

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО  
ОБЕСПЕЧЕНИЯ “СЕЗОНКА” 2.0  
(Приключение.Остров мечты)

# Содержание

<b>Содержание</b>	<b>1</b>
<b>Краткое описание</b>	<b>3</b>
<b>Дополнительные возможности программного обеспечения</b>	<b>6</b>
<b>Основная локация Остров (домашняя)</b>	<b>8</b>
Игровое поле	8
Персонажи приключения	12
Капитан	12
Вторая половина	15
Область игровой статистики	18
Область настроек игрового поля	19
Область перехода на острова друзей	20
Игровые механики	21
Выращивание сельскохозяйственных культур	21
Производство	25
Выполнение заказов	28
Недострои	30
Улучшение территории острова	31
Использование воодушевлений и выгодных предложений	32
Расширение зоны доступных земель острова	33
Участие в дополнительных активностях локации	34
<b>Локация Родовое поместье (сезонная)</b>	<b>36</b>
Краткое описание	36
Игровое поле	37
Персонаж локации	38
Область игровой статистики и баланса ресурсов	40
Область настроек игрового поля	42
Игровые механики	42
Производство	42
Недострои	45
Улучшение территории острова	46
Использование воодушевлений	46
Участие в дополнительных активностях локации	47
Борьба с привидениями	47
Участие в групповом турнире “ Пугайте монархов вместе!”	49
<b>Рейтинги и призы</b>	<b>50</b>
<b>Приложение № 1</b>	<b>53</b>



## Краткое описание

“Сезонка” (Приключение. Остров мечты) 2.0 - программное обеспечение, которое представляет собой игру, предназначенную для широкого круга пользователей. ПО построено на базе игрового жанра “Ферма”, предусматривающего развитие собственного хозяйства за счет выполнения универсально сгенерированной линейки квестов, заданий, участия в дополнительных событиях и активностях, турнирах и дуэлях. Для визуализации игрового процесса выбрана территория острова (домашняя локация), входящего в сеть островов архипелага и родовое поместье (сезонная локация). В зависимости от предстоящего события (напр., праздники) разрабатываются локации с ярко выраженной конечной целью события (напр., “Спаси китенка”). ПО состоит из активированных данных и команд (далее - базового геймплея) и неактивированных данных и команд (далее - дополнительных возможностей).



### Развивайте хозяйство



Квесты от капитана и второй половинки помогут вам обустроиться на острове: чтобы прочитать тексты заданий, щелкните по иконке персонажа в левом верхнем углу. Вы не сможете перейти на следующий уровень, пока не выполните все пункты. Стройте фермы, заводы и увеличивайте вместимость погреба и амбара: там будут храниться продукты и урожай. Используйте часть запасов для производства, а остальное отправляйте на продажу. Имейте в виду, что при выставлении товаров на продажу деньги придут не сразу, а только когда найдется покупатель.

### Освойте рыбный промысел



Жить на острове — удовольствие не из дешевых, так что не ограничивайтесь земледелием. Восстанавливайте маяк и порт, так как без них вы не сможете приобрести рыболовные суда — небольшую сойму для ловли рыбы и огромный сейнер для добычи морепродуктов. Не забудьте построить мастерскую снастей и несколько рыбных ферм для разведения рыб-приманок, иначе ваш улов будет оставлять желать лучшего.

### Копите баллы



Владельцы островов соревнуются между собой не только по внешнему виду своих земель, но и по количеству баллов. Зарабатывать их можно, выполняя задания с доски заказов: хотя они принесут вам меньше монет, чем торговля со склада, помимо баллов вы получите еще и опыт. Задания делятся на простые, средние и выгодные: над последними придется попотеть, но зато и награды будут куда ценнее. Также получайте баллы за улучшение зданий, но обратите внимание, что строительство некоторых объектов разрешено только после достижения определенного уровня.

### Получайте призы



Каждые три часа в сундучке на вашем острове появляется подарок: несколько монет или инструмент для работы на острове. Владельцы островов участвуют в ежемесячном турнире, победитель которого получает ценные призы. Кроме того, периодически проводятся двухдневные турниры, за достижения в котором вы получаете украшение в виде статуи.

В процессе игры пользователь проходит линейку квестов по развитию выбранной локации, выполняет задания, участвует в турнирах, дуэлях. За успешное прохождение этапов игры участник зарабатывает баллы, очки, внутреннюю валюту приложения, кристаллы (элитная валюта), необходимые ресурсы для постройки инфраструктурных зданий, украшений, уникальных зданий или участия в групповых турнирах. Самые активные и успешные игроки принимают участие в формировании лидирующих позиций рейтинга и могут рассчитывать на лучшие призы.



За включение в рейтинг лучших игроков пользователь получает призы в главную локацию, за лидирующие позиции в рейтингах турниров - в активную дополнительную локацию.



## Дополнительные возможности программного обеспечения

Фотомани (ФМ) - неактивированные данные и команды программного обеспечения, которые предназначены для удобства приобретения пользователями прав на дополнительные и/или преимущественные возможности игры “Сезонка” за денежные средства.

Дополнительные возможности, не являющиеся основой базового геймплея, возможность использования которых приобретается через активацию фиксированного количества ФМ:

- получение дополнительных семян для посадки на грядку и сырья для производства;
- ускорение базовых игровых механик: роста растений или производства продукции из сырья;
- дополнительные инструменты для разработки участка или ремонта недостроя;
- ускорение выполнения заказа с Доски заказов;
- обмен ФМ на монеты, кристаллы - внутреннюю валюту;
- получение декоров из Магазина на свой остров и на острова других пользователей;
- ускорение базового геймплея по улучшению строений на острове;
- расширение производственных мощностей фабрик и заводов;
- получение дополнительных слотов для повышения вместимости амбара/склада;
- получение дополнительных расходников для группового турнира (хлопушки, пугачи);
- получение воодушевлений;
- получение инструментов для автоматизации производства;

- премиум - улучшение производства или недостроя, поступающее в виде предложения от персонажа локации, доступное только в ограниченный промежуток времени, трудно получить повторно.



С перечнем неактивированных данных и команд, активирующихся при помощи ФМ, можно ознакомиться в Приложении 1.

