

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ДЛЯ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ
“ТАЙНЫЕ ПРИЗНАНИЯ”

Содержание

Содержание	1
Основные термины	2
Краткое описание	4
Главная	6
Реализация игрового процесса	6
Отправка подарка	6
Угадывание отправителя подарков	8
Мои симпатии	9
Рейтинги и топы	11
Призы	12
Основные активности	15
Любовь и голуби	15
Леди и джентльмены	19
Дуэли	22
Симпатии	23
Спутники	25
Дополнительные активности	30
Пазлы на двоих	30
Драгоценности	35
Служебный роман	46
Каравай любви	50
Пасьянс	59
Двойные страсти	65
Маджонг	71
Приложение №1	77
Приложение №2	80

Основные термины

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

ФМ (ФотоМани) - составной элемент программы для ЭВМ “Мои финансы”, который разработан для удобства приобретения и реализации прав Пользователем на неактивированные данные и команды Приложений и отображается как виртуальная ценность. “Фотомани” являются единицей измерения объема предоставляемых пользователю прав, которая при этом позволяет активировать Пользователю неактивированные данные и команды Приложений, права использования которых приобретает Пользователь.

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

Прогресс бар - элемент (виджет) графического интерфейса пользователя, который представляет собой прямоугольную область, которая «заполняется» областью другого цвета/фактуры по мере выполнения какой-либо задачи.

Виджет - вспомогательная мини-программа в виде графического модуля, которая размещается в рабочем пространстве соответствующей родительской программы и служит для украшения рабочего пространства и быстрого получения информации из заданной условиями локации.

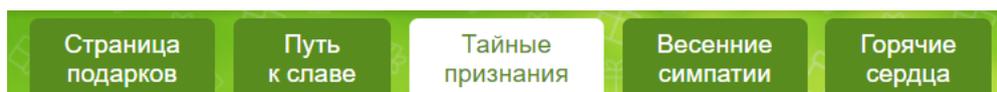
Игровая механика - набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Все множество игровых механик игры формируют конкретную реализацию её игрового процесса.

Краткое описание



Приложение “Тайные признания” - программа для ЭВМ, которая представлена совокупностью данных и команд, и порождаемых аудиовизуальных отображений (включая входящие в её состав графические изображения и пользовательский интерфейс), предназначенных для функционирования ЭВМ и мобильных устройств в целях получения определенного результата. Совокупность данных и команд состоит из активированных и неактивированных данных и команд.

Приложение доступно всем зарегистрированным и авторизованным пользователям сайта “Фотострана” старше 16 лет, которые используют в качестве аватарки личную фотографию или картинку. Доступ к приложению осуществляется в левом меню “Интересные мне предложения” и в закладке “Игры/Каталог”, а также в панели закладок сервиса “Подарки”. Для пользователей младше 16 лет поиск приложения недоступен.



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

Настройки сервиса «Тайные признания»



Тайные признания

В избранное

Уведомления и финансы



Разрешено сервису отправлять уведомления на сайте



Разрешено получать мгновенные уведомления на сайте



Разрешено сервису отправлять уведомления на почту



Разрешено показывать приложение на моей странице во время игры



[Удалить сервис](#)

Закреть

Сохранить

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

Главная

Реализация игрового процесса

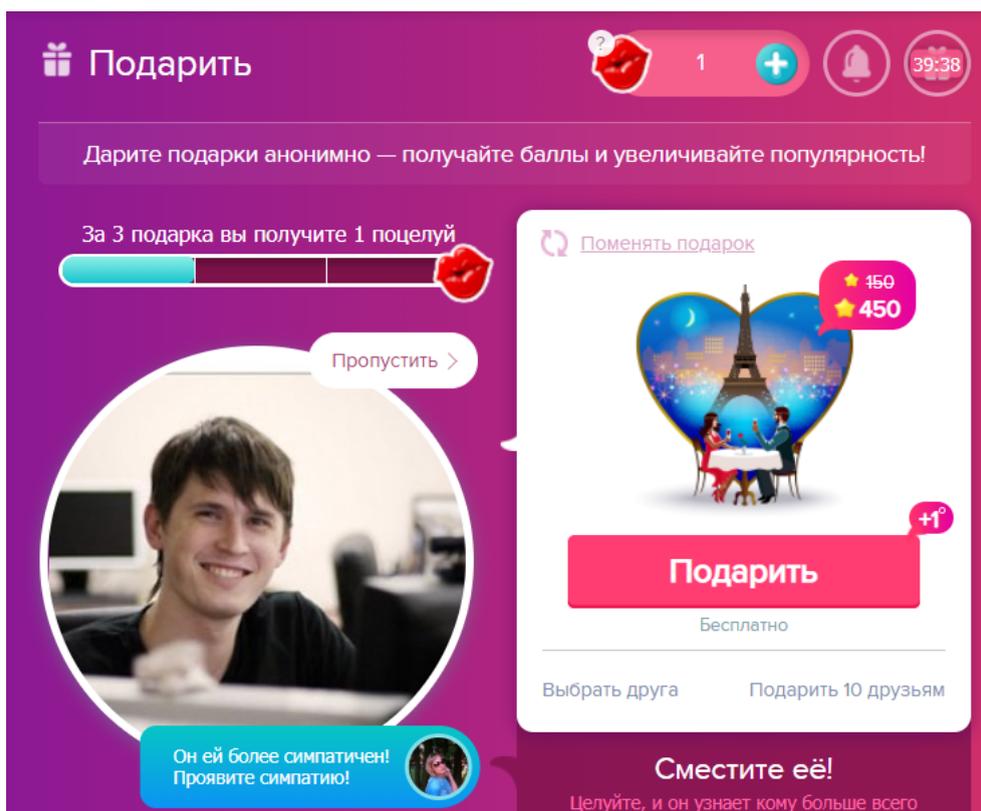
Основная игровая механика сервиса базируется на двух пользовательских сценариях: 1) отправка подарка и 2) угадывание пользователя, который подарил подарок. Сервис дополнен активностями - событиями и дуэлями, в которых пользовательские сценарии усложняются: необходимо искать симпатии, создавать пары, развивать отношения в созданных парах, принимать участие в индивидуальных и парных дуэлях. Выигрыши в сервисе и дополняющих его активностях выражаются в виртуальных призах, подтверждающих высокий статус активности в сервисе и обеспечивающих выдачу необходимых ресурсов для продолжения игры.

Отправка подарка

Для получения баллов в рейтинг и повышения популярности, пользователю необходимо отправлять подарки другим пользователям - участникам сервиса. Чем выше популярность пользователя, тем чаще он показывается другим пользователям, собирающимся дарить подарки, что значительно повышает шанс активного дарителя занять лидирующую позицию в топе, выиграть и получить призы.

Отправить подарок можно через закладку "Подарить" в левой части интерфейса приложения, в дальнейшем - меню. В правой части интерфейса (в дальнейшем - рабочая область), пользователь может сделать подарок потенциальному получателю подарка, выбранному приложением, или осуществить выбор самостоятельно из списка своих друзей противоположного пола.

Ежедневно пользователю предоставляется десять бонусных подарков для десяти разных пользователей. Повторно отправить подарок одному и тому же пользователю можно только в том случае, если он корректно угадал отправителя подарка.



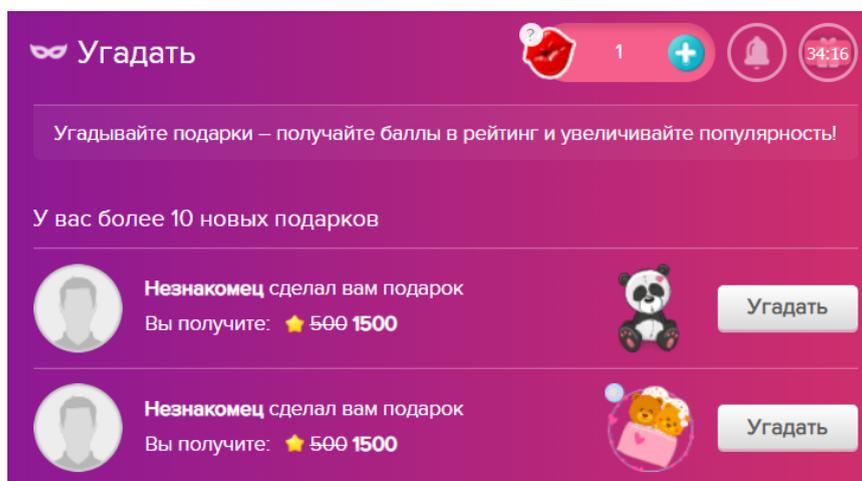
Если пользователь хочет отправить больше 10 подарков в день, он может использовать неактивированные данные сервиса, выраженные в ФМ.

Примеры подарков:

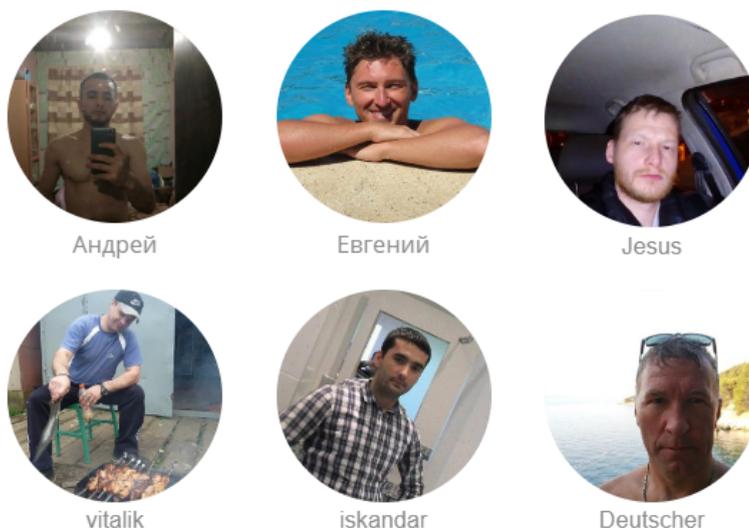


Угадывание отправителя подарков

Для получения баллов в рейтинг и повышения популярности, пользователю необходимо угадывать пользователя, приславшего ему подарок. Для того, чтобы угадать пользователя, необходимо перейти в закладку меню “Угадать” и выбрать из открывшегося в рабочей области списка любого Незнакомца. Для каждого Незнакомца отображается подаренный им подарок и максимальное количество баллов, которое получит пара при успешном угадывании.



После нажатия кнопки “Угадать” пользователю показывается окно угадывания с предложением выбрать одного из шести потенциальных отправителей подарка.

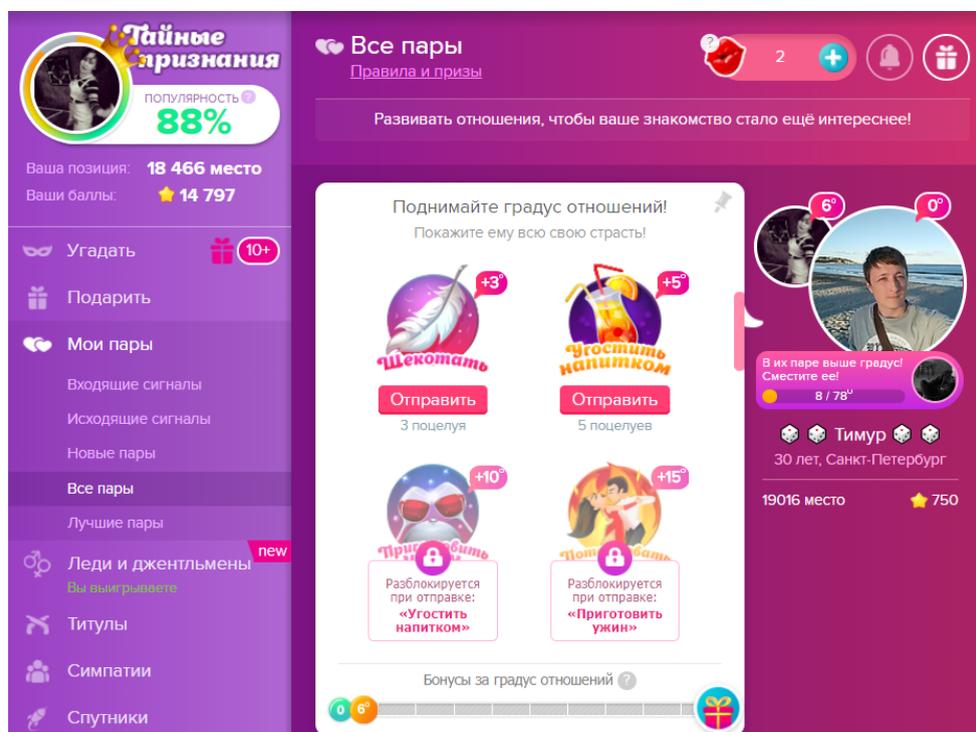


Ежедневно пользователю предоставляется одна попытка угадывания, каждая следующая попытка относится к неактивированным данным и командам выраженным в ФМ.

На угадывание пользователю выделяется 5 минут, чем быстрее пользователь выберет верный ответ, тем больше баллов получит - при включении таймера за каждую потраченную секунду списывается один балл из максимально возможного количества баллов . Если пользователь выбран неверно, то за попытку угадывания начисляется 10 баллов и процесс угадывания продолжается из оставшихся претендентов до момента правильного выбора.

