

# Battlepass Lore Integration

С лорной точки зрения батлпасс должен стать ответвлением от основной ветки и рассказать побочную историю, связанную с тематикой сезона. В сезонах без ПвЕ-карт он может брать на себя основную нарративную роль.

Наиболее эффективным выглядит привязать сюжет к уровням батлпасса и открывать его поэтапно, с получением награды.

При таком подходе мы создадим дополнительный стимул проходить БП до конца, что в теории может улучшить его ретеншн.

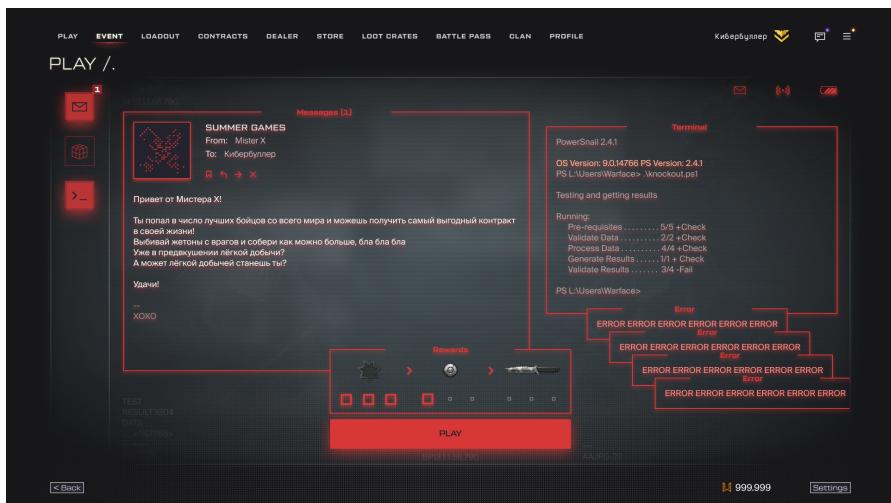
Также важно зацепить этим сюжетом не только "фанатов лоры", но и тех, кто пассивно следит за ней и просто любит чувствовать себя внутри событий.

Всего сюжет батлпасса должен состоять из 5-10 событий. Отдельного брифинга на текущий момент не планируется: сюжет должен начинаться на первом событии, которое открывается на одном из стартовых уровней.

## Какие требуются доработки

### Окно сюжетного события

Референс:



Здесь присутствует говорящая голова и текст на 1-2 абзаца о том, что произошло на определенном этапе.

Впоследствии может быть заменено на страницу комикса

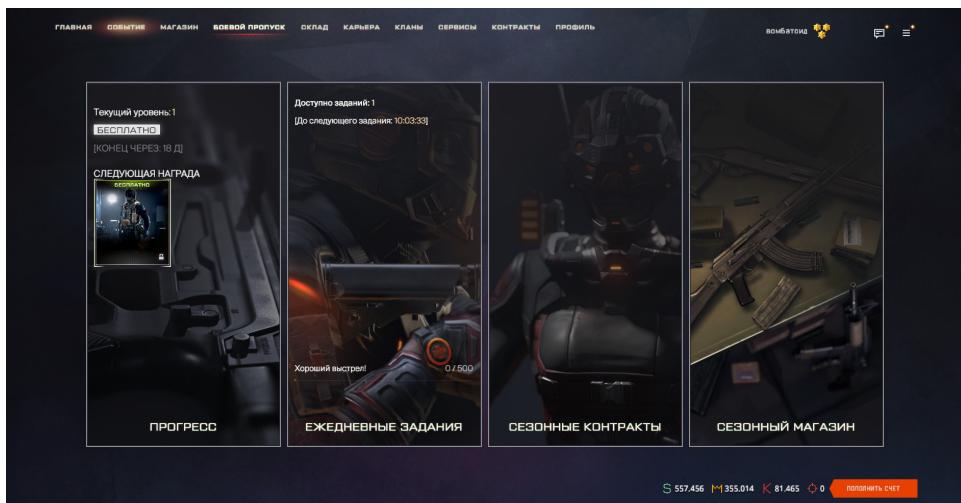
### Окно всего сюжета БП

Идеологически это стандартный интерфейс коллекций с иконками открытых и недоступных событий. При клике по доступной иконке открывается окно события. Открытые события можно перелистывать, не возвращаясь в окно.

