

# Игра «Банды Рима» - управление онлайн игрой

## Описание игры

Многопользовательская ролевая игра (MMORPG) в историческом сеттинге. Нечто похожее на Mafia, только онлайн, в Древнем Риме, с ролевыми элементами и развитой системой гильдий.

Игрок выступает в роли жителя Древнего Рима периода поздней республики, ставшего членом одной из городских банд определенной преступной группировки. Игра идет в открытом мире преимущественно в городах различных провинций Древнего Рима.

На этапе генерации персонажа игрок определяет его происхождение (вольноотпущенник, плебей, патриций), класс и принадлежность к определенной преступной группировке. Управляя персонажем, игрок исследует мир и выполняет различные задания и криминальные поручения преступной группировки (слежку, воровство, грабежи, похищения, вымогательства, убийства). В ходе игры персонаж игрока развивается и получает новые способности, умения, экипировку. Выполняя ключевые задания преступной группировки, игрок изменяет положение своего персонажа в группировке и продвигает его по криминальной иерархии.

В ходе игры игроки способны создавать собственные банды (гильдии), являющиеся фракциями более крупной преступной группировки. Управляя бандами на глобальном уровне, игроки расширяют свою преступную сеть, вербуют новых членов, подкупают должностных лиц, торгуют на черном рынке, контролируют перевозку контрабанды и подделку товаров, ведение игорного бизнеса, осуществляют взаимодействие своей банды с другими бандами лояльной и враждебных преступных группировок и политическими силами в республике.

## Точки удовольствия (первый день)

На первый игровой день заложены следующие точки удовольствия:

№	Событие	Время с начала игры
1	Генерация персонажа	10 минут
2	Прохождение обучения, награда в игровых деньгах	30 минут
3	Первая покупка в игровых деньгах	35 минут
4	Получение второго уровня	40 минут
5	Прохождение первого квеста, награда в реальных деньгах	60 минут

№	Событие	Время с начала игры
6	Первая покупка в реальных деньгах	65 минут
7	Прохождение второго квеста, награда в очках уважения	85 минут
8	Продвижение по криминальной иерархии	90 минут

### **ТЗ на систему сбора статистики**

Система сбора статистики должна собирать и предоставлять следующие данные:

#### **1) прогрессия игроков:**

- количество зарегистрировавшихся игроков
- количество игроков, хотя бы раз зашедших в игру
- количество игроков, прошедших этап генерации персонажа
- количество игроков, прошедших обучающий квест
- количество игроков, прошедших хотя бы один квест после обучения
- количество игроков, продвинувшихся по криминальной иерархии в преступной группировке
- количество игроков, вступивших в банду (гильдию)

#### **2) вовлеченность игроков:**

- количество игроков онлайн, собираемое с периодичностью в 10 минут
- количество игроков, зашедших в игру хотя бы раз в день/неделю/месяц (DAU/WAU/MAU), с разбивкой по уровням игроков
- среднее и медианное количество времени в день/неделю/месяц, проведенное в игре, с разбивкой по уровням игроков
- среднее и медианное количество начатых квестов в день/неделю/месяц с разбивкой по уровням игроков
- среднее и медианное количество выполненных квестов в день/неделю/месяц с разбивкой по уровням игроков
- количество новых игроков за день/неделю/месяц

#### **3) персонажи игроков:**

- количество игроков с разбивкой по уровням
- количество игроков с разбивкой по происхождению
- количество игроков с разбивкой по классам
- количество игроков с разбивкой по преступным группировкам
- количество игроков с разбивкой по положению в преступных группировках
- процентное соотношение происхождения игроков с разбивкой по уровням игроков

- процентное соотношение классов игроков с разбивкой по уровням игроков

- процентное и абсолютное соотношение количества игроков онлайн в различных игровых городах

#### **4) гильдии:**

- количество банд с разбивкой по преступным группировкам

- среднее количество игроков в банде с разбивкой по преступным группировкам

- процентное соотношение размера контролируемой бандами территории с разбивкой по преступным группировкам и игровым городам

#### **4) квесты и доход игроков:**

- процентное и абсолютное соотношение количества выполненных квестов с разбивкой по уровням игроков и типам квестов

- средний и медианный доход игроков в деньгах с квестов в день/неделю/месяц с разбивкой по уровням игроков и типам квестов

- средний и медианный доход игроков в опыте с квестов в день/неделю/месяц с разбивкой по уровням игроков и типам квестов

- среднее и медианное время выполнения квестов с разбивкой по уровням игроков и типам квестов

#### **5) монетизация:**

- средний доход с одного игрока (ARPU) с разбивкой по уровням игроков

- средний доход с одного платящего игрока (ARPPU) с разбивкой по уровням игроков

- количество игроков, первый раз совершивших покупку за реальные деньги в день/неделю/месяц

- количество платящих игроков, тратящих на игру до 1\$ в месяц с разбивкой по уровням игроков

- количество платящих игроков, тратящих на игру до 5\$ в месяц с разбивкой по уровням игроков

- количество платящих игроков, тратящих на игру более 5\$ в месяц с разбивкой по уровням игроков

- средняя и медианная стоимость одной покупки за реальные деньги в день/неделю/месяц

Система сбора статистики должна иметь возможность предоставлять данные за любой временной период, начиная с запуска игры.

Система сбора статистики должна иметь возможность предоставлять данные как файлами (в форматах .csv, .xls), так и в форме графиков и диаграмм.

Вне зависимости от местоположения серверов, система должна использовать временную зону UTC+3:00 без перехода на зимнее/летнее время.

