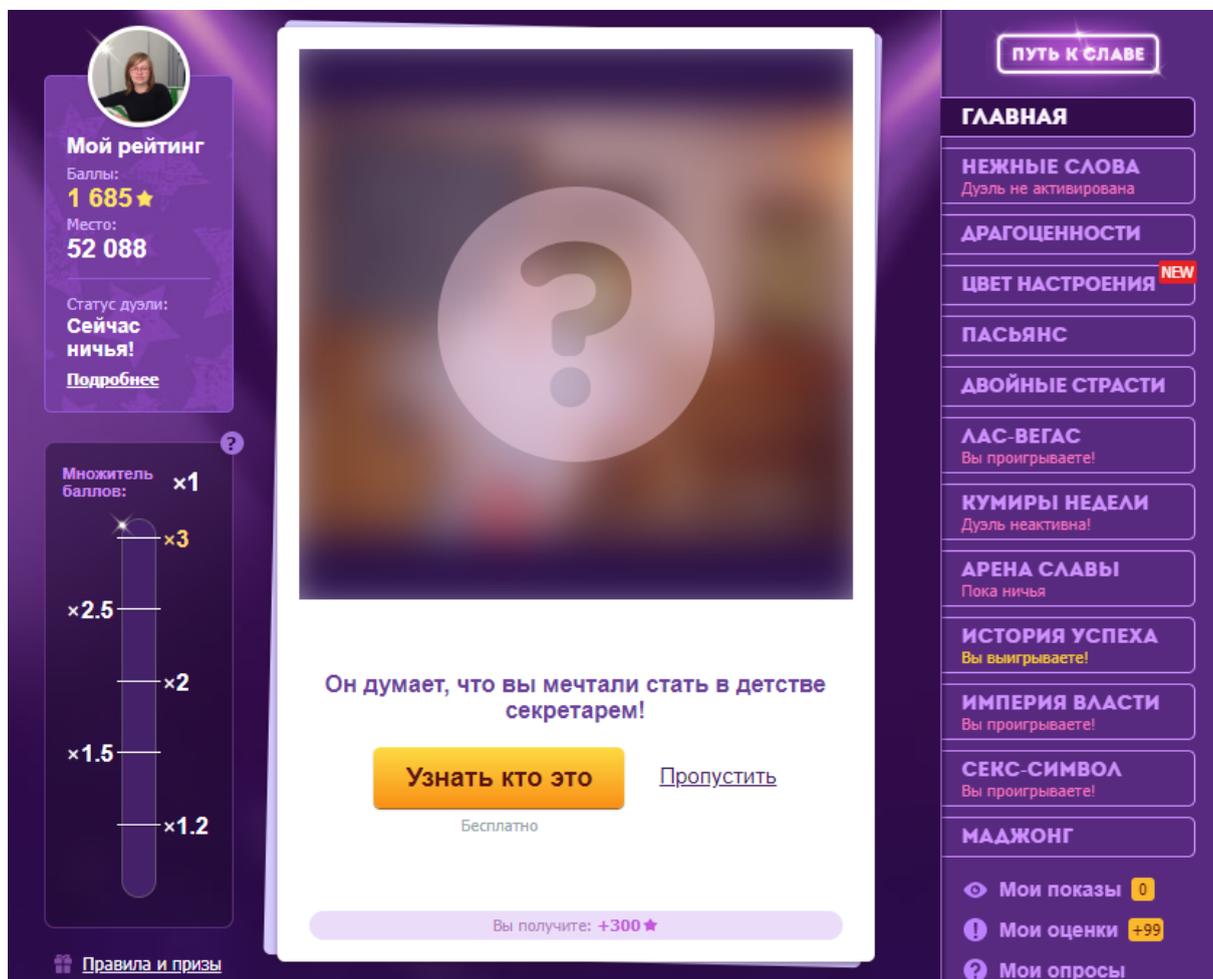


Пользователю необходимо бороться за популярность с другими участниками – друзьями, интересными пользователями, к которым ранее было проявлено внимание в социально-развлекательной сети «Фотострана», зарабатывать баллы и повышать свой рейтинг, чтобы принять участие в рейтинг-турнирах и получить ценные призы, а также знакомиться и проявлять симпатию к большему количеству пользователей.

Игровой процесс реализуется в специально созданном графическом пользовательском интерфейсе, который разделен на несколько функциональных зон:

- игровое поле, располагается в центре, занимает большую часть страницы приложения;
- информационная зона, которая включает игровую статистику (рейтинг, место в топе, количество набранных баллов и пр.), множитель баллов (игровая механика, стимулирующая пользователя активнее принимать участие в игровом процессе и выполнять действия, нацеленные на результат), ссылку на правила и призы; располагается слева от игрового поля.

- меню навигации, которое позволяет перемещаться между основными и дополнительными активностями сервиса; располагается справа от игрового поля.
- прогресс-бар выполнения игровых действий до получения приза;
- личный кабинет, который позволяет контролировать игровые ресурсы и дает возможность использовать право на неактивированные данные, выраженные в ФМ;
- виджет ежедневной дуэли;
- рейтинги лучших игроков за неделю (текущую/прошлую) и за день (вчера/сегодня).



Игровое поле.

_____Игровое поле представлено окном, в котором отображаются карточки, содержащие фотографии пользователей социально-развлекательной сети

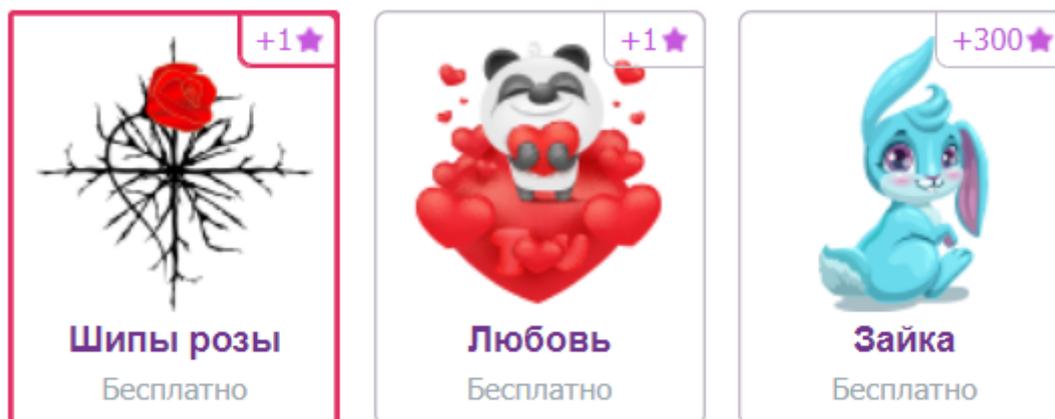
“Фотострана с краткой информацией о них и необходимые инструменты для реализации игрового процесса (вопросы, кнопки активного действия и т.п.). Пользователи подбираются из друзей или пользователей, к которым ранее проявлялся интерес в этом или других сервисах сайта. После того, как все пользователи из этого окружения будут показаны, то подбираются участники противоположного пола по региональной и возрастной близости к участнику. Окно используется для просмотра пользователя, которому будет адресован вопрос в карточке или для смены на следующего пользователя, которому также будет адресован вопрос.

Карточки с вопросами делятся на два типа:

1. карточки, оценивающие другого пользователя в окне просмотра
2. карточки, оценивающие игрока.

Карточки первого типа содержат вопрос и три ответа, из которых необходимо выбрать тот, который больше всего ассоциируется с представленным системой пользователем.

На ваш взгляд, Геннадий нежный как...?



Варианты ответа расположены по принципу – «плохой», «средний», «хороший». Первые 2 варианта приносят по 1 баллу в рейтинг, последний вариант – самый лучший, приносит максимальное количество баллов в рейтинг.

В рамках активированных данных предоставляется возможность воспользоваться 2 раза в сутки ответом с максимальным количеством баллов, все последующие попытки входят в перечень неактивированных данных и выражены в ФМ.

После выбора ответа пользователь автоматически переходит к оценке следующего пользователя.

Карточки второго типа предназначены для угадывания пользователя, который выбрал ассоциацию для игрока.



Он увидел вас и подумал - есть на что посмотреть!

Узнать кто это

Пропустить

Бесплатно

Пользователь может угадать или пропустить карточку. Для угадывания в рамках активированных возможностей предоставляется одна попытка в день, все последующие угадывания входят в перечень неактивированных данных, выраженных в ФМ. После открытия карточки игроку предлагается воспользоваться неактивированными данными приложения и отправить свою ассоциацию в ответ.

САША*ВсД*(Д,ж) хотел бы сходить с вами в парк аттракционов!

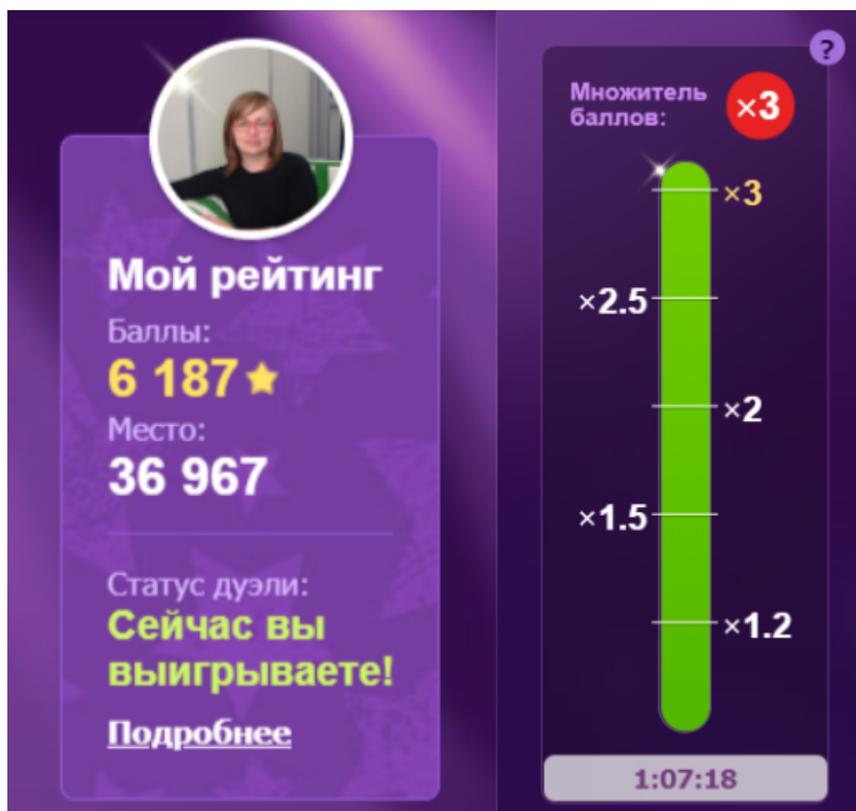
А куда бы вы пригласили Саша*всд*(д,ж)?



Пропустить карточку или выбрать следующего пользователя можно неограниченное количество раз.

Принципы ротации карточек представлены в Приложении №2, перечень вопросов представлены Приложении №3.

Информационная зона.



В информационной зоне отображается аватарка участника, количество заработанных баллов за день и место в недельном рейтинге. Также информационная зона содержит данные о статусе ежедневной дуэли с

активной ссылкой, клик по которой проматывает главную страницу до виджета дуэли, разделяющего игровую область от области рейтингов и топов всех участников сервиса.

В информационной зоне размещается множитель баллов - визуализированное изображение игровой механики, дополнительно стимулирующей активность пользователя в сервисе. Для заполнения прогресс-бара множителя баллов необходимо увеличивать популярность и отвечать на вопросы об участниках и узнавать, кто оценил пользователя в карточках на скорость: чем быстрее пользователь отвечает на вопросы, тем быстрее заполняется прогресс-бар множителя баллов и пользователь получает больший коэффициент, на который увеличивается количество зарабатываемых им баллов. Применение кнопки “Пропустить” аннулирует прогресс скорости.

Х баллов	1.2	1.5	2.0	2.5	3
Скорость	1 ответ в 4 секунды	1 ответ в 3 секунды	1 ответ в 2 секунды	1 ответ в 1,5 секунды	1 ответ в секунду

Клик по активной ссылке “Правила и призы”, расположенной под изображением множителя баллов, приводит к открытию окна с краткой информацией о правилах сервиса и призах, которые получают пользователи после подведения итогов за день/неделю. В зависимости от занятого места в рейтинге, перечень призов меняется - чем выше место, тем значимее призы.

Меню навигации.

Меню навигации предназначено для быстрого и простого переключения между всеми активностями, входящими в сервис. Из любой локации сервиса меню навигации имеет одинаковый стандартный вид (аналогичный виду на Главной) и функциональность.

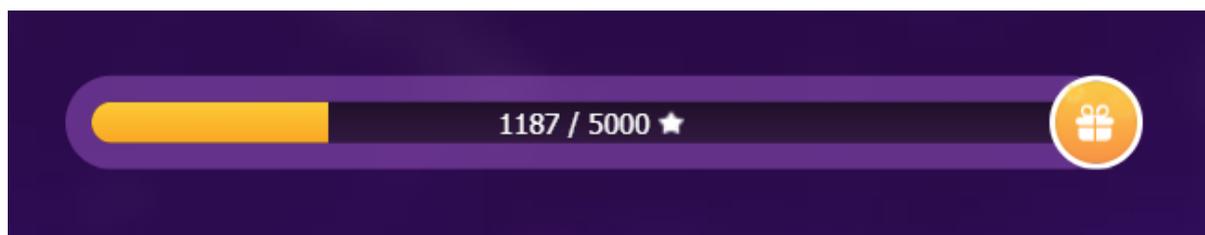
Прогресс - бар текущего задания от сервиса.

Прогресс-бар текущего задания сервиса необходим для получения бонусных показов. Показ - отображение карточки с аватаркой пользователя другим участникам сервиса. 10 показов означает, что аватарка пользователя будет показана другим участникам сервиса 10 раз.

Прогресс-бар содержит информацию о текущем доступном пользователю количестве бонусных заработанных показов и количестве баллов, которые необходимо заработать для получения следующих бонусных показов .

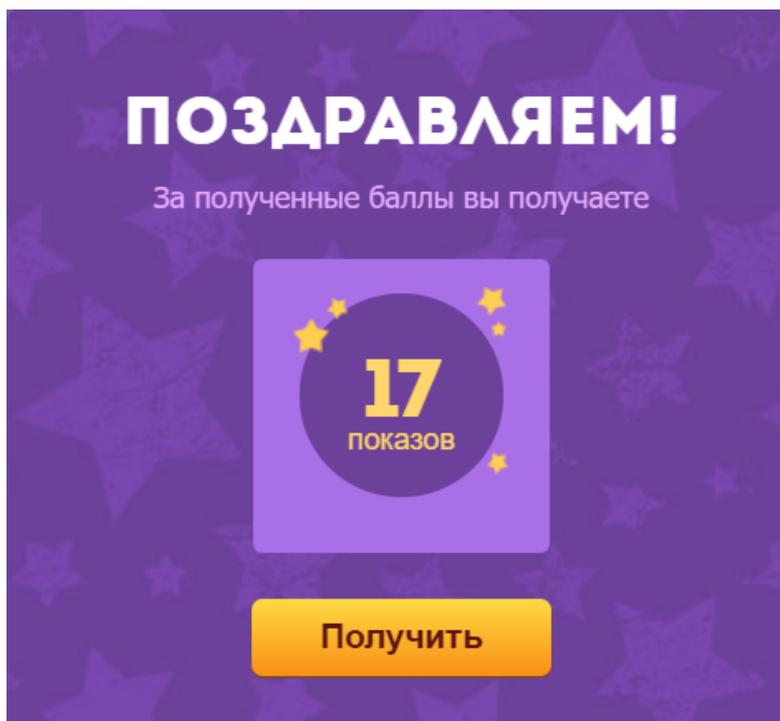
Логика заполнения прогресс-бара и количество бонусных показов представлены в таблице:

Баллы	30	100	300	1000	3000	5000	Далее каждые 5000
Приз (показы)	1	2	3	5	7	10	10



Для заполнения прогресс-бара текущего задания сервиса, необходимо увеличивать популярность и зарабатывать определенное количество баллов в рейтинг. Популярность пользователя растет, когда он отвечает на вопросы в карточках о других участниках, создает опросы и увеличивает количество просмотров и оценок своей страницы другими участниками, а также выполняет дневные задания сервиса по получению бонусных показов и увеличению коэффициента прогресс-бара множителя баллов.

По клику на графическое изображение подарка открывается окно с информацией о количестве заработанных показов. Забрать показы можно по клику на кнопку активного действия "Получить".

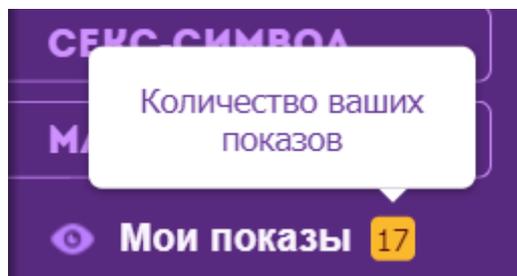


Личный кабинет.

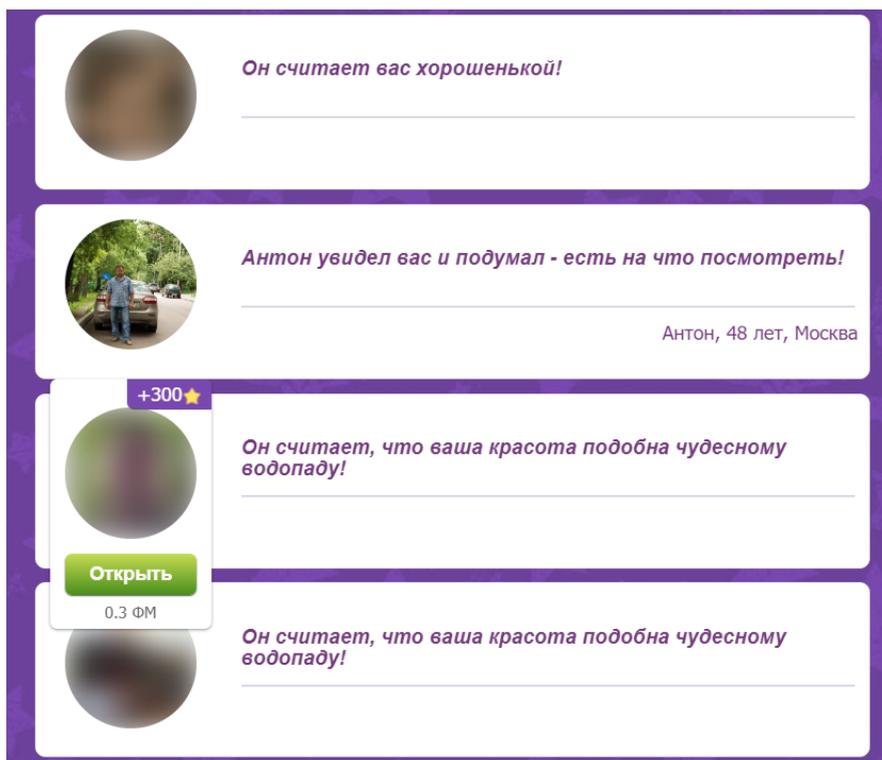
Личный кабинет содержит три активные ссылки, по клику на которые открываются окна, соответствующие назначению ссылки:

- Мои показы
- Мои оценки
- Мои опросы

Переход по ссылке “Мои показы” открывает пользователю доступ к окну, где он может реализовать право на использование неактивированных данных сервиса (пакеты дополнительных показов - 10, 50, 300, 1000), выраженных в ФМ. Если у пользователя есть неизрасходованные показы, то их количество отображается в цветном индикаторе в конце названия ссылки.



