

O.R.C.S.W.A.T: Planetary Assault

Краткое описание

Игра относится к жанрам RTT, RPG, Card game.

Игроку предстоит размещать своих юнитов на прямоугольной сетке, затем задавать траекторию движения для каждого юнита рисованием пальцем по экрану. Далее происходит сражение с автоматическим управлением юнитами, во время которого игрок может размещать новые юниты и применять заклинания. Также юниты самостоятельно применяют свои навыки.

После завершения матча игроку начисляется софт-валюта. С ее помощью игрок может приобретать новые юниты и заклинания, а также улучшать их.

Анализ конкурентов

- Пример мета-карты для передачи **вида сетки** при использовании 3D графики:



- Положение камеры схоже с данным примером:

https://www.youtube.com/watch?v=oaPVK8AukWw&ab_channel=BattleLegion



- Камера потребует возможности перемещения и приближения/отдаления при рисовании траекторий и осмотра карты во время сражения.
- Геймплей и визуальный стиль ближе всего к Clash Royale.



Цели проекта:

Для проекта:

- Увеличение **CPI** с помощью начальной заливкой трафика.
- Увеличение **Gross** с просмотра **Reward video**.
- Увеличение **Retention** с помощью **Daily Rewards, Daily Quests, Энергии**.
- Увеличение **ARPPAU** с помощью **Offers, InApps**.
- Увеличение **ARPPAU** с продажи **Battle pass**.

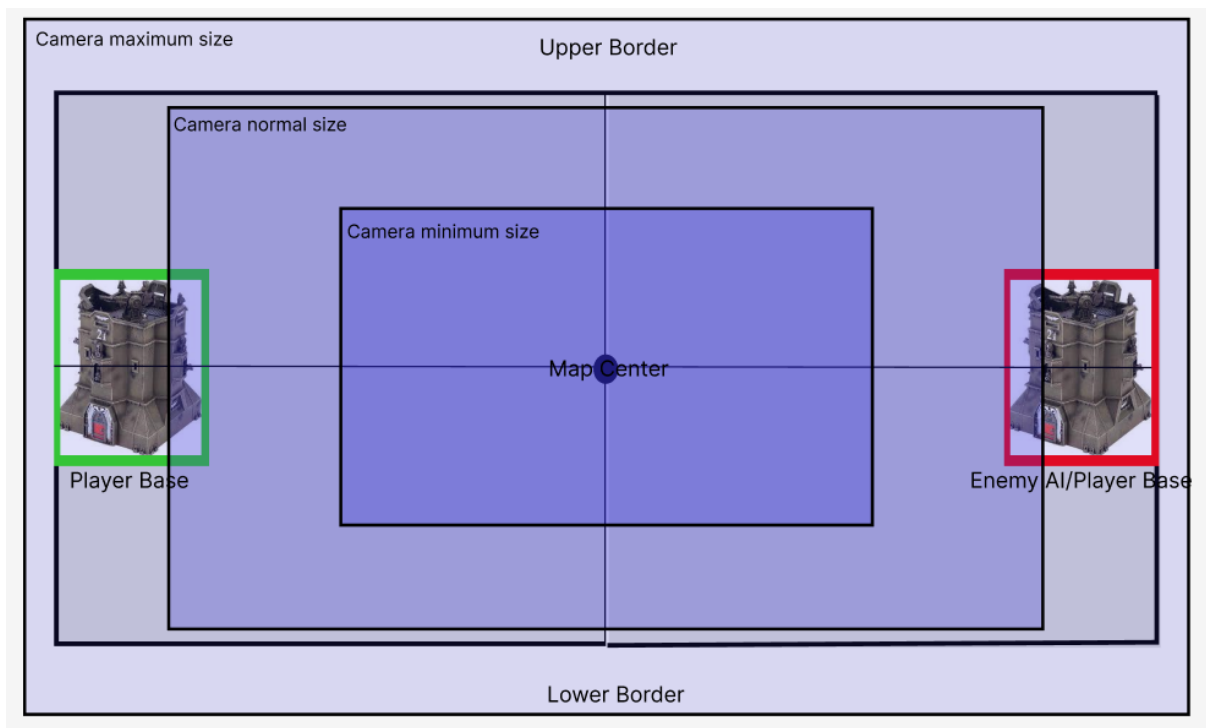
Для игрока:

- Новая комбинация известных **механик**.
 - Размещение юнитов на сетке
 - Рисование траекторий
 - Использование карт заклинаний
 - Создание колоды
- Новые **эмоции** от процесса геймплея.
 - Увлекательные тактические сражения
 - Захватывающая соревновательная составляющая
- Высокая реиграбельность.
 - Большое количество уникальных карт юнитов, героев и заклинаний
 - Различные карты сражений со своими ландшафтами
- Схожесть визуальной части с популярной вселенной Warhammer, но в мультяшном стиле.
- Free Battle Pass.
- Daily rewards.
- В дальнейшем возможно добавление “социального взаимодействия между игроками”.
 - Кланы со своими рейтингами
 - Boss-рейды

Мета-карта

Форма и размеры карты

- Карта имеет **прямоугольную форму**. Пропорции длина к ширине - 2:1.
- На противоположных концах карты находятся **база игрока и база враждебного ИИ/Игрока**.

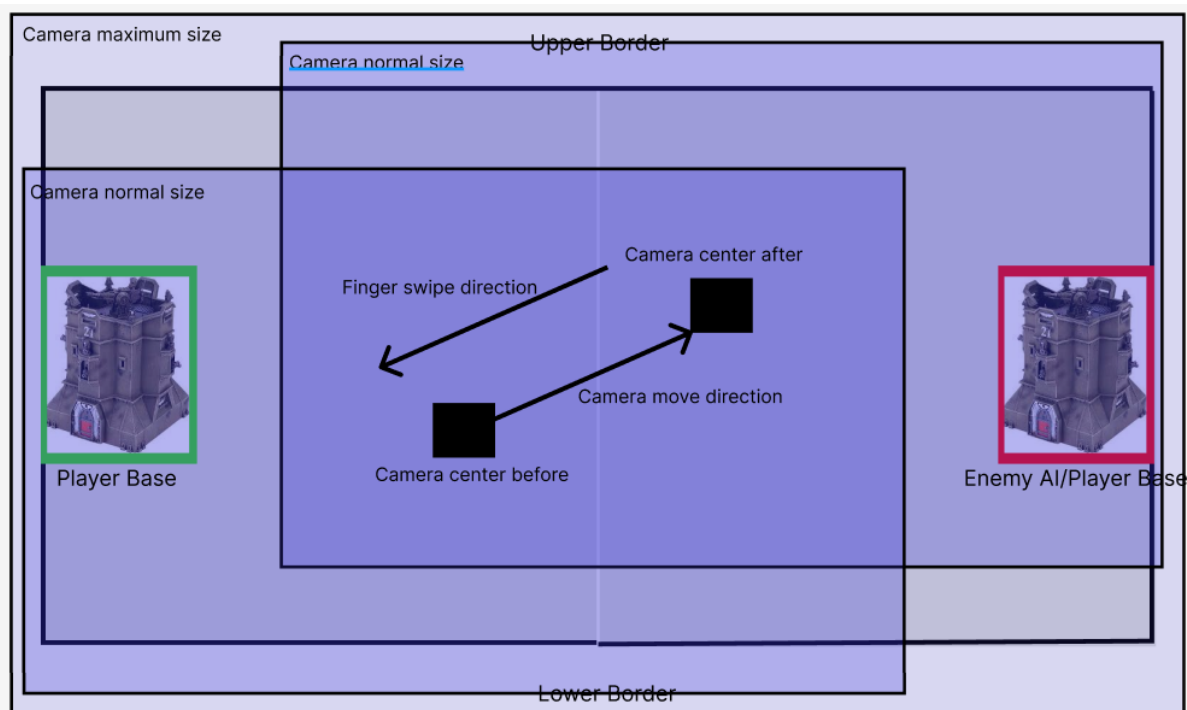


- **Границы карты** - декоративные препятствия (стены или т.п.)
- Сама **боевая область** мета-карты - поле без каких-либо препятствий.

Камера

Положение и размер камеры

- **Камера** изначально размещена **на центре карты**.
- Камера может быть перемещена **произвольно** по желанию игрока. Она перемещается в сторону, **противоположную** направлению **swipe** пальца игрока по экрану. Выглядит так:



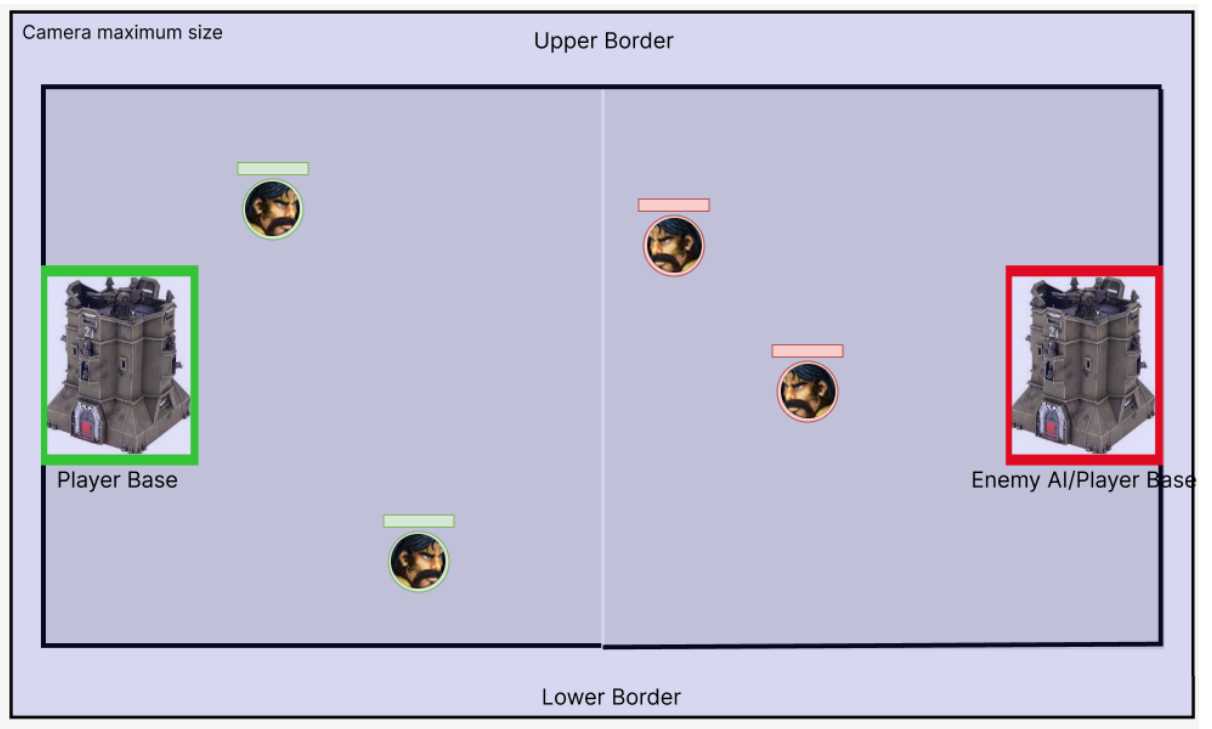
- Камера не может выходить за границы, которыми обладает **максимальная камера** (как на рисунке).
- Камера обладает “**нормальным**” размером (по умолчанию со старта сражения), “**минимальным**” размером и “**максимальным**” размером.
- Игрок может изменять **размер** камеры при помощи **pinch**: для **уменьшения** два пальца касаются экрана и **сводятся вместе**, для **увеличения** — **разводятся в стороны**.
- Во время **размещения** юнитов и **рисовании** траекторий при приближении **области нажатия** (пальца игрока) к границе **камеры**, камера **увеличивается** (отдаляется). Пример: отряд орков - **область нажатия** - находится близко к нижней границе камеры. Поэтому камера **отдаляется** из “normal size” в “extended size”. Максимальное отдаление - “**максимальный**” размер камеры. Выглядит это следующим образом:



- При **отдалении** камеры больше “**нормального**” размера вместо юнитов отряда отрисовываются **иконки**. Выглядят они следующим образом:



На **мета-карте** выглядит следующим образом:



Функционал

Старт

Во время старта, автоматически единожды запускается FTUE

Пользовательские механики

Размещение юнитов на сетке

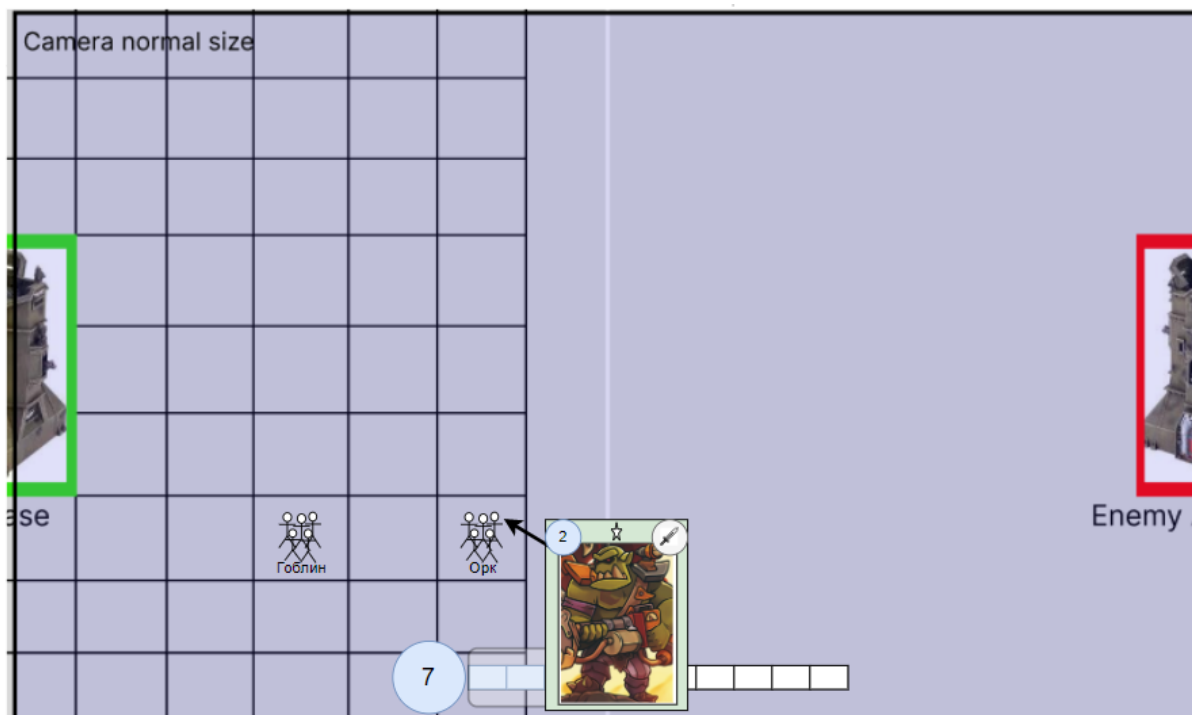
Старт

- Игрок видит все карты своей колоды и шкалу маны на панели внизу экрана.
- Сетка прямоугольная размером 7x9 (как на рисунке выше).

