

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ “СВИТА”

Содержание

Содержание	1
Основные термины	2
Краткое описание	3
Правила игры	5
Опыт, уровень и энергия игрока	6
Купля-продажа игроков	10
Свита игрока	13
Соревнования	14
Основные соревнования	14
Ежемесячный турнир	14
Большая битва	16
Ежедневные призы	16
Награды для игроков	16
Награды для владельцев свит:	17
Сезонные соревнования	18
Поход за сокровищами	18
Кубок гладиаторов	20
Две крепости	23
Призы	25
Города	27
Строительство	27
Сокровищница	29
Битва влияния	31
Рейтинги, топы и призы	32
Приложение №1	33
Приложение № 2	36

Основные термины

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

Баллы Влияния - игровой ресурс, который влияет на формирование топов лучших игроков, учитывается при строительстве зданий городов и показывает, насколько влиятельна свита. На Баллы Влияния можно приобретать игроков в свиту и сундуки, в которых есть необходимые для развития городов драгоценные камни. Баллы Влияния можно получить, выполняя задания, в рулетке или в качестве призов за участие в соревнованиях сервиса.

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

Краткое описание



Приложение “Свита” - 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 зарегистрированным и авторизованным пользователям сайта “Фотострана” старше 16 лет. Доступ к приложению осуществляется через левое меню “Интересные мне предложения” и через “Игры”/каталог. Пользователям младше 16 лет сервис в поиске каталога не отображается.

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).

Предложение относится к игровым сервисам и относится к социально-экономическим играм. Выполнение некоторых игровых сценариев невозможно без использования прав на неактивированные данные и команды, выраженные в Фотомани.

Участники игры покупают друг друга, образуя команды, и зарабатывают Фотомани на перепродаже наиболее выгодных игроков.

Цель игры – создать свиту, состоящую из сильных, активных и сплоченных игроков, и привести команду к победе.

Владельцы свит находятся в постоянной борьбе за выгодных игроков. Хороший лидер постоянно следит за составом своей команды, удерживая самых ценных игроков от перекупок другими владельцами свит.

Эта игра для тех, кто обладает лидерскими качествами, стремится к успеху и хочет попробовать свои силы в качестве предпринимателя.

У игрока может быть несколько целей, также они могут меняться в процессе игры.

Цель 1. Игрок создаёт конкурентоспособную команду (свиту) и выходит в лидеры, опередив другие свиты.

Цель 2. Игрок проявляет себя в команде, то есть входит в состав какой-либо свиты и играет на её благо.

Цель 3. Игрок предпочитает одиночную игру и соревнуется с другими одиночками (без команды) для получения личного первенства.

Цель 4. Игрок зарабатывает Фотомани на сделках по купле-продаже выгодных (активных) игроков.

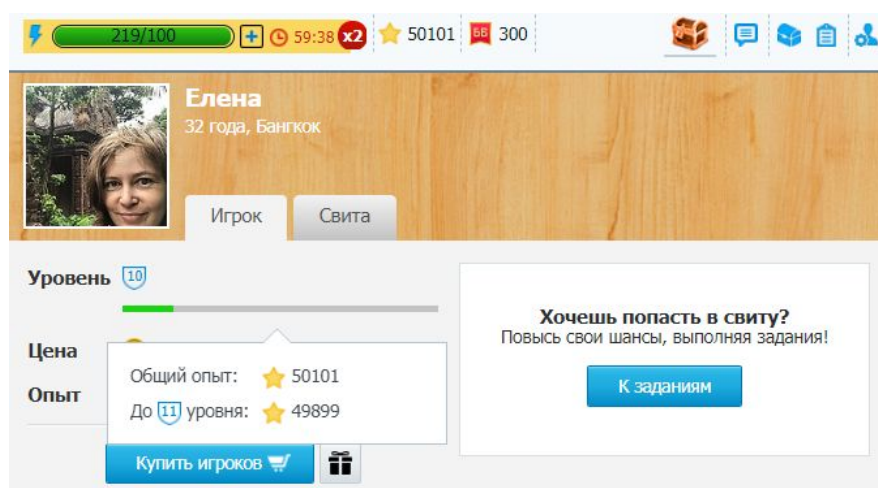
В соответствии с этим формируются роли игроков (лидер свиты, командный игрок, игрок-одиночка) и развитие игрового сценария - создание и развитие свиты, участие в командной игре с посильным вкладом в развитие свиты, одиночная игра для получения личного первенства.

Правила игры

1. Стать участником клуба может любой пользователь сайта старше 16 лет.
2. Игрок может выступать и как участник какой-либо свиты, и как её владелец.
3. Чтобы стать владельцем свиты, игроку необходимо купить (использовать право на неактивированные данные, выраженные в Фотомани) хотя бы одного пользователя .
4. Пользователи могут покупать других игроков без каких-либо ограничений. Это значит, что независимо от того, состоит ли игрок в чьей-либо свите или вообще не имеет владельца, любой желающий может купить его в свою команду.
5. Владелец свиты может выгнать любого игрока из своей команды, но затраченные на его покупку Фотомани в этом случае не возвращаются.
6. Если игрок не имеет владельца, то при его покупке проценты от транзакции участникам не начисляются.
7. Администрация вправе принимать любые меры против использования игроками автоматических методов игры. Автоматические методы игры — это методы, позволяющие развивать персонажа без участия игрока. Использование таких методов может повлечь за собой предупреждение, сокращение или полное обнуление турнирного опыта, а также блокировку игрока сроком от одной недели до постоянной, в зависимости от того, насколько активно и часто используются программы такого рода.
8. Администрация игры не несёт ответственности за решения игроков. В случае, когда пользователь удаляет свою анкету с сайта, то он также удаляется из команды, в которой состоит, а его свита распускается. Возврат Фотомани за такого игрока не осуществляется.
9. В случае, когда пользователь нарушает правила сайта, администрация вправе заблокировать его. В этом случае он также удаляется из

команды, в которой состоит, а его свита распускается. Возврат Фотомани за такого игрока не осуществляется.

Опыт, уровень и энергия игрока



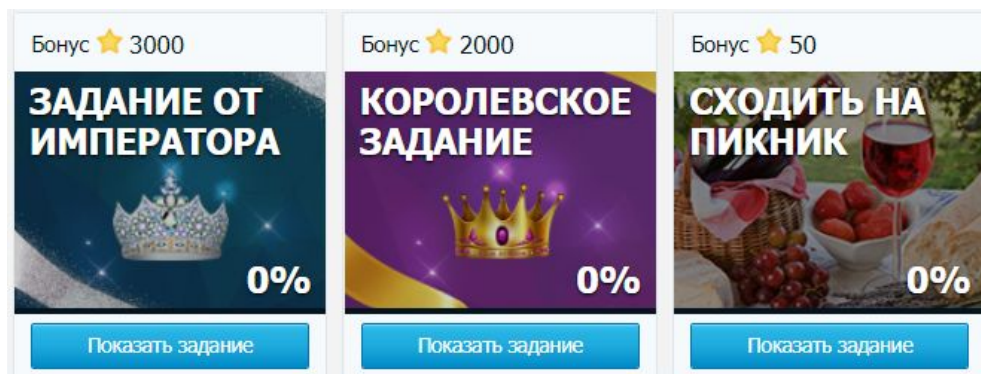
Уровень игрока зависит от его опыта.