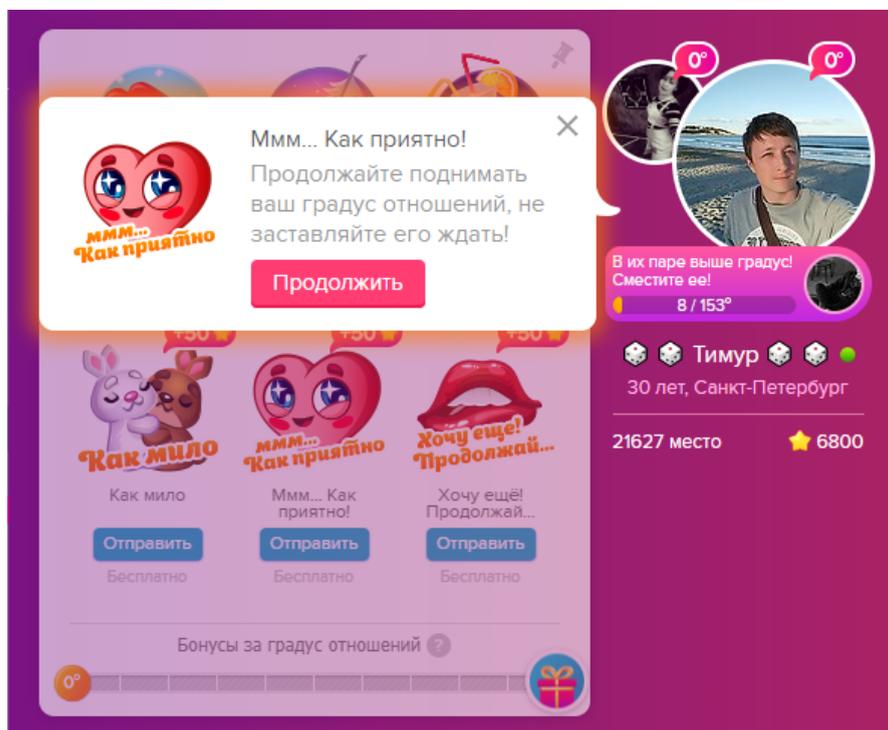
Мои симпатии

При верном выборе отправителя подарка между угадывающим и отправителем формируется пара - симпатия. Для получения дополнительных баллов и возможности попасть в топ, участнику сервиса необходимо развивать отношения в паре.



Для развития отношений пользователю необходимо поднимать градус отношений, открывая усилители за поцелуи. Каждый усилитель можно приобрести за фиксированное количество поцелуев, количество получаемых за

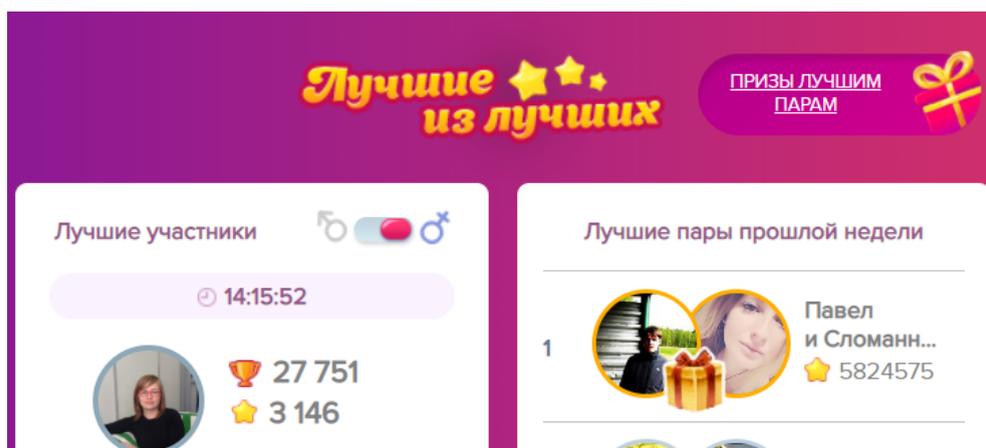
это градусов известно заранее и графически отображается на усилителе. Задача пользователя не только заполнить прогресс-бар (для получения призов), но и заместить другую симпатию с более высоким прогрессом. Достижения в развитии отношений учитываются в проведении ежедневных дуэлей и формировании еженедельного топа лучших пар сайта.



Рейтинги и топы

Ежедневно и еженедельно в сервисе проводится подведение итогов активности игроков, на основании чего формируются топы (Лучшие участники, Лучшие пары недели) и определяются номинанты дня (Гуру обольщения, Эталон проницательности, Сама щедрость).

Еженедельный рейтинг “Лучшие из лучших”



Топ лучших участников разделен на мужской и женский и формируется за счет баллов, полученных за выполнение основных пользовательских сценариев в приложении (отправка подарков и угадывание).

Топ Лучших пар формируется за счет баллов, полученных при отправке знаков внимания в своей паре.



Ежедневные номинации.

_____ Ежедневно выбирается лидер одной из номинаций, каждая из которых формируется за счет выполнения максимального количества определенных действий в приложении:

- “Гуру обольщения” - добавление симпатий,
- “Эталон проницательности” - угадывание подарков (учитываются только правильные ответы),
- “Сама щедрость” - отправление подарков.

Для каждого пользователя доступна информация о количестве выполненных действий номинантом, собственной статистике и сколько еще осталось выполнить действий, чтобы претендовать на звание номинанта дня.



При клике на виджет номинации открывается окно с информацией о призах, которые получит пользователь в случае выигрыша в номинации.

Призы

За участие в топах и номинациях пользователям выдаются призы. Призы выдаются в момент подведения итогов топа/номинации, объем выдаваемых призов зависит от того, какую позицию игрок занял в списке топа и стал он номинантом или нет).

Призы за топ “Лучшие из лучших”:

1 место:

- Подписка на подарки с вкладок «Дружба», «Цветы», «Романтика» на 7 дней;
- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу.

2 место:

- Подписка на подарки с вкладок «Дружба», «Цветы», «Романтика» на 5 дней;
- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу.

3 место:

- Подписка на подарки с вкладок «Дружба», «Цветы», «Романтика» на 3 дней;
- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу.

Топ - 10:

- Подписка на подарки с вкладок «Дружба», «Цветы», «Романтика» на 1 день;
- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу.

Топ - 100:

- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу.

Призы лучшим парам:

1 место:

- Художественное оформление (стиль) на персональную страницу;
- Подарок на персональную страницу;
- 100 поцелуев;
- 10 уникальных подарков;
- Почетное место на 7 дней.

2 место:

- Подарок на персональную страницу;
- 85 поцелуев;
- 7 уникальных подарков;
- Почетное место на 7 дней.

3 место:

- Подарок на персональную страницу;
- 70 поцелуев;
- 5 уникальных подарков;
- Почетное место на 7 дней.

Топ-10:

- Подарок на персональную страницу;

- 50 поцелуев;
- 3 уникальных подарков;

Топ-100:

- 25 поцелуев.



ОСНОВНЫЕ АКТИВНОСТИ

Любовь и голуби

“Любовь и голуби” - одностороничная активность, реализованная в виде ежедневной дуэли между пятью парами игроков.

Игровое поле представлено “тропой”, которое состоит из 75 клеток (есть клетки нейтральные, есть с сюрпризами, есть штрафные и т.д.). Пользователи кидают кубики и ходят по кругу на столько клеток, сколько выпало на них.

Цель игры - закончить игру раньше соперников. Игра заканчивается, как только одна из пар доходит до конца тропы, либо по таймеру - в этом случае победителем становится пара, которая ближе к финалу.

Игра стартует в 22:30 и длится до 22:30, либо до досрочной победы, когда одна из пар доходит до финала. Но даже в случае досрочной победы окончание следующей дуэли все равно проставляется до 22:30.

Перед каждой игрой подбираются пары - доступен как осознанный (игрок сам выбирает себе напарника из игроков противоположного пола), так и автоматический (подбор осуществляется автоматически, по заданному программе алгоритму).

В начале игры каждому участнику предоставляется по 7 ходов, каждый час один ход восстанавливается (до 7 бросков, если у игрока максимальное количество бросков, то дополнительный ход не предоставляется).

У каждого из партнеров есть свои кидания кубиков и своя фишечка. Для того, чтобы пара победила досрочно - оба участника пары должны дойти до финиша. Возможные сценарии:

- играть вместе
- играет один из пары. В этом случае игрок должен сначала дойти до финиша самостоятельно, после чего он проходит тот же путь за своего партнера.

Пара ходит не вместе, так как у каждого из партнеров своя фишка и свои броски на игровом поле.

Побеждает та пара, которая суммарно прошла больше. Например, в одной паре один из партнеров на 10 клетке, второй на 75 клетке, суммарно они

прошли 85 клеток. Вторая пара: один из партнеров на 75 клетке, второй на 70 клетке, суммарно они прошли 145 клеток. Победителем будет вторая пара. В случае ничьей проигрыш засчитывается всем парам.

Дополнительные ходы пользователи могут получить, выполняя задания в главной локации сервиса “Тайные признания” (за одно угадывание подарка начисляется один ход) или использовать неактивированные данные, выраженные в ФМ (пакеты дополнительных бросков 1, 5, 50, 100, 1000 шт. в пакете). Ходы, полученные из неактивированных данных, можно подарить партнеру.

В случае победы одной паре выдаются призы:

- 5 бросков;
- 15 поцелуев в “Тайные признания”;
- 25 уникальных подарков в “Тайные признания”;
- 50 показов в “Путь к славе”.

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

На странице представлены:

в верхней части:



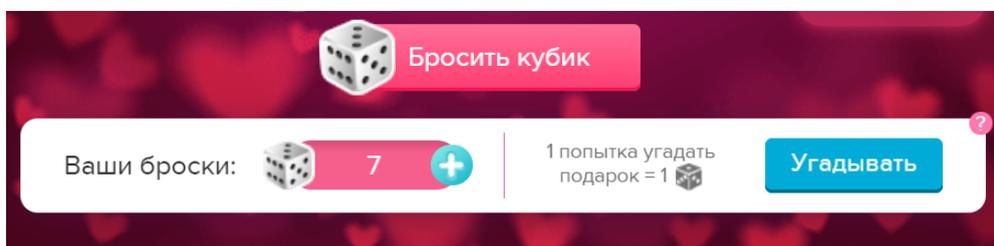
- название активности;
- активная ссылка на историю игр “История игр”, по клику открывается окно с информацией о результатах прошедших дуэлей;
- активная ссылка на историю ходов “Журнал ходов”, при клике открывается окно с информацией о ходах дуэли текущего игрового дня;
- счетчик поцелуев для главной локации;
- иконка “Колокольчик”, при клике открывается окно с уведомлениями от сервиса;
- иконка “Подарок”, при клике открывается окно с информацией о получаемом подарке и кнопкой активного действия “Забрать подарок”.

Если подарок выдан, то иконка блокируется таймером с отсчетом времени до получения следующего подарка.

в центральной части:



- игровое поле, которое содержит площадку для старта, площадку для финиша, и “тропу” из клеток (нейтральные, с подарком, штрафные, клетки перемещения). При развитии игрового процесса фишки каждого участника игры будут распределяться по полю в соответствии с тем, какое количество ходов было сделано игроком.
- область представления всех соревнующихся пар: игрок каждой пары представлен аватаркой, информационное табло с количеством заработанных баллов находится снизу и посередине каждой пары.



- кнопка игрового действия “Бросить кубик”, по клику появляется окно с анимированным кубиком. В момент остановки кубика показывается грань с определенным количеством точек - на это количество точек фишка игрока перемещается по “тропе” игрового поля;

- табло с информацией о количестве доступных бросков, “+” - переход к использованию неактивированных данных+, выраженных в ФМ (пакеты дополнительных бросков по 1, 5, 50, 100, 1000 шт.), кнопка “Угадывать” - переход в главную локацию для выполнения базовых игровых действий и получения дополнительных ходов в рамках активированных данных приложения.



- статистика пары - аватарки каждого игрока сопровождаются информацией о количестве сделанных ходов каждым из участников, общий игровой результат;
- ссылка на передачу бросков партнеру;
- кнопка активного действия “Выбрать”, по клику на которую открывается окно для выбора партнера на следующую игру или принятия приглашения в другую пару. Поменять партнера в игре можно только с началом следующей дуэли.

в нижней части:

- информационная область с визуализированным изображением за победу в дуэли;
- информационная область с текстом правил активности.

Леди и джентльмены

“Леди и джентльмены” - односторонняя активность, реализованная в виде ежедневной индивидуальной дуэли с тремя соперниками за право отобрать все симпатии противников.

Баллы в дуэль зарабатываются за счет отправки подарков, угадывания подарков, развития пар поцелуями, добавления новых симпатий. Проигравший теряет самую ценную симпатию, а победитель получает призы и по одной самой ценной симпатии соперников.

Действие	Баллы
Отправка подарков	150
Угадывание подарков	до 800
Развитие пар поцелуями	1 потраченный поцелуй = 100 баллов
Добавление новых симпатий	500

Для участия в дуэли необходимо набрать 1500 баллов и иметь хотя бы одну симпатию.

Ежедневно в 19:30 в сервисе «Тайные признания» начинается битва за симпатии. Каждое соревнование длится сутки. На дуэль игрок берёт с собой самую ценную симпатию, но баллы зарабатываются только действиями основного игрока. Если несколько соперников набрали одинаковое количество баллов, то всем присваивается проигрыш и пары остаются прежними.

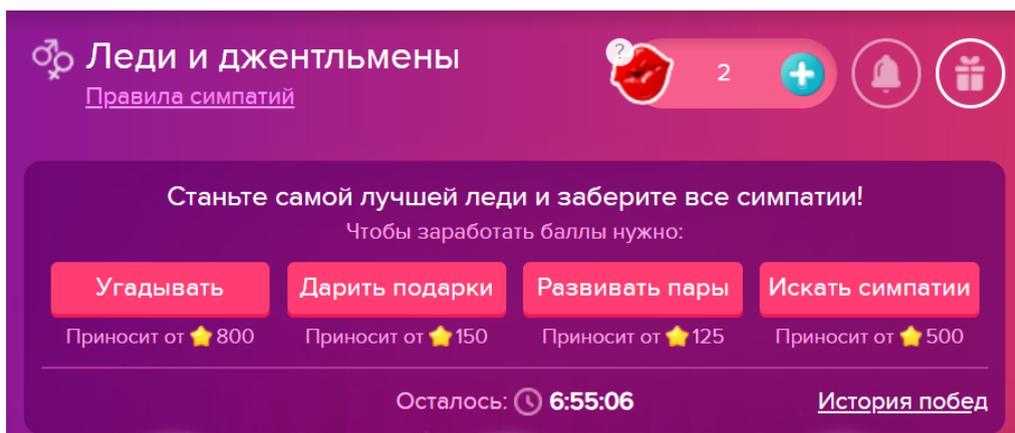
Помимо перехода симпатий, победителю выдаются следующие призы:

- Показы в “Фотоконкурс” 50 шт.
- Показы в “Путь к славе” 50 шт.
- Поцелуи в “Тайные признания” 15 шт.
- Сердца в “Горячие сердца” 15 шт.
- Уникальные сердца в сервис “Лучшая пара”.

