

## Изменения в концепте программного обеспечения “Фотоконкурс” (“Фотоконкурс 2”) от 21.01.2020

### Абсолютный лидер дня

Разработан дополнительный рейтинг для пользователей без привязки к региону, возрасту и гендеру - “Абсолютный лидер дня”. Победителем становится только один пользователь, который в течение одного игрового дня набрал наибольшее количество оценок “Нравится” к фотографии, принимающей участие в “Фото дня”. Игровой день длится с 21:00 до 20:59 следующего дня по мск времени.

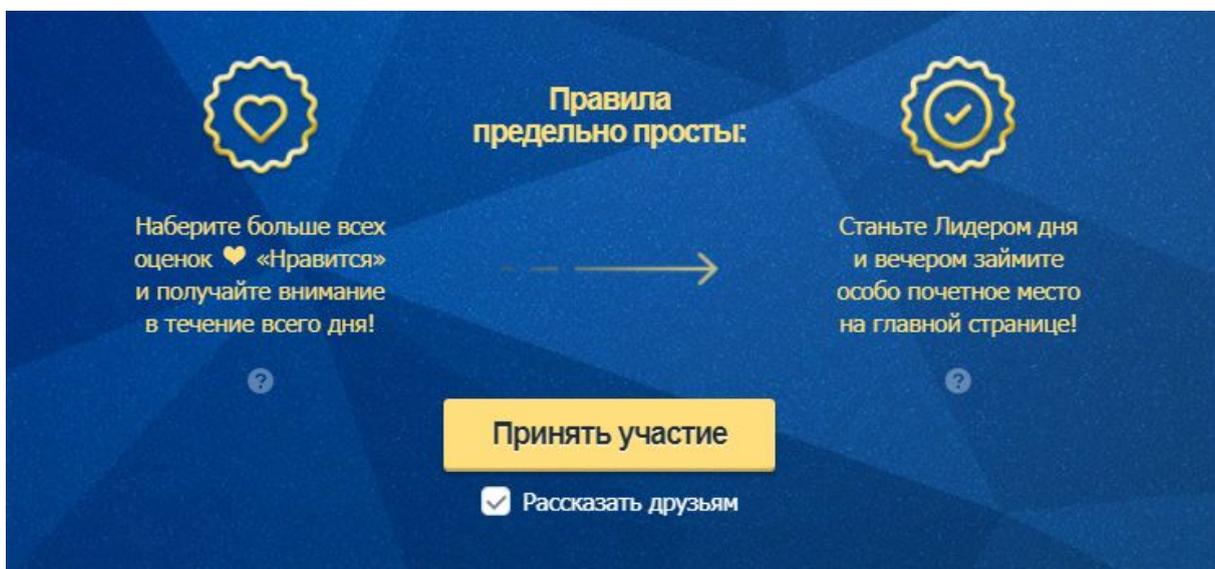
При замене фотографии в “Лицо с обложки” накопившийся прогресс в рейтинге аннулируется, возврат фотографии не предусматривает возврата данных рейтинга. Информация об этом предоставляется пользователю при помощи всплывающего окна, появляющегося при попытке замены фотографии. Изменение пола (возраста на большой шаг - 10,20,30 лет) в течение игрового дня также может критично отразиться на данных рейтинга, так как конкурсная фотография будет заново промодерирована и ей будет присвоен статус “картинка”. Изменение региона регистрации не повлияет на данные этого рейтинга.

Для визуализации нового рейтинга разработан дизайн с использованием цветов и элементов основной локации сервиса. Активность выполнена в виде окна, открывающегося поверх основной страницы сайта.

В окне представления активности размещены следующие элементы:

- художественно оформленная аватарка пользователя, претендующего на звание абсолютного лидера;
- мотивирующие текстовые подписи;
- правила участия;
- кнопка активного действия “Принять участие” (по клику на кнопку выполняется переход на вторую страницу рейтинга) ;

- заполненный чекбокс “Рассказать друзьям” (управлять информированием друзей пользователь может самостоятельно - при клике на чекбокс “галочка” убирается и уведомление об участии не отправляется).