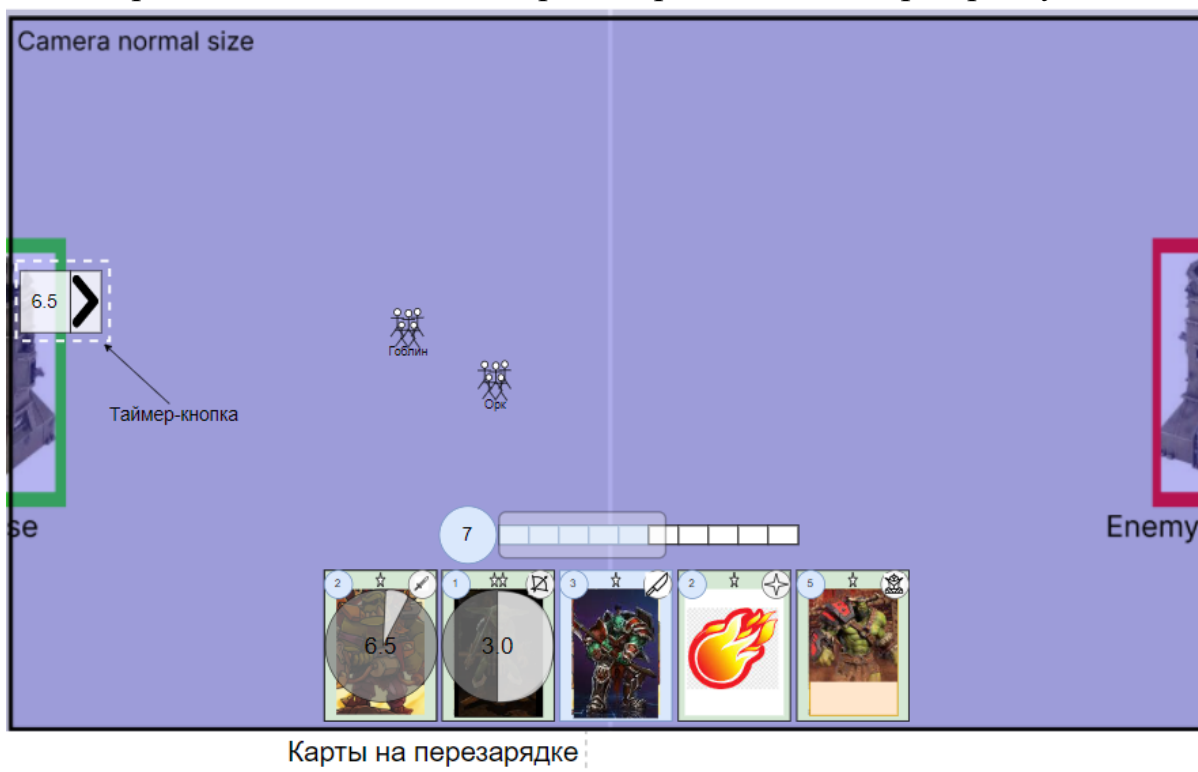


Работа

- Игрок размещает юнитов на сетке. Делается это **перетаскиванием** карт из панели снизу на ячейки сетки. Для **отмены выбора** карты нужно перетащить ее назад на панель с картами или вне области сетки. После размещения юнита на сетке **отменить выбор** карты **нельзя**.
- Для **смены места** размещения юнита на сетке игрок делает тап на юнита, а затем на другое место на сетке.
- **Сетка отрисовывается** когда игрок начинает **перетаскивать** карту, при **смене места** размещения юнита на сетке.



- Во время размещения юнитов панель с картами снизу нужно **скрывать**. То есть панель с картами **сдвигается** вниз под нижнюю **границу** камеры. Остается видна только **полоска маны**. При наведении карты в **область** с полоской маны панель с картами **раскрывается** вновь.
- После размещения юнита его карта отправляется на перезарядку.



- Каждый юнит изображен в виде карты, а на мета-карте в виде отряда или героя.
- Каждая карта имеет свой **класс** (воин/стрелок/убийца и т.д., либо герой, либо заклинание).
- Каждая карта имеет количество **звезд** от 1 до 5 - уровень **улучшения**.
- Каждая карта имеет один из цветов - **редкость** карты.
- Каждая карта содержит **название** юнита, его **стоимость** в мане и **класс**.

Финиш

- Юнит размещен на сетке, но ни с чем не взаимодействует и ожидает задания **траектории**. При этом **модель** юнита **полупрозрачная** (до указания траектории/истечения таймера, что описан ниже).

Рисование траекторий

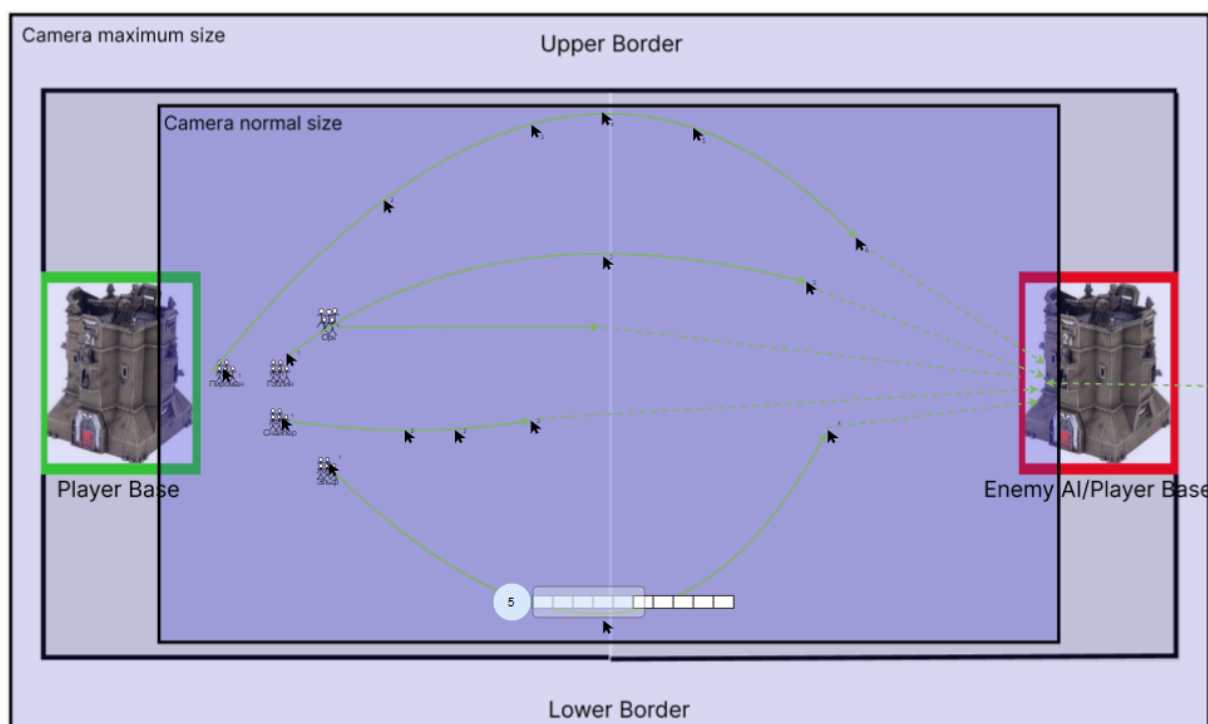
Старт

- Юнит размещен на сетке.
- Разблокируется возможность рисования траектории.
- Запускается **таймер** N сек.

Работа

- Игрок путем нажатия на юнит и дальнейших перемещений пальца **рисует траекторию** перемещения юнита. При **смене места размещения** юнита и рисовании траектории таймер **перезапускается**.
- Если игрок нажимает (тап) на **таймер**, то юнит спавнится **досрочно без** указания траектории. Таким образом юнит будет двигаться к **базе** противника. Если на сетке игрока уже **размещен** юнит с **не указанной** траекторией (значит игрок видит его таймер), а игрок размещает **еще** одного юнита, то **предыдущий** автоматически спавнится **без** указания траектории и движется к базе противника (аналогично нажатию на его таймер).
- Траектория **графически** изображается в виде дуги со стрелкой. Ее **нельзя** направить в сторону своей базы (влево), изгиб **не** может превышать угол 90°, а длина **ограничена** (не может выйти за границы мета-карты).

- Во время рисования траектории **UI** (панель с картами снизу) нужно **скрывать**. То есть панель с картами **сдвигается** вниз за нижнюю границу камеры. **Остается видна только полоска маны (можно и ее убрать).**



Финиш

- Юниту задана траектория.
- По **истечению таймера** юнит появляется на мета-карте и начинает движение согласно траектории.
- При **вступлении в бой** с юнитами противника юнит временно **прекращает** движение по траектории, а затем **возвращается** к ней.
- Если по истечению таймера **траектория не была задана**, юнит будет двигаться **к базе противника** (как “Орк” на изображении).
- После достижения **конечной точки** траектории юнит будет двигаться к **базе** противника на противоположной стороне карты.

Использование заклинаний

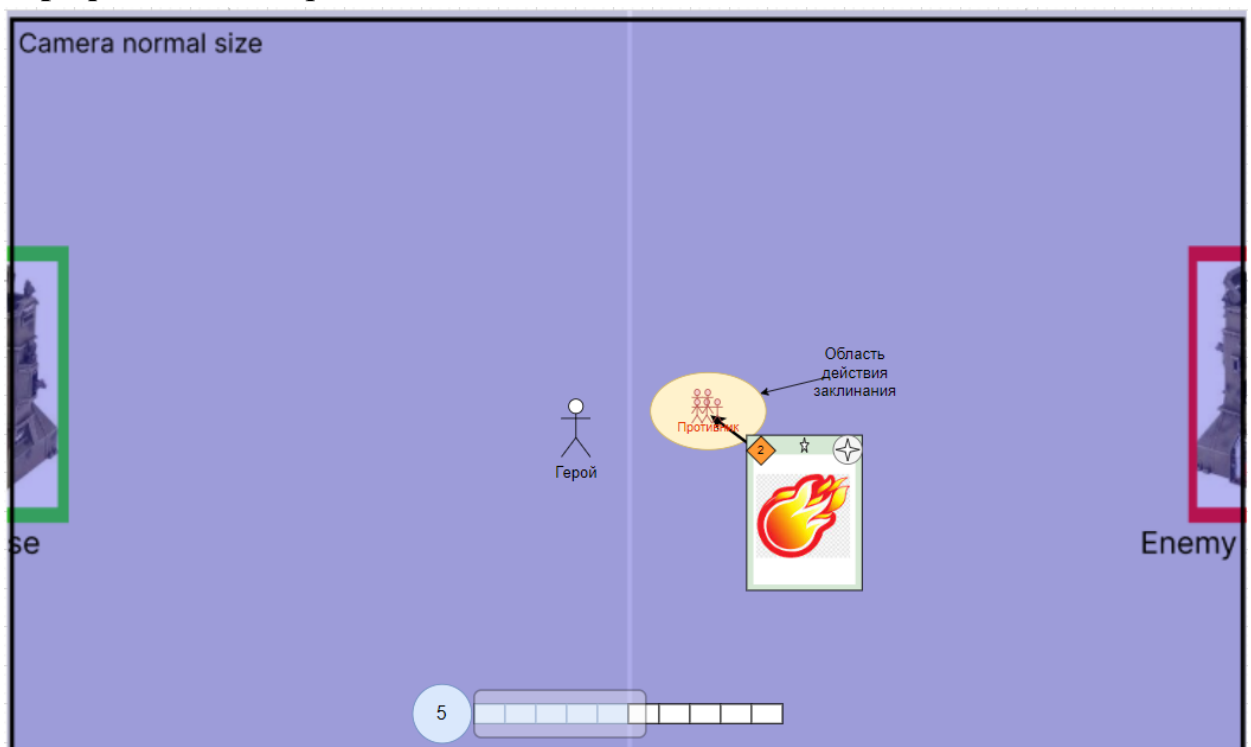
Старт

- У игрока есть карта заклинания. Если число **зарядов** больше 0, игрок может начать **перетаскивать** карту. Если **зарядов 0** - карта будет

затемнена и недоступна для перетаскивания. Число зарядов карты заклинания в **начала** сражения = значению указанному на **карте** заклинания.

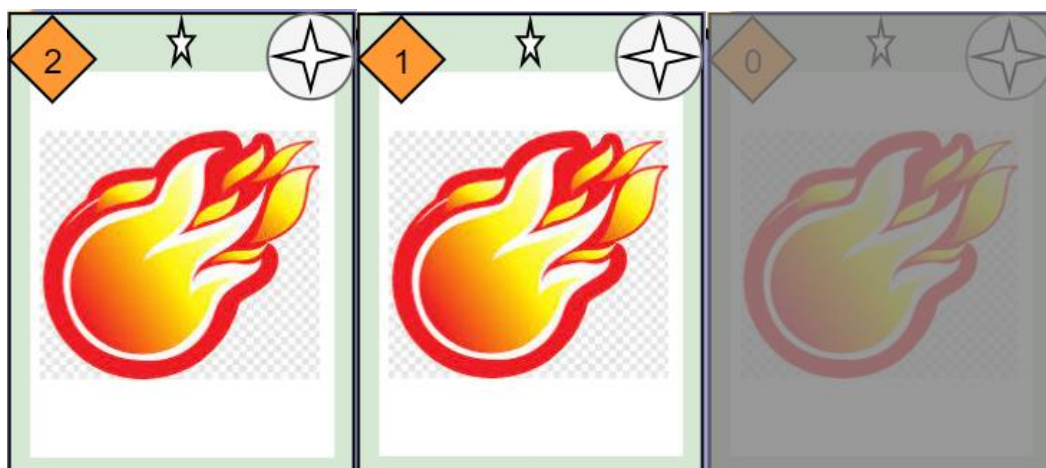
Работа

- Игрок **активирует** заклинания перетаскивая карты с панели на мета-карту. Для **отмены выбора** карты нужно перетащить ее назад на панель с картами или вне области мета-карты.
- Во время использования заклинаний панель с картами снизу нужно **скрывать**. То есть панель с картами **сдвигается** вниз под нижнюю **границу** камеры. Остается видна только **полоска маны**.
- При наведении карты заклинания на область мета-карты **графически** изображается **область действия** заклинания.



Финиш

- На области мета-карты в выбранной области действия заклинания **активируется эффект** заклинания, количество **зарядов** снижается на 1, а его карта отправляется на **перезарядку**. Картинка **слева** до применения, **в середине** - после, **справа** - 0 зарядов.



Редактирование колоды

Старт

- Игрок заходит в раздел меню **“Колода”**.

Работа

- В **“Колоде”** игрок видит свою **коллекцию** карт и может редактировать свою **колоду** карт (герой, отряды, заклинания) из имеющихся у него в **коллекции**. В дальнейшем он будет использовать эту колоду в сражениях.
- **Карты** колоды (отряды) могут быть выбраны **произвольно**. Для **заклинания** и **героя** в колоде есть по 1 отдельному слоту.
- Нажав на кнопку **“инфо”** на любой карте игрок получает подробную информацию о свойствах карты и их описание.

Финиш

- Игрок собрал свою колоду и может начинать сражение.

Возвратные механики

Энергия

Старт

- У игрока есть шкала энергии. **Максимальное** количество энергии = **100 ед.**

Работа

- При начале миссии игрок тратит **25 ед** (позже изменится).
- Энергия восстанавливается со временем, **25 ед. в час** (позже изменится). Также есть возможность восстановить энергию просмотрев рекламный **ролик** (3 раза в сутки)(не работает в прототипе).
- Если энергии **недостаточно**, игрок не сможет начать миссию. Кнопка в окне описания миссии будет заблокирована и затемнена (позже заменим на: окно с информацией и кнопкой перехода в магазин).

Финиш

- Шкала энергии уменьшается с каждой начатой миссией вплоть до **0** единиц.

Сражение за планету (Single player campaign)

Старт

- Игрок выбирает миссию на карте **кампании**.
- Отнимается некоторое количество **энергии**.
- Игрок загружается на мета-карту.
- Игрок получает стартовые карты отрядов сверху колоды в руку.
- Игрок нажимает кнопку “Начать сражение”.

Работа

- Начинается сражение. Игрок получает возможность размещать юнитов, рисовать траектории и т.д.
- Сражение длится до:
 - 1) Уничтожения базы противника (крепость).
 - 2) Уничтожения противником базы игрока (база-корабль).
 - 3) Истечения таймера сражения.

Вариант 1 - победный, 2 и 3 - поражение.

Финиш

- Игрок видит результат сражения.
- Игрок получает награду в виде **софт валюты**.

- У игрока есть возможность просмотра **Reward Video** с умножением наград.
- За успешное прохождение некоторых уровней (босс-уровней) игрок получает также **хард-валюту**. На таких уровнях просмотр рекламы не действителен.

Сражение на арене (Multiplayer pvp)

Старт

- Игрок начинает поиск матча в режиме **арены**.
- Отнимается некоторое количество **энергии**.
- Игра производит подбор игроков (2) для матча.
- Игра подбирает **случайную карту**.
- Игроки загружаются на мета-карту.
- Игроки получают стартовые карты отрядов сверху колоды в руки.
- Запускается **таймер** обратного отсчета до начала матча.