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

На странице представлены:

в верхней части:



- название активности;
 - ссылка на правила “Правила симпатий”, по клику перемещает пользователя в нижнюю часть странице, где размещен полный текст;
 - счетчик поцелуев для главной локации;
 - иконка “Колокольчик”, при клике открывается окно с уведомлениями от сервиса;
 - иконка “Подарок”, при клике открывается окно с информацией о получаемом подарке и кнопкой активного действия “Забрать подарок”. Если подарок выдан, то иконка блокируется таймером с отсчетом времени до получения следующего подарка.
 - панель с кнопками активных действий для получения баллов: “Угадывать”, “Дарить подарки”, “Искать симпатии”. При клике на кнопку пользователь перемещается в локации сервиса, где ему доступны указанные действия. Под каждой кнопкой отображается информация о максимальном количестве баллов, которое может принести выполнение действия;
 - таймер обратного отсчета времени до завершения дуэли;
 - активная ссылка на историю завершенных дуэлей “История побед”.
- в центральной части:



- игровое поле с представленными участниками дуэли (каждый участник имеет свою аватарку, в окне диалога отображается количество заработанных баллов). Для выигрывающего участника предусмотрена дополнительная визуализация (подставляется фигура в вечернем платье, самые ценные симпатии остальных игроков переносятся к аватарке лидирующего игрока).

в нижней части:

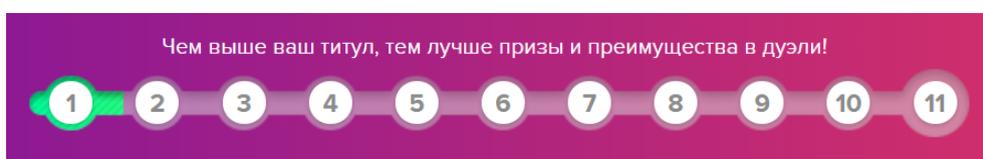


- информационная область с визуализированным изображением за победу в дуэли;
- информационная область с текстом правил активности.

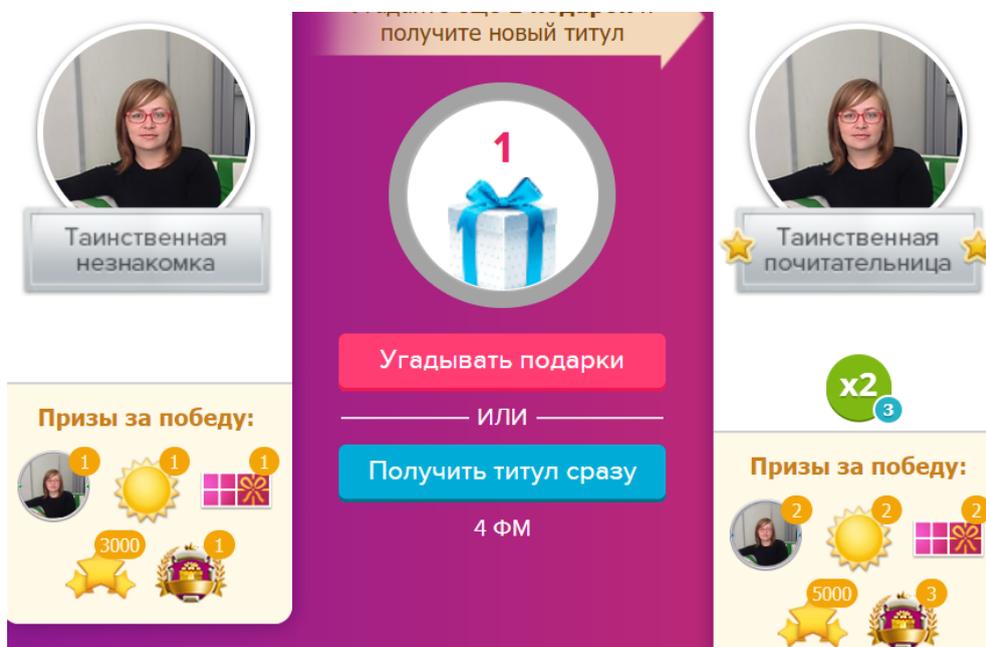
Дуэли

Дуэли - односторонняя активность, реализованная как индивидуальная дуэль между двумя игроками. Для победы в дуэли необходимо набрать большее, чем у соперника, количество баллов, выполняя базовые задания главной локации (угадывать подарки, отправлять подарки, развивать симпатии).

Для подготовки к дуэлям запускается мини-активность “Титулы”: за выполнение заданий пользователь получает титул, с которым начинает играть в Дуэли. Чем выше титул на момент начала дуэли, тем значимее призы, которые он получит по итогам дуэли. В период проведения дуэли титул не меняется.



При выполнении игровых действий шкала прогресс-бара заполняется и у пользователя происходит автоматическая смена титула на более почетный. Смена титула сопровождается выдачей призов. Для стимуляции игровой активности призовой фонд дополнительно визуализируется в центральной части страницы мини-активности:



Для быстрого перехода к более почетному титулу, игрок может воспользоваться неактивированными данными, выраженными в ФМ (кнопка “Получить титул сразу”).

В течение периода проведения дуэлей пользователю необходимо заполнять прогресс-бар корон

Побеждайте в дуэлях и получайте короны на аватарки! ?



За определенное количество побед (указано под короной), пользователь получает на аватарку подарок “Корона” примеры изображений выше.

Симпатии

“Симпатии” - отдельная закладка сервиса, в которой сведены данные о симпатиях:

- текущей симпатии, градусе отношений в ней;
- ушедших симпатиях;
- добавленных симпатиях.

На странице представлены:

в верхней части:



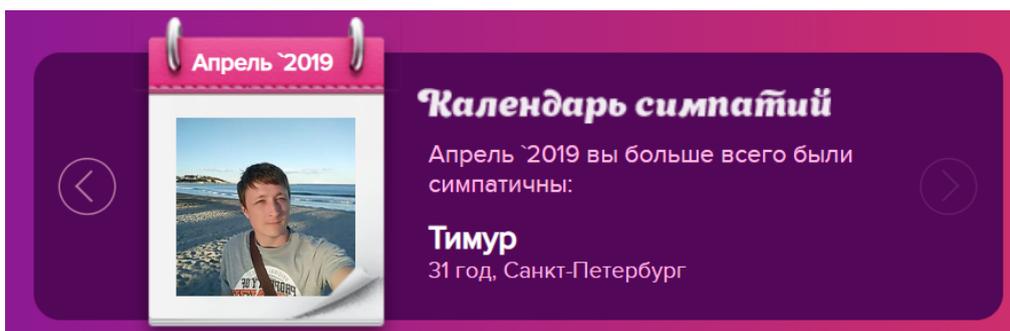
- название закладки;
- ссылка “Правила симпатий”;
- счетчик поцелуев для главной локации;
- иконка “Колокольчик”, при клике открывается окно с уведомлениями от сервиса;
- иконка “Подарок”, при клике открывается окно с информацией о получаемом подарке и кнопкой активного действия “Забрать подарок”.

Если подарок выдан, то иконка блокируется таймером с отсчетом времени до получения следующего подарка.

в центральной части:



- блок с информацией о самой ценной симпатии: аватарка пользователя, имя пользователя, возраст и регион регистрации. По клику на аватарку осуществляется переход на персональную страницу пользователя, по клику на кнопку активного действия “Перейти к паре” осуществляется переход в локацию Мои симпатии (в локации можно повышать ценность симпатии за счет выполнения предложенных программой действий).



- календарь симпатий, выбор месяца осуществляется при помощи стрелок, расположенных по бокам информационного блока. Каждый месяц оформлен как лист календаря с изображением того пользователя, симпатия с которым была максимально ценной в течение наблюдаемого месяца.

в нижней части:



- блок “Симпатичные вам” с информацией о всех симпатиях, полученных в течение месяца
- блок “Ваши потери” с информацией о симпатиях, которые перешли к другим игрокам (в дуэлях или в локации Моис симпатии). В блоке “Ваши

потери” есть кнопки активного действия “Вернуть всех” и “Вернуть”. “Вернуть всех” - предназначена для всех утраченных симпатий в один клик. Необходимое количество поцелуев суммируется из данных по всем симпатиям. “Вернуть” - предназначена для осознанного возврата одной из утраченных симпатий.

Спутники

“Спутники” - одностороничная активность, реализованная в виде ежедневных парных дуэлей между двумя парами соперников.

Цель - победить в дуэли, набрав больше баллов, чем у пары соперника.

Игра начинается ежедневно в 22:00 по мск времени, в это же время подводятся итоги предыдущей дуэли. За игровой период пара получает баллы, которые суммируются за всю активность в сервисе “Тайные признания” (угадывание подарка, отправка подарка, развитие отношений в симпатии и пр.). Порог для активации дуэли - 5000 баллов.

Пары соревнуются друг с другом, выполняя задания сервисов и заполняя шкалу прогресс-бара, которая выполнена в виде последовательно расположенных друг за другом планет. Каждая планета, это шаг побед в прогресс-баре (для открытия планеты нужно набрать N побед). Информация о количестве необходимых побед для открытия планеты и призах отображается при наведении на неё курсором мыши.

Для получения преимуществ в игре предусмотрено использование усилителей (бустеров):

- **Радиоволна** (активированные данные приложения):
Запрос о помощи всем своим друзьям раз в час. Перейдя по уведомлению, друг видит окно с информацией о дуэли и кнопкой “Помочь”. Помощь заключается в добавлении одной бонусной отправки подарка. Ограничения: в день может помочь не больше 100 друзей, одному другу не более одного запроса о помощи в день.
Использование этого усилителя доступно 1 раз в 60 минут.
- **Подарок** (неактивированные данные приложения, выраженные в ФМ)

Отправка подарка на аватарку партнера по дуэли. Используется подарок из стандартного набора, отображается рядом с аватаркой в дуэли и виден всем в течение 60 минут.

- **Импульс** (неактивированные данные приложения, выраженные в ФМ)
Усиление ракеты за счет умножения баллов. Пользователь получает умножение баллов в пять раз от угадывания/отправки подарков и в три раза от отправляемых симпатий. Усилитель действует в течение 15 минут, в период действия дополнительно визуализируется :к ракете добавляется двигатель.
Доступен на планете Меркурий.
- **Абсолютный нуль** (неактивированные данные приложения, выраженные в ФМ)
Блокировка получения баллов в дуэль с отправляемых соперниками симпатий. Действует в течение 60 минут. Доступен на планете Земля
- **Энергия солнца** (неактивированные данные приложения, выраженные в ФМ)
Отмена действия усилителя “Абсолютный нуль”. Действует мгновенно.
Доступен на планете Нептун.

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

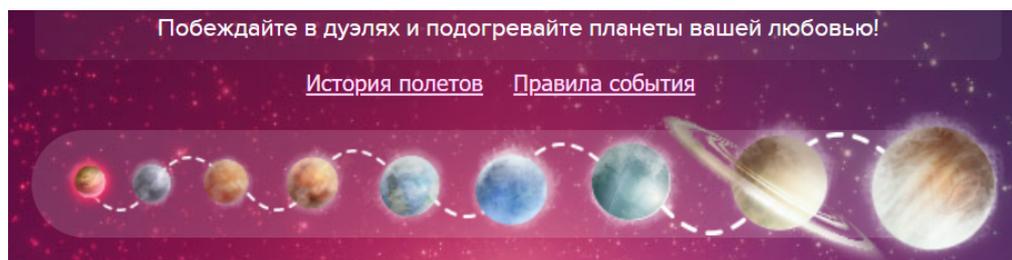
На странице представлены:

в верхней части:



- название закладки;
- счетчик поцелуев для главной локации;
- иконка “Колокольчик”, при клике открывается окно с уведомлениями от сервиса;
- иконка “Подарок”, при клике открывается окно с информацией о получаемом подарке и кнопкой активного действия “Забрать подарок”.

Если подарок выдан, то иконка блокируется таймером с отсчетом времени до получения следующего подарка.



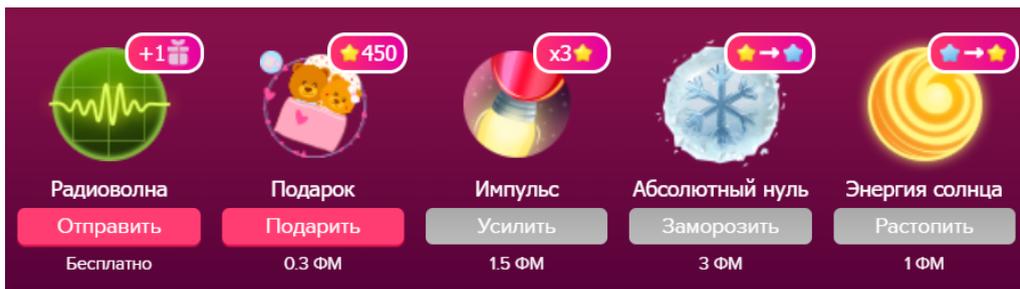
- призыв к игре;
- активная ссылка “История полетов”, при клике открывается окно с информацией о завершенных дуэлях;
- активная ссылка “Правила события”, при клике открывается окно с текстом правил и рекомендаций для игры;
- прогресс-бар игры, каждая планета - шаг побед.