При согласии пользователя с информированием, на персональную страницу в раздел “Мои записи” отправляется автоматически сформированный пост, обладающий полной функциональностью стандартного поста: его можно оценить и оставить комментарий. Для повышения вовлеченности других

пользователей в рейтинг в посте используется активная ссылка на сервис “Играет в “Лидер Дня”.



### Лидер дня в конкурсе "Лицо с обложки"!

Я буду бороться за звание лидера дня в конкурсе "Лицо с обложки"!

Играет в «Лидер Дня» | 5 минут назад

Посмотреть

Нравится 

Ваш комментарий

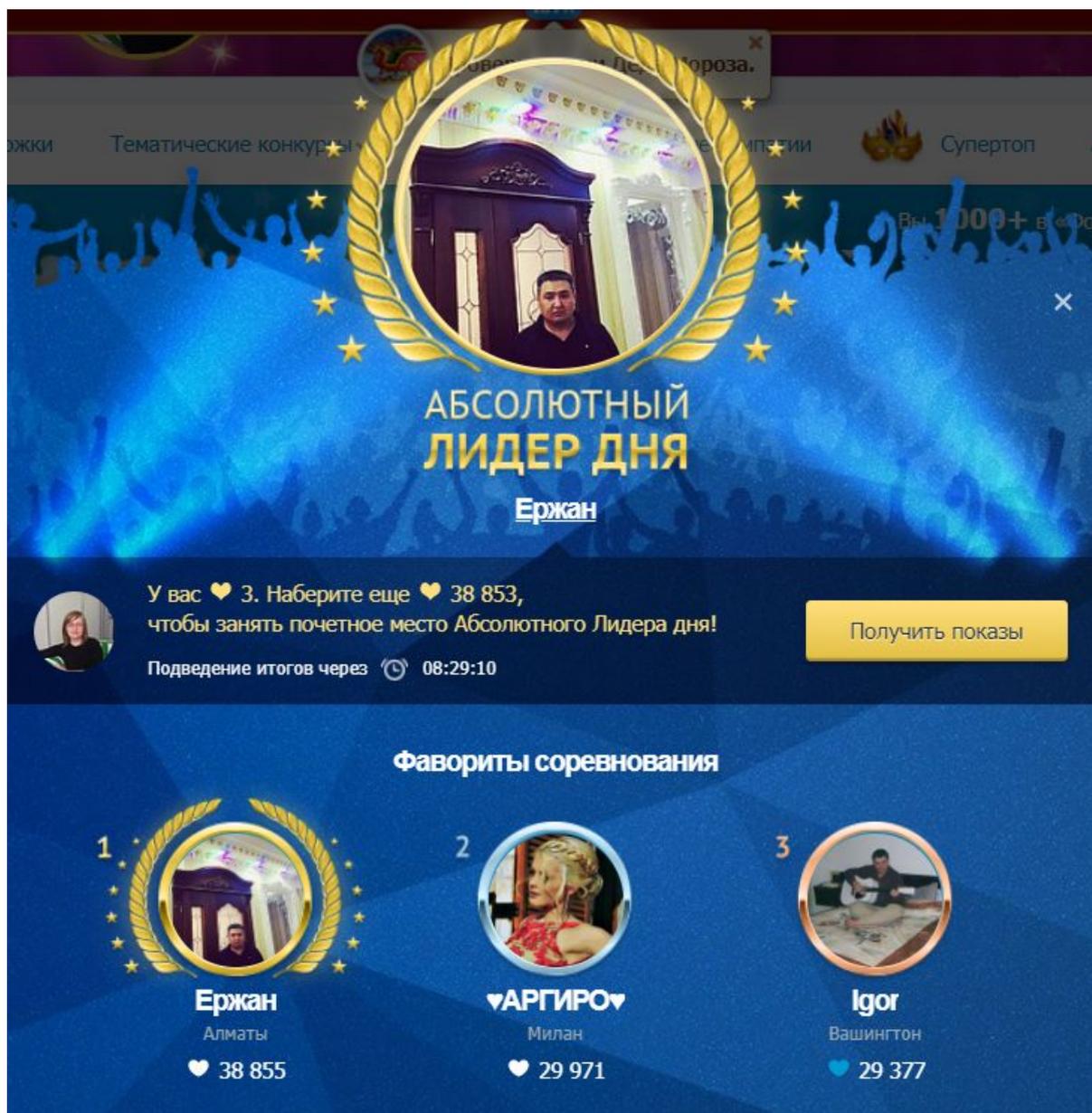
GIF



---

В окне пользовательских данных (вторая страница) размещены следующие элементы:

- художественно оформленная аватарка пользователя, претендующего на звание абсолютного лидера с ссылкой на его персональную страницу (имя пользователя);
- область участника: аватарка, количество полученных оценок, количество оценок, которые необходимо получить до выигрыша (количество оценок лидера + 1), таймер с обратным отсчетом времени (до подведения итогов осталось \_\_:\_\_:\_\_), кнопка активного действия “Получить показы” (при клике на кнопку открывается окно с предложением воспользоваться неактивированными данными за ФМ - пакеты показов, активированными данными - призовыми показами, полученными от друзей);
- область представления фаворитов рейтинга: три художественно оформленные аватарки пользователей, набравших максимальное количество оценок к конкурсным фотографиям, с указанием имени, региона и текущими значениями оценок.