### Меню

Сделать отдельную кнопку для перехода в окно сюжета. Тут есть два варианта:

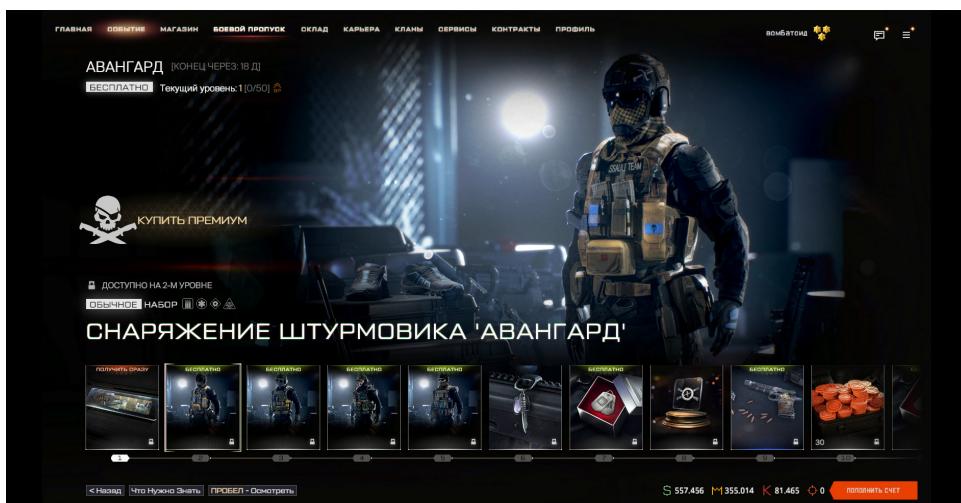
- a) Вместо контрактов - если [пользователь-6e2c8](#) успеет их перенести в другое место
- б) Отдельной кнопкой (подобрать подходящий вариант: разделить одну из имеющихся карточек, добавить пятую в скролл или сделать кнопку поменьше). У всех вариантов свои преимущества и недостатки.



## Прогресс

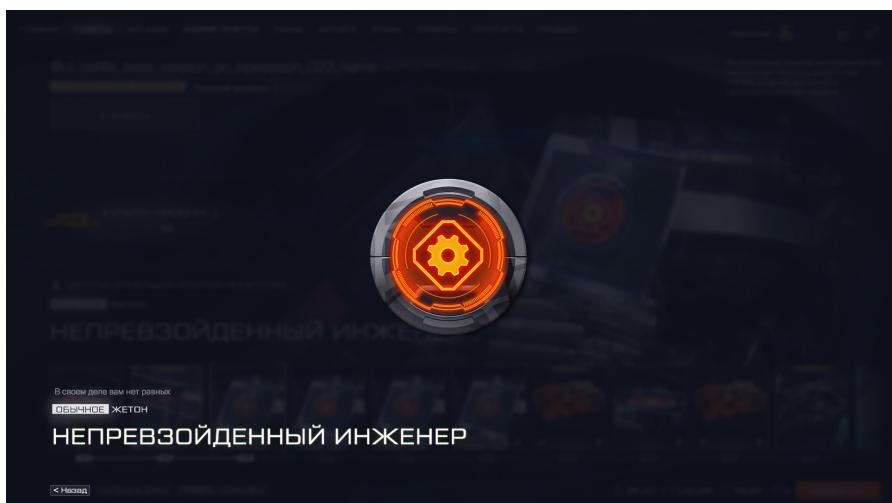
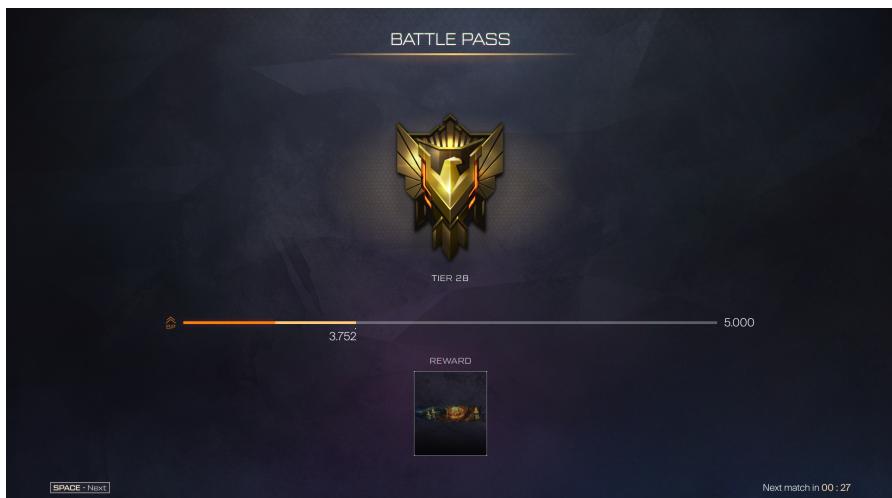
События открываются вместе с определенными уровнями.

Эти уровни должны получить специальную иконку, которая будет показывать, что "тут произойдет нечто сюжетное".



## Попапы

Сюжет добавляется как фейковая награда в соответствующие уровни. Во всплывающих окнах появляется карточка (аналогичная карточке из **окна всего сюжета**), при клике по которой вместо описания награды открывается **окно события**.



## Лампочки

Также сюжет стоит включить в систему "лампочек", чтобы при открытии нового события игрок видел уведомление.

## Последующие улучшения

Дополнительные доработки, которые позволяют улучшить сюжетность БП:

1. Комиксы вместо текста в **окне события**. Одна страница с 3-5 миниатюрами.
2. Брифинг на стартовом окне/окне покупки. Либо текстовый тизер.
3. Изменяющийся по ходу сюжета хайдаут батлпасса