

0. Общие требования к графике

2D

3D

1. Система кланов и крепости

2. Дополнительная валюта/кристаллы и телепорт

Изменения в магазине

Графика

Обучение

3. Шахты

4. Удвоение опыта за просмотр рекламы

5. Улучшение системы получения опыта

6. Оценка приложения в appstore

0. Общие требования к графике

2D

Все изображения должны быть выполнены в основном стиле игры и предоставлены в формате png с прозрачной областью. Все композиционные окна должны базироваться на существующих элементах.

3D

Общие рекомендации по моделям:

- Использовать разумное число полигонов (кол-во треугольников или трисов), это не должно делать в ущерб общему внешнему виду модели. По возможности дополнительно предоставлять модель с пережатым числом трисов для системы LOD'ов (https://ru.wikipedia.org/wiki/Level_of_Detail).
- Использовать ограниченное количество материалов на моделях. По-хорошему на каждый меш не больше 1 материала.
- Необходимо оптимизировать текстуры и сопутствующие техники (карты нормалей и прочее). Например, можно использовать PNG.
- Общий стиль моделей должен сочетаться с теми, которые уже используются в проекте.

1. Система кланов и крепости

Описание кланов и крепостей представлено отдельным документом, который доступен по ссылке:

https://docs.google.com/document/d/12UTEX6Gb3N8zmJqD0FI5DOWh8-ATQemGG_keB97fB-0/edit#heading=h.99lj2t501z1r.

2. Дополнительная валюта/кристаллы и телепорт

В игре необходимо ввести дополнительную валюту в виде кристаллов. Кристаллы являются донат-валютой, но в то же время иногда начисляются игрокам в виде редких бонусов. За кристаллы игрок имеет возможность ускорить для себя некоторые игровые процессы. Например, если игрок находится в радиусе видимости какого-то объекта, но при этом вне радиуса взаимодействия, то за кристаллы игрок сможет провести взаимодействие независимо от своего текущего положения, но при этом с его счета будут списаны кристаллы.



Пример изображения кристаллов в другой игре.

Функции, которые доступны за использование кристаллов:

Функция	Описание	Стоимость
---------	----------	-----------

Телепортация к объекту карты	В разделе компаса, когда игрок выбирает объект к которому он хочет попасть перед ним всплывает модальное окно с 2 кнопками: "Указать путь" и "Осмотреть". При нажатии на первую около игрока появляется стрелка указатель, а при нажатии на вторую игрок увидит окно объекта, но для совершения какого-то действия внутри потребуются кристаллы.	0, если объект в радиусе взаимодействия; 1 кристалл, если объект вне радиуса взаимодействия, но удален менее, чем на 500 метров; 2 кристалла, если объект вне радиуса взаимодействия, но удален на 500-1000 метров ; 3 кристаллов, если объект вне радиуса взаимодействия, но удален более, чем на 1000 метров.
Конвертация в золото	В магазине в разделе "Разное" нужно добавить пункт обмена кристаллов на золото. Наоборот - нельзя.	1 кристалл меняется на 11 золотых.
Воскрешение	При нажатии на кнопку "Воскрешение" у игрока всплывает модальное окно: "К сожалению, ваше персонаж погиб в бою. Хотите воскресить его немедленно?". У игрока есть выбор нажать кнопку просмотра рекламы или нажать кнопку использования кристаллов.	1 воскрешение - 1 кристалл.
Сундуки с артефактами	Каждый сундук с артефактами можно теперь купить не только за золото, но и за кристаллы. При этом покупка за кристаллы получается выгоднее, чем за золото. Таким образом игроки будут дополнительно мотивированы к совершению внутриигровых покупок, а кристаллы будут иметь большую ценность, даже несмотря на то, что конвертируются 1 к 11.	Малый артефактов - 3 кристаллов; Средний артефактов - 50 кристаллов; Большой артефактов - 400 кристаллов.

