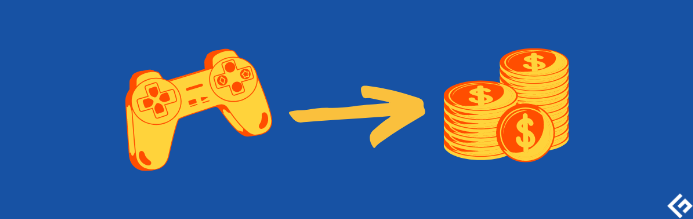
***My Crypto Adventure***

***Despre joc:***

*My Crypto Adventure* este un joc de tip *Idle Games*, in care jucatorul simuleaza modalitatea de a mina diferite cryptomonede. Jocul consta in cumpararea si upgradarea de placate video pe care va avea loc minatul. Jocul dispune de 1000+ upgrade-uri posibile ce au rolul de a mentine jucatorul angajat in continuarea jocului. Jocul va contine de asemenea si o serie de carti de upgrade (card upgrades) care au rolul de a imbunatati profitul provenit de la un anumit upgrade. Cartile vor avea un nivel maxim acela fiind nivelul 20. Aceste carti vor putea fi upgradate prin combinarea a aceleasi tip de carte. De asemenea, vor exista si carti cu diverse personalitati ce au investit in cryptomonede. Acestea vor fi de tipul *LEGENDAR,* oferind bonusuri foarte bune. Pot fi obtinute doar cu o sansa destul de mica prin participarea si castigarea la diverse turnee sau din *SHOP,* prin intermediul sistemului de loot-box. De asemenea jocul va mai avea si o serie de upgrade points (UP) ce vor putea fi folosite in *Upgrade Tree* pentru a debloca noi tehnologii si pentru a obtine profituri mai mari.

***Core Loop:***

Jocurile *Idle* sunt un nou gen interesant, care s-a extins foarte mult in special pe mobil. Jocurile *Idle* sau „jocuri care se joacă singure” sunt un gen derutant. In mod inexplicabil, aceste jocuri domina multe dintre portalurile flash populare si cresc in topurile de pe mobil.

Jocurile *Idle* au crescut pe mobil, deoarece acesta este un gen perfect pentru designul mobil modern free-to-play. Mecanica jocurilor inactive creeaza sesiuni mobile perfecte si genereaza o reținere puternica pe termen lung.

Core Loop-ul unui astfel de joc este format din 3 puncte esentiale:

1. Asteptarea – reprezinta acumularea de resure fara implicarea activa a jucatorului; implicarea activa reprezinta implicarea directa a jucatorului (ex: apasarea pe ecran pentru a obtine resurse mai repede.).
2. Colectarea de resurse – dupa o perioada de inactivitate jucatorul poate sa-si revendice resursele colectate de catre joc (automat) pe perioada in care acesta nu a fost activ.
3. Upgradarea – reprezinta un punct esential in cadrul fiecarui *Idle Game* pentru avansarea pe parcursul jocului.

***Meta Loop:***

Scopul principal al acestui joc este de a face rost de monede virtuale (crypto gems – denumirea pentru coins-ul premium din joc). Pentru acest lucru avem nevoie de implicarea jucatorului (cel putin la inceput) prin apasarea ecranului acesta va obtine monede CC (crypto cash). Cu ajutorul acestor monede jucatorul are la dispozitie o serie foarte mare de upgrade-uri. Exista 50 de tipuri de placi video ce pot fi cumparate si fiecare placuta poate fi upgradata pana la nivelul 1000. De asemenea jucatorul poate cumpara upgrade-uri pentru diverse placute, iar la nivelul 25 este deblocat modul turneu unde se va lupta cu alti jucatori pentru a castiga premii spectaculoase. De asemenea la fiecare 5-10 upgrade-uri deblocate jucatorul va primii o serie de pachete de carti, care vor sporii productia celorlalte echipamente. Jucatorul va putea da *PRESTIGE* pentru a relua jocul de la un anumit nivel, unde va primii o serie de puncte de *PRESTIGE* (UP – Upgrade points) ce vor putea fi folosite in *Talent Tree*.

***To what the players will be striving towards?/What are the players goals?:***

Jucatorilor li se impune o serie de provocari catre care sa se indrepte pentru a nu se plictisii si a continua sa se joace jocul nostru.

