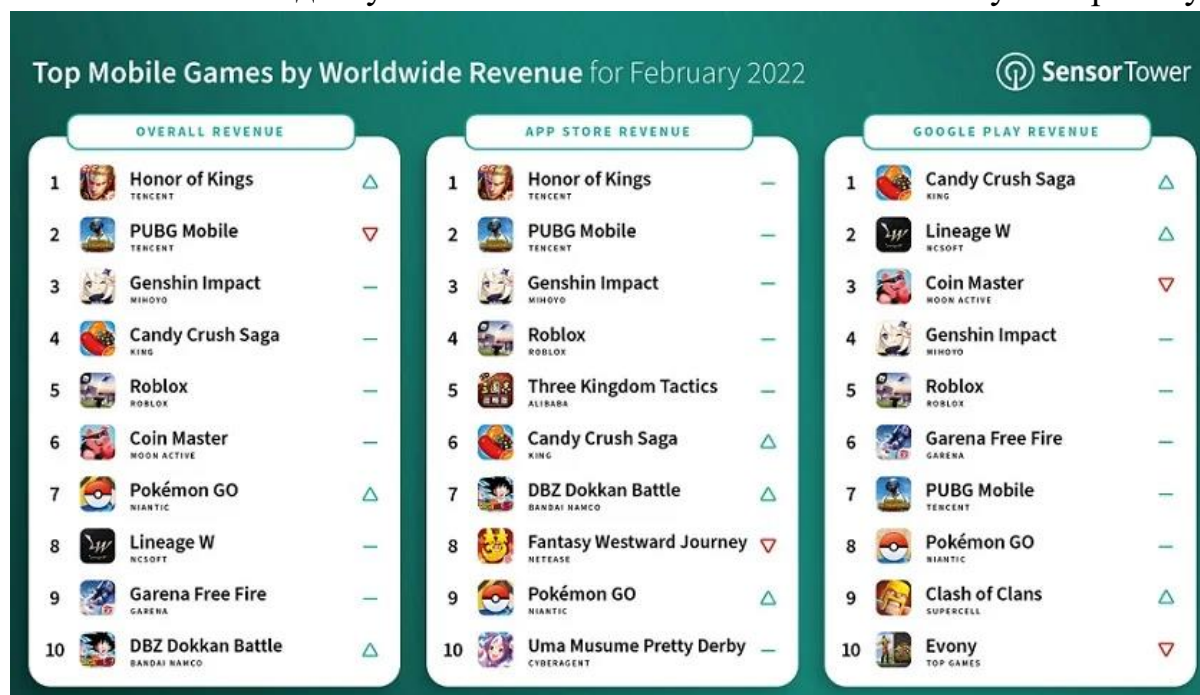


Данный документ состоит из 4 страниц. Первая будет посвящена небольшой аналитике, вторая же является непосредственно концептом, третья и четвертая - дополнение с иллюстрациями.

Итак, необходимо создать самую кассовую игру для региона США. Это важное уточнение, так как исходя из найденных мною данных для региона Россия статистика кардинально различается. Для начала обратимся к статистике из доступных источников. Я нашел вот такую картинку:



Можно заметить то, что первые три игры по доходности это Honor of Kings (LoL-like MOBA), PUBG (Battle-Royale), Genshin Impact (MMORPG). Кстати, эти игры при том не являются самыми скачиваемыми, что говорит о развитых системах монетизации этих проектов.

Собственно от этого и будем отталкиваться. Варианты микроплатежей следующие:

- 1) Honor of Kings включают в себя “battle pass”, “героев” и “стили” для них.
- 2) PUBG продает “battle pass” и лутбоксы с косметикой для персонажа и оружия.
- 3) Genshin Impact работает за счет “battle pass” и системы “gacha”.

Вывод следующий: в самой кассовой игре наиболее вероятно должен быть **“battle pass”**, а также, либо множество **приобретаемых вариантов геймплея** (каждый герой - уникальный игровой процесс), либо **система с шансом выпадения**. А теперь, к концепту.

Концепт игры “название”

Кратко: игра представляет из себя MOBA с элементами шутера (Third-person) и Action-RPG. Лор игры основан на столкновении нескольких вселенных с образованием

“разлома”. Две команды из 5 игроков каждая, управляя героями этих вселенных, сражаются между собой за обладание осколками “Origin Crystal” - артефакта, что открывает путь к секретам мироздания и может помочь объяснить причину появления “разлома”, а значит, и указать способы управления им.

Жанр: МОБА, TPS, Action-RPG.

Сеттинг: мультивселенная, а точнее присутствуют персонажи и карты из сеттингов fantasy, modern military и sci-fi. При создании дизайна игры стоит использовать не только популярные образы, но и создать несколько полностью уникальных по дизайну персонажей и локаций (карт). Уникальные образы сделают игру и фрагменты ее контента более узнаваемыми.

Графический стиль: аниме. Такой выбор обоснован тремя факторами: популярность, хорошее сочетание внешнего вида героев с яркими визуальными эффектами атак и “ультимейтов”, большой простор для создания контента сообществом (арты). Некоторую часть пользовательского контента позже можно будет адаптировать для добавления в игру.

Игровая механика: перед началом матча каждый игрок выбирает себе героя и экипировку для него. Экипировка влияет на некоторые способности героя. Матч состоит из 3-5 раундов. В каждом раунде командам предстоит сражаться за осколок кристалла. Команда, которая первая соберет 3 осколка побеждает. Для получения осколка его необходимо захватить путем пребывания героев в круге захвата. Пример структуры карты есть на 4 странице. Герои делятся на два вида: melee и range. Все герои используют камеру с видом из-за спины. Герои melee используют action-rpg боевку с ближними атаками, каждая 3я из которых усиленная. Герои range используют шутерную механику увеличивая наносимый урон с каждым последующим успешным попаданием. Помимо того, герои обладают активными способностями и могут тратить приобретаемые за полезные действия очки на улучшения внутри матча.

Базовый цикл: сессионная игра. Сам матч состоит из “pick” стадии и раундов. По окончании матча игрокам начисляются награды, засчитывается выполнение ежедневных и сюжетных заданий. При выполнении сюжетных заданий игроку будет показана следующая часть сюжета (отрывок комикса или ролик). Далее игрок тратит ресурсы наград на “желания” (gacha), получает новых героев и экипировку или улучшает имеющихся, усиливая их способности. Далее следует новый матч.

Монетизация: F2P. включает в себя “battle pass” с косметикой (облики героев) платный и бесплатный и gacha систему в которую входят персонажи и экипировка. Из предметов награды игроки могут создавать “билеты” для использования “желаний”. Рекламных интеграций в игре не предусмотрено (но если очень аккуратно, то можно).

Почему будут играть: в этой игре каждый найдет для себя что-то знакомое и непременно заинтересуется. Ее игровой процесс соревновательный, а значит затягивающий с первого же матча. Множество героев будут побуждать разблокировать все новых, особенно если игрок захочет кого-то конкретного и редкого. Картинка игры с ее лор наполнением создаст уникальную ассоциацию с игровым миром и его героями.

Что делает самой зарабатывающей: многогранная система монетизации.

Основные особенности (USP): разносторонний геймплей, большой объем контента, новый собственный мир со своей историей, .

Картинки

Образцы того, как могут выглядеть персонажи. Заимствованы из популярных проектов или просто арты в интернете:



Пример карты

Синий - осколок кристалла



Голубой - круг захвата

Фиолетовый - спауны команд

Серый - препятствия на
которые можно запрыгнуть

Черный - непроходимые
препятствия