в центральной части:

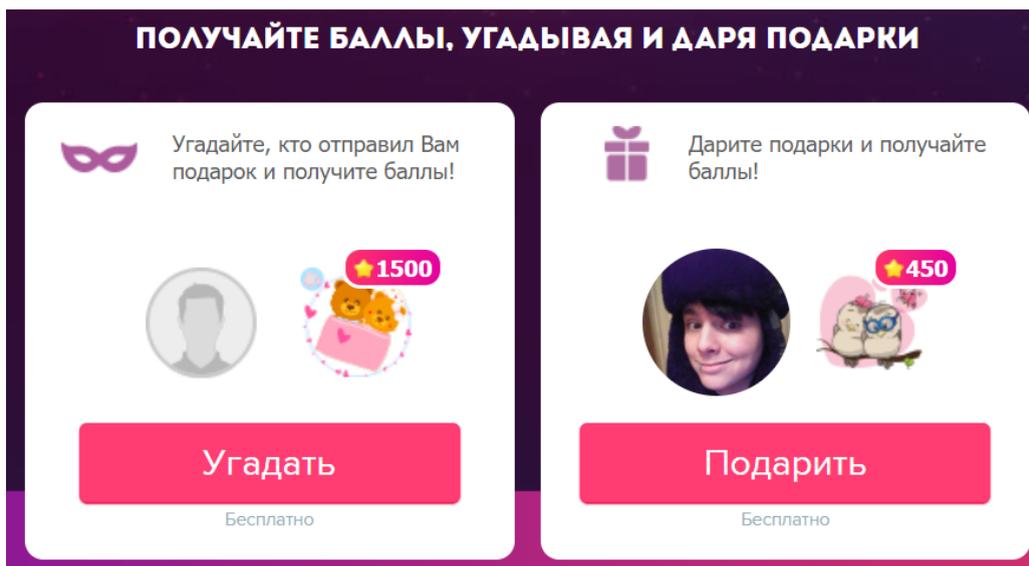


- игровое поле, на котором в центре табло с таймером до конца дуэли, статус дуэли (активна/не активна, выигрыш/проигрыш), кнопка активного действия “Получить баллы”. По клику на кнопку открывается окно для выполнения заданий, которые могут принести баллы в дуэль: угадать/отправить подарок, выразить симпатию напарнику. Справа и слева представлены пары игроков. Эффект путешествия в космосе достигается за счет визуализации игрового пространства космической

художественной средой: игроки представлены как пилоты ракеты, которых видно в иллюминаторы. В зависимости от уровня иллюминаторы меняются (чем выше уровень, тем более красочный иллюминатор, иллюминаторы игроков одной пары могут отличаться), в иллюминаторах отображаются аватарки игроков, по клику на которые осуществляется переход к персональной странице пользователя. У носа ракеты располагается счетчик баллов.

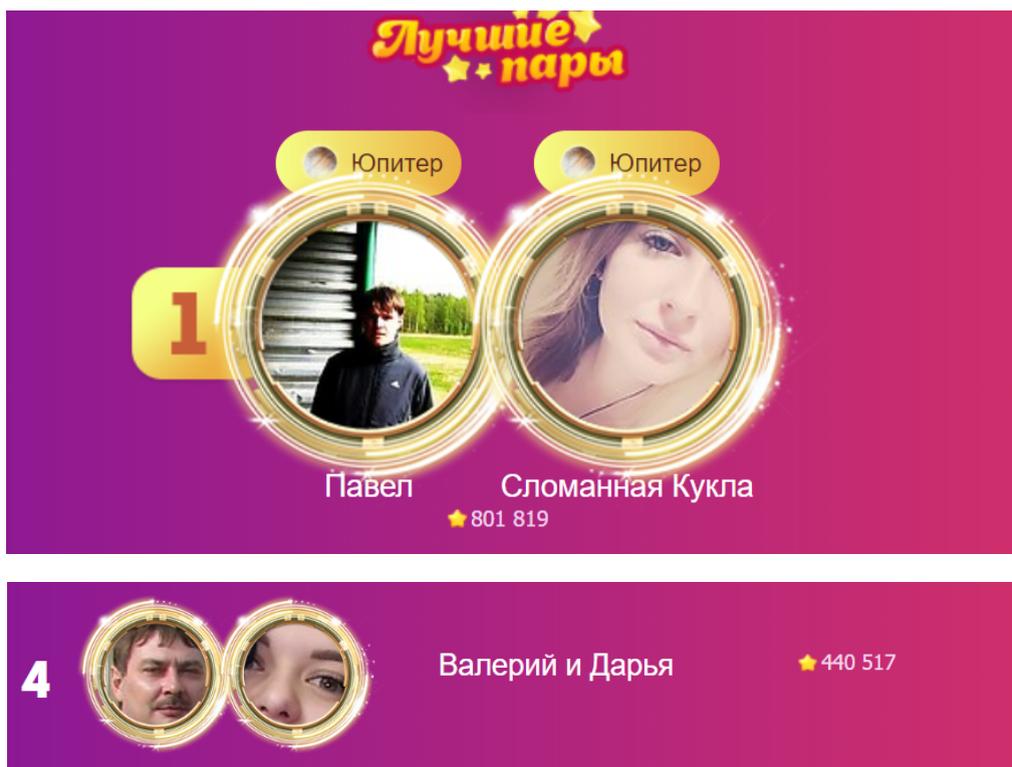


- набор усилителей (бустеров);



- блоки перехода к активным действиям для получения баллов: в каждом блоке краткое описание действия и кнопка перехода в локацию приложения, где эти действия можно выполнять.

в нижней части:



- рейтинг лучших пар, входящих в топ-10. Тройка лидеров дополнительно акцентирована красивыми иллюминаторами и увеличенным размером аватарок, с 4-й строки топ представлен списком пар, входящих в топ-10.

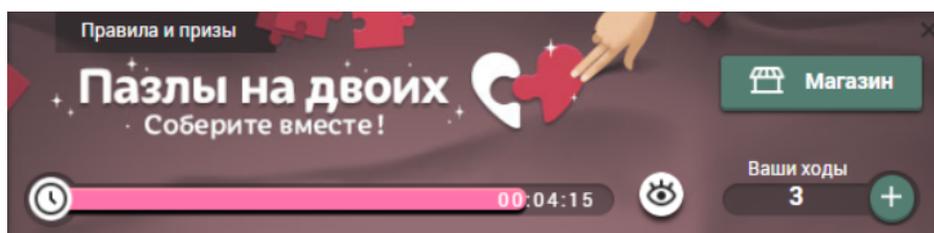
Дополнительные активности

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

В сервисе “Тайные признания” представлены следующие дополнительные (кроссервисные) активности: “Пазлы на двоих”, “Каравай любви”, “Драгоценности”, “Служебный роман”, “Пасьянс”, “Двойные страсти”, “Маджонг”.

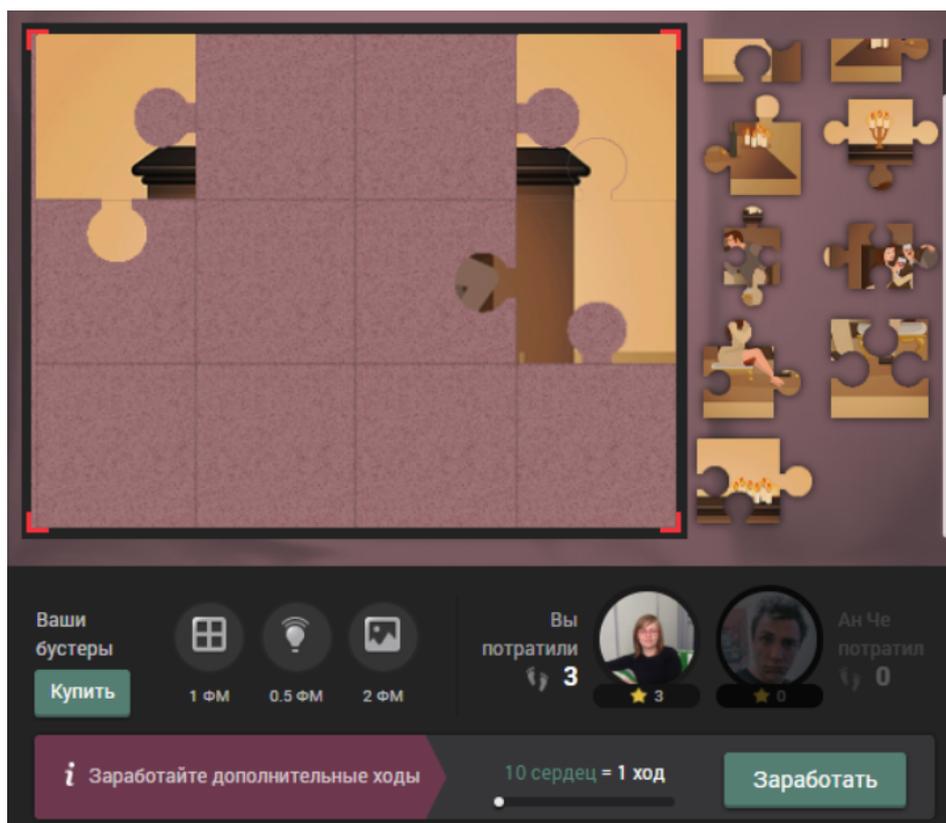
Пазлы на двоих

Одностороннее парное соревнование по сбору пазлов с возрастающими по сложности уровнями.



Страница конкурса содержит :

- Название конкурса;
- ссылку на правила и призы;
- ссылку на “Магазин”, где участник может использовать неактивированные данные, выраженные в ФМ (усилители (бустеры) и дополнительные ходы);
- таймер до окончания игры;
- счетчик доступных ходов;



- игровое поле для складывания пазла из деталей;
- поле для размещения деталей;
- поле для размещения бустеров;
- информационное поле для представления пары (содержит аватарки участников, информацию о количестве потраченных ходов и количестве полученных в ходе сбора пазла баллов в топ);
- горячую кнопку для выполнения игрового сценария основной локации для получения дополнительных сердец;
- область рейтингов, в которой представлены топ недели и топ месяца (формируются за счет полученных баллов при сборе пазлов).

Цель игры - собрать пазл, используя предоставленные детали, за ограниченное время. Игра парная, и её успех зависит от активности обоих игроков. Игроки видят действия друг друга на игровом поле и могут общаться в игровом чате.

Чтобы собрать пазл, необходимо кликнуть на деталь (взять её), затем кликнуть на игровое поле в место, куда деталь нужно установить. 1 ход - это выполнение цикла действий по перемещению детали пазла. За каждое

перемещение уже установленной на игровое поле детали тоже списывается 1 ход.

В игре есть ограничение по времени, за которое нужно собрать пазл и по количеству ходов. Перед каждой игрой участникам выдается определенное количество ходов: в первой игре - половину ходов для того, чтобы собрать половину пазла без ошибок, во второй - на один ход меньше, в третьей - на два хода меньше, в четвертой - на три хода. Количество ходов у игроков может отличаться, так как может отличаться количество собранных игроками пазлов за один день. Например, один игрок собрал за день 1 пазл, другой игрок собрал 2 пазла. В сумме количество недостающих ходов будет составлять 3.

Дополнительные ходы можно получить при выполнении игрового сценария основной локации (за 10 отданных сердец дается 1 дополнительный ход), получить в качестве приза за победу в предыдущих конкурсах или за участие и победы в других приложениях сайта (Фотоконкурс, Горячие сердца, Путь к славе, Тайные признания, Голосование, Магнетики) или приобрести права на неактивированные данные, выраженные в ФМ (дополнительные ходы).

За каждую правильно установленную деталь начисляются баллы в топ, дополнительные баллы начисляются за весь собранный пазл. Баллы добавляются участнику только в случае успешного завершения сбора пазла.

Для получения преимуществ перед другими игроками разработаны неактивированные данные - бустеры:

- “Показать сетку” - в течение одной минуты показывает сетку пазла.
- “Показать подсказку” - подсказывает, куда установить кусочек пазла.
- “Показать картинку” - в течение одной минуты показывает картинку целиком.

Все неизрасходованные до 00:00 ходы аннулируются.

За успешно собранный пазл каждому игроку из пары выдаются баллы в топ, усилители (бустеры) в “Пазлы на двоих” и подарки в другие сервисы сайта.

Топы формируются из персональных баллов игроков каждую неделю и месяц. Выдача призов недельного топа предусмотрена только для лидеров (первая тройка), выдача призов за месячный топ предусмотрена для игроков, занимающих верхние 100 строчек.

Призы за топ недели.

Первое место:

- 1 Восхищение;
- 300 голосов в “Голосование”;
- 25 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 50 показов в “Путь к славе”;
- 100 поцелуев в “Горячие сердца”;
- 10 уникальных подарков в “Тайные признания”;
- 3 уникальных сердца в “Лучшую пару”.

Второе место:

- 200 голосов в “Голосование”;
- 10 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 30 показов в “Путь к славе”;
- 70 поцелуев в “Горячие сердца”;
- 10 уникальных подарков в “Тайные признания”;
- 3 уникальных сердца в “Лучшую пару”.

Третье место:

- 100 голосов в “Голосование”;
- 5 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 15 показов в “Путь к славе”;
- 50 поцелуев в “Горячие сердца”;
- 5 уникальных подарков в “Тайные признания”;
- 1 уникальное сердце в “Лучшую пару”.

Призы за топ месяца.

Первое место:

- 2 золотые шкатулки в “Фотоконкурс”;
- 10000 голосов в “Голосование”;
- Дождь из магнитов на 24 часа;
- 25 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 1000 показов в “Путь к славе”;
- 75 уникальных сердец в “Горячие сердца”;
- 25 поцелуев в “Тайные признания”;
- 100 показов в “Лучшую пару”.