В игре опыт участника считается только в рамках текущего месяца. Это означает, что накопленный опыт обнуляется в последний день месяца и считается заново с 1-го числа. При этом показатель общего опыта используется только для определения уровня игрока.

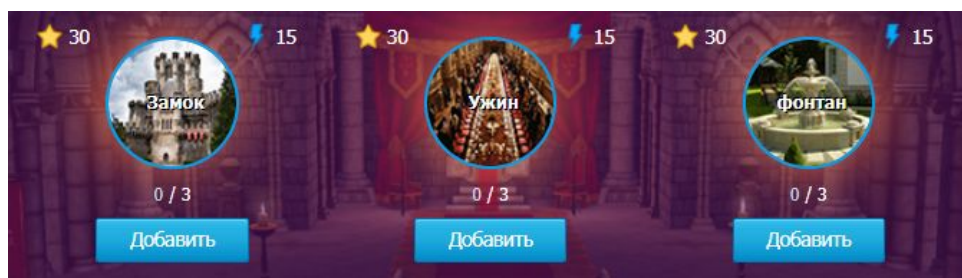
Основной источник получения опыта – это выполнение игровых заданий.

Задания бывают нескольких типов:

1. Базовые задания – те, которые присутствуют у игрока всегда.
2. Бонусные задания – обычно привязаны к каким-либо турнирам и доступны в течение ограниченного времени.
3. Призовые задания – даются игроку на определённый срок за победу в соревнованиях или играх.
4. Задания в строительствах Городов (тратятся камни).



Во время выполнения заданий тратится энергия.

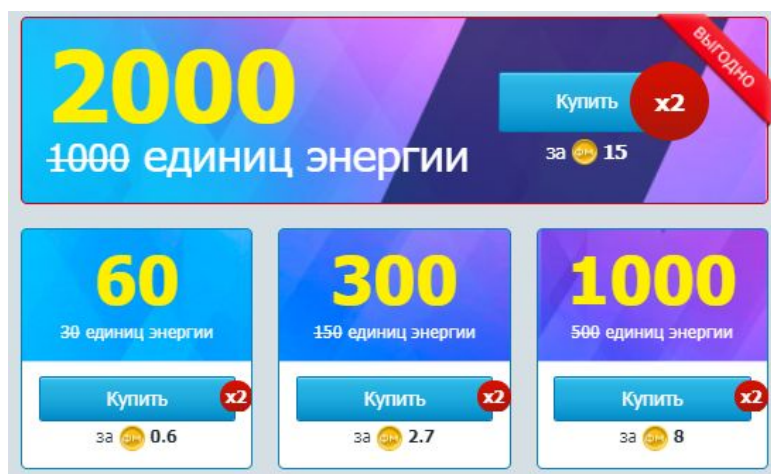


Максимальный запас энергии ограничен, но увеличивается с ростом уровня игрока.

Каждый уровень прибавляет к максимальному объёму энергии 10 единиц. Например, максимальный запас энергии игрока 10-го уровня равен 100 единицам, а игрока 11 уровня – 110 единицам.

Одна единица энергии восстанавливается раз в 5 минут.

Энергия может сгорать, если её количество больше максимального объёма, который позволяет иметь уровень игрока. Одна единица лишней энергии сгорает за 10 минут. Сгорание останавливается, когда энергия достигает максимального объёма, положенного игроку по уровню. Дополнительная энергия, которую игрок получает, используя право на неактивированные данные и команды, выраженные в Фотомани, не сгорает никогда.



Зависимость уровня игрока и свиты от полученного опыта:

Игроки:

- 1 => 0,
- 2 => 32,
- 3 => 105,

4 => 235,
5 => 500,
6 => 1000,
7 => 2500,
8 => 6250,
9 => 15700,
10 => 40000,
11 => 100000,
12 => 250000,
13 => 500000,
14 => 1000000,
15 => 1500000,
16 => 2000000,
17 => 2500000,
18 => 3000000,
19 => 3500000,
20 => 4000000,
21 => 4500000,
22 => 5000000,
23 => 5500000,
24 => 6000000,
25 => 6500000,
26 => 7000000,
27 => 7500000,
28 => 8000000,
29 => 8500000,
30 => 9000000,
31 => 24000000,
32 => 42000000,
33 => 68000000,
34 => 98000000,
35 => 138000000,

Свиты:

- 1 => 0,
- 2 => 82,
- 3 => 372,
- 4 => 1000,
- 5 => 3000,
- 6 => 10000,
- 7 => 50000,
- 8 => 100000,
- 9 => 500000,
- 10 => 1000000,
- 11 => 5000000,
- 12 => 10000000,
- 13 => 20000000,
- 14 => 30000000,
- 15 => 40000000,
- 16 => 50000000,
- 17 => 60000000,
- 18 => 70000000,
- 19 => 80000000,
- 20 => 90000000,
- 21 => 100000000,
- 22 => 110000000,
- 23 => 120000000,
- 24 => 130000000,
- 25 => 140000000,
- 26 => 150000000,
- 27 => 200000000,
- 28 => 250000000,
- 29 => 300000000,
- 30 => 350000000

Купля-продажа игроков

Эту часть игрового сценария можно выполнять за счет активированных данных и команд (тратить на приобретение игрока баллы влияния) или неактивированных данных и команд (тратить на приобретение игрока Фотомани).

Сделку можно заключить в соответствующем разделе сервиса - “Купить людей”.

The screenshot shows the 'Купить людей' (Buy People) section of a game interface. At the top, there are tabs for 'Выгодные предложения' (Good deals), 'Текущие сделки' (Current deals), 'Рынок' (Market), and 'Лучшие торговцы' (Best traders). A timer in the top right corner shows 41:32. Below the tabs, there are price ranges: 'до 1.1 ФМ', '1.2 - 3.72 ФМ', '3.73 - 7.26 ФМ', '7.27 - 27.6 ФМ', '27.7 - 115.3 ФМ', and 'от 115.4 ФМ'. A toggle switch is set to 'Предложения в ФМ' (Offers in FM). The player profile for 'Костя' is shown with a star rating of 642890. His stats are: 2067 in personal account and 24662 in team account. A 'Купить' (Buy) button is available for 7.99 ФМ.

The screenshot shows the 'Купить людей' (Buy People) section of a game interface. At the top, there are tabs for 'Выгодные предложения' (Good deals), 'Текущие сделки' (Current deals), 'Рынок' (Market), and 'Лучшие торговцы' (Best traders). A timer in the top right corner shows 39:10. Below the tabs, there are price ranges: 'до 299 БВ', '300 - 999 БВ', '1000 - 7199 БВ', '7200 - 47699 БВ', '47700 - 829999 БВ', and 'от 830000 БВ'. A toggle switch is set to 'Предложения в БВ' (Offers in BV). The player profile for 'Андрей' is shown with a star rating of 0. His stats are: 682 in personal account and 7071 in team account. A 'Купить' (Buy) button is available for 43789 БВ.

