

---

# Narrative Multiplayer Poker Game

---

Автор: Останин Данила



♣ **Кодовое название:**

«My casino — my rules»

♣ **Краткое описание:**

Сетевая покер-игра с акцентом на сюжетную составляющую и обустройство своего казино

♣ **Целевая аудитория:**

Мужчины 30+ увлекающиеся покером, предприниматели

♣ **Платформы:**

App Store



Google Play



Web Application



♣ **Основные элементы:**

- ♦ Массовый мультиплеер от 4 до 9 игроков с ладдерной системой
- ♦ Сюжет о юном предпринимателе, что открыл своё казино
- ♦ Внутриигровая валюта, получаемая за прохождение сюжетной линии и при игре по сети, что тратится на обустройство своего казино-бизнеса
- ♦ Регулярные ивенты из сезона в сезон позволяющие приобрести особые предметы
- ♦ Мультиплатформенность и перенос прогресса через социальные сети

## ♣ Уникальные элементы на фоне схожих продуктов:

- ♠ Сюжет интегрированный в сетевую игру, что даёт дополнительный стимул за счёт желания видеть новые повороты истории
- ♠ Собственное казино игрока, что приносит по ходу игры ощущение постоянного развития и формирует для игрока привязанность к его собственности и заслугам
- ♠ Шаткий игорный бизнес главного героя и сезонные ивенты сподвигают игрока регулярно заходить в игру

## ♣ Бизнес-модель, монетизация:

**Основная бизнес-модель:** free-to-play

**Виды игровых валют:** Soft currency, Hard currency, Ivent currency

**IAP-механики:** Limited time offers, Piggy bank, Ivent Battle Pass plan, Skipping building time, Gacha

## ♣ Описание основного геймплея:

**Сетевая игра** представлена в виде соревнований между покер-игроками различного ранга, начиная с любителей и заканчивая профессионалами. Сами ранги игрок достигает в ходе движения по сюжету игры. Каждая новая глава — новый ранг. **Сюжет** будет крутиться вокруг профессиональной покерной карьеры главного героя и его казино-бизнеса, что он развивает с самого нуля. От игрока требуется каждодневно поддерживать ведение бизнеса на плаву путём выполнения ежедневных заданий, либо это будет приводить к снижению прибыли от казино. **Сюжетное повествование** ведётся через диалоговые вставки с портретами героев по пояс. Главные по сюжету диалоги будут активироваться автоматически между играми в покер, побочные — игрок активирует вручную взаимодействуя с персонажами в казино (референс — [Hades](#)).

В течении прохождения игрок зарабатывает **внутриигровую валюту (soft currency)** для обустройства своего казино. Таким образом он развивает свой игорный бизнес, что также приносит ему прибыль в виде soft currency.

**Внутриигровой магазин** позволяет игроку тратить Soft currency покупая для своего казино новые комнаты, интерьер, мебель, карточные столы, игровые автоматы и т.д. Существующая **платёжная валюта (hard currency)** позволяет пропустить время доставки/строительства новых объектов, также она конвертируется во все остальные типы игровых валют и позволяет покупать эксклюзивные предметы, что ещё больше улучшают развитие бизнеса игрока и повышают уровень казино.

В игре будет присутствовать **зал достижений**. Достижения будут выдаваться по ходу прохождения сюжетной линии, за редкие моменты в игре, за комбо из определённых действий, завершения коллекций предметов и за участие в ивентах.

**Ивенты** проводятся из сезона в сезон, и, помимо достижений об участии в них, игрок будет получать **отдельную ивентовую валюту (ivent currency)**, что можно будет потратить в **сезонном магазине** на уникальные для сезона предметы для своего казино. В течении каждого ивента игроку будет предлагаться покупка сезонного билета за реальные деньги, что даст ему увеличение количества получаемой ivent currency в течении сезона.

## ♣ Визуальный стиль, сеттинг:

Игровой мир и персонажи: CG Realism

Пример: Мобильная игра Love Sick: Interactive Stories



Дизайн UI: Minimalism

- ◆ холодная гамма, скруглённые углы и плавные градиенты
- ◆ с отсутствием объёма
- ◆ незначительные внутренние и внешние тени

Референс

