

Изменения в концепте программного обеспечения “Сезонка” (“Сезонка 2.0”)

Основная локация

Базовая идея:

Разработана новая сюжетная линия основной локации “Остров” (отказались от сюжетной линии с постройкой корабля и спасением своего спутника; сохранили гендерное различие главных персонажей; локализовали игровой процесс на острове, принадлежащем игроку).

Изменен дизайн основной локации в соответствии с развитием основной сюжетной линии, новыми игровыми механиками и дополнительными возможностями программного обеспечения.

Игровой процесс:

Реализовано управление параметрами игрового поля (ширина игрового поля, полнота развёртки, масштаб игровых элементов), доступное на любом этапе игрового процесса.

Разработана шкала заполненности слотов для складских помещений (погреб, амбар), изменена система выдачи материалов для строительства, направленная на реализацию базового игрового процесса без использования расширенных возможностей.

Разработан новый удобный и основной инструмент для получения баллов - Доска заказов. Реализована возможность отображения заказов разного типа на доске (самый выгодный заказ, простой заказ, заказ дня, заказы для получения усилителей в дополнительных активностях) и постоянной загрузки Доски заказов (после выполнения или отклонения одного заказа должен генерироваться другой заказ с аналогичными или лучшими параметрами). Реализована возможность выполнения заказов за ресурсы, получаемые в ходе игрового процесса или за внутреннюю валюту сервиса.

Изменена система информирования пользователя о получении подарка -сундука от сервиса: добавлен таймер обратного отсчета времени и перечень бонусов, которые получит игрок при открытии следующего сундука.

Разработана новая игровая механика - автоматизация процессов базового сценария: одновременный сбор урожая всех созревших сельскохозяйственных культур, автоматическое кормление животных на птицефабрике и свиноферме.

Разработана новая игровая механика с применением расширенных возможностей за фиксированное количество ФМ: применение воодушевлений. Каждое воодушевление действует по строго определенным правилам период времени и имеет неопровержимый эффект от применения на тот ресурс или игровой процесс, для которого оно предназначено.

Разработаны новые производства: рыбный промысел - рыбная ферма, сойма, мастерская снастей, сейнер; топливно-энергетический комплекс - нефтяная платформа; агропромышленный комплекс - овечья ферма, ткацкий станок, швейный станок, жаровня, сахарный завод, фабрика варенья.

Разработаны новые здания для постройки и улучшений: порт, аквапарк, стадион. Для последнего здания разработана новая игровая механика - оно находится на закрытом пространстве, которое можно открыть, воспользовавшись расширенными возможностями программного обеспечения за фиксированное количество ФМ. После открытия, пространство приобретает стандартные свойства пространства. До открытия на участке нет возможности разрабатывать ресурсы и производить строительства.

Разработана карта производства - система мониторинга за всеми производственными процессами. Обеспечено корректное отображение информации о запущенных процессах, степени их выполнения и необходимого количества ресурсов для выполнения непрерывного производственного процесса. Доступ к карте открывается с 7-го уровня игры.

Созданы новые украшения ландшафта (лавочка для свиданий, романтические качели, розовый фонтан), новые предметы (вкусная газировка, скутер, мороженое, стол для пинг-понга, мини-гольф, бассейн).

Разработана локация декоративного характера “Райский сад” (улучшаемая за внутреннюю валюту сервиса) для получения дополнительных баллов в рейтингах лучших. Обеспечено соответствие уровня развития локации и его графического отображения на игровом поле, а также корректность начисления баллов в топ за каждый следующий уровень улучшения.
порт, аквапарк.

Разработана новая дополнительная активность основной локации - Дуэль. Запуск производится ежедневно, после 20:00 по мск. В дуэли принимают участие два игрока - пользователя сервиса, подбираемых случайным образом. Соперник - инкогнито, информация о нем открывается только через 12 часов с момента запуска дуэли. Победитель - игрок с большим количеством полученных за время проведения дуэли баллов. Если количество баллов одинаковое, то оба игрока считаются проигравшими.

Дополнительные возможности программного обеспечения:

- приобретение выполнения заказа с Доски заказа;
- приобретение воодушевлений из Магазина воодушевлений;
- приобретение расширения владений;
- приобретение инструментов для автоматизации производств;
- приобретение дополнительных слотов в системах хранения (погреб и амбар).