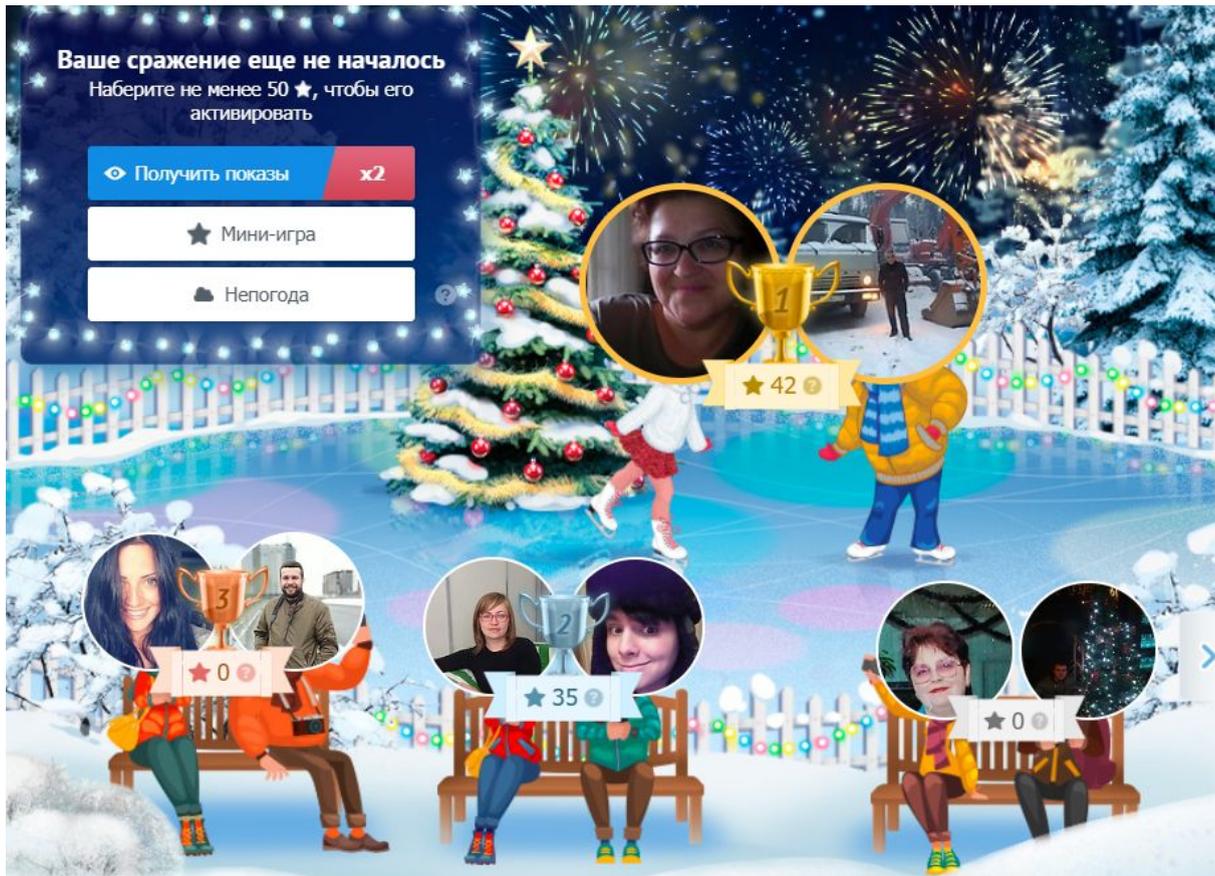


Аватарка пользователя, занявшего первое место в рейтинге по итогам игрового дня, размещается с 21:00 по 21:30 по мск на главной странице сервиса.