Переход по ссылке “Мои оценки” открывает пользователю доступ к окну, в котором в виде списка представлены оценки, оставленные в адрес участника сервиса другими игроками.

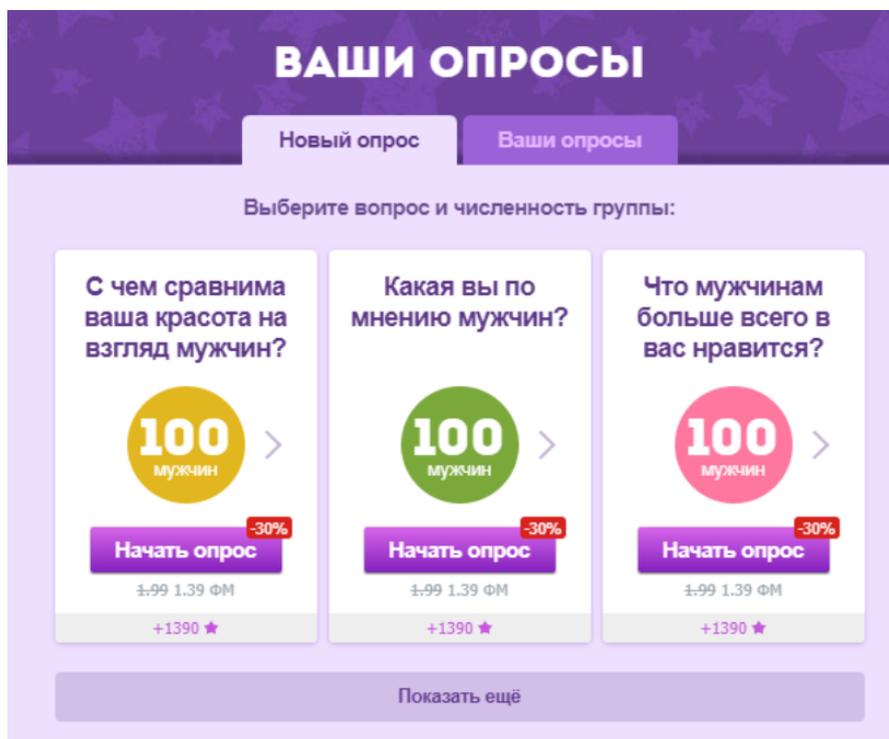


Список содержит “закрытые” и “открытые” оценки. “Открытая” оценка - оценка с деанонимизированным пользователем, у которого отображается аватарка и представлена краткая информация (имя, возраст, регион). Этому пользователю можно отправить в ответ свою ассоциацию с ним. “Закрытая” оценка - оценка с анонимизированным пользователем. Оценка содержит только ассоциацию пользователя с аватаркой игрока. До взаимодействия с пользователем, его оценку нужно открыть (доступно один раз в день, последующие попытки относятся к неактивированным данным, выраженным в ФМ).

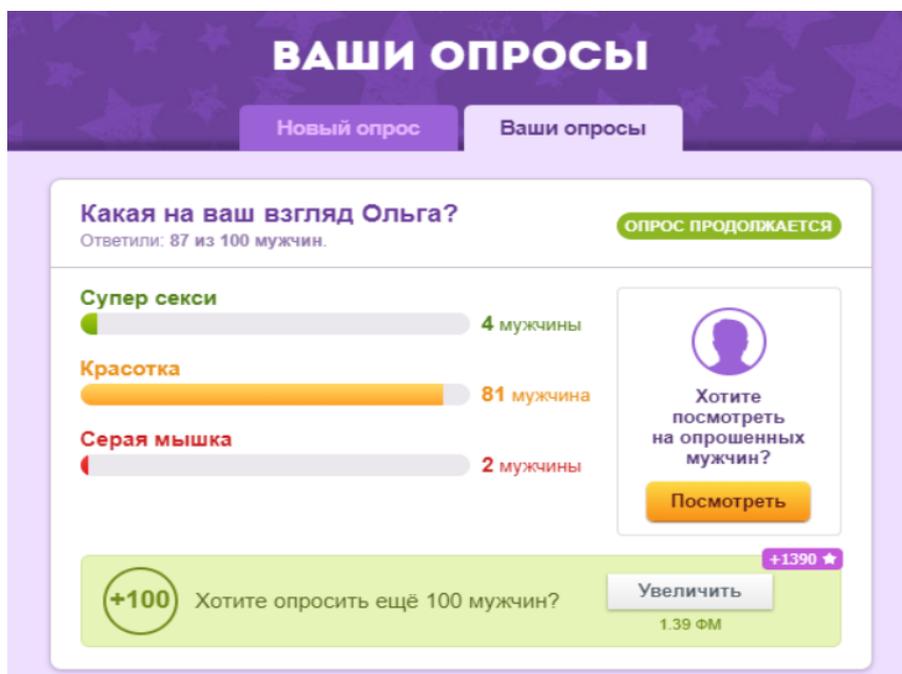
Количество полученных оценок отображается в цветном индикаторе в конце названия ссылки. Счетчик работает до 100 оценок. Если оценок больше, то в счетчике указывается количество 99+.

Переход по ссылке “Мои опросы” открывает окно, в котором пользователь может создать опрос и управлять им. Создание опросов относится к неактивированным данным, выраженных в ФМ. Создание опросов повышает популярность пользователя и приносит ему большое количество дополнительных баллов в рейтинг.

Для создания нового опроса необходимо открыть закладку “Новый опрос” и выбрать тему опроса из предложенных сервисом (на выбор предлагается 12 тем).



Результаты проведенного опроса находятся в закладке “Ваши опросы”.

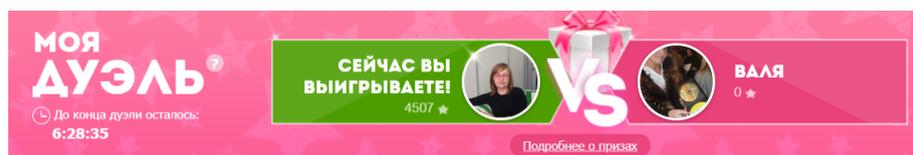


В опрос можно добавить пользователей (добавляется по 100 пользователей противоположного пола) и/или открыть карточки опрошенных участников.

Ограничений на количество создаваемых опросов нет.

Виджет ежедневной дуэли.

Виджет ежедневной дуэли показывает статус игрока (выигрыш/проигрыш) в режиме текущего времени, содержит таймер обратного отсчета времени до завершения дуэли и информацию о количестве накопленных с начала действия дуэли баллах.



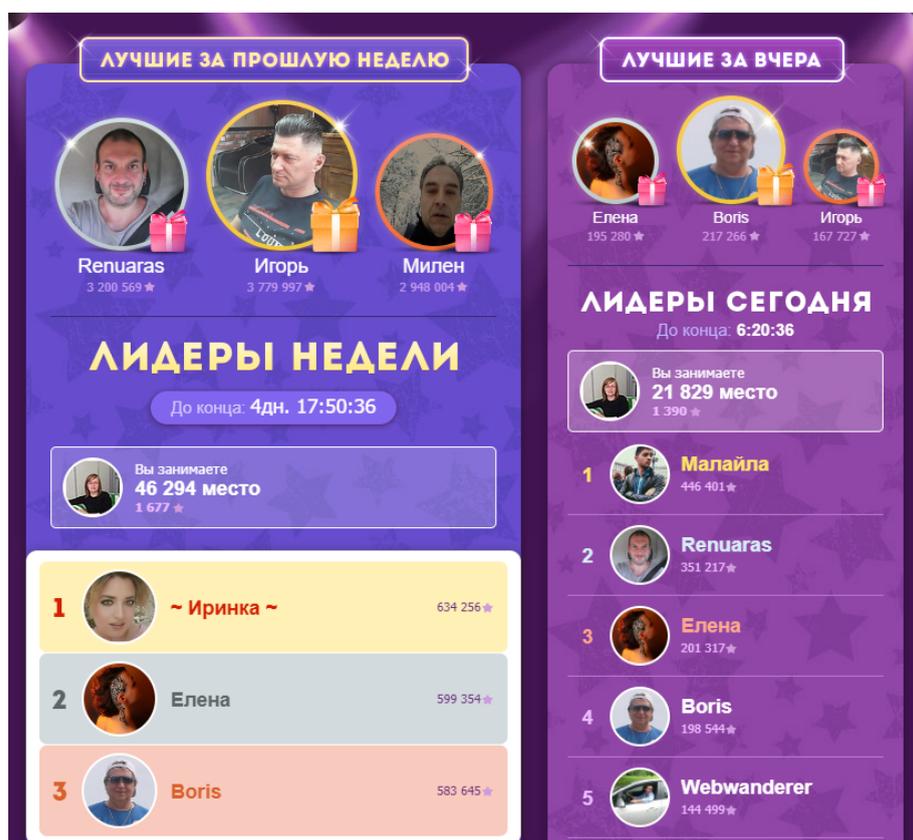
В виджете содержится активная ссылка “Подробнее о призах”, по клику на которую открывается окно с информацией о призах, которые пользователь получит в случае выигрыша.



Рейтинги и топы

Область отображения рейтингов (топов) предоставляет пользователю информацию о текущих и прошедших рейтинг - турнирах, текущих лидерах дня и недели, позиции пользователя в турнирной таблице и количестве очков каждого из пользователей. Чем больше популярность пользователя, тем выше шанс попасть на лидирующие строчки одного из рейтингов и получить

гарантированные призы. Для каждого топа незавершенного игрового периода (День, неделя) действует таймер обратного отсчета времени, показывающий количество времени до завершения игрового периода. Лидеры завершеного периода дополнительно акцентируются увеличенным размером фотографий пользователей, обрамленных в металлические рамки (золото, серебро и бронза для 1,2,3 места соответственно).



Призы

Ежедневно и еженедельно подводятся итоги игры. В зависимости от занимаемого на момент подведения итогов места в топе, пользователям автоматически выдаются следующие призы:

Призы для лидеров дня

1 МЕСТО



3 уникальных магнитика,
3 заметных подарка,
Стиль на страницу

2 МЕСТО



2 уникальных магнитика,
2 заметных подарка,
Стиль на страницу

3 МЕСТО



1 уникальный магнитик,
1 заметный подарок,
Стиль на страницу

ТОП-10



2 уникальных магнитика,
Стиль на страницу

ТОП-100



1 уникальный магнитик,
Стиль на страницу

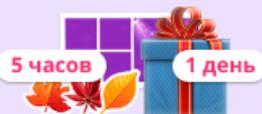
ТОП-1000



Стиль на страницу

Призы для лидеров недели

1 МЕСТО



Листопад из магнитиков
на 5 часов,
Подписка на подарки
на 1 день

2 МЕСТО



Листопад из магнитиков
на 3 часа,
3 заметных подарка

3 МЕСТО



Листопад из магнитиков
на 3 часа,
2 заметных подарка

ТОП-10



Листопад из магнитиков
на 30 минут,
1 заметный подарок

ТОП-100



3 уникальных магнитика

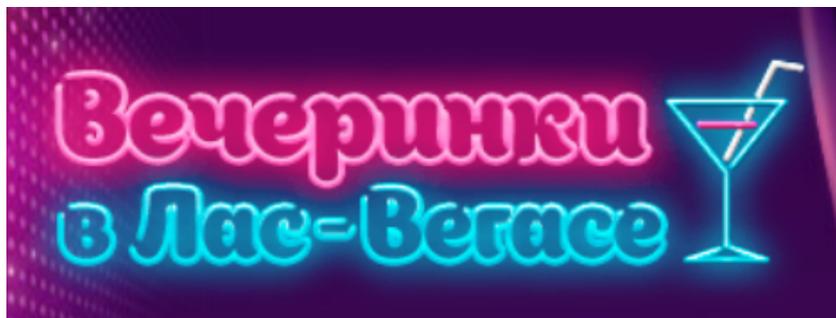
ТОП-1000



Стиль на страницу

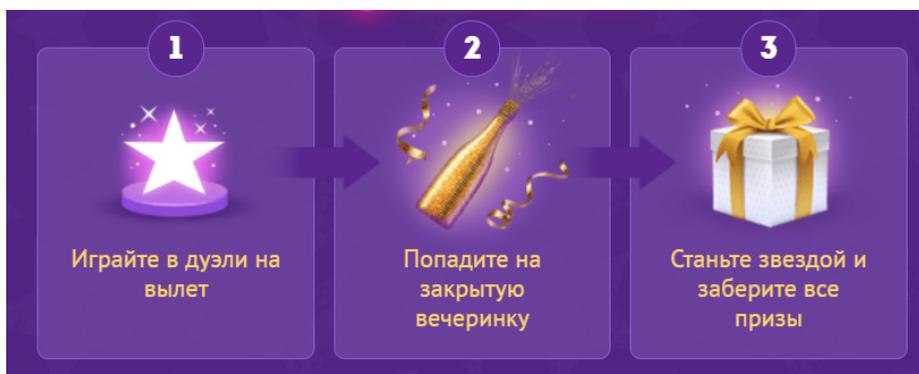
ОСНОВНЫЕ АКТИВНОСТИ

Лас-Вегас



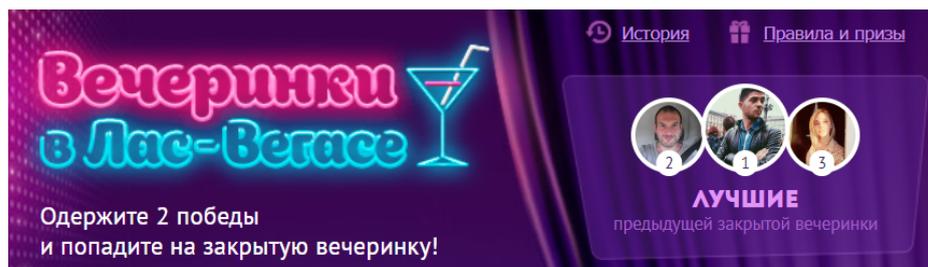
“Лас-Вегас” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”, использующая для реализации игрового процесса аналогичные главному сервису игровые механики и терминологию (баллы, показы), включающая также дополнительные возможности в виде неактивированных данных, выраженных в ФМ (создание опросов, уникальные предложения для получения баллов).

Активность реализована по принципу группового турнира, участие в котором определяется выигрышами в ежедневных дуэлях.



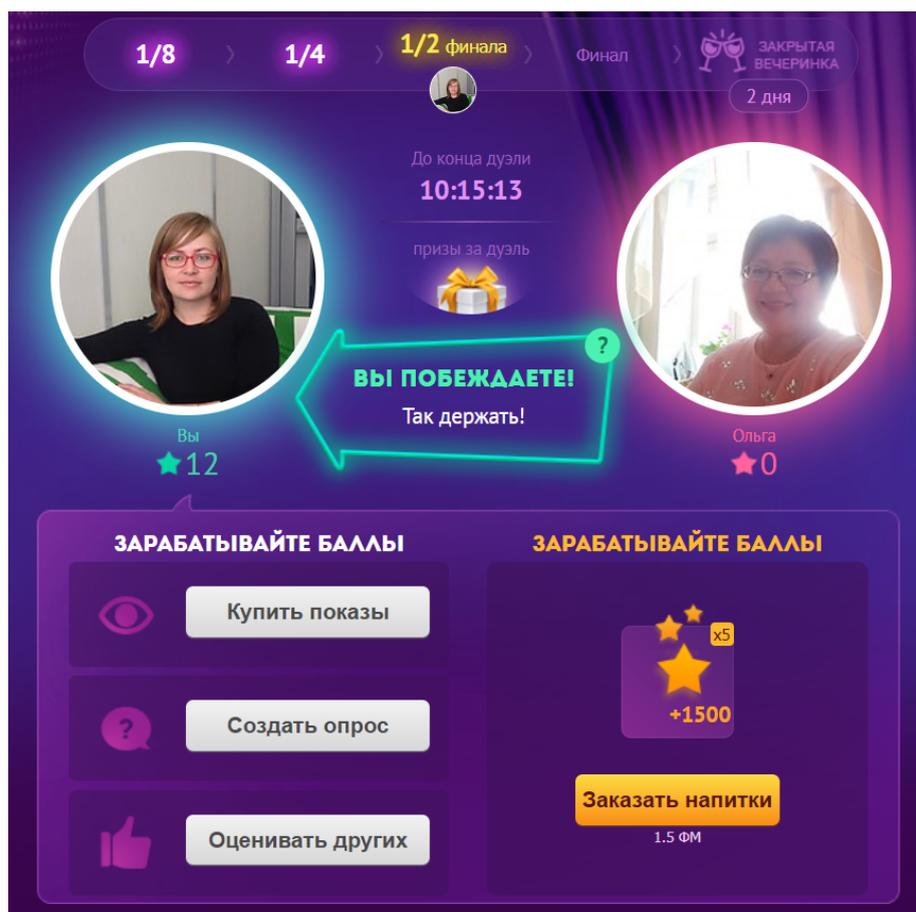
Активность представлена на одной странице, которая включает в себя: в верхней части страницы (ознакомительной):

- название активности и слоган, призывающий к действию;
- активную ссылку на историю дуэлей “История”;
- активную ссылку на правила и призы “Правила и призы”;
- виджет лучших игроков завершеного турнира;



в центральной части страницы:

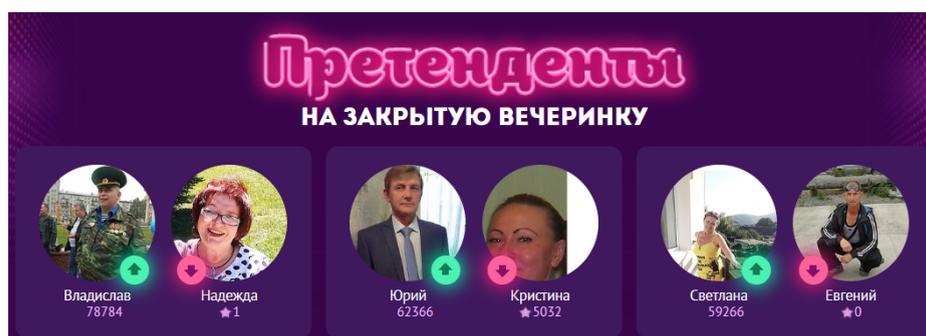
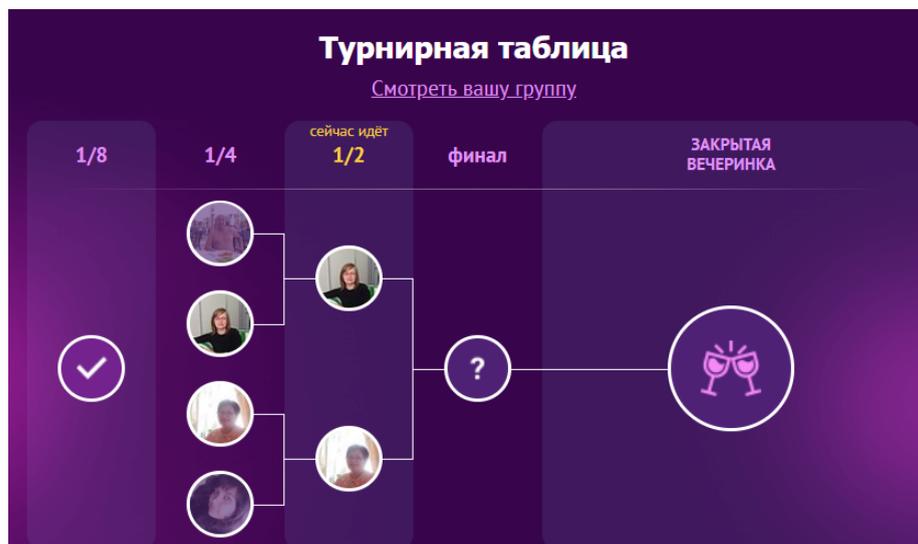
- прогресс-бар проведенных дуэлей;
- таймер до окончания дуэли;
- зона игрового поля - аватарки соперников текущей дуэли с информацией о статусе (проигрыш/выигрыш) и количестве полученных баллов;
- зона активных действий для реализации игрового процесса (кнопки “Купить показы”, “Создать опрос”, “Оценивать других”);
- зона использования уникального предложения из перечня неактивированных данных, выраженных в ФМ (“Купить напитки” и пр.)