Дополнительные возможности программного обеспечения предоставляются за фиксированное количество ФМ и предназначены для изменения базового игрового сценария (улучшения), но не препятствуют его исполнению.

Рейтинги:

Разработана новая система рейтингов: распределение игроков по лигам. Лига формируется из пользователей, набравших определенное количество баллов, переход в следующую лигу возможен один раз в месяц. В ходе игрового процесса формируются ТОПы лучших игроков каждой лиги, которым выдаются призы в зависимости от занимаемого места в лиге. ну, учитываются баллы, полученные в ходе турнира. Обеспечить выдачу фонтана

соответствующего уровня (зависит от занимаемого места в рейтинге) в предназначенную для этого декора локацию на основном игровом поле.

Сезонная локация

Базовая идея:

Разработана новая сюжетная линия для сезонной локации “Родовое поместье” в соответствии с концептом. Концепт - пользователю предоставляется заброшенное старинное поместье с окружающими землями, на которых находятся производства и недострои. Необходимо восстановить поместье, наладить производство и выиграть борьбу с привидениями.

Создан новый дизайн для сезонной локации и дополнительных активностей в рамках этой локации (борьба с привидениями и групповой турнир “Пугать монарха”) в соответствии с развитием сюжетной линии.

Игровой процесс:

Разработан новый персонажа (Дворецкий), с помощью которого игрок проходит обучение, получает задания линейки квестов (заданий, связанных с развитием сюжетной линии) для завершения текущего уровня, получает уведомления о событиях в сервисе или личных достижениях в игре .

Обеспечена связь между локациями как для быстрого перехода между локациями, так и возможностью зарабатывать необходимые для осуществления игрового процесса ресурсы, выполняя заказы с Доски заказов.

Разработаны недостроенные здания: Поместье, Склеп. Улучшение недостроенных зданий реализовано по принципу, принятому в основной локации - переход на следующий уровень здания возможен при сборе необходимого количества ресурсов или использовании дополнительных возможностей программного обеспечения за фиксированное количество ФМ.

Разработаны производства: золотая шахта, фабрика, торговая площадь, каменоломня. Для каждого производства разработаны уровни улучшения, рассчитаны затраты ресурсов игрока и количество получаемых от улучшения

бонусов - баллов или объектов для развития других производств или завершений строительства.

Разработана мини-игра “Борьба с привидениями” для недостроенного здания “Склеп”. Мини-игра реализована в жанре упрощенного шутера (“стрелялки”) : объект для уничтожения - привидение, оружие - хлопушки. При применении единицы оружия объект теряет запас жизни, что графически отображается в прогресс-баре жизненной силы рядом с каждым привидением. Реализована возможность принимать участие в активности на страницах других игроков.

Разработана новая игровая механика - групповой турнир “Пугать монарха”. Реализована как групповое сражение пользователей с объектами, которые нужно уничтожить (монархов - Мистер Бу-у-у, Липкий страх, Смеющийся страх, Ужастик, Пучеглаз) с применением разных видов оружия для уничтожения данных объектов (хлопушки, пугачи). В рамках новой игровой механики реализованы: инструмент для коммуникации игроков (чат); статистику по лучшим ударам, количеству доступного оружия; статус поражаемого объекта (уровень жизни, поражение), рейтинг лучших игроков и автоматическую выдачу призов по завершению турнира в соответствии с занимаемой позицией в рейтинге.

Дополнительные возможности программного обеспечения:

- приобретение усилителей для борьбы с привидениями в “Склепе”;
- приобретение усилителей для участия в групповом турнире “Пугать монарха”;
- приобретение воодушевлений для изменения параметров базового игрового сценария.

Дополнительные возможности программного обеспечения предоставляются за фиксированное количество ФМ и предназначены для изменения базового игрового сценария (улучшения), но не препятствуют его исполнению.

Призы

Разработана система вознаграждения для каждого уровня игрового процесса (выполнение действий по развитию основной и дополнительной локаций, участие в индивидуальной дуэли или групповом турнире, переход на более высокие уровни, помощь другим игрокам сервиса, занятие лидирующих позиций в топах и рейтингах сервиса, покупка подарков себе и другим пользователям), обеспечено автоматическое зачисление игровых благ в соответствующие балансы.