

# Механика экспедиций

надежный способ монетизировать игроков

# Игровая механика экспедиций

- персонаж отправляется в некое “приключение”
- там он расчищает дорогу, тратя энергию на уничтожение препятствий
- препятствия дают ресурсы, необходимые для выполнения заданий и продвижение дальше
- прохождение “экспедиции” дает некую награду для “домашней локации” - постройку, новый рецепт и т.д.

- Ravenskue City, 2011 - первая игра с экспедициями вообще (Джон Ромеро),
- Klondike: The Lost Expedition, 2014 - первая успешная игра с экспедициями (Владимир Яцукевич)







#4

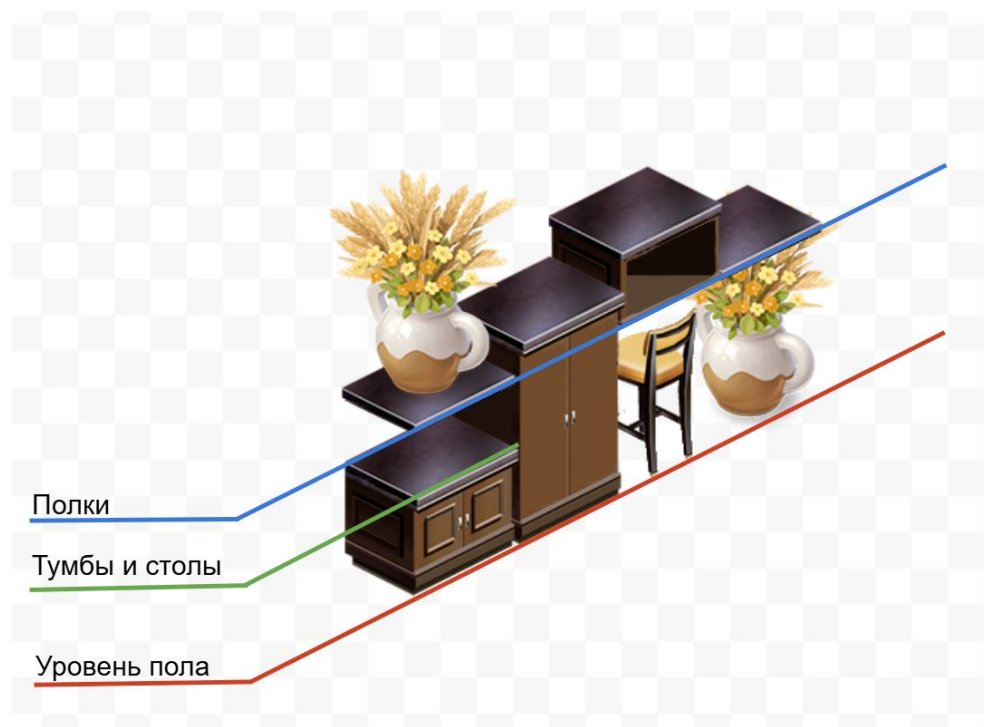
## Экспедиции не в “фермах”

- **Mahjong Treasure Quest** - добавили экспедиции в 2018 году
- **My Cafe** - встроили экспедиции в 2020 году. Это увеличило выручку проекта примерно на 50% и спасло игру от закрытия после приобретения Мелсофта Moonactiv-ом

# Что нужно для экспедиций?

- система игровых локаций - редактор уровней
- художественные ассеты для создания локаций
- конфиг объектов и система дропов
- квестовая система

# Система игровых локаций







# Конфиг объектов и система дропов

1	112	energy_per_chop	type	level	number_of_c_hops	# old_energy_per_chop	#energy_age	#energy_total	chop_pickup_id	transform_to							
2	bush_11_empty	5	bush	1	1	1	5	5	bush_11_empty_pickup	none							
3	bush_11_full	0	bush_prize	1	1	1	0	5	bush_11_full_pickup	bush_11_empty							
4	bush_21_empty	7	bush	1	1	1	7	7	bush_21_empty_pickup	none							
5	bush_21_full	0	bush_prize	1	1	1	0	7	bush_21_full_pickup	bush_21_empty							
6	bush_cranberry_11_empty	5	bush	1	1	1	5	5	bush_11_empty_pickup	none							
7	bush_cranberry_11_full	0	bush_prize	1	1	1	0	5	bush_11_full_pickup	bush_cranberry_11_empty							
8	bush_41	13	bush	2	1	2	13	13	bush_41_pickup	none							
9	bush_42	15	bush	2	1	2	15	15	bush_41_pickup	none							
10	bush_43	16	bush	2	1	2	16	16	bush_41_pickup	none							
11	flower_red_11	42	bush	12	1	20	42	42	flower_red_pickup	none							
12	flower_11		A			B		C			D	E	F	G	H	I	J
13	flower_21	19	chest_11_pickup			treasure		exp	100%	10	50%	2	2.2		#N/A		
14	feeder_hay_02	20	chest_11_pickup			treasure		energy	100%	20	50%	10	2.5		-		
		21	chest_11_pickup			treasure		food_salt	100%	2	50%	1	#N/A		-		
		22	chest_11_pickup			treasure		i_shell	100%	1	50%	1	12		-		
		23	chest_11_pickup			treasure		i_gold_shovel	100%	1	50%	1	#N/A		-		
		24	chest_11_pickup			treasure		i_gold_pickaxe	100%	1	50%	1	#N/A		-		
		25	chest_11_pickup			treasure		i_gold_saw	100%	1			#N/A		-		
		26	chest_31_pickup			treasure		exp	100%	45	50%	5	9.5		#N/A		
		27	chest_31_pickup			treasure		energy	100%	50	50%	10	5.5		-		
		28	chest_31_pickup			treasure		food_salt	100%	5	50%	1	#N/A		-		