## Основная локация Остров (домашняя)

### Игровое поле



- 1 - персонаж игры Капитан, по легенде постоянно курсирует в архипелаге между островами, предлагает свою помощь новым владельцам островов.
- 2 - персонаж игры "Вторая половина". Постоянный спутник игрока на острове, от лица этого персонажа поступают задания для перехода на следующий уровень.
- 3 - область игровой статистики и баланса монет и кристаллов.

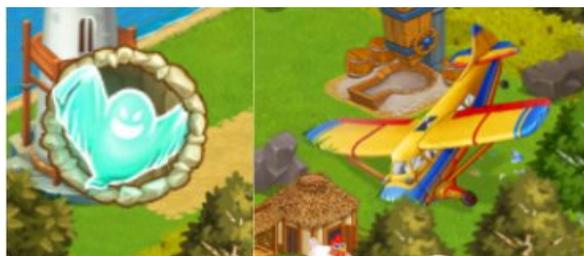


- 4 - магазины, являющиеся дополнительной возможностью программного продукта получить через активацию фиксированного количества ФМ воодушевления ( бустеры, предназначенные для улучшения параметров игровых механик), производства, ландшафтные украшения и пр.

5 - доска заказов - основной источник получения баллов (на доске заказов отображаются запросы на произведенные продукты/выращенные культуры и пр, в зависимости от затрат - временных или материальных, за каждый заказ можно получить разное вознаграждение - чем больше вклад в реализацию заказа, тем значимее призы).



6 - горячие клавиши быстрого перехода в другие локации.



7 - склад , объединяет в себе погреб, амбар и рынок - необходимые инструменты для хранения ресурсов для недостроя/ремонта, сельскохозяйственных культур, произведенных продуктов и реализации избыточной продукции.

8 - панель управления параметрами игрового поля, правила игры и быстрый переход в официальное сообщество игры - площадки для получения отзывов о нововведениях, прямой связи разработчика с пользователем, информирования о новостях, ошибках, акциях в приложении.



9 - выгодные предложения по использованию дополнительных возможностей программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

10 - недострой - объекты игрового поля, с которыми связаны задания сюжетной линии. При клике на недострой пользователю предоставляется информация о текущем задании, о количестве необходимых материалов для завершения

строительства и подсказки, где можно найти инструменты и/или ресурсы. В этом же окне пользователь может воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

11 - грядки. Основной источник получения сельскохозяйственных культур для дальнейшего использования в качестве сырья для производства или реализации на рынке. Количество грядок ограничивается уровнем в игре и количеством набранных баллов пользователем.

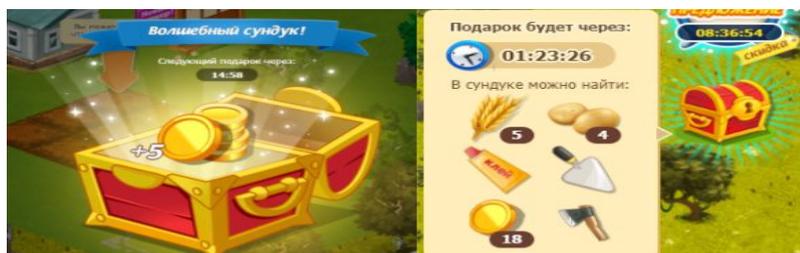
12 - производства - объекты игрового поля, с которыми связаны задания сюжетной линии. Предназначены для переработки сырья и получения продукции, которую можно реализовать на рынке или обменять на баллы в момент выполнения заказов на Доске заказов.

13 - инфраструктурные здания - объекты игрового поля, с которыми связаны задания сюжетной линии. Для этого типа объектов предусмотрено несколько уровней улучшений, которые после выполнения приносят или фиксированные результаты (увеличение слотов для хранения) или оказывают прогрессирующее влияние на параметры получаемых бонусов (с каждым уровнем улучшений растет количество получаемых за выполнение квеста баллов).

14 - область неосвоенных территорий, которые пользователь может получить во владение путем выполнения заданий сюжетной линии или ускорить получение, воспользовавшись дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

15 - сундук - уникальный подарок разработчиков пользователю. Появляется в любом месте игрового поля каждые три часа после получения текущего накопления. В период формирования бонусов информация о следующем получении вынесена в виде графического изображения сундука с таймером обратного отсчета времени. При наведении курсора мыши на сундук

отображается содержимое следующего сундука.



16 - панель интересных пользователей предназначена для перехода на домашние локации друзей и интересных пользователей, отсортированных в порядке времени последнего захода в игру. Позволяет сохранять коммуникации в процессе игры и помогать другим игрокам при помощи дополнительных возможностей программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ (отправка уникальных подарков), которые также приносят баллы в игру.



17 - область рейтингов и турнирных ТОПов. Формируются на основании количества полученных баллов в разных локациях реальными пользователями социально-развлекательной сети "Фотострана".



18 - виджет ежедневной дуэли, проходящей между участниками игры. Победитель получает баллы и призы, необходимые для дальнейшего осуществления игрового процесса.

## Персонажи приключения

### Капитан

Обязательный персонаж домашней локации. При помощи капитана пользователь знакомится с игрой и проходит обучение основным игровым процессам. Обучение от капитана состоит из этапов визуализации игровой механики и тренировки навыка, выраженной в короткой квестовой форме. За выполнение тренировочного квеста пользователь мотивируется получением бонусов. При появлении новой тренировки или незавершенном квесте аватарка капитана доступна в левом верхнем углу игрового поля





Также от капитана в ходе игры поступают специальные уникальные предложения, ограниченные по времени. Данные предложения являются дополнительной возможностью программного предложения через активацию

фиксированного количества ФМ и позволяют ускорить время прохождения уровней базового геймплея и/или улучшить текущие параметры.



**СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!**

Кажется, Вам не хватает монет для прохождения уровня ( **нужно еще: 15**  ).  
Я знаю одного шкипа, который может Вам помочь с деньгами:

 **05:59:20**

  
**15 шт.**

~~0.02 ФМ~~ **0.01 ФМ**  
Выгода 67%

**КУПИТЬ**

СОБРА  
КОС  
КОРМИТЬ  
1  
МЕС  
месте

The image shows a game interface with a yellow pop-up window. At the top, a red banner reads 'СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!'. On the left is a circular portrait of a bearded sailor. The main text explains a coin shortage and offers a special deal for 15 coins. A timer shows 05:59:20. The offer details show a price of 0.01 ФМ, a 67% discount from the original 0.02 ФМ, and a 'КУПИТЬ' button. The background shows a farm scene with chickens and feed bags.