1. Pentru inceput exista o serie de achievementuri ce se deblocheaza procedural (de exemplu primul achievement este “Deblocheaza 3 placute noi”, dupa finalizarea acestui achievement si primirea recompensei urmeaza urmatorul achievement “Deblocheaza 10 placute noi” si asa mai departe.). Achievementurile vor avea ca reward fie diverse iteme necesare jucatorului (un set de carti, un booster pentru x ore, etc) fie Crypto Gems – CG (moneda premium a jocului) cu care jucatorii pot cumpara diverse iteme din shop.

2. Va exista un clasament regional pentru fiecare continent in parte (un fel de leaderboards) cu premii in bani reali pentru primele 3 locuri. Acesta clasament va fi updatat odata la 6 luni, iar plata se va realiza in acelasi interval (adica tot 1 data la 6 luni prin paypal sau giftcards). Clasamentul va contine jucatorii cu cel mai mare numar de upgradeuri, participarea si castigarea celor mai multe turnee si desigur jucatorii cu numarul cel mai mare de carti (in nivel nu cantitate). Fiecare dintre acestea vor fi reprezentate de un scor, acesta fiind scorul din leaderboards.

3. Deblocarea si participarea la turnee impotriva altor player reali. Desi este un joc de tip *Idle* asta nu inseamna ca partea cea mai competitive dintr-un jolc poate lipsi. Modul PvP (player vs player) se va organiza prin intermediul unui turneu la care vor putea participa doar playerii cu o diferenta de nivel de +- 10 nivele. Prin acest mod un player de nivelul 10 nu poate fi potrivit cu unul de nivelul 100 lucru ce ar face partea PvP a acestui joc destul de plictisitoare si nedreapta. Turneele se vor organiza de 2/saptamana, miercurea si sambata si vor dura 24h. Acestea vor avea diverse reguli (ex: tapurile cresc exponential x100, banii proveniti din tapuri cresc x200, placile video ofera x50 mai multi bani, etc). Aceste reguli se vor aplica doar pe durata turneului, iar playerii in functii de rankingul lor vor primii recompense. Recompensele constau in lootboxuri ce contin carti pentru upgrade, CG, UP si diverse sanse (in functie de rankul obtinut) de a obtine carti legendare cu fondatorii criptomonedelor care vor ajuta enorm playerii in dezvoltarea conturilor personale.

4. Realizarea diverselor evenimente (ex: de Paste, de Craciun, de Halloween) in care playerii pot participa si pot castiga avataruri si cosmetic pentru avatarul lor. De asemenea prin completarea acestor evenimente playerii pot obtine un “cadru” (frame/border) pentru avatarul lor ce le ofera bonusuri noi esentiale in dezvoltarea contului.

5. Desigur un log-in reward realizat pe o perioada de 365 de zile. In fiecare luna (adica la fiecare 30 de zile jucate/la rewardurile multiple de 30) jucatorul va primii 2-3 zile de VIP care multiplica toate bonusurile obtinute x500. ATENTIE: Acest VIP nu poate fi cumparat din shop folosind CG (premium currency) ci doar cu bani reali, costul depinzand de durata acestuia.

***Define the in-game currencies and propose a pricing scheme for them:***

Banii din joc sunt impartiti astfel: Crypto Coins CC (moneda non-premium) si Crypto Gems CG (moneda premium). Cu ajutorul CC jucatorii pot cumpara diverse upgrade-uri, pot evolua carti si multe altele.

Cu ajutorul CG jucatorii pot cumpara lucruri din shop cum ar fi: lootboxes, CC, anumite carti, avatare, lcosmetice, cufere ce contin combinatii de CC, CG, carti, cosmetic etc. CG se pot cumpara cu bani reali sub forma de bundle-uri (ex: 10$-200, 25$-500, 50$-750 etc). De asemenea din shop se mai poate cumpara si battlepasul, doar cu bani reali insa.

