

## **Клановый комплекс.**

**Клановые моды** – комплекс модификаций, позволяющий улучшить качество игры средних и слабых кланов.

**Решаемая проблема:** Многие слабые кланы хотят научиться играть более качественно в команде, но при этом кроме выпусков «танковой академии» не могут получить информацию в каком направлении следует развиваться, и какие характеристики командной игры следует улучшить и над чем следует работать.

**Решение:** Предоставить моды, позволяющие улучшить качественно командную игру за счет получения объективных метрик командной игры, упростить донесение информации от командира до игроков. Качественно улучшить эффективность проведения клановых тренировок.

Список предполагаемых модов в комплексе:

1. Прогресс «прокачивания» танков.
2. Средние показатели на клановой технике за выбранный промежуток времени.
3. Тренировочный мод «маркер стрелка».
4. Мод аналитики реплеев на фокусировку, плотность огня, плотность распределения урона.
5. Мод «синхронный реплей».
6. Режим индивидуальных тренировок.
7. Мод журналирования тренировок
8. Мод журналирования высадок.
9. Мод карты ГК для анализа силы противников.
10. План игры на карте.

### **Прогресс «прокачивания танков».**

**Проблема:** Зачастую в клан не берут игроков без нужной техники или берут с «авансом» что игрок докачает нужную клановую технику.

**Решение:** Предоставить командирам возможность видеть прогресс прокачивания игроком нужной ветки клановой техники за определенный промежуток времени (условно неделя).

Когда у командиров есть возможность видеть «прогресс» прокачивания танков, игроки более интенсивно качают нужную клановую технику. Предположительно мод откроет «двери» многим игрокам у которого недостаточно клановой техники и в то же время, кланы быстрее получают необходимую технику для эффективного участия на высадках и ротах.

### **Средние показатели на клановой технике за выбранный промежуток времени.**

**Проблема:** В средних и более слабых кланах игроки значительно хуже играют на танках 10-го уровня чем на остальной технике из-за отсутствия опыта игры на этом уровне. К примеру, на высадках можно наблюдать как игрок на Waffenträger auf E 100 с дистанции 200 метров с барабана из 6 снарядов только 1-2 раз в упор пробивает ТТ Е100.

**Решение:** Предоставить возможность клану поощрять игроков больше времени проводить на клановой технике в рандоме.

Предоставив командирам клана (или всем игрокам) возможность видеть сколько боев и какие показатели (средний урон, процент победу) у игроков в рандоме на клановой технике за определенный промежуток времени (условно последняя неделя/месяц), командиры смогут

поощрять игроков больше играть на топ технике за счет поощрения лучших игроков игровым золотом от клана. Игроки будут стимулированы больше и лучше играть на клановой технике. Также, предположительно такой мод увеличит количество игроков на 10-ом уровне.

### **Тренировочный мод «маркер стрелка».**

**Проблема 1:** Игроки зачастую воспринимают тренировки как необходимую, но все же скучную работу. В средних и слабых кланах, командиры которые желают улучшить качество игры часто сталкиваются в первое время со слабой дисциплиной в команде.

**Проблема 2:** Во время тренировок командиру часто визуально необходимо видеть интенсивность ведения огня игроками,

**Решение:** Предоставить в тренировочном режиме маркер «стрелка» - маркер с таймером до определенного времени (примерно 15 секунд) который загорается над стрелявшим танком.

Такой маркер позволит сократить время на выявление нарушающего дисциплину игрока (в случае, когда стреляющий не попал в обзор) и в то же время такой маркер выделяющий игрока уменьшит желание «пострелять». В тоже время, во время тренировочных стычек командир по маркерам может примерно видеть интенсивность ведения огня игроками в стычках.

### **Мод аналитики реплеев на фокусировку, плотность огня, плотность распределения урона.**

**Проблема 1:** Зачастую средние и слабые кланы не имеют возможности пригласить опытного командира и у игроков и командиров нет понимания над чем следует работать в первую очередь и нет понимания что необходимо улучшить в командной игре. В большинстве кланов можно видеть или полное отсутствие, или очень слабую подготовку по базовым вещам, таким как фокусировка, распределение урона и т.п.

**Проблема 2:** Командиры, желающие улучшить качество командной игры, зачастую тратят очень много времени на просмотр реплеев для анализа командной игры. При этом зачастую нет возможности посмотреть, что произошло у некоторых игроков так как они не попали в квадрат отрисовки.

**Решение:** Предоставить командирам возможность анализа реплеев игроков по таким параметрам как, плотность ведения огня, интенсивность нанесения урона, фокусировка целей, распределение урона и т.д.

В качестве реализации предполагается мод, установленный всеми клановыми игроками, который автоматически заликает реплеи на специальный сервер и командир может видеть со всех реплеев одного боя (или нескольких для некоторых типов метрик) аналитику по выбранной группе танков или всем танкам, такие как:

**Интенсивность ведения огня** – график показывающий на временной шкале интенсивность ведения огня игроками. К примеру, при анализе одного из реплеев можно было видеть, что игрок в лобовом столкновении на ис-7 находясь в самом центре столкновения не произвел ни одного выстрела в течении 24 секунд так как попросту растерялся и долго выбирал цели. Графики плотности ведения огня игроками мог бы выявить быстро подобные инциденты и провести «работу над ошибками» в реализации ДПМ каждого из игроков.