в нижней части страницы:

- турнирная таблица;

- лучшие игроки прошлого финального турнира (“Закрытая вечеринка”);
- лента с возможными претендентами на закрытую вечеринку.



Задача игрока - попасть на “Закрытую вечеринку” и одержать победу. Для этого необходимо принимать участие в групповых турнирах, где игроки соревнуются в ежедневных дуэлях. Доступ к “Закрытой вечеринке” открывается только в случае серии выигранных дуэлей. Победителем дуэли считается тот игрок, который набрал больше баллов. Если оба игрока набрали одинаковое

количество баллов, то победитель выбирается случайным образом. Неактивные игроки, получившие 0 баллов за игровой день, лишаются возможности получить призы. Чтобы заработать баллы, можно пользоваться активированными (оценивать других, получать бонусные показы) и неактивированными данными (создавать опросы, получать дополнительные показы за ФМ).

“Закрытые вечеринки” проходят каждые четыре дня. В случае проигрыша в дуэли, игрок пропускает следующий игровой день, после чего пересчитывается количество дуэлей и участников в группе (размер группы зависит от того, в какой день турнира игрок присоединился к соревнованию).

Кумиры недели

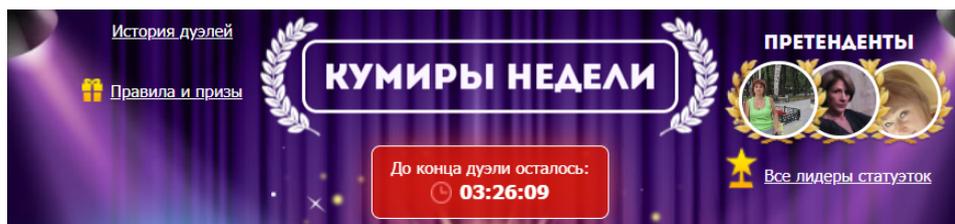
“Кумиры недели” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”, использующая для реализации игрового процесса аналогичные главному сервису игровые механики и терминологию (баллы, показы), включающая также дополнительные возможности в виде неактивированных данных, выраженных в ФМ (создание опросов).

Игровой процесс заключается в проведении недельной сессии ежедневных индивидуальных дуэлей. Каждый день игроку подбирается новый соперник, которого он должен победить, набрав большее количество баллов.

Активность представлена на одной странице, которая содержит:

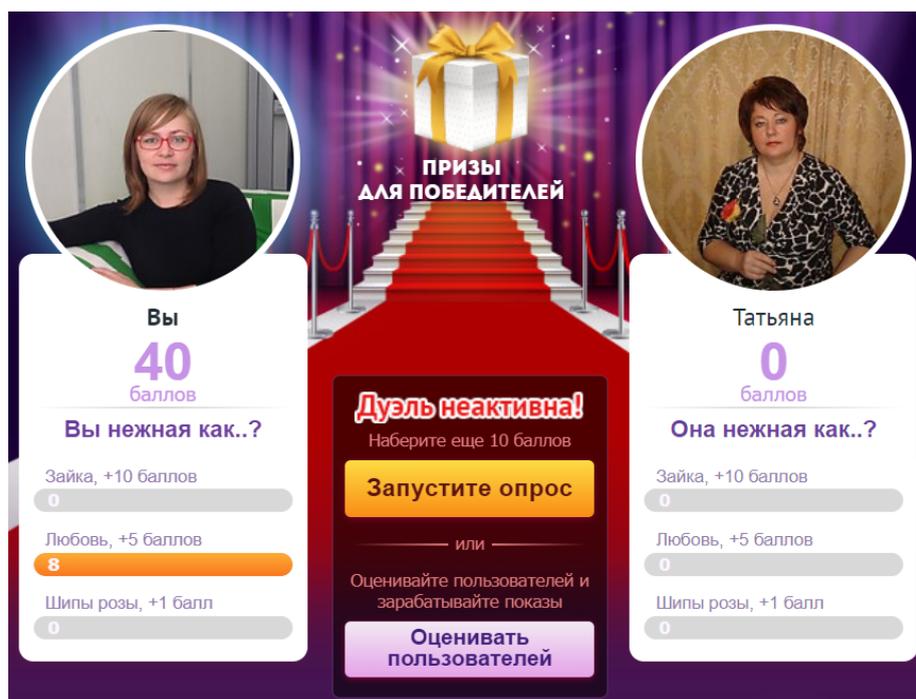
в верхней части страницы:

- название активности;
- активную ссылку на историю дуэлей “История дуэлей”;
- активную ссылку на правила и призы “Правила и призы”;
- виджет с претендентами на получение кубка текущего игрового периода;
- активную ссылку на обладателей кубков предыдущих дуэлей “Все лидеры статуэток”;
- таймер с обратным отсчетом времени до завершения дуэли;



в центральной части страницы:

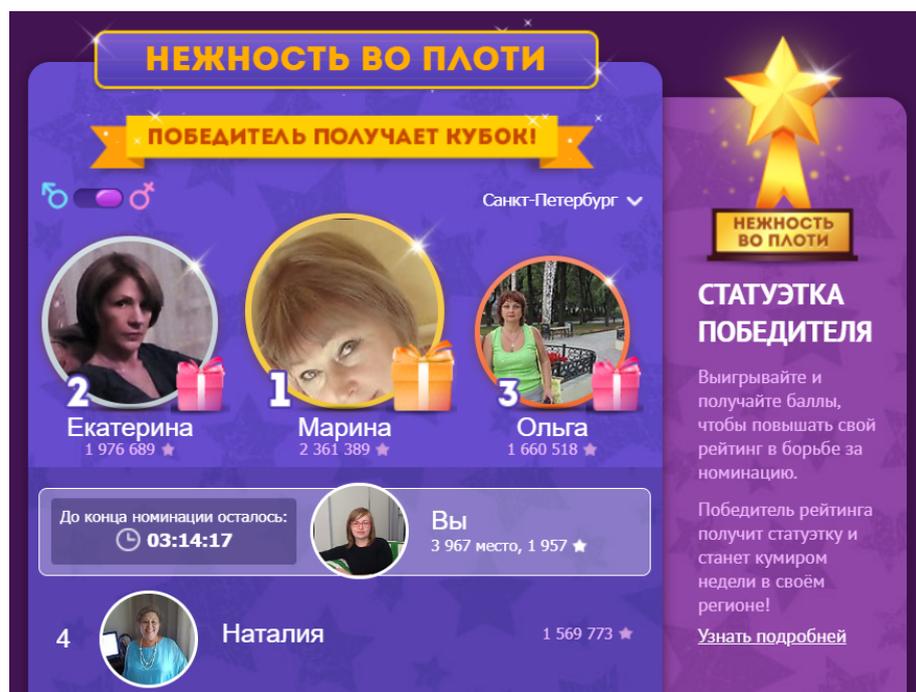
- игровое поле, содержащее карточки дуэлянтов с вопросом, за оценку которого пользователь получает баллы, идущие в зачет дуэли, графическое отображение подарков, которые получит дуэлянт в случае победы в текущей дуэли (с полным списком призов можно ознакомиться при наведении курсором мышки на изображение подарка);
- поле для реализации игрового процесса (кнопки для использования активированных и неактивированных данных), включающее в себя информацию о статусе дуэли (активна, неактивна, проигрыш/выигрыш);



в нижней части страницы:

- область топов и рейтингов, которая содержит информацию о тройке лидеров недели, о месте пользователя в текущий момент в топе, список всех участников сервиса с распределением по позициям топа в зависимости от количества набранных баллов. Топы формируются отдельно для мужчин и женщин с разбивкой на регионы. Еженедельно выбирается лучший игрок, которому присваивается титул и статуэтка,

наличие которой позволит в дальнейшем пользователю побороться за звание “Пользователь года”.



Задача пользователя - получить номинацию и кубок после ряда индивидуальных ежедневных дуэлей, проводимых в течение одной недели. Каждую пятницу начинается борьба за новую номинацию и звание “Кумир недели”. Дуэли начинаются ежедневно в 19:00 по московскому времени, но для активации необходимо набрать 50 баллов. Итоги подводятся по количеству набранных баллов среди участников своего региона. Призы выдаются в случае выигрыша и в отдельной дуэли и после подведения итогов недельного турнира. Победитель рейтинга получает гарантированные призы и статуэтку победителя на неделю.

Арена славы

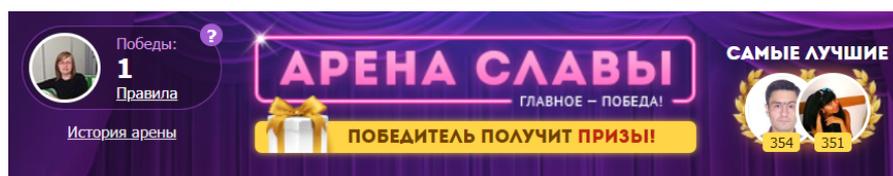
“Арена славы” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”, использующая для реализации игрового процесса аналогичные главному сервису игровые механики и терминологию (баллы, показы), включающая также дополнительные возможности в виде неактивированных данных, выраженных в ФМ (единовременное получение большого количества баллов).

Игровой процесс заключается в проведении ежедневных дуэлей с одним или несколькими соперниками. Особенностью этих дуэлей является возможность подбора помощника для противостояния сопернику - опция становится доступной в случае трех побед. Каждый день игроку подбирается новый соперник, которого он должен победить, набрав большее количество баллов.

Активность представлена на одной странице, которая содержит:

в верхней части страницы:

- название активности;
- активную ссылку на историю дуэлей;
- поле с информацией о количестве побед игрока;
- активную ссылку на перечень призов, которые получит победитель в случае выигрыша;
- виджет с абсолютными лидерами активности (с возможностью перехода на их персональные страницы по клику);



в центральной части страницы:

- игровое поле с карточками соперников, на которых представлены аватарки пользователей, имена, количество баллов (в случае наличия помощника к карточке основного игрока добавляется информация о нем, все полученные обоими игроками баллы суммируются);
- область реализации игрового процесса с кнопками активных действий для использования активированных и неактивированных данных.

надежда
423 ★

Ольга
12 ★

ВЫ ПРОИГРЫВАЕТЕ!
Поднажмите немного и станьте первым!

Получить 2000 ★
2 ФМ

Играть
Бесплатно

До завершения
осталось: **04:41:55**

в нижней части страницы:

- полный перечень призов (отображается при наведении курсором на иконку подарка);
- область рейтингов лучших (топ формируется для мужчин и женщин отдельно).

ПОДАРКИ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Премиум набор
Доступно через:
4 победы

Элитный набор
Доступно через:
9 побед

Звездный набор



Задача пользователя - ежедневно принимать участие в дуэлях и выигрывать, набирая максимально возможное количество баллов. Каждая победа приносит одно очко в счетчик побед, каждый проигрыш отнимает его. Дуэли начинаются в 21:00 ежедневно, для участия в дуэли необходимо её активировать, набрав необходимое количество баллов (для каждого участника количество баллов определяется индивидуально, в зависимости от количества непрерывных побед в сервисе и активности в игре).

От количества побед зависит использование преимуществ в игре (помощника можно подобрать при условии, что пользователь выиграл три дуэли) и перечень призов, которые он получает.

За одну выигранную дуэль (в призе будет три предмета из списка):

- 1-10 уникальных магнитиков **часто**
- 1-5 уникальных подарков в Тайных признаниях **иногда**
- x3 в магнитиках на 1-3 мин **редко**
- x5 в магнитиках на 1-5 мин **редко**
- 500-1500 баллов в ТОП в Пути к славе **часто**
- 10-50 показов в Пути к славе **часто**

За четыре выигранных дуэли (в призе будет четыре предмета из списка):

- 10-20 уникальных магнитиков **часто**
- 5-10 уникальных подарков в Тайных признания **иногда**
- x3 в магнитиках на 5-10 мин **иногда**
- x5 в магнитиках на 2-3 мин **редко**
- 1000-3000 баллов в ТОП в Пути к славе **часто**

- 30-70 показов в Пути к славе **часто**

За девять выигранных дуэлей (в призе будет пять предметов из списка):

1. 30-50 уникальных магнитиков **часто**
2. 10-20 уникальных подарков в Тайных признаниях **часто**
3. х3 в магнитиках на 20-30 мин **часто**
4. х5 в магнитиках на 10-20 мин **иногда**
5. 2000-5000 баллов в ТОП в Пути к славе **часто**
6. 50-300 показов в Пути к славе **часто**

История успеха

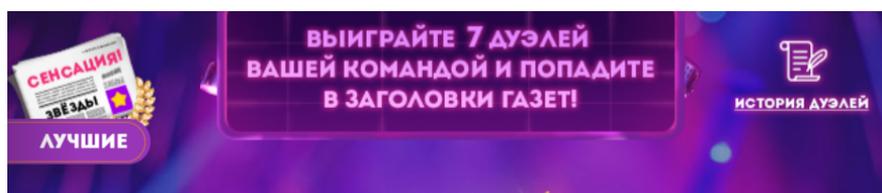
“История успеха” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”, использующая для реализации игрового процесса аналогичные главному сервису игровые механики и терминологию (баллы, показы), включающая также дополнительные возможности в виде неактивированных данных, выраженных в ФМ (запуск пиар-акции).

Игровой процесс заключается в проведении недельных командных дуэлей. Особенностью этих дуэлей является формирование команды с капитаном и возможность смены капитана в зависимости от индивидуального вклада игрока в общий зачет команды. Команда подбирается в начале соревнования и остается неизменной в течение недели (времени проведения дуэли) - менять состав команды нельзя, удалять или принимать других игроков в том числе.

Активность представлена на одной странице, которая содержит:

в верхней части:

- призыв к победе;
- активную ссылку на топы лучших команд/игроков, оформленных в оригинальной форме еженедельного печатного издания - газеты;
- активную ссылку на историю дуэлей;

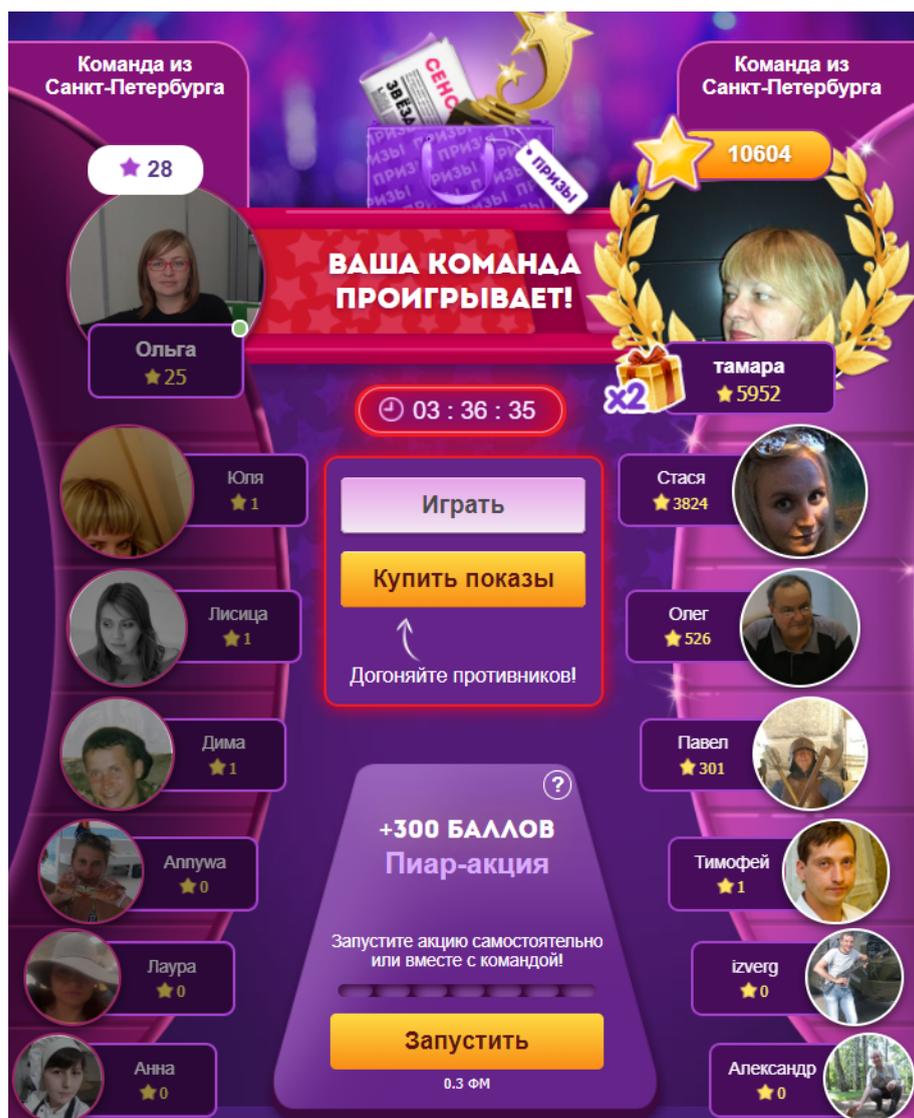


в центральной части:

- представление двух соревнующихся команд, каждая из которых включает по 7 пользователей, капитан команды дополнительно акцентируется увеличенным размером аватарки и расположением (над всей командой);
- информацию о призах;
- информацию о статусе дуэли (выигрыш/проигрыш);
- область кнопок активных кнопок для реализации игрового процесса в рамках активированных и неактивированных данных (выраженных в ФМ);
- область уникального предложения, характерного только для данной активности и относящееся к перечню неактивированных данных, выраженных в ФМ (запуск пиар-акции - при использовании этой опции каждый участник команды получает по 20 показов, а на счет команды зачисляется 300 баллов);

Призы (в наборе будет четыре предмета из списка):

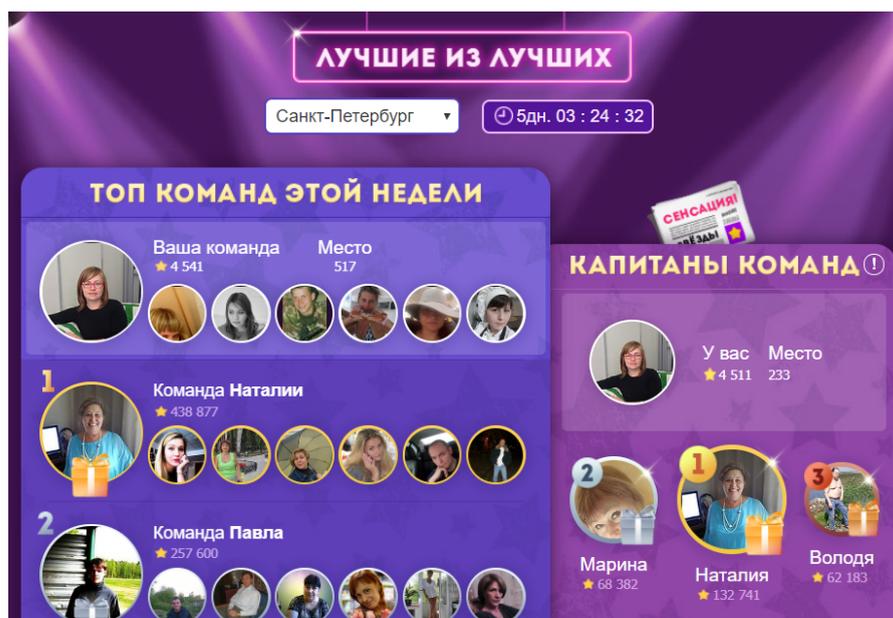
- 10-20 уникальных магнитиков **часто**
- 5-10 уникальных подарков в Тайных признаниях **иногда**
- умножение баллов x3 в магнитиках на 5-10 мин **иногда**
- умножение баллов x5 в магнитиках на 2-3 мин **редко**
- 1000-3000 баллов в ТОП в Пути к славе **часто**
- 30-70 показов в Пути к славе **часто**



в нижней части страницы:

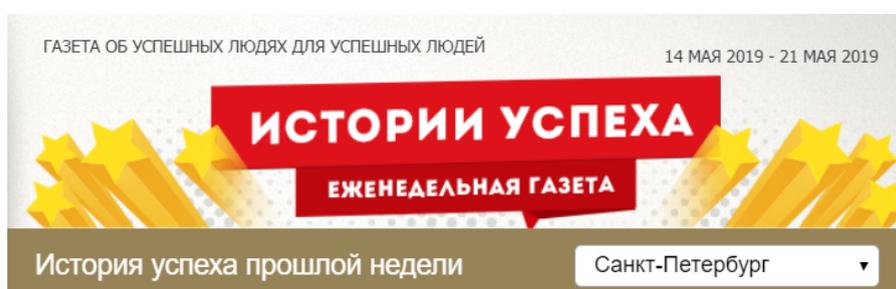
- область топов лучших команд и капитанов;
- выпадающее меню для выбора региона;
- таймер до подведения итогов;
- активная ссылка к топам предыдущего игрового периода, оформленная в виде иконки - газеты.