Игроки нужны лидеру для того, чтобы побеждать в командных соревнованиях. Но владельцу нужны не просто игроки, а активные игроки, то есть те, кто набирает достаточное количество опыта. Выгодность игрока определяется соотношением его цены и опыта.

Выгодный игрок – это игрок с максимальным количеством опыта по минимальной цене. Дешевых игроков с большим опытом практически не бывает, а если они вдруг появляются – их тут же раскупают, в результате чего их цена становится высокой.

Опыт показывает, насколько игрок активен. Но когда владелец покупает игрока, это не значит, что очки этого игрока перейдут в командный зачёт

покупателя. Всё, что игрок заработает в личный зачёт с момента его покупки – будет засчитываться владельцу свиты, но не раньше.

Начальная стоимость игрока составляет 50 баллов влияния/0,1

Фотомани.

Расчёт купли-продажи с использованием неактивированных данных и команд (Фотомани):

Если пользователя покупают, то его стоимость возрастает на 10%. Высокая цена игрока показывает то, насколько он популярен среди владельцев свит. С того момента, как количество Фотомани, необходимое для приобретения игрока достигнет 0,41, каждое последующее приобретение его в чью-либо свиту будет приносить прибыль. Если количество Фотомани, необходимое для приобретения игрока меньше 0,41, прибыль от продажи ему не начисляется, т.к. слишком мала.

Система купли-продажи в игре приносит прибыль не только тем игрокам, которых покупают, но их владельцам. Каким образом это происходит?

Пример.

У Василия есть игрок Ирина. Когда-то Василий приобрел этого игрока за 18,84 Фотомани. В результате этой транзакции количество ФМ, необходимых для приобретения игрока Ирины увеличилось на 10% и стало составлять 20,72. Далее Ирину приобретает Анна за 20,72.

Распределение Фотомани после совершения этой транзакции происходит следующим образом:

1. Для начала 18,84 Фотомани получает бывший владелец Ирины, то есть Василий (он получает обратно ту сумму, которую когда-то заплатил за Ирину).
2. Далее необходимо распределить прибыльную часть транзакции — 1.88 Фотомани:
 - 10% начисляются игроку Ирине — 0,19 Фотомани.
 - 20% начисляется Василию (бывшему владельцу)— 0.38 Фотомани.
 - Остальное является комиссией Фотостраны.

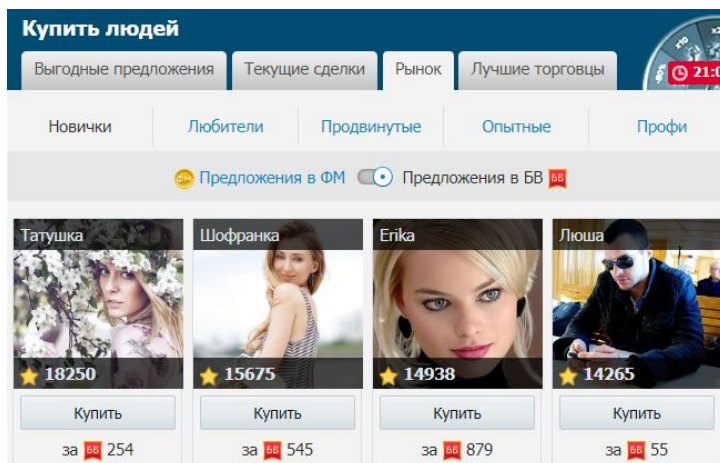
Таким образом, в результате этой транзакции Василий получил 19.22 Фотомани, а Ирина — 0,19 Фотомани.

Если игрок не имеет владельца, то при его приобретении проценты от транзакции участникам не начисляются.

Игрок может откупиться от своего владельца, выплатив последнему то количество Фотомани, которое было необходимо для его приобретения.

Покупка-продажа игрока за Баллы влияния осуществляется по тем же принципам, что и за Фотомани. Для покупки за Баллы влияния существует ограничение. За Баллы влияния можно купить игрока не выше 10 уровня.

Игроков для своей свиты можно выбирать в закладке “Выгодные предложения” или искать самостоятельно среди предложений в закладке “Рынок”.



На “Рынке” есть возможность выбрать предложения в ФМ (Фотомани) или предложения в БВ (Баллах Влияния). Игрок приобретается по кнопке Купить и подтверждения совершения сделки в попапе покупки, который открывается после нажатия на кнопку Купить.

Покупка игрока



Люша 27 лет, Торонто

Опыт: 14265

Владелец: Нефея

Цена: 0.50 / 55

Бонус: 250 очков в командный зачет

Бонус за ценность игрока: 38 в зачёт команды + 4 в личный зачёт**

Купить игрока

или

Купить игрока

0.50

55

Свита игрока

Любой игрок сервиса может собрать собственную свиту, приобретя хотя бы одного человека (можно воспользоваться неактивированными данными командами, выраженными в ФМ или активированными данными и командами - Баллами влияния). Владея свитой, игрок может участвовать в турнирах свит и завоёвывать призовые места.

Весь опыт, который зарабатывают участники свиты, зачисляется в командный зачёт владельца.

При приобретении пользователя в свиту покупателю начисляется бонус – очки опыта в командный зачет. Каждые 0,1 ФМ/20БВ стоимости пользователя, которого игрок приобретает в свиту, дают 50 очков в командный зачет.

Также владелец получает в личный зачёт 1% от всего опыта, который зарабатывают участники его свиты.

Основать, развивать и строить города могут только владельцы свиты. Участники, которые не имеют своей свиты, могут помогать в строительстве городов владельцам свит и получать за это игровые преимущества.

Информация о свите содержится в профиле игрока.

Елена
32 года, Бангкок

Игрок Свита

Уровень 2

В свите 1

Цена 0.00

Опыт 300

Призвать к работе

Твоя свита не играет.
Купи активных игроков прямо сейчас:

Купить	Купить	Купить
за ФМ 4.50	за ФМ 2.31	за ФМ 1.44

Из этой локации можно призвать участников свиты к работе (выполнению заданий, строительству городов). Опция доступна 3 раза в день.

Соревнования

Основные соревнования

Ежемесячный турнир

Основное соревнование в Свите, продолжается в течение месяца. В конце каждого турнира опыт игроков обнуляется, и с 1-го числа каждого месяца соревнование начинается заново.

В турнире принимают участие игроки и свиты, набравшие больше 300 очков опыта.

В начале турнира всех участников определяют в определенную лигу. Распределение происходит в зависимости от того, сколько очков набрал пользователь или свита в предыдущем турнире.

Разделение на лиги для игроков:

- Лига новичков — в прошлом турнире было заработано до 300 очков.
- Лига учеников — от 300 до 1.500 очков.
- Лига посвящённых — от 1.500 до 5.000 очков.
- Лига мастеров — от 5.000 до 10.000 очков.
- Лига профессионалов — от 10.000 до 30.000 очков.
- Лига экспертов — от 30.000 до 50.000 очков.
- Лига элиты — от 50.000 очков и выше.
- Лиги лидеров, VIP и премиум — для самых сильных игроков Свиты. Лиги лидеров, VIP и премиум — для самых сильных игроков Свиты. На попадание в эту лигу влияет множество факторов: частота посещения игры, количество потраченной энергии, победы в сезонных соревнованиях и Большой битве и др.