Второе место:

- 1 золотая и 1 серебряная шкатулки в “Фотоконкурс”;
- 9000 голосов в “Голосование”;

- Дождь из магнитов на 24 часа;
- 20 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 900 показов в “Путь к славе”;
- 60 уникальных сердец в “Горячие сердца”;
- 20 поцелуев в “Тайные признания”;
- 90 показов в “Лучшую пару”.

Третье место:

- 2 серебряные шкатулки в “Фотоконкурс”;
- 8000 голосов в “Голосование”;
- Дождь из магнитов на 24 часа;
- 15 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 800 показов в “Путь к славе”;
- 50 уникальных сердец в “Горячие сердца”;
- 15 поцелуев в “Тайные признания”;
- 80 показов в “Лучшую пару”.

Топ 10:

- 1 серебряная шкатулка в “Фотоконкурс”;
- 5000 голосов в “Голосование”;
- Дождь из магнитов на 24 часа;
- 10 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 500 показов в “Путь к славе”;
- 30 уникальных сердец в “Горячие сердца”;
- 10 поцелуев в “Тайные признания”;
- 50 показов в “Лучшую пару”.

Топ 100:

- 1 бронзовая шкатулка в “Фотоконкурс”;
- 2500 голосов в “Голосование”;
- Дождь из магнитов на 24 часа;
- 10 уникальных магнитов в “Магнитики”;
- 250 показов в “Путь к славе”;
- 15 уникальных сердец в “Горячие сердца”;
- 5 поцелуев в “Тайные признания”;
- 30 показов в “Лучшую пару”.

Драгоценности

ДРАГОЦЕННОСТИ

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

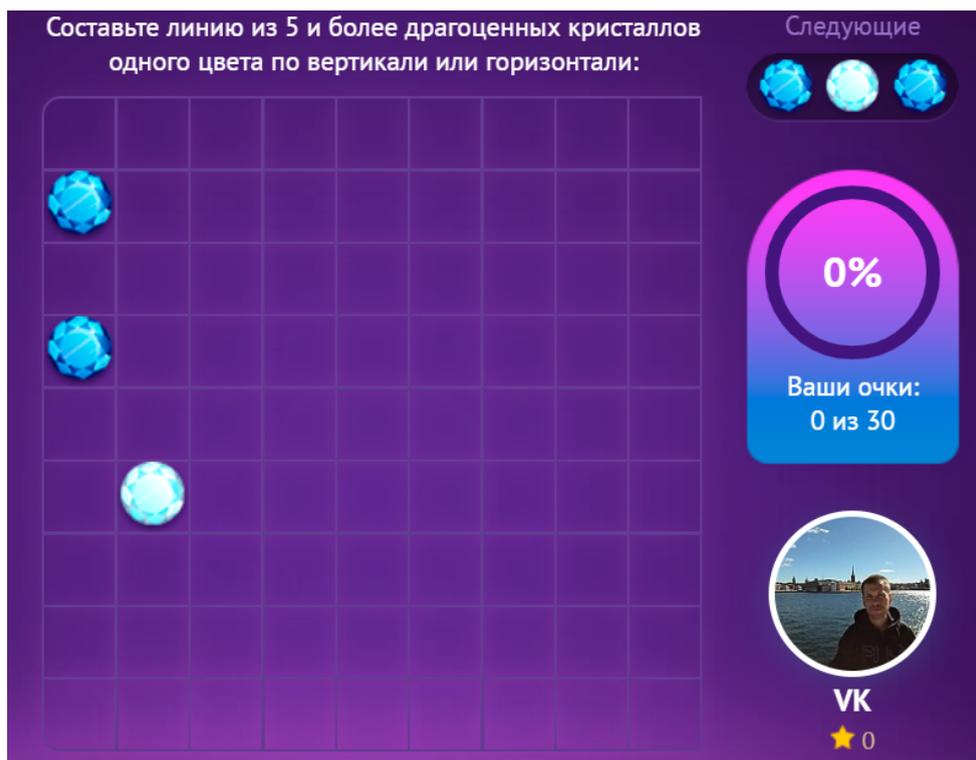
Развитие игрового сценария происходит в несколько этапов:

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

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

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

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



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

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

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

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

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

В зачет баллов в подуровень считаются:

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

Количество цветов на поле увеличивается вместе с увеличением уровня:

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

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

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

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

В дуэль идут баллы за:

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

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

При сбросе поля в рамках одной дуэли баллы не пропадают.

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

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

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

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

Призы за супертоп:

1 место:

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

2 место:

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

3 место:

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

4-10 места:

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

11-100 места:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу

- умножение баллов x2 в магнитиках на 5 минут
- 2 бронзовых конверта в “Фотоконкурсе”
- 1 бронзовая шкатулка в “Фотоконкурсе”
- 100 показов в “Путь к Славе”
- 5 000 голосов в “Голосование”
- 15 поцелуев в “Тайных Признаниях”
- 1 уникальное золотое сердце в “Лучшей Паре”
- 15 сердечек в “Горячих сердцах”

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

За завершение подуровня:

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

За завершение уровня:

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

За победу в дуэли:

- бронзовый конвертик в “Фотоконкурсе”
- 100 показов в “Путь к Славе”
- 20 уник. магнитиков
- 3000 голосов в “Голосование”
- 25 ун. подарков в “Тайных Признаниях”

- 3 сертификата на открытие поклонников в “Лучшей Паре”
- 5 ходов в в “Домино любви” в “Горячих сердцах”
- 5000 баллов в финальный топ “Драгоценности”

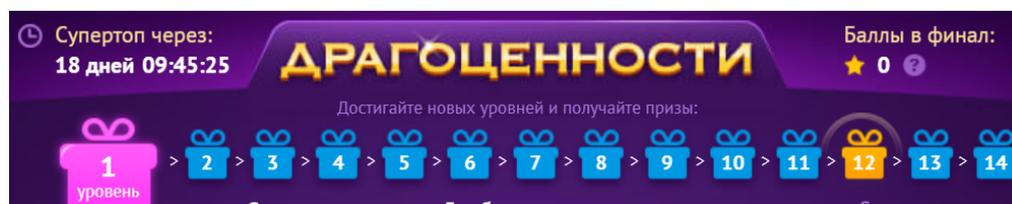
Информирование пользователей о событиях в активности происходит при помощи отправки уведомлений:

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

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

На странице представлены:

в верхней части:



- название активности и призыв к игре;
- таймер с обратным отсчетом времени до начала супертопа (финала);
- статистика о баллах, заработанных парой для финального топа;

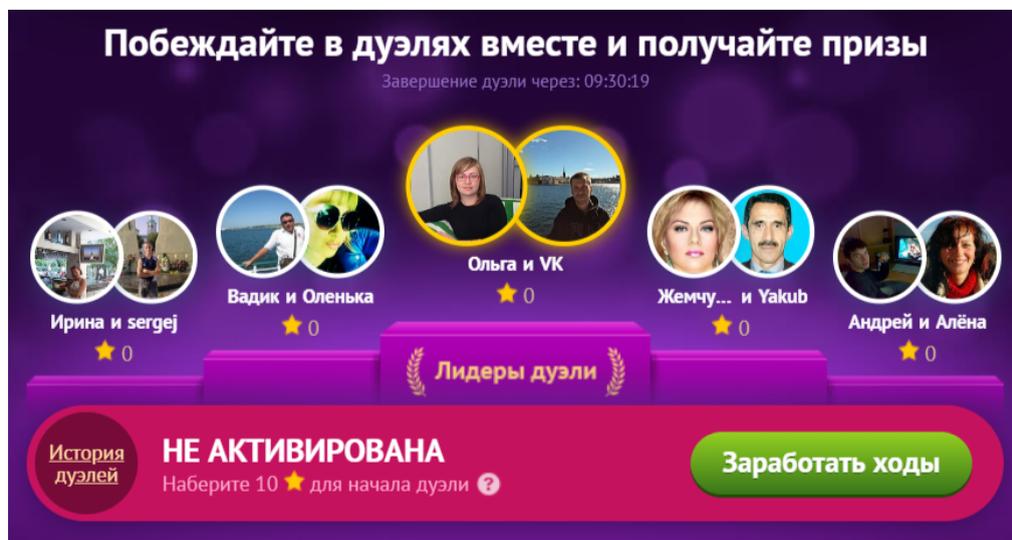
- прогресс-бар, стилизованный под линию, состоящую из коробок с подарками. При наведении курсором на изображение подарка, отображается информация о списке призов, которые получит игрок в случае завершения уровня, под коробкой открыто мини окно с информацией о том, сколько подуровней в этом уровне и какое количество баллов нужно набрать, чтобы пройти каждый из них.

в центральной части:

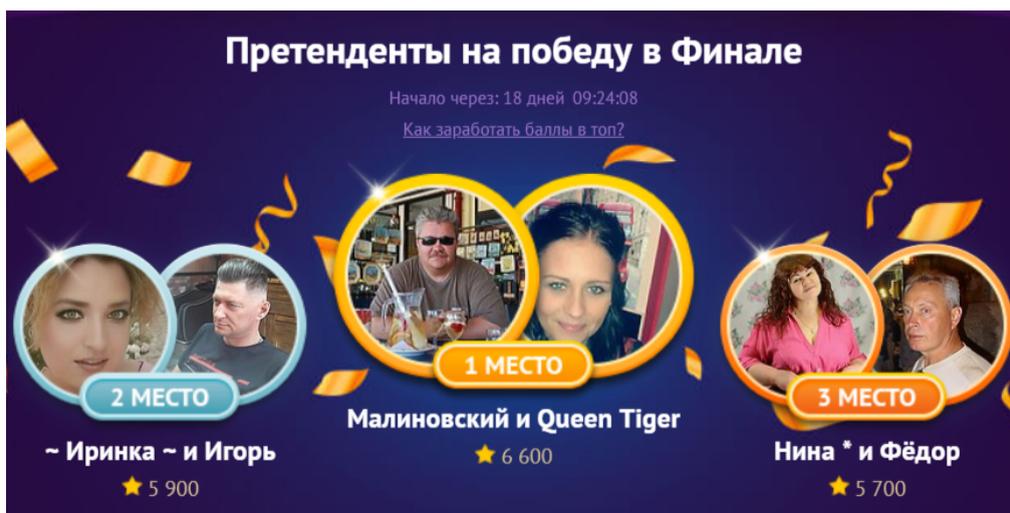


- игровое поле 9x9, на котором пользователи собирают линии из камней;
- табло с информацией о камнях, которые будут размещены компьютером при следующем ходе;
- активная ссылка на правила и призы “Правила и призы”;
- круговой прогресс-бар выполнения задания текущего подуровня, при его заполнении игроки завершают подуровень и переходят на следующий;
- по бокам от игрового поля представлены аватарки игроков из пары, под каждой аватаркой имя игрока и количество заработанных баллов;
- панель управления игровым процессом: счетчик оставшихся доступных ходов и кнопки активного действия для использования активированных данных (“Заработать ходы” - при клике открывается дополнительное окно

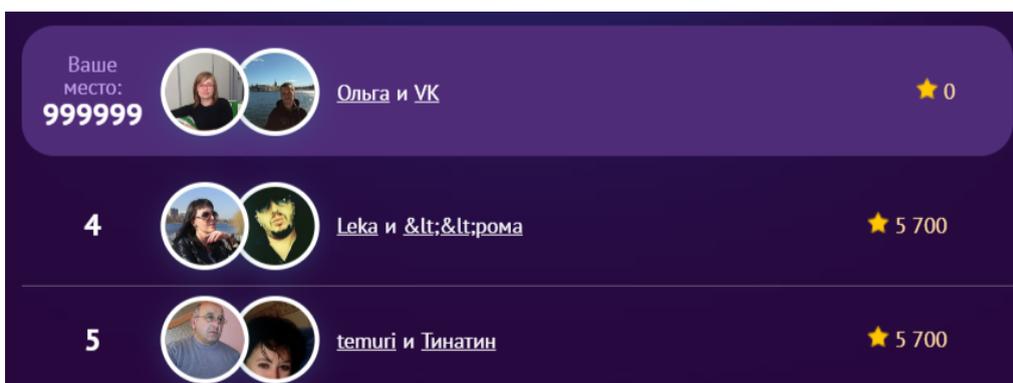
с сервисами, в которых можно получить дополнительные ходы при выполнении заданий сервиса) и неактивированных данных, выраженных в ФМ (“Купить ходы” - при клике открывается окно с предложением воспользоваться пакетами дополнительных ходов, не включенными в список активированных данных по 1, 5, 25, 50, 100 ходов).