## Вторая половина

Обязательный персонаж домашней локации. При входе в игру пользователю ( в зависимости от пола) подбирается Вторая половина - виртуальный “спутник жизни”, который будет сопровождать игрока в течение всего игрового процесса. От Второй половины будут поступать квесты, необходимые для перехода на следующие уровни и нотификации о завершении линейки квестовых заданий. Аватарка спутника постоянно присутствует на игровом поле - как только игрок завершает одну линейку квестовых заданий, ему автоматически генерируется следующий квест.



На аватарке отображается информация о степени выполнения одного из заданий из линейки квестов. Если в списке заданий несколько невыполненных квестов, то при выполнении одного из заданий появляется информация о том, что еще нужно сделать для завершения квеста.



При клике на аватарку Второй половины открывается попап с подробной информацией о заданиях, которые нужно выполнить участнику, подсказками о

прохождении испытания и горячими клавишами для перехода к покупке или в соответствующую область игрового поля для выполнения задания.

## Уровень 2



Для начала нам нужно поставить пекарню, а затем испечь вкуснейший домашний батон!

	<p><b>Пекарня</b></p> <p>Купите «пекарня»</p>	<p><a href="#">КУПИТЬ</a></p>	0/1
	<p><b>Батоны</b></p> <p>Их можно получить в пекарне.</p>	<p>+250 </p> <p><a href="#">ДОКУПИТЬ</a></p> <p>За 0.05 ФМ</p>	0/1
	<p><b>Соберите монеты</b></p> <p>Милая, я наткнулся на счет за электричество, нужно скорее его оплатить.</p>		
	<p><b>Заработайте опыт</b></p> <p>Выполняйте задания на доске заказов, чтобы перейти на новый уровень</p>		6/15

**ПРИЗ ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ**

  
**НОВОЕ**

  
**НОВОЕ**

  
**НОВОЕ**

  
**НОВОЕ**

  
**НОВОЕ**

  
+1

**ВЫПОЛНИТЬ**

Для перехода на новый уровень необходимо завершить квест, который будет выдавать Вторая половина. Его задания будут обязательно связаны с набором определенного количества опыта и монет, также могут быть включены и другие задачи.

После выполнения квеста от Второй половины приходит нотификация с поздравлением о переходе на новый уровень и информацией о призах, полученных за прохождение предыдущего уровня. С каждым уровнем сложность квестов возрастает, а призы становятся более значимыми.



## Область игровой статистики



В области игровой статистики отображается информация о накопленных баллах и состоянии баланса монет и кристаллов.



Общее количество баллов, накопленных игроком с начала игры. На основании этого количества баллов определяется место пользователя в рейтинге Лучших игроков.



Уровень игрока в игре и прогресс-бар со шкалой выполнения текущего квестового задания.



Количество заработанных пользователем монет. Если монет не хватает, то их необходимо заработать (продавать продукцию на рынке, выполнять заказы) или воспользоваться дополнительной возможностью программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ (кабинете получения монет)



Монеты - самый важный ресурс на острове, они нужны для приобретения грядок, растений, заводов, животных, перехода на новый уровень и улучшения райского сада.



Состояние баланса кристаллов. Кристаллы - очень редкие и ценные элементы в игре, они необходимы для украшения полянки. Их можно получить, выполняя некоторые задания и в подарок за переход на новый уровень. Или воспользоваться дополнительной возможностью программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ (кабинет получения кристаллов)



За украшение острова игрок зарабатывает большое количество баллов в рейтинге лучших игроков, что резко повышает шансы на призовые места и получение редких призов ( уникальные декоры, стили и подарки на страницу, а также призы в других приложениях Фотостраны).

## Область настроек игрового поля



В области настроек игрового поля пользователь может воспользоваться горячими клавишами и вернуться в исходную точку локации, изменить масштаб отображения игрового поля ( с участка перейти к обзору всех объектов и земель острова), заполнить игровым полем ширину экрана или развернуть игру на весь экран. Из этой же области пользователь может обратиться к правилам игры или перейти в официальное сообщество приложения - площадке для взаимодействия разработчика и пользователя, взаимопомощи и своевременного информирования о новостях, акциях и событиях.

### Область перехода на острова друзей



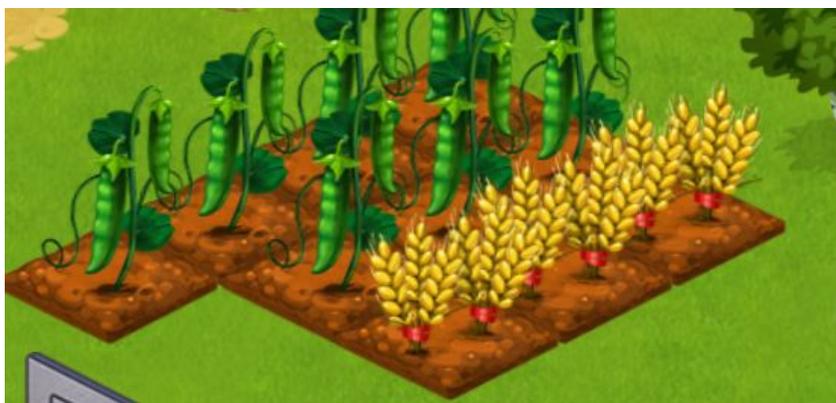
Для постоянной коммуникации с другими пользователями сервиса предусмотрена панель перехода на острова друзей и интересных людей. На чужом острове можно воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ (отправить подарок владельцу или приобрести магазине ландшафтные, интерьерные предметы или украшения на остров владельца). При отправке подарка через универсальный Попап подарков баллы начисляются владельцу острова, при использовании магазина сервиса - баллы начисляются дарителю, а владельцу остается виртуальный объект, который он может разместить на своем острове.



## Игровые механики

### Выращивание сельскохозяйственных культур

Для выращивания сельскохозяйственных культур пользователю предоставляются грядки и посевочный материал. Количество доступных грядок на каждом уровне ограничено. С каждым последующим уровнем пользователю предоставляется возможность расширить огород и увеличивается ассортимент культур, которые он может возделывать на своем поле. Каждая посаженная единица культуры дает несколько единиц при сборе урожая, что очень важно для динамики игры.