В топах отображается суммарное количество баллов, набранных всеми участниками группы, как в командном, так и в капитанском зачете.

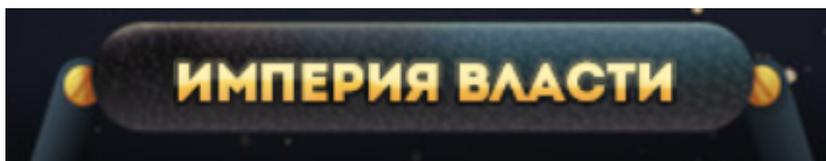


В течение недели сформировавшаяся в начале соревнования команда (по вторникам, в 19:00 по московскому времени) ежедневно принимает участие в дуэлях в разбивке по регионам. Задача - набрать максимальное количество баллов в каждой дуэли и обязательно выиграть её, так как баллы в рейтинг зачисляются только в случае выигрыша. Состав команды на протяжении игрового периода не меняется, капитаном становится тот игрок, который заработал больше всего баллов в течение игрового дня. Победитель недели выбирается из групп, победивших в каждой дуэли недели с максимальным количеством баллов из групп региона соревнования.

Главный приз для победителей активности - публикация газеты "Истории успеха" с участниками победившей группы. Газета - аналог топа рейтинга в других активностях сервиса "Путь к славе", для каждого региона формируется отдельно.



Империя власти

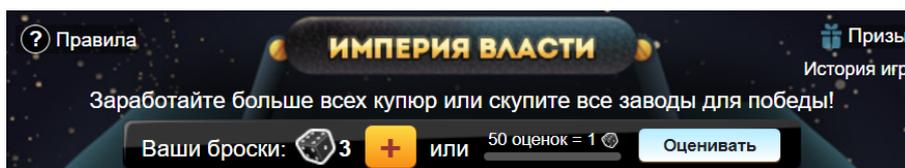


“Империя власти” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”. В основу игровой механики взяты алгоритмы, используемые в классической игре “Монополия”, но получение игровых ресурсов связано с выполнением действий в главной локации сервиса (оценка других пользователей).

Активность представлена на одной странице, которая содержит:

в верхней части:

- название активности с призывающим к действию слоганом;
- активную ссылку на правила игры “Правила”;
- активную ссылку на список призов “Призы”;
- активную ссылку на историю завершенных игр “История игр”;
- область игровой статистики, которая содержит данные о количестве доступных бросков, прогресс-бар для выполнения заданий в главной локации для получения бонусных бросков, кнопки активного действия (“Оценивать” - для перехода в главную локацию, “+” - кнопка для использования неактивированных данных, выраженных в ФМ (пакеты бросков));



в центральной части:

- игровое поле, которое поделено на две функциональные зоны: область карточек и область выполнения игровых действий.

Область карточек содержит 20 карточек (6 - заводы, 4 - сюрпризы, 3 - штрафы, 7 - нейтральные). Каждый ход определяется суммой выпавших на кубиках точек. Развитие пользовательского сценария зависит от того, на какую карточку переходит игрок.

Нейтральная карточка - пользователь ничего не теряет и не получает.

Карточка “Сюрприз” - пользователь получает показы, софт-валюту или один случайный завод, даже если у него уже есть владелец.

Карточка с недвижимостью - пользователь получает возможность приобрести указанную на карточке недвижимость.

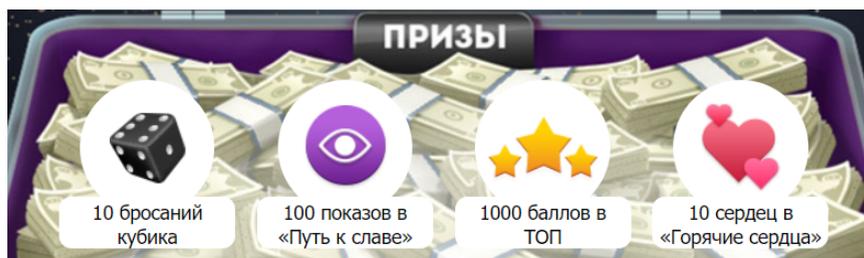
Карточка “Штраф” - пользователь обязан заплатить штраф или оценить определенное количество пользователей на главной странице сервиса (количество указано в выпавшей карточке). Пользователь не может бросить кубики, если он не исполнил штрафные обязательства.

Область выполнения игрового действия содержит таймер с обратным отсчетом времени до завершения события, кнопку для выполнения основного игрового действия (“Бросать кубики”) и статистику игроков - имя, состояние баланса софт - валюты и количество купленных заводов.



в нижней части страницы:

- информация о призах за выигрыш в игре.



Задача игрока - завладеть всеми зданиями раньше других игроков. Игра стартует в 17:00 ежедневно. Игра может закончиться досрочно при условии приобретения одним игроком всей доступной недвижимости или в случае достижения отрицательного баланса. В случае досрочного окончания игры начинается новая дуэль с таймером до 17:00.

Между собой соревнуются пять пользователей. Каждому игроку в начале игры предоставляется 3 броска кубиков и стартовый капитал. Дополнительные броски можно получить в главной локации (за оценку других пользователей) или использовать неактивированные данные, выраженные в ФМ (пакеты дополнительных бросков). После броска кубиков пользователь делает ход - перемещается по карточкам по часовой стрелке на то количество клеток, которое выпало при броске, за прохождение целого круга начисляется 500 купюр. Если игрок попадает на карточку завода, которым владеет другой игрок, то он выплачивает арендную плату (автоматически списывается с баланса). Следующий бросок и возможность сделать результативный ход будет доступна после того, как все остальные игроки сделают свои броски. Если выпала штрафная карточка, то право следующего хода у игрока появится только после того, как он выполнит штрафные обязательства (в качестве альтернативы игроку предлагается воспользоваться неактивированными данными и пропустить штраф за фиксированное количество ФМ).

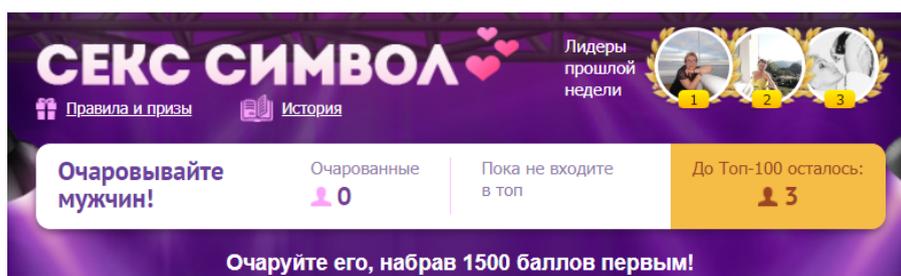
Секс-символ



“Секс - символ” - одна из основных активностей сервиса “Путь к славе”, использующая для реализации игрового процесса аналогичные главному сервису игровые механики и терминологию (баллы, показы), включающая также дополнительные возможности в виде неактивированных данных, выраженных в ФМ (пакеты показов).

Активность реализована по принципу проведения блиц-дуэлей, завершением которой могут быть набор необходимого количества баллов или окончание времени, отведенного под игру.

Активность представлена на одной странице, которая содержит:
в верхней части:



- название активности;
- активную ссылку на правила и призы “Правила и призы”;
- активную ссылку на историю завершенных дуэлей “История”;
- виджет с лидерами прошлой недели;
- область игровой статистики с информацией о количестве побед (“Очарованные”) и месте в ТОПе (в ТОПе учитывается количество побед в дуэлях, если набрано недостаточное количество, то указывается, сколько раз нужно одержать победу, чтобы войти в ТОП);
- слоган с призывом к игре и информацией о том количестве баллов, которое нужно набрать для победы;

в центральной части:

- область реализации игрового процесса, включающая в себя три аватарки пользователей - две из них принадлежат игрокам-участникам дуэли и

одна - участнику противоположного пола, за чье внимание происходит борьба.

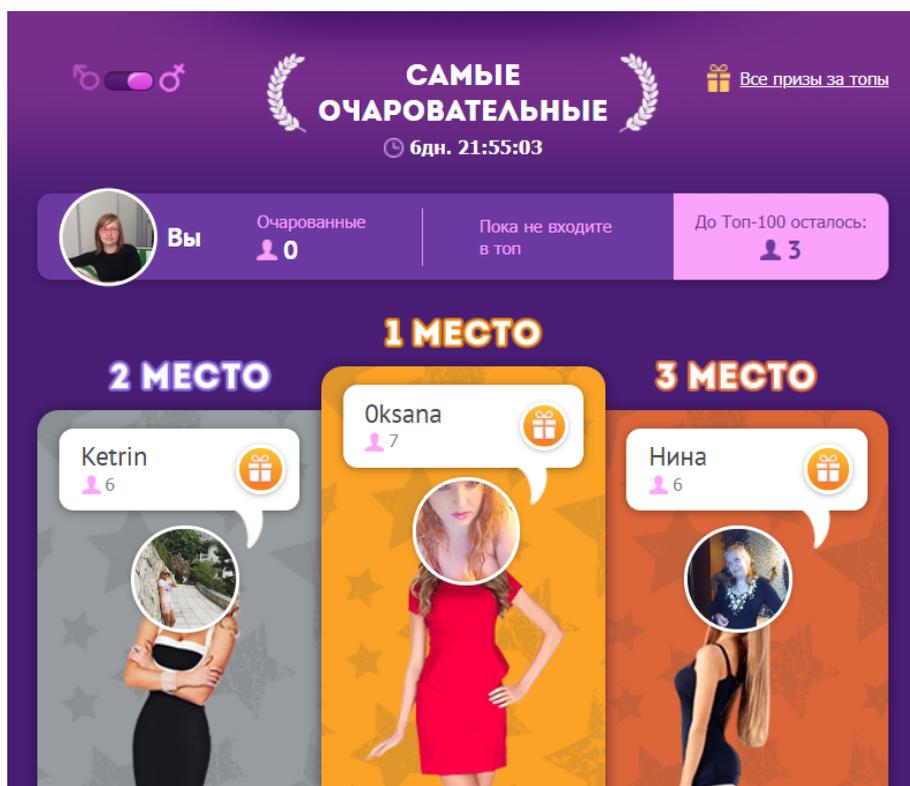
- двусторонний прогресс-бар достижения преимущества в игре - заполняется по мере выполнения заданий дуэли по набору баллов
- прогресс-бар побед за один игровой день. При достижении победы пользователь получает приз (показы), информация о количестве показов отображается при наведении курсором мыши на иконку подарка, расположенной на шкале.
- область с кнопками активных действий, дающих возможность игроку воспользоваться активированными данными ("Заработать", то есть уйти на главную локацию и оценивать карточки других пользователей) или неактивированными данными, выраженными в ФМ ("Купить показы", то есть получить в обмен на ФМ один из доступных пакетов показов по 10, 50, 300, 1000 показов)



в нижней части страницы:

- область личных достижений игрока (аватарка, количество побед за игровой день, место в топе)

- область рейтингов лучших игроков за предыдущую неделю;
- активную ссылку на правила и призы “Все призы за топы”;



Задача игрока - выиграть в блиц-дуэли, набрав необходимое количество баллов. В блиц-дуэли соревнуются двое игроков за внимание пользователя противоположного пола: кто быстрее наберет необходимое количество баллов, тот и очарует его. Каждый очарованный пользователь приносит дополнительные показы. Если никто из игроков не наберет достаточное количество баллов до завершения дуэли, то дуэль завершается без победителей.

Все участники соревнуются по количеству очарованных людей. ИТопги подводятся по пятницам в 15:00. 100 лучших игроков получают призы, а тройка лидеров отображается в виджете лучших игроков в течение последующей недели.

Дополнительные активности

Дополнительные активности сервиса могут быть не связаны тематикой с главной и основными активностями, могут быть представлены сразу в нескольких развлекательных сервисах программного обеспечения fotostrana.ru. Такие активности называются кроссервисными, так как для реализации игрового процесса в них можно выполнять игровой сценарий сразу в нескольких главных сервисах (“Фотоконкурс”, “Путь к славе”, “Тайные признания”, “Лучшая пара”). Призы за участие и выигрыши в кроссервисных активностях, как правило, выдаются пакетами, которые содержат бонусы для реализации игровых сценариев в тех сервисах, в которые они интегрированы.

В сервисе “Путь к славе” представлены следующие дополнительные (кроссервисные) активности: “Нежные слова”, “Драгоценности”, “Служебный роман”, “Пасьянс”, “Двойные страсти”, “Маджонг”.

Нежные слова

Дополнительная активность “Нежные слова” реализована как групповая дуэль, участники которой отгадывают слова в течение ограниченного периода времени.



Игра начинается с выбора партнера, с которым пользователь будет реализовывать игровой процесс: открывать заблокированные буквы и собирать из них слова. Для открытия букв необходимо выполнять задания из главной локации сервиса “Путь к славе” (и других сервисов) или пользоваться неактивированными данными, выраженными в ФМ (пропуск задания с зачётом).

На каждом уровне 5 слов возрастающей длины и сложности - для перехода на следующий уровень нужно собрать все слова предыдущего. Пятое слово самое сложное и одна буква в нем заблокирована. Чтобы её открыть, нужно сразиться с четырьмя парами соперников. Дуэль начинается ежедневно в 19:30 по мск времени и длится в течение суток. За это время паре нужно набрать максимальное количество баллов, выполняя задания в главной локации сервиса “Путь к славе” (и других) и собирая слова (каждое собранное слово приносит 1000 бонусных баллов).

Все пары, которые прошли 7 полных уровней, принимают участие в закрытом турнире - супертоте. Турнир продолжается три дня, в течение которых пользователи проходят уровни и получают кристаллы (каждый приносит 2500 бонусных баллов). Победители получают призы и почетные места в игре (на два дня).

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

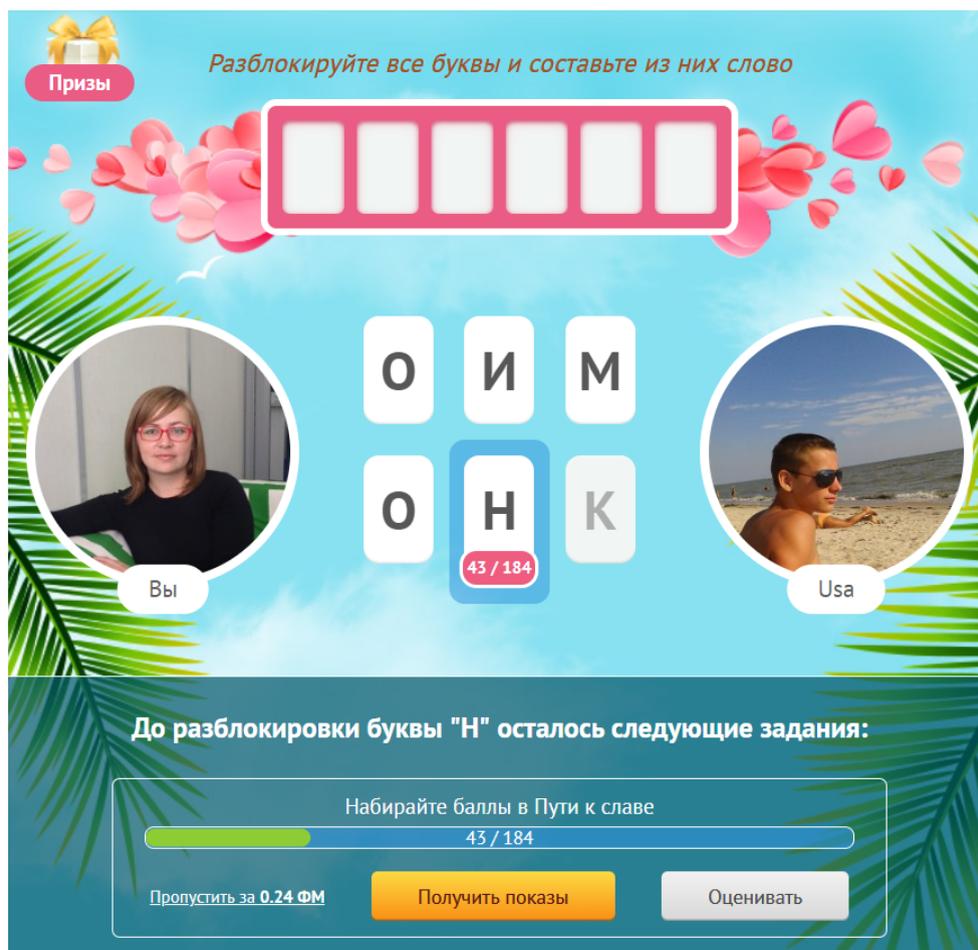
На странице представлены:

в верхней части:



- прогресс-бар прохождения уровней и подуровней игры (представлено 7 необходимых для участия в супертоте уровней, в каждом уровне - 5 слов, собранные слова последовательно вычеркиваются, 7 уровней супертота), на шкале прогресс-бара изображены коробки с подарками, при наведении на которые отображается полный список призов, выдаваемых пользователю за 1-3-10 места в топе ;
- таймер с отсчетом обратного времени до начала супертота;
- активная ссылка на правила и призы “Правила и призы” (по клику на ссылку открывается окно с соответствующей информацией);
- информация о количестве полученных баллов в супертоте (если пользователь не прошел в супертот, то результат всегда равен 0);

в центральной части:



- активная ссылка на список призов за открытие слова;
- игровое поле с ячейками для букв того слова, которое на данный момент нужно собрать (длина и сложность определяется уровнем);
- плашки с набором букв в случайном порядке, из которых нужно собрать слово. Если буква в слове заблокирована, то на букве появляется индикатор выполнения задания;
- с обеих сторон от игрового поля - аватарки пользователей пары, выполняющей условия задания. пара всегда подбирается из пользователей противоположного пола;
- подробное описание задания для открытия заблокированной буквы и кнопки активного действия для использования активированных данных (кнопка “Оценивать” переадресовывает пользователя на главную страницу сервиса “Путь к славе”) или неактивированных данных, выраженных в ФМ (кнопка “Получить показы” или ссылка “Пропуск задания”).

