

Канвас модела гејмификације, КОНВЕКСОР – подухват (2/2)

МИЛУТИН БАЧЛИЈА

ПЛАТФОРМЕ Платформе 1) Steam 2) Epic Games Store 3) Аркаде 4) Itch.io Оперативни системи 1) Виндовс 7/10/11 2) Линукс 3) Наменски системи	МЕХАНИКЕ управљање CONVEXOR-ом ослобађање својих конвексних пријатеља и додавање масе савладавајући противнике и узимањем статичних полигона КОМПОНЕНТЕ 1) Графички погон (engine) 2) Логика игре 3) Праћење колизија и израчунавање површине истих 4) Рандомизатор полигона 5) продавница скинова CONVEXORa 6) Систем за дељење скорова и прегледа изгледа пријатеља	ДИНАМИКЕ Играч види и чује своје заробљене пријатеље и добија поене којима увећава свој gain-streak. Добија све више и више поена и тако одкључава веће противнике. Графички приказ gain-streaka се пуни новом бојом и мења боје кад стигне на нови ниво. Корисник прелази из ситуација преживљавања хаоса до максимизације поена. Циклус се понавља са доласком већих непријатеља.	ЕСТЕТИКЕ на почетку оштра и хаотична атмосфера после напретка атмосфера постоје опуштенија опуштенија естетика са великим полигоном је добар моменат за куповину скина играч добије нотификацију прелаза маскимальних поена пријатеља ПОНАШАЊА Gain-streak на врху екрана показује скупљене поене. Поени са gain-streaka се губе сваке секунде релативно по нивоу игре Покушаћемо да дамо играчима иницијативе да направе највећи gain-streak и тотални број поена.	ИГРАЧИ млади играчи (80%) играчи .ио игара (90%) посетиоци аркадама (10%) програмери заинтересовани за пројекат (5%)
ТРОШКОВИ 1) Рекламирање игре 20000 рсд месечно. 2) Програмирање игре 250 сати, 500000 рсд (2000 рсд/сат) 3) Адаптација за конкретне аркаде, очекивано 8 радних сати по адаптацији, 20000 рсд (2500рсд/сат) 4) Одржавање 8 сати месечно, 20000 рсд (2500рсд/сат)			ДОБРОБИТИ 1) профит од продаје игре, 500 рсд по копији, очекивано 50000рсд месечно у почетку (1000 копија) 2) продаје скинова – визуалних промена главног лика, очекивано 5000рсд месечно у почетку 3) профит од издавања игре аркадама, 15000рсд месечно по машини или 50% прихода машине 4) упознавање графичких програмера и геме девелопера за рад на даљим пројектима Очекивано: 60000рсд првих пар месеци са повећањем на 300000рсд ако игра постане тренд.	

Добробити

1. Профит од продаје игре, 500 рсд по копији, очекивано 50000рсд месечно у почетку (1000 копија)
2. Продаје скинова – визуалних промена главног лика, очекивано 5000рсд месечно у почетку
3. Профит од издавања игре аркадама, 15000рсд месечно по машини или 50% прихода машине
4. Упознавање графичких програмера и геме девелопера за рад на даљим пројектима

Очекивано: 60000рсд првих пар месеци са повећањем на 300000рсд ако игра постане тренд.



Играчи

1. млади играчи (80%)
2. играчи .ио игара (90%)
3. посетиоци аркадама (10%)
4. програмери заинтересовани за пројекат (5%)



Понашања

Корисници треба да покушају да ослободе све своје конвексне пријатеље и добију што више масе.

Gain-streak на врху екрана показује скупљене поене. Поени са gain-streakа се губе сваке секунде релативно по нивоу игре (нпр 2 поена/с нормална тежина први ниво).

Покушаћемо да дамо играчима иницијативе да направе највећи gain-streak и тотални број поена.

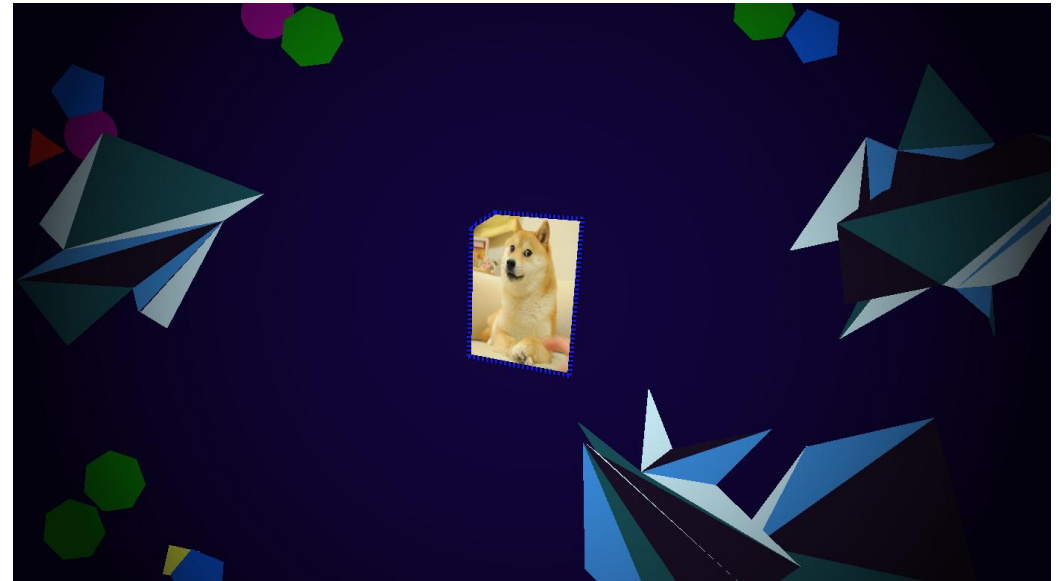
Gain-streak ниво додаје мултипликатор на скупљене поене.