Для выращивания растений предусмотрено два режима: обычный огород и премиум режим



При выборе режима “обычный огород” игрок выбирает культуру для посева и ожидает созревания (для каждой культуры период созревания

индивидуальный) или может воспользоваться ускорителем созревания, воспользовавшись дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ - ускоритель действует на одну грядку и увеличивает количество баллов, получаемых при сборе урожая, но не влияет на вероятность выпадения инструментов или ресурсов.



Премиум - режим предоставляется только при использовании дополнительной возможности программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ. Скорость выращивания культуры возрастает в разы, при сборе урожая участник получает большее количество баллов и выпадает большее количество редких ресурсов

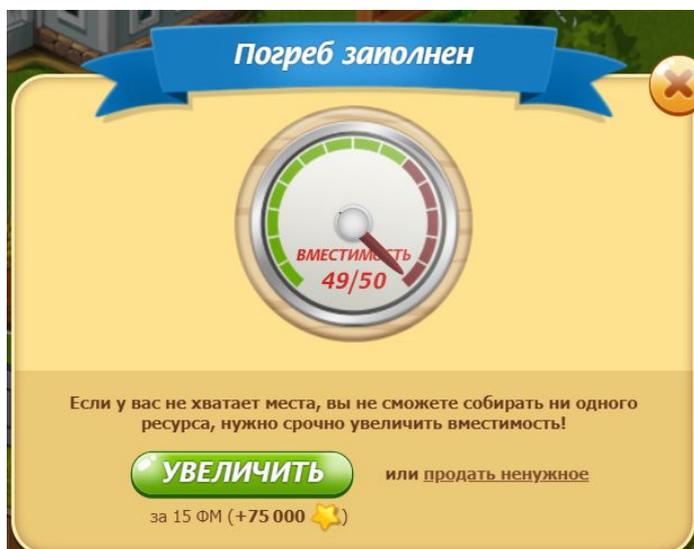


Если семян недостаточно, то пользователю предлагается приобрести недостающие ресурсы за монеты или воспользоваться дополнительными

возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.



После сбора весь урожай попадает в погреб. Погреб имеет ограниченную вместимость, поэтому излишки урожая участник может продать на рынке, использовать в производства, выполнить заказы на Доске заказов или увеличить количество доступных слотов для хранения за счет использования дополнительных возможностей программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ ( или монет).



Для продажи на рынке нужно выбрать культуру, количество единиц и выставить на рынок для реализации. Продать урожай можно только при условии, что на рынке есть свободные слоты для размещения



Монеты за продажу поступят на счет только тогда, когда будет найден покупатель на продукцию. Для ускорения поиска покупателя можно воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

## Производство

Для выполнения квестов, перехода на следующие уровни и участия в рейтингах лучших игроков необходимо развивать на территории своего острова Производство. Для каждого уровня игры разработан список производств, которыми может заняться участник. Все производственные циклы связаны между собой - например, для производства корма для птицефермы необходима пшеница, выращиваемая на грядках, для работы пекарни - пшеница, выращиваемая на грядках, яйца, поставляемые с птицефермы и пр.

Поэтому покупка и запуск производства всегда связан с расширением первичной игровой механики по выращиванию растений (покупка новых грядок, расширение владений, покупка новых культур). С каждым новым уровнем открываются производства, для которых требуется все больше и больше компонентов. Для запуска производства необходимо получить соответствующий уровень игры, приобрести завод/фабрику в магазине и разместить на доступном участке.



С каждым уровнем повышается ассортимент выпускаемой продукции. Для запуска новой линии производства необходимо наличие компонентов и свободных слотов на производственном складе.



Слоты для хранения предоставляются базовым геймплеем, емкость рассчитана на производство какой-то одной единицы продукции, для ускорения развития и расширения производства можно воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

У каждого вида продукции есть свои параметры изготовления, информация о них доступна при наведении курсором мыши на графическое отображение продукта.



Произведенная продукция попадает на склад, в Амбар, который имеет ограниченное количество слотов для хранения. Если амбар переполнен, то игроку нужно продать продукцию, отправить на другое производство (если это востребовано), выполнить заказ на Доске заказов или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ (улучшение вместимости для Амбара).



Игрокам с 7-го уровня будет доступна карта производства - на ней представлены все грядки, заводы, фермы и прочие места для производства. Доступно изготовление необходимых ресурсов, ускорение процессов, сбор готовой продукции и поспевшего урожая, покупка новых заводов и грядок.

На карте производства можно отслеживать все заказы, тут же выполнять их и получать награды. Здесь же можно проверять заполненность амбара и погреба и переходить на склад.



## Выполнение заказов

Для успешного выполнения квестовых заданий, участия в рейтинге лучших игроков, развития своей локации пользователю необходимо выполнять заказы, представленные на Доске заказов.



На доске заказов отображаются простые, средние, наиболее выгодные заказы и заказ дня. Простые заказы можно очень быстро выполнить. Выполняя выгодные заказы, игрок получает большую награду по сравнению с наградой за другие аналогичные заказы: за те же самые продукты начисляется больше монет, опыта и баллов в топ.

Условия для выполнения заказа открываются в окне справа при клике на заказ. Есть возможность произвести все необходимые компоненты в ходе игрового процесса или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.



От этих заказов можно отказаться, обновление до следующего заказа происходит за 30 минут.

Раз в день игроки высокого уровня получают Заказ дня на доске заказов. Он отличается от всех остальных повышенной сложностью и гораздо большим количеством опыта в награду за его завершение. Отказаться от Заказа дня возможности нет.



## Недострои

Необходимым условием для достижения прогресса в игре является строительство недостроенных зданий или отраслевых объектов.

В домашней локации представлено несколько объектов для строительства: дом, маяк, порт, аквапарк, при расширении владений открывается стадион.

При выборе кликом мыши объекта недостроя, открывается окно, которое содержит информацию об уровне улучшения здания, необходимом количестве инструментов для строительства ( и подсказками, где их можно получить), визуализацию строения после окончания строительства. Необходимые инструменты можно накопить в ходе игрового процесса, получить за монеты или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ. За улучшение объекта пользователь получает баллы опыта и баллы в рейтинг лучших игроков, что существенно повышает шансы занять лидирующие позиции в ТОПе и получить призы.