Изменения в магазине

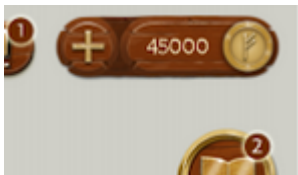
В связи с добавлением второй валюты в магазин необходимо внести следующие изменения:

- Все покупки связанные с золотом должны быть замещены на покупки связанные с продажей кристаллов:
 - За просмотр рекламы - 1 кристалл;
 - 29 рублей - 5 кристаллов;
 - 75 рублей - 15 кристаллов;
 - 169 рублей - 40 кристаллов;
 - 299 рублей - 100 кристаллов
- Необходимо добавить возможность конвертации кристаллов в золото. 1 кристалл меняется на 3 золотые монеты;
- Дубликаты сундуков с артефактами:
 - Малый сундук - 3 кристалла;
 - Средний сундук - 50 кристаллов;
 - Большой сундук - 400 кристаллов.

Графика

Таким образом для расширения этого функционала нужны следующие графические элементы:

Наименование	Референс	Описание
Изображение нескольких кристаллов		Будет использовано для отображения количества кристаллов у игрока в правом верхнем углу;

1-2 кристалла		Будет использовано в магазине, а также на кнопка упрощения игрового процесса
Мешок кристаллов	 Но кристаллы, как в первом референсе.	Будет использовано в магазине
Расширение плашки с валютой		Подумать на композицией таким образом, чтобы смотрелось уместно на всех экранах.

Обучение

В обучение необходимо изменить Шаг 10. Изменения выделены жирным:

10. Задание на поиск места	1) Игрок выполнил шаг 9. Кнопка	1) У меня для тебя есть новое задание!	Игрок подошел к месту силы. Игроку
----------------------------	---------------------------------	--	------------------------------------

силы	“Задания” подсвечена до тех пор, пока игрок не нажмет на неё. 2) Игрок открыл задания, после чего закрыл. 3) Кнопка навигации подсвечена. 4) Игрок открыл список мест силы. 5) Игрок выбирает ближайшее место силы(остальные нельзя нажать). Появляется окно в котором предлагают осмотреть место силы за кристаллы. А также окно с наставником в котором текст, а под текстом картинка кристалла. 6) Игрок закрывает окно наставника и нажимает кнопку осмотра за кристаллы.	2) В Beyond основным источником дохода для фракций являются древние места силы. Отыщи такое и попробуй поставить на него знамя твоей фракции. 3) Для поиска воспользуйся списком с ближайшими объектами. 4) Выбери подходящее место силы и следуй к нему. 5) Обычно для того, чтобы попасть в какое-то место тебе нужно пройти до него пешком в твоём Мире. Но в этот раз я упрощу тебе задачу, используй этот кристалл и осмотри место силы не приближаясь к нему. 6) Здорово! Ты нашёл своё первое место силы. Сражайся за него и за другие похожие места с враждебными фракциями и старайся удерживать контроль над ними, чтобы получать золотые монеты. Удачи!	начисляется награда 5 монет и 1 кристалл.
------	--	---	--

3. Шахты

Необходимо добавить возможность добывать кристаллы игрокам на карте. Для этого по принципу мест силы нужно сделать на карте месторождения на которых

игроки смогут строить шахты из спец.ресурсов (по 5 каждого), которые добываются в крепости.

Шахта даёт игроку 1 кристалл в час + 5 за постройку. Шахтой может владеть только 1 игрок. На шахту не могут напасть 24 часа после постройки. Шахта функционирует 7 дней потом исчезает. Атака на шахту осуществляется, как при захвате места силы.

Таким образом для создания модуля с шахтами потребуются дополнительные 3д-модели:

Наименование	Описание/Референсы	Трисы
Модель месторождения	 Месторождение выглядит в виде скалы. Когда игрок строит шахту, то вокруг все сооружения образуются на базе этой скалы.	До 5000 трисов, но чем меньше, тем лучше
Шахта производящая кристаллы.	 Вместо золота из горы торчат кристаллы.	До 5000 трисов, но чем меньше, тем лучше

Общие рекомендации по моделям:

- Использовать разумное число полигонов (кол-во треугольников или трисов), это не должно делать в ущерб общему внешнему виду модели. По возможности дополнительно предоставлять модель с пережатым числом трисов для системы LOD'ов (https://ru.wikipedia.org/wiki/Level_of_Detail).
- Использовать ограниченное количество материалов на моделях. По-хорошему на каждый меш не больше 1 материала.

- Необходимо оптимизировать текстуры и сопутствующие техники (карты нормалей и прочее). Например, можно использовать PNG.
- Общий стиль моделей должен сочетаться с теми, которые уже используются в проекте.