Разделение на лиги для свит:

- Лига новичков — в прошлом турнире свитой было заработано до 300 очков.
- Лига учеников — от 300 до 10.000 очков.
- Лига мастеров — от 10.000 до 50.000 очков.
- Лига экспертов — от 50.000 до 100.000 очков.
- Лига лидеров — от 100.000 до 300.000 очков.
- Лига премиум — от 300.000 очков и выше.

Победителями становятся топ-20 игроков и топ-10 свит. Призы:

Для игроков:



За победу в турнире — 30 золотых ключей, 200 энергии и уникальное задание "Посмотреть кино" на следующий месяц!

Для свит:



За победу в турнире — 30 золотых ключей, 300 энергии и уникальное задание "Вырастить цветок" на следующий месяц!

Большая битва

Соревнование состоит из личного и командного первенства: игроки или свиты соревнуются попарно в формате дуэли. Каждый день – новый соперник.

В течение месяца игроки и свиты ежедневно встречаются с разными соперниками и проводят состязание один на один. Все победы и поражения участников суммируются, в конце месяца подводятся итоги, победители получают ценные призы и подарки. Ежедневно в 00:00 (мск) происходит подсчёт результатов дуэлей за прошедший день. Подведение итогов занимает 15 минут, во время обработки результатов получаемый игроками опыт не учитывается в Большой Битве.

Ежедневные призы

Для игрока:

- - 30 энергии, если игрок набрал больше 1000 опыта для победы в Большой Битве

Для свиты:

- - 30 энергии, если свита набрала больше 1000 опыта для победы в Большой Битве

Главные призы за Большую Битву выдаются 1 числа каждого месяца до 2 часов ночи по московскому времени.

Награды для игроков

3 место - минимум 10 побед и 5 тысяч очков опыта.

2 место - минимум 20 побед и 10 тысяч очков опыта.

1 место - минимум 30 побед и 15 тысяч очков опыта.



Награды для владельцев свит:

3 место - минимум 10 побед и 10 тысяч очков опыта.

2 место - минимум 20 побед и 20 тысяч очков опыта.

1 место - минимум 30 побед и 30 тысяч очков опыта.



Кольцо тонуса - прибавляет 10% к получаемому опыту в личный зачет.

Выдается на 5 дней.

Кольцо бодрости - прибавляет 20% к получаемому опыту в личный зачет.

Выдается на 5 дней.

Кольцо достоинства - прибавляет 30% к получаемому опыту в личный зачет. Выдается на 5 дней.

Кольцо удачи - прибавляет 5% к получаемому опыту в командный зачет. Выдается на 5 дней.

Кольцо успеха - прибавляет 10% к получаемому опыту в командный зачет. Выдается на 5 дней.

Кольцо харизмы - прибавляет 15% к получаемому опыту в командный зачет. Выдается на 5 дней.

Сезонные соревнования

Поход за сокровищами

Серия заданий в Городах с последовательным выполнением для получения личного опыта. Каждое следующее выполнение приносит более значимые призы. Сложность заданий усложняется от одного к другому. Если пользователь не может выполнить задание или хочет сократить время на его выполнение, то он может использовать право на неактивированные данные, выраженные в ФМ (пропустить задание).

Номер задания	Описание задания	Пропуск (ФМ)	Приз за выполнение
1	Вложи 4 топаза в Оранжерею владельца	0,4	50 энергии
2	Выполни задание "Посадить цветы" в Оранжерее владельца	0,8	Кольцо тонуса на 10 минут
3	Вложи 3 кирпича в город владельца	0,9	300 опыта
4	Выполни задание "Растопить печь" в Кузнице владельца	3	х4 на Сходить на пикник на 20 минут
5	Получи 1000 опыта, выполняя задания в городе владельца	3,5	Кольцо щедрости на 10 минут
6	Вложи 10 кирпичей в город владельца	3	1 бронзовый сундук
7	Выполни задание "Собрать боекомплект" в Арсенала владельца	3,2	100 энергии
8	Вложи 15 жемчуга в любую постройку	2	Кольцо строителя на 20 минут

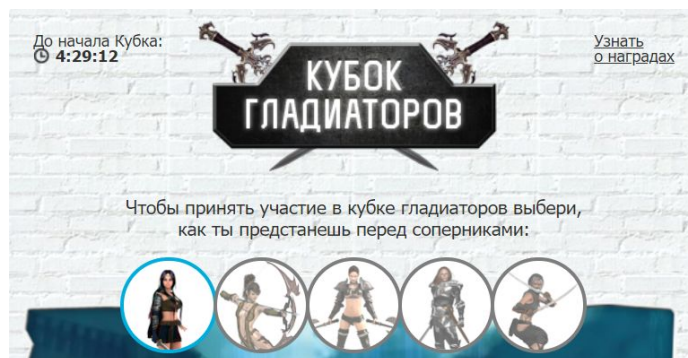
9	Получи 2000 опыта, выполняя задания в городе владельца	7	500 опыта
10	Вложи 10 гранатов в любую постройку	3,5	1 серебряный сундук
11	Выполни задание "Пострелять из лука" на Арене владельца	5	Кольцо бодрости на 30 минут
12	Вложи 5 кирпичей в Башню владельца	6,5	120 энергии
13	Получи 3000 опыта, выполняя задания в строительстве	10	х4 на Приготовить ужин на 20 минут
14	Вложи 5 изумрудов в любую постройку	4	х2 на задания в Кузнице на 20 минут
15	Выполни задание "Выбрать подворье" в Подворье владельца	12	1000 опыта
16	Вложи 20 кирпичей в город владельца	6	1 золотой сундук
17	Получи 5000 опыта, выполняя задания в строительстве	17	Кольцо воли на 20 минут
18	Выполни любое задание в Конюшне владельца	25	150 энергии
19	Вложи 50 изумрудов в любую постройку	40	Кольцо завоевателя на 20 минут
20	Выполни любое задание в Замке владельца	75	Уникальная коллекция на сутки, 3 золотых сундука

Кубок гладиаторов

Кубок Гладиаторов – это состязание игроков и свит, проходящее в формате дуэлей в течение 7 дней.

Для участия игрок выбирает персонажа для битвы — именно в этом образе он предстанет перед соперниками. Для участия своей свиты игрок также выбирает и герб своей команды.

Дуэли будут проходить в течение 7 дней — каждый день у игрока и свиты появляется новый соперник.



1 этап — приём заявок.

Игроки:

На первом этапе игроку предлагается подать заявку на участие и выбрать себе персонажа.

Всего предлагается 5 вариантов на выбор: у каждого персонажа есть свои сверхспособности, которые можно использовать в процессе игры.

Свиты:

Игрок может также подать заявку в кубок свит гладиаторов. В момент подачи заявки он может выбрать герб для своей свиты, но в отличие от персонажей, свитам сверхспособности не предоставляются.

