

# Eksperiment – Poduhvat (1/2)

Milutin Bačlija RN 19/21

# Biznis model

---

- Igru *CONVEXOR* prodajemo na popularnim platformama (Steam, Epic Games Store), gde igrači plaćaju za osnovnu verziju igre. Unutar igre, imamo *in-game* prodavnicu koja nudi mogućnost kupovine skinova - vizuelnih promena glavnog lika.
- *CONVEXOR* je avanturistička 2D igra u kojoj igrač preuzima ulogu konveksnog poligona sa misijom da preživi i raste u svetu punom konkavnih neprijatelja. Igrač sakuplja male statične poligone rasute po mapi kako bi povećao svoju masu, sve dok pokušava da izbegne ili nadmudri neprijateljske konkavne poligone. Pored osnovnog izazova preživljavanja, igrač ima cilj da oslobodi druge zarobljene konveksne poligone, dodajući emotivnu dimenziju priče i svrhe u igru.
- Zanimljivost: Ova igra koristi samo 1 poziv na grafičku biblioteku, farbanje određenog piksela. Mogla je da postoji pre 30 godina.



# Letter of Intent

- **Korak 1: Hipoteza**

Smatramo da su potencijalni igrači zainteresovani za našu novu igru i spremni da kupe igru kada bude bila spremna ili da je prednarуче sad.

*2/3 kritičnost, ograničenim budžetom testiramo validnost tržišta*

- **Korak 2: Tekst**

Da to proverimo, mi ćemo da pošaljemo 40 e-mailova potencijalnim igračima promovišući CONVEXOR u kojoj nudimo prednarudžbine i pitamo o daljem interesovanju za igru.

Pratimo principe majčinskog testiranja i ne pitamo „da li ste zainteresovani za igru“.

*1/3 potrošak, šaljemo mejlove*

*2/3 pouzdanost, potencijalni igrači nisu kupili igricu još, ali su spremni i zainteresosani, blizu smo prodaje*


- **Korak 3: Metrike**

Pratimo i merimo odnos odgovora i mejlova, odnos spremnih da prednarуче i samo zainteresovanih, ukupan broj spremnih za prednarudžbu.

*2/3 potrebno vreme, saljemo mejlove i čitamo odgovore*

- **Korak 4: Kriterijumi**


*U pravu smo, ako: odnos odgovora i mejlova veći od 1/10, odnos spremnih da prednarуче i samo zainteresovanih veći od 1/3.*

 Тестна картица

назив теста	Letter of Intent	крајњи рок	4.11.2024.
тест спроводи	Милутин Бачлија	трајање	1 дан









КОРАК 1: ХИПОТЕЗА

Сматрамо да су потенцијални играчи заинтересовани за нашу нову игру и spremni да купе игру када буде била спремна или да је преднаруче сад.

критичност:  




КОРАК 2: ТЕКСТ

Да то проверимо, ми ћемо да пошаљемо 40 имејл-а потенцијалним играчима промовисајући CONVEXOR у којој нудимо преднаручбине и питамо о даљем интересовању за игру.

трошак теста:        
поуздана података:  

КОРАК 3: МЕТРИКЕ  
и мерићемо

однос одговора и имејлова,  
однос spremnih да преднаруче и само заинтересованих,  
тотални број spremnih да преднаруче

потребно време:  

КОРАК 4: КРИТЕРИЈУМИ

У праву смо, ако

однос одговора и мејлова већи од 1/10,  
однос spremnih да преднаруче и само заинтересованих  
већи од 1/3

Ćao [Ime primaoca],

Oduševljeni smo što vam možemo ponuditi ekskluzivnu priliku da se pridružite ranoj verziji *CONVEXOR*-a, 2D igre koja je strateška koliko i herojska. U ovoj jedinstvenoj igri, igraćete kao hrabri konveksni poligon sa misijom. Raste i preživite u svetu punom opasnosti, ali oslobodite i druge zarobljene konveksne poligone na svom putu.

### Šta je *CONVEXOR*?

U *CONVEXOR*-u, igrate kao konveksni poligon koji mora da zaštiti svoju vrstu. Konzumirate statične konveksne poligone kako biste dobili snagu, suočavaćete se i sa konkavnim neprijateljima koji žele da vas progutaju. Vaše putovanje nije besmisleno; širom mape nalaze se i drugi konveksni poligoni kojima je potrebna vaša pomoć da se oslobode od konkavnih neprijatelja. Svaki saveznik kojeg oslobodite dodaje vam snagu, približavajući vas tome da postanete najmoćnija sila na mapi.