## Улучшение территории острова

Свободная зона игрового пространства с начала игры занята природными объектами, которые необходимо перерабатывать для получения инструментов для строительства объектов. Освободившееся пространство предоставляет пользователю возможность продумать дизайн и приобрести соответствующие элементы декора в магазине игры.

Приобретения осуществляются за монеты и кристаллы, полученные в ходе выполнения сценариев базового геймплея, или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.

Украсить можно не только свой остров, но и острова других пользователей - в этом случае подарок отправляется в хранилище владельцу острова, а баллы опыта получает даритель.





## Использование воодушевлений и выгодных предложений

Для укрепления лидирующих позиций в рейтингах за счет улучшения параметров используемых игровых инструментов пользователю предлагается воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ - воодушевлениями и спецпредложениями.

Применение воодушевлений определяется тем, какой квест для выполнения приоритетней для пользователя:



Некоторые воодушевления предполагают вероятность применения улучшения на объект, некоторые максимально четко определяют границы своего действия. Воодушевления открываются постепенно, с каждым уровнем игры их становится больше, пропорционально увеличивается полезный эффект от их применения. Использование воодушевлений значительно сокращает время, затрачиваемое на прохождение заданий из квестовой линии.

Спецпредложение от сервиса содержит комплексное улучшение, применимое сразу к нескольким объектам локации. Его можно получить только через активацию ФМ.



## Расширение зоны доступных земель острова

Пользователю предоставляется возможность расширить зону доступных земель - при развитии игры это становится необходимостью, так как прогресс в игре сопровождается непрерывным расширением области под грядки, запуском новых производств, благоустройству территории вокруг дома или формирование области отдыха и применения навыков ландшафтного дизайна. Для расширения владений необходимо выбрать участок земли, собрать необходимые ресурсы в процессе игры при выполнении основных механик или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ



## Участие в дополнительных активностях локации

Участие в дополнительной активности “Дуэль” приносит дополнительные баллы в топ и коробку с ресурсами. Чем больше побед, тем значительнее приз.

**Правила**
**Призы**



**К барьеру!**  
Дуэли начинаются каждый день после 20:00 по московскому времени и длятся ровно сутки. Для победы необходимо обогнать противника по баллам. При низкой активности в дуэлях вы можете рано или поздно остаться без соперника.



**Следите за баллами!**  
Вам необходимо набрать не менее 100 баллов, чтобы ваша победа была засчитана



**Ничьих не бывает!**  
При одинаковом количестве баллов оба участника проигрывают дуэль.



**Загадочный незнакомец!**  
Ваш противник раскроет себя только в 8:00 по московскому времени. А до этого момента он будет оставаться в маске.

Перейти в дуэль можно из виджета на игровом поле домашней локации



В виджете отображается статус дуэли и счет в баллах, полученных с момента запуска дуэли. При клике на виджет происходит автоматический

переход на страницу личной дуэли, которая содержит информацию о статусе течения текущей дуэли (проигрыш/выигрыш), количестве полученных баллов каждым соперником.



На странице есть горячие кнопки для перехода в разделы локации, которые помогут получить максимальное количество баллов. Прогресс-бар отражает победы, полученные подряд. От того, какое количество побед вошло в серию, растет или снижается значимость получаемых призов



## Локация Родовое поместье (сезонная)

### Краткое описание

#### Правила

#### Призы

#### Добро пожаловать в новую жизнь!

Уже слышали новость? Вам достался целый особняк и несколько акров земли! Правда, последние несколько лет поместье пустовало: сады изрядно заросли, фонтаны не работают, а сам дом нуждается в капитальном ремонте. Чтобы вернуть владениям былое величие, достаточно придерживаться нескольких простых правил.

#### Наладьте производство



В лучшие дни поместье не только радовало глаз, но и приносило доход! Начните работы на каменоломне и поставляйте сырьё на фабрику по производству стройматериалов, которые затем можно использовать самим. А ещё восстанавливайте золотодобывающую шахту, стройте склад для хранения товаров и развивайте торговлю: всё это поможет покрыть расходы на ремонт, и дела пойдут в гору.

#### Не бойтесь привидений



Есть одно «но»: из разрушенного склепа на территории поместья всё ещё лезут озорные призраки и мешают местным жителям. Впрочем, сами привидения робкого десятка: стоит услышать громкий звук — тут же испаряются! Так что собирайте однозарядные хлопушки, выполняя задания с доски заказов, или запасайтесь ими в магазине. Каждый сбежавший призрак принесёт вам баллы, а за некоторых вы получите редкий кристалл — «Душа привидения», который понадобится вам в строительстве. Учтите, что привидения будут становиться сильнее по мере восстановления склепа, но и баллов с заветными кристаллами они будут приносить всё больше!

## Игровое поле



- 1 - Персонаж локации, Дворецкий. С его помощью пользователь знакомится с локацией и получает задания , которые необходимо выполнить для перехода на следующий уровень.
- 2 - Область быстрого перехода в домашнюю локацию на игровое поле.
- 3 - Область игровой статистики и баланса ресурсов.
- 4 - Магазин воодушевлений и слоты для активных воодушевлений.
- 5 - Магазин украшений игрового поля.
- 6 - Быстрый переход на Доску заказов в домашней локации для получения хлопушек.
- 7 - Недострой.
- 8 - Панель управления параметрами игрового поля, правила игры и быстрый переход в официальное сообщество игры - площадки для получения отзывов о нововведениях, прямой связи разработчика с пользователем, информирования о новостях, ошибках, акциях в приложении.

9 - Переход в локации друзей и интересных пользователей в недострой Склеп для помощи в борьбе с привидениями.

10 - Переход в групповой турнир “Пугайте монархов вместе!”