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



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



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

Служебный роман



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

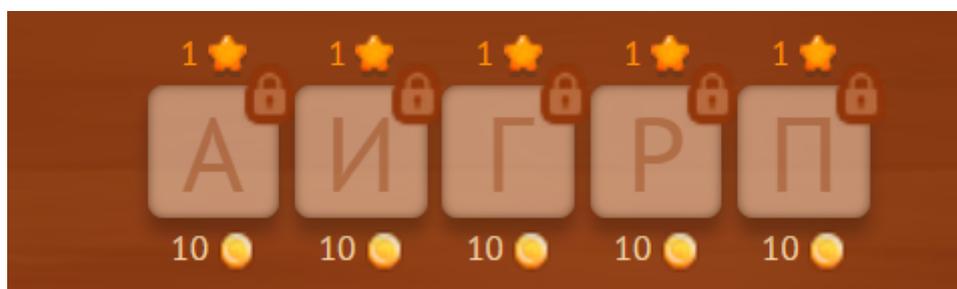
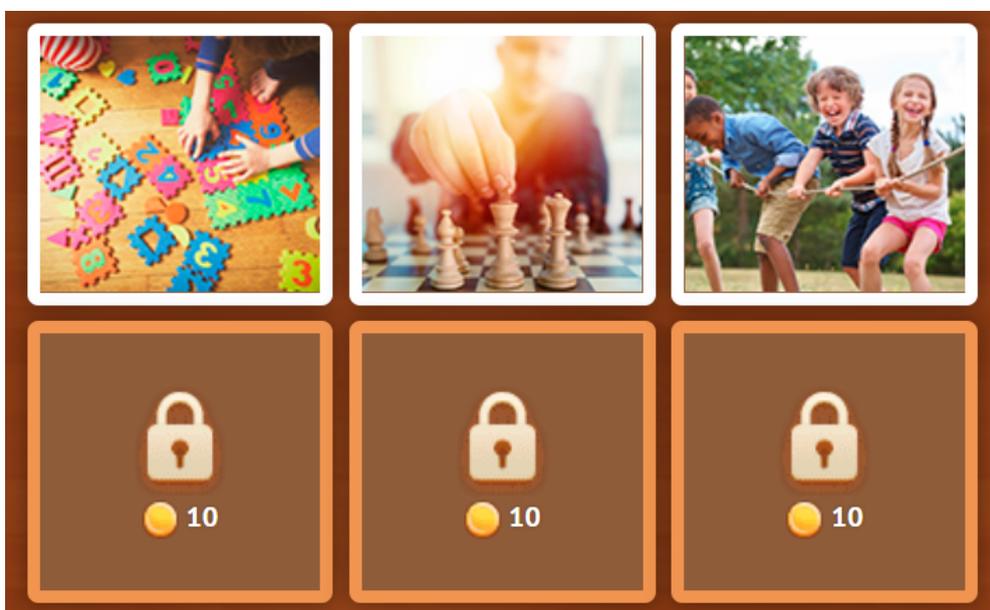
Игра проходит в несколько этапов:

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

В течение подготовительного этапа происходит подбор пары. Игрок может подобрать самостоятельно или дождаться автоматического подбора. Пользователь может поменять партнёра по игре, при этом весь прогресс игры аннулируется.

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

Угадывание слова.



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

- картинки №№3-6 открываются за монетки (каждая картинка за 10 монеток)

- буквы открываются за монетки (каждая буква от 10 до 50 монеток - зависит от уровня), среди букв всегда есть лишние. В слове может быть от пяти до двенадцати букв, все они расположены на поле в случайном порядке, лишние буквы также дополняются в случайном порядке.

Монетки в игре применяются для:

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

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

Дуэли.

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

В дуэль засчитываются баллы за:

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

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

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

1 место:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- дождь из магнитиков на 3 дня
- 100 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 2 золотых конверта в “Лицо с обложки”
- 2 золотые шкатулки в “Лицо с обложки”
- 100 000 голосов в "Голосование"
- 3000 показов в “Путь к Славе”
- 12 золотых сердец в "Лучшую пару"
- 150 сердец в "Горячие сердца"
- 100 уникальных подарков в “Тайные Признания”

2 место:

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

3 место:

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

топ-10:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу

- 50 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 2 серебряных конверта в “Лицо с обложки”
- 1 серебряная шкатулка, 1 бронзовая в “Лицо с обложки”
- 30 000 голосов в "Голосование"
- 700 показов в “Путь к Славе”
- 7 сердец с коронами в "Лучшую пару"
- 70 сердец в "Горячие сердца"
- 30 уникальных подарков в “Тайные Признания”

топ-30:

- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- 30 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 1 серебряный конверт, 1 бронзовый в “Лицо с обложки”
- 2 бронзовые шкатулки в “Лицо с обложки”
- 20 000 голосов в "Голосование"
- 500 показов в “Путь к Славе”
- 5 сердец с коронами в "Лучшую пару"
- 50 сердец в "Горячие сердца"
- 20 уникальных подарков в “Тайные Признания”

топ-100:

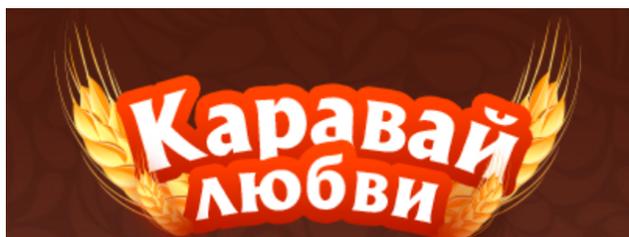
- художественное оформление (стиль) на персональную страницу
- 10 уникальных магнитиков в “Весенние симпатии”
- 2 бронзовых конвертика в “Лицо с обложки”
- 1 бронзовая шкатулка в “Лицо с обложки”
- 5 000 голосов в "Голосование"
- 300 показов в “Путь к Славе”
- 3 сердца с коронами в "Лучшую пару"
- 30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

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

- Игра скоро начнётся, а пока создайте пару!
- Вас пригласили в пару.
- Поздравляем, пара создана!
- Откройте новую букву.

- Ваш напарник перевёл вас на новый уровень, заберите призы.
- Дуэль началась.
- Вы проигрываете в дуэли.
- Соперники по дуэли набирают баллы.
- Вас вытеснили из N-топа, верните свои позиции!
- Вы вошли в N-топ, заберите приз.

Каравай любви



“Каравай любви” - парная активность, включающая в себя выполнение нескольких игровых механик: достижение индивидуального прогресса, развитие базовых ресурсов, участие в дуэлях, соревнование в супертопе. В паре две принципиально разные гендерные роли: основная роль мужчины — добывать три вида ресурсов (мука, яйца, молоко), основная роль женщин — печь пирожки из принесенных мужчиной ресурсов. Пирожки приносят баллы в дуэль. Однако и мужчина может печь пирожки (но получает при этом меньше баллов), и женщина может зарабатывать ресурсы (но она это делает медленнее, ей надо совершать больше действий в сервисах).

Достичь каких-то результатов в активности можно при условии активного выполнения действий сразу в нескольких сервисах: “Тайные признания”, “Горячие сердца”, “Лучшая пара”.

Активность проходит в несколько этапов:

Подготовительный. На этом этапе происходит осознанный выбор пар. Если пользователь не проявляет инициативы в подборе пары, то программа автоматически подбирает напарника в соответствии с заданными алгоритмами.

Активный. Активная фаза представляет собой дуэль между 2 парами по количеству заработанных баллов, победа в дуэли дает большое количество баллов в супертоп и кристаллы, необходимые для улучшения печи.

Пара улучшает свою печку (6 стадий: 1 стартовая + 5 улучшений), при улучшении печки у пары открывается доступ к следующему виду пирожков. Пирожок следующего за базовым уровнем требует больше ресурсов, но и приносит большее количество баллов.

Уровень пирожка	Расход ресурсов на 1 пирожок			Баллы за пирожок для Ж	Баллы за пирожок для М
	Ресурс 1 (Горячие сердца)	Ресурс 2 (Тайные признания)	Ресурс 3 (Лучшая пара)		
1	2	1	4	100	80
2	3	2	5	170	135
3	5	3	7	300	240
4	9	5	9	560	450
5	11	7	12	800	640
6	12	9	18	1280	1025

Оба пользователя в паре могут улучшить печку. Для улучшения необходимы кристаллы.

Уровень печки	1	2	3	4	5	6
Количество кристаллов	—	1	2	2	2	3

Кристаллы выдаются за успехи в игре:

- паре за победу в дуэли;
- женщине за номинацию “Лучшая хозяйшка” — кристаллы идут в общий счёт пары. Считается по количеству баллов, которые принесли приготовленные именно ей пирожки;
- мужчине за номинацию “Лучший хозяин” — кристаллы идут в общий счёт пары. Считается по суммарному количеству заработанных ресурсов.

Если пользователь хочет ускорить улучшение печки, то он может использовать неактивированные данные приложения, выраженные в ФМ (получить дополнительные кристаллы).

Ресурсы выдаются в начале каждого игрового дня (по 5 шт каждого). Все неизрасходованные ресурсы аннулируются в конце игрового дня, независимо от источника их получения (активированные или неактивированные данные приложения). Дополнительные ресурсы можно получить, выполняя базовые задания в разных сервисах:

Ресурс	Действие	Кол-во действий для Мужчин	Кол-во действий для Женщин
Ресурс 1 (Горячие Сердца)	“Улучшайте отношения в Горячих сердцах”	5	6
Ресурс 2 (Тайные признания)	“Повышайте градус отношений в Тайных признаниях”	5	6
Ресурс 3 (Лучшая пара)	“Отправляйте любые сердца в Лучшей паре”	15	18

Также можно попросить ресурсы у друзей : и мужчины и женщины могут просить ресурсы в игре 1 раз в 4 часа. запроса помощи блокируется с таймером.

Друзьям уходят уведомления с просьбой о помощи. Запросы на ресурсы от друзей собираются в окне, откуда ресурсы можно отправлять. Вход в окно осуществляется по клику на кнопку из интерфейса главной страницы. В окне запросы отсортированы так, что пользователи, которые получили максимум запрошенного ресурса на сегодня, находятся внизу.

Пара может получить не более 5 единиц ресурсов каждого вида.

Дуэли проводятся на 2 пары пользователей по количеству набранных за игровой день баллов. Для активации дуэли паре необходимо набрать 80 баллов (т.е. испечь хотя бы один пирожок). В дуэль засчитываются все баллы, полученные парой за игровой день.

Супертоп. В супертопе принимают участие все пары. Во время игры видно супертоп с участниками и количеством баллов в нём.

Поздравление победителей. 2 суток после подведения итогов супертопа на странице отображаются пары победителей с возможностью их поздравить (при поздравлении уходят уведомления).



Пользователи получают призы на разных этапах игры:

Призы за победу в номинации:

- 1 кристалл;
- 50 сердец в “Горячие сердца”;
- 35 поцелуев в “Тайные признания”;
- художественное оформление аватарки (рамка) и 300 сердец в сервис “Лучшая пара”.

Призы за победу в дуэли:

- 500 баллов в супертоп;
- 1 кристалл;
- 20 сердец в “Горячие сердца”;
- 15 поцелуев в “Тайные признания”;
- художественное оформление аватарки (рамка) и 50 сердец в сервис “Лучшая пара”.

Призы за победу в супертопе:

1 место

- Дождь из магнитов на 72 часа;
- “Горячие сердца”: 100 сердец;
- “Горячие сердца”: 30 ходов в “Домино любви”;
- “Тайные признания”: 70 поцелуев;
- “Тайные признания”: 30 бросков в “Любовь и голуби”;
- “Лучшая пара”: художественное оформление аватарки (рамка) +1500 сердец;

- “Лучшая пара”: 30 премиум сердец.

2 место:

- Дождь из магнитов на 48 часа;
- “Горячие сердца”: 90 сердец;
- “Горячие сердца”: 25 ходов в “Домино любви”;
- “Тайные признания”: 60 поцелуев;
- “Тайные признания”: 25 бросков в “Любовь и голуби”;
- “Лучшая пара”: художественное оформление аватарки (рамка) +1250 сердец;
- “Лучшая пара”: 30 золотых сердец.

3 место:

- Дождь из магнитов на 24 часа;
- “Горячие сердца”: 80 сердец;
- “Горячие сердца”: 20 ходов в “Домино любви”;
- “Тайные признания”: 50 поцелуев;
- “Тайные признания”: 20 бросков в “Любовь и голуби”;
- “Лучшая пара”: художественное оформление аватарки (рамка) +1000 сердец;
- “Лучшая пара”: 30 красных с камнями сердец.

Топ-10:

- Дождь из магнитов на 12 часа;
- “Горячие сердца”: 70 сердец;
- “Горячие сердца”: 15 ходов в “Домино любви”;
- “Тайные признания”: 30 поцелуев;
- “Тайные признания”: 15 бросков в “Любовь и голуби”;
- “Лучшая пара”: художественное оформление аватарки (рамка) +500 сердец;
- “Лучшая пара”: 20 красных с камнями сердец.

Топ-100:

- “Горячие сердца”: 300 поцелуев;
- “Горячие сердца”: 10 ходов в “Домино любви”;
- “Тайные признания”: 30 подарков;
- “Тайные признания”: 10 бросков в “Любовь и голуби”;
- “Лучшая пара”: художественное оформление аватарки (рамка) +250

сердец;

- “Лучшая пара”: 20 сердец с крыльями.

Топ-500:

- “Горячие сердца”: 100 поцелуев;
- “Тайные признания”: 15 подарков;
- “Лучшая пара”: 10 сердец с крыльями.

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

На странице представлены:

в верхней части:



- название активности;
- ссылка “Правила и призы”;
- призыв к активному действию в игре;
- таймер с отсчетом времени до начала супертопа и количество заработанных парой баллов для супертопа;
- активная ссылка “Запросы от друзей”, по клику открывается окно с запросами помощи для получения ресурсов;
- представление пары участников: аватарка, имя. По клику на аватарку осуществляется переход на персональную страницу пользователя;
- количество баллов пары, заработанных с запуска активности;
- активная ссылка для перехода к дуэли “Перейти в дуэль”.

в центральной части:



- печка: изображение пирога (зависит от уровня), при наведении курсором на изображение отображается информация о необходимом количестве ингредиентов (ресурсов).
 Кнопка активного действия “Испечь пирог”, сопровождается плашкой с информацией о количестве баллов, которое получит игрок за выполненное действие.
 Кнопка активного действия “Улучшить” - при использовании кнопки повышается уровень печки. Действие доступно при наличии достаточного количества кристаллов.
- блок с ресурсами: для каждого ресурса отображается счетчик доступного количества единиц. Под каждым ресурсом блок для получения дополнительных ресурсов: кнопка перехода в соответствующий сервис (“Горячие сердца”, “Тайные признания”, “Лучшая пара”), прогресс-бар полученных ресурсов из максимально возможных.



- блок для дуэлей: представлены пары соревнующихся игроков (аватарки, имена, количество заработанных баллов), статус дуэли (выигрыш/проигрыш), таймер до окончания дуэлей, ссылка на “Истории дуэлей”, визуализированный список призов за победу;



- область рейтингов: “Лучшие из лучших” - для пар, “Лидеры дня” - индивидуальные, “Лучшая хозяйюшка” - для женщин, “Лучший хозяин” - для мужчин.