Работа

- Начинается сражение. Игроки получают возможность размещать юнитов, рисовать траектории и т.д.
- Сражение длится до:
 - 1) Уничтожения одной из баз игроков (крепости).
 - 2) Истечения таймера сражения.

По истечению таймера сражения побеждает тот игрок, у крепости которого осталось больше **НР**. Если **НР** равны, то назначается **дополнительное время**.

Финиш

- Игрок видит результат сражения.
- Игра рассчитывает **рейтинг** игрока.
- Игрок получает награду в виде **софт валюты**.

Экономические механики

По сути своей - **gacha система**.

Приобретение новых карт

Старт

- Приобретение новых карт осуществляется в разделе меню **“Карты”**.
- Игрок заходит в данный раздел и видит перед собой список экспедиций.

Работа

- Приобретение карт осуществляется через покупку **экспедиций**. Каждая экспедиция содержит в себе некоторый **набор** карт разной **редкости**. Существуют разные **виды экспедиций**:
 - **“тематические”**, содержащие в себе карты определенной **расы** (например: только орки).
 - **“классовые”**, содержащие в себе некоторый ограниченный набор карт определенного **класса** (например: только воины/только заклинания).
 - **“смешанные”**, содержащие в себе произвольный набор карт.
- Экспедиции можно приобретать как за **софт**, так и за **хард** валюту.
- Игрок видит:
 - содержимое экспедиций,
 - **бонус к шансу выпадения** редких карт (например: +10% на “редкую”, + 5% на “мистическую”, +3% на “легендарную”),
 - количество открытий до **гарантированного** выпадения “редкой” карты или выше.
- При выпадении карты редкостью **ниже** “редкой” **шанс** выпадения “редких” карт и выше **увеличивается**.
- Если игрок открывает N экспедиций **без дропа** карты редкостью **“редкая”** или выше, на следующий раз ему **гарантированно** выпадает “редкая” карта или выше.
- При выпадении карты редкостью “редкая” или выше **бонус** к шансу **сбрасывается**.

Финиш

- Выпавшая карта добавляется в **коллекцию** игрока.

Улучшение карт

Старт

- Улучшение карт осуществляется в разделе меню **“Улучшения”**.
- Здесь игрок видит список повторяющихся карт из своей коллекции.

Работа

- Игрок выбирает тапами две **повторяющиеся** карты и нажимает кнопку **“Merge”**.
- Две выбранные карты заменяются на одну такую же, но с увеличенным на 1 количеством звезд. Это означает:
 - Герой: увеличивает характеристики героя. На некоторых уровнях также разблокируются новые навыки. Эффективность навыков героя зависит от его характеристик.
 - Отряды: увеличивает характеристики отряда. На некоторых уровнях также разблокируются новые навыки. Эффективность навыков отряда зависит от его характеристик.
 - Заклинания: увеличиваются характеристики заклинания. На некоторых уровнях также разблокируются новые **эффекты**.

Финиш

- Полученная карта добавляется в **коллекцию** игрока.

Софт/Хард валюта

Софт/Хард валюта является ресурсом, которым игрок манипулирует для:

- Приобретения экспедиций.
- Приобретения платной версии и уровней Battle Pass (только за Хард).
- Вращения **“Колеса удачи”**

Внутриигровые механики

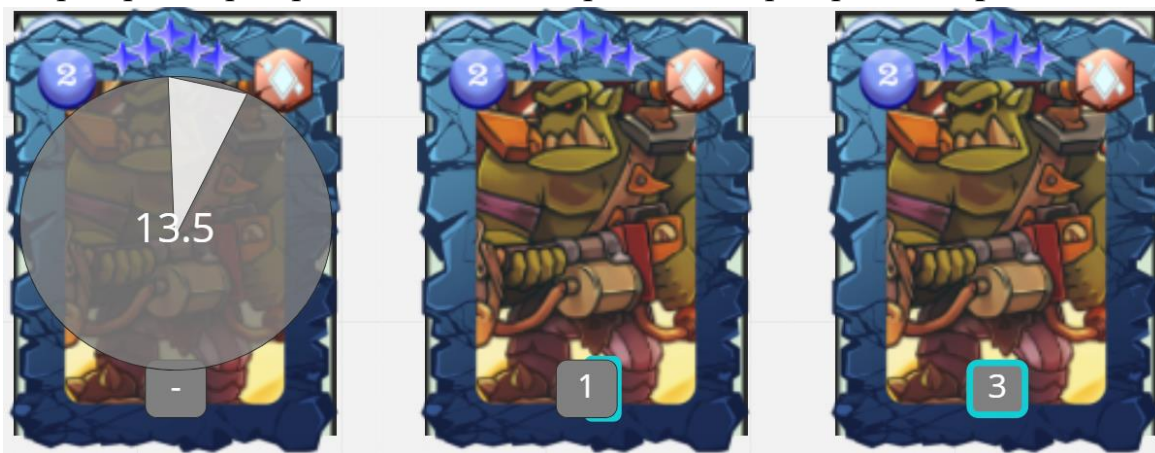
Мана

- **Мана** - это ресурс, который игрок использует во время матча для размещения юнитов. **Максимальное** число очков маны - **10**, оно **постоянное** и не может быть улучшено. Мана восполняется со временем: **1** единица раз в **7 сек.** Игрок видит ману, как **шкалу** над своими картами. Число очков маны выводится слева от шкалы в “сфере”.



Резервы отрядов

- **Резерв** - это количество раз, которое отряд можно **разместить** на поле боя **без перезарядки**. Резерв отображается как число в нижней части карты юнита и зависит от конкретной карты. **Время** перезарядки резерва совпадает со временем перезарядки **карты**.



1. Карта на перезарядке (нет резервов)
2. Карта с 1 резервом (перезарядка второго резерва прошла наполовину). При использовании карты перейдем к картинке 1, но с текущей перезарядкой (половина).
3. Максимальное число резервов (число подсвечено обводкой для индикации достижения данной картой максимального числа резервов).

Радиус обнаружения (юниты ближнего боя)

- Это **сфера** с некоторым радиусом, отсчитываемым от центра юнита, которая реагирует на пересечение с **юнитами** противника.
- При пересечении юнит противника становится “**целью**” для атаки нашего юнита. Затем наш юнит **преследует** юнит противника и атакует его до **уничтожения** или **выхода** из радиуса обнаружения.
- При нахождении в радиусе обнаружения **нескольких** юнитов противника, **целью** становится **ближайший**.

Радиус атаки (юниты дальнего боя)

- Это **сфера** с некоторым радиусом, отсчитываемым от центра юнита, которая реагирует на пересечение с **юнитами** противника.
- При пересечении юнит противника становится “**целью**” для атаки нашего юнита. Затем наш юнит **атакует** юнит противника до **уничтожения** или **выхода** из радиуса атаки.
- Юниты дальнего боя **не** преследуют свои **цели**.
- При нахождении в радиусе обнаружения **нескольких** юнитов противника, **целью** становится **ближайший**.

Сектора получения урона

- У каждого юнита есть два сектора получения урона: **фронт** и **тыл**.
- **Радиус** каждого из секторов = 180° .
- **Множитель** получаемого урона во **фронт** = 1.
- **Множитель** получаемого урона в **тыл** = 2.

Дегградация характеристик отрядов

- Каждый отряд имеет некоторое количество “**бойцов**”. Бойцы внутри отряда обладают **одинаковыми** характеристиками.
- Характеристики отряда есть **сумма** характеристик **всех** его бойцов.
- По мере получения урона отряд будет **терять** своих бойцов. После каждого потерянного бойца характеристики отряда **пересчитываются** (уменьшаются).

Навыки юнитов

- Каждая карта обладает некоторым набором **навыков**.

- Навыки распределены по уровням **улучшения** карты. Например: 1 звезда - навык “Рывок”, 3 звезды - добавляется навык “Стойкость”, 5 звезд - добавляется навык “Непоколебимость”.
- **Количество** навыков у карты варьируется от 2 до 5 в зависимости от ее **редкости**.
- Навыки бывают **пассивными** и **активными**. **Пассивные** навыки действуют на юнита **постоянно** с момента его **размещения**. **Активные** действуют при выполнении **условий** активации (получение урона, появление цели для атаки и т.п.).
- **Свойства** навыков (в том числе и числовые значения) прописаны в **окне** описания описании навыка, которое доступно в описании **карты** в редакторе колоды.

Классификация карт

Воин

- Ближний бой.
- Специализация на выносливости.
- Высокая численность бойцов в отряде.
- Иконка “меч” на карте юнита.

Стрелок

- Дальний бой.
- Специализация на нанесении урона.
- Средняя численность бойцов в отряде.
- Иконка “лук” на карте юнита.

Убийца

- Ближний бой.
- Специализация на мобильности.
- Низкая численность бойцов в отряде.
- Иконка “нож” на карте юнита.

Заклинание

- Имеет отдельный слот в колоде.

- Заклинания могут иметь различные применения (нанесение урона, восстановление, усиление, ослабление).
- В отличие от других классов карт **не** имеет стоимости в **мане**, но имеет ограниченное число **применений** за матч.
- Помимо **радиуса** и **времени** действия, все остальные **характеристики** заклинания прописаны в его **навыках**.
- Иконка “звезда” на карте.

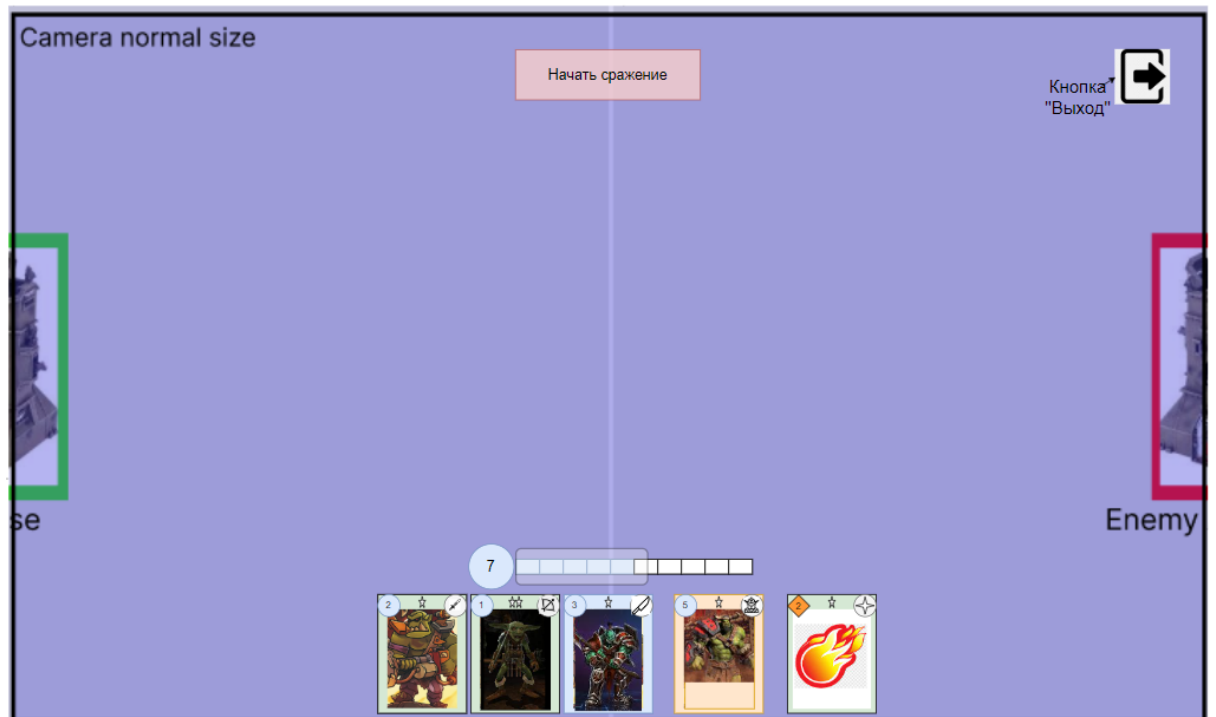
Герой

- Имеет отдельный слот в колоде.
- Специализация и характеристики зависят от дизайна конкретного героя.
- Иконка “герой” на карте юнита

Описание окон и интерфейса

Мета-сцена при размещении юнитов

- После выбора **миссии** в **кампании** игрок переходит на карту сражения.
- Игра находится в состоянии **ожидания**. Панель с картами не интерактивна. Игрок осматривает карту миссии.
- В многопользовательской игре (**Multiplayer pvp**) стадия ожидания отсутствует.

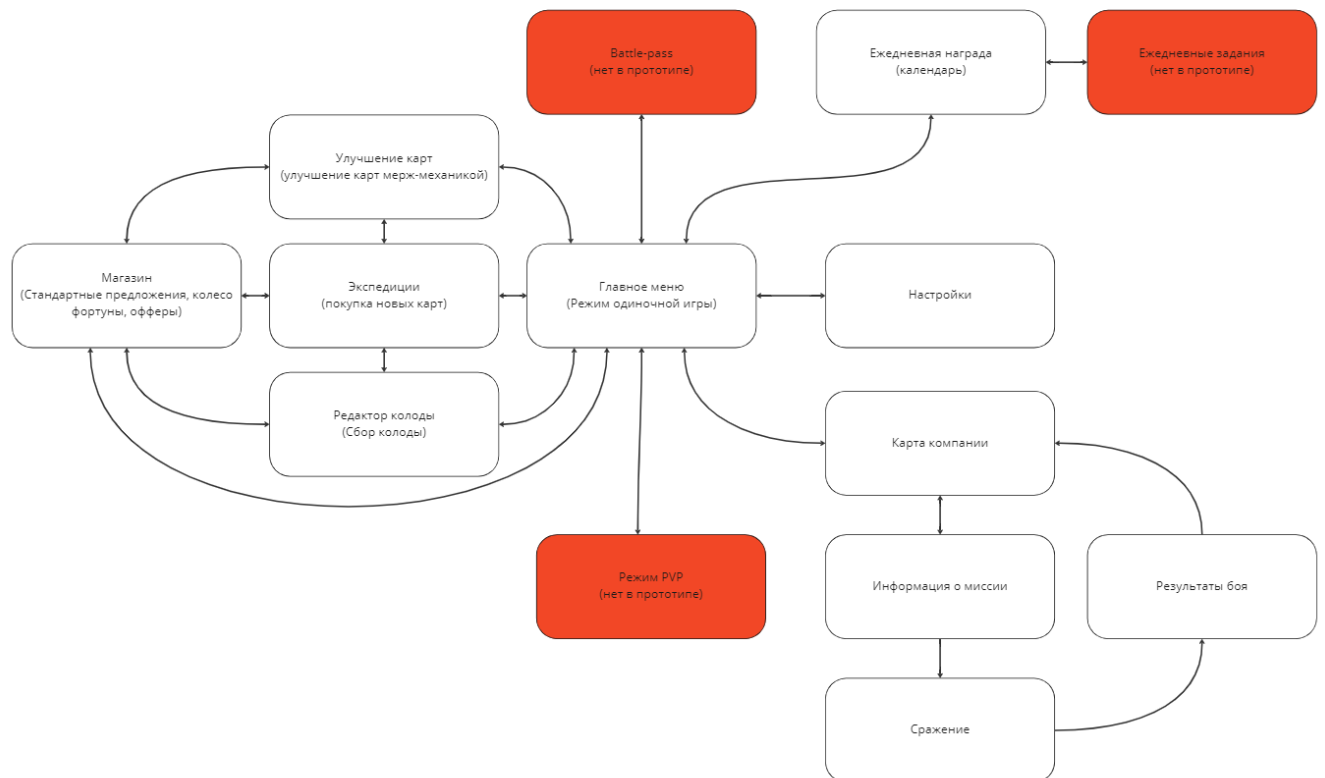


- Игрок нажимает кнопку **“Начать сражение”** и переходит к следующему UI:

