

Описание функциональных характеристик
ПО «Pirate Ships»

Содержание

1. Введение.....	4
2. Общие сведения	5
3. Назначение и условия применения	6
3.1 Цель игры	6
3.2 Условия применения.....	6
4. Целевая аудитория и подготовка пользователей.....	6
5. Назначение и условия применения	7
5.1 Виды деятельности, функции	7
5.2 Программные и аппаратные требования к системе	7
6. Ключевые функции	8
6.1 Общий игровой цикл	8
6.2 Режимы игры	8
6.3 Конфигурация и прокачка кораблей	8
6.4 Управление экипажем и капитанами	9
6.5 Участие в боях и прогрессия	9
7. Стартовые экраны	9
7.1 Загрузочный экран	9
7.2 Экран согласия с условиями использования.....	10
8. Базовые экраны	11
8.1 Главное меню	11
8.2 Меню настроек	12
9. Экраны кораблей	14
9.1 Экран верфи	14
9.2 Экран снаряжения корабля	16
9.3 Экран доступных слотов флота	17
10. Капитаны	19
10.1 Экран капитанов	19
11. Арсенал и амулеты	20
11.1 Экран арсенала	20

11.2 Экран амулетов	21
12. Подготовка к бою и бой	22
12.1 Экран подготовки к бою с другим игроком	22
12.2 Экран перед боем с ИИ	23
12.3 Экран боя	24
12.4 Экран итогов боя	26
13. Прогресс и награды	27
13.1 Прогресс до сундука	27
13.2 Экран прогресса по заданиям	28
13.3 Экран ежедневных заданий и достижений	28
13.4 Боевой пропуск	30
13.5 Корабельный журнал	31
14. Режимы игры	32
14.1 Экран выбора режимов	32
14.2 Кампания	33
14.3 Рейд	34
14.4.1 Экран заданий события «В тени золотого плаща»	36
14.4.2 Экран магазина события «В тени золотого плаща»	37
14.5.1 Экран режима Колизей	38
14.5.2 Экран выбора противника (Колизей)	39
14.5.3 Экран заданий Колизея	41
14.5.4 Экран магазина Колизея	42
14.6.1 Экран режима «Сражения Стихий»	43
14.6.2 Экран магазина режима «Сражения Стихий»	44
15. Рейтинги и лиги.....	46
15.1 Экран Лиг	46
16. Аварийные ситуации и поддержка	47
21.1 UID и версия игры	47
21.2 Связь с технической поддержкой	47
21.3 Сброс прогресса	48
21.4 Привязка аккаунта	48

1. Введение

Назначение системы

ПО «*Pirate Ships*» предназначено для развлекательных целей. Это мобильная игра в жанре асинхронных сражений, в которой игроки собирают и улучшают пиратские корабли, экипируют их и участвуют в битвах с другими игроками или ИИ.

Проект реализован в формате “бесплатно для скачивания” и поддерживает постоянное развитие и вовлечённость игроков за счёт системы прогрессии, рейтингов, событий и социальной активности.

Назначение документа

Настоящее руководство предназначено для описания функциональных и пользовательских характеристик ПО «*Pirate Ships*». Материал руководства направлен на формирование у пользователя основных навыков работы с ПО *Pirate Ships*.

Уровень подготовки пользователей

Пользователь мобильного приложения должен обладать базовыми навыками работы со смартфоном или планшетом на операционной системе iOS или Android, а также иметь общее представление об управлении приложениями, навигации по игровым меню и взаимодействию с интерфейсами мобильных игр.

2. Общие сведения

ПО «*Pirate Ships*» — это интерактивное мультимедийное программное обеспечение, предназначенное для платформ iOS и Android. Приложение включает в себя визуальные и аудиоэффекты, анимацию, игровые механики и системы, объединённые в единый игровой процесс, направленный на развитие собственного пиратского флота и участие в морских сражениях.

Игроки получают возможность собирать уникальные корабли, настраивать и прокачивать экипаж, вооружение и артефакты, сражаться за награды и продвигаться в рейтингах. Игра сочетает элементы стратегии, тактики, непрямого управления и социальной активности.

В игре предусмотрены:

- Уникальные корабли и экипажи с возможностью глубокой настройки;
- Система сражений, рейтингов и кланов;
- Кампания с боями против ИИ и боссов;
- События и сезонные режимы;
- Разнообразные прогрессии, включающая уровни, снаряжение, артефакты, лиги и награды.

3. Назначение и условия применения

3.1 Цель игры

Цель игры — построить и усовершенствовать собственный флот пиратских кораблей, участвовать в боях с другими игроками, развиваться в системе лиг, выполнять квесты и задания, а также достигать высоких результатов в рейтинге.

3.2 Условия применения

Приложение предназначено для персональных мобильных устройств с операционными системами iOS и Android. Игра распространяется бесплатно с возможностью покупок внутри приложения (модель “бесплатно для скачивания”). Для работы требуется подключение к интернету.

4. Целевая аудитория и подготовка пользователей

4.1 Целевая аудитория

Игра ориентирована на игроков старше 12 лет, заинтересованных в следующих типах игрового опыта:

- PvP-сражения и рейтинговые соревнования;
- Настройка, улучшение и стратегическое развитие боевых единиц;
- Игры с пиратской эстетикой и морскими приключениями;
- Участие в кланах и социальное взаимодействие.

4.2 Подготовка пользователей

Игра не требует специальных технических знаний. Достаточно базового опыта взаимодействия с мобильными приложениями. Интерфейс интуитивно понятен, в игре предусмотрены обучающие подсказки и руководство по основам механик.

5. Назначение и условия применения

5.1 Виды деятельности, функции

Функциональные возможности ПО «*Pirate Ships*» включают в себя:

- Доступ к главному меню и навигации по игровым экранам;
- Просмотр и настройка пиратских кораблей;
- Управление экипажем и выбор капитана;
- Размещение и улучшение вооружения, модулей и артефактов;
- Участие в сражениях против других игроков;
- Прохождение кампании и битв с ИИ-противниками;
- Доступ к рейтинговой системе и лигам;
- Участие в специальных событиях: «Рейд», «Колизей», «Сражения стихий», «В тени золотого плаща»;
- Получение ежедневных наград и выполнение заданий;
- Прогрессия по боевому пропуску и получение сезонных наград;
- Доступ к внутриигровому магазину и категориям товаров;
- Получение и прокачка новых кораблей;
- Использование боевых билетов и жетонов в событиях;
- Привязка аккаунта к внешним сервисам и настройка профиля;
- Настройка графики, языка, звука и других параметров в меню настроек.

5.2 Программные и аппаратные требования к системе

Для корректной работы ПО «*Pirate Ships*» необходимо наличие современного мобильного устройства и стабильного подключения к интернету.