### Zašto vas kontaktiramo?

Verujemo da će *CONVEXOR* privući igrače poput vas, koji uživaju u strateškoj igri sa svrhom. Pridruživanjem našoj preorder grupi, ne samo da ćete dobiti prvi pristup igri čim bude lansirana, već ćete imati i priliku da budete među prvima koji će iskusiti ovu jedinstvenu avanturu. Kao jedan od naših ranih podržavalaca, dobićete:

- Ažuriranja o novim funkcijama i elementima igre.
- Rane pozivnice za beta testiranje novog sadržaja.

### Da li ste spremni da se pridružite borbi?

Ako ste zainteresovani da doživite *CONVEXOR* i pomognete u oslobađanju poligona sveta, obavestite nas odgovorom na ovaj email. Radujemo se što ste sa nama na ovom putovanju i jedva čekamo da vas vidimo kako se uzdižete kao heroj u *CONVEXOR*-u.

Hvala vam na interesovanju i radujemo se što ćemo vas imati sa nama.

Pozdrav,  
Milutin Bačlija  
convexor.game

Hi [Recipient's Name],

We're thrilled to offer you an exclusive opportunity to join the early access for *CONVEXOR*, a 2D game that's as strategic as it is heroic. In this unique game, you'll play as a brave convex polygon on a mission. Grow and survive in a world full of dangers, but also free other trapped convex polygons along the way.

### What is *CONVEXOR*?

In *CONVEXOR*, you play as a convex polygon that must protect its kind. You consume static convex polygons to gain strength and face off against concave enemies who want to devour you. Your journey is not meaningless; scattered across the map are other convex polygons who need your help to be freed from concave enemies. Each ally you free adds to your strength, bringing you closer to becoming the most powerful force on the map.

### Why We're Reaching Out

We believe *CONVEXOR* will attract players like you, who enjoy strategic gameplay with a purpose. By joining our preorder group, you'll not only get a first look at the game, but you'll also have the chance to influence its features and story. As one of our early supporters, you'll receive:

- Updates on new game features and elements.
- Early invitations to beta test new content.

### Are You Ready to Join the Fight?

If you're interested in experiencing *CONVEXOR* and helping to free the world's polygons, let us know by responding to this email. We're excited to have you with us on this journey and can't wait to see you rise as a hero in *CONVEXOR*.

Thank you for your interest, and we look forward to having you with us.

Best regards,  
Milutin Bačlija  
convexor.game

# Bumerang Osmos

- **Korak 1: Hipoteza**

Smatramo da su potencijalni igrači zainteresovani za našu novu igru i spremni da kupe igru kada bude bila spremna ili da je prednaruče sad.

*2/3 kritičnost, plašimo se gubitka puno prodanih kopija*

- **Korak 2: Tekst**

Da to proverimo, mi ćemo da pošaljemo e-maileve potencijalnim igračima, promovišući CONVEXOR, u kojoj nudimo prednarudžbine i pitamo o daljem interesovanju za igru.

*1/3 trošak, nema troška*

*2/3 pouzdanost, mala količina merivih informacija*

- **Korak 3: Metrike**

Pratimo i merimo odnos odgovora i mejlova, odnos spremnih da prednaruče i samo zainteresovanihi ukupan broj spremnih za prednarudžbu.

*1/3 vreme, brzo ispitivanje*

- **Korak 4: Kriterijumi**

*U pravu smo, ako:* Odnos odgovora i mejlova veći od 1/10 Odnos spremnih da prednaruče i samo zainteresovanih veći od 1/3.



## Тестна картица

назив теста Бумеранг Osmos

крајњи рок 4.11.2024.