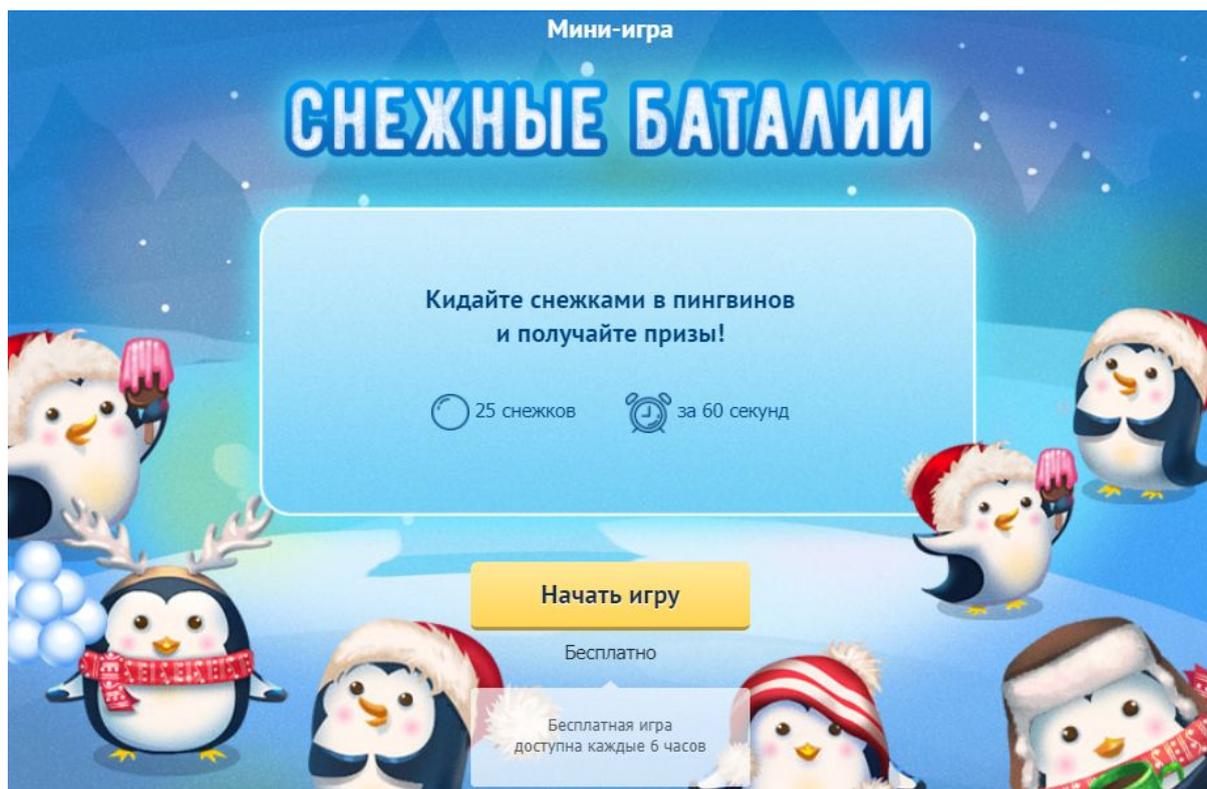
### Нежные свидания

Для постоянной активности, базирующейся на дуэльной игровой механике (из участников формируются пары, между которыми происходит соперничество), разработан новый “зимний” дизайн и название “Свидания на льду”. Действие в основной локации разворачивается на катке, украшенном

наряженной елью. Внимание акцентировано на лидирующую пару - она располагается на льду в виде катающейся пары (главная сцена страницы), остальные пары из четверки соперников рассажены по лавочкам возле катка. При изменении баланса в соперничестве пары игроков могут перемещаться между основной и вспомогательной сценами локации.



Для миниигры также разработаны новый дизайн и название (“Снежные баталии”), но игровая механика осталась прежней - за ограниченный промежуток времени нужно поразить объект А (в новой версии - пингвина) объектом-расходником В (в новой версии- снежком, 25 шт), чтобы получить какой-нибудь бонус (в случае результативного броска могут предоставляться баллы к общему счету пары в дуэли, показы в “Лицо с обложки”, обычные конвертики).



### Интеграция в кроссервисные активности

Фотоконкурс интегрирован во все кроссервисные активности, разработанные для сайта (кроссервисная активность характеризуется тем, что в процессе выполнения заданий учитываются достижения и выполнение заданий сразу в нескольких крупных сервисах сайта.)

Представленность сервиса в кроссервисных активностях:

Название кроссервисной активности	Действие в Фотоконкурсе	Бонусы в активности	Ограничение
Светские интриги	1 лайк	40 баллов	Не установлено
Цвет настроения	150 лайков	1-я попытка	За календарные сутки нельзя получить больше 4-х попыток.
	350 лайков	2-я попытка	
	500 лайков	3-я попытка	