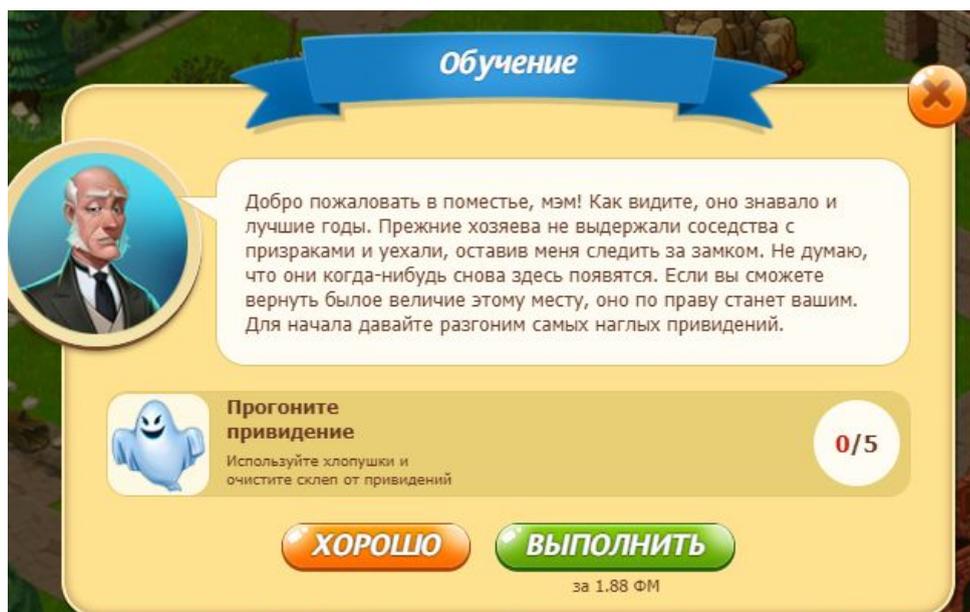
11 - Ресурсы для переработки.

12 - Панель для перехода в домашние локации (Остров) друзей и интересных пользователей.

## Персонаж локации

В течение действия локации пользователя сопровождает постоянный персонаж - Дворецкий. Игрок знакомится с локацией, получает подсказки и может в любой момент ознакомиться с теми заданиями, которые необходимо выполнить для получения баллов в рейтинг или перехода на следующий уровень.





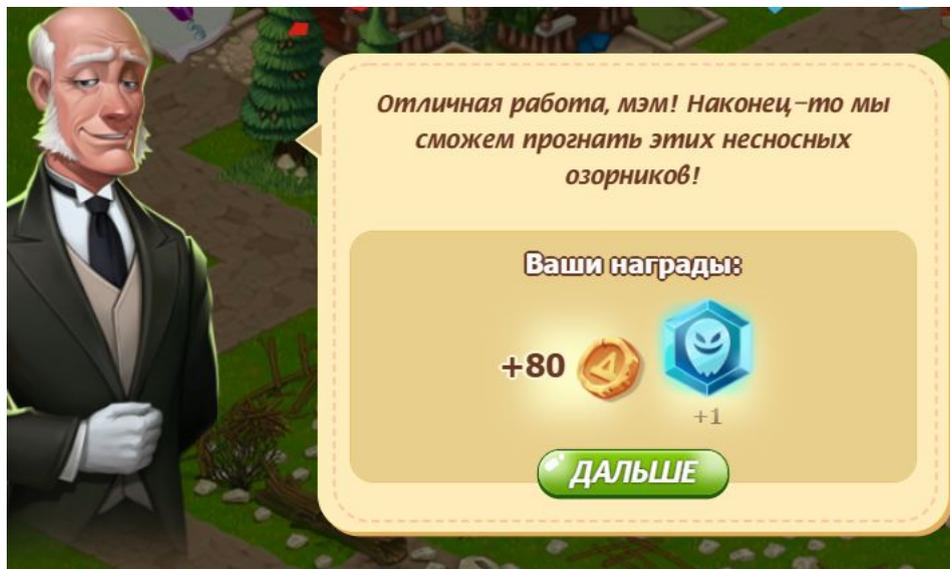
Квестовые задания можно выполнить самостоятельно, активно выполняя задания в домашней локации или воспользоваться дополнительной возможностью программного продукта и зачесть квест через активацию фиксированного количества ФМ. Перейти к следующему заданию нет возможности, пока не завершено предыдущее.

В попапе заданий предусмотрены горячие кнопки перехода в ту локацию, где необходимо выполнить задание квеста.



За выполнение квестов (они могут состоять из одного или нескольких заданий) пользователь получает баллы в рейтинг лучших игроков, дублионы -

эквивалент внутренней игровой валюты локации, ресурсы для улучшений зданий и пр.



## Область игровой статистики и баланса ресурсов



В области игровой статистики отображается информация о накопленных баллах, о состоянии баланса дублонов, количестве доступных инструментов для построек и переработки ресурсов и количестве пушек для борьбы с привидениями.



Баллы, полученные за активность в локации Родовое поместье учитываются в рейтинге Лучших игроков в Турнире охотников



Количество доступных пользователю дублонов. Дублоны можно получить, выполняя задания из линейки квестов, добыть в руднике и торговой площади или получить, используя дополнительные возможности программного продукта (кабинет дублонов) через активацию фиксированного количества ФМ.



Количество доступных кирок. Можно произвести на фабрике, выполняя действия по базовому игровому сценарию или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта (кабинет кирок) через активацию фиксированного количества ФМ. Кирки нужны при строительстве и для переработки ресурсов.



Количество доступных хлопушек для борьбы с привидениями в Склепе или в групповом турнире. Можно добыть на Доске заказов в домашней локации,

улучшить замок и получать бонусные хлопушки за каждые три часа активности и выполнения сценариев базового геймплея или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта (кабинет хлопушек) через активацию фиксированного количества ФМ.

## Область настроек игрового поля



В области настроек игрового поля пользователь может воспользоваться горячими клавишами и вернуться в исходную точку локации, изменить масштаб отображения игрового поля (с участка перейти к обзору всех объектов и земель острова), заполнить игровым полем ширину экрана или развернуть игру на весь экран. Из этой же области пользователь может обратиться к правилам игры или перейти в официальное сообщество приложения - площадке для взаимодействия разработчика и пользователя, взаимопомощи и своевременного информирования о новостях, акциях и событиях.