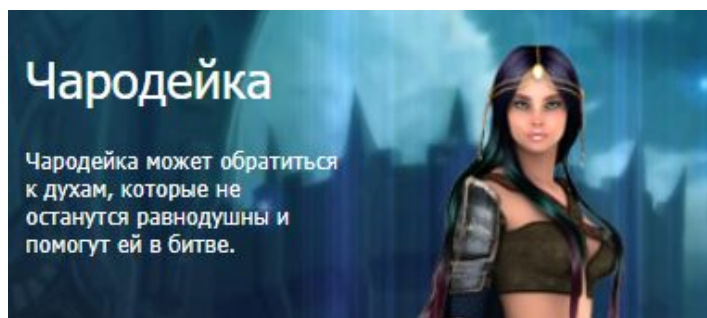
2 этап — дуэли.

Игроки:

Каждый день подбираются новые пары участников. Особенностью этого турнира является то, что соперники видят только персонажей друг друга, не зная, с кем они на самом деле сражаются.

Каждый участник имеет имя, сформированное из двух частей: первая — эпитет, выбранный случайным образом, вторая — название персонажа. Например: Храбрый воин против Величественного Стрелка.

Проходит турнир как соревнование по набранному в течение дня опыту, особенностью является применение сверхспособностей, которые даются каждому персонажу перед началом игры.



Сверхспособностью можно пользоваться 1 раз в час, реализовано в виде кнопки, на которую нужно нажать. По нажатию на кнопку пользователю выдается какая-нибудь ценность: энергия, опыт, сундук, кольцо. Количество ценностей зависит от того, проигрывает пользователь или выигрывает в данный момент. У всех игроков одна и та же кнопка, визуализированная в соответствии со сверхспособностью персонажа.

Свиты:

По аналогии проводятся дуэли свит. Названия свит также формируются в случайном порядке.

Особенности турнира:

- во время дуэли соперники видят только персонажей/гербы друг друга;
- они не видят количество побед и поражений друг друга;
- топ отображается по очкам и с открытыми аватарками игроков и свит;
- топ формируется по результатам 7 дней;

3 этап — результаты.

На странице результатов подводятся итоги турнира, отображается количество набранных игроком и его свитой очков, количество побед и поражений, а также открываются аватарки тех, с кем игрок или его свита соперничали в течение недели.

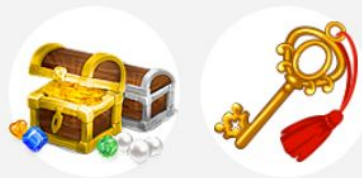
Призы.

КУБОК ИГРОКОВ

7 побед

- 7 сундуков каждого вида
- 10 золотых ключей
- Золотой кубок

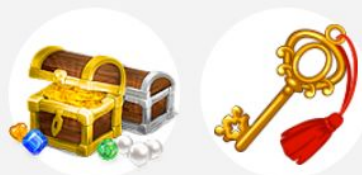
Артефакт, который можно будет активировать на 3 часа **в любой момент в течение 5 дней!** Он прибавит 15% к твоему личному опыту.



6 побед

- 5 сундуков каждого вида
- 7 золотых ключей
- Серебряный кубок

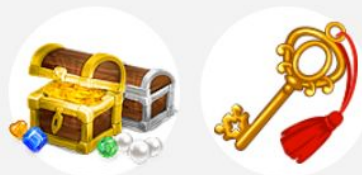
Артефакт, который можно будет активировать на 3 часа **в любой момент в течение 5 дней!** Он прибавит 10% к твоему личному опыту.



5 побед

- 3 сундука каждого вида
- 4 золотых ключа
- Бронзовый кубок

Артефакт, который можно будет активировать на 3 часа **в любой момент в течение 5 дней!** Он прибавит 5% к твоему личному опыту.

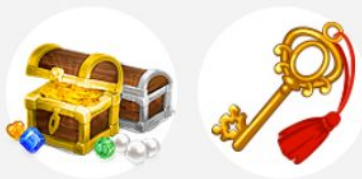


КУБОК СВИТ

7 побед

- 7 сундуков каждого вида
- 10 золотых ключей

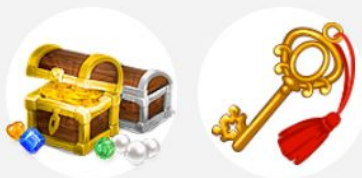
Игроки свиты, сделавшие вклад за всю неделю больше 500 опыта, получают 30 энергии.



6 побед

- 5 сундуков каждого вида
- 7 золотых ключей

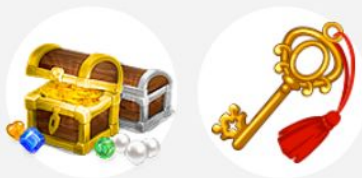
Игроки свиты, сделавшие вклад за всю неделю больше 500 опыта, получают 20 энергии.



5 побед

- 3 сундука каждого вида
- 4 золотых ключа

Игроки свиты, сделавшие вклад за всю неделю больше 500 опыта, получают 10 энергии.

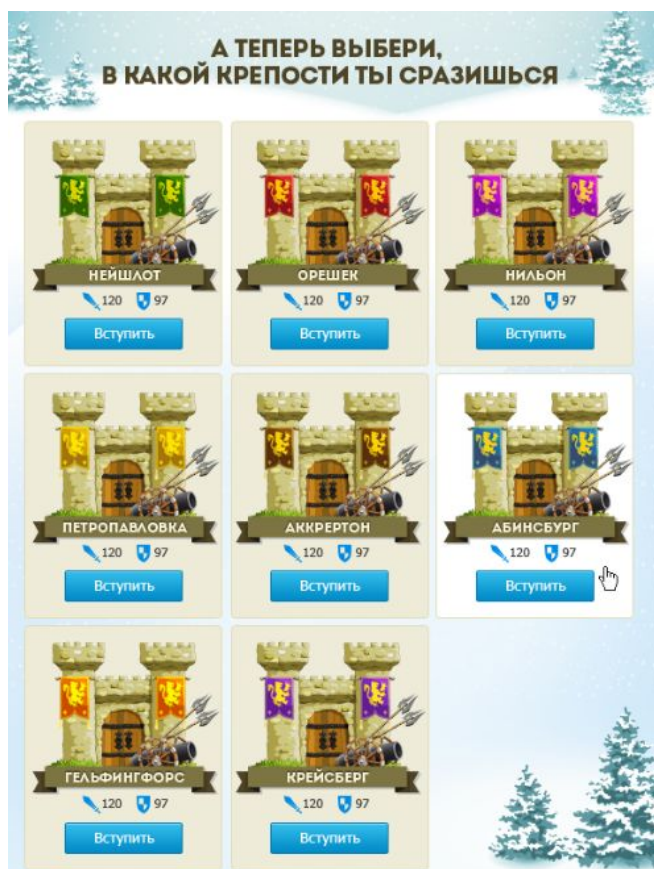


Две крепости

Поэтапное соревнование между командами игроков, реализованное как турнир из дуэлей. Каждый этап борьбы длится 2 дня.

1 этап — набор заявок.