# Квестовая система

	tutorial_01_02	Обещал!	dialog	q_build	tutorial_01_01	Новый дом	ch_mother_stay	right	
4	tutorial_01_03	Он самый! Я уже отстроил и хижину и склады, живи - не хочу!	dialog	q_build	tutorial_01_02	Новый дом	ch_father_smile	left	
5	tutorial_01_04	И в самом деле, чего ещё можно было ожидать от мужчины?	dialog	q_build	tutorial_01_03	Новый дом	ch_mother_stay	right	
6	tutorial_01_05	Для начала стоит вырвать лишнюю траву	dialog	q_build	tutorial_01_04	Новый дом	ch_mother_stay	right	Вырви три куста травы
7	tutorial_01_06	Чтобы начать уборку, нажми на объект	dialog	q_build	tutorial_01_05	Новый дом	ch_girl_look_right	left	
8	tutorial_01_07	Первое нажатие выделит объект и покажет информацию об его свойствах.	quest_info	q_build	tutorial_01_06	Новый дом	ch_girl_look_right	left	
9	tutorial_01_08	Повторное нажатие добавит задачу персонажу	quest_info	q_build	tutorial_01_07	Новый дом	ch_girl_look_right	left	
10	tutorial_01_09	Жми на траву, смелее!	quest_info	q_build	tutorial_01_08	Новый дом	ch_girl_look_right	left	
11	tutorial_02_01	С травой покончено, теперь неплохо бы подкрепиться!	quest	q_plant	tutorial_01_09	Ягоды и энергия	ch_mother_stay	left	
12	tutorial_02_02	Как насчет этого куста, Ма?	quest	q_plant	tutorial_02_01	Ягоды и энергия	ch_son_smile	right	
13	tutorial_02_03	Отличная идея, спасибо!		q_plant	tutorial_02_02	Ягоды и энергия	ch_mother_stay	left	
14	tutorial_02_04	Каждое действие требует энергии	quest_info	q_plant	tutorial_02_03	Ягоды и энергия	ch_girl_look_right	left	
15	tutorial_02_05	Некоторые объекты восполняют энергию, например - кусты с ягодами	quest_info	q_plant	tutorial_02_04	Ягоды и энергия	ch_girl_look_right	left	
16	tutorial_02_06	Нажми на куст несколько раз, чтобы отправить персонажей подкрепиться	quest_info	q_plant	tutorial_02_05	Ягоды и энергия	ch_girl_look_right	left	Съешь ягоды
17	tutorial_02_07	Так-то лучше!		q_plant	tutorial_02_06	Ягоды и энергия	ch_mother_stay	left	
		Кусты - прекрасный источник не только энергии, но и							

# Структура экспедиций

Экспедиция это одна-две локации, объединенные сюжетной линией, в награду игрок получает некие декорации/постройки для домашки

- гарантированная награда - выполняют все умеренно активные игроки
- дополнительная цель - очень активная игра или небольшой донат
- престижная цель - невозможно без доната

# Внедрение экспедиций в игру

- проектирование системы ~ 1 человек, 2 месяца
  - заполнение конфига, настройка базового баланса ~ 1 человек, 1 месяц
  - разработка необходимой функциональности ~ 3 месяца, 2 человека
- + найм и обучение контентной группы которая начнет создавать сами экспедиции - локации и квесты.

# Оперирование экспедиций

Минимальная плотность для экспедиций это два ивента в месяц.

для этого необходимо 2 контентные группы + управление+тестирование

- 2\*2 геймдизайнера (локация + квесты)
- продюсер
- тестировщик

от 6 человек в месяц

# Анализ ивентов и качества локаций

	A	B	C	E	F	G	H	I	J
1	Map_info			Energy_table					
2	map	map_starting_level		energy_price_result	%energy_return	median_energy	median_energy_10%_cut	10%_cut_sample_size (number_of_players)	%of_median_utility
4	map_flower_01	7	Южная Америка	16 416	7.67%	1999	2419	253879	14.74%
5	map_sa_sun	12	Южная Америка	13 511	6.21%	3618	4274	79655	31.63%
6	map_flower_02	14	Южная Америка	20 057	8.70%	3758	3884	87352	19.36%
7	map_sa_springman	17	Южная Америка	20 595	6.98%	5112	5403	8205	26.23%
8	map_sa_clay	20	Южная Америка	26 333	7.42%	10024	10169	3529	38.62%
9	map_sa_pine	23	Южная Америка	22 752	7.84%	11425	11212	1166	49.28%
10	map_ny_19	8	Ивенты	13 942	2.64%	4097	5157	4493	36.99%
11	map_ny_20	8	Ивенты	39 641	3.28%	17671	18004	1303	45.42%

Всем экспедиций!





**Виталий Мороз**  
**tg: viforeb**