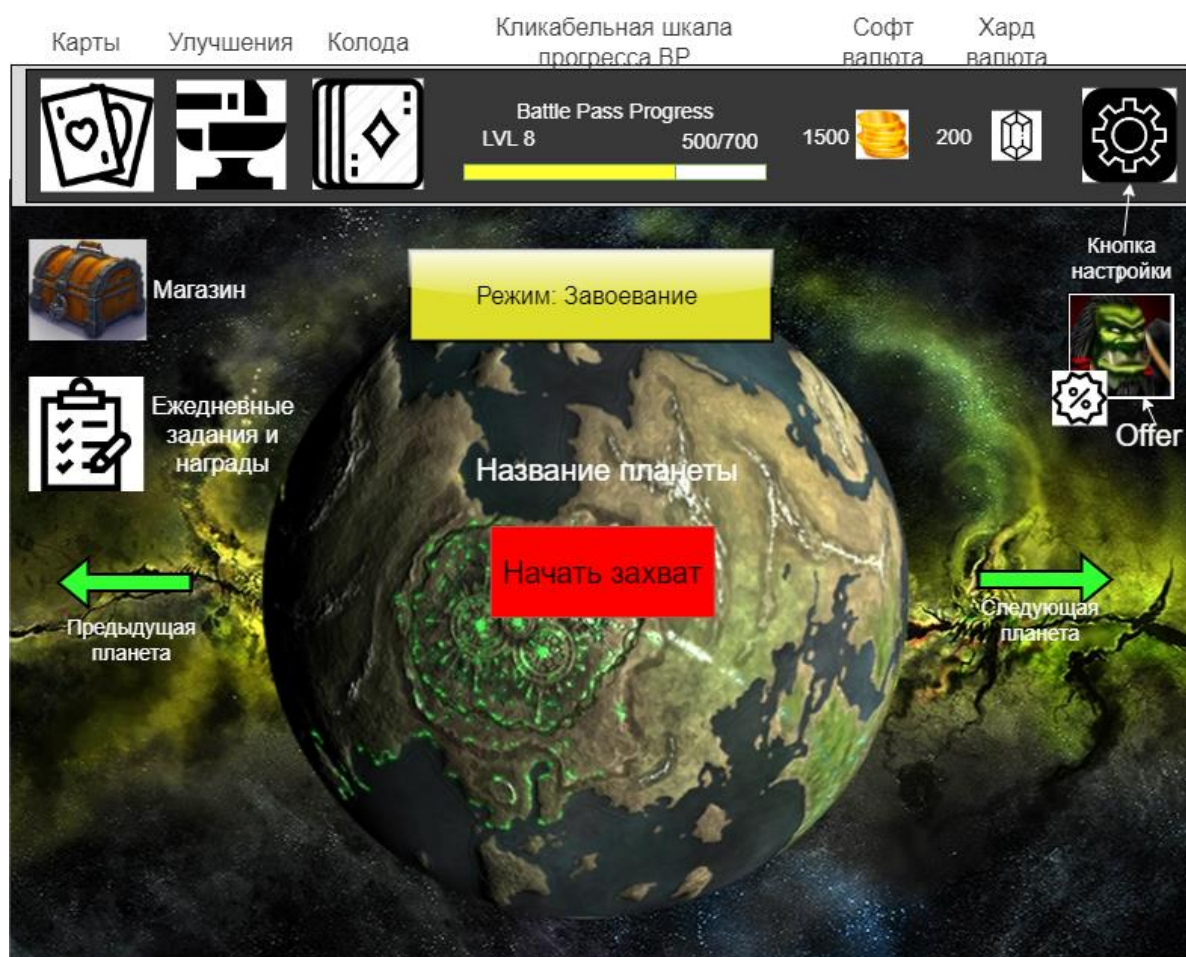
Мета-сцена во время сражения



Карта интерфейсов



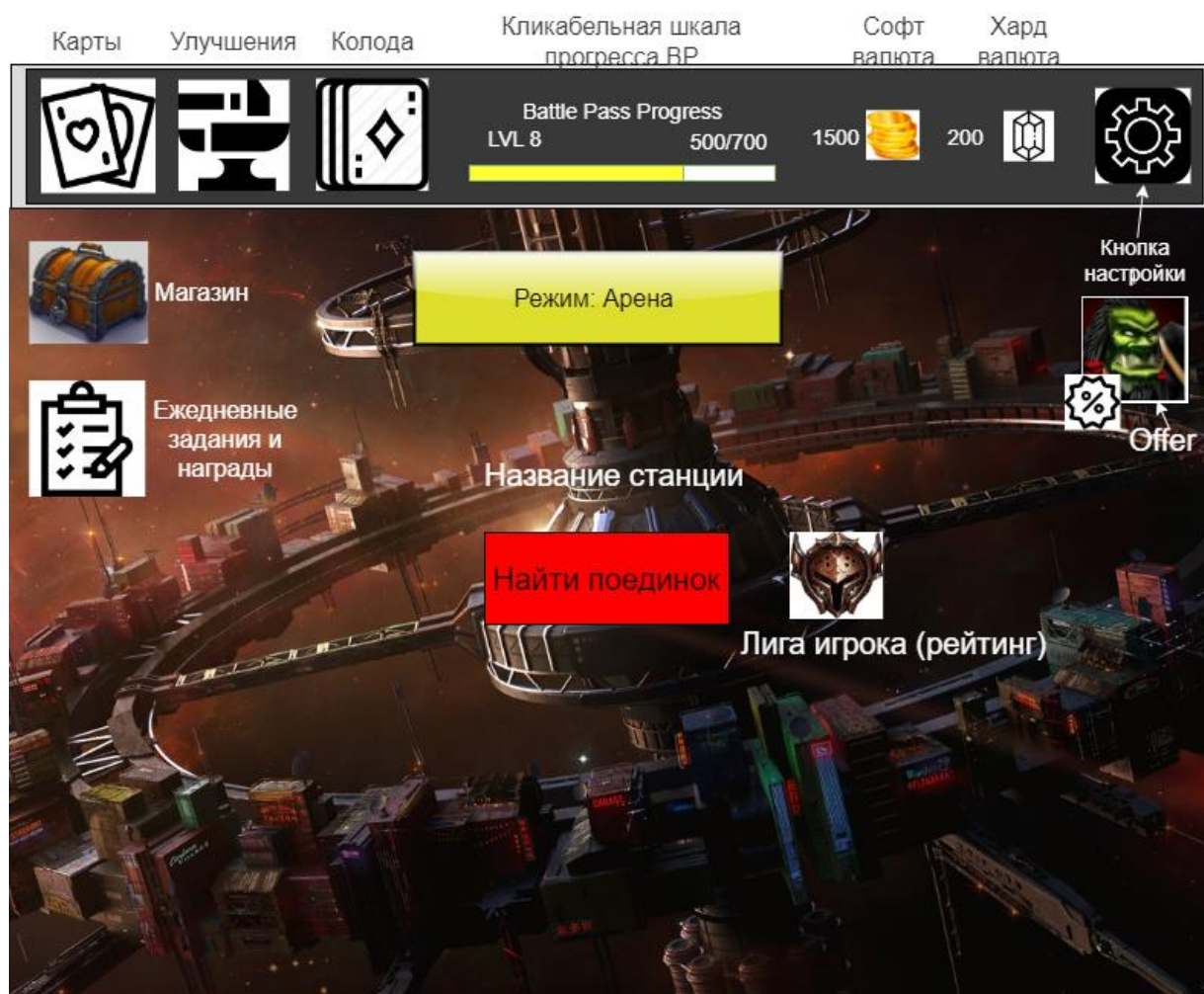
Главная сцена при режиме “Завоевание” (Single player campaign)



- При нажатии на кнопку “Начать захват” игра перенесет игрока на карту выбора миссии кампании.
- Стрелки перехода “Следующая планета” и “Предыдущая планета” сменяют планету и ее фон с анимацией “слайд” или “вращение”.
- Каждая планета - набор кампаний посвященный той или иной игровой фракции (расе).
- При нажатии на кнопку “Режим” игра сменит режим на “Арена”. Также произойдет замена фоновой картинке.
- “Карты” - переход в раздел меню, где можно приобрести карты отрядов, героев, заклинаний.
- “Улучшение” - переход в раздел меню, где можно улучшить имеющиеся карты.
- “Колода” - переход в раздел меню, где можно редактировать текущий состав карт колоды и выбирать героя.

- “**Battle Pass**” - переход в раздел меню, где можно увидеть содержание и текущий прогресс Battle Pass.
- “**Магазин**” - переход в раздел меню, где можно приобрести хард валюту, конвертировать ее в софт валюту. Также просмотреть и приобрести офферы и постоянные наборы. Нажатие на иконки валют или иконку “Offer” также переносит игрока в “Магазин”.
- Кнопка “**Настройки**” - переход в раздел меню, где можно настроить звук, язык, получить полезные ссылки. Также возможно настроить уровень графики (полезно для 3D).

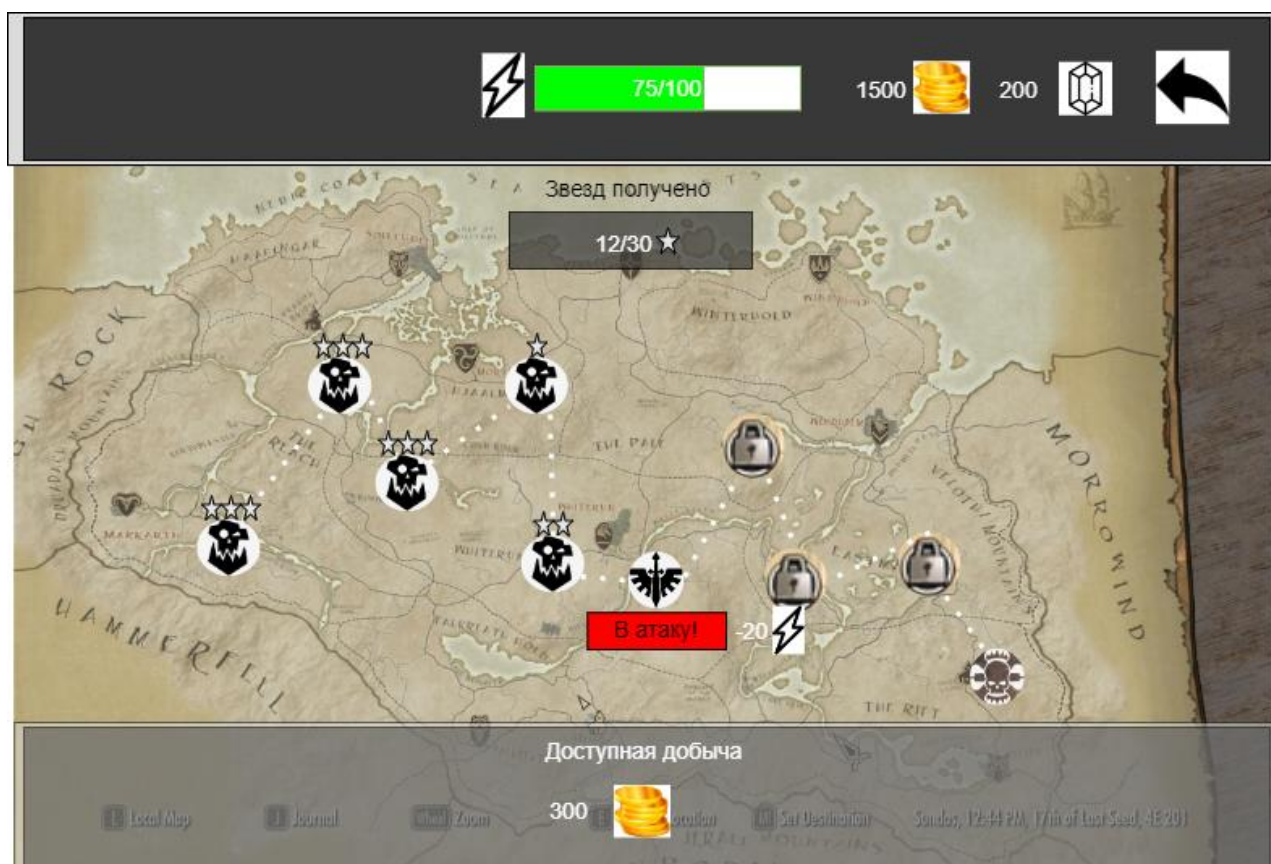
Главная сцена при режиме “Арена”(Multiplayer pvp)



- Мультиплеер **синхронный**. Для подбора матча необходимо минимум 2 игрока схожего рейтинга **онлайн**.
- При нажатии на кнопку “**Начать захват**” игра начнет поиск игрока-соперника, а затем перенесет игроков на мета-карту сражения.

- При нажатии на кнопку “**Режим**” игра сменит режим на “**Завоевание**”. Также произойдет замена **фоновой картинки**.

Карта выбора миссии кампании

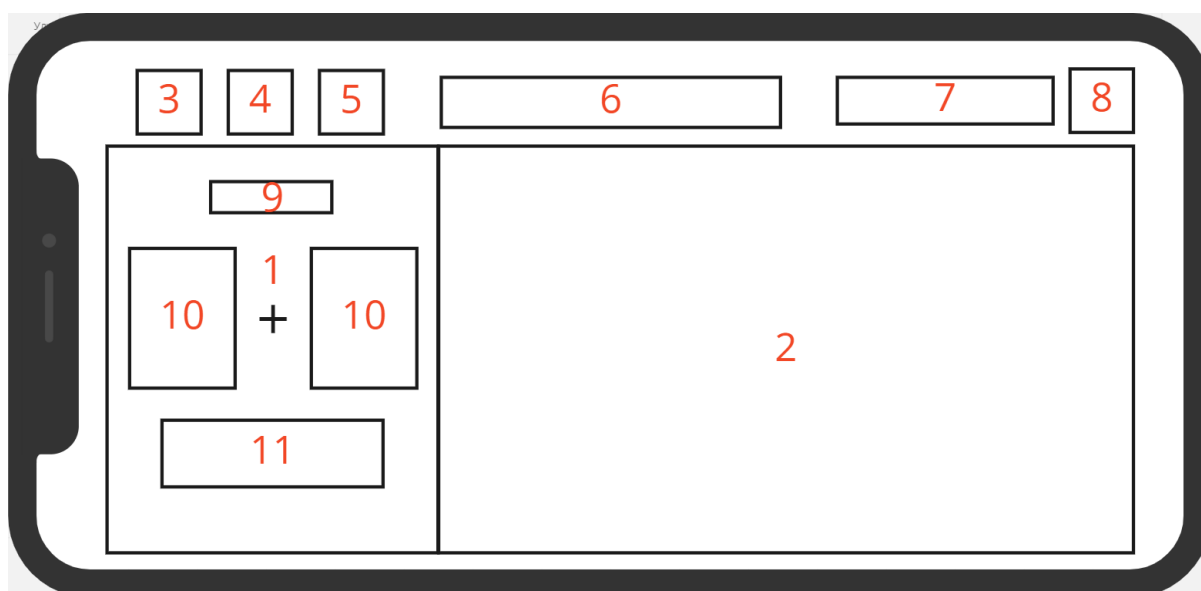


- На карте присутствуют все **миссии** текущей кампании.
- **Пройденные** локации выглядят как герб “орков”, то есть **фракции** игрока. **Доступные** для прохождения - как герб **фракции** данной планеты.
- **Недоступные** миссии выглядят как “замок”.
- **Босс-миссия** помечена “черепом”.
- На панели сверху присутствует шкала **энергии**.
- Игрок видит **суммарное** количество звезд, заработанные в данной кампании, **максимальное** количество и количество звезд на каждой **пройденной** миссии.
- Для разблокировки **следующей** кампании игрок должен:
 - Пройти босс-миссию.
 - Набрать не менее $\frac{2}{3}$ от максимального числа звезд.
- Игрок тапом выбирает миссию. Ему доступны для прохождения последняя разблокированная и все пройденные миссии.

- При выборе миссии появляется кнопка “**В атаку**”, количество **энергии**, которое игрок затратит на попытку. На панели снизу выводится **награда**, что игрок получит при прохождении миссии на **3 звезды**.

Окно улучшения карт

Макет



1. Блок слияния карт
2. Коллекция карт игрока. Пролистывается вниз. При нажатии на карту, карта добавляется в блок слияния (из коллекции карта убирается).
3. Кнопка экспедиций. При нажатии открывает окно экспедиций.
4. Кнопка улучшения колоды. Подсвечивается, так как уже открыто окно улучшения. При нажатии ничего не происходит.
5. Кнопка редактора колоды. При нажатии открывает окно редактирования колоды.
6. Название окна.
Текст “Улучшение колоды”
7. Блок валют.
8. Кнопка “Назад”. При нажатии возвращает игрока в Главное меню.
9. Название блока.