Игрок должен выбрать крепость, за которую он будет сражаться в турнире. Далее игрок выбирает свою роль: Воины атакуют противника, нанося ему удары при выполнении действий и забирая его мощь, а Хранители — защищают свою крепость от атаки соперников, увеличивая её мощь. Набор в крепость приостанавливается в тот момент, когда она переполнена.



Если при вступлении фиксируется дисбаланс в количестве Воинов и Хранителей (дельта - 20 человек), кнопка выбора роли Воина становится неактивной (под кнопкой появляется информация - Воинов слишком много, становись Хранителем!). Аналогично с Хранителями.



2 этап — ожидание битвы.

Пока команды ждут старта, они укрепляют свою крепость перед битвой. Для этого они зарабатывают опыт: выполняют задания и строят города. Игроку предлагается выполнить три задания, за которые весь опыт, который он наберёт, идёт в зачет команды. Этот опыт появится у команды в первый день старта.

После выполнения задание исчезает, поэтому каждое задание можно выполнить только 1 раз.

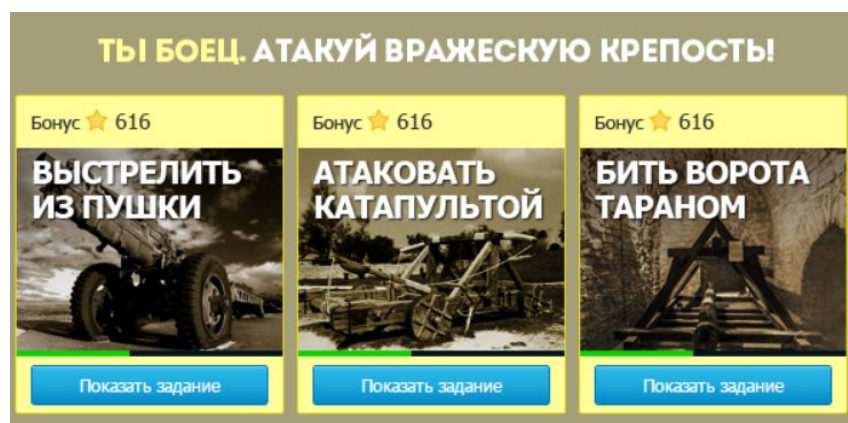
3 этап - битва.

Битва проходит в формате дуэли: крепость сражается против другой крепости. В первом туре сражаются 4 пары команд, во втором — 2 пары. В финале встречаются самые сильные крепости.

Если одна крепость атакует другую до нуля, то наступает режим перемирия, когда обе крепости вкладывают опыт только в свои крепости, то есть все участники, независимо от их роли, становятся Хранителями. Режим

перемирия действует до момента, пока у каждой крепости не будет 1 000 000 опыта в своей крепости.

Опыт, заработанный Воином, отбирается у соперника . Опыт, заработанный Хранителем, попадает в команду.



4 этап - результаты.

Команда-победитель получает право в течение 24 часов исследовать территорию вокруг своей крепости в 4 направлениях и получить призы в каждом из направлений.

Призы

Выдаются утешительные призы выбывшим участникам и победителям.

УТЕШИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ ВЫБЫВШИМ УЧАСТНИКАМ

Проигравшим во
втором туре

- 3 бронзовых ключа



Проигравшим в
финале

- 3 серебряных ключа



ПРИЗЫ ПОБЕДИТЕЛЯМ

Всем участникам

- 4 золотых ключа
- 30 энергии



Топ-50

- 7 золотых ключей
- 100 энергии
- Бронзовый сундук

Артефакт можно активировать на 1 час в любой момент. Он прибавит 10% к вашему опыту.



Лучшему бойцу

- 10 золотых ключей
- 100 энергии
- 3 сундука каждого вида



Лучшему хранителю

- 10 золотых ключей
- 100 энергии
- 3 сундука каждого вида

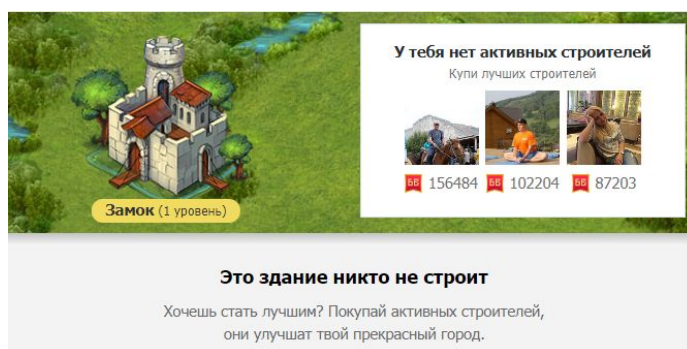


Города

Строительство

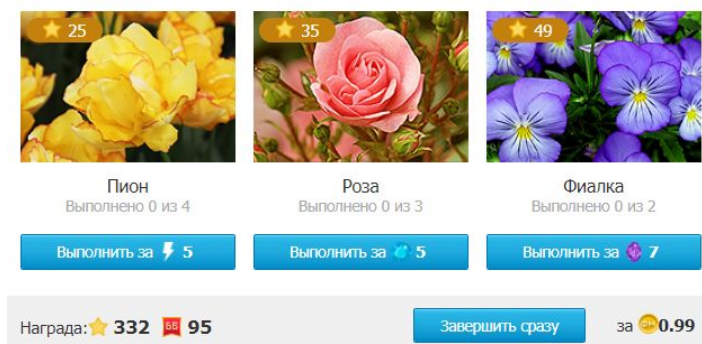
Для строительства городов разработано два игровых сценария: строительство собственного города и строительство города своего владельца.

Строить свой город игрок может только в том случае, если у него есть свита. Игроки его свиты должны выполнять специальные задания в постройках города, внося таким образом баллы влияния в его развитие. Владелец свиты помогает своим игрокам, отвечая на их запросы ресурсов. На строительство Города владелец свиты может повлиять двумя способами: покупать в свою свиту активных игроков и своевременно отправлять ресурсы своим строителям (отвечая на все запросы).