тест спроводи Милутин Бачлија

трајање 2h

### КОРАК 1: ХИПОТЕЗА

#### Сматрамо да

сматрамо да играчи не купују osmos зато што не виде забаву у игри која личи на научну симулацију

критичност:  
▲▲▲

### КОРАК 2: ТЕКСТ

#### Да то проверимо, ми ћемо

да разговарамо са 10 играча који нису играли Osmos, а знају за игрицу

трошак теста: ●●●●●  
поузданост података: ●●●●●

### КОРАК 3: МЕТРИКЕ

#### и мерићемо

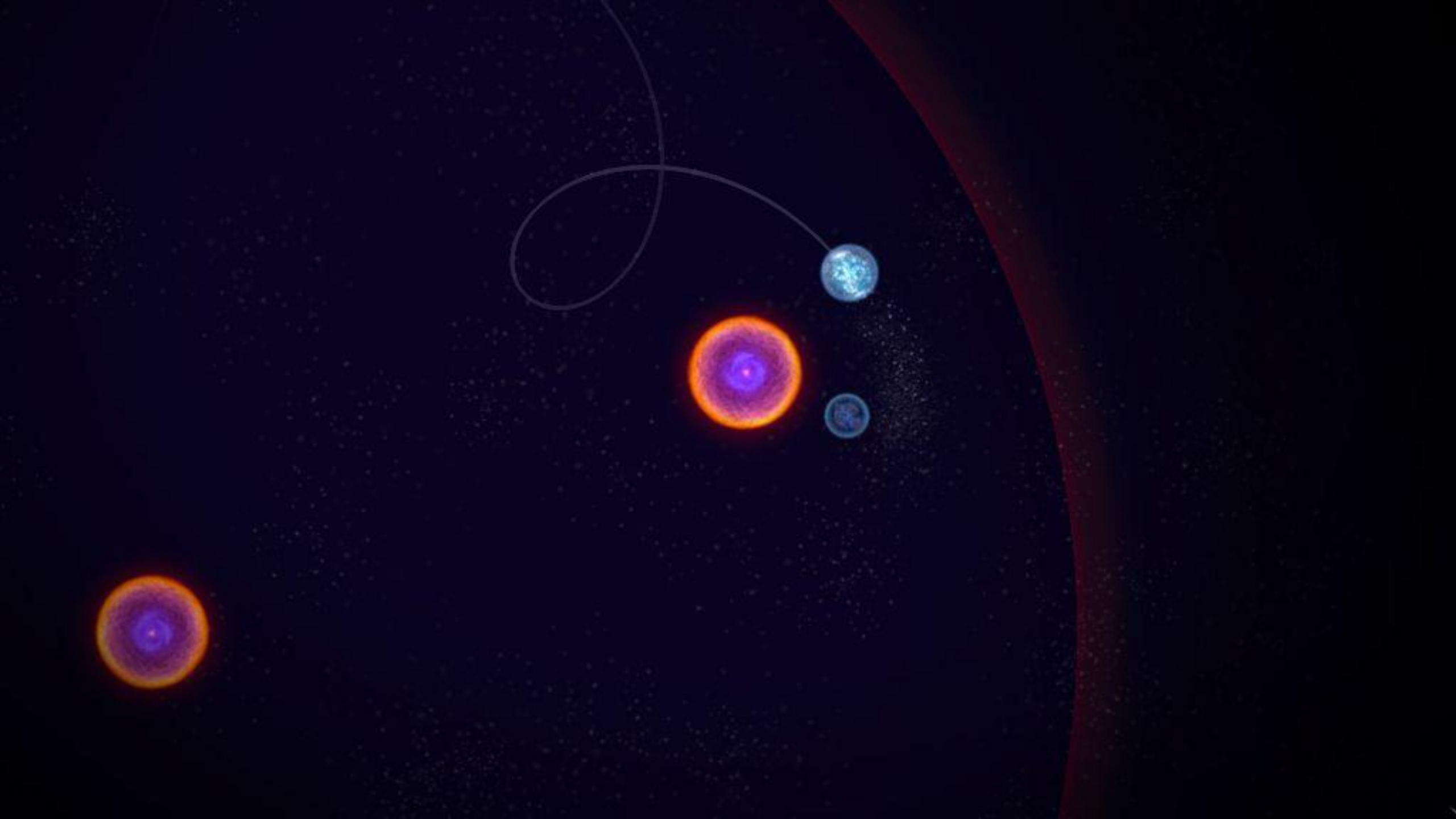
Број испитаника који нису купили Osmos и сматрају га симулацијом, а не игром.