Текст “Слияние”.

10. Место для карты для улучшения.

Первая карта добавляется в левую ячейку. Вторая карта добавляется в правую ячейку, если она идентична первой. При нажатии на карту в ячейке, карта возвращается в блок коллекции игрока.

11. Подсказка для пользователя.

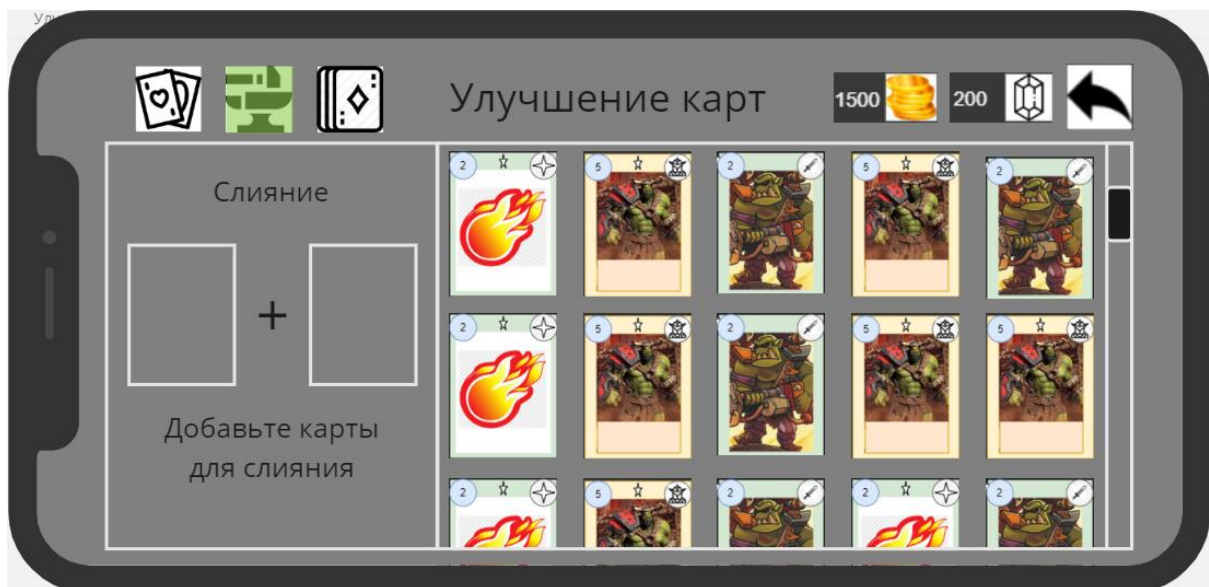
Если не добавлено карт:
текст “Добавьте карты для слияния”

Если добавлена одна карта:
текст “Добавьте такую же карту для слияния”

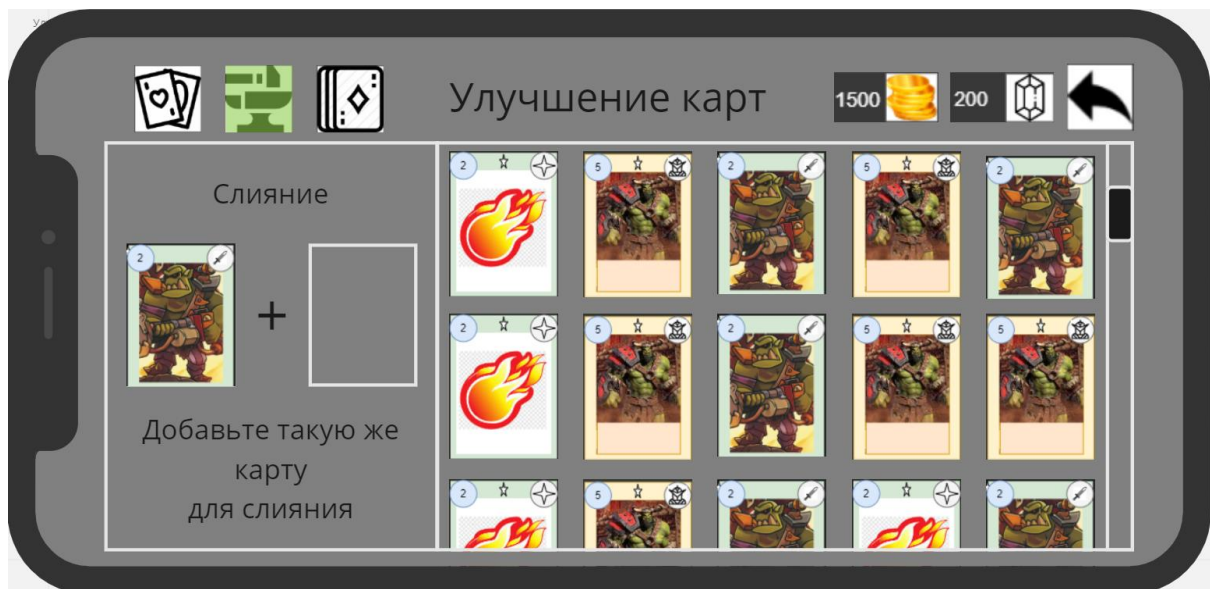
Если добавлено 2 карты:
Зелёная кнопка с ценой слияния. При нажатии улучшает карту.

Если добавлено 2 карты, но у игрока недостаточно софт валюты:
При нажатии открывает окно с сообщением о том, что недостаточно валюты, и предложение перейти в магазин.

Без карт



С одной картой

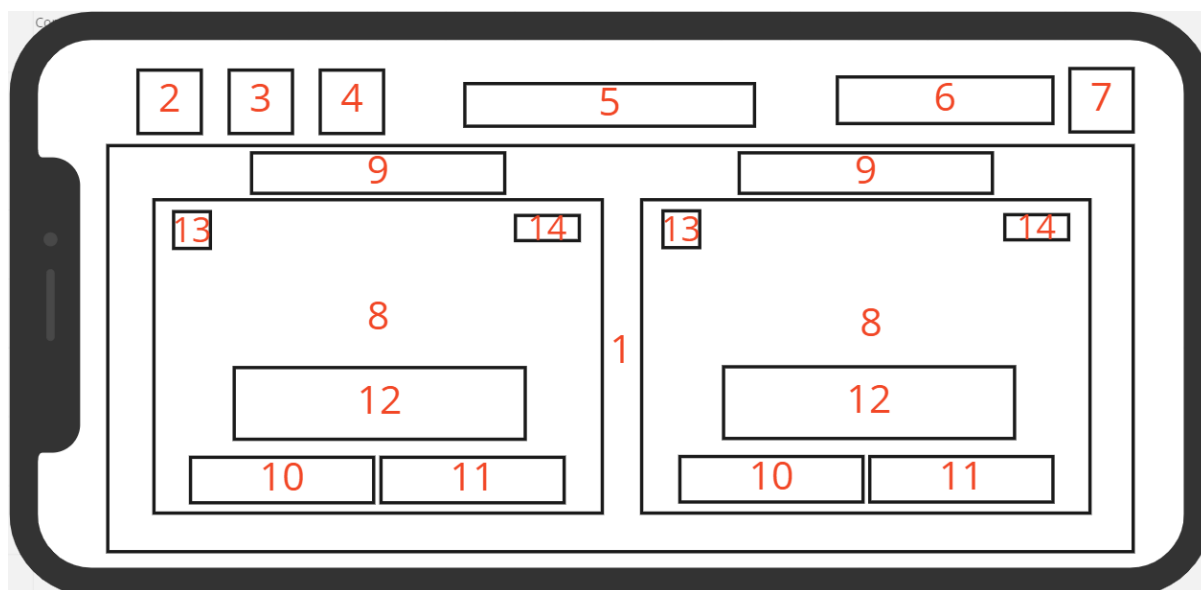


С двумя картами



Окно экспедиций

Макет

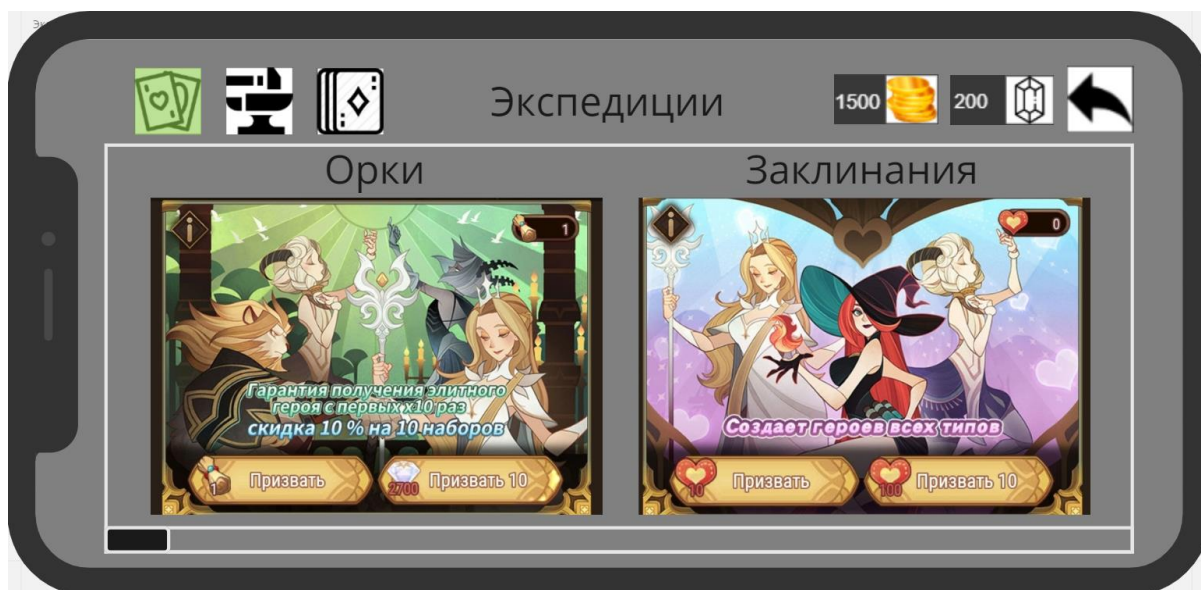


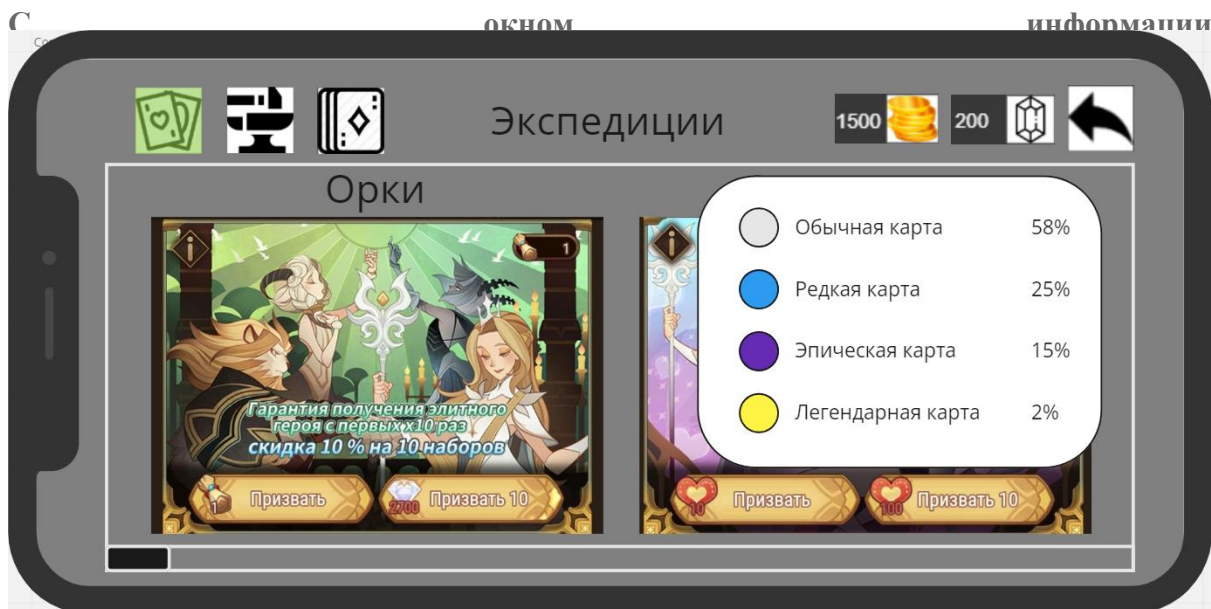
1. Блок экспедиций
2. Кнопка экспедиций. Подсвечивается, так как уже открыто окно экспедиций. При нажатии ничего не происходит.
3. Кнопка улучшения колоды. При нажатии открывает окно улучшения карт.
4. Кнопка редактора колоды. При нажатии открывает окно редактирования колоды.
5. Название окна.
Текст “Экспедиции”
6. Блок валют.
7. Кнопка “Назад”. При нажатии возвращает игрока в Главное меню.
8. Арт экспедиции. Композиция из нескольких персонажей (или других объектов), которые могут быть получены из экспедиции.
9. Название экспедиции.
10. Кнопка покупки одной экспедиции. На ней отображается цена экспедиции: если есть жетон экспедиции - 1 жетон, если жетонов экспедиции нет - цена в валюте. При нажатии выдаёт игроку случайную карту из пака в соответствии с вероятностью получения карт из пака.
11. Кнопка покупки 10 экспедиций. На ней отображается цена

экспедиции: если есть 10 жетонов экспедиции - 10 жетонов, если 10 жетонов экспедиции нет - цена в валюте. При нажатии выдаёт игроку 10 случайных карту из пака в соответствии с вероятностью получения карт из пака.

12. Дополнительное описание экспедиции.
 Примерный вариант текста:
 “Гарантированная эпическая карта за 10 экспедиций
 Гарантированная легендарная карта за 50 экспедиций
 Скидка 10% за покупку 10 экспедиций разом”
13. Кнопка информации. При нажатии показывает блок информации о вероятности выпадения карт различной редкости из экспедиции.
14. Баланс жетонов экспедиции.

Окно экспедиций

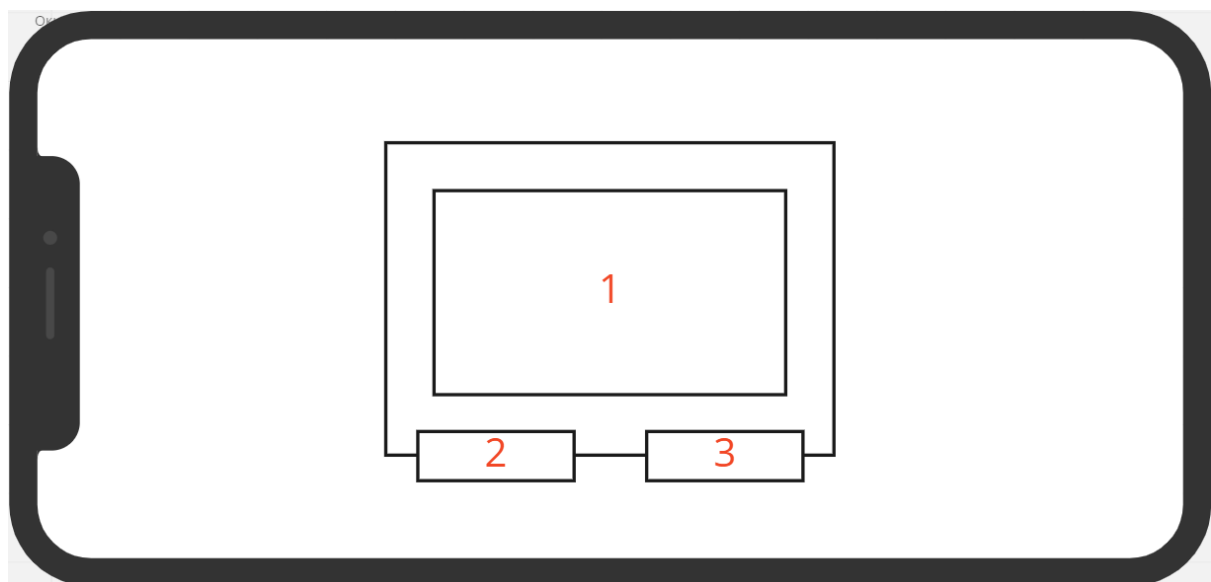




Окно нехватки валюты

Если игрок пытается купить что-либо за софт- или хард-валюту, но у него недостаточно для этого валюты, появляется окно нехватки валюты. Окно появляется поверх открытых окон, при этом эти окна затемняются.