Одержите победу в дуэли и получите призы

Вы ещё не активировали дуэль!
 Наберите 77 баллов для начала.
 1 ★ = 1 балл в Нежных словах

Осталось: 🕒 22:43:01 ☰ История дуэлей

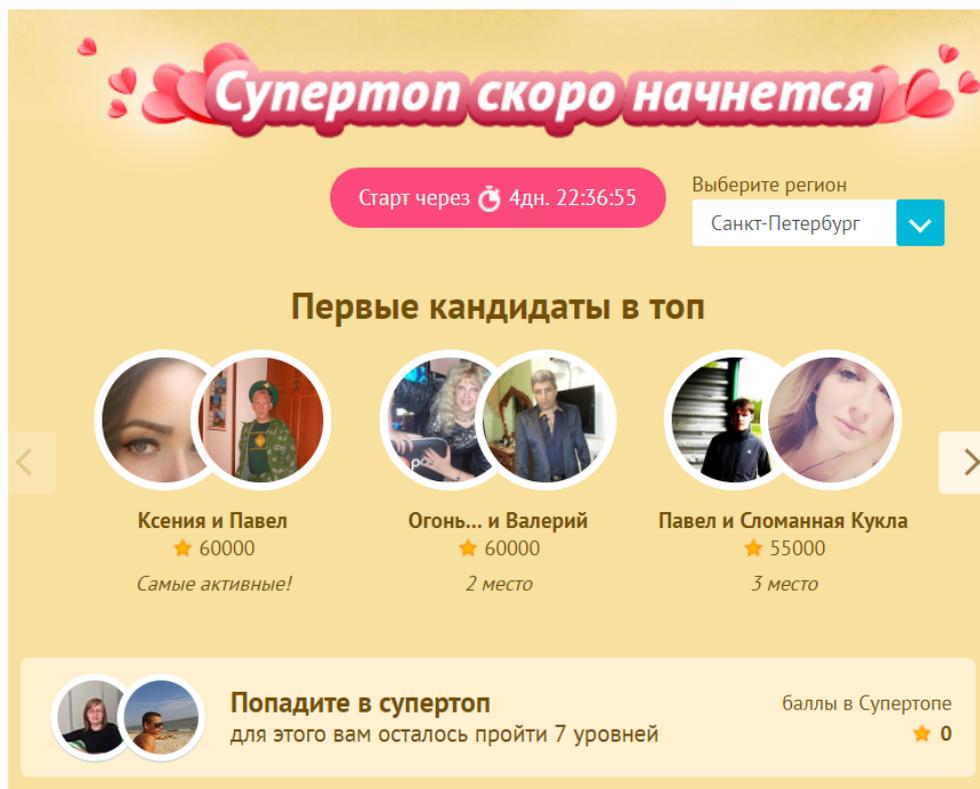
 Александр Валер... и Luda 736 баллов	 Ольга и Usa 23 балла	 Окфан@ и Дмитрий fVf 0 баллов	 Нина и Борис 0 баллов	 Саша и Ольга 0 баллов
--	--	---	--	---

 ПРИЗЫ

 +	 +	 +	 +	
20 магнитиков "Уникальный"	X5 баллов на 5мин.	1 конверт в сервис "Фотоконкурс"	200 голосов в сервис "Голосование"	1000 баллов в сервис "Путь к славе"

- информация о статусе дуэли (активна/неактивна), если дуэль не активирована, то отображается информация о необходимом количестве баллов до активации;
- таймер до окончания игрового дня;
- активная ссылка на историю дуэлей "История дуэлей";
- участники группы, которая соревнуется за право выход в супертоп, всего пять пар, каждая пара представлена аватарками игроков, подписаны их имена и указано количество баллов, полученных парой;
- список призов, которые получит пара за выигрыш в дуэли.

в нижней части страницы:



- в зависимости от развития игрового процесса в нижней части отображается или дизайн подготовительного этапа к супертопу или лучшие игроки активности (после подведения итогов супертопа в течение 2-х дней);
- до супертопа: таймер с обратным отсчетом времени до начала супертопа, выпадающее меню для выбора региона проведения активности;
- перечень кандидатов в топ (можно перелистывать при помощи стрелок с правой/левой сторон ленты);
- информация о занимаемом месте пары в супертопе (или о необходимых условиях, которые нужно выполнить, чтобы принять участие в закрытом турнире).

Драгоценности

ДРАГОЦЕННОСТИ

Дополнительная активность “Драгоценности” реализована как парная дуэль между 5 парами игроков. Применяются элементы художественного оформления и игровой механики классической игры “Lines” (“Линии”).

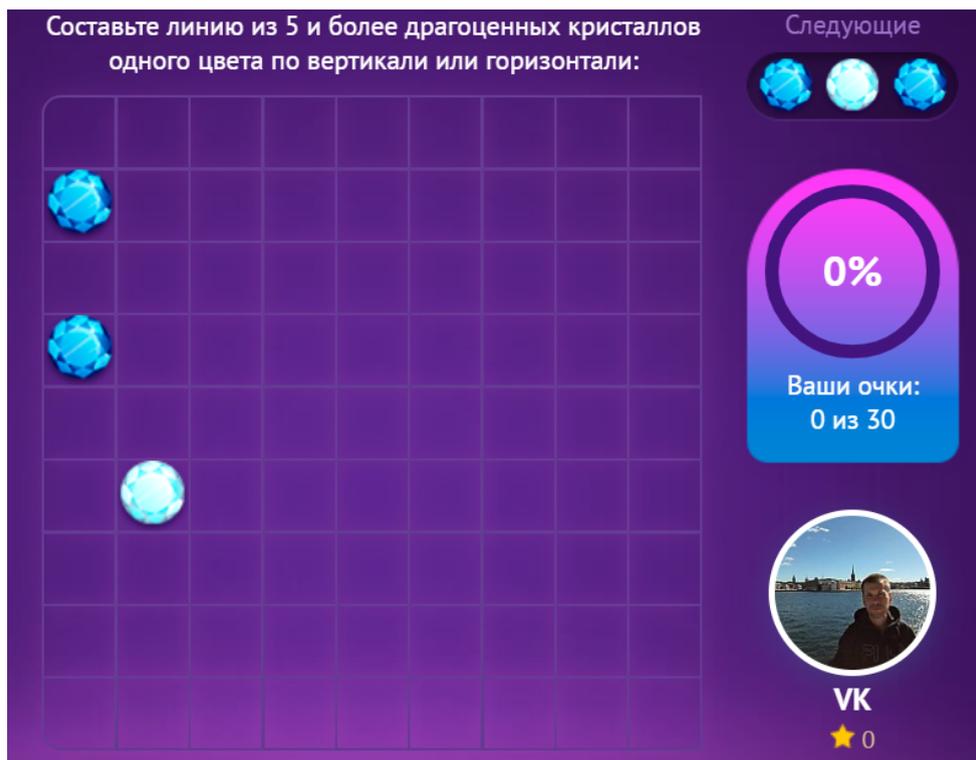
Развитие игрового сценария происходит в несколько этапов:

1. Промо - этап (представительский, рекламирующий активность), 2 дня: создание пары.
2. Активный этап, 14 дней: выполнение игровых действий; выполнение заданий и участие в дуэлях; подбор претендентов для участия в финальном топе.
3. Финальный топ, 3 дня.
4. Выдача призов и представление пользователей - победителей другим пользователям сайта на специально декорированной странице активности, 1 день.

В период промо - этапа подбор пары осуществляется или игроком (в течение первого дня с момента запуска активности) или автоматически (в течение следующего дня), если со стороны игрока не выполняются действия по подбору пары. Пара подбирается из разнополых игроков, одна на все этапы игры - поменять напарника на каком-либо этапе игры возможности нет, даже если напарник не принимает активного участия в реализации игрового процесса.

В период активного этапа пара выполняет игровые действия, принимает участие в дуэлях, выполняет игровые задания, проходит подуровни и уровни.

Игровые действия: пользователи из пары видят поле, на котором они могут перемещать драгоценные камни и создавать линии. За сбор линии из 5 и более шариков одного и того же цвета игроки получают баллы в дуэль и в прогресс уровня/подуровня.



Игра происходит на квадратном поле в 9×9 клеток и представляет собой серию ходов. Каждый ход состоит из хода компьютера (компьютер в случайные клетки выставляет три камня случайных цветов, камней всего 7 видов) и хода одного из пользователей (пользователь передвигает любой камень в другую свободную клетку, но при этом между начальной и конечной клетками должен существовать путь из свободных клеток). Если после перемещения собирается горизонтальная/вертикальная линия из пяти и более камней, то все такие камни исчезают с игрового поля. Если после перемещения линии не выстраивается, то на поле появляется 3 новых камня. Игра продолжается до тех пор, пока все поле не будет заполнено камнями и не останется пустых клеток.

Цель игры состоит в наборе максимального количества баллов. Счёт устроен таким образом, что при удалении за одно перемещение большего числа камней (5+), пользователи получают существенно больше очков. Во время игры на экране показывается три цвета камней, которые будут размещены компьютером на поле при следующем ходе.

В начале первой игры каждому пользователю предоставляется 30 ходов, при каждой следующей - 5. Все остальные ходы нужно получать, выполняя задания в главной локации "Путь к славе" (и других сервисах) или используя

неактивированные данные, выраженные в ФМ (пакеты по 1, 5, 10, 25, 50, 100 ходов). Все ходы нужно израсходовать до 22:30 по мск времени, он не переносятся на следующий игровой день и аннулируются независимо от источника получения.

Существует бесконечное число уровней, каждый из которых состоит из 3-7 подуровней. Уровень считается пройденным только при условии прохождения всех подуровней. Заданием подуровня может быть набор определенного количества баллов или победа в дуэли. Задания могут быть выполнены только последовательно, последовательность определена программой.

В зачет баллов в подуровень считаются:

- за каждый ход на поле +1 балл;
- за каждую собранную цепочку из 5 камней +10 баллов, за каждый дополнительный камень в цепочке +3 балла.

Количество цветов на поле увеличивается вместе с увеличением уровня:

Распределение цветов по уровням															
Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14+
Цвета	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	7

Коэффициенты: прогресс за сбор каждой последующей цепочки из 5 и больше шариков в рамках одного поля											
Цепочек на поле	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10+
Коэффициент	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2

За каждую последующую собранную линию на одном и том же поле игроки также получают баллы в дуэль и прогресс уровней, но при сбросе поля этот прогресс также сбрасывается. В рамках каждого уровня есть от 3 до 5 подуровней, на каждом 4 уровне последним заданием является победа в дуэли.

Дуэли проходят ежедневно, в ней принимает участие 5 пар. Для активации дуэли необходимо получить 10 баллов, совершая обычные игровые действия, активация личная.

В дуэль идут баллы за:

- каждый сознательный ход на поле: 1 ход = 1 балл в дуэль

- каждую собранную цепочку: 10 баллов за линию из 5 шариков и + 3 балла за каждый последующий шарик в цепочке
- за завершение подуровня 100 баллов

При сбросе поля в рамках одной дуэли баллы не пропадают.

Все призы за победу в дуэли, кроме баллов в топ, личные.

Во время активной стадии происходит набор в топ кандидатов для финального топа. Каждая пара может попасть в финальный топ только при условии прохождения 12 уровня.

В период финального топа проходят пары, завершившие 12 уровней с тем количеством баллов, которые пара успела набрать за предыдущие периоды игры. Со стартом финального топа все игроки, которые достигли 12-го уровня, будут получать в топ дополнительно те же баллы, которые они зарабатывают в дуэли. Если финальный топ уже начался, а пара ещё не завершила 12-й уровень, то баллы за дуэль начнут считаться в топ только после того, как она пройдёт этот уровень. Для победы нужно выполнять задания, переходить на новые уровни, побеждать в дуэлях и получать промежуточные призы (в течение суток после выдачи, по истечении суток призы забрать будет уже нельзя).

В период выдачи призов происходит награждение пользователей, для победителей на сутки предоставляется площадка (страница) для их поздравления.

Призы за супертоп:

1 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на сутки
- умножение баллов x5 в магнитиках на 10 минут
- 2 золотых конверта в “Фотоконкурсе”
- 1 золотая и 1 серебряная шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 1000 показов в “Путь к Славе”
- 30 000 голосов в “Голосование”
- 70 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 5 уникальных золотых сердец в “Лучшей Паре”

2 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу

- дождь из магнитиков на 18 часов
- умножение баллов x3 в магнитиках на 10 минут
- 1 золотой и 1 серебряный конверт в “Фотоконкурсе”
- 1 золотая шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 700 показов в “Путь к Славе”
- 25 000 голосов в “Голосование”
- 50 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 4 уникальных золотых сердца в “Лучшей Паре”

3 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 12 часов
- умножение баллов x2 в магнитиках на 10 минут
- 2 серебряных конверта в “Фотоконкурсе”
- 1 серебряная шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 500 показов в “Путь к Славе”
- 20 000 голосов в “Голосование”
- 35 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 3 уникальных золотых сердца в “Лучшей Паре”

4-10 места:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 3 часа
- умножение баллов x2 в магнитиках на 7 минут
- 1 серебряный и 1 бронзовый конверт в “Фотоконкурсе”
- 1 бронзовая шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 300 показов в “Путь к Славе”
- 15 000 голосов в “Голосование”
- 25 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 2 уникальных золотых сердца в “Лучшей Паре”

11-100 места:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- умножение баллов x2 в магнитиках на 5 минут
- 2 бронзовых конверта в “Фотоконкурсе”
- 1 бронзовая шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 100 показов в “Путь к Славе”

- 5 000 голосов в “Голосование”
- 15 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 1 уникальное золотое сердце в “Лучшей Паре”

Также пользователи получают призы за завершение подуровня, за завершение уровня, за победу в дуэли.

За завершение подуровня:

- 50 голосов в Голосование
- 3 поцелуя в “Тайные Признания”
- 3 магнитика
- 5 показов в “Фотоконкурсе”
- 12 показов в “Путь к Славе”
- 1 уникальное сердце с крыльями в “Лучшую Пару”
- 100 баллов в дуэль

За завершение уровня:

- простой конверт в “Фотоконкурсе”
- 1 бросок в “Империи власти” в “Путь к Славе”
- умножение баллов x2 в магнитиках на 5 минут
- 300 голосов в “Голосование”
- 15 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- уникальное. сердце с камнями в “Лучшую Пару”
- 5000 баллов в финальный топ “Драгоценности”

За победу в дуэли:

- бронзовый конвертик в “Фотоконкурсе”
- 100 показов в “Путь к Славе”
- 20 уник. магнитиков
- 3000 голосов в “Голосование”
- 25 ун. подарков в “Тайных Признаниях”
- 3 сертификата на открытие поклонников в “Лучшей Паре”
- 5000 баллов в финальный топ “Драгоценности”

Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки уведомлений:

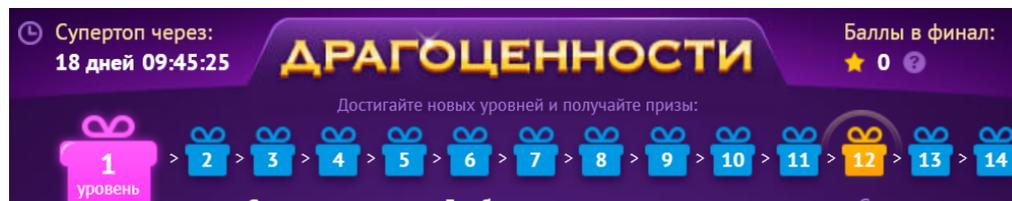
- Совсем скоро стартует новая игра, создайте пару!
- Вас пригласили в пару.
- Ваше приглашение принято, пара создана.

- Я и N ваших друзей принимаю/-ют участие в новой игре, присоединяйтесь!
- Стартовала новая дуэль, против вас играют эти люди.
- У вас накопилось N ходов в игре, потратьте их!
- Партнёр перевёл вашу пару на новый уровень.
- Соперники набирают баллы.
- Соперники по дуэли сместили вас.
- Ваша пара победила, заберите призы.
- Вас сместили в топе (топ 1, 2, 3, 10, 100)
- Финал завершится через несколько часов!
- Вы вошли в топ-N, заберите призы!

