

Koncept igre

Koncept na visokoj razini

Radni naslov

PandaFarm

Koncept u jednoj rečenici

Razvoj farme i bliskih odnosa u maloj zajednici

Žanr / žanrovi

2D, Farming, Chill/Casual, Fishing

Ciljana publika

Svi uzrasti

Jedinstveni elementi („selling points“)

Dozvoljava putovanje kroz vrijeme (skip time); ima biljka koje su rijetke i dobivaju se na skrivene načine.

Doživljaj igranja i perspektiva igre

Igrač je farmer u malom ruralnom mjestu. Može saditi, sakupljati, kupovati i prodavati, pričati s NPCevima. Igra je smirujuća. Igrač osjeća uzbuđenje oko sakupljanja rijetkih/skrivenih biljaka za koje njihovi prijatelji ne znaju.

Vizualni i zvučni stil

Jednostavan pixel art. Easy going up beat music.

Dizajn proizvoda

Tema

Farming

Igrači svijet

Svijet se sastoji od farme i grada. Svijet se mijenja (ljudi doseljuju) čime se otvara još

Monetizacija

Jednokratna kupnja.

Platforme, tehnologije i opseg

Mobilna 2D igra u Unity Mono. 30 dana za implementaciju osnovnih koncepata, 90 dana za potpunu implementaciju.

Rizici: koncept je pre jednostavan da bi se svidio velikom broju ljudi.

Ciljevi i napredovanje kroz igru

Ne linearan napredak kroz igru, ovisno o prethodnom znanju igrača. Igrač kroz dulje vrijeme igranja bolje upoznaje druge ljude u selu/gradu te mu oni daju pristup novim biljkama i znanju kako ih uzgojiti i preraditi u sirovine koje može prodati po većoj cjeni.

Podsustavi

Farma (sađenje), razgovori, kupovina i prodaja

Interaktivnost

Interakcije (primarno) trebaju raditi na mobilnim uređajima. Klikanje u ograničenom radiusu oko igrača. Dijalozi s NPCevima koji mijenjaju dinamiku odnosa.