Система сбора статистики должна хранить даты и время любых обновлений. Если период запрошенных данных включает в себя хотя бы одно обновление, дата и время обновлений должны быть включены в качестве справочной информации в файл и явно показаны при визуализации.

### **ТЗ на админ-панель игры**

Админ-панель игры должна быть выполнена в форме веб-интерфейса и позволять доступ только из внутренней сети.

Админ-панель должна иметь следующий функционал:

#### **1) параметры прокачки:**

- просмотр и изменение количества опыта, необходимого для перехода с уровня на уровень для каждого класса

- просмотр и изменение количества очков уважения, необходимых для изменения положения в преступной группировке для каждого происхождения и каждого класса

- просмотр и изменение следующих базовых характеристик для каждого уровня каждого класса:

- сила
- ловкость
- выносливость
- скрытность
- риторика

- просмотр и изменение следующих параметров способностей для каждого уровня каждого класса:

- условие применения способности
- тип эффекта (действует на игрока, действует на бота, действует по площади)
- время начала действия эффекта (в секундах, по умолчанию 0)
- время действия эффекта (в секундах, по умолчанию не ограничено)
- бонус от применения способности
- время восстановления способности

- просмотр и изменение цены перемены принадлежности к преступной группировке для каждого происхождения, класса, положения и уровня игрока

## **2) параметры квестов:**

- просмотр всех существующих в игре квестов с разбивкой по условиям доступности:

- минимальный уровень
- максимальный уровень
- происхождение игрока в форме whitelist/blacklist (только эти типы/все типы, кроме этих)
- класс игрока в форме whitelist/blacklist
- положение игрока в преступной группировке в форме whitelist/blacklist
- принадлежность игрока к преступной группировке в форме whitelist/blacklist

- просмотр всех существующих в игре квестов с разбивкой по типам квестов и месту получения

- выбор награды за квест (для конкретных происхождений и классов):

- в игровых деньгах
- в опыте
- в очках уважения
- в предметах
- в очках влияния банды

- переключатель сложности квестов (от 50 до 200%), регулирующий множителем уровни ботов

- просмотр, создание и редакция цепочек квестов, с выставлением связей-переходов между предварительно созданными квестами в зависимости от контроля определенных территорий различными преступными группировками

## **3) параметры магазина:**

- просмотр и редактирование цены предметов в магазине в игровых деньгах и в реальных деньгах

- просмотр и редактирование условий доступности появления в магазине предметов:

- уровень игрока
- происхождение
- класс
- положение в преступной группировке

- размер контролируемой бандой территории
- размер контролируемой группировкой территории
- количество игровых денег в кошельке
- количество реальных денег в кошельке

#### 4) параметры гильдий:

- просмотр и изменение цены создания банды для каждого происхождения, класса, положения и уровня игрока
- просмотр и изменение цены вступления в банду для каждого происхождения, класса, положения и уровня игрока
- просмотр и изменение количества очков влияния банды, необходимых для установления контроля над территорией
- просмотр и изменение цены осуществления глобальных действий банды:

- подкуп сенаторов и трибунов
- торговля на черном рынке
- перевозка контрабанды
- подделка товаров
- ведение игорного бизнеса
- заключение союзов

### **ТЗ на редактор квестов и ивентов**

Редактор квестов должен позволять как создавать, так и редактировать квесты.

Квест представляет собой определенное задание или криминальное поручение преступной группировки либо банды.

Редактор квестов должен давать возможность редактировать:

#### 1) тип квеста:

- stealth-квест (слежка, воровство, похищение, контрабанда)
- боевой квест (грабеж, убийство, захват территории)
- дипломатический квест (вымогательство, подкуп, торговля, подделка товаров, игорный бизнес)

#### 2) состав квеста:

- условия получения:
  - действие для получения (поговорить с NPC, получить автоматически при переходе в локацию, осуществить глобальное действие банды)
  - место получения
- художественное описание (текст)

- место действия (локации начала и развития квеста)
- количество и расположение ботов в месте действия
- тип каждого из ботов:
  - класс (боевой/небоевой)
  - происхождение
  - внешний вид
  - преступная/политическая группировка
  - уровень
  - количество здоровья
  - бдительность
  - умения
- диалоги с небоевыми ботами
- звуковые и визуальные эффекты в месте действия

**3) последовательность развития квеста** (в зависимости от выполнения игроком определенных условий)

Редактор квестов должен иметь возможность автоматически проверять составленную левел-дизайнером схему на:

- доступность всех путей развития квеста согласно выполнению определенных условий
- наличие победного пути
- наличие художественного описания и диалогов с небоевыми ботами

Редактор ивентов определяет список заведомо доступных квестов для всех игроков, соответствующих определённым критериям.

Редактор ивентов должен позволять:

- просматривать все ивенты в игре с разбивкой по:
  - статусу (завершился, идёт, запланирован)
  - минимальному и максимальному уровням игроков
  - whitelist/blacklist происхождения игроков
  - whitelist/blacklist классов игроков
  - whitelist/blacklist положения игроков в преступных группировках
  - whitelist/blacklist принадлежности игроков к преступным группировкам
- дате начала, дате окончания, длительности в днях
- отменять идущие ивенты
- редактировать запланированные ивенты
- создавать новые ивенты

При создании нового ивента или редактуре запланированного редактор должен позволять:

- определять название ивента
- выставлять начальную и конечную даты ивента
- определять параметры игроков, для которых идёт ивент:
  - минимальный уровень
  - максимальный уровень
  - необходимое происхождение
  - необходимый класс
  - необходимое положение
  - необходимую преступную группировку