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

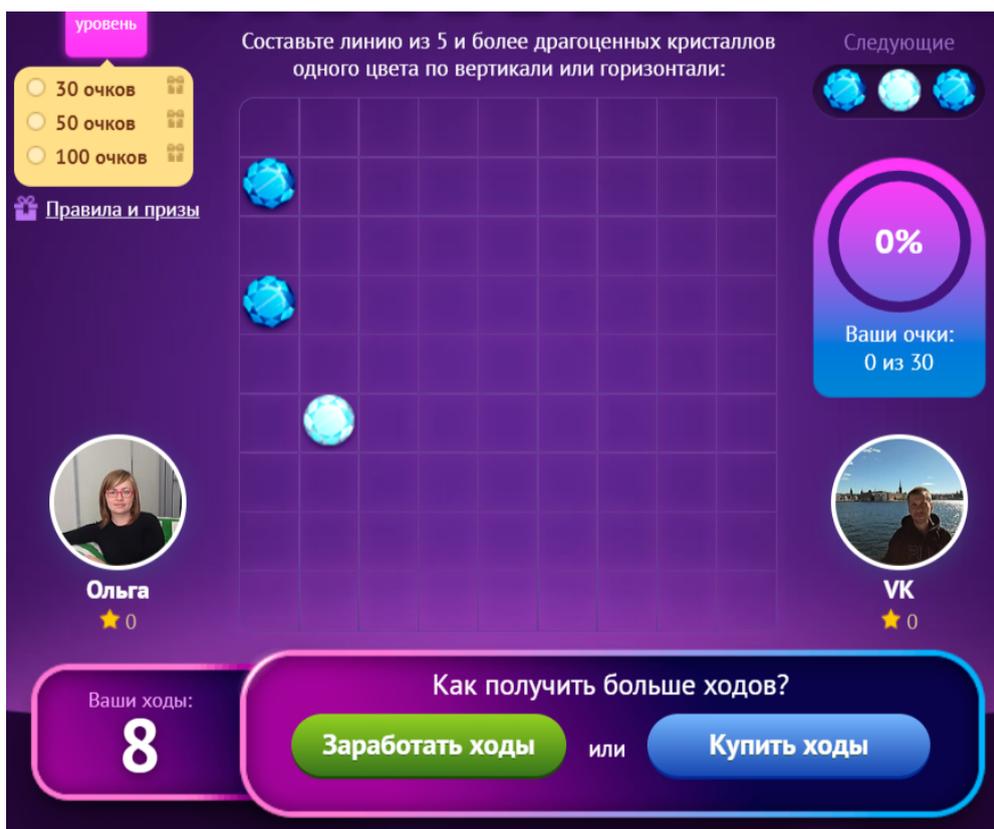
На странице представлены:

в верхней части:

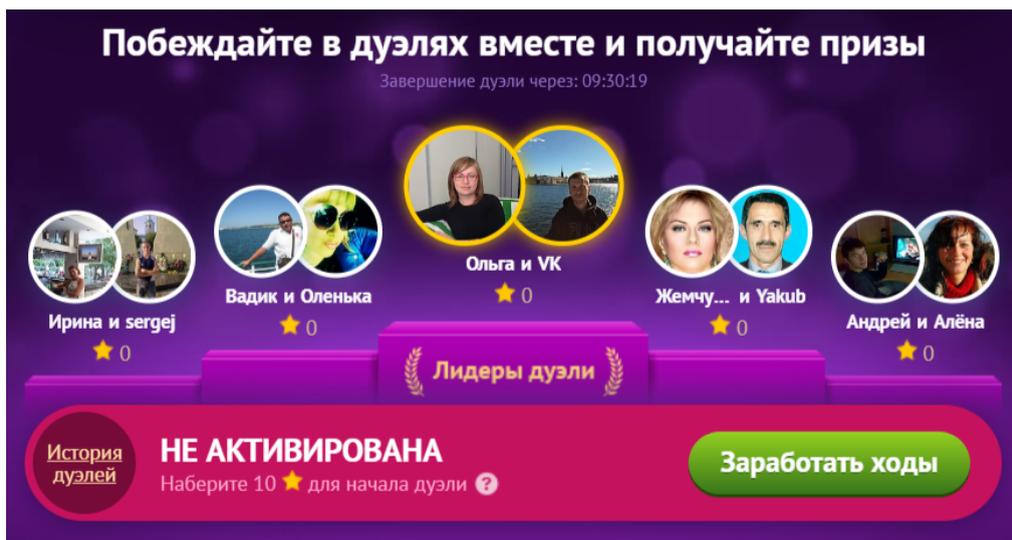


- название активности и призыв к игре;
- таймер с обратным отсчетом времени до начала супертопа (финала);
- статистика о баллах, заработанных парой для финального топа;
- прогресс-бар, стилизованный под линию, состоящую из коробок с подарками. При наведении курсором на изображение подарка, отображается информация о списке призов, которые получит игрок в случае завершения уровня, под коробкой открыто мини окно с информацией о том, сколько подуровней в этом уровне и какое количество баллов нужно набрать, чтобы пройти каждый из них.

в центральной части:

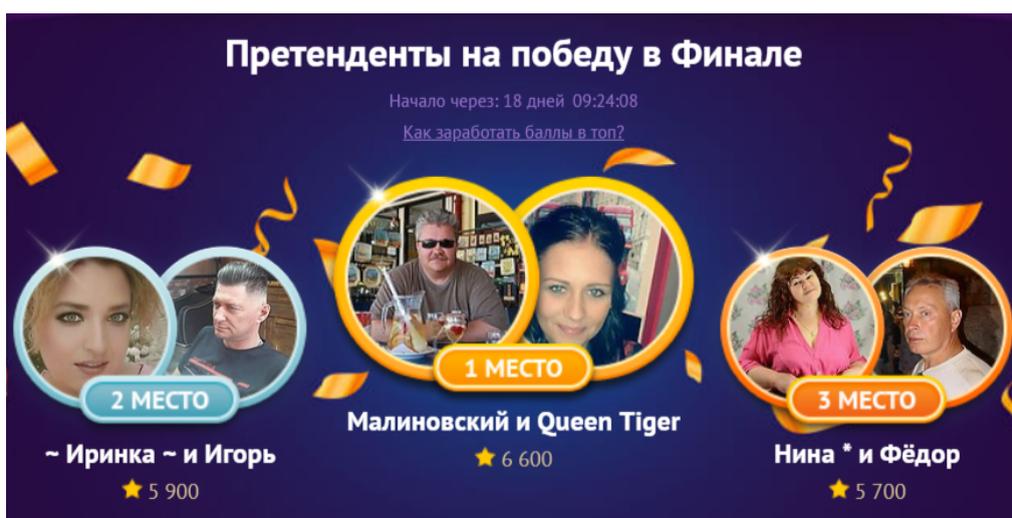


- игровое поле 9x9, на котором пользователи собирают линии из камней;
- табло с информацией о камнях, которые будут размещены компьютером при следующем ходе;
- активная ссылка на правила и призы “Правила и призы”;
- круговой прогресс-бар выполнения задания текущего подуровня, при его заполнении игроки завершают подуровень и переходят на следующий;
- по бокам от игрового поля представлены аватарки игроков из пары, под каждой аватаркой имя игрока и количество заработанных баллов;
- панель управления игровым процессом: счетчик оставшихся доступных ходов и кнопки активного действия для использования активированных данных (“Заработать ходы” - при клике открывается дополнительное окно с сервисами, в которых можно получить дополнительные ходы при выполнении заданий сервиса) и неактивированных данных, выраженных в ФМ (“Купить ходы” - при клике открывается окно с предложением воспользоваться пакетами дополнительных ходов, не включенными в список активированных данных по 1, 5, 25, 50, 100 ходов).



- таймер обратного отсчета времени до завершения дуэли;
- визуализация пар, участвующих в дуэли (у каждого участника аватарка, имя и общее количество баллов, полученных парой в дуэли);
- активная ссылка на историю завершённых дуэлей “История дуэлей”;
- статус дуэли (активирована/не активирована, проигрыш/выигрыш), если дуэль не активирована, то указывается необходимое количество баллов для её активации;
- кнопка активного действия “Заработать ходы”, при клике открывается дополнительное окно с сервисами, в которых можно получить дополнительные ходы при выполнении заданий сервиса)

в нижней части:

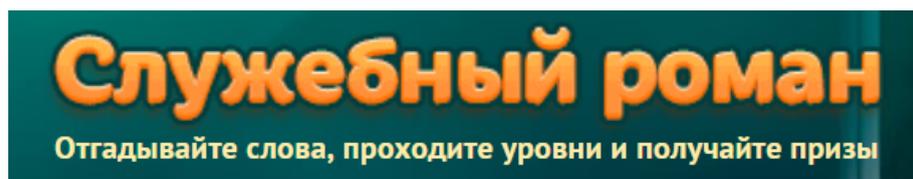


- дополнительно акцентированная художественным способом (дизайн, увеличенный размер аватарок) тройка лидеров - претендентов на победу в финальном топе;

Ваше место: 999999		Ольга и <u>VK</u>	★ 0
4		Leka и <<рома	★ 5 700
5		temur и Tinatin	★ 5 700

- место в топе пары игрока и лента остальных пар-участников игры. В каждой строке представлены аватарки игроков пары, место, занимаемое в топе, имена игроков и количество заработанных баллов в топ.

Служебный роман



Активность представлена в виде игры “Угадай слово по картинке” с разными уровнями сложности. Между собой соревнуется три пары игроков.

Игра проходит в несколько этапов:

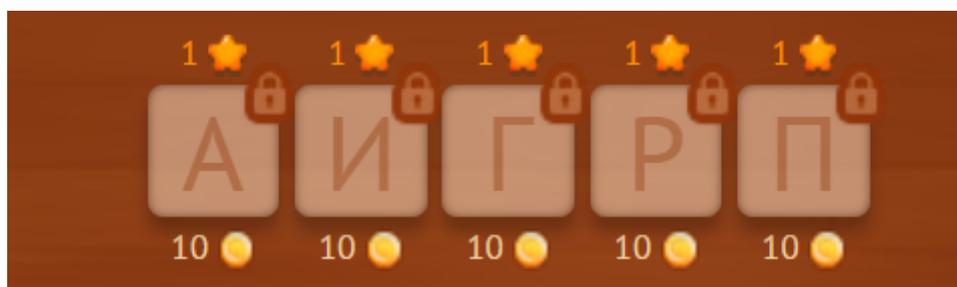
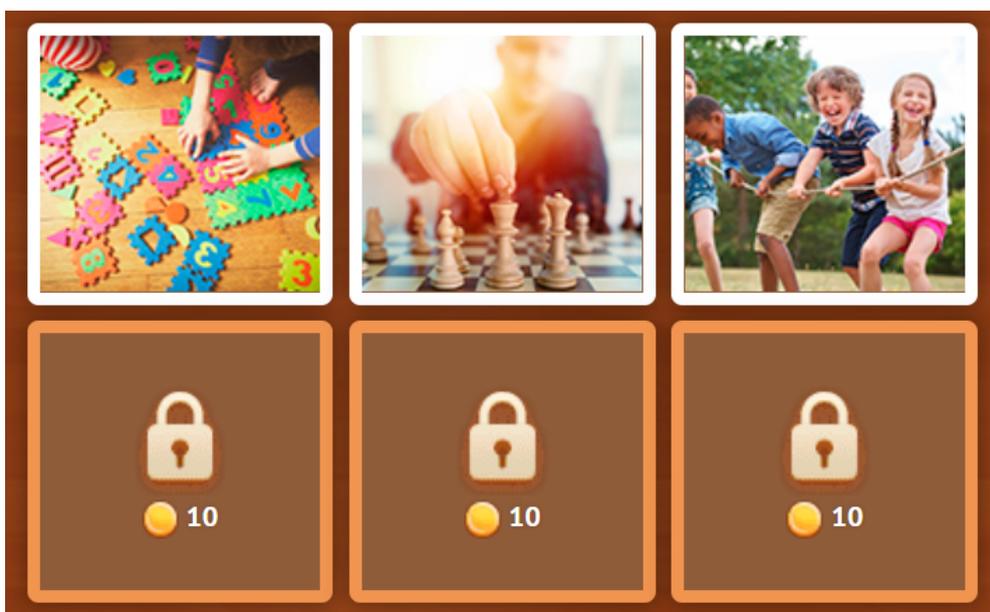
- подготовительный, 2 дня
- основной, 14 дней
- финальный, 1 день

В течение подготовительного этапа происходит подбор пары. Игрок может подобрать самостоятельно или дожидаться автоматического подбора.

Пользователь может поменять партнёра по игре, при этом весь прогресс игры аннулируется.

В течение основного периода пары выполняют основные игровые действия (угадывают слова), выполняют задания, проходят уровни и участвуют в дуэлях.

Угадывание слова.



При старте каждого слова скрыты три картинки из шести и все буквы:

- картинки №3-6 открываются за монетки (каждая картинка за 10 монеток)
- буквы открываются за монетки (каждая буква от 10 до 50 монеток - зависит от уровня), среди букв всегда есть лишние. В слове может быть от пяти до двенадцати букв, все они расположены на поле в случайном порядке, лишние буквы также дополняются в случайном порядке.

Монетки в игре применяются для:

- открытия картинок;

- разблокировки букв;
- получения усилителей (бустеров): за 50 монеток усилитель “Убрать лишнюю букву”, за 15 - “Подсказать одну букву”.

Монетки можно получить за выполнение заданий в главной локации “Путь к славе”(и других сервисов), в качестве бонуса за отгадывание слова или использовать неактивированные данные, выраженные в ФМ (пакеты дополнительных монеток по 1, 10, 30, 50, 300 штук в пакете). Все неизрасходованные до старта нового игрового дня аннулируются, независимо от источника их получения.

Дуэли.

_____ Дуэли проходят ежедневно в течение суток (с 22:00 по мск времени) между тремя парами игроков. Победа присваивается той паре, которая набрала больше всего баллов за отгадывание слов. Соперники меняются раз в сутки вместе со сменой дуэли, напарники не меняются

В дуэль засчитываются баллы за:

- разгаданное слово - 100 баллов
- открытие буквы - от 1 до 5 баллов
- применение усилителя (бустера) - 30 баллов
- открытие картинки -10 баллов

Призы выдаются только тем пользователям, которые активировали дуэль и получили не менее 5 баллов. Если все пары получили одинаковое количество баллов, то всем засчитывается проигрыш.

Все пары, получившие максимальное количество баллов, формируют топ по региону. На период проведения топа, не выдаются призы за отгадывание слова и за завершение уровня, только за выигрыш активированной дуэли. В зависимости от занятого места после окончания финального этапа парам выдаются призы:

1 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 3 дня
- 100 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 2 золотых конверта в “Лицо с обложки”
- 2 золотые шкатулки в “Лицо с обложки”
- 100 000 голосов в "Голосование"

- 3000 показов в "Путь к Славе"
- 12 золотых сердец в "Лучшую пару"
- 100 уникальных подарков в "Тайные Признания"

2 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 2 дня
- 80 уникальных магнитиков в "Весенние симпатии"
- 2 золотых конвертика в "Лицо с обложки"
- 1 золотая шкатулка, 1 серебряная в "Лицо с обложки"
- 70 000 голосов в "Голосование"
- 2300 показов в "Путь к Славе"
- 9 золотых сердец в "Лучшую пару"
- 70 уникальных подарков в "Тайные Признания"

3 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 1 день
- 70 уникальных магнитиков в "Весенние симпатии"
- 1 золотой конверт, 1 серебряный в "Лицо с обложки"
- 2 серебряные шкатулки в "Лицо с обложки"
- 50 000 голосов в "Голосование"
- 1200 показов в "Путь к Славе"
- 7 золотых сердец в "Лучшую пару"
- 50 уникальных подарков в "Тайные Признания"

топ-10:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- 50 уникальных магнитиков в "Весенние симпатии"
- 2 серебряных конверта в "Лицо с обложки"
- 1 серебряная шкатулка, 1 бронзовая в "Лицо с обложки"
- 30 000 голосов в "Голосование"
- 700 показов в "Путь к Славе"
- 7 сердец с коронами в "Лучшую пару"
- 30 уникальных подарков в "Тайные Признания"

топ-30:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу

- 30 уникальных магнитиков
- 1 серебряный конверт, 1 бронзовый в “Лицо с обложки”
- 2 бронзовые шкатулки в “Лицо с обложки”
- 20 000 голосов в "Голосование"
- 500 показов в “Путь к Славе”
- 5 сердец с коронами в "Лучшую пару"
- 20 уникальных подарков в “Тайные Признания”

топ-100:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- 10 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 2 бронзовых конвертика в “Лицо с обложки”
- 1 бронзовая шкатулка в “Лицо с обложки”
- 5 000 голосов в "Голосование"
- 300 показов в “Путь к Славе”
- 3 сердца с коронами в "Лучшую пару"
- 10 уникальных подарков в “Тайные Признания”

Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки уведомлений:

- Игра скоро начнётся, а пока создайте пару!
- Вас пригласили в пару.
- Поздравляем, пара создана!
- Откройте новую букву.
- Ваш напарник перевёл вас на новый уровень, заберите призы.
- Дуэль началась.
- Вы проигрываете в дуэли.
- Соперники по дуэли набирают баллы.
- Вас вытеснили из N-топа, верните свои позиции!
- Вы вошли в N-топ, заберите приз.

Пасьянс



Активность представлена в виде классического пасьянса с 3 уровнями сложности в виде парной дуэли (соревнуются 4 пары пользователей, пары формируются из пользователей противоположного пола).

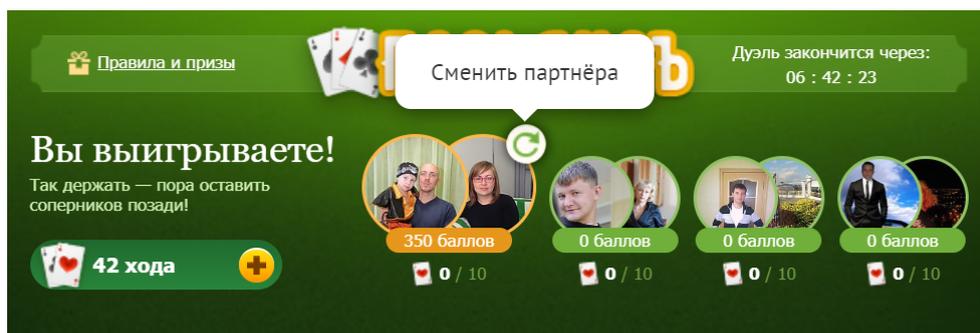
Цель - собрать быстрее остальных участников пасьянс, набрать как можно больше баллов и победить в дуэли. Достигается активным участием в реализации игрового процесса обоих участников пары: раскладывание пасьянса, выполнение заданий в других сервисах для получения дополнительных ходов, использование усилителей (входит в перечень неактивированных данных, выраженных в ФМ).



Задача пары — собрать все карты со стола быстрее соперников. Для этого нужно переключать верхние карты с каждого столбца либо на пустые места, либо на следующие по старшинству карты любых мастей. Столбец из собранных по порядку карт одной масти (Король, Дама, Валет, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Туз) убирается со стола. Стопку карт одной масти, лежащих по порядку, можно перемещать как одну карту. Если пустых столбцов нет, можно добавить на стол карты из отложенных пачек.

На каждое переключивание карты тратится один ход. В начале игры для каждого игрока из пары предоставляется по 40 ходов. Дополнительные ходы можно получить, выполняя задания в главном сервисе “Путь к славе” (и других) или использовать неактивированные данные, выраженные в ФМ. Ходы нужно использовать до 22:00, все неиспользованные ходы аннулируются, независимо от источника их получения. Возможность передачи другим игрокам отсутствует, в том числе и партнеру по паре. Очередности ходов между парами нет, можно играть, никого не ожидая. Оба игрока из пары одновременно видят все изменения на поле. Если один из игроков уже сделал ход, а второй пытается одновременно задействовать ту же карту, то ход не списывается, а игрок видит окно с текстом “Ваш напарник // Ваша напарница уже передвинул/-а эту карту”.

Партнёра игрок может подобрать самостоятельно, или он подберется автоматически, если со стороны игрока не будет проявлена инициатива. Для изменения партнера необходимо нажать на иконку со стрелкой рядом с текущим партнёром и пригласить нового.



Смена партнера происходит при условии, что новый партнер примет приглашение до завершения игрового дня (до 22:00 по мск времени). Если до указанного времени приглашение не будет подтверждено, то срок его действия истекает и в дальнейшем им невозможно будет воспользоваться. Партнер также может подать заявку на смену партнера. В этом случае оставшемуся без пары игроку нужно найти себе нового партнера или дождаться автоматического подбора.

Уровень сложности пасьянса зависит от прогресса побед, чем выше уровень, тем лучше призы. Если пара одержала 1-3 победы подряд, раскладка пасьянса происходит из одной масти, 4-7 - две масти, 8-10 - четыре масти.

Все карты, используемые в пасьянсе:



Начисление баллов:

- 250 баллов - за каждую полностью собранную стопку
- 15 баллов - за каждое использование усилителя
- 5 баллов - за каждый ход

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- одна пара полностью собрала пасьянс
- закончилось время игрового дня

Призы в случае победы выдаются только в том случае, если игрок перешел 30-балльный личный порог активации.

В игре используются усилители (бустеры) - виртуальные предметы/действия, которые могут принести существенное преимущество в игре:

- усилитель “Отмена хода” (входит в список активированных данных) - предоставляется всем игрокам, нельзя отменить два хода подряд.
- усилитель “Новый расклад” (входит в список активированных данных) - предоставляется всем игрокам, нельзя применить повторно на новом поле, пока пара не сделает 5 ходов.