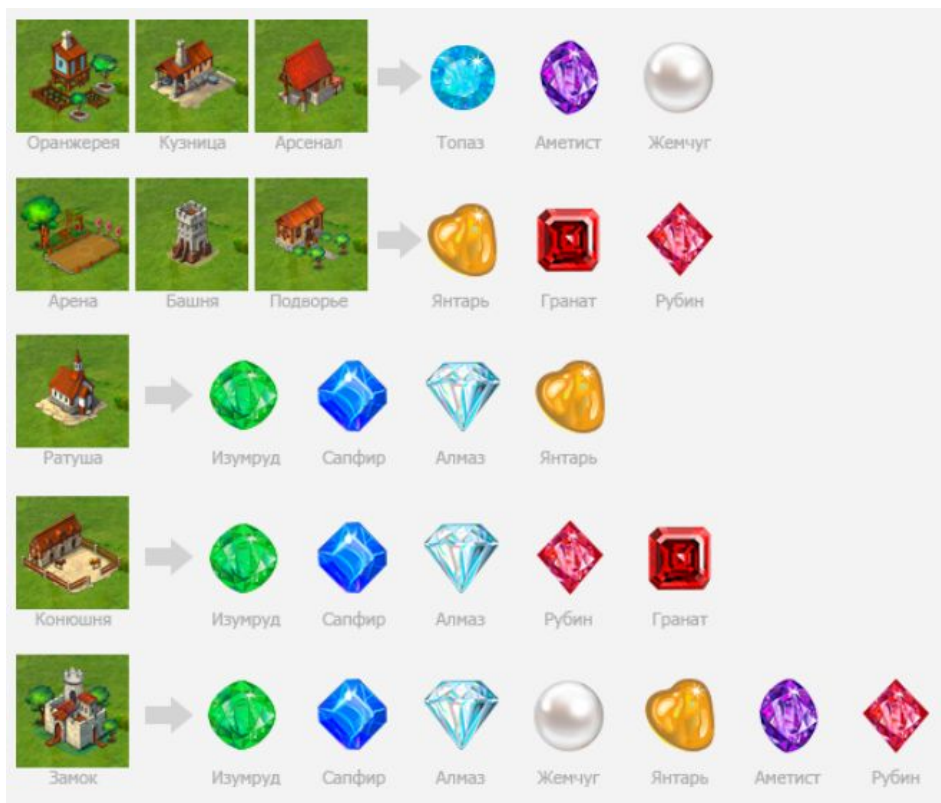
Если игрок состоит в свите, то он может строить город своего владельца. Строительство даёт уникальные игровые преимущества, доступные только при получении призов за строительство Городов (модификаторы).

Для помощи в строительстве игроку нужно выбрать здание в городе, которое он будет строить. Самые простые - Оранжерея, Арсенал и Кузница. Внутри здания открываются задания, которые нужно выполнять.



Пользователь может использовать права на неактивированные данные и команды, выраженные в ФМ и ускорить выполнение задания (Завершить сразу).

Задания требуют не только энергии, но и специальных ресурсов — драгоценных камней.



При завершении задания внутри построек хозяина игрок получает:

1. Бонус в виде большого количества опыта.
2. Баллы влияния, которые сразу будут вложены в здание.

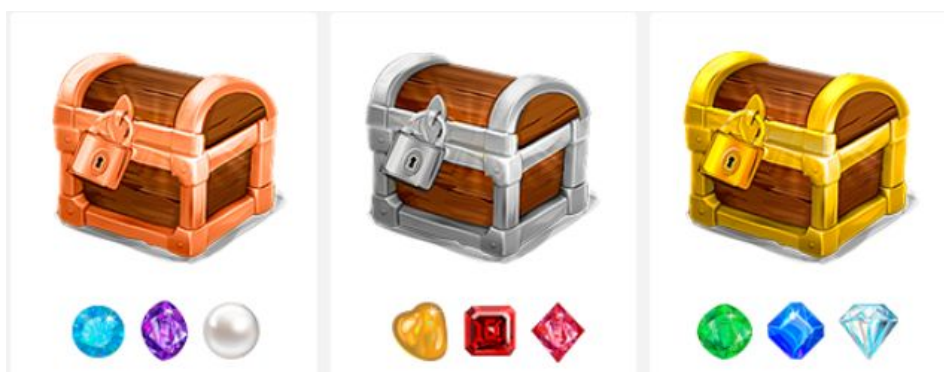
Если игрок войдет в топ лучших строителей здания, то он получает уникальное игровое преимущество - модификатор. Всего в игре 9 модификаторов, соответствующих 9 зданиям в городе владельца. Модификатор доступен игроку до тех пор, пока он находишься в заявленном топе: для Оранжереи, Кузницы и Арсенала это топ-50, для Арены, Башни и Подворья - это топ-20, а для топовых зданий - это топ-10. Если кто-то смещает игрока из топа, то он теряет модификатор.



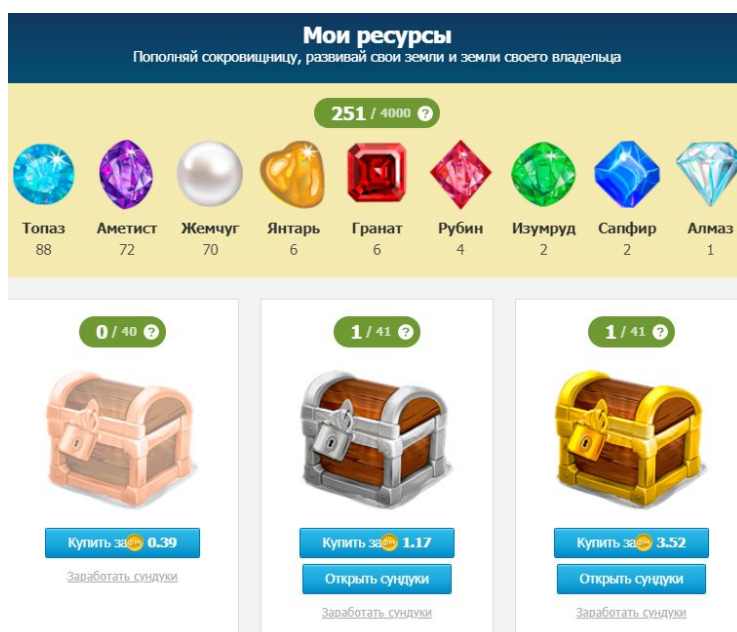
Игрок может стать обладателем всех девяти модификаторов, но для этого ему необходимо держаться в заявленном топе всех девяти зданий:

Сокровищница

Камни для строительства хранятся в сундуках, которые хранятся в сокровищницах.



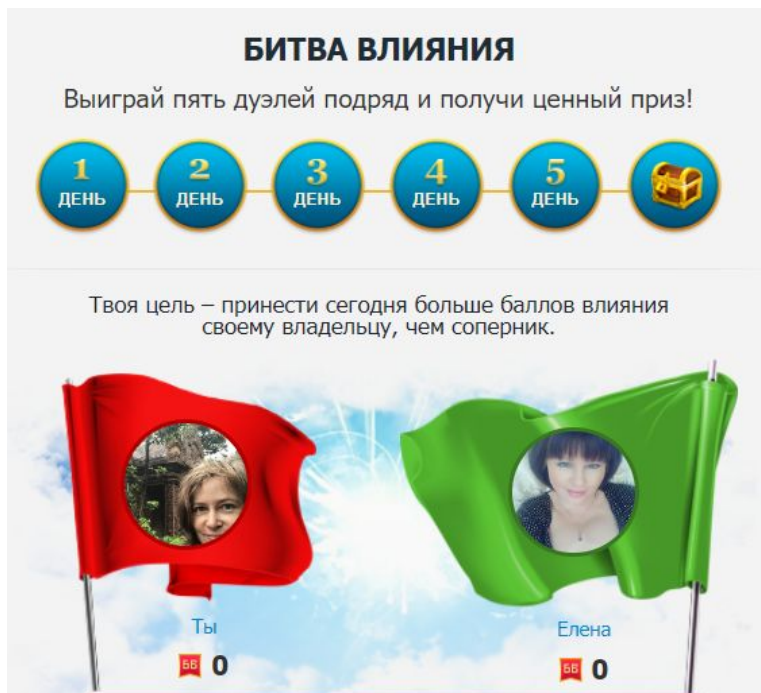
В бронзовых сундуках с большой вероятностью находятся Топаз, Аметист, Жемчуг. В серебряных — Янтарь, Гранат, Рубин. А в золотых — Изумруд, Сапфир, Алмаз. Сундуки можно получить, выполняя задания из основной локации приложения, приобрести в Магазине за Баллы влияния или в Сокровищнице за Фотомани (для активации прав на использование неактивированных данных и команд). В сокровищнице содержится информация о доступных для открытия сундуках и камнях, которые игрок уже получил



Вместимость сокровищницы ограничена - над каждым сундуком отображается счетчик с допустимым и реальным количеством сундуков. Если лимит будет исчерпан, то каждые сутки будет аннулировать 1 сундук из лишних. Лимит установлен и на камни - одновременно в сокровищнице может находиться в сумме не более 4 000 камней, при превышении лимита, каждые 10 минут будет аннулировать случайно выбранный камень.