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

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- новая игра (массовая);
- вас пригласили в пару;
- ваше приглашение принято;
- игра скоро начнется;
- игра началась (дуэли);
- партнёр зарабатывает ресурсы;
- вы заработали ресурс ____;

- партнёр печёт пироги;
- партнёр улучшил печку;
- соперники набирают баллы;
- соперники выбрались вперёд в дуэлях;
- вы победили в дуэли, заберите призы;
- скоро завершение в дуэли;
- вас сместили с позиции лидера (номинации);
- друг просит о помощи;
- друг прислал ресурс;
- вас сместили из призовой группы в супертопе (топ 1, 2, 3, 50, 100);
- через N часов подведение итогов супертопа;
- вы заняли N место, заберите призы;
- вас поздравили с победой.

Пасьянс



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

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



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

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

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



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

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

Все карты, используемые в пасьянсе:



Начисление баллов:

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

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- одна пара полностью собрала пасьянс
- закончилось время игрового дня

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

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

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

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

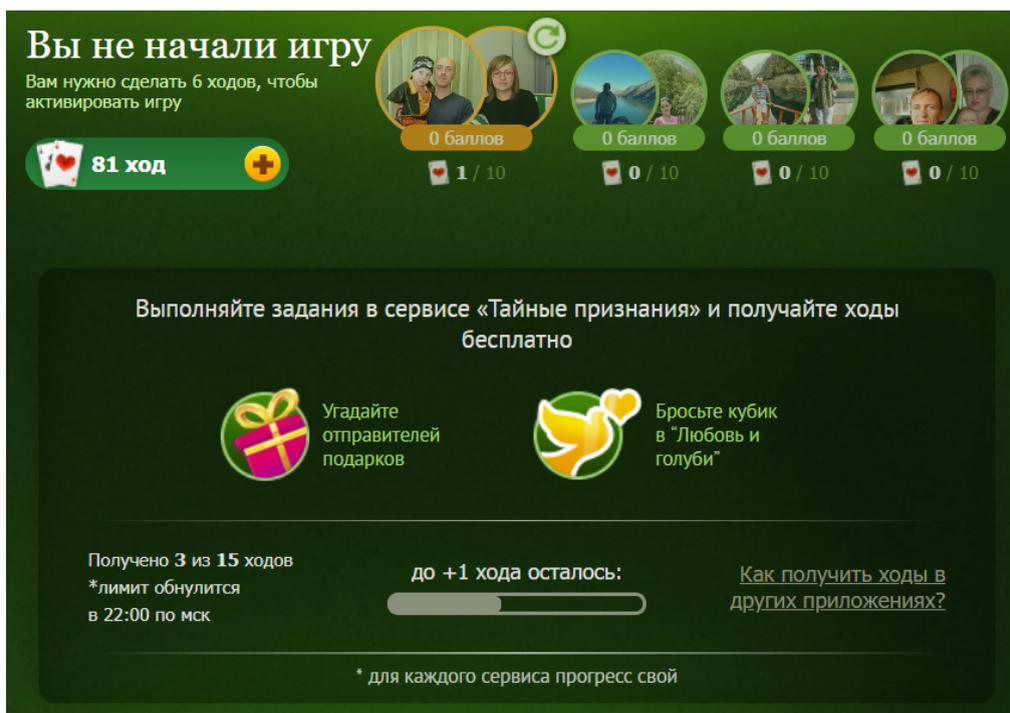
Пользователь получает информацию о следующих событиях:

- Игра началась
- Ваш партнер/-ша делает ходы, а вы нет, поддержите его/её
- Соперники по пасьянсу набирают баллы
- Вас опережают
- Вы выигрываете
- Вам выданы призы за победу
- У вас накопилось N ходов в пасьянсе, используйте их. Или они пропадут!

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

На странице представлены:

в верхней части:



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



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

в нижней части:



- прогресс-бар уровня пары, выполненный как линия из иконок с подарками

- информационное окно с полным перечнем подарков, которые получит пара в случае выигрыша в дуэли на этом уровне. Окно с информацией о подарках для других уровней будет доступно только в случае перехода на этот уровень.

Двойные страсти

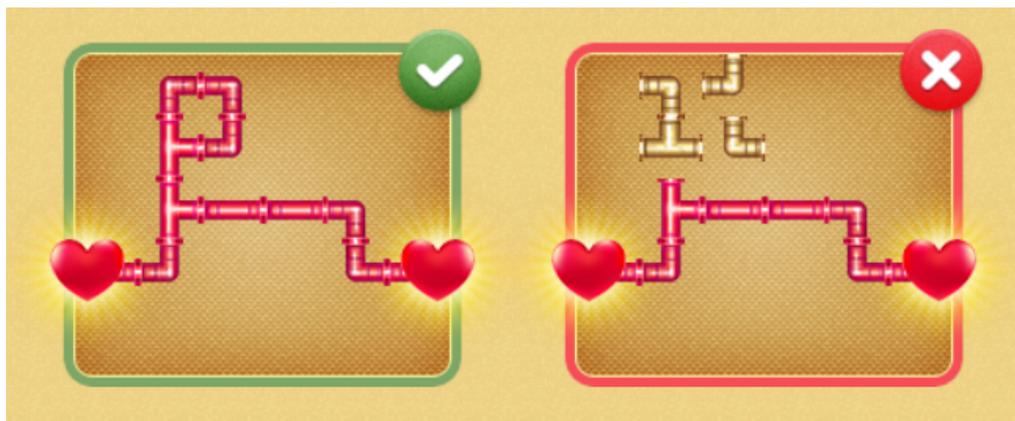


Активность реализована как ежедневная парная дуэль с постепенным усложнением уровней и ограниченным количеством ходов. Дополнительные ходы можно получить в виде бонусов за выполнение заданий в сервисе “Тайные признания” (и других сервисах сайта) или в виде пакетов (1, 5, 10, 50, 100, 1000) за использование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

Игра длится сутки, каждая следующая игра начинается в 16:00 по мск времени ежедневно. Если пара победила досрочно, она получает призы и ей создается следующая игра с таймером до 16:00. Если дуэль заканчивается по времени, то победитель определяется по количеству успешных действий в игре. Для участия в дуэли паре необходимо её активировать, то есть сделать хотя бы один ход.

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

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



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

На странице представлены:

в верхней части:



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

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

в центральной части:



- табло с количеством доступных ходов (каждому игроку в начале игры выдается по 4 хода, накапливать ходы не имеет смысла, так как в 00:00 по мск времени все неиспользованные ходы аннулируются);
- кнопки активного действия для использования активированных и неактивированных данных (получение дополнительных ходов);
- активная ссылка на список призов, которые получит пара в случае выигрыша “Призы за победу”;
- активная ссылка для приглашения пользователя в пару на следующую дуэль “Ваша пара” (если не использовать эту опцию, то для следующей дуэли в пару подберется пользователь противоположного пола в случайном порядке);
- два игровых поля (для двух пар игроков): поля одинаковые, игровое поле - квадрат 10*10 см, на котором расположены разрозненные базовые элементы (трубы разной конфигурации) в количестве, предусмотренном

уровнем игры. Строить путь можно в любой последовательности - от своего сердца к сердцу пользователя пары, в обратном направлении, соединять отрезки в середине пути и поворачивать трубы и мешать строить путь на поле соперников. Для поворота трубы в нужную позицию может потребоваться несколько кликов. За один клик на элемент списывается один ход.

По мере прохождения уровней на игровом поле появляются новые элементы:

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

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

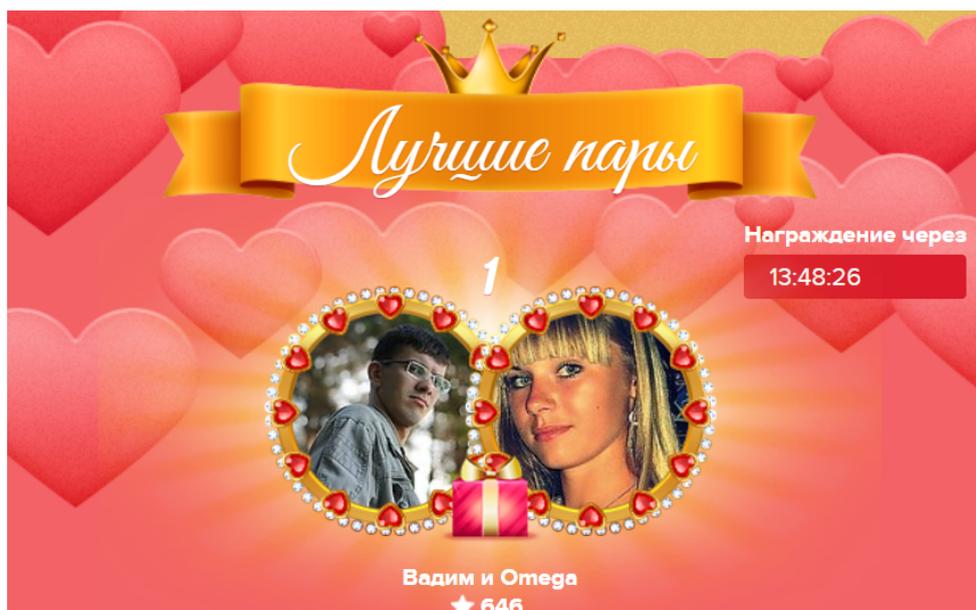
8-15 уровни - появляется элемент "+" и карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 10 элементов рядом с нужными.

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

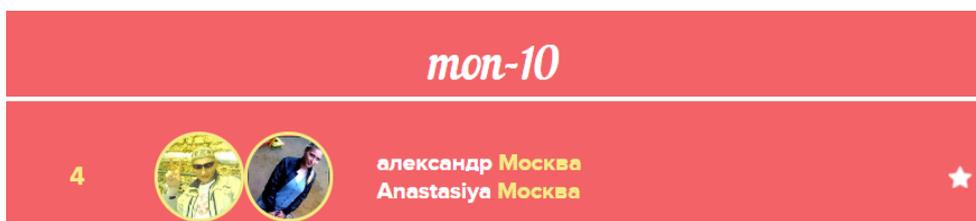
32 и последующие уровни - карта генерируется на 30-40 элементов и появляются случайно разбросанные 30 элементов рядом с нужными.

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

в нижней части:

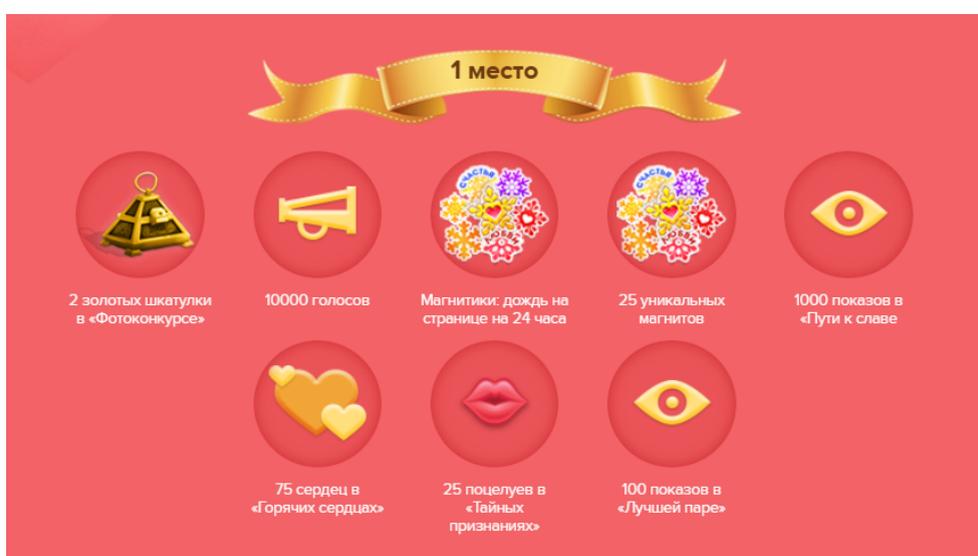


- область представления тройки лучших игроков текущего игрового периода (аватарки каждого игрока художественно оформлены, указаны имена игроков и количество полученных баллов). Рейтинг лучших пар формируется каждые три дня, учитывается количество потраченных ходов. Справа в верхней части области работает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



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

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



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

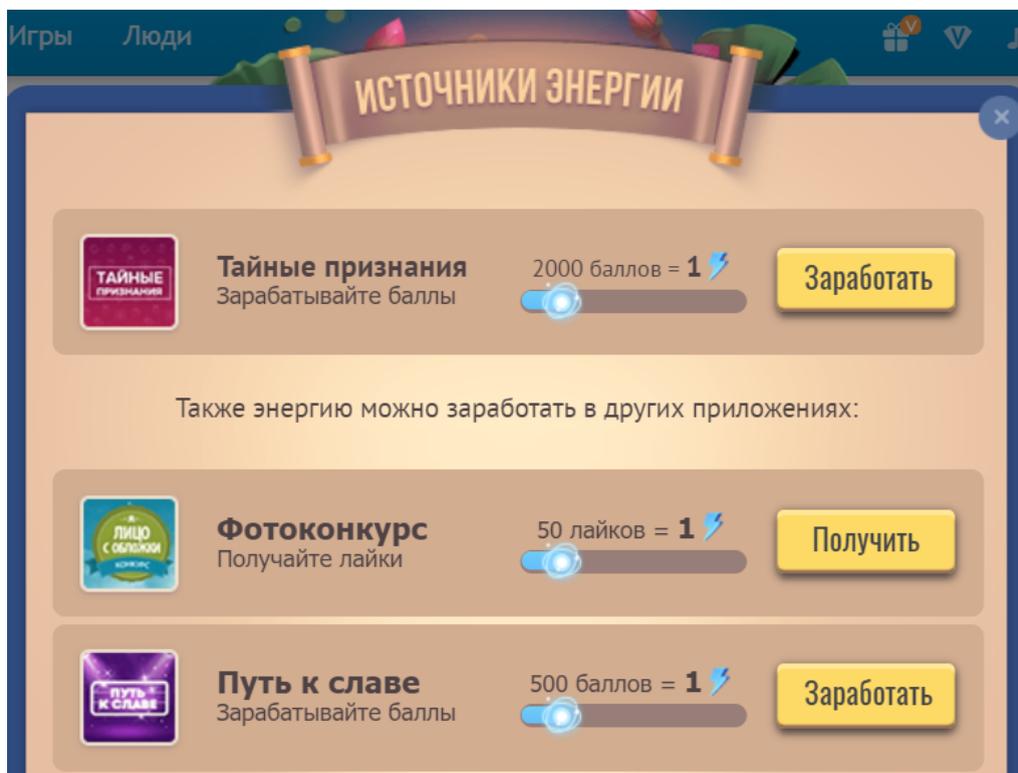
Пользователь получает информацию о следующих событиях:

