



Создание мета-геймплея на основе открытой экономики

Александр Зеленщиков и Ярослав Кравцов

Expload Team



Retention is King



Content



Core Gameplay



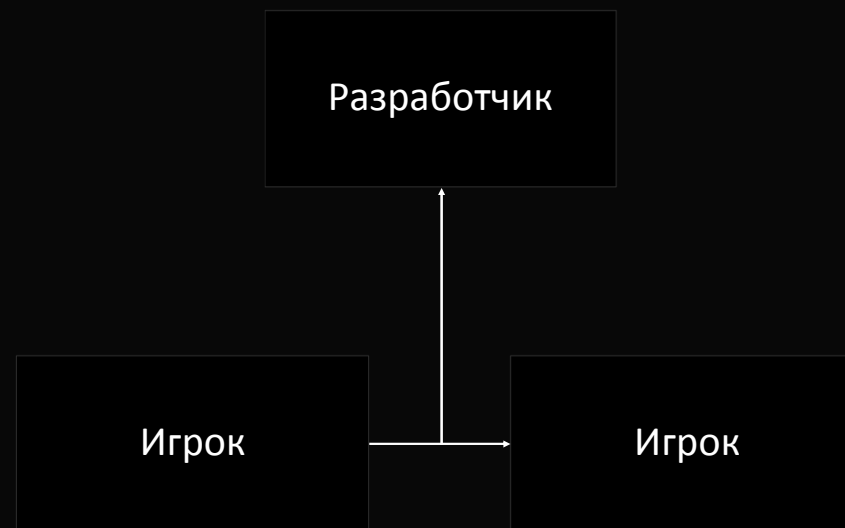
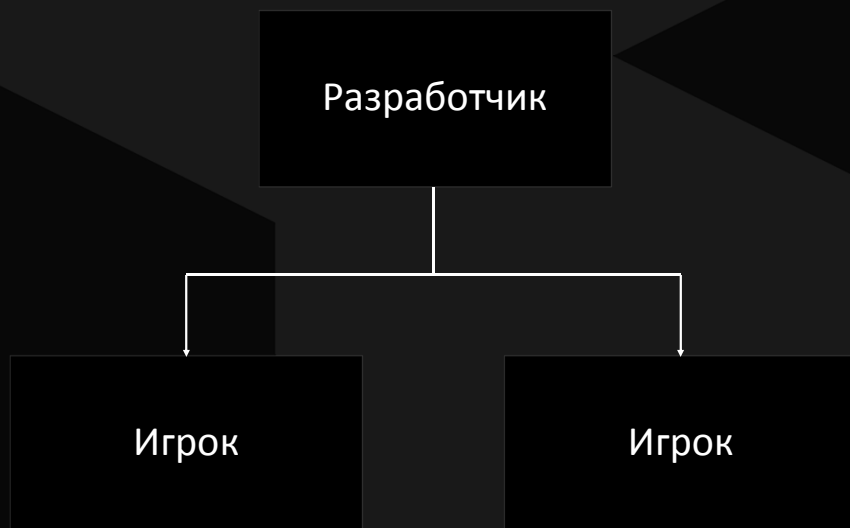
Rewards By Devs



Rewards By Players



Закрытая экономика VS Открытая экономика





Закрытая экономика



Открытая экономика



Базовые игровые примеры

- Прямая торговля
- Аукцион
- Алгоритмический трейдинг
- Обмен с доплатой
- Аренда
- Турнир
- Честные лутбоксы



Примеры из экономики реального мира

- Патент
- Кредитование под залог
- Кредитная история и рейтинг
- Страхование
- Сетевой маркетинг
- Краудфандинг



Кланы

- Клановые контракты
- Дипломатические контракты
- Клановая казна



Оплачиваемая работа

- Работа за зарплату или по контракту
- Uber/YouDo для игроков
- Тренер-коуч с привязкой к игровым достижениям



Логистика

- Частные магазины
- Оптовые магазины
- Комиссионный магазин
- Заводы и конвейеры
- Банки (камеры хранения)



Другие примеры

- Реестр достижений и рекордов
- Клеймо мастера
- Выборы / Голосование
- Право регулирования модификаторов



Обсуждение

WEBSITE
EXPLOAD.COM