***Define the in-game currency costs of in-game assets:***

Playerii pot cumpara din shop urmatoarele lucruri, shop-ul fiind impartit pe mai multe sectiuni:

1. Jucatorii pot cumpara CC folosind CG astfel (non-premium currency -> premium currency) CC – folosit pentru mai toate upgrade-urile de carti, placute, fondatori etc:

-500k CC – 200 CG

-1M CC – 400 CG

-5M CC – 1000 CG

-10M CC – 2500 CG

2. Jucatorii pot cumpara CG/bundle-uri de CG folosind bani reali (premium currency -> bani reali), CG folosit pentru a cumpara diverse lootbox-uri ce contin carti si altele, cosmetice, avatare, frame-uri/cadre, astfel:

-100 CG - $0.99

-200 CG - $1.99

-500 CG - $4.99

-1200 CG - $9.99

-3100 CG - $24.99 – deblocheaza abilitatea de a da skip la ad-uri;

-6500 CG - $49.99 – deblocheaza auto upgrade dupa fiecare prestige;

-14k CG - $99.99 – deblocheaza modul VIP pentru 24h;

-battlepass - $19.99 – jucatorul primeste o serie de sarcini cu diverse reward-uri;

3. Jucatorii pot cumpara diverse lucruri folosind CG (premium currency -> diverse obiecte necesare pentru progres), cu CG jucatorii pot cumpara lootbox-uri astfel:

- Wooden chest (tier 5) – 500 CG

- Silver chest (tier 4) – 1300 CG

- Platinum chest (tier 3) – 3200 CG

- Titan chest (tier 2) – 4800 CG

- Mystic chest (tier 1) – 7200 CG

Fiecare chest/lootbox ofera o serie de carti (tier 5: 5-10 carti -> tier 1: 100-175 carti aleatoare, iar chesturile de tier 3, 2 si 1 au o sansa de a oferi o serie de carti legendare cu fondatorii cryptomonedelor), UP(in functie de tier cu cat mai mare cu atat mai multe, folosite pentru skill tree), CC, lootbox-urile de tier 3, 2 si 1 au o sansa la VIP pentru 12h, 24h si respective 48h(in aceasta ordine), diverse cosmetice in functie de lootbox, pet eggs (in functie de tier, tier 5: 2xLvL 5 pets -> tier 1: 10xLvL 8 pets, peturi ce ofera bonusuri).

1. De asemenea jucatorii mai pot cumpara cosmetice, frame-uri, avatare, in functie de placerilor lor tot cu CG.
2. Dupa cum am enumerate si mai sus jucatorii pot participa la diverse turnee pentru a castiga cosmetice, CG, pet eggs, UP, etc. Astfel, jucatorul de pe locul 1: 650 CG, locul 2: 400CG, locul 3-5: 250CG, locul 6-10: 200CG, locul 11-25: 150CG, locul 26-50: 100CG, locul 51-75: 75CG, locul 76-150: 50CG.

***Define the game’s monetization pillars:***

Dupa cum am sugerat si mai sus monetizarea jocului se va face prin mai multe metode. Prima reprezinta ***direct in app purchases*** pe care playerii le pot face pentru a primii o serie de avantaje si pentru a progresa mai rapid. Acestia pot cumpara battlepasul, lootboxes ce contin combinatii de CG, CC, carti, diverse cosmetice si altele. Playerii mai pot cumpara CG folosind doar bani reali, iar cu CG pot cumpara diverse lootboxuri (putin mai slabe decat cele cumparate cu bani reali) si CC. De asemenea pentru a mentine jocul ***F2P*** friendly jucatorii pot vedea o serie de ad-uri pe zi (5-10 ad-uri pe zi) pentru a primii CG. Tot prin intermediul ad-urilor jucatorii pot deschide pana la 3 lootboxes pentru o sansa de a primii CG, CC sau carti. De asemenea mai putem introduce sale-urile in cazul anumitelor evenimente (ex: summer sale, black friday sale, etc) unde unele obiecte din shop pot fi obtine la un pret putin mai mic decat pretul intreg (ex: un discount de 15-30% in pragul acestor evenimente ar putea duce la cresterea vanzarilor de catre jocul nostru). Prin intermediul acestor reduceri, cu ocazia anumitor evenimente, monetizarea jocului nostru poate creste.

Asadar dupa cum se poate vedea de mai sus jocul este destul de bine monetizat astfel incat sa nu existe o discrepanta foarte mare in cat de mult un player economiseste intr-un joc si ce beneficii primeste.