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

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

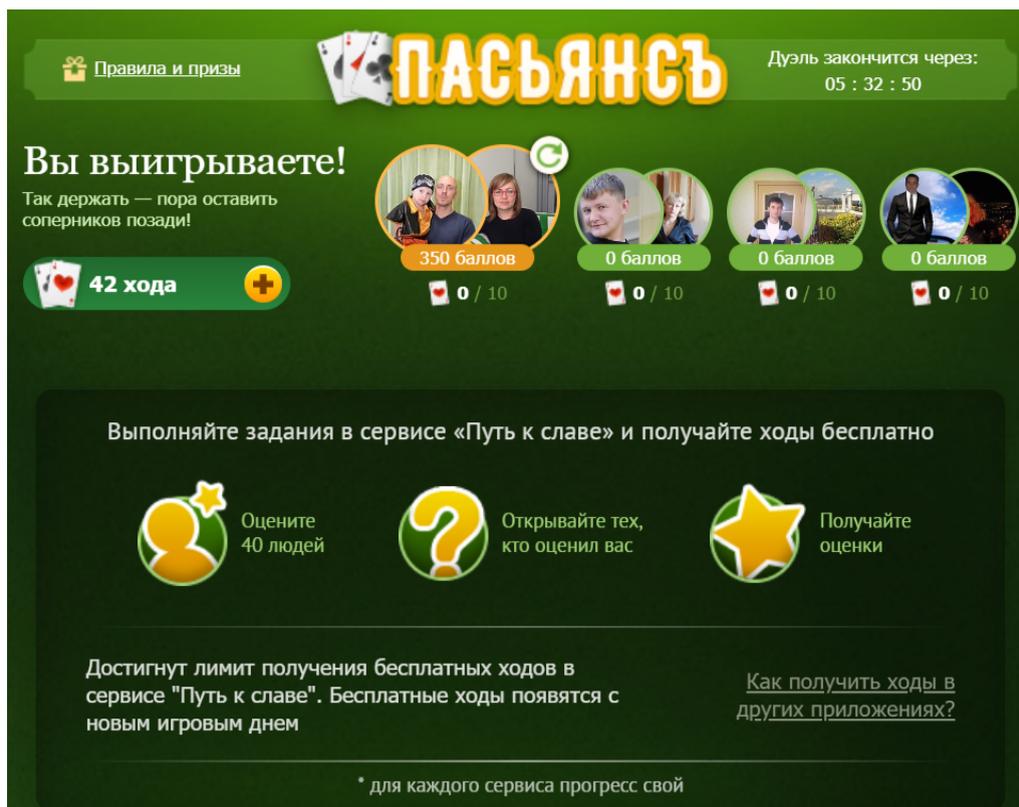
- Игра началась
- Ваш партнер/-ша делает ходы, а вы нет, поддержите его/её
- Соперники по пасьянсу набирают баллы
- Вас опережают
- Вы выигрываете
- Вам выданы призы за победу

- У вас накопилось N ходов в пасьянсе, используйте их. Или они пропадут!

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

На странице представлены:

в верхней части:



- название активности;
- активная ссылка “Правила и призы”, при клике на которую открывается окно с соответствующей информацией;
- таймер с обратным отсчетом времени до окончания дуэли;
- статус дуэли (проигрыш/выигрыш);
- табло с количеством доступных ходов;
- табло с представлением всех групп, которые принимают участие в дуэли: аватарки с именами каждого игрока, количество набранных баллов и уровень пары;
- информационная панель с условиями получения бонусных дополнительных ходов в главной локации “Путь к славе” (информация об

условиях получения дополнительных ходов в других сервисах доступна по клику на ссылку “Как получить ходы в других приложениях?”

в центральной части:



- игровое поле , включающее ячейки для нераскрытых стопок пасьянса, ячейку для собранных стопок, ячейку для колоды раздачи (используется в том случае, когда заканчиваются доступные сочетания в пасьянсе), иконки для усилителей “Отменить ход” и “Новый расклад” .

в нижней части:



- прогресс-бар уровня пары, выполненный как линия из иконок с подарками
- информационное окно с полным перечнем подарков, которые получит пара в случае выигрыша в дуэли на этом уровне. Окно с информацией о подарках для других уровней будет доступно только в случае перехода на этот уровень.

Двойные страсти

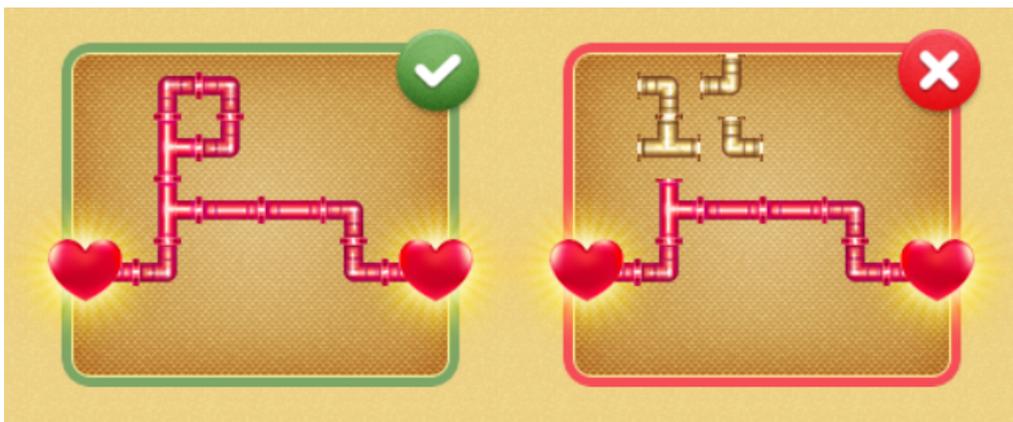


Активность реализована как ежедневная парная дуэль с постепенным усложнением уровней и ограниченным количеством ходов. Дополнительные ходы можно получить в виде бонусов за выполнение заданий в сервисе “Путь к славе” (и других сервисах сайта) или в виде пакетов (1, 5, 10, 50, 100, 1000) за использование неактивированных данных, выраженных в ФМ.

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 успешных действий в игре. Для участия в дуэли паре необходимо её активировать, то есть сделать хотя бы один ход.

Для оформления использована художественная среда романтической тематики, передающая стремление пользователей проложить путь для своей любви/страсти.

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.



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

На странице представлены:

в верхней части:



- название активности и призыв к участию;
- виджет с лидерами прошлого рейтинга (три пары, с 1 по 3 места), содержащий активную ссылку на рейтинги лучших текущего игрового периода;
- таймер до конца дуэли с обратным отсчетом времени;
- активная ссылка на правила и призы “Правила и призы”, по клику на которую открывается окно с соответствующей информацией;
- прогресс-бар побед с размещенными на шкале графическими изображениями подарков, при наведении на которые отображается объем получаемых при указанном количестве побед бонусов;

- активная ссылка на статистику завершенных дуэлей “История сражений” (при клике открывается окно со списком последних 5 дуэлей, в которых содержится информация о статусе (активирована/не активирована), итоге (выигрыш/проигрыш) и итоговом счете.

в центральной части:



- табло с количеством доступных ходов (каждому игроку в начале игры выдается по 4 хода, накапливать ходы не имеет смысла, так как в 00:00 по мск времени все неиспользованные ходы аннулируются);
- кнопки активного действия для использования активированных и неактивированных данных (получение дополнительных ходов);
- активная ссылка на список призов, которые получит пара в случае выигрыша “Призы за победу”;
- активная ссылка для приглашения пользователя в пару на следующую дуэль “Ваша пара” (если не использовать эту опцию, то для следующей дуэли в пару подберется пользователь противоположного пола в случайном порядке);
- два игровых поля (для двух пар игроков): поля одинаковые, 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.

По мере прохождения уровней на игровом поле появляются новые элементы:

1-3 уровни - появляется элемент "L" и карта генерируется на 15-25 элементов.

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

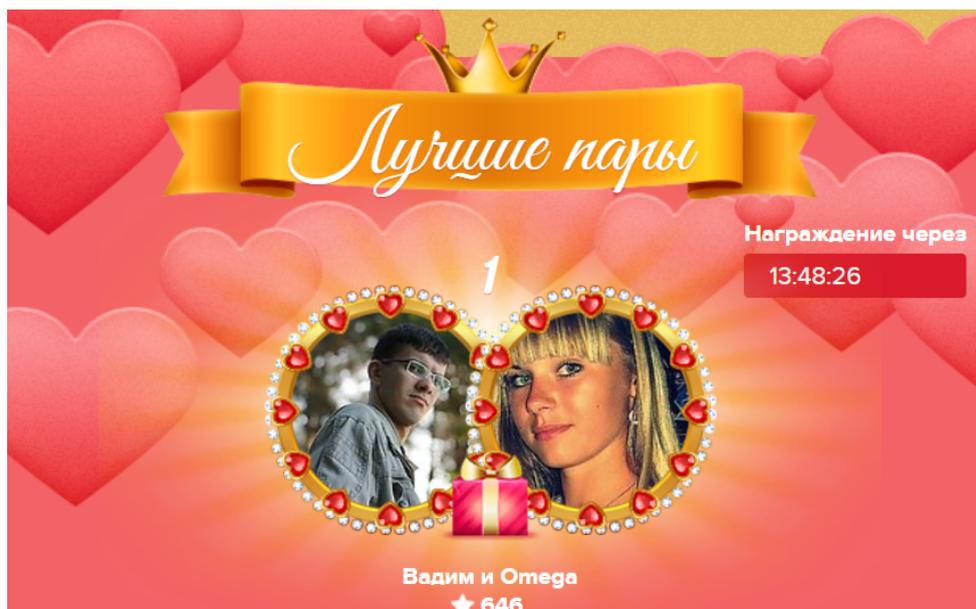
8-15 уровни - появляется элемент "+" и карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 10 элементов рядом с нужными.

16-31 уровни - появляется элемент "T" и карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 20 элементов рядом с нужными.

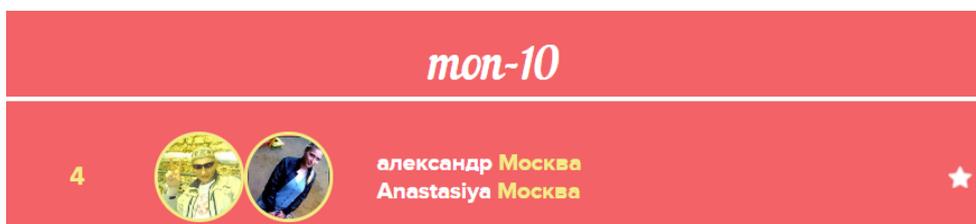
32 и последующие уровни - карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 30 элементов рядом с нужными.

- по бокам от игрового поля - аватарки игроков, над которыми представлены имена игроков и то количество ходов, которые они потратили в текущей дуэли.

в нижней части:

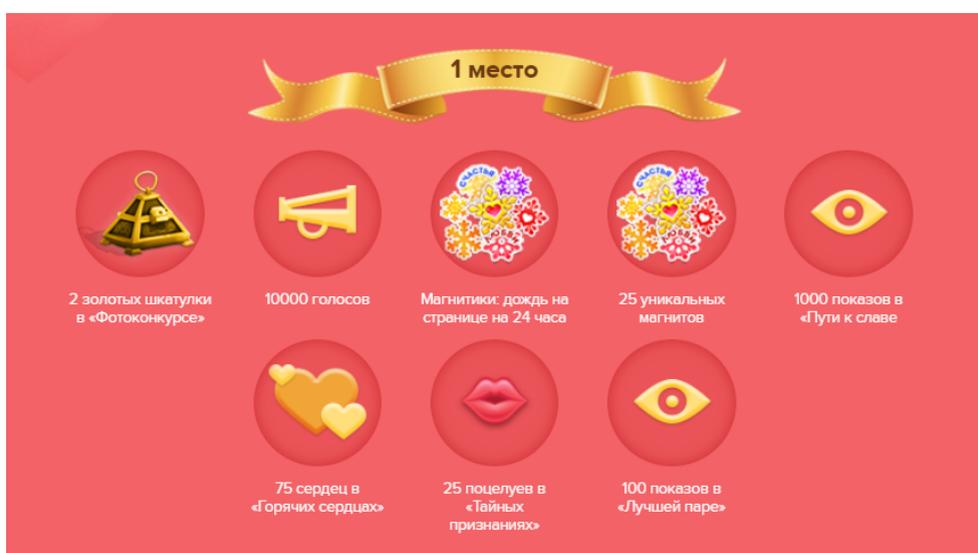


- область представления тройки лучших игроков текущего игрового периода (аватарки каждого игрока художественно оформлены, указаны имена игроков и количество полученных баллов). Рейтинг лучших пар формируется каждые три дня, учитывается количество потраченных ходов. Справа в верхней части области работает таймер обратного отсчета времени до завершения формирования рейтинга (“Награждение через”).



- список игроков, входящих в топ-10 и топ-100: каждая строка содержит аватарки игроков из пары, имена игроков и регион регистрации, а также количество заработанных баллов.

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 уведомлений.

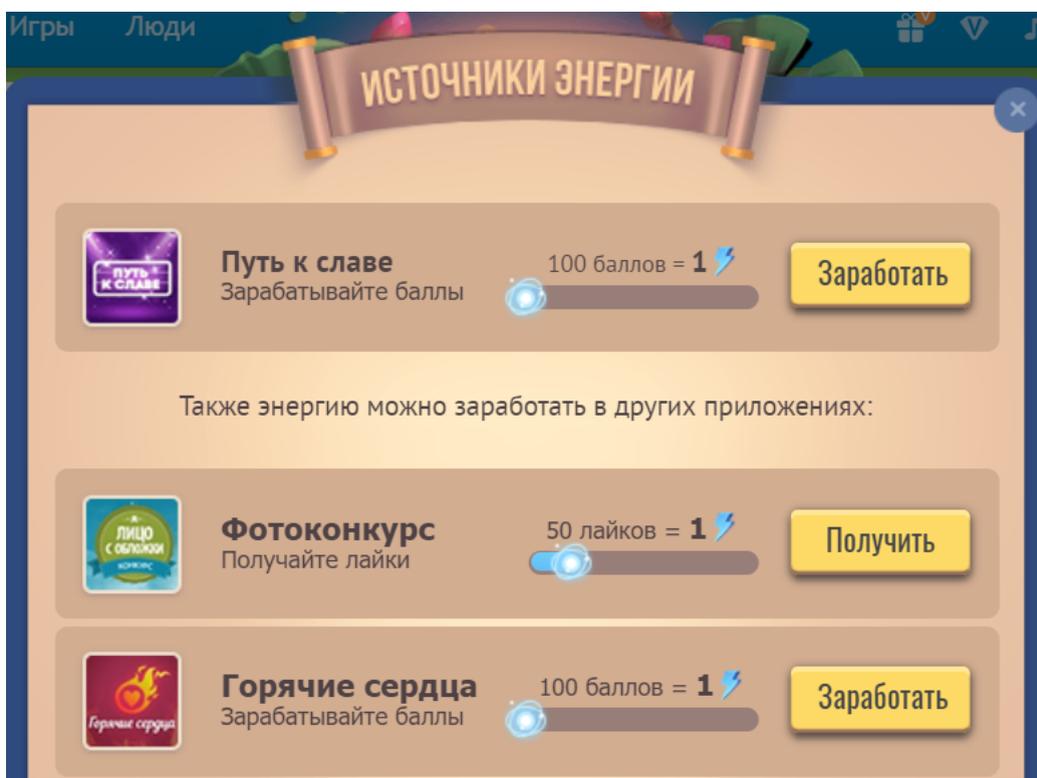
Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- 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.

Маджонг



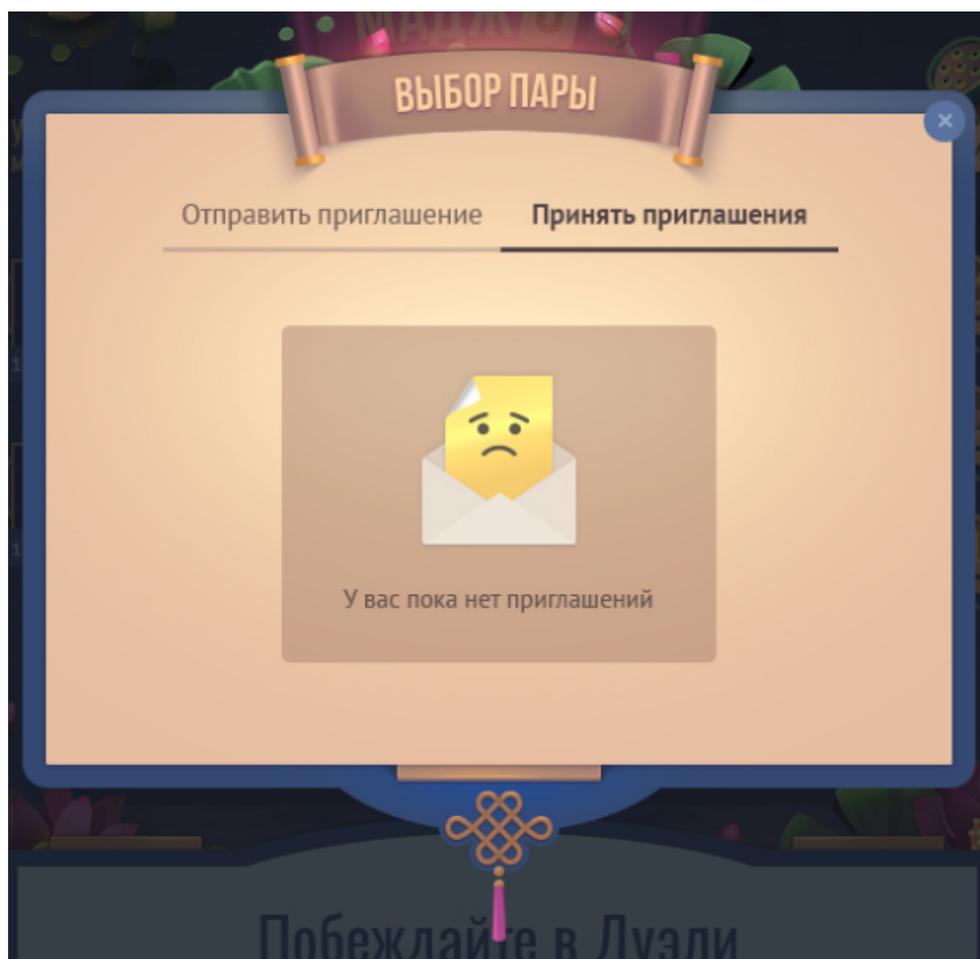
Активность реализована как ежедневная парная дуэль с постепенным усложнением уровней и ограниченным количеством ходов (энергии).
Дополнительную энергию можно получить в виде бонусов за выполнение заданий в сервисе “Путь к славе” (и других сервисах сайта)



или в виде пакетов (1, 5, 10, 100) за использование неактивированных данных, выраженных в ФМ.