**Интенсивность нанесения урона** - аналогичный графику «плотности ведения огня» - график показывающий на временной шкале интенсивность нанесения урона. Зачастую важнее пробития в

небольшой промежуток времени в «штыковом» бою (на дистанциях 50-200 метров) нежели пробития при стрельбе на дистанции. В лобовых столкновениях в большинстве случаев нанесение урона в первые секунды боя значительно важнее нежели в конце боя. График интенсивности нанесения урона игроками позволит определить эффективность игры в наиболее критичные промежутки боя.

**Фокусировка противника** – график показывающий на временной шкале количество поврежденных танков противника одновременно. Фокусировка урона по противнику один из самых важных командных навыков. Такой график сможет наглядно показать эффективность фокусировки командной танков противника.

**Распределение урона** – еще один важный навык командной игры – прикрытие союзников и распределение получаемого урона между союзными танками.

В слабых и средних кланах можно очень часто видеть игроков которые считают самым важным критерием нанесенный ими урон и до последнего могут быть в «хвосте» команды и в качестве аргументов такого решения приводят урон которые они нанесли противнику по сравнению с союзниками.

С другой стороны, также есть категория игроков, которые будучи шотными атакуют в первой линии хотя могли бы немного «притормозить» и дать возможность более фуловым союзниками прикрыть себя.

График распределения урона поможет командиру выявлять и больше времени уделить этому аспекту командной игры и разъяснять команде или отдельным игрокам почему необходимо распределять урон между союзными танками и «сохранять стволы» для победы.

**Качество стрельбы** – график показывающий процент сведения орудия в зависимости от расстояния до цели отдельным игроком или выбранной группой игроков.

Зачастую лучше подождать лишние 2-3 секунды что бы повысить шансы на попадание противника на дальние дистанции и в то же время имеет смысл не дожидаться полного сведения при стрельбе «в упор». Если у команды или игрока плохой показатель «интенсивности нанесения урона», такой график позволит выявить и провести отдельную работу с игроками, чрезмерно злоупотребляющих стрельбой «с вертушки» (особенно на дальние дистанции). В то же время можно выявить тех, кто никогда не стреляет без полного сведения и провести с ними работу для более эффективной стрельбы с экономией 1-2 секунд.

**Анализ скорости ремонта модулей** - Многие игроки привыкли ремонтироваться мышкой и очень часто в критичные моменты боя можно видеть, как игроки несколько секунд не чинят гусеницу или БК, из-за того, что мышка на данный момент занята.

Предположительно такой мод позволит выявить игроков, которые тратят регулярно большое время между получения повреждения и тратой соответствующего расходника и провести отдельную с ними тренировку (к примеру с помощью тренировочного режима симуляции повреждений танка упомянутый ниже).

**Анализ переключения в аркадном и снайперском прицеле.** – Очень часто в рандомных боях можно регулярно видеть как некоторые из игроков буквально не выходят из снайперского режима пока не уничтожат цель или же не потеряют танк из виду практически полностью игнорируя происходящее вокруг. В связи с этим командиры требуют от игроков между выстрелами в течении 2-3 секунд оценивать обстановку для того что бы добивать «подранков» или прикрыть союзных «подранков». Если в команде страдает фокусировка огня или

распределение получаемого урона, то такой мод позволит определить одну из причин отсутствия фокусировки и больше сконцентрироваться на исправление «рандомных привычек».

### **Мод синхронный реплей.**

**Проблема:** По итогам проведенного боя зачастую командиру необходимо провести разбор ошибок с командой и большой проблемой является демонстрация реплея всей команде.

**Решение:** Предоставить возможность оперативно транслировать экран с реплеем от командира. Так же предоставить возможность переключаться между игроками в реплее (по аналогии с модом аналитики – предоставить мод закачивающий от всех участников боя автоматическую заливку реплея).

Таким образом подобный мод позволит посмотреть на бой «с точки зрения» всех участников боя, провести работу над ошибками с командой и в то же время можно будет посмотреть реплеи от тех игроков которые не попали в квадрат отрисовки у командира.

### **Режим индивидуальных тренировок. (Наиболее актуален клановым игрокам, но также будет интересен обычным игрокам в рандоме).**

Командиры кланов (особенно в средних и слабых кланах где достаточно большой процент игроков без нужных навыков) требуют от игроков выработать привычку переключаться из снайперского в аркадный режим между выстрелами для оценки обстановки на поле боя и так же требуют научиться ремонтироваться клавиатурными комбинациями вместо более затратной по времени ремонта мышкой.

**Проблема 1:** Игрокам желающим переучиться на ремонт с помощью клавиатуры необходимо преодолеть довольно продолжительный по времени порог переобучения где они на время переобучения на то же ремонтное БК или гусеницы тратят больше времени нежели потратили бы как привыкли с помощью мышки. За это время игроки менее эффективны и у игрока нет возможности кроме как в бою «переобучить пальцы» под ремонт клавиатурой.