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

Маджонг



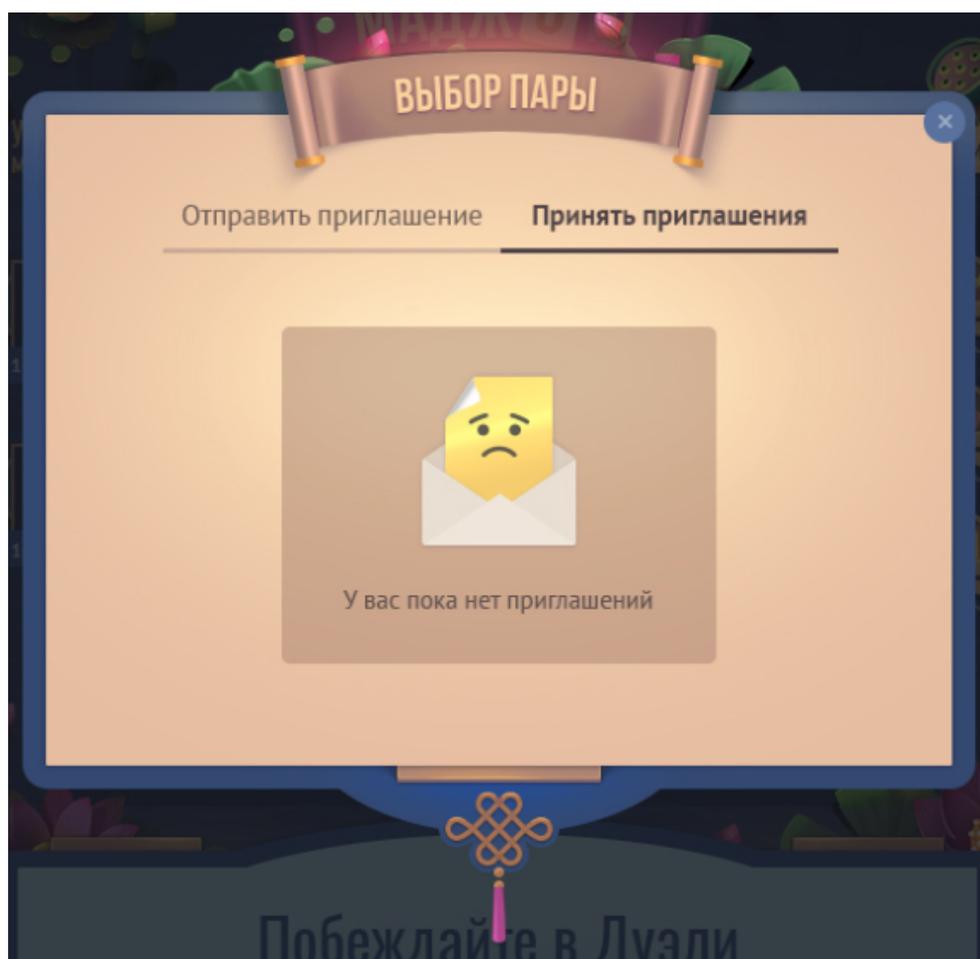
Активность реализована как ежедневная парная дуэль с постепенным усложнением уровней и ограниченным количеством ходов (энергии).
Дополнительную энергию можно получить в виде бонусов за выполнение заданий в сервисе “Тайные признания” (и других сервисах сайта)



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

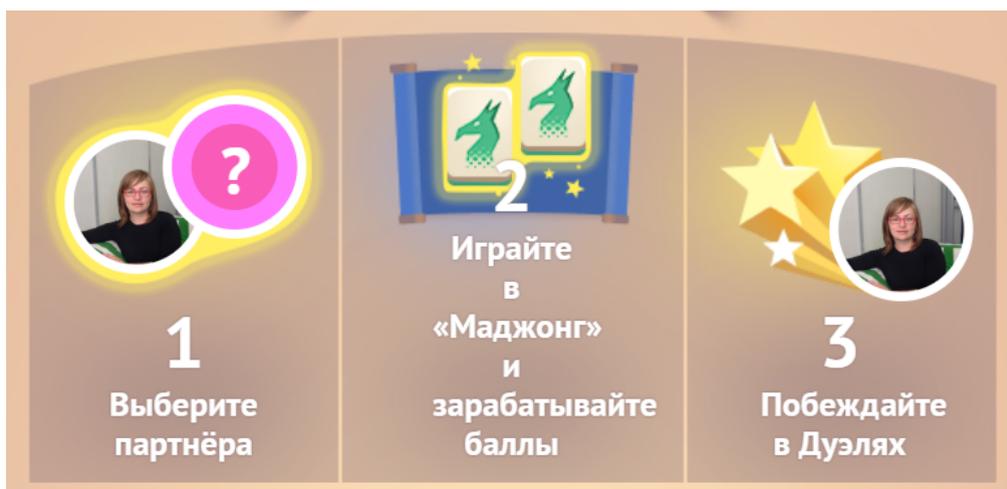
Раз в сутки (в 21:00 по московскому времени) каждому пользователю подбирается дуэль с другим пользователем того же пола. Игрок, играя в маджонг разнополой парой, получает баллы в этой дуэли.

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



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

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



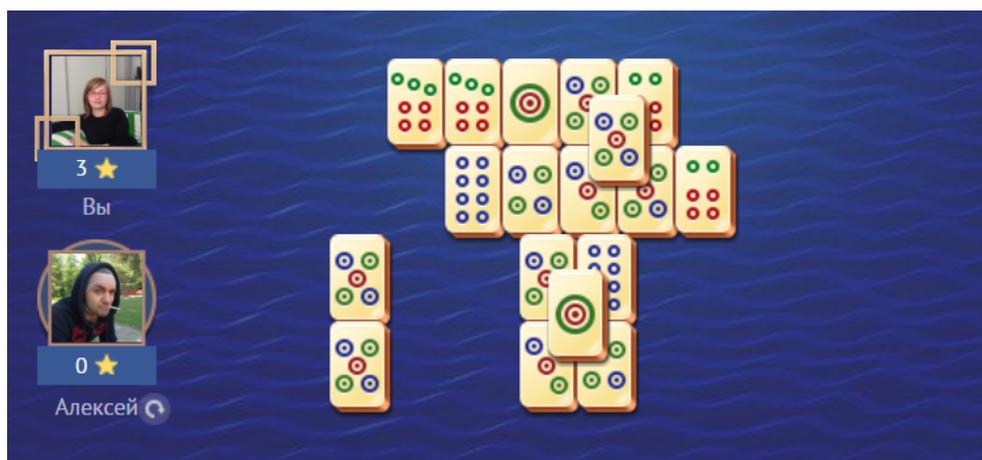
В игре 10 уровней мастерства (26, 52, 72, 98, 124, 144 плашек на поле), Также сложность уровня определяется количество фишек разных мастей. Уровень мастерства отображается в виде прогресс-бара на игровом поле. При достижении нового уровня меняется оформление аватарки и выдается подарок.



Баллы мастерства:

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

Плашки:



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

За сбор золотых плашек игроки получают:

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

Чем сложнее уровень, тем больше золотых плашек.

Баллы.

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

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

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

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

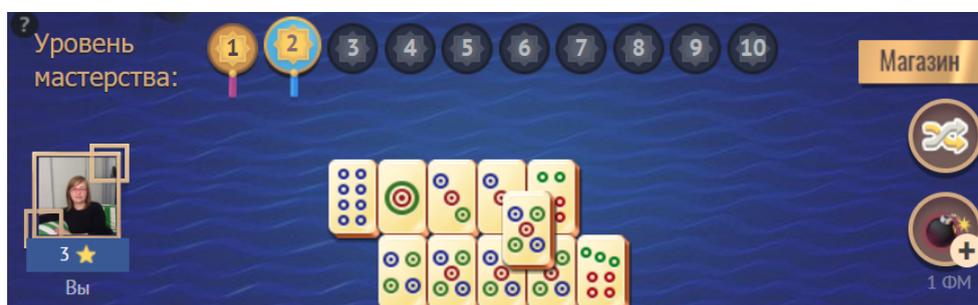
Ходы (энергии).

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

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

Усилители (бустеры).

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



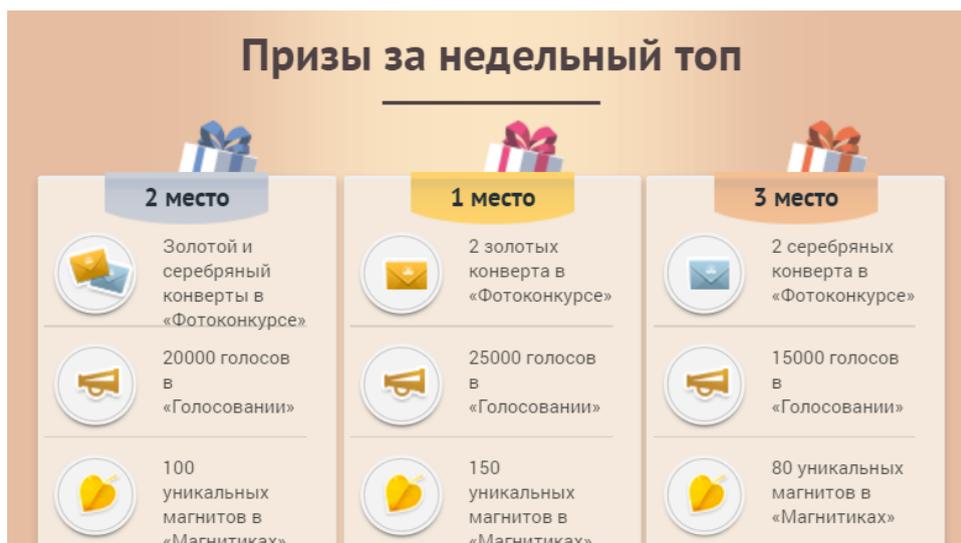
Усилитель “Перемешать” - смешивает находящиеся на поле плашки и размещает их в случайном порядке таким образом, чтобы появилась возможность собрать пару. Использование не приносит баллы в топ и в дуэль.

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

Топы и призы.

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

Образцы выдаваемых призов:



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

Пользователь получает информацию о следующих событиях:

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

Приложение №1

Перечень неактивированных данных и команд главной и основных активностей на базе программного обеспечения “Тайные признания”

Часть сервиса	Название	ФМ
Главная локация	Узнать дарителя	0,3
	Поцелуй	0,2
	Подарок	0,3
"Любовь и голуби"	Бросок кубика	0,2
"Спутники"	Усилитель "Подарок"	0,3
	Усилитель "Импульс"	1,5
	Усилитель "Абсолютный нуль"	3
	Усилитель "Энергия солнца"	1

Перечень неактивированных данных и команд дополнительных активностей, интегрированных в программное обеспечения “Тайные признания”.

Активность	Название	ФМ
“Драгоценности”	Пакет 1 ход	0,3
	Пакет 5 ходов	1,5
	Пакет 25 ходов	7
	Пакет 50 ходов	14
	Пакет 100 ходов	27
“Служебный роман”	Пакет 1 монет	0,2
	Пакет 10 монет	2

	Пакет 30 монет	5,8
	Пакет 50 монет	9,5
	Пакет 300 монет	54
“Пасьянс”	Пакет 1 ход	0,3
	Пакет 5 ходов	1,5
	Пакет 25 ходов	7
	Пакет 50 ходов	14
	Пакет 100 ходов	27
“Двойные страсти”	Пакет 1 ход	0,2
	Пакет 5 ходов	1
	Пакет 10 ходов	1,9
	Пакет 50 ходов	9
	Пакет 100 ходов	17
	Пакет 1000 ходов	150
“Маджонг”	Пакет 1 энергия	0,3
	Пакет 5 энергий	1,5
	Пакет 10 энергий	3
	Пакет 100 энергий	25
	Усилитель “Бомбочка”	1
	Пакет 1 ход	0,3
	Пакет 5 ходов	1,5
	Пакет 10 ходов	3
	Пакет 50 ходов	25
	Усилитель “Показать сетку” пакет 1 шт	1
	Усилитель “Показать сетку” пакет 3 шт	2
	Усилитель “Показать сетку” пакет 5 шт	4
	Усилитель “Показать подсказку” пакет 1 шт	0,5
	Усилитель “Показать подсказку” пакет 3 шт	1

“Пазлы на двоих”

	Усилитель "Показать подсказку" пакет 5 шт	2
	Усилитель "Показать картинку" пакет 1 шт	2
	Усилитель "Показать картинку" пакет 3 шт	5
	Усилитель "Показать картинку" пакет 5 шт	8
"Каравай любви"	Все ресурсы пакет 1 шт	0,2
	Все ресурсы пакет 5 шт	1
	Все ресурсы пакет 10 шт	1,9
	Все ресурсы пакет 50 шт	9
	Все ресурсы пакет 100 шт	17,5
	Кристалл 1 шт	25

Приложение №2

Техническая 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).

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

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. **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 Android-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).