Макет

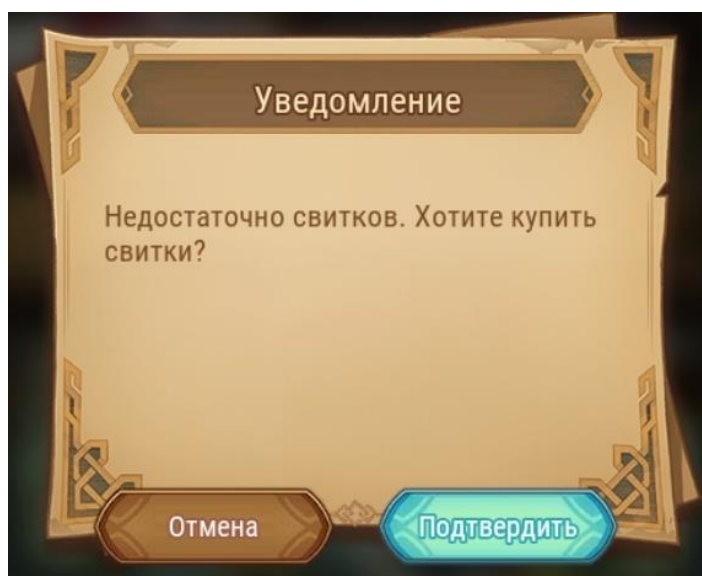


1. Текст окна. Примерный вариант:
 “Ой! У вас недостаточно монет.
 Хотите купить их в магазине?”
2. Кнопка закрытия окна. Текст:
 “Назад”
 При нажатии закрывает окно нехватки валюты. Игрок возвращается

в предыдущее окно.

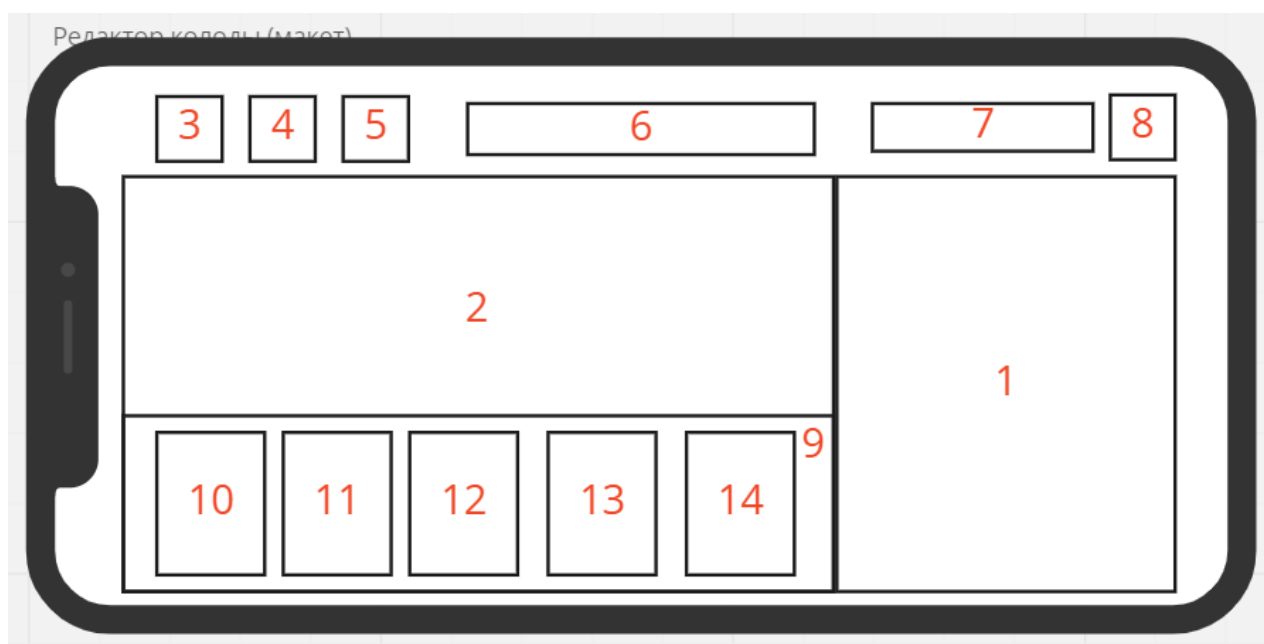
3. Кнопка перехода в магазин. Текст: “В магазин”
При нажатии открывает окно магазина в разделе валюты, которой не хватает игроку.

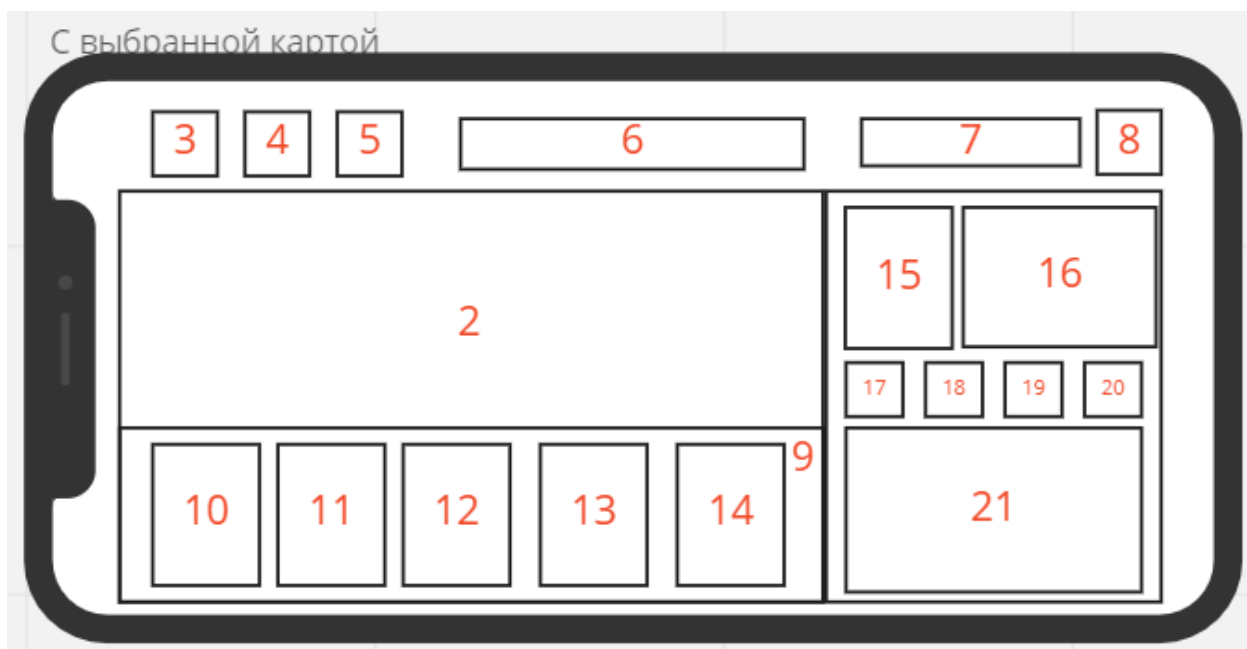
Референсы



Окно редактора колоды

Макет

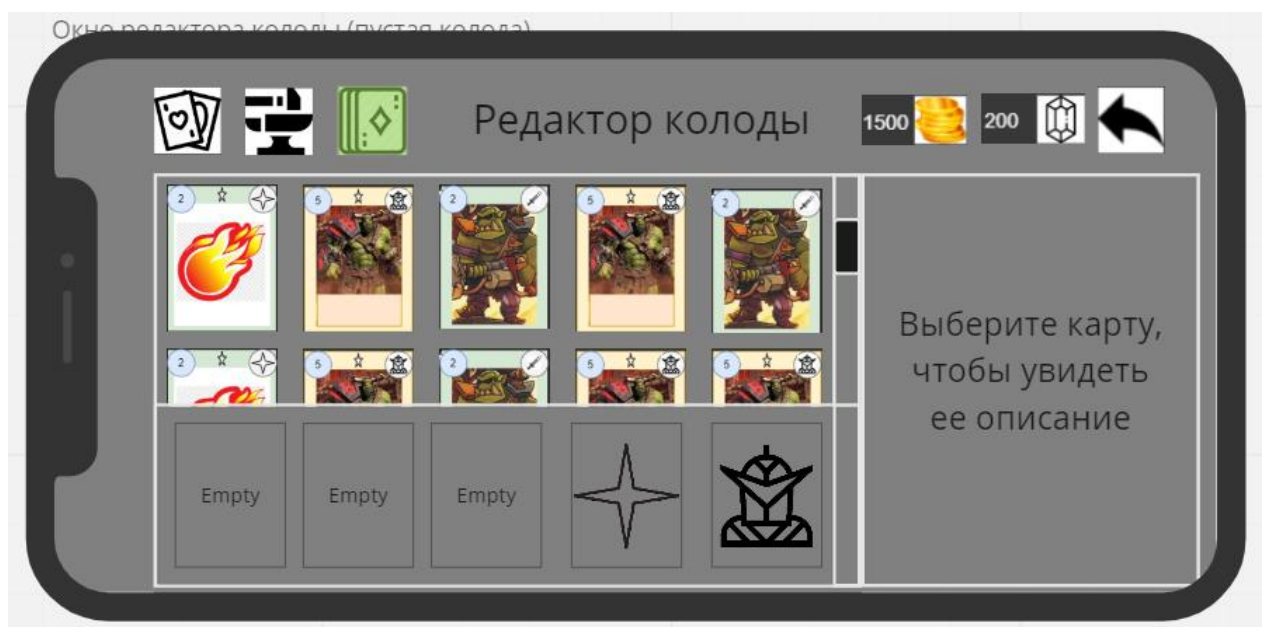




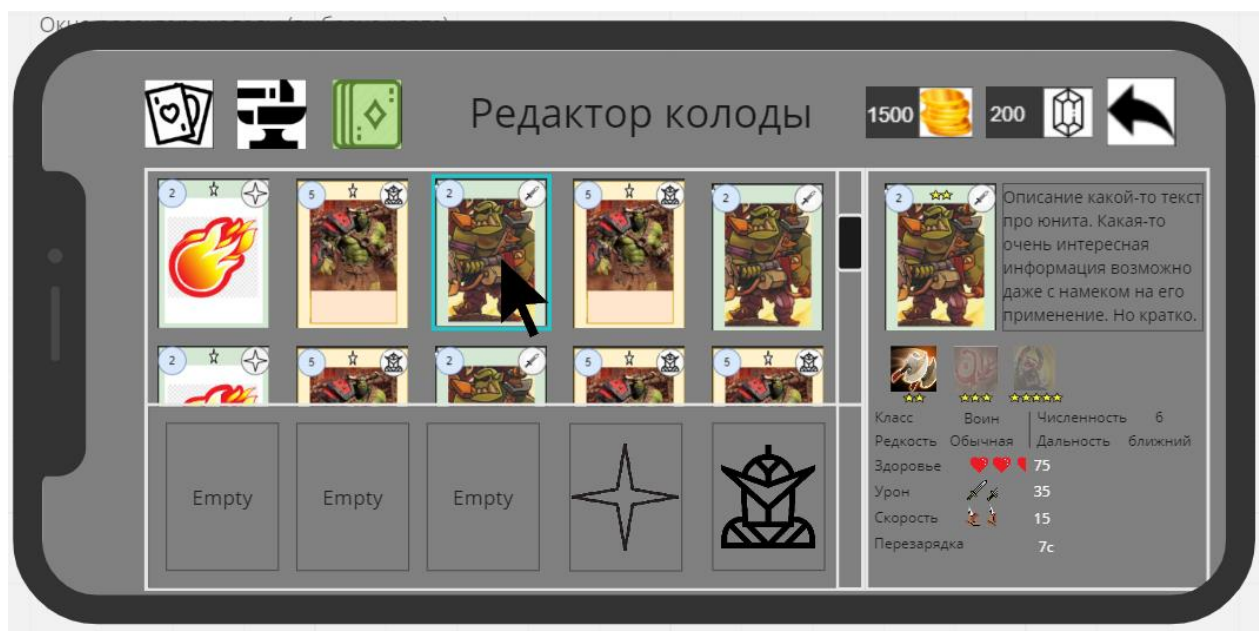
1. Блок описания карты.
2. Коллекция карт. Пролистывается вниз. При нажатии на карту, блок 1 заменяется на блок 15-21 (вторая картинка), а саму карту подсвечивает рамкой. Также возможна подсветка такой же рамкой свободного слота.
3. Кнопка экспедиций. При нажатии открывает окно экспедиций.
4. Кнопка улучшения колоды. При нажатии открывает окно улучшений.
5. Кнопка редактора колоды. Подсвечивается, так как уже открыто окно экспедиций. При нажатии ничего не происходит.
6. Название окна.
Текст “Редактор колоды” или просто “Колода”
7. Блок валют.
8. Кнопка “Назад”. При нажатии возвращает игрока в Главное меню.
9. Блок колоды.
10. Слот карты 1.
11. Слот карты 2.
12. Слот карты 3.
13. Слот карты 4.
14. Слот карты героя.

15. Портрет выбранной карты.
16. Описание выбранной карты.
17. Первый навык и звезды. Число звезд равно уровню улучшения карты для его разблокирования. Если навык не разблокирован - иконка навыка затемняется (серая). При нажатии на иконку навыка открывается окно с его описанием.
18. Второй навык и звезды. Если его нет - заменяется пустым местом.
19. Третий навык и звезды. Если его нет - заменяется пустым местом.
20. Четвертый навык и звезды. Если его нет - заменяется пустым местом.
21. Описание основных характеристик карты. Зависит от типа карты (у заклинаний характеристик вероятно не будет).