Минимальные требования к мобильному устройству:

- Оперативная память: 2 ГБ
- Свободное место на устройстве: не менее 1,5 ГБ
- Процессор: 4-ядерный, от 1.8 ГГц
- Подключение к интернету: постоянное, от 1 Мбит/с
- Экран: сенсорный, разрешение от 1280x720

Поддерживаемые операционные системы:

- Android версии 8.0 и выше
- iOS версии 13.0 и выше

6. Ключевые функции

6.1 Общий игровой цикл

Игровой процесс построен вокруг классической схемы, включающей:

- Участие в боях (против других игроков или ИИ);
 - Получение награды: ресурсы, сундуки, карты;
 - Улучшение кораблей, капитанов и экипажа;
 - Подбор оптимального состава флота;
 - Возвращение к сражениям.
-

6.2 Режимы игры

Игра включает следующие ключевые игровые режимы:

- **Кампания** — PvE-прогресс с поэтапным прохождением боёв и боссов;
 - **Быстрые бои** — сражения против кораблей других игроков в асинхронном режиме;
 - **Рейд** — специальные миссии с выбором маршрута и управлением ресурсами;
 - **В тени золотого плаща** — событие с системой уникальных заданий и наград;
 - **Колизей** — рейтинговые бои с выбором противника и прокачкой кораблей за специальную валюту;
 - **Сражения стихий** — особый режим с погодными модификаторами боёв.
-

6.3 Конфигурация и прокачка кораблей

Игроки могут:

- Приобретать корабли;
- Устанавливать вооружение, артефакты и модули;
- Комбинировать оружие одного типа для усиления;
- Использовать ресурсы для получения дополнительных слотов;
- Улучшать характеристики за валюту и ресурсы.

Каждый корабль имеет индивидуальную схему размещения и баланс параметров.

6.4 Управление экипажем и капитанами

Игрок может:

- Назначать капитана на корабль, улучшать его навыки и параметры;
- Формировать экипаж, распределять роли и позиции на борту;
- Открывать и прокачивать новых персонажей;
- Использовать уникальные умения капитанов в бою.

Расстановка и подбор членов экипажа влияет на эффективность в различных боевых сценариях.

6.5 Участие в боях и прогрессия

Сражения проходят в автоматическом режиме, с возможностью ускорения и паузы. Победа зависит от подготовленности корабля и экипажа. За бои игрок получает:

- Ресурсы (золото, кристаллы);
- Карты для прокачки снаряжения;
- Сундуки с наградами;
- Очки рейтинга для продвижения в лигах.

7. Стартовые экраны

7.1 Загрузочный экран

Загрузочный экран появляется при первом запуске игры. Он служит для подгрузки ресурсов, синхронизации данных и подготовки игрового клиента. Также предоставляет игроку техническую информацию на случай обращения в поддержку.



Основные элементы интерфейса:

Индикатор загрузки

— В центре экрана отображается строка прогрес-бара, сигнализирующая о стадии инициализации клиента.

Индикатор активности загрузки

— В правом верхнем углу отображается иконка загрузки, подтверждающая, что процесс активен.

Уникальный идентификатор игрока (UID)

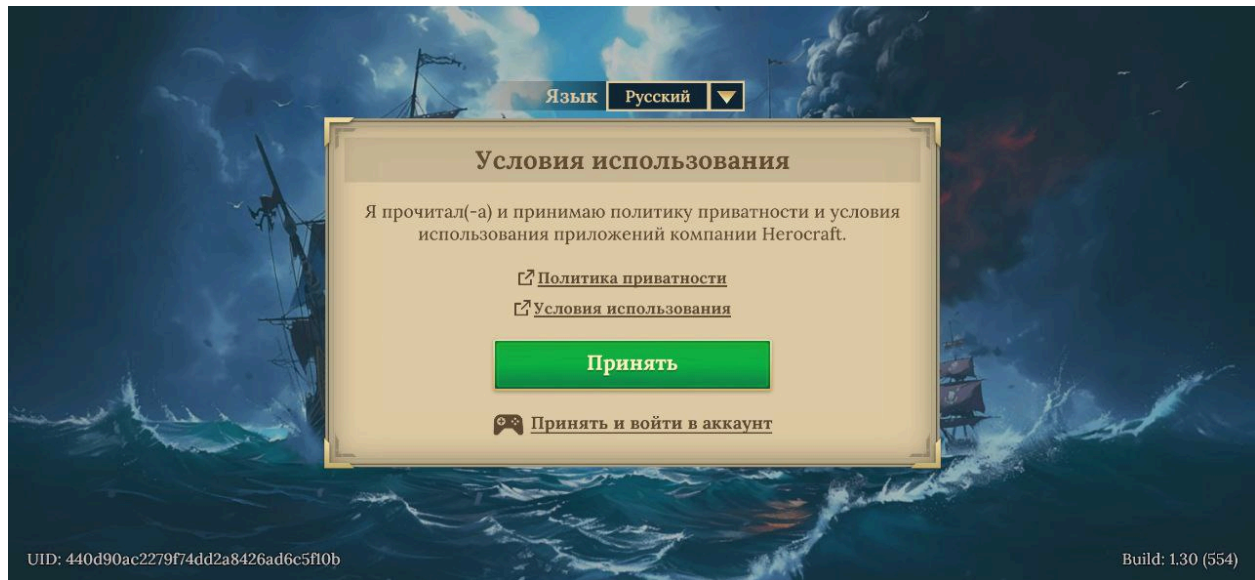
— В нижнем левом углу — строка с числовым идентификатором пользователя, необходимым для связи с технической поддержкой.

Версия сборки

— В нижнем правом углу отображается текущая версия клиента, включая внутренний номер сборки и возможные параметры режима (тест, релиз и т.д.).

7.2 Экран согласия с условиями использования

Экран условий использования отображается при первом запуске игры и предназначен для получения согласия пользователя на политику конфиденциальности и условия использования программного обеспечения. Принятие условий является обязательным для дальнейшего входа в игру.



Основные элементы экрана:

1. **Выбор языка**
2. **Кнопка «Принять»**

Нажатие на неё подтверждает согласие с условиями и переводит пользователя к следующему этапу запуска игры.

8. Базовые экраны

8.1 Главное меню

Главное меню — это основной навигационный экран ПО «Pirate Ships», с которого игрок получает доступ ко всем ключевым функциям: кораблям, арсеналу, капитанам, квестам, магазину и режимам игры. Также отображаются актуальные события, награды и состояние текущего флота.



Основные элементы интерфейса:

Профиль игрока

— В верхнем левом углу отображается имя пользователя, текущий уровень и аватар;

Валюты

— В правом верхнем углу отображаются текущие ресурсы игрока:

- **Золото** — основная валюта для внутриигровых покупок и апгрейдов;
- **Кристаллы** — премиум-валюта, используемая для ускорения процессов, открытия сундуков, покупки эксклюзивного контента.

Меню навигации

— Боковая панель с иконками для перехода к основным разделам игры:

- **Корабли**
- **Арсенал**
- **Капитаны**
- **Рынок**
- **Задания**

Корабль игрока

— Визуализация текущего активного корабля. По нажатию по нему можно перейти к настройке, снаряжению и улучшениям.

Информация о событиях и задачах

— Отображаются временные активности, таймеры и прогресс текущих задач или боевого пропуска.

Боевой пропуск

— Кнопка, ведущая к экрану прогресса по боевому пропуску. Визуально может выделяться анимацией награды.

Режимы игры

— Кнопка для перехода к экрану выбора режимов: кампания, рейд, колизей и др.