	1000 лайков	4-я попытка	
Драгоценности	10 лайков	1-й ход	Не установлено
	30 лайков	2-й ход	

	50 лайков	3-й ход	
	100 лайков	4-й ход	
	160 лайков	5-й и последующие ходы	
Двойные страсти	50 лайков	1 ход	Не установлено
Нежные слова	1 лайк	Прогрессивная шкала для каждого уровня и буквы. Условия получения бонуса в активности отображаются на каждом этапе игрового процесса	Не установлено
Пасьянс	Получение 150 лайков	1 ход	Не установлено
	Отдача 100 лайков	1 ход	
Маджонг	10 лайков	1-я единица энергии	Не установлено, но на балансе не может быть более 5 единиц энергии. Если прогресс единиц энергии заполнен полностью, то лайки, полученные в Фотоконкурсе, засчитываться не будут.
	50 лайков	2-я единица энергии	
	200 лайков	3-я единица энергии	
	500 лайков	4-я единица энергии	
	1000 лайков	5-я единица энергии	

### Битва с боссом

Разработана новая перезапускаемая командная активность с вовлечением других сервисов (кроссервисная). Концепт - коллективная битва со злом, выраженным в боссе (виртуальный персонаж, которого нужно убить).

С момента запуска активность продолжается в течение 14 дней и состоит из нескольких этапов (циклы повторяются):

- 1 день: все игроки сражаются в своих командах против одного босса;
- 2 день: из топ-10 команд-победителей формируется новая лига, в которой происходит сражение с боссом повышенной сложности за более значимые призы, остальные игроки продолжают битву с боссом с обычными параметрами за стандартный набор призов.

Первая лига. Дуэль между 4-мя командами, задача которых - победить босса, то есть набрать количество баллов, превышающее количество баллов жизни босса (например, если количество баллов жизни босса 50 000, то для победы команде нужно набрать 50 001 балл).