Естетике

На почетку игре играч треба да осети оштру и хаотичну атмосферу игре, како расту и ослобађају своје конвексне пријатеље.

Када играч напредује у игри може да игра опуштеније. Ово је перфектан момент да купи скин који ће лепо да се види на његовом великом полигону.

Корисник може да види максималне стечене поене својих пријатеља и добије поруку у игри кад престигне најбољи резултат неког од својих пријатеља.



Динамике

Играч види и чује своје заробљене пријатеље и добија поене којима увећава свој gain-streak.

Добија све више и више поена и тако одкључава веће противнике.

Графички приказ gain-streaka се пуни новом бојом и мења боје кад стигне на нови ниво.

Корисник прелази из ситуација преживљавања хаоса до максимизације поена.

Циклус се понавља са доласком већих непријатеља.



Компоненте

1. Графички погон (engine)
2. Логика игре
3. Праћење колизија и њихових детаља
4. Систем за рандомизацију полигона
5. Учитавања и продавница скинова – визуелних аугментација излега CONVEXORa
6. Систем за дељење скорова и прегледа изгледа пријатеља који играју CONVEXOR



Механике

Играч управља CONVEXOR-ом, протагонистом игре. Циљ је да ослободи своје конвексне пријатеље и додаје масу савладавајући противнике и узимањем статичних полигона. Овим акцијама корисник осваја што више поена.

CONVEXOR расте кад поједе статичне полигоне. За већи gain-streak се добија више масе.

Играчи могу да гледају и упореде своје резултате и излег са пријатељима.

CONVEXOR може да се помера лево/десно/горе/доле и комбинацијом ових правца. Може да хода или спринтује (споро или брзо померање).

Подржани су џојстик контролери и тастатуре.

Платформе

1. Steam
2. Epic Games Store
3. Аркаде
4. Itch.io

1. Виндовс 7/10/11
2. Линукс



Трошкови

1. Рекламирање игре 20000 рсд месечно.
2. Програмирање игре 250 сати, 500000 рсд (2000 рсд/сат)
3. Адаптација за конкретне аркаде, очекивано 8 радних сати по адаптацији, 20000 рсд (2500рсд/сат)
4. Одржавање 8 сати месечно, 20000 рсд (2500рсд/сат)

Очекиван и прихваћен губитак у старту.
Игра треба да постане профитабилна после 3-6 месеци.

ПЛАТФОРМЕ Платформе 1) Steam 2) Epic Games Store 3) Аркаде 4) Itch.io Оперативни системи 1) Виндовс 7/10/11 2) Линукс 3) Наменски системи	МЕХАНИКЕ управљање CONVEXOR-ом ослобађање својих конвексних пријатеља и додавање масе савладавајући противнике и узимањем статичних полигона КОМПОНЕНТЕ 1) Графички погон (engine) 2) Логика игре 3) Праћење колизија и израчунавање површине истих 4) Рандомизатор полигона 5) продавница скинова CONVEXORa 6) Систем за дељење скорова и прегледа изгледа пријатеља	ДИНАМИКЕ Играч види и чује своје заробљене пријатеље и добија поене којима увећава свој gain-streak. Добија све више и више поена и тако одкључава веће противнике. Графички приказ gain-streaka се пуни новом бојом и мења боје кад стигне на нови ниво. Корисник прелази из ситуација преживљавања хаоса до максимизације поена. Циклус се понавља са доласком већих непријатеља.	ЕСТЕТИКЕ на почетку оштра и хаотична атмосфера после напретка атмосфера постоје опуштенија опуштенија естетика са великим полигоном је добар моменат за куповину скина играч добије нотификацију прелаза маскимальних поена пријатеља ПОНАШАЊА Gain-streak на врху екрана показује скупљене поене. Поени са gain-streaka се губе сваке секунде релативно по нивоу игре Покушаћемо да дамо играчима иницијативе да направе највећи gain-streak и тотални број поена.	ИГРАЧИ млади играчи (80%) играчи .ио игара (90%) посетиоци аркадама (10%) програмери заинтересовани за пројекат (5%)
ТРОШКОВИ 1) Рекламирање игре 20000 рсд месечно. 2) Програмирање игре 250 сати, 500000 рсд (2000 рсд/сат) 3) Адаптација за конкретне аркаде, очекивано 8 радних сати по адаптацији, 20000 рсд (2500рсд/сат) 4) Одржавање 8 сати месечно, 20000 рсд (2500рсд/сат)			ДОБРОБИТИ 1) профит од продаје игре, 500 рсд по копији, очекивано 50000рсд месечно у почетку (1000 копија) 2) продаје скинова – визуалних промена главног лика, очекивано 5000рсд месечно у почетку 3) профит од издавања игре аркадама, 15000рсд месечно по машини или 50% прихода машине 4) упознавање графичких програмера и геме девелопера за рад на даљим пројектима Очекивано: 60000рсд првих пар месеци са повећањем на 300000рсд ако игра постане тренд.	

Хвала на пажњи.

Питања, коментари?