Карта и флот

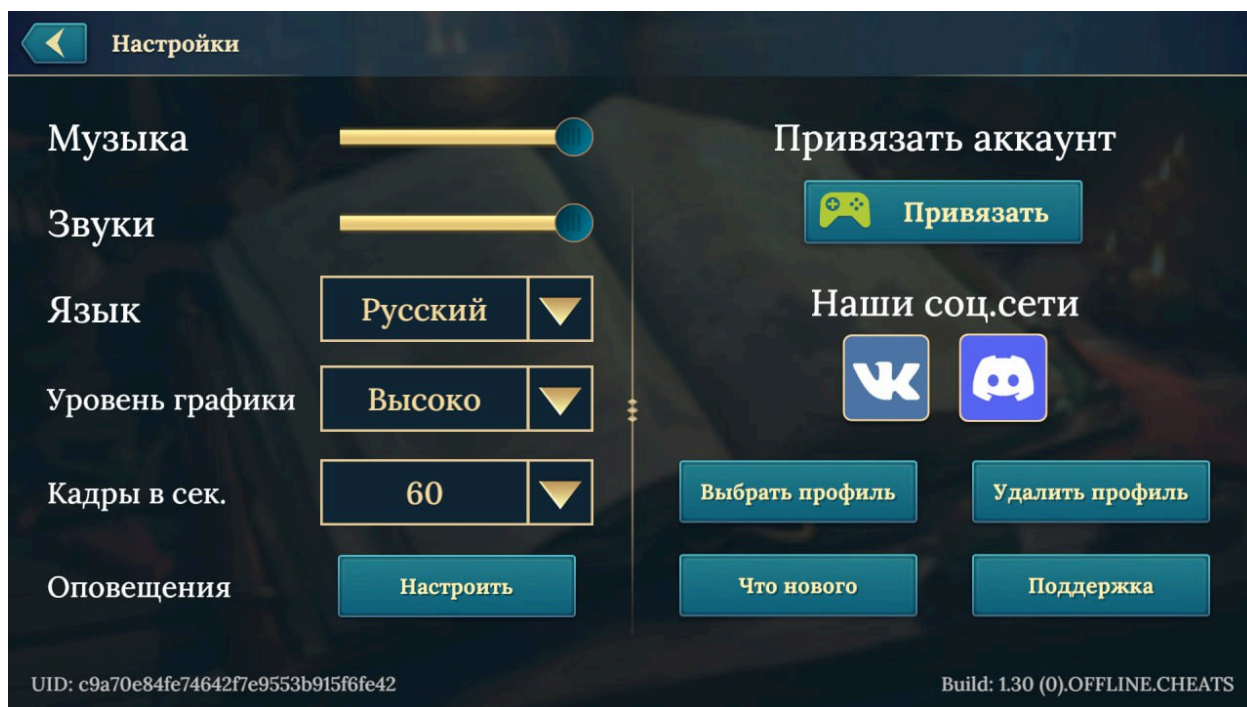
— Мини-карта (в нижней части) с визуальным представлением текущего положения кораблей и кнопками управления составом флота.

Кнопка "В Бой"

— Запускает сражение по выбранному режиму.

8.2 Меню настроек

Экран **настроек** предназначен для персонализации игрового процесса и управления параметрами клиента. Здесь игрок может изменить язык интерфейса, отрегулировать графику и звук, управлять уведомлениями, привязать учётную запись, а также получить техническую информацию (UID, версия сборки) для обращения в поддержку.



Основные элементы интерфейса:

Звуковые параметры

— Два отдельных ползунка:

- **Музыка** — регулирует громкость фоновой музыки;
- **Звуки** — регулирует громкость игровых эффектов (выстрелы, нажатия, уведомления).

Язык интерфейса

— Выпадающий список доступных языков. Изменение языка применяется после подтверждения.

Графика и производительность

- **Уровень графики** — переключатель между пресетами качества (низкий, средний, высокий), оптимизированными под мощность устройства.
- **FPS (кадры в секунду)** — выбор между стандартным (30 FPS) и повышенным режимом (60 FPS).

Оповещения

— Кнопка «Настроить», открывающая подменю с включением/отключением уведомлений (о событиях, сундуках, боях и т.д.).

Привязка аккаунта

— Кнопка «Привязать», позволяющая связать игру с сервисами платформы для сохранения прогресса.

Управление профилем

- **Выбор профиля** — если доступно несколько игровых профилей на устройстве.
- **Удалить профиль** — функция сброса игрового прогресса с подтверждением.

Социальные ссылки

— Иконки перехода в официальные сообщества игры (VK, Discord).

Служба поддержки и обновления

- **Что нового** — показывает список изменений последнего обновления.
- **Поддержка** — кнопка перехода в раздел с FAQ и формой связи с техподдержкой.

Техническая информация

— В нижней части экрана:

- **UID игрока** — уникальный идентификатор профиля;
- **Версия игры** — текущая сборка клиента, включая номер и дату.

9. Экраны кораблей

9.1 Экран верфи

Экран **верфи** позволяет игроку управлять своими кораблями: просматривать параметры, улучшать характеристики, приобретать новые суда и переходить к настройке корабля.



Основные элементы интерфейса:

Отображение активного корабля

— Изображение текущего выбранного корабля.

Информация о корабле (справа)

— Таблица или блок с основными характеристиками корабля:

- **Уровень** — текущий уровень развития и максимальный предел;
- **Скорость** — влияет на сближение в бою;
- **Грузоподъёмность** — ограничивает установку снаряжения и экипажа;
- **Боевая мощь** — обобщённый индикатор силы;
- **Навыки / слоты** — информация о доступных слотах и особенностях конструкции.

Валюты

— В верхнем правом углу: золото и кристаллы, которые используются для прокачки, покупки и строительства.

Кнопки взаимодействия:

- **Купить / улучшить корабль** — возможность апгрейда или покупки нового корабля.

- **Просмотр палубы** — ведёт к экрану снаряжения корабля

Навигация по кораблям

— Список всех кораблей, разбитых по классам (шлюпы, бриги, фрегаты и т.д.).
Позволяет быстро выбрать нужное судно.

9.2 Экран снаряжения корабля

Экран **снаряжения корабля** предоставляет игроку доступ к размещению и управлению командой и снаряжением на борту корабля. Здесь можно устанавливать орудия, артефакты, экипаж и просматривать влияние выбранной конфигурации на характеристики корабля. Этот экран является основным инструментом подготовки к бою.



Основные элементы интерфейса:

Визуализация корабля

— 3D изображение судна с обозначенными слотами. Слоты могут быть активными или заблокированными, отображают размещённые элементы (пушки, экипаж и т.д.).

Характеристики корабля

— Отображаются в правой части:

- **Грузоподъёмность / текущий вес** — ключевой параметр, ограничивающий установку снаряжения;
- **Здоровье корпуса**;
- **Скорость / манёвренность**;
- **Боевой рейтинг** — сводная оценка текущей конфигурации.

Выбор капитана

— Отображается текущий капитан корабля с возможностью смены.

Экипаж и размещение

— Расположены на палубе. Игрок может перетаскивать членов команды на активные позиции (пушки, ремонт, abordaj и т.д.). Влияет на боевую эффективность.