Битва влияния

Состязание между игроками, строящими города своих Владельцев в формате ежедневных дуэлей.



В дуэли учитываются баллы влияния, заработанные игроками за день в городах своих владельцев.

Игроки ежедневно встречаются с разными соперниками и проводят состязание один на один. Для игрока подбирается похожий по параметрам противник: по уровню, опыту и активности в игре



Рейтинги, топы и призы

В строительстве городов формируются еженедельные рейтинги для самых влиятельных (люди, чей город отстроили на максимальное количество кирпичей. Топ-3 получают переходящий штандарт в город на следующую неделю после завершения топа. Повлиять на этот топ можно только косвенно - покупая активных строителей или отвечая на запросы ресурсов от строителей) и самых успешных (люди, которые строят чей-то город. Он строится по количеству кирпичей, вложенных строителями за всю неделю).



Для получения уникальных модификаторов формируется ТОП лучших игроков по зданиям. ТОП формируется на получении он-лайн данных и может меняться в течение игрового дня. Для каждого здания существует пороговое значение места, после которого модификатор перестает выдаваться игроку: для Оранжереи, Кузницы и Арсенала это топ-50, для Арены, Башни и Подворья - это топ-20, а для топовых зданий - это топ-10. Задача игрока - как можно дольше сохранять призовое место в топе.

Лучшие по зданиям Помощь

Место	Имя	Рейтинг	Пользователь
1	Светланка	43520	Вера
2	Федор	42617	Natalie
3	Михаил	41837	Светлана
4	Ketrin	40762	Padar
5	Олег	38837	Чистая Вода

Топ-10 строителей этого здания обладает модификатором «Лепрекон»

Приложение №1

Стоимость прав использования неактивированных данных и команд программы для ЭВМ "Свита", выраженная в виртуальных ценностях в виде Фотомани.

Название ресурса	ФМ
Базовая ставка за игрока	0.5
Крутить рулетку дополнительно 1 раз	0.1
Крутить рулетку 2-й раз	0.5
Крутить рулетку 3-й раз	1.0
Крутить рулетку 4-й раз	2.0
Крутить рулетку 5-й раз	3.0
Крутить рулетку 6-й раз	4.0
Крутить рулетку 7-й раз	5.0
Крутить рулетку 8-й раз	10
Крутить рулетку 9-й раз	15
Пакеты дополнительной энергии 30 единиц	0.6
Пакеты дополнительной энергии 150 единиц	2.7
Пакеты дополнительной энергии 500 единиц	8
Пакеты дополнительной энергии 1000 единиц	15
Сундуки	
Бронзовый сундук	0.39
Серебряный сундук	1.17
Золотой сундук	3.52
Усилители	
Кольцо Великой энергии	19
Кольцо Защиты	40
Кольцо Воли	75
Кольцо Силы	25
Кольцо Мощи	48
Кольцо Властелина	180

Кольцо Завоевателя	75
Кольцо Строителя	60
Ключ золотого удвоения (10 зарядов)	90
Ключ серебряного удвоения (15 зарядов)	53
Ключ бронзового удвоения (20 зарядов)	25
Задания	
Пропуск "Задание от императора"	8
Пропуск "Королевское задание"	5
Пропуск "Сходить на пикник"	0.17
Пропуск "Устроить чайную церемонию"	0.34
Пропуск "Приготовить пиццу"	0.48
Пропуск "Вечер у костра"	0.62
Пропуск "Сыграть в шахматы"	0.75
Пропуск "Сыграть в гольф"	0.90
Пропуск "Насладиться кофе"	1.13
Пропуск "Сходить в цирк"	1.50
Пропуск "Добыть золото"	1.92
Пропуск "Приготовить ужин"	2.10
Пропуск "Сходить к ювелиру"	2.25
Пропуск "Примерить изумруды"	3.00
Пропуск "Собрать гербарий"	4.50
Пропуск "Примерить бриллианты"	7.50
Пропуск "Устроить вечеринку"	3.00
Пропуск "Путешествие в Париж"	11.25
Выполнение задания "Фейерверк" 1шт.	0.10
Выполнение задания "Музыка" 1шт.	0.50
Пропуск "Сходить в театр"	12.90
Выполнение задания "Билет" 1шт.	0.50
Выполнение задания "Программка" 1шт.	1.00
Выполнение задания "Бинокль" 1шт.	1.50
Пропуск "Отдохнуть в парке"	2.90
Выполнение задания "Лавочка" 1шт.	0.20

Выполнение задания "Фонарь" 1шт.	0.40
Строительство городов	
Замок.Выбрать место	48.43
Замок. Выкопать ров	56.03
Замок. Выстроить стены	64.22
Замок. Достроить замок	72.96
Замок. Устроить ярмарку	93.17
Оранжерея. Посадить цветы	0.99
Оранжерея. Украсить сад	1.18
Башня. Достать инструменты	9.09
Башня. Принести материалы	9.42
Башня. Возвести башню	9.74
Башня. Украсить башню	25.89
Подворье. Выбрать подворье	6.14
Подворье. Заселиться	6.14
Подворье. Осмотреть город	6.12
Подворье. Перекусить	20.4
Ратуша. Возвести ратушу	18.24
Ратуша. Обустроить	18.24
Ратуша. Поставить мебель	18.24
Ратуша. Провести встречу	27.36
Ратуша. Издать указ	42.10
Арсенал. Прочистить оружие	2.04
Арсенал. Собрать боекомплект	2.07
Конюшня. Построить конюшню	9.47
Конюшня. Купить животных	9.24
Конюшня. Нанять работников	10.18
Конюшня. Обустроить манеж	27.36
Конюшня. Закупить корм	27.36
Арена. Пострелять из лука	2.95
Арена. Испытать оружие	3.05
Арена. Провести бой	3.12

Приложение № 2

Тех. характеристика сервиса

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

- клиентской части;
- баз данных.

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

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

Для Web-версии:

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

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

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

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

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

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

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

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

Контент на веб - странице представлен в различных формах:

- текст;
- статические и анимированные графические изображения;
- аудио;

- видео.

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

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