потребно време:  
○●○

### КОРАК 4: КРИТЕРИЈУМИ

#### У праву смо, ако

Више од 30% играча који нису играли Osmos, га сматра за озбиљну симулацију, а не забавну игру



# Bumerang agar.io

- **Korak 1: Hipoteza**

Smatramo da agar.io igrači ne kupuju skinove zbog manjka interakcije između igrača.

1/3 kritičnost, potencijalno smanjenje sekundarnog profita

- **Korak 2: Tekst**

Da to proverimo, mi ćemo promeniti 20 agar.io lobija i brojaćemo igrače sa i bez skinova u igri. Pitamo društvo agar.io igrača na Discord-u zašto nemaju skin (10 igrača).

1/3 trošak, nema troška

1/3 pouzdanost, nasumičnost zbog vremena dana brojanja i ispitivanja samo 10 članova društva


- **Korak 3: Metrike**

Pratimo i merimo: Odnos igrača sa kupljenim skinovima i totalni broj igrača. Prebrojavamo odgovore društva

1/3 vreme, brzi razgovor i ulaženje u par igara

- **Korak 4: Kriterijumi**

U pravu smo, ako: Manje od 3% ima plaćeni skin. Više od 30% navodi da nema skin zato što nikog ne zanima izgled njegove lopte. Broj bi mogao da bude veći da ne ispitujemo aktivne članove agar.io društva.


 Тестна картица

назив теста	Бумеранг агар.ио	крајњи рок	7.11.2024.
тест спроводи	Милутин Бачлија	трајање	2h

КОРАК 1: ХИПОТЕЗА

Сматрамо да



агар.ио играчи не купују скинове због мањка интеракције између играча

критичност:  


КОРАК 2: ТЕКСТ

Да то проверимо, ми ћемо


променићемо 20 агар.ио лобија и бројаћемо играче са и без скинова у игри. Питаћемо друштво агар.ио играча на дисcordу зашто немају скин (10 играча)

прошак теста:  поузданост података: 

КОРАК 3: МЕТРИКЕ

и мерићемо

однос играча са купљеним скиновима и тотални број играча и пребројавамо одговоре друштва.

потребно време: 

КОРАК 4: КРИТЕРИЈУМИ

У праву смо, ако

мање од 3% има плаћени скин. Више од 30% наводи да нема скин зато што никог не занима изглед његове лопте. Број би могао да буде већи да не испитујемо активне чланове агар.ио друштва.



Pirate



Evil Eye



Halloween



8850 

9250 

9490 



# Skin mock sale

- **Korak 1: Hipoteza**

Smatramo da nakon što igraju CONVEXOR, igrači će hteti da kupe dodatne skinove za protagonistu.

3/3 kritičnost, izvor sekundarnog profita

- **Korak 2: Tekst**

Da to proverimo, mi ćemo da damo 20 besplatnih kopija testerima igre i ponudimo im da kupe skin za protagonistu kad završe testiranje.

2/3 troška, gubimo profit davajući besplatne verzije igre

3/3 pouzdanost, da nije bio test bio bi profit


- **Korak 3: Metrike**

Merićemo odnos testera koji su želeli da kupe skin i ukupnog broja igrača.

3/3 vreme, moramo da napravimo verziju sa mock skin shopom na kraju test igre

- **Korak 4: Kriterijumi**

U pravu smo, ako je odnos testera koji su želeli da kupe skin i ukupnog broja igrača veći od 10%


 Тестна картица

назив теста	Skin mock sale	крајњи рок	8.11.2024.
тест спроводи	Милутин Бачлија	трајање	5 дана

КОРАК 1: ХИПОТЕЗА

Сматрамо да



Након што играју CONVEXOR, играчи ће хтети да купе додатне скинове за протагонисту.

критичност:  


КОРАК 2: ТЕКСТ

Да то проверимо, ми ћемо


да дамо 20 бесплатних копија тестерима игре и понудимо им да купе skin за протагонисту кад заврше тестирање

трошак теста:  поузданост података: 

КОРАК 3: МЕТРИКЕ

и мерићемо

однос тестера који су желели да купе skin и укупног броја играча

потребно време: 

КОРАК 4: КРИТЕРИЈУМИ

У праву смо, ако

је однос тестера који су желели да купе skin и укупног броја играча већи од 10%



credit: agar.io, Osmos, ChatGPT za ispravljanje gramatike

Hvala na pažnji