Инвентарь вооружения и модулей

— Горизонтальная панель с доступными пушками, артефактами и дополнительными модулями. Элементы можно перетаскивать на схему корабля. Отображаются уровень, тип и стоимость установки.

Кнопки управления снаряжением

- **Подтвердить** — сохраняет текущую конфигурацию корабля.
- **Отменить** — сбрасывает все изменения.
- **Удалить элемент** — функция перетаскивания обратно в инвентарь или отдельная кнопка.

9.3 Экран доступных слотов флота

Экран доступных слотов флота позволяет игроку управлять составом своего флота, расширять количество активных кораблей и распределять их по слотам. Здесь формируется общая структура флота, используемого в боях, рейдах или клановых сражениях.



Основные элементы интерфейса:

Слоты для кораблей

— Панель с ячейками для размещения активных кораблей.

- Занятые слоты отображают иконки текущих кораблей с миниатюрным изображением, уровнем и классом.
- Заблокированные слоты помечены замком.

Покупка новых слотов

— Если количество доступных слотов не максимальное, рядом со следующим слотом отображается кнопка «Купить слот» со стоимостью покупки, позволяющая разблокировать новый слот для корабля

Кнопка "Амулеты"

— Ведёт на экран управления амулетами, которые применяются ко всему флоту или отдельным кораблям для усиления характеристик.

10. Капитаны

10.1 Экран капитанов

Экран **капитанов** предоставляет игроку доступ к выбору, просмотру и прокачке персонажей, которые командуют кораблями. Капитаны обладают уникальными характеристиками и умениями, усиливающими эффективность корабля в бою.



Основные элементы интерфейса:

Портрет активного капитана

— Отображает выбранного капитана в увеличенном формате. Под портретом указаны имя, текущий уровень и характеристики

Информация о капитане

— Включает основные параметры:

- **Здоровье**
- **Атака**
- **Скорость, перезарядка, вес**

- **Уникальный навык** — краткое описание активной или пассивной способности, влияющей на бой.

Кнопка «Улучшить»

— Отображает стоимость улучшения (в золоте или ресурсах).

Список капитанов

— Отображает всех доступных капитанов. Можно прокручивать список и выбирать другого персонажа для просмотра или установки. Недоступные капитаны отображаются затемнёнными с подсказкой условий получения.

11. Арсенал и амулеты

11.1 Экран арсенала

Экран **арсенала** предоставляет игроку доступ к управлению своим вооружением и снаряжением. Здесь можно улучшать, открывать и просматривать различные типы пушек, модулей и вспомогательных предметов, применяемых на кораблях. Арсенал — ключевой элемент прогрессии и усиления флота.



Основные элементы интерфейса:

Полосы улучшений

— Горизонтальные полосы развития с иконками оружия и модулей.

Каждая полоса представляет определённый тип вооружения (например: пушки, мортиры, члены экипажа, щиты и т.д.).

Элементы снаряжения (иконки на полосах)

— Отображают доступное или заблокированное вооружение. Каждая иконка содержит:

- Изображение предмета
- Уровень доступности
- Стоимость открытия или улучшения

11.2 Экран амулетов

Экран **амулетов** предоставляет игроку возможность усиливать корабли и флот за счёт использования специальных активируемых бонусов. Амулеты дают временные или постоянные эффекты, улучшающие характеристики в бою: урон, защиту, скорость и другие параметры. Они играют важную роль в подготовке перед сражениями.



Основные элементы интерфейса:

Список амулетов

— Экран разделён на ячейки, каждая из которых содержит:

- Название амулета
- Краткое описание эффекта
- Стоимость активации (в кристаллах)

Кнопка активации

— Расположена под каждым амулетом. При наличии необходимого количества кристаллов становится активной. После активации эффект применяется к следующему бою или серии боёв.

12. Подготовка к бою и бой

12.1 Экран подготовки к бою с другим игроком

Экран **подготовки к бою** открывается перед началом серии боёв и позволяет игроку оценить противника, изменить текущего врага, применить усиления (амулеты), а также отслеживать прогресс побед. Это ключевой экран принятия решения перед началом боя.



Основные элементы интерфейса:

Информация о противнике

— Отображается имя врага, его уровень. Позволяет оценить примерную сложность предстоящего боя.

Визуализация корабля противника

— Показывает внешний вид вражеского корабля и даёт представление о его классе.

Боевые характеристики (правая часть)

— Сводная панель, отображающая основные параметры врага:

- **Сила** (обобщённый боевой рейтинг)
- **Скорость, атака, защита** — в виде индикаторов или шкал

Кнопка «Новый враг»

— Позволяет сменить текущего противника (с тратой кристаллов). Полезно, если текущий враг слишком силен или невыгоден по награде.

Кнопка «Амулеты»

— Переход к экрану амулетов для активации бонусов перед боем.

Кнопка «В Бой» (нижняя правая часть)

— Основная кнопка запуска боя.

Прогресс побед (нижняя часть экрана)

— Отображает текущую серию побед и количество оставшихся до получения награды (сундука).

12.2 Экран перед боем с ИИ

Экран **перед боем** отображается непосредственно перед началом морского сражения с ИИ. Он позволяет игроку сравнить свой корабль с кораблём ИИ, при необходимости изменить экипировку или состав команды, а также подтвердить готовность к бою.



Основные элементы интерфейса:

Сравнение кораблей

— Слева — корабль игрока, справа — корабль противника. Оба представлены с отображением типа и снаряжения. Позволяет быстро сравнить силы сторон.

Кнопка «Экипировка»

— Открывает доступ к редактированию снаряжения и состава команды. Это последняя возможность скорректировать тактику перед боем.

Кнопка «В Бой»

— Запускает сражение. После нажатия игрок переходит к боевому экрану.

Индикатор прогресса до сундука

— Отображает, сколько побед осталось до получения награды.

12.3 Экран боя

Экран **боя** отображает активное сражение между кораблём игрока и противника. Бой проходит в автоматическом режиме, но игрок может использовать элементы непрямого управления.



Основные элементы интерфейса:

Профиль игрока и противника

- Слева: аватар, имя и уровень игрока;
- Справа: аналогичные параметры противника.

Рядом с аватарами отображаются полосы здоровья и целостности корпуса кораблей.

Корабли в бою

— Модели кораблей игрока и противника, движущиеся навстречу друг другу. Отображаются анимации атак, попаданий, разрушений, abordажей и спецэффектов.

