

Правила интерактивной игры «Мой город».

1. Строительство и снос зданий.

1.1. Игрок начинает игру с базовой игровой территории, представленной в виде клеточной карты с заранее размеченными декоративными дорогами.

1.2. Игрок развивает город путём строительства жилых домов, производственных зданий и декоративных объектов. Игрок размещает здания и декоративные объекты на свободных клетках игровой карты.

1.3. Для строительства требуется определённое количество монет, ресурсов, а в отдельных случаях — наличие свободного населения.

1.4. Строительство каждого объекта, в том числе и декоративных объектов, выполняется в течение установленного времени. Продолжительность строительства зависит от типа здания. Одновременно может осуществляться строительство нескольких объектов.

1.5. Перемещение уже размещённых зданий и декоративных объектов по игровой карте не предусмотрено. Обычные здания и декоративные объекты можно улучшать (апгрейдить).

1.6. Игрок вправе снести ранее построенный объект. При этом затраченные ресурсы не возвращаются.

2. Жилые дома.

2.1. Жилые дома обеспечивают город населением.

2.2. Каждый жилой дом увеличивает доступное население города.

2.3. Премиум-жилые дома предоставляют прирост населения по сравнению с обычным жилым домом.

3. Производственные здания.

3.1. Производственные здания предназначены для производства ресурсов и монет, необходимых для развития города.

3.2. Производственные здания снижают уровень счастья города в то время, как декоративные объекты, напротив, повышают уровень счастья.

3.3. Игрок самостоятельно выбирает продолжительность производства (5 минут, 15 минут, 1 час, 4 часа, 8 часов или 24 часа).

3.4. Производственный цикл после запуска может быть отменён, при этом, ресурсы не возвращаются.

3.5. Новый производственный цикл невозможно начать до тех пор, пока игрок вручную не соберёт готовую продукцию.

4. Декоративные объекты. Счастье и эффективность производств.

4.1. Для строительства зданий и запуска производств используется население города.

4.2. При недостатке свободного населения выполнение соответствующих игровых действий невозможно.

4.3. Счастье является показателем развития города и влияет на эффективность всех производственных зданий.

4.4. Эффективность всех производств определяется соотношением показателей счастья и населения города. В зависимости от достигнутого уровня эффективности объём выпускаемой продукции может уменьшаться либо увеличиваться.

4.5. Показатель счастья увеличивается за счёт строительства декоративных объектов. В зависимости от уровня счастья производительность изменяется:

- плохое настроение — эффективность производства 0,8;
- хорошее настроение — эффективность производства 1,0;

- отличное настроение — эффективность производства 1,2;
- превосходное настроение - эффективность производства 1,5.

4.6. Премиум-декор обеспечивает прирост счастья, превышающий показатель обычного декора.

5. Ускорение строительства и производства.

5.1. Игрок может использовать кристаллы для мгновенного завершения строительства здания или производственного процесса.

5.2. Для этого на здании, находящемся в стадии строительства или производства, или декоративном объекте отображается кнопка «Ускорить». После использования ускорения таймер завершается, а готовый результат становится доступен для ручного получения.

6. Прогресс игрока.

6.1. Игрок получает опыт за сбор дохода с жилых домов и прохождение мини-игр.

6.2. По мере накопления опыта повышается уровень игрока. Каждый следующий уровень требует большего количества опыта. Опыт можно получить в мини-играх, за достижения и из лутбоксов, а иногда - в награду за ежедневный вход.

6.3. Повышение уровня открывает доступ к новым зданиям, производствам и другим игровым возможностям. Снижение уровня игрока не предусмотрено.

7. Локации.

7.1. По достижении установленного уровня автоматически открывается новая локация.

7.2. Новая локация открывает игроку:

- дополнительную территорию города;
- новый производственный цикл;
- премиум-жилое здание;
- премиум-декор.

7.3. При этом ранее открытые здания и производства продолжают работать без ограничений.

8. Энергия и мини-игры.

8.1. Для участия в мини-играх расходуется энергия. Запас энергии увеличивается с каждым новым уровнем игрока.

8.2. На старте максимальный запас энергии составляет 100 единиц. При каждом повышении уровня максимальный запас увеличивается на 5 единиц.

8.3. Для запуска мини-игры расходуется установленное количество энергии.

8.4. Энергия автоматически восстанавливается, включая период отсутствия игрока в игре.

8.5. За прохождение мини-игр игрок получает опыт.

8.6. Пакеты энергии можно приобрести за кристаллы.

9. Биржа.

9.1. Биржа позволяет игрокам обмениваться игровыми предметами и ресурсами посредством размещения лотов.

9.2. При создании лота предмет, предлагаемый к обмену, сразу списывается из инвентаря игрока.

9.3. Срок действия лота 72 часа. Если обмен не состоялся, предмет возвращается игроку, игрок получает push-уведомление.

9.4. Через Биржу допускается передача только разрешённых игровых предметов. Монеты, кристаллы, опыт, ускорения, пыль, купоны и иные запрещённые правилами объекты передаче не подлежат.

10. Почта.

10.1. В раздел «Почта» поступают результаты обменов на Бирже, возвращённые предметы по истёкшим лотам, игровые подарки от друзей, а также другие игровые вложения.

10.2. Полученные вложения хранятся в почте до момента, пока игрок самостоятельно не заберёт их.

10.3. После получения предметы автоматически перемещаются в инвентарь игрока.

11. Лутбоксы.

11.1. Лутбоксы содержат случайный набор игровых наград.

11.2. Игрок может получить их в качестве награды либо приобрести в магазине. После получения лутбокс помещается в инвентарь и открывается вручную.

11.3. В зависимости от типа лутбокса игрок может получить игровые валюты, карты, эффекты и другие игровые предметы.

12. Карты и коллекции.

12.1. Игрок собирает коллекционные карты, объединённые в тематические коллекции.

12.2. Карты можно получить из лутбоксов, в качестве ежедневной награды или за задания.

12.3. Полученные карты можно обменивать другим игрокам или добавлять в коллекцию. После добавления карта становится постоянной частью коллекции и больше не может передаваться или использоваться.

12.4. Дублирующиеся карты можно разобрать на пыль, которая используется для приобретения специальных лутбоксов.

13. Друзья.

13.1. Игрок может пригласить друга в игру, отправив ему персональную ссылку-приглашение.

13.2. Один приглашённый игрок может принять приглашения от нескольких пользователей.

13.3. За каждое принятое приглашение пригласивший игрок получает предусмотренную игровую награду.

13.4. Друзья могут отправлять друг другу игровые подарки. Один подарок может содержать одно или несколько игровых вложений, разрешённых правилами Игры. После отправки подарок поступает получателю в раздел «Почта». После нажатия кнопки «Забрать» все вложения из подарка автоматически перемещаются в инвентарь игрока и становятся доступны для использования.

14. Розыгрыш товаров со скидкой.

14.1. Розыгрыш товаров со скидкой проводится по номерам купонов.

14.2. Розыгрыши проводятся в установленные даты.

14.3. Если участник становится победителем розыгрыша, товар со скидкой отображается у него в инвентаре.