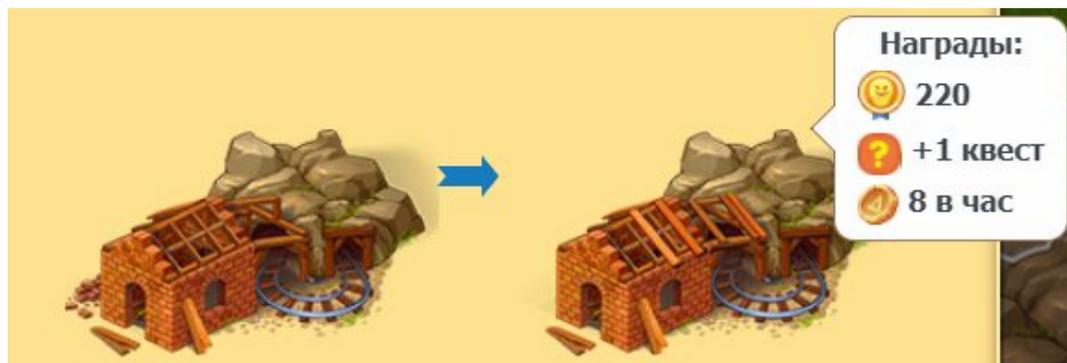
## Игровые механики

### Производство

Для получения дублонов и ресурсов для строительства, пользователю необходимо развивать производство на территории своей локации. Каждому пользователю в начале игры дается несколько производств, которые он может улучшать от уровня к уровню. Чем выше уровень производственного объекта, тем больше его производительность. В локации Родовое поместье для улучшения предлагаются следующие производства: торговая площадь (производит дублоны), каменоломня (добывает валуны, необходимые для строительства недостроев), золотая шахта (добывает золото для чеканки дублонов на торговой площади), фабрика (производит кирпичи). Для улучшения и запуска производства, необходимо выбрать и кликнуть на объект, на котором необходимо запустить производство.



В открывшемся окне пользователю предоставляется информация о назначении здания, о том, какие он награды получит за улучшение и какой обновляемый бонус он будет получать от производства до следующего улучшения. Ресурсы можно накопить в ходе игрового процесса, выполняя квестовые задания или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ. После улучшения меняется внешний вид объекта и объем бонусов, которые получает игрок.



После запуска производства игроку нужно собирать произведенные ресурсы - они отражаются в “облаке” над зданием.



Все собранные ресурсы автоматически переносятся на склад и используются при строительстве или в другом производстве.



## Недострои

Необходимым условием для достижения прогресса в игре является строительство недостроенных зданий. В сезонной локации представлено два объекта для строительства: замок и склеп.

При выборе кликом мыши объекта недостроя, открывается окно, которое содержит информацию об уровне улучшения здания, необходимом количестве инструментов для строительства (и подсказками, где их можно получить), визуализацию строения после окончания строительства. Необходимые инструменты можно накопить в ходе игрового процесса, приобрести за дублионы или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ. За улучшение объекта пользователь получает баллы в рейтинг лучших игроков и обновляемые ресурсы (новые привидения, пушки для борьбы с привидениями), что существенно повышает шансы занять лидирующие позиции в ТОПе и получить призы.



## Улучшение территории острова

Свободная зона игрового пространства с начала игры занята природными объектами, которые необходимо перерабатывать для получения инструментов для строительства объектов. Освободившееся пространство предоставляет пользователю возможность продумать дизайн и приобрести соответствующие элементы декора в магазине игры.

Декор является дополнительной возможностью программного продукта и всегда предоставляется через активацию фиксированного количества ФМ.



## Использование воодушевлений

Для ускорения прохождения заданий, получения максимальной эффективности при выполнении сюжетных линий и в борьбе с привидениями пользователю предоставляется возможность получить уникальные усилители - воодушевления. Для этого необходимо занять топовое место в одном из рейтингов или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ.



Приобретенные или полученные в качестве награды воодушевления хранятся в слотах на игровом поле сезонной локации.

## Участие в дополнительных активностях локации

### Борьба с привидениями

В недострое Склеп пользователю предоставляется возможность принять участие в дополнительной активности сервиса - побороться с привидениями. Для борьбы с привидениями на этой площадке используются хлопушки, которые можно добыть на Доске заказов в домашней локации или воспользоваться дополнительными возможностями программного продукта через активацию фиксированного количества ФМ пакеты хлопушек в кабинете хлопушек).



Для того, чтобы убрать привидение с игрового поля, необходимо навести курсором мыши на привидение и использовать столько хлопушек, сколько нужно для того, чтобы забрать все здоровье - уровень здоровья отображается над приведением в виде прогресс-бара с делениями. Чем больше зеленых делений, тем выше уровень здоровья.



Бороться с привидениями можно не только в своей сезонной локации, но и в локациях друзей и интересных пользователей. Для перехода на игровом поле предусмотрена горячая кнопка “Помогите другу”, расположенная рядом со Склепом.



В момент клика на кнопку происходит автоматический переход в окно помощи друзьям



Для борьбы с привидениями в локациях других пользователей используется ресурс “Пугачи”, который производится в недострое Склеп в локации Родовое поместье.

За помощь в борьбе с привидениями пользователь получает призы - дублоны, баллы в рейтинг лучших игроков, ресурсы для строительства и расходники для борьбы с групповом и личном турнирах.

## Участие в групповом турнире “ Пугайте монархов вместе!”

Пользователю предлагается принять участие в групповой борьбе с Монархами - привидениями разной силы и восприимчивым к разному виду оружия против них. На выбор предлагается 10 монархов трех категорий:



В данном турнире может принимать участие неограниченное количество пользователей. Цель турнира - испугать Монарха до такой степени, чтобы он превратился в камень ( израсходовал весь запас здоровья в прогресс- баре). Каждые 12 часов Монархи обновляются. Для получения максимального количества призов и баллов необходимо, чтобы удар, повергающий Монарха, был последним.



Для участников турнира доступна информация об оставшемся оружии, призах за победу над Монархом ( призы варьируются в зависимости от

выбранного Монарха), о рейтингах лучших игроков и самых эффективных ударах. Доступен командный чат для постоянной коммуникации между участниками турнира и выработки победной стратегии. В основном окне активности представлены Монархи всех категорий. Для борьбы нужно выбрать привидение и применять к нему доступное оружие - по одной единице или устроить ЗАЛП ( воспользоваться горячей кнопкой в центре игрового поля). Уровень здоровья привидения обратно пропорционален количеству примененного оружия и отображается в прогресс баре над каждым Монархом.