Экипаж в действии

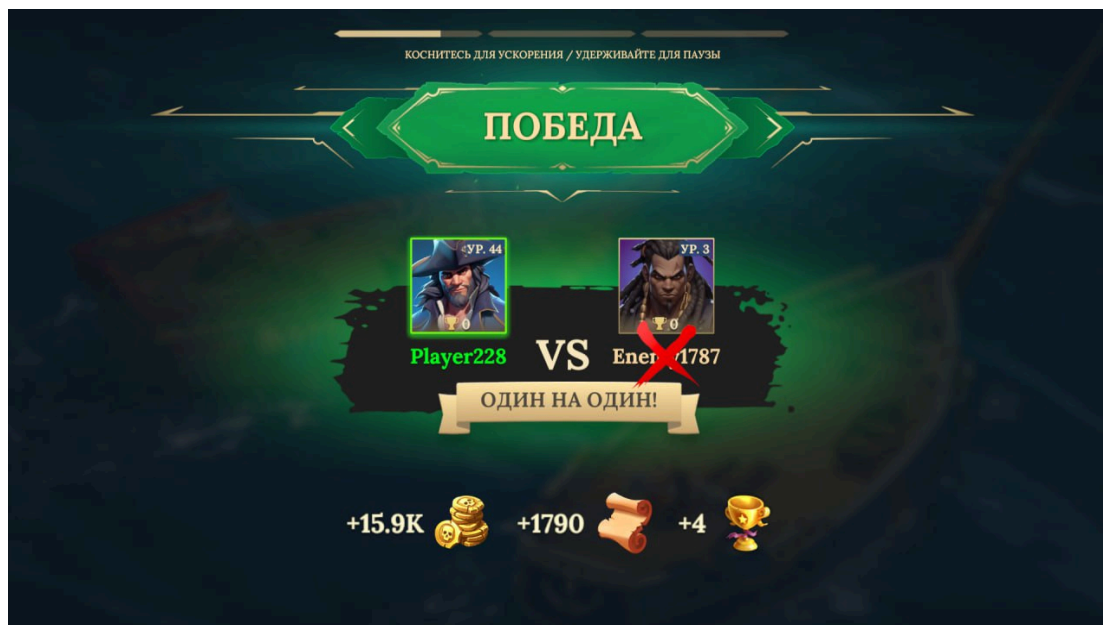
— Видимые члены команды на палубе: стреляют, чинят, сражаются, оказывают поддержку. Визуализируются их действия в зависимости от ролей и позиции.

Элементы управления боем

- **Auto** — включает или выключает автоматический просмотр боя.
- **2x** — ускоряет ход сражения в 2 раза.
- **Пауза** — временно останавливает бой (если доступно).

12.4 Экран итогов боя

Экран **итогов боя** появляется сразу после завершения сражения. Он информирует игрока о результате (победа или поражение), показывает статус игрока и выданные награды.



Основные элементы интерфейса:

Статус сражения

— Отображается крупный заголовок: «Победа» или «Поражение»

Инструкция управления

— Над прогресс-баром размещается подсказка: «Коснитесь для ускорения / удерживайте для паузы», позволяющая управлять скоростью анимации получения награды.

Аватары и уровни игроков

— Слева — игрок, справа — противник.

- Указаны имена, аватары, уровни.
- Имя проигравшего зачёркнуто
- **Режим боя**
 - Ниже аватаров — строка с названием режима, в котором проходил бой

Награды

— Список полученных ресурсов и предметов:

13. Прогресс и награды

13.1 Прогресс до сундука

Экран **прогресса до сундука** отображается после боя и позволяет игроку отслеживать, сколько побед осталось до получения следующей награды после серии боев.



Основные элементы интерфейса:

Шкала побед подряд

— Горизонтальная линия с иконками (ячейками), представляющими отдельные победы.

- Заполненные иконки — уже одержанные победы;
- Пустые — сколько осталось до следующего сундука.

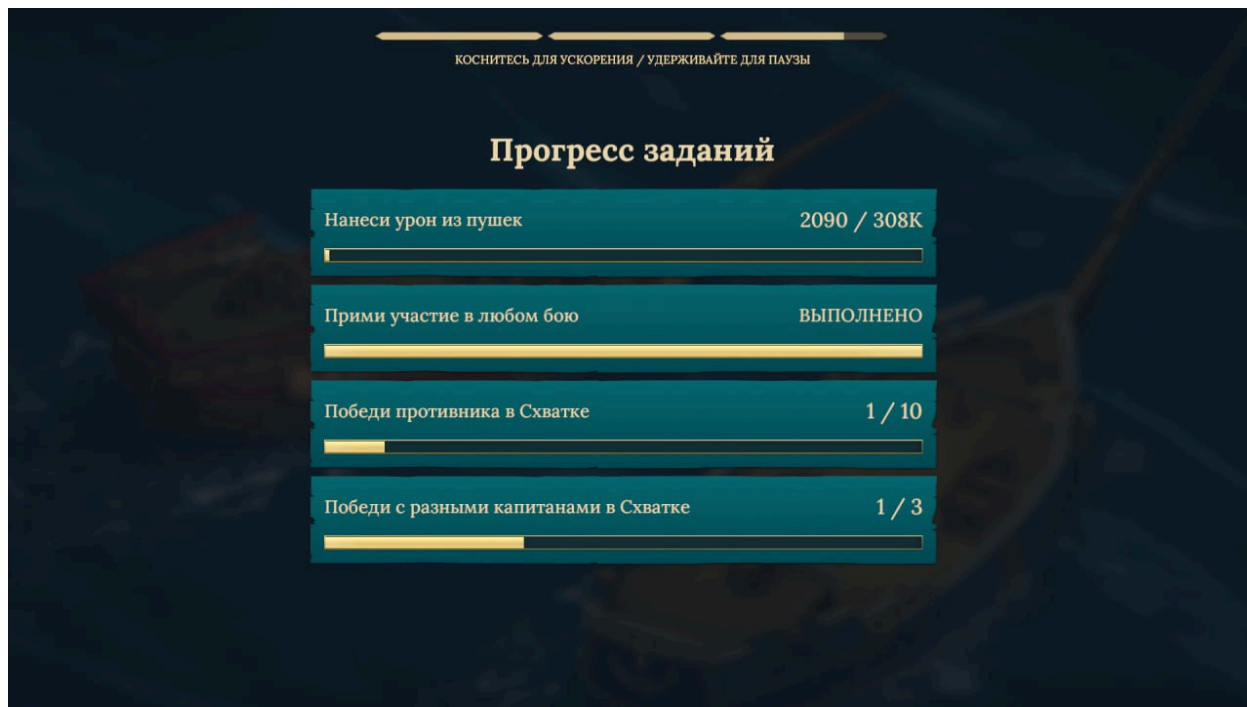
Иконки сундуков

— Обозначают важные точки: каждая серия из отображаемого количества побед (например, 3, 5, 7) открывает сундук.

— Иконки сундуков отличаются в зависимости от ценности награды.

13.2 Экран прогресса по заданиям

Экран **прогресса по заданиям** отображается после боя и позволяет игроку увидеть, как выполненные действия повлияли на выполнение текущих заданий.