**Проблема 2:** В пылу сражения игроки попросту забывают выходить из снайперского режима и на время переобучения все еще продолжительное время малоэффективны для команды так как попросту забывают наставления командира.

**Решение:** Предоставить игрокам отдельный тренировочно-обучающий игровой режим (возможно в офлайн режиме) где игрок на выбранном танке с бесконечными расходниками должен проехать определенный маршрут и при этом будет периодически получать урон по модулям, и задачей игрока является максимально быстро починить поврежденный модуль. С момента получения урона по модулю до момента починки модуля танк игрока теряет ХП. Таким образом, чем быстрее он будет чинить модуль тем большую дистанцию может проехать на своем танке.

В качестве развития темы и решения 2-ой проблемы можно разбавить маршрут движения целями при подбитии, которых игроку восстанавливается некоторое количество ХП. Однако подобрать параметры восстановления ХП и получения повреждения ХП таким образом, что даже при идеальной стрельбе по всем целям не могло получиться бесконечной гонки. (например наносить минимум 1% повреждение + повреждение в зависимости от времени починки а при стрельбе по цели восстанавливать 1%-2% хп. )

### **Мод журналирования тренировок.**

**Проблема:** Многие кланы временами приходят к пониманию, что необходимо больше тренироваться и наращивать игру в команде для увеличения достижений клана, однако из-за отсутствия эффективного способа журналирования, многие игроки пропускают некоторые из типов тренировок и у командиров не хватает физически времени отмечать кто из игроков какие типы тренировок проходил. В итоге часть команды которая не проходила определенные типы тренировок попросту не понимают поставленных командиром задач.

**Решение:** Предоставить командирам возможность быстро создавать списки игроков с отметками кто какие тренировки проходил. Вариант реализации: сразу после завершения тренировочного боя командир с помощью мода может отметить в журнале всех участников тренировки с указанием типа тренировки из предустановленных командиром шаблонов (фокусировка огня, прикрытие союзников, лесенка, подсветка и т.д. или указать свой вариант). Таким образом командиры смогут быстро оценить какие игроки какие из тренировок проходили, над чем следует работать текущему составу игроков, какие из видов тренировок следует повторить/освежить и т.д. и т.п.)

### **Мод журналирования высадок/рот.**

**Проблема 1:** Многие игроки приходя на высадку/роту зачастую не отбираются командирами и у некоторых игроков формируется ложное ощущение «ненужности» в клане что приводит к тому что такие игроки уходят из клана из-за того, что в определенный период времени их стали меньше брать на высадку/роту и вместо того что бы обсудить проблему многие «тихо» уходят из клана и в последующей беседе с покинувшим клан игроком выясняется, что последнее время этих игроков попросту не брали в команды. В подавляющем большинстве случаев у командиров никаких претензий к игроку не было просто «так получалось» что набирали других.

**Проблема 2:** Зачастую командиру необходимо оперативно отметить по итогам боя над чем необходимо работать во время тренировок.

**Решение:** Мод журналирования высадок позволит командирам своевременно выявить и чаще набирать невостребованных игроков что бы предотвратить ложный эффект «ненужности» у игрока. И в то же время посмотрев отметки по итогам боя в журнале быстро вспомнить над чем хотел бы поработать командир во время следующих тренировок.

### **Мод карты ГК для анализа силы противников.**

**Проблема:** Многие кланы отказываются от игры на ГК в виду присутствия на ГК наиболее сильных кланов и боязни игры с сильными кланами.

**Решение:** Привлечь больше кланов на ГК за счет предоставления информации о шансах на ГК. Т.е. при появлении высадки на какую-либо землю, над ним отображается краткая гистограмма относительно текущего клана силы кланов претендентов. К примеру красным отмечать более сильные кланы, желтым примерно сравнимый по силе с текущим кланом и зеленым наиболее слабым кланом.

Таким образом видя «объем» красных команд командир сможет оперативно оценить количество опасных противников на высадке и не претендовать на те высадки которые интересны сильным кланам и таким образом смогут подобрать равных по силе противников, что позволит повысить шансы клана выступить более успешно и повысить «боевой дух» игроков клана который сможет

уже если не победить, то достойно себя проявить во время боя в битве за землю, что положительно повлияет на мотивацию игроков в клане тренироваться и еще больше наращивать командную игру.

#### **План игры на карте.**

**Проблема:** Командиры зачастую разрабатывают разные тактические схемы игры, однако донести план игры до игроков на текущий момент очень затруднительно. В тренировочной комнате командир устно рассказывает схему игры и без визуальной подкрепляющей игрокам очень трудно понять, что и зачем от них требуется.

**Решение:** Предоставить режим (как вариант, расширение тренировочной комнаты). Где командир может зарисовать направления атаки на карте разными группами танков, схема проезда, занимаемые позиции и т.п. где каждый из игроков может видеть схему разъездов каждой из групп для общего понимания кому, зачем и как нужно двигаться и в каких ситуациях какие тактические маневры могут быть предприняты.