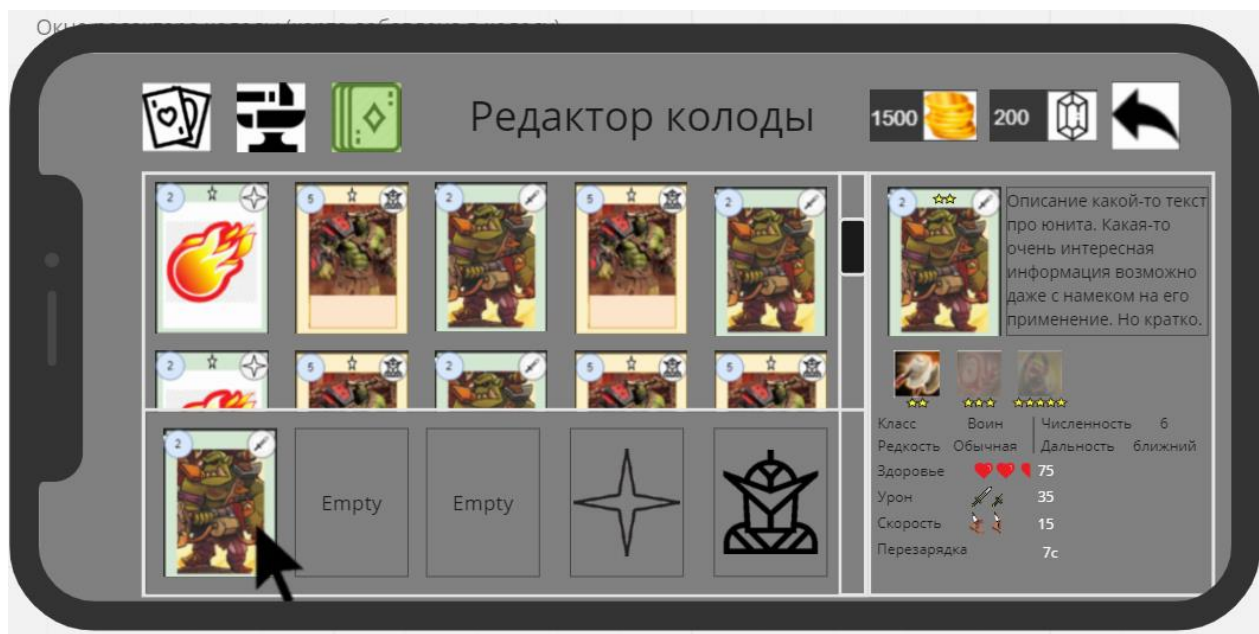
Окно редактора колоды (пустая колода)



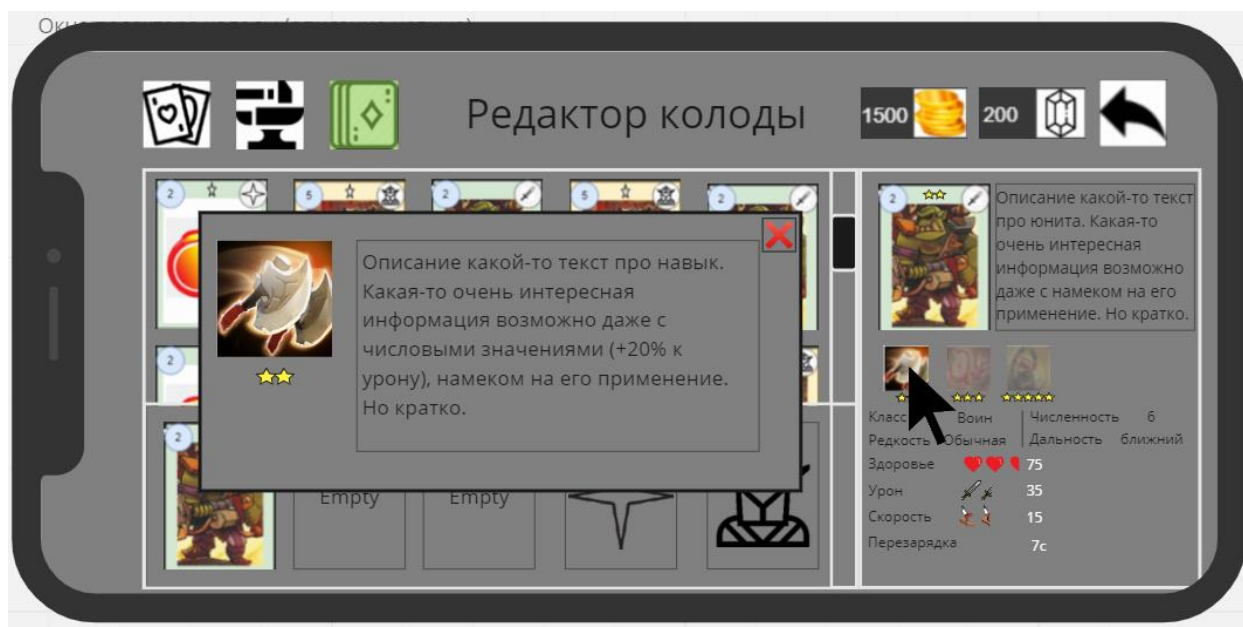
Окно редактора колоды (выбрана карта из коллекции)



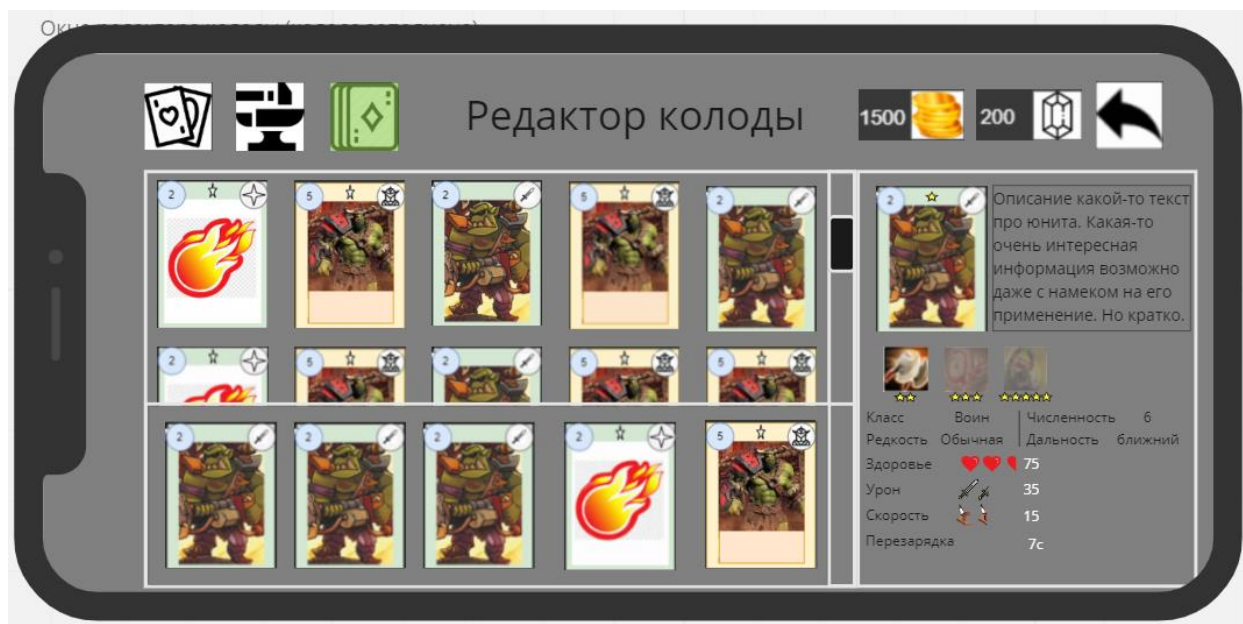
Окно редактора колоды (карта добавлена в колоду)



Окно редактора колоды (описание навыка)



Окно редактора колоды (колода заполнена)



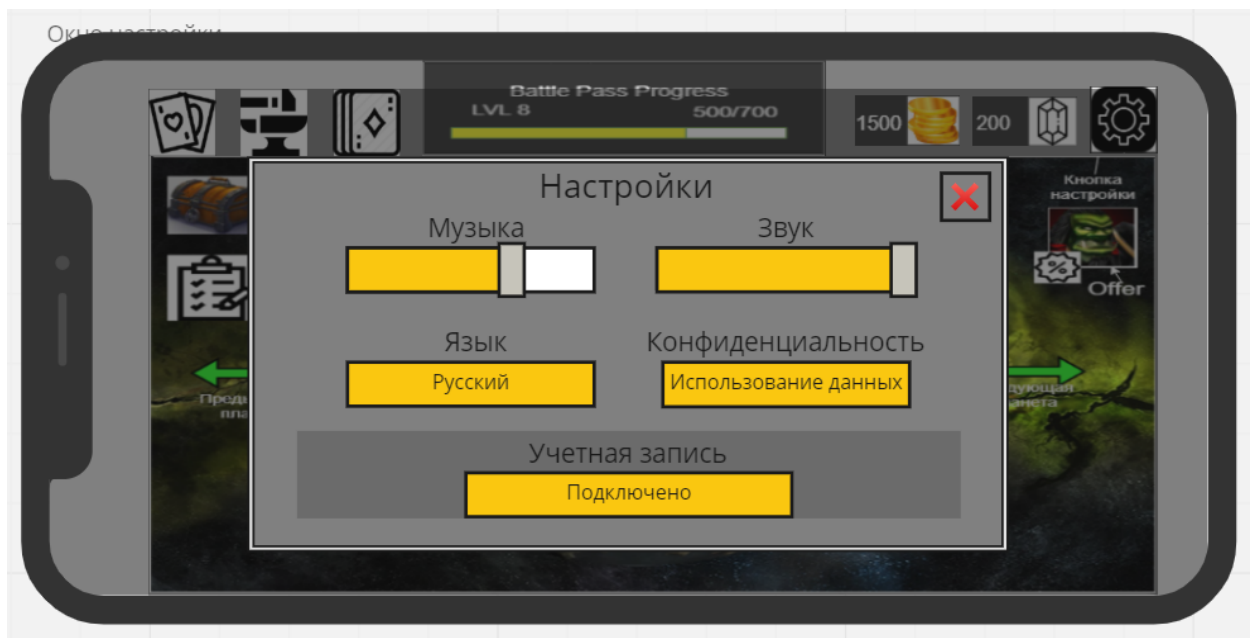
Окно настроек

Макет



1. Блок “настройки”.
2. Кнопка выхода (крестик). Закрывает окно настроек.
3. Блок с названием “Настройки”.
4. Блок со слайдером. Громкость музыки.
5. Блок со слайдером. Громкость звука.
6. Блок переключения языка. Пролистываемый выпадающий список с поддерживаемыми языками локализации.
7. Кнопка. При нажатии открывает окно с политикой конфиденциальности либо переносит на страницу в браузере с этой политикой.
8. Кнопка. При нажатии открывает выбор учетной записи пользователя.

Окно “настройки”



Окно информации перед боем

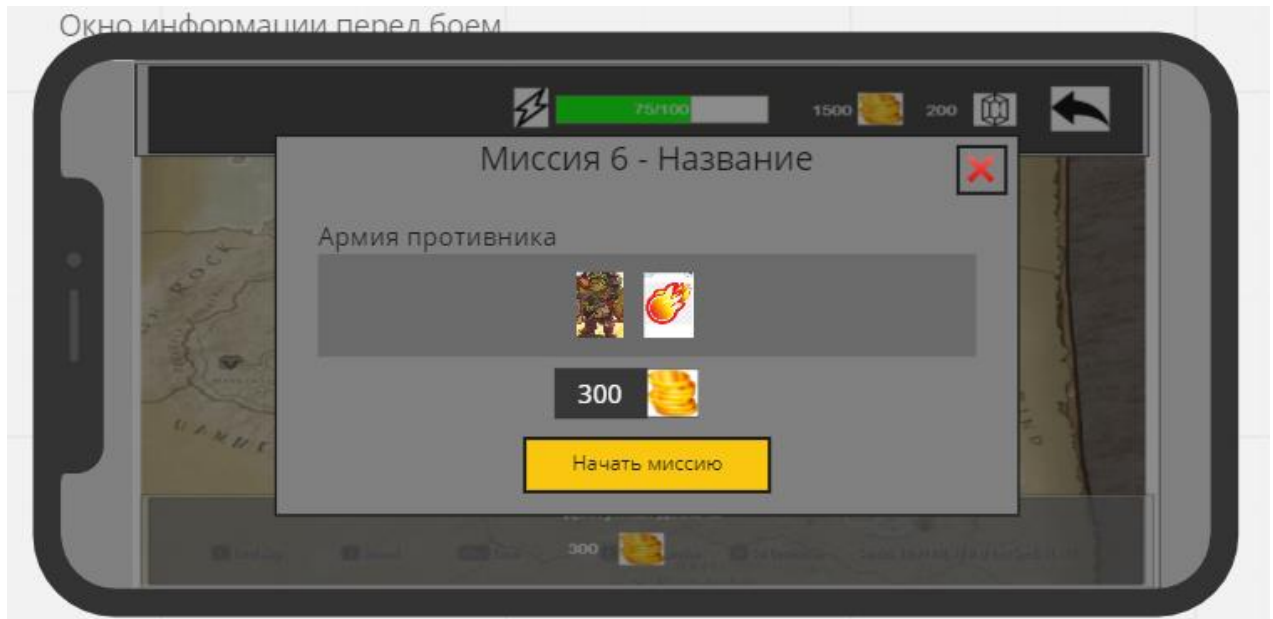
Макет



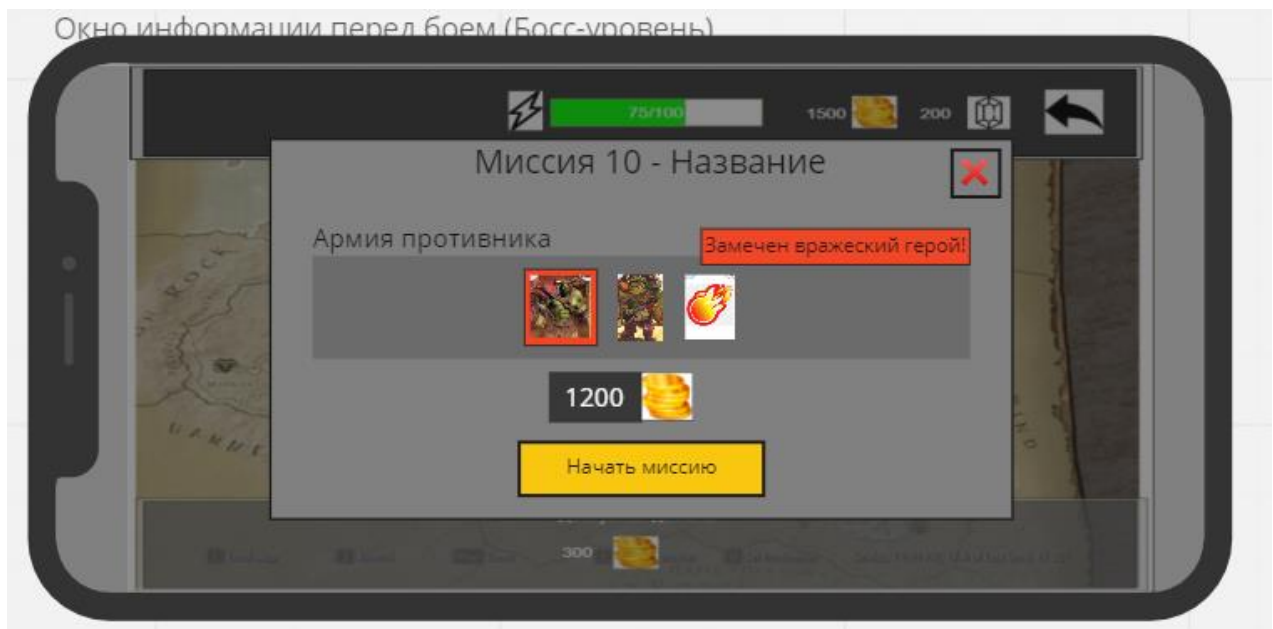
1. Блок информации перед боем.
2. Кнопка выхода (крестик). Закрывает окно настроек.
3. Блок с названием “Миссия № - Названием миссии”.
4. Блок состава армии противника. Портреты размещенные в виде списка. Если есть герой (босс-уровень), то он будет выделен отдельно справа.

5. Блок наград за успешное прохождение уровня.
6. Кнопка “Начать миссию”.