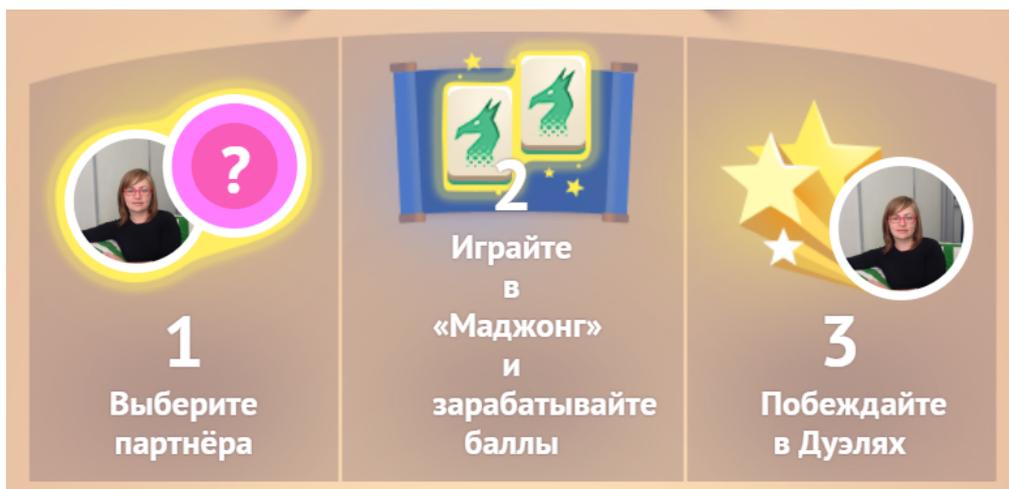
Раз в сутки (в 21:00 по московскому времени) каждому пользователю подбирается дуэль с другим пользователем того же пола. Игрок, играя в маджонг разнополой парой, получает баллы в этой дуэли.

Напарников по партиям можно менять, противника по дуэли - нет (меняется автоматически по истечении суток).



Победа в дуэли засчитывается тому игроку, который получил большее количество баллов на момент подведения итогов (ежедневно в 21:00 по московскому времени).

Количество игр в сутки и количество пар, в которой игрок может принять участие, не ограничено. Если во время игровой сессии игрок приглашает сыграть другого игрока (не текущего напарника), прогресс предыдущей игры утрачивается. Баллы суммируются за каждую потраченную единицу энергии, независимо от успешности разбора горки.



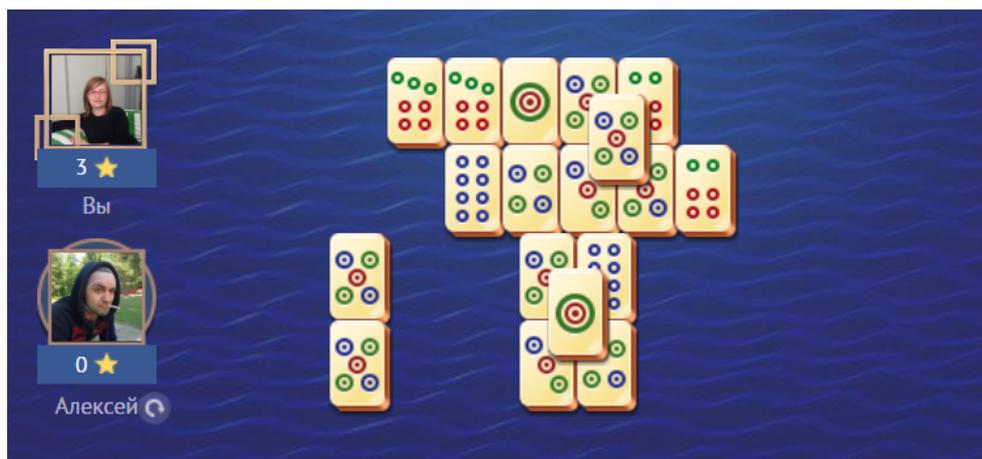
В игре 10 уровней мастерства (26, 52, 72, 98, 124, 144 плашек на поле), Также сложность уровня определяется количество фишек разных мастей. Уровень мастерства отображается в виде прогресс-бара на игровом поле. При достижении нового уровня меняется оформление аватарки и выдается подарок.



Баллы мастерства:

- За победу в партии (разбор горки) каждому активному игроку начисляется 2 балла мастерства.
- Для пребывания на уровне требуется определенное количество баллов мастерства. Как только количество баллов мастерства становится ниже требуемого на текущем уровне, игрок перемещается на уровень вниз.
- За каждый неактивный день (когда игрок не собирает ни одной горки) вычитается один балл мастерства. Поражение (горка не собрана до 21:00 по мск или игрок закрывает игру для смены напарника) не списывает баллов мастерства в течение дня.
- Игроку необходимо поддерживать свой уровень мастерства, каждый день собирая хотя бы одну горку. Если этого не происходит, игрок раз в день будет терять 1 балл мастерства.

Плашки:



Всего в игре 43 вида плашек - 42 стандартных и 1 золотая.

За сбор золотых плашек игроки получают:

- по 25 баллов, если пара собрана игроком в одиночку;
- по 50 баллов, если пара собрана вдвоем.

Чем сложнее уровень, тем больше золотых плашек.

Баллы.

Игроки разбирают одну горку. Если пара собирается одним игроком, он получает 1 балл. При совместном сборе (первый выбирает плашку один из пары, второй - плашку 2), то обоим начисляется по 3 балла в дуэль.

Начисление баллов 1 игроку (в дуэль и парный топ):

- 1 балл за пару, собранную в одиночку;
- 3 балла за пару, собранную вдвоем (каждому);
- 25 баллов за сбор золотой пары в одиночку (вне зависимости от того, кто собрал);
- 50 баллов за совместный сбор золотой пары (каждому);
- динамическое начисление баллов в дуэль и топ при разборе горки, чем выше уровень, тем больше баллов

Заработанные в течении партии баллы начисляются в топ и дуэль только в случае победы.

Ходы (энергии).

Раз в сутки игроку начисляется определенное количество единиц энергии. Количество выдаваемых единиц увеличивается с ростом уровня игры (соответствие уровень - количество энергии): 1-2, 2-2, 3-4, 4-5, 5-8, 6-10, 7-12, 8-14, 9-16, 10-20.

Остальные единицы энергии игрок получает в главном сервисе “Путь к славе” (и других) или при использовании неактивированных данных, выраженных в ФМ. Неизрасходованная энергия аннулируется в момент формирования новой дуэли (в 21:00 по мск времени).

Усилители (бустеры).

Усилители (бустеры) используются для изменения игрового баланса и получения игрового преимущества в дуэли. Бустеры можно получить в рамках активированных данных (призы за победу в дуэли) или неактивированных данных, выраженных в фиксированном количестве ФМ в специальной локации “Магазин” или из виджета усилителя на игровом поле



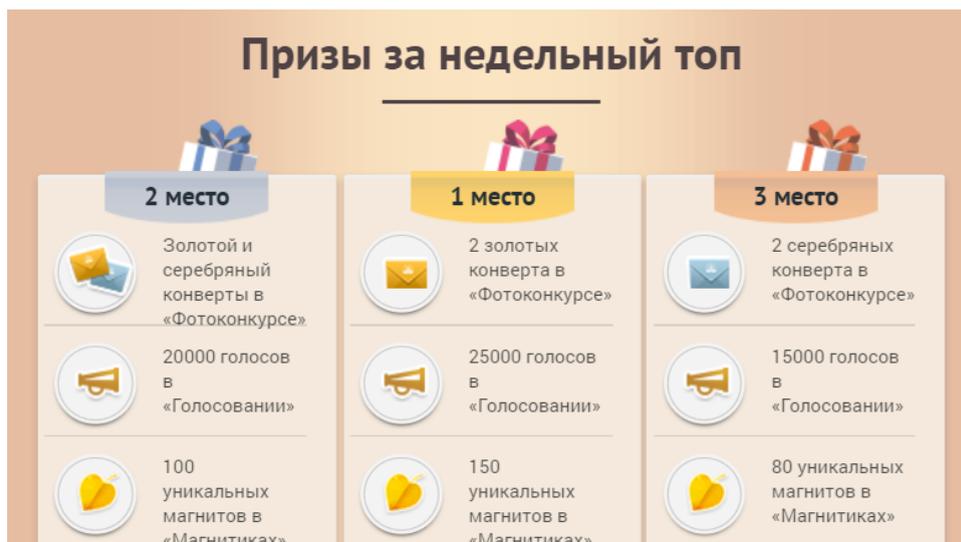
Усилитель “Перемешать” - смешивает находящиеся на поле плашки и размещает их в случайном порядке таким образом, чтобы появилась возможность собрать пару. Использование не приносит баллы в топ и в дуэль.

Усилитель “Бомбочка” - взрывает 6 случайных парных плашек таким образом, чтобы появилась возможность собрать пару. Использование приносит 3 балла в топ и в дуэль тому пользователю, который использовал усилитель.

Топы и призы.

Каждую неделю проводится парный недельный топ, по итогам которого определяются тройка лидеров, топ-10, топ-100 игроков. Призы выдаются за 1-3 места в топе, игрокам, вошедшим в топ-10 и в топ-100. Также призы выдаются по следующим событиям: за победу в партии, за переход на новый уровень, призы за победу в дуэли.

Образцы выдаваемых призов:



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

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- напарник совершил ход;
- приближается завершение недельного топа (за 24 часа);
- итоги недельного топа;
- заработана энергия;
- начало новой игры;
- соперник зарабатывает баллы;
- приближается конец дуэли;
- вас обошли в дуэли;
- победа в дуэли;
- понижение места в топе.

Приложение №1

Перечень неактивированных данных и команд главной и основных активностей на базе программного обеспечения “Путь к славе”

Часть сервиса	Название	ФМ
Главная локация	Показ	0,02
	Оценка	0,3
	Опрос	1,99
	Узнать дарителя	0,3
"Лас-Вегас"	Бустер "Заказать напитки"	1,5
"Арена славы"	Получить 2000 баллов	2
"История успеха"	Пиар-акция "+300 баллов"	0,3
"Империя власти"	Бросок в игре	0,2
	Объект игры "Цех"	1
	Объект игры "Конвейер"	2
	Объект игры "Завод"	5
	Объект игры "Фабрика"	10
	Объект игры "Мануфактура"	15
	Объект игры "Корпорация"	25
"Звёздная сцена"	Засчитать задание	3

Перечень неактивированных данных и команд дополнительных активностей, интегрированных в программное обеспечения “Путь к славе”.

Активность	Название	ФМ
"Нежные сердца"	Пакет 10 показов	0,2
	Пакет 50 показов	0,9
	Пакет 300 показов	5
	Пакет 1000 показов	15

"Нежные сердца"

	Засчитать дуэль	30
	Пропуск задания для разблокировки буквы	от 0,04
“Драгоценности”	Пакет 1 ход	0,3
	Пакет 5 ходов	1,5
	Пакет 25 ходов	7
	Пакет 50 ходов	14
	Пакет 100 ходов	27
“Служебный роман”	Пакет 1 монет	0,2
	Пакет 10 монет	2
	Пакет 30 монет	5,8
	Пакет 50 монет	9,5
	Пакет 300 монет	54
“Пасьянс”	Пакет 1 ход	0,3
	Пакет 5 ходов	1,5
	Пакет 25 ходов	7
	Пакет 50 ходов	14
	Пакет 100 ходов	27
“Двойные страсти”	Пакет 1 ход	0,2
	Пакет 5 ходов	1
	Пакет 10 ходов	1,9
	Пакет 50 ходов	9
	Пакет 100 ходов	17
	Пакет 1000 ходов	150
“Маджонг”	Пакет 1 энергия	0,3
	Пакет 5 энергий	1,5
	Пакет 10 энергий	3
	Пакет 100 энергий	25
	Усилитель "Бомбочка"	1

Приложение №2

Ротация карточек с вопросами и людей из окна опросов Сервиса

«Путь к славе»:

№	Описание	Логика показа	Частота показа	Событие
<u>1</u>	Предложение оценить другого пользователя (на кого похожа Маша?)	Показывается по умолчанию всегда	Показывается по умолчанию всегда	<ol style="list-style-type: none"> 1. Отправляются уведомления и письма получателю 2. Сохраняются оценки 3. Начисляются баллы обоим пользователям
<u>1.2</u>	Узнать, кто оценил тебя	Показывается при наличии оценки от другого пользователя	Не чаще, чем раз в 5 карточек. Но если пользователь "узнал" кто его оценил, следующей карточкой показываем снова такую же, при наличии. В противном случае при нажатии "пропустить" - снова не чаще чем раз в 5 карточек.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Показывается карточка 1.2.1 2. Начисляются баллы 3. Проставляется флаг открытия 4. Отправляются письма и уведомления оценившему
<u>1.2.1</u>	Результат карточки 1.2	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Узнать" из карточки 1.2	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Узнать" из карточки 1.2	
<u>4</u>	Сбор ответа с пользователя для проведения скрытого опроса	Показывается, если нет активного любого опроса по пользователю	Не чаще 1 раза на 1 уникального пользователя	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запускается скрытый опрос 2. Начисляются бонусные показы для проведения скрытого опроса
<u>4.1</u>	Предложение узнать	Показывается, если есть	Не чаще, чем раз в 2 часа	<ol style="list-style-type: none"> 1. Показывается карточка 4.2.1

	результаты опроса	результаты скрытого опроса		2. Начисляются баллы
4.2.1	Результат карточки 4.1	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Узнать ответ" в опросе из карточки 4.1	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Узнать ответ" в опросе из карточки 4.1	1. Увеличивается количество голосов 2. Отправляется письмо с результатами
5	Вопрос: "Куда пользователь хочет пойти с вами сегодня?"	Показывается раз в сутки	Не чаще, чем раз в 30 карточек.	1. Отправляются уведомления и письма получателю 2. Сохраняются оценки 3. Начисляются баллы обоим пользователям
5.1	Предложение узнать ответ на вопрос "Куда пользователь хочет пойти с вами сегодня?"	Показывается при наличии ответа от другого пользователя	Не чаще, чем раз в 7 карточек. Но если пользователь "узнал" кто хочет пойти, следующей карточкой показывается снова такая же (при наличии). В противном случае при нажатии "пропустить" - снова не чаще чем раз в 7 карточек.	1. Показывается карточка 5.1.1 2. Начисляются баллы 3. Проставляется флаг открытия 4. Отправляются письма и уведомления оценившему
5.1.1	Результат карточки 5.1	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Получить ответ" из карточки 5.1	Показывается при использовании неактивированных данных при нажатии кнопки "Получить ответ" из карточки 5.1	

Приложение №3

Тексты карточек с вопросами Сервиса «Путь к славе».

Текст вопроса	Текст в ответном предложении и оценить	Вариант ответа 1	Вариант ответа 2	Вариант ответа 3	Текст ответа на карточку пользователя
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Веселая обезьянка	Хитрый лис	Милый котенок	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Ворона	Воробушек	Ласточка	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Вобла	Форель	Золотая рыбка	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Ловкий сосед	Мама	Папа	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Арбуз	Вишенка	Клубничка	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Баклажан	Морковь	Помидорка	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
На кого похож {name кто}?	А на кого по-вашему похож он?	Одуванчик	Ромашка	Роза	{NAME} считает, что вы похож на <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Изюм	Цветок	Яркая звезда	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Кактус	Пирожное	Радуга	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!

{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Слоненок	Конфета	Солнышко	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Лягушонок	Париж	Небо	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Чертик	Водопад	Ангел	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Смертный грех	Малина	Северное сияние	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Дракон	Клубника	Изумруд	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Летучая мышь	Шоколадка	Бриллиант	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Каштан	Утренняя роса	Море на закате	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!
{name кто} красив как ...?	А с чем вы сравните красоту {name у кого}?	Тыква	Подсолнух	Снежинка	{NAME} считает, что вы красив, как <ANSWER>!

Какой на ваш взгляд {name кто}?	А каким вы считаете {name у кого}?	Серая мышка	Красавчик	Суперсекси	{NAME} считает, что вы <ANSWER>!
Какой на ваш взгляд {name кто}?	А каким вы считаете {name у кого}?	Обычный	Добрый	Страстный	{NAME} считает, что вы <ANSWER>!
Какой на ваш взгляд {name кто}?	А каким вы считаете {name у кого}?	Грубый	Хороший	Нежный	{NAME} считает, что вы <ANSWER>!
Какой на ваш взгляд {name кто}?	А каким вы считаете {name у кого}?	Некрасивый	Симпатичный	Красивый	{NAME} считает, что вы <ANSWER>!
Что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	А что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	Пиво	Конфеты	Букет цветов	{NAME} подарил бы вам на первом свидании <ANSWER>!
Что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	А что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	Скандал	Комплимент	Поцелуй	{NAME} подарил бы вам на первом свидании <ANSWER>!
Что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	А что бы вы подарили {name кому} на первом свидании?	Оплату за ужин	Романтическую прогулку	Жаркие объятия	{NAME} подарил бы вам на первом свидании <ANSWER>!
Что вам больше всего нравится в {name кому}?	А что вам больше всего нравится в {name кому}?	Большие уши	Глаза	Красивый торс	{name кому} больше всего нравится в вас <ANSWER>!

Что вам больше всего нравится в {name кому}?	А что вам больше всего нравится в {name кому}?	Затылок	Прическа	Фигура	{name кому} больше всего нравится в вас <ANSWER>!
Что вам больше всего нравится в {name кому}?	А что вам больше всего нравится в {name кому}?	Форма головы	Губы	Улыбка	{name кому} больше всего нравится в вас <ANSWER>!
Какой комплимент, по-вашему больше всего подходит {name кому}!	А какой комплимент вы сделаете ему ответ?				
Какой характер на ваш взгляд у {name кто}?	Как думаете, а какой характер у него	Ворчун			
Как вы думаете, кем {name кто} был в детстве?	Оцени {name кто} в ответ!	Ботаник	Хулиган	Самый красивый в классе	
Какую музыку вы бы предпочли на свидании с {name кто}?	А какую музыку для свидания с ним выбрали бы вы?	Рэп	Классика	Песню для медленного танца	

На какой фильм вы бы пошли с {name кто}?	А какой фильм для свидания с ним выбрали бы вы?	Фильм ужасов	Боевик	Романтическая комедия	
Как вы думаете, каких животных любит {name кто}?	А каких животных любит {name кто}?	Змей и пауков	Хомячков	Кошек и собак	
Кем {name кто} мечтал стать в детстве?	А какие мечты были у {name кого}?	Дворник	Учитель	Космонавт	
Какой {name кто} в жизни?		Тихий	Весёлый	Романтичный	
Что {name кто} любит делать в свободное время?	А какие хобби у {name кто}?	Читать	Слушать музыку		
Что {name кто} любит читать?	А что читает {name кто}?	Анекдоты	Новости	Поэзия	
Что бы вы написали {name кто}?		Сообщение	Письмо	Стихотворение	

Что {name кто} любил в школе?		Точные науки	Гуманитарные дисциплины	Прогуливать уроки	
Какое описание подходит {name кто} больше всего?		{gender}	Золотые руки	Душа компании	
Как вы считаете, {name кто} умеет хорошо готовить?		Пельмени	Макароны по-флотски	Лазанья	
Какой у {name кто} темперамент?		Вспыльчивый			
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	В полицию	В музей	В загс	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	По домам	В боулинг	На последний ряд в кино	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	Никуда	В торговый центр	В ресторан	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	Полоть огород	В зоопарк	На балет	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	По магазинам	На футбольный матч	На свидание	

Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	Покрасить забор	На ярмарку	Познакомиться с его родителями	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	В лес	На художественную выставку	Под венец	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	В разные комнаты	На хоккейный матч	На торжественный вечер	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	Посидеть во дворе	В библиотеку	На званый обед	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	За продуктами	В планетарий	В оперу	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	На митинг	На пробежку	На вечеринку	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	В противоположные стороны	В парк аттракционов	В люкс для двоих	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	К психиатру	В парк	На романтический ужин	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	На кладбище	На пикник	На прогулку под луной	
Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	В травматологию	В цирк	На ужин при свечах	

Куда бы вы хотели пойти с {name кем}?	А куда бы вы пригласили {name кого}?	На боксёрский ринг	В океанариум	На дискотеку	
---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------	--------------	--------------	--

Приложение №4.

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).