Основные элементы интерфейса:

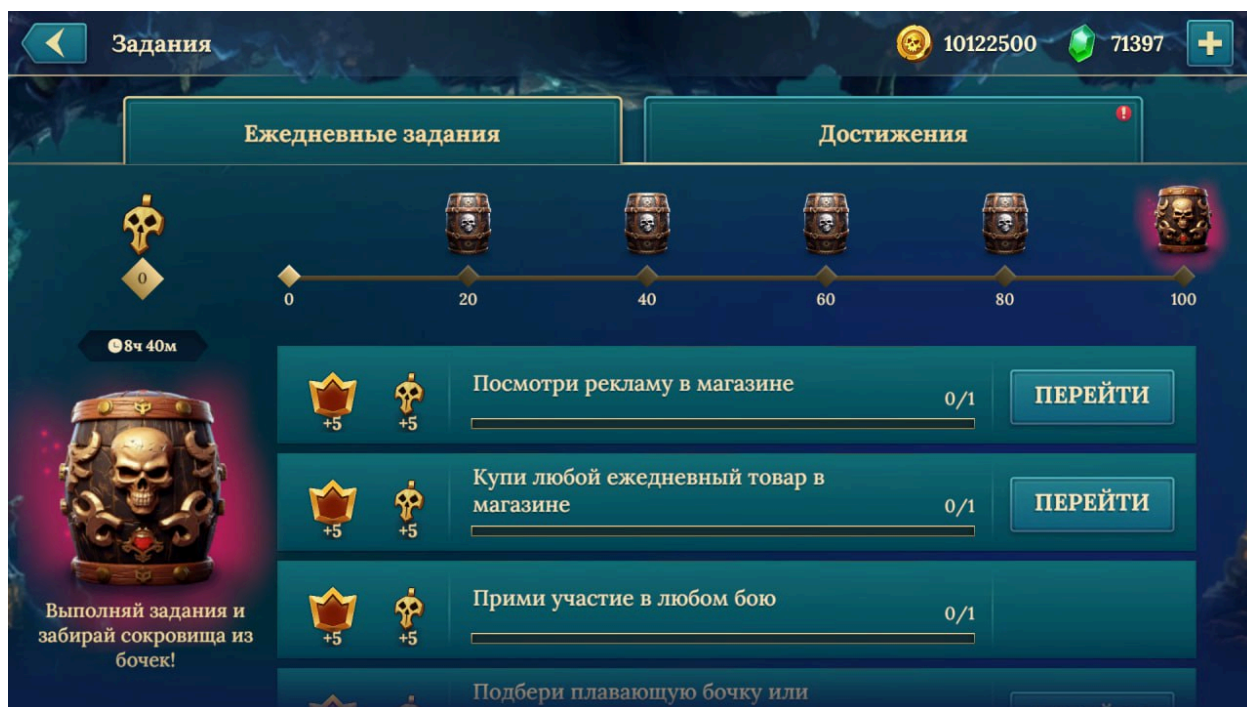
Список текущих задач

— Каждая задача представлена в виде строки с:

- Названием задания (например: «*Нанеси 10 000 урона из пушек*»);
- Индикатором текущего выполнения (например, 6 300 / 10 000);
- Полосой прогресса с индикацией заполнения.

13.3 Экран ежедневных заданий и достижений

Экран **ежедневных заданий и достижений** предоставляет игроку доступ к двум основным типам активностей: регулярно обновляющимся ежедневным задачам и накопительным достижениям. Выполнение этих заданий позволяет получать награды и ускорять прогрессию.



Основные элементы интерфейса:

Категории заданий (вкладки)

— Переключатель между двумя вкладками:

- **Ежедневные задания** — краткосрочные задачи, обновляющиеся каждый день;
- **Достижения** — долговременные цели.

Полоса прогресса

— Общая шкала выполнения с уровнями и сундуками наград (например, 20, 40, 60, 80, 100 очков).

— Каждое выполненное задание увеличивает шкалу.

— Награды становятся доступными при достижении соответствующего уровня.

Список заданий

— Каждый пункт содержит:

- Название задания (например, «Посмотри рекламу в магазине», «Участвуй в бою»);
- Иконку награды (золото, кристаллы, карты и т.д.);
- Кнопку для быстрого перехода.

Таймер обновления заданий

— Показывает, через сколько времени обновятся ежедневные задания

13.4 Боевой пропуск

Экран **боевого пропуска** предоставляет игроку доступ к сезонной системе наград, зависящих от активности. По мере выполнения заданий и участия в боях игрок продвигается по уровням пропуска, получая награды.



Основные элементы интерфейса:

Таймер сезона

— Отображается под заголовком, показывает оставшееся время до завершения текущего сезона

Уровни прогресса

— Горизонтальная шкала с чекпоинтами на уровнях (например: 40, 80, 120, 160, 200).

- Каждый уровень содержит две строки:
 - **Верхняя строка** — награды премиального пропуска;
 - **Нижняя строка** — бесплатные награды.

Кнопка «Получить» / «Открыть премиум»

— Расположена слева. Позволяет приобрести премиум-пропуск, чтобы открыть дополнительную линию наград.

Навигация по уровням

- Возможность пролистывать уровни влево и вправо, чтобы просмотреть будущие или прошлые награды.
- При нажатии на конкретную награду открывается подробная информация.

13.5 Корабельный журнал

Экран **корабельного журнала** используется для системы ежедневного входа. Он отображает прогресс игрока по количеству дней, в которые он заходил в игру, и предоставляет награды за посещения.



Основные элементы интерфейса:

Счётчик посещений (верхняя центральная часть)

- Отображает общее количество дней, в которые игрок заходил в игру

Сетка наград

- Представлена в виде списка с иконками подарков.

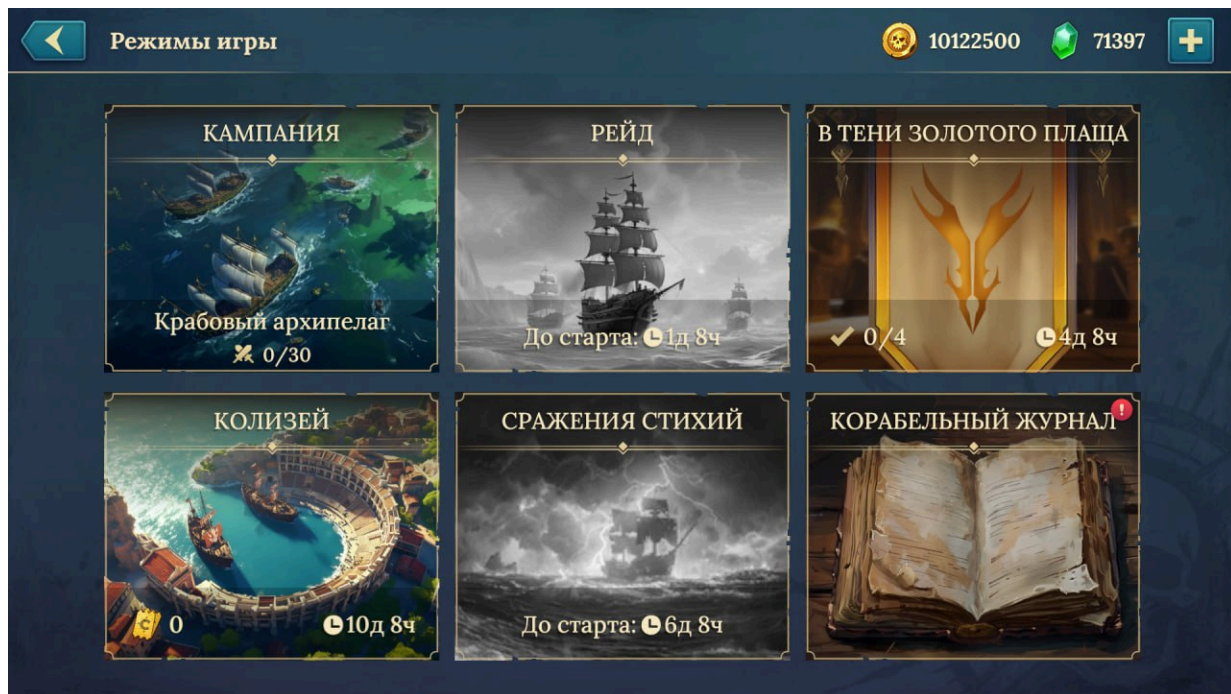
Кнопка «Забрать всё»

— Активная кнопка в нижней части экрана. Позволяет сразу получить все доступные награды одним нажатием.