Окно информации перед боем

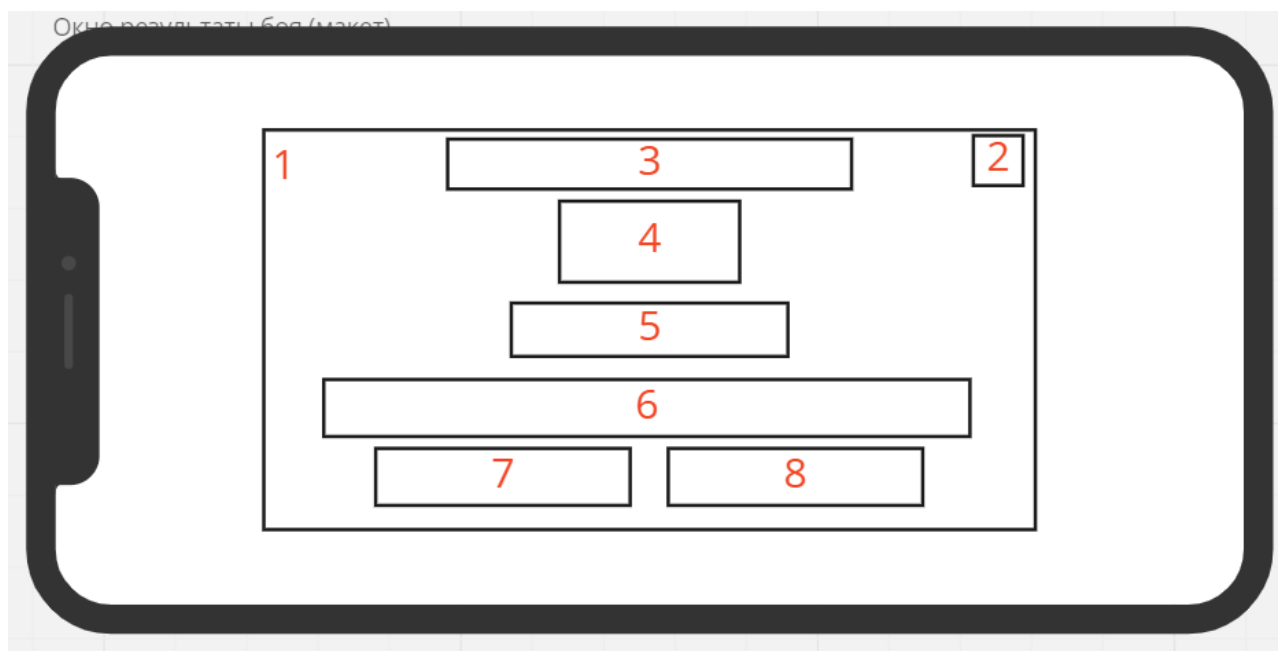


Окно информации перед боем (босс-уровень)



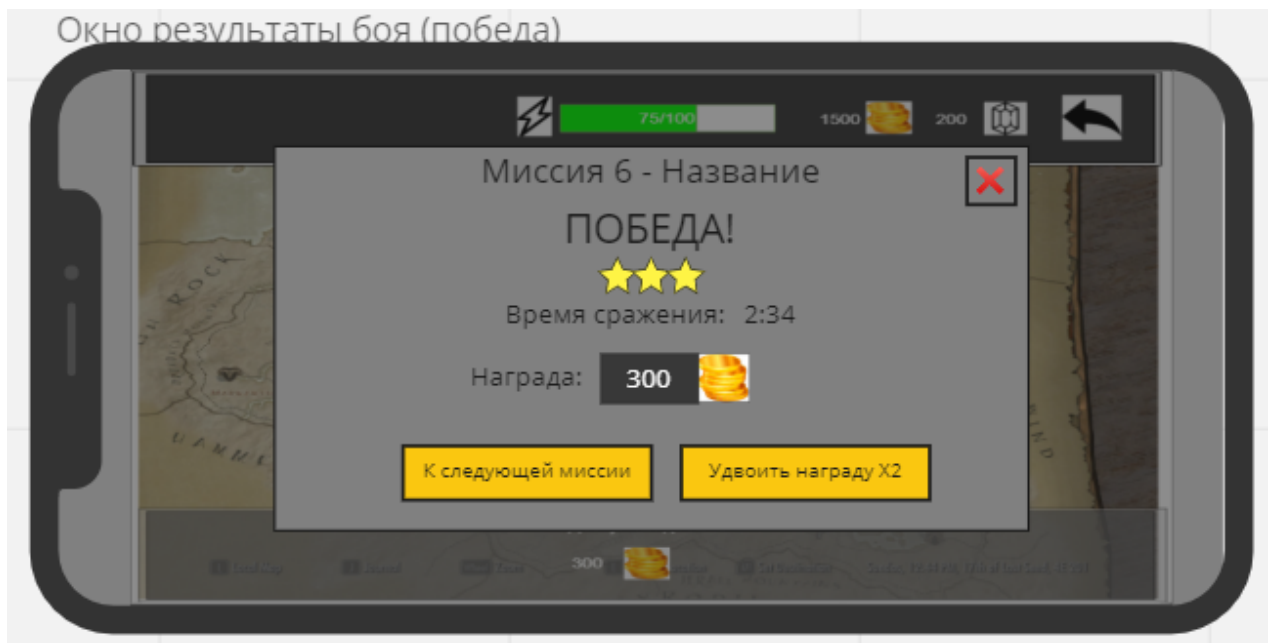
Окно результатов боя

Макет

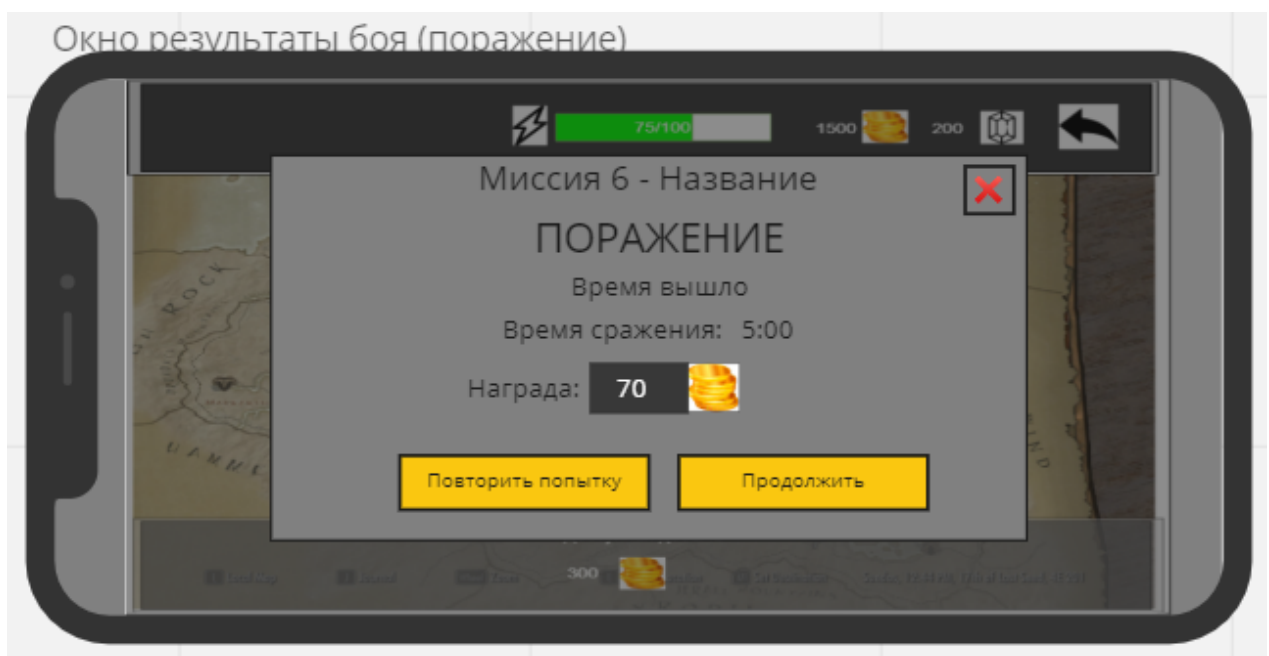


1. Блок результатов боя.
2. Кнопка выхода (крестик). Закрывает окно результатов боя.
3. Блок с названием “Миссия № - Названием миссии”.
4. Блок с победой или поражением. В случае победы - выводим количество звезд (здоровье базы >90% - 3 звезды, >50% - 2 звезды, >0% - 1 звезда). В случае поражения ниже пишется причина (время вышло/ваша база была разрушена)
5. Блок с временем прохождением миссии.
6. Блок с наградами.
7. Кнопка к следующей миссии/повторить попытку.
8. При победе: кнопка удвоить награду. Активирует вознаграждаемый рекламный ролик. При поражении: кнопка продолжить (возврат на карту миссий кампании).

Окно результатов боя (победа)



Окно результатов боя (поражение)



Сценарий обучения игрока (версия игры: прототип)

Начало

1. Игрок заходит в главное меню. У игрока в колоде есть **1 карта** “Бойцы”. У игрока есть **1 жетон** “Карты начала”. У игрока есть **500 монет** (софт). Игрока встречает окно с приветственным текстом и кратким описанием задумки игры и ее основного режима - завоевания планет. Игрок закрывает это окно.
2. В дальнейшем во время обучения все элементы меню кроме “подсвеченных” игрой **блокируются**.

Сражение

3. Игра подсвечивает кнопку “Начать захват”.
4. Игрок нажимает кнопку и попадает в меню кампании. Игрок видит окно с краткой информацией о кампаниях. Игрок закрывает это окно.
5. Игра подсвечивает кнопку “Начать миссию” на первой миссии.
6. Игрок нажимает кнопку и попадает в описание миссии.
7. Игра подсвечивает кнопку “Начать сражение”.
8. Игрок нажимает кнопку и попадает в сражение первой миссии.
9. Далее 1 миссия происходит по полностью “закриптованному сценарию”:
 - a. игрок видит на карте 1 юнита “бойцы” бота. В этой миссии ИИ не спаунит новых юнитов.
 - b. игрок размещает карту “бойцы” на указанной ему клетке.
 - i. Сначала подсвечена карта “бойцы” в руке, когда игрок достает ее - подсвечивается клетка на сетке (только на нее можно разместить юнита).
 - c. далее игрок видит линию траектории (треугольная). Он должен ее повторить
 - i. провести палец через 3 контрольные точки, в противном случае его траектория обнуляется и так пока он не выполнит условие.
 - d. игрок нажимает кнопку “начать сражение” (кнопка подсвечивается).

- е. через 3 секунды после начала сражения игра становится на паузу. Игрок должен разместить еще одну карту “бойцы” на указанной клетке. Далее игрок должен нажать на кнопку с таймером для спауна юнита без указания траектории.
 - і. клетка подсвечивается, юнит должен быть расположен так, чтобы после спауна встретиться с “бойцами” ИИ. Время на таймере остановлено, а сама кнопка с таймером подсвечивается.
 - f. после спауна “бойцов” игра продолжается. Второй отряд “Бойцов” игрока побеждают “бойцов” ИИ. Первый отряд “бойцов” игрока разрушает базу ИИ.
- 10. Игрок завершает сражение. Игрок видит окно с результатами боя.
- 11. Игра подсвечивает кнопку “К следующей миссии”.
- 12. Игрок попадает в меню кампании.

Разделы меню

- 13. Игра подсвечивает кнопку “Улучшения”.
- 14. Игрок нажимает кнопку и попадает в раздел меню “Улучшения”.
- 15. Игрок видит окно с краткой информацией об улучшениях. Игрок закрывает это окно.
- 16. Игра подсвечивает две карты “Бойцы” в коллекции игрока и свободные слоты для улучшения.
- 17. Игрок поочередно выбирает обе карты.
- 18. Игра подсвечивает кнопку улучшения со стоимостью улучшения.
- 19. Игрок нажимает кнопку и проводит слияние 2 карт “Бойцы” с 1 звездой в 1 карту “Бойцы” с 2 звездами.
- 20. Игра подсвечивает кнопку “Карты”.
- 21. Игрок попадает в раздел меню “Карты”. Игрок видит окно с краткой информацией о экспедициях. Игрок закрывает это окно.
- 22. Игра подсвечивает кнопку “Призвать”.
- 23. Игрок нажимает кнопку, появляется текстовое сообщение на экране <Получена Карта “Название”> и получает соответствующую карту.
- 24. Игра подсвечивает кнопку “Колода”.
- 25. Игрок нажимает кнопку и попадает в раздел меню “Колода”.
- 26. Игрок видит окно с краткой информацией о редакторе колоды. Игрок закрывает это окно.

27. Игра подсвечивает карту “Бойцы” с 2 звездами и свободный слот в колоде (все слоты свободны, так как карта “бойцы” из 1ого слота была использована для улучшения).
28. Игрок нажимает на карту (дабл тап) и карта добавляется в колоду.
29. Игра подсвечивает кнопку “Назад”.
30. Игрок нажимает кнопку и попадает в главное меню.
31. Игрок видит окно с кратким наставлением по его дальнейшим действиям и информацией о дальнейшем развитии игры.
32. Игрок закрывает это окно.

Баланс/Экономика

- Расписываем экономику - это делается в таблице, рассчитывается с помощью математики каждый ресурс в игре(Механика)

Пошаговый UX

<https://slm.bitrix24.ru/workgroups/group/91/disk/path/O.R.C.S.W.A.T/>

В файле-таблице “UX игрока”

- Расписываем в таблице пошаговый план User-experience игрока
 - За сколько игрок должен “выедать” контент на определенном отрезке игры
 - К какому уровню открывается та или иная механика, и сколько игрок должен получить ресурсов, которые предоставляет механика.
 - Сколько игрок предположительно тратит на сессию на том или ином уровне.

Debug консоль

- Разблокировать следующую миссию на карте текущей кампании.
- Разблокировать все миссии текущей кампании.
- Сбросить прогресс кампании.
- Очистить коллекцию карт.

- Выдать N софт и хард валюты.
- Выдать N жетонов для каждой экспедиции.

А/Б тест

- А/В/С - тестирование механики для дальнейшей балансировки и утверждения в реализацию.
 - обычно тестируют офферы с разными ценами.

Монетизация

- **Reward video.**
 - По завершению миссии кампании.
 - Ежедневные ролики.
 - Дополнительное вращение “Колеса удачи”
- **Gacha-система**
 - Покупка экспедиций. Периодически обновляются.
- **Магазин**
 - “Колесо удачи”
 - Покупка хард валюты
 - Покупка наборов
 - Конвертация хард валюты в софт валюту
- **Offers**
 - Покупка специальных предложений с валютами и картами. Периодически обновляются.
- **Battle pass (опционально)**
 - Бесплатный пропуск. Содержит валюты, карты.
 - Платный пропуск. Содержит валюты, карты, на последнем уровне награда - **легендарная** карта Героя.

Функционал монетизации

- **Reward Video**
 - При успешном прохождении миссии/поражении игроку предлагается посмотреть ролик. Удваивает награду.
 - N роликов, с наградой в виде софт и хард валюты, доступны **ежедневно**.

- Если игрок уже совершил ежедневное бесплатное вращение “Колеса удачи” в магазине, то просмотр ролика даст игроку 1 **дополнительное** ежедневное вращение.

- **Gacha-система**

- Игрок может приобретать любые экспедиции из списка за софт или хард валюту.
- Изначальные показатели **шансов**:
 - 60% - обычная
 - 25% - редкая
 - 12% - эпическая
 - 2% - легендарная
- **Рост** показателей шансов:
 - + 1,5% - редкая
 - + 0,7% - эпическая
 - + 0,1% - легендарная
- **Гаранты** на выпадение:
 - 5 - редкая
 - 10 - эпическая
 - 50 - легендарная
- Рост шансов и гаранты считаются для каждой **отдельной** экспедиции. То есть открывая одну экспедицию, игрок не получает роста шансов и гарантов для других.
- Гаранты и рост шансов **сбрасываются**:
 - На редкие - при выпадении редкой или выше.
 - На эпические - при выпадении эпической или выше.
 - На легендарные - только при выпадении легендарной.

- **Магазин**

- Игрок может совершать вращение колеса удачи за хард валюту. Колесо удачи содержит валюты, карты.
- Игроку доступны для приобретения различные наборы с хард валютой.
- Игроку доступны для приобретения различные наборы с хард валютой и картами.
- Игрок может конвертировать хард валюту в софт валюту.

- **Offers**
 - На главной сцене появляются ссылки на наборы с валютой и картами из магазина.
- **Battle Pass**
 - Бесплатный пропуск доступен всем игрокам. Содержит N уровней с наградами. Новые уровни зарабатываются за счет **специальных очков** Battle Pass, получаемых после сражений.
 - Платный пропуск приобретается за хард валюту и позволяет игроку получать дополнительные награды. Содержит более ценные карты. Награда последнего уровня - **легендарная** карта Героя.
 - **Уровни** Battle Pass можно приобретать за хард валюту. Игрок, приобретший платный пропуск получает **награды** за **все** пройденные **уровни** платного Battle Pass.

Работа без интернета

Без интернета не работают:

- “Арена”. На кнопке в интерфейсе вместо текста “Найти поединок” выводится текст “Нет сети”.
- Reward Video. На кнопке в интерфейсе вместо картинки с “роликом” выводится текст “Нет сети”.
- Обновление Offers
- Обновление экспедиций
- InApps. Приобретение хард валюты, наборов, платного пропуска и уровней Battle Pass. На кнопках в интерфейсе вместо текста со стоимостью выводится текст “Нет сети”.

Работают:

- Все остальные составляющие игры работают без изменений.

Аналитика

- Как ключи локалей(Ивенты) должны присутствовать в аналитике

Sound

- Какой в игре должен быть саунд

QA

- Что необходимо протестировать