**Способ монетизации приложения**

**Донат:** В приложении будет валюта которую можно купить за деньги → за валюту покупаются паки с карточками

**Виды паков:** Смешанные, по определенной коллекции

**Размеры паков:** Маленький, средний, большой

**Кол-во карт в паках:** Маленький (выпадает 5 рандомных (в зависимости какой вид пака открывается)), средний (выпадает 10 рандомных (в зависимости какой вид пака открывается)), большой (выпадает 20 рандомных (в зависимости какой вид пака открывается))

#### **Стоимость монет в рублях:**

1. 100 монет → 99 ₽
2. 500 монет → 449 ₽
3. 1 200 монет → 999 ₽
4. 2 500 монет → 1 999 ₽
5. 6 000 монет → 4 499 ₽

#### **Стоимость паков в монетах**

**Смешанные паки:**

* Маленький (5 карт) → **100 монет**
* Средний (10 карт) → **230 монет**
* Большой (20 карт) → **410 монет**

**Коллекционные паки:**

* Маленький (5 карт) → **140 монет**
* Средний (10 карт) → **260 монет**
* Большой (20 карт) → **500 монет**

**Логика ценообразования:**

“Чуть-чуть не хватает” — если игрок покупает, например, 500 монет, он может взять средний и маленький пак, но до ещё одного пака будет не хватать 30-40 монет, мотивируя его купить ещё монет.

“Фритуплей-баланс” — цены подобраны так, чтобы активные игроки, получающие монеты внутриигровыми методами (например, за ежедневные задания), могли стабильно открывать паки, но с небольшими задержками. Например, если игрок получает 100-150 монет в день, то он сможет открыть 1 маленький или подкопить на средний пак.