14. Режимы игры

14.1 Экран выбора режимов

Экран **выбора режимов** предоставляет игроку доступ ко всем основным ивентам и активностям в игре. Здесь можно выбрать между кампанией, событиями и режимами.



Основные элементы интерфейса:

Список режимов

— Каждый режим представлен отдельной карточкой или блоком. Включает:

- **Кампания** — сюжетное продвижение по PvE-картам.
- **Рейд** — пошаговые миссии на карте с тратой энергии.
- **В тени золотого плаща** — временное событие с заданиями.
- **Колизей** — соревновательный PvP-режим с рейтингом.
- **Сражения стихий** — особые погодные сражения с модификаторами.
- **Корабельный журнал** - получение наград, см. выше.

14.2 Кампания

Режим **Кампании** представляет собой режим на прохождение по морской карте. Игрок исследует острова, выбирает цели, участвует в боях и получает награды.



Основные элементы интерфейса:

Карта кампании

— Иллюстрированная морская карта с точками интереса:

- Враги, сундуки, задания, события;
- Отмеченные пути, по которым можно перемещаться;

Энергия рейда

— Индикатор текущего запаса энергии, необходимой для передвижения или сражения.

- Показывается текущий / максимальный запас;
- Восстановление энергии возможно со временем и за ресурсы.

Флот игрока

— Отображаются активные корабли, доступные игроку. Кнопка «Ред.» позволяет изменить состав флота.

Награды и события

— Список возможных наград, таймеры доступных активностей, ивентов и бонусов.

Разведка карты

— Кнопка «*Разведать карту*» позволяет открыть скрытые участки

Кнопка «Выбрать цель»

— Расположена в правом нижнем углу. Позволяет выбрать следующую точку действия

14.3 Рейд

Режим **Рейд** представляет собой испытание, в котором игрок проходит серию боёв, перемещаясь по карте сражений. Цель рейда — победить всех противников, освободить ключевые точки и одержать финальную победу над боссом региона.



Основные элементы интерфейса:

Название режима и таймер события

Показан таймер, указывающий, сколько времени остаётся до завершения текущего события.

Прогресс прохождения

- Отображается текущий регион (например, «*Регион 1*»).
- Под ним — шкала побед (0/15), показывающая количество сражений, необходимых для завершения рейда.

Карта рейда

— Графическая карта с ключевыми точками, соединёнными линиями, по которым игрок перемещается. Узлы различаются по цвету и значкам, обозначая разные типы событий:

- **Закрытые узлы** — недоступные бои.
- **Обычные сражения** — стандартные враги.
- **Элита** — усиленные противники.
- **Босс** — финальный противник региона (красный узел).

Флот игрока

Отображает доступные корабли, участвующие в рейде.
Каждый корабль показывает:

- Аватар, редкость, уровень.
- Очки прочности (0/80, 565/565 и т.д.).
- Специальные знаки (например, череп для уничтоженных кораблей).

Кнопка «*Амулеты*» позволяет добавить временные усиления перед боем.

Информация о противнике

При выборе ключевой точки отображается информация о предстоящем противнике:

- **Иконка корабля врага.**
- **Запас прочности** (например, 250/250).
- **Индикаторы боевых характеристик** (огонь, защита, скорость и т.д.).
- **Награды за победу** (например, +5000 золота).

Кнопка «В Бой»

— Позволяет начать бой с выбранным противником.

14.4.1 Экран заданий события «В тени золотого плаща»

Экран заданий события «В тени золотого плаща» предназначен для отслеживания выполнения специальных задач в рамках временного режима. Игрок может зарабатывать очки, выполняя определённые боевые действия, и получать жетоны, которые используются в магазине события.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок события

— Под ним — таймер обратного отсчёта, указывающий время до нового задания

Полоса прогресса заданий

— Глобальная шкала выполнения заданий, визуализирующая путь к основной награде события.

- Каждый уровень содержит сундук или бонусную отметку.
- Показывает текущие очки игрока и ближайшую награду.

Список заданий

— Перечисление активных задач с иконками наград.

Примеры заданий:

- «Награбь материалы из фортов»
- «Используй корабль Чудовищный Шлюп»
- «Восстанови прочность с помощью Ремонтника»
- «Нанеси 20 000 урона»
- Каждое задание сопровождается:
 - **Индикатором прогресса** (например, 12/20);
 - **Наградой в жетонах события** (например, +150 жетонов).

Кнопка «Магазин события» (нижняя часть экрана)

— Позволяет перейти в специальный магазин, где можно обменять жетоны на уникальные награды.

14.4.2 Экран магазина события «В тени золотого плаща»

Экран **магазина события «В тени золотого плаща»** предоставляет игроку возможность обменивать заработанные в событии жетоны на уникальные предметы. Магазин предлагает ограниченный ассортимент товаров, который обновляется через определённое время.



Основные элементы интерфейса:

Список доступных предметов (центральная часть экрана)

— Каждая карточка товара включает:

- **Название предмета** (например, «Снайпер +5»);
- **Иконку предмета** (оружие, корабль, экипаж и т. д.);
- **Стоимость в жетонах события** (например, 250 жетонов).

Таймер обновления магазина

— Показывает, через сколько времени ассортимент обновится

Кнопка «Обновить сейчас»

— Позволяет мгновенно обновить ассортимент за кристаллы.

Кнопка «Купить»

— Позволяет приобрести выбранный товар за накопленные жетоны события.

14.5.1 Экран режима Колизей

Режим **Колизей** представляет собой соревновательное сражение, в котором игроки участвуют в рейтинговых боях, используя разные корабли. Главная цель — набрать как можно больше очков и занять лидирующие позиции в таблице.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана и таймер события

Под ним отображается таймер, указывающий, сколько времени осталось до завершения текущего сезона.

Меню выбора

— Вкладки:

- **Корабли** – список доступных кораблей для сражений.
- **Таблица лидеров** – показывает рейтинг игроков в текущем сезоне.

Список доступных кораблей

— Каждая карточка корабля включает:

- **Название и изображение судна.**
- **Текущий уровень и доступность**

Панель рейтинга

— Отображает текущую позицию игрока в рейтинге.

- Количество очков.
- Ближайшие соперники по рангу.

Кнопки быстрого доступа

— **«Магазин»** – переход в магазин Колизея.

— **«Миссии»** – просмотр заданий режима.

Кнопка «В Бой»

— Активируется после выбора корабля. Также показывает стоимость входа в сражение.

