Replay-log:

1. Переход в режим «Одиночная игра» (1 сек)
2. Далее пользователь будет перед выбором между режимами одиночной игры (~4-8 сек)
3. Выбрав один из них (1 сек), он перейдёт на окна дополнительной информации (у каждого режима они свои, допустим, в кампании – выбор кампании, в обучении – выбор какую именно механику игры вы желаете отточить, в быстрой игре – выбор параметров игры, необходимых пользователю), выберет в нем (~5-30 сек) нужные параметры игры
4. Далее пользователь будет ожидать загрузку карты игры(40 секунд минимум)
5. Далее игрок погружается в игровой процесс.
6. После некоторого времени, проведенного в игре (приблизительные игровые сессии предполагаются от 1 до 2 часов, однако этот показатель может варьироваться), пользователь сохранит прогресс с помощью вкладки в меню «Сохранить». (2 секунды между нажатием на меню и на вкладку "Сохранить")
7. Наконец, он выберет вариант «Выйти» в меню и покинет игровой процесс обратно на главный экран (1 секунда)

Самые часто применяемыми будут методы принятие миссий *takeMission* и получения результатов их выполнения *showMissionResults*. Выполнение миссий - основа игрового процесса проекта, а результаты их выполнения - основная форма поощерения/наказания верных/ошибочных действий игрока в процессе.

Пиковые показатели по нагрузке будут приходиться на:

1. В контексте дней года – в праздничные дни и около этих дат. В это время магазины начинают скидки и предложения на игры, а потому в этот период значительно возрастает количество пользователей игры.

Ориентируясь на Steam, эти промежутки приходятся на:

* Распродажа на Хеллоуин: 1 ноября - 5 ноября
* Распродажа на Черную пятницу: 22 ноября - 30 ноября
* Зимняя распродажа: 20 декабря - 5 января
* Летняя распродажа: 23 июня - 5 июля

1. В контексте дней недели – пик нагрузки приходится на воскресенье. Однако высокими показателями на фоне остальных дней также отличаются суббота и пятница

Недельная статистика Годовая статистика