Игровая механика:

- пользователи распределяются по командам;
- для каждой четверки команд назначается свой босс;
- команды набирают баллы, необходимые для победы над боссом;
- каждые N минут баллы жизни босса восстанавливаются;
- побеждает та команда, которая нанесла наибольший урон боссу (набрала баллов больше других команд);
- призы за победу выдаются только в том случае, если босс повержен к концу игрового дня (длится с 22:00 до 22:00 по мск);
- каждый пользователь, который отнимает баллы жизни у босса, имеет свою прогрессию призов;
- каждый пользователь может принять участие в битве как с общим боссом, так и с мини-боссом, который назначается каждому пользователю отдельно. Баллы за победу над мини-боссом засчитываются в командный результат.

Вторая лига. Дуэль между 20-ю командами, задача которых - победить босса, то есть набрать количество баллов, превышающее количество баллов жизни босса. Игровая механика аналогична применяемой для первой лиги.

Мини-боссы.

- Каждому пользователю доступно 6 мини-боссов;

- победа над каждым мини-боссом приносит дополнительные баллы команде;
- у каждого мини-босса разная сложность, победа над каждым приносит разное количество баллов;
- 6 мини-боссов по сложности прохождения делятся на 3 простых (небольшое количество баллов жизни) и 3 сложных (большое количество баллов жизни).

Для уничтожения мини-босса пользователю необходимо выполнить определенное задание за ограниченный промежуток времени. Мини-босс доступен 1 раз в игровой день.

Мини-босс	Задание	Время на его выполнение
1	отдать 100 лайков в “ФотоКонкурс”	5 минут
2	отдать 100 голосов в “Голосование”	5 минут
3	оценить 100 человек в “Путь к Славе”	5 минут
4	отправить 100 магнитов в “Магнитики”	5 минут
5	получить 1000 лайков в “ФотоКонкурс”	30 минут
3	получить 3000 голосов в “Голосование”	20 минут

Призы. Призы выдаются за следующие действия:

- победа над боссом
- личный прогресс призов у каждого участника
- победы над мини-боссами

Приз за победу над боссом получает команда, которая набрала больше баллов, чем остальные команды. Приз выдается в случае, если босс побежден. За победу босса выдается N тысяч показов на всех. Показы раздаются в соответствии с % вклада каждого из участников команды.

Личный прогресс призов у каждого участника. Для мотивации каждого участника вводится личный прогресс призов:

- при наборе N баллов пользователь получает гарантированный приз;
- прогресс увеличивается с каждым следующим шагом.

За победу над мини-боссом пользователь получает баллы, которые идут в зачет ему и его команде. Также это влияет на личный прогресс призов.

## Короли дорог

Разработана одностраничная активность с использованием игровой механики проведения дуэли. Для активности использован дизайн симуляции автогонок, с имитацией присутствия пользователя в салоне машины.

Запуск активности происходит ежедневно в 19:00 по мск времени. В заезде принимают участие 10 пользователей. Для победы необходимо проехать больше километров, чем остальные участники, 1 км трассы равен 1 полученному лайку. Для выполнения игрового сценария пользователь может использовать как активированные данные (получать оценки “Нравится” на фотографии, подарочные показы от друзей, разбить копилку-свинью с показами), так и неактивированные данные, выраженные в ФМ (игровые усилители “Утроить показы в гонках” -1ФМ и “Включить ускорение” - прибавляет 100 км к пройденному пути за 3,9ФМ, пакеты с фиксированным количеством показов, шкатулки).

Каждые две недели среди лучших игроков проводится суперралли - трёхдневное соревнование, базирующееся на аналогичной обычной гонке игровой механике. Для участия в суперралли необходимо одержать в отборочном этапе не менее 6 побед подряд и иметь машину не ниже 3-го уровня.

Страница активности разделена на три основных функциональных области: информационную, игровую и рейтинговую.