14.5.2 Экран выбора противника (Колизей)

Экран **выбора противника в режиме Колизей** позволяет игроку подобрать соперника перед боем. В зависимости от сложности выбранного противника можно получить разное количество рейтинговых очков.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана

— Под ним отображается таймер, показывающий оставшееся время до окончания сезона.

Список доступных противников (центральная часть экрана)

— Отображаются три соперника с разными уровнями сложности.

- **Имя и аватар** противника.
- **Боевой рейтинг** – отображает силу противника.
- **Индикаторы параметров** (здоровье, атака, защита).
- **награда в рейтинговых очках** (например, +15, +25, +37).

Кнопки «В бой» (под каждым противником)

- Позволяют сразу начать бой с выбранным соперником.
- Чем выше сложность, тем больше рейтинговых очков можно получить.

Кнопка «Обновить список»

— Позволяет сменить список доступных противников за определённую плату

14.5.3 Экран заданий Колизея

Экран **заданий Колизея** предназначен для отображения и выполнения специальных миссий в режиме Колизей. Эти задания позволяют зарабатывать дополнительные награды и быстрее продвигаться в рейтинге.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана

— Под ним — таймер обратного отсчёта до обновления заданий.

Дополнительная награда за выполнение всех задач

— Выделенный блок показывает бонус, который игрок получит за завершение всех доступных заданий за день.

Список заданий

— Каждое задание представлено в виде карточки, содержащей:

- **Описание миссии** (например, «Победи в Колизее на корабле Ледяной Бриг»).
- **Прогресс выполнения** (например, 2/5 боёв).
- **Награда за выполнение** (монеты, жетоны, кристаллы).
- **Кнопка «Перейти»** — направляет игрока к началу выполнения задания.

Таймер обновления заданий

— Показывает время до сброса текущих миссий

14.5.4 Экран магазина Колизея

Экран **магазина Колизея** предоставляет игрокам возможность обменивать заработанные в режиме жетоны на полезные предметы, ресурсы и улучшения. Ассортимент обновляется через определённое время.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана (верхняя часть)

— Под ним — индикатор количества жетонов Колизея у игрока.

Таймер обновления магазина

— Показывает, когда ассортимент товаров сменится автоматически

Список доступных товаров (центральная часть экрана)

— Каждая карточка предмета включает:

- **Название предмета** (например, «Перламутр 1000»);
- **Иконку товара** (монеты, ресурсы, усилители и т.д.);
- **Стоимость в жетонах Колизея** (например, 500 жетонов);

Кнопка «Обновить сейчас» (справа от таймера)

— Позволяет мгновенно сменить список товаров за кристаллы.

Кнопка «Купить» (под каждым предметом)

— Позволяет приобрести выбранный товар за накопленные жетоны.

14.6.1 Экран режима «Сражения Стихий»

Режим «Сражения Стихий» — это особый боевой режим, в котором игроки сражаются в условиях экстремальной погоды. Каждое сражение имеет уникальные модификаторы, влияющие на тактику боя, а награды за участие включают специальные жетоны, используемые в магазине режима.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана

— Под ним — таймер, показывающий, сколько времени остаётся до завершения события.

Выбор условий боя

— Игрок может выбрать одно из трёх полей боя с разными эффектами.

- **Гроза:** Снижает скорость перезарядки пушек на 50%, периодически поражает оба корабля молнией.
- **Туманная мгла** ☁️: Снижает точность стрелков на 50%, ядовитый туман наносит урон экипажу.
- **Ледяные оковы** ❄️: Снижает скорость и атаку рукопашных матросов на 50%, случайные матросы замерзают.

Награды за победу

— Отображается награда в монетах и жетонах стихий

Выбор корабля

— Игрок выбирает корабль, с которым хочет участвовать в бою.

Кнопка «Амулеты»

— Позволяет выбрать улучшения, которые помогут адаптироваться к условиям боя.

Кнопка «В Бой»

— Начинает сражение. Использует 1 билет на участие.

14.6.2 Экран магазина режима «Сражения Стихий»

Экран **магазина режима «Сражения Стихий»** предназначен для обмена жетонов стихий на редкие предметы, улучшения и ресурсы. Этот магазин предлагает уникальные товары, доступные только в рамках данного события.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана

— Под ним — количество жетонов стихий у игрока.

Таймер обновления товаров

— Показывает, когда магазин обновится автоматически

Список доступных товаров

— Каждая карточка товара включает:

- **Название предмета** (например, «*Канонир +5*»);
- **Иконку товара** (оружие, экипаж, усилители и т.д.);
- **Стоимость в жетонах стихий**

Кнопка «Обновить сейчас»

— Позволяет мгновенно обновить ассортимент за кристаллы.

Кнопка «Купить»

— Позволяет приобрести выбранный товар за накопленные жетоны.

15. Рейтинги и Лиги

15.1 Экран Лиг

Экран **Лиг** предназначен для отображения прогресса игроков в рейтинговой системе. Игроки продвигаются по лигам, зарабатывая очки и получая награды за достижение новых уровней.



Основные элементы интерфейса:

Заголовок экрана

— Под ним в правой части — таймер до окончания сезона

Текущий статус игрока

— Включает:

- Название текущей лиги
- Количество трофеев игрока;
- Требования для призовых мест лиги

Список доступных лиг

— Показывает возможные лиги, ранжированные от самой низшей до самой высокой. Каждая лига сопровождается:

- Требуемым количеством трофеев;
- Иконкой и названием;
- Наградами за достижение

Кнопка «Награды»

— Позволяет открыть подробную информацию о наградах за продвижение по лигам.

21. Аварийные ситуации и поддержка

21.1 UID и версия игры

Каждому пользователю игры присваивается уникальный идентификатор (UID), а также отображается версия клиентской сборки. Эти данные необходимы для обращения в техническую поддержку и диагностики проблем.

Где отображается:

- В нижней части **загрузочного экрана**;
- Внизу **экрана настроек**.

Для чего используется:

- Для идентификации игрока в базе данных;
- Для восстановления прогресса;
- Для анализа совместимости клиента с сервером.

21.2 Связь с технической поддержкой

В случае сбоев, ошибок или проблем с аккаунтом, игрок может обратиться в техническую поддержку.

Как обратиться:

- Через кнопку **«Поддержка»** в **экране настроек**;
- По ссылке из внешнего письма (если получена от разработчиков);
- Внутриигровая форма запроса может автоматически подставлять UID и версию игры;
- Рекомендуется прикладывать скриншоты ошибки.

21.3 Сброс прогресса

Игрок может сбросить текущий прогресс (например, для начала новой игры или смены профиля). Эта операция **необратима**.

Доступно через:

- Экран настроек → раздел «Управление профилем» → «Удалить профиль».

Последствия:

- Все данные текущего аккаунта будут удалены;

21.4 Привязка аккаунта

Описание:

Для защиты прогресса и возможности восстановления профиля, рекомендуется привязать аккаунт к внешней платформе (например, Google Play, Apple ID, VK).

Где привязывать:

- В настройках, раздел «Привязать аккаунт».

Преимущества:

- Возможность переноса данных между устройствами;
- Защита от потери прогресса при удалении игры или смене устройства.