4. Удвоение опыта за просмотр рекламы

На экране победы рядом с информацией о полученном опыте необходимо добавить кнопку увеличения награды “Удвоить”. Если игрок нажимает на кнопку, то проигрывается реклама, а опыт полученный за бой удваивается.

Кнопка появляется не чаще, чем один раз на 3 победы в бою.

Необходимо нарисовать иконку удвоения опыта и проработать композицию победного экрана.



5. Улучшение системы получения опыта

Необходимо сделать зависимость получаемого опыта от уровня оппонента.

Если уровень проигравшего ± 2 равен уровень победителя, то опыт начисляется с коэффициентом **=1**.

Если уровень проигравшего ± 3 и выше, чем уровень победителя, то опыт начисляется с коэффициентом **= 1,2**.

Если уровень проигравшего ± 3 и ниже, чем уровень победителя, то опыт начисляется с коэффициентом **= 0,6**.

Таким образом будет снижена скорость прокачки высокоуровневых игроков на слабых противниках.

Примечание: Все коэффициенты должны редактироваться из админ-панели.

6. Оценка приложения в appstore

Необходимо реализовать модальное окно с предложением оценки приложения пользователю в сторе. Окно содержит в себе следующую информацию:

- Заголовок: “Оцените Beyond: Among Us”;

- 5 звезд - звезды имеют активное и неактивное состояние;
- Кнопка “Оценить”;
- Крестик для закрытия окна справа вверху.

Если игрок указал оценку 4-5, а потом нажал оценить, то осуществляет переход в Store, где производится дальнейшая оценка.

Если пользователь ставит оценку 1-3, то окно закрывается, а пользователю всплывает сообщение “Спасибо за оценку! Ваше мнение очень важно для нас” и кнопка “Ок”.

Независимо от того сколько стоит звезд при нажатии на кнопку “Оценить” событие должно фиксироваться во внутренней аналитике.

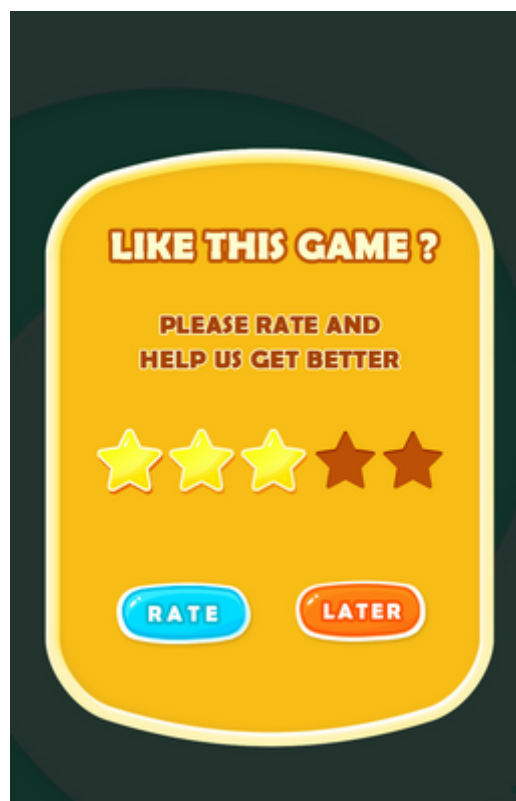
Окно с предложением оценки всплывает только после положительного игрового опыта пользователя. Положительным игровым опытом пользователя являются:

- Выигрыш в бою;
- Захват места силы;
- Получение награды за задание;
- Успешный обыск тайника.

Первое окно всплывает только после 20 положительного опыта. Если пользователь поставил оценку 4-5 и перешел в маркет, то окно больше не всплывает. Если оценка была 1-3, то повторные окна будут всплывать после каждого последующего 50 положительного опыта. Таким образом, если игрок всё же остался в игре несмотря на низкую оценку, то скорее всего игра уже начала ему нравится и возможно он готов поставить оценку выше. Также если пользователь закрывает окно и не ставит оценку, то оно всплывает каждые 50 событий положительного опыта.

Необходимо узнать, если система позволяет отслеживать ставил ли пользователь уже оценку в маркете, то не выдавать ему окно вообще. Есть вероятность, что юзер поставит оценку до нашего предложения сделать это.

Для данного модуля необходимо полностью нарисовать окно оценки приложения.



Структурный референс.