## Рейтинги и призы

Для формирования рейтинга основной локации используется система месячных топов лучших игроков. Все игроки разбиваются на 6 лиг согласно своим уровням и соревнуются с равными себе. Новичок 10-го уровня не будет соперничать с мастером 30-го уровня. Это честное соперничество с равными по уровню игроками. Лига автоматически подбирается в начале месяца и переход в другую лигу до завершения месяца невозможен.

1. Лига новичков с 1-го по 9-ый уровень
2. Бронзовая лига с 10-го по 14-ый уровень
3. Серебряная лига с 15-го по 21-ый уровень
4. Золотая лига с 22-го по 26-ой уровень
5. Платиновая лига с 27-го по 33-ий уровень
6. Рубиновая лига выше 34 уровня



В рейтинговой таблице можно ознакомиться с лучшими игроками прошлого месяца и лучшими игроками текущего Кубка. В рейтинге текущего месяца отображается принадлежность игрока к Лиге и место, занимаемое им в ТОПе. Пользователь может настроить рейтинговую ленту в зависимости от того, результаты игры какой Лиги он хочет посмотреть.

В зависимости от занятого места в топе и Лиги, в которой формировался рейтинг, пользователи получают призы:

**Лига новичков**  
 Если пользователь находится в конце месяца, он становится чемпионом уровня и не становится на протяжении данного месяца.

Рейтинг	Призы
<b>ТОП 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Уникальный объект</li> <li>Статья на профиль «за топ3»</li> <li>Подарок на страницу</li> <li>20 кристаллов</li> <li>200 зарядов всемогущего токена</li> <li>1 месяц</li> <li>1 месяц</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>
<b>ТОП 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Уникальный объект</li> <li>Статья на профиль «за топ10»</li> <li>Подарок на страницу</li> <li>20 кристаллов</li> <li>100 зарядов всемогущего токена</li> <li>1 месяц</li> <li>1 месяц</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>
<b>ТОП 50</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Уникальный объект</li> <li>Статья на профиль «за топ50»</li> <li>Подарок на страницу</li> <li>50 зарядов всемогущего токена</li> <li>1 месяц</li> <li>1 месяц</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>
<b>ТОП 200</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Статья на профиль «за топ200»</li> <li>5000 монет</li> <li>3 шт.</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>
<b>ТОП 1000</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2000 монет</li> <li>3 шт.</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>
<b>ТОП 3000</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>500 монет</li> <li>Подарки в приложениях</li> </ul>



## Приложение № 1

Перечень неактивированных данных и команд.

Наименование ресурса	Количество ФМ
Основная локация	
Пакет 220 монет	0,7
Пакет 1100 монет	3
Пакет 2500 монет	6
Пакет 7000 монет	16
Пакет 22000 монет	48
Пакет 50000 монет	99
Пакет 10 кристаллов	2,5
Пакет 50 кристаллов	11
Пакет 110 кристаллов	23
Пакет 250 кристаллов	40
Пакет 800 кристаллов	120
Пакет 1500 кристаллов	187
Улучшение сундука 1 день	1
Улучшение сундука 3 дня	2,5
Улучшение сундука 7 дней	5
Кувалда	4
Чертёжная доска	1
Землемерный циркуль	1
Кадастровый план	1
Бревна	5
Кисти	5
Черепицы	5
Трос	5
Кирпичи	5

Шпатель	5
Цемент	5
Балки	5
Гидроизоляция	5
Рулетка	5
Клей	5
Гвоздёры	5
Брус	5
Шифер	5
Ускорение производства яиц (за 1 шт.)	0,01
Ускорение роста пшеницы	0,01
Мешок с кормом на 24 часа для 1 вида животных	1
Мешок с кормом на 24 часа для 1 вида животных	1
Пакет с кормом (одно кормление для одного животного)	1
Ускорить продажу на рынке (1 единица продукта)	0,01
Дополнительное место в пекарне	1
Дополнительное место на заводе кормов	14
Удвоенные заказы на 24 часа	1,5
Дополнительная грядка	1
Семена пшеницы (за 1 шт.)	0,02
Семена гороха (за 1 шт.)	0,04
Семена картофеля (за 1 шт.)	0,06
Семена бамбука (за 1 шт.)	0,08
Украшение ландшафта Цветок опыта	1
Украшение ландшафта Плитка	1
Предмет Бабочка	2
Предмет Телефонная будка	16
Улучшение Райского сада	0,2
Воодушевление Бесконечный погреб (на 12 часов)	7

Воодушевление Дух ремесла	2
Воодушевление Закрома +80	1,35
Воодушевление Дух курицы	0,6
Локация "Родовое поместье"	
Пакет 30 дублонов	2
Пакет 75 дублонов	5
Пакет 160 дублонов	10
Пакет 425 дублонов	25
Пакет 900 дублонов	50
Пакет 6000 дублонов	300
Пакет 5 киров	2,5
Пакет 15 киров	7,5
Пакет 30 киров	15
Пакет 100 киров	50
Пакет 300 киров	150
Пакет 500 киров	250
Пакет 10 хлопушек	1,5
Пакет 30 хлопушек	4,5
Пакет 60 хлопушек	9
Пакет 200 хлопушек	30
Пакет 600 хлопушек	90
Пакет 1000 хлопушек	150
Душа привидения	4
Валуны	2,1
Украшение Дерево	5
Украшение Зомби-тусовщик	12
Украшение Автобус с коктейлями	55
Украшение Плитка	10
Украшение Куст-ладья	0,25
Украшение Тыква	0,6
Украшение Фонарный столб	0,6

Воодушевление Двойная помощь	1
Воодушевление Двойной пугач	1
Воодушевление Двойной удар	1,5
Воодушевление Тройной пугач	1,5
Воодушевление Тройное устрашение	2,7
Воодушевление Умелый каменщик	10
Воодушевление Отличная сделка	11
Воодушевление Переработка	12
Воодушевление Золотая жила	12
Пакет 30 пугачей	1,5
Пакет 90 пугачей	4,5
Пакет 180 пугачей	9
Пакет 600 пугачей	30
Пакет 1800 пугачей	90
Пакет 3000 пугачей	150

## 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 (написаная 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).