

Marvel Strike Force Dekonstrukcija

-Core game loop: Igraš → dobijaš resurse → otključavaš nove likove i unapređuješ ih ...

-Progress: U većini game mode- ova je vizuelno dobro prikazan progres. Što omogućava igraču da vidi koliko je napredovao.

-Campaign: Osnovni vid progresije kroz igru. Sa ovim mode- om se igrač najpre susreće. U samoj kampanji postoje različiti mode- ovi. Kao što su Heroes Assemble i Villains United. Ovo daje veću raznolikost igri i motiviše igrače da koriste različiti timove.

-Challenges: Menjaju se u toku nedelje – ovo motiviše igrača da se vraća u igricu svakodnevno. Za svaki challenge postoje tokeni koji se iskoriste samo ukoliko se uspešno pređe tier. Ovaj mode je interesantan jer omogućava sakupljanje resursa.

-Milestones: Ovo predstavlja mehanizam za nagrađivanje igrača kada dođe do određenog milestone- a u igri. Podeljeni su milestone- ove vezane za novac, energiju i samu borbu.

-Eventovi: Eventovi su korisni za ceo meta game, odnosno gacha koncept jer donose shardove za određene heroje.

-Blitz: Ovo predstavlja neku verziju PvP-a. Igrač se sukobi sa timom drugih igrača I tako dolazi do milestone-ova i dobija shard-ove za karaktere.

-Alliance: Ovaj game mode potencira na community aspektu i motiviše igrača da igra zajedno sa drugim igračima što daje socijalni aspekt igri. Kasnije se otključava i alliance raids. U igri se takođe nalazi čet na dnu ekrana koji isto doprinosi socijalnom aspektu igre. (Ovo je bitno jer ljudi žele da se povežu sa drugim ljudima koje zanima ista stvar)

Svaki game mode je u skladu sa core game loop-om.

-Gacha koncept: Sakupljanje različitih heroja (i negativaca). Gacha ovde ima dosta smisla pogotovo jer se radi o Marvel univerzumu. Karakteri se otključavaju kada se skupi određena količina shard- ova. Za dobijanje shard- ova je potrebno otvarati orb-s ili ih dobijati kroz razne game mode- ove. Razni tipovi karaktera su

iskorišćeni tako što su za određene game mode- ove potrebni određeni tipovi karaktera. Ovo motiviše igrača da sakuplja što više karaktera, kao i da se ne oseća loše ako dobije karaktera kojeg nije želeo.

-Auto Play: Ovo omogućava igraču da ne mora da sam igra nivoe, već može samo da bira postavku tima. Na ovaj način se smanjuje uticaj ponavljanja istog gameplay- a i igrač može više da se posveti gacha odnosno meta delu igre i samom sakupljanju i unapređivanju likova, kao i pronalaženju najboljeg tima.

-Auto Win: Pošto se igranjem nivoa dobijaju resursi, igrice omogućava auto win za nivoe koji su pređeni. Ovo takođe smanjuje repetitivnost.

-Rooster: Rooster se koristi kako bi se unapređivali karakteri. Sastoji se iz 4 glavna dela:

~**Abilities:** Ovde se mogu unapređivati same sposobnosti i skilovi karaktera. (Zahteva određeni tip resursa)

~**Train:** Kako se povećava nivo samog igrača on može trošiti resurse kako bi trenirao karaktere do željenog nivoa.

~**Items:** Itemi se dobijaju kao nagrade u raznim game mode-ovima i koriste se kako bi se unapredili stat-ovi karaktera. Mogu da se craftuju. (Za ovo je dobar auto win)

~**Stars:** Nakon što se otključa karakter ne prestaje sakupljanje shard-ova. Za gacha sistem je jako bitno da se duplikati iskoriste na neki način. Ovde je to tako što se karakter unapređuje kada se skupi određena količina shard-ova.

-Achievements: Nagrađuju igrača kada dođe do određenog milestone-a.

-Daily objectives: Usmeravaju igrača da ispuni razne quest-ove u toku dana. Na ovaj način se igrač motiviše da igra razne game mode-ove kao i da ispuni sve quest-ove jer će dobiti shardove za određenog karaktera. S obzirom da se skupljaju shardovi za istog karaktera neko vreme, ovo takođe motiviše igrača da se vraća svakodnevno kako bi otključao tog karaktera.

-Monetizacija: Monetizacija se oslanja na gacha aspekt igre i na sakupljanje karaktera. Nema reklama, već se radi isključivo o monetizaciji kroz kupovinu. Moguće je kupiti power cores, koje se koriste kao premium currency u raznim aspektima igre. Ali, još bitniji su offeri. Oni motivišu igrača da ostavi novac u igri jer su limited i kupuju progres. Ima raznih offera (od par dolara pa do skoro 100) i zasnivaju se na tome da ubede igrača da su dobra ponuda i da se isplati ono što

dobijaju. Mislim da su ove ponude upravo ono što konvertuje igrača da uloži novac u igricu.

-Prednosti: Dosta content- a koji omogućava da se igra dugo, kao i da big spenderi imaju na šta da potroše novac. Takođe mislim da ova igrica