Информационная область включает в себя следующие элементы:



- название активности;
- мотивирующий призыв к участию;
- таймер до окончания активности;
- данные о занимаемом месте в десятке выбранных для игрового дня соперников;
- данные о необходимом количестве игровых единиц (выражено в км) до лидирующей позиции;
- прогресс-бар серии побед. Заполняется только при условии беспроигрышной серии побед. При каждой следующей победе пользователю выдается машина с улучшенными параметрами, в случае проигрыша прогресс побед уменьшается на 1 шаг, параметры машины также меняются в худшую сторону;
- ссылка на историю заездов;
- ссылка на правила и призы;
- ссылка на описание параметров машин и условий их предоставления;
- информационный блок с аватарками победителей предыдущего суперралли (отображается до подведения итогов следующего суперралли);
- ссылки на рейтинги основной локации “Зал славы” и “Лидеры недели”.

Игровая область представляет из себя имитацию салона машины с эффектом присутствия в ней пользователя (лобовое стекло с видом на трассу, руки на руле, панель управления с датчиками) и включает в себя следующие элементы:

- в левом верхнем углу - данные о пройденном пути и типе машины, на которой пользователь проходит трассу;
- в правом верхнем углу - таймер до конца гонки;

- в левом нижнем углу - условия для вступления в гонку, кнопка активного действия “Получить показы” (при клике открывается окно для активации пакетов показов из неактивированных данных или бонусных из активированных данных), активная ссылка “Заработать показы” (при клике открывается стандартное окно просмотрщика фотографий основной локации для выполнения игрового сценария);



- справа сбоку - схематическая карта трассы с распределением участников соревнования в соответствии с пройденным за текущую гонку расстоянием;
- справа в нижнем углу - стилизованные под приборы кнопки для использования неактивированных данных, выраженных в ФМ (усилители игры “Утроить показы в гонках”, “Включить ускорение”).

Рейтинговая область включает в себя следующие элементы:

- область представления лидеров прошлой гонки (художественно оформленные аватарки тройки лидеров завершившейся гонки, имя, количество км);
- область представления лидеров действующей гонки: лидеры 1-3 место акцентированы размером аватарки, художественное оформление аналогично тому, которое используется для лидеров прошлой недели,

под аватаркой имя и количество км, которые на момент просмотра успел проехать пользователь. Для остальных участников ТОП-10 используются миниатюры аватарок меньшего размера, под каждой указано имя, тип машины. количество км. При клике на аватарку открывается стандартное окно просмотрщика фотографий основной локации).

## ЛУЧШИЕ АВТОГОНЩИКИ

08 : 27 : 22

 <b>Игор</b> 62771 км	 <b>Ержан</b> 159729 км	 <b>Малиновский</b> 37257 км		
 <b>Николай</b> 29628 км	 <b>♥АРГИРО♥</b> 23085 км	 <b>Игорь</b> 22946 км	 <b>Оксана</b> 17574 км	 <b>Светлана</b> 17167 км

- под лидерами располагается зона персональной информации об успехах участника заезда, содержит аватарку, количество км, место в рейтинге и необходимое количество км до смещения лидера с 1-го места

	Вы проехали	Ваше место	До лидера осталось
	8 км	81516	159721 км

- список всех участников активности с распределением в рейтинге по достигнутому результату, каждая строка списка содержит номер позиции в рейтинге, аватарку, имя, тип машины, количество км.

11		Евгений		16248 км
12		Ирина		15574 км

Призы выдаются по следующим событиям:

- за 1 место в гонке;
- непрерывная серия побед (новый автомобиль, с каждой новой победой выдается автомобиль с более высоким коэффициентом умножения километров);
- топовые места в ежедневной гонке (1, 2, 3, топ 10, топ 50);
- топовые места в суперралли (1, 2, 3, топ 10, топ 50, топ 100).

Подведение итогов обычной гонки происходит ежедневно, в 18:59 по мск, подведение итогов суперралли - через три игровых дня с момента запуска.

Призы выдаются автоматически, в соответствии с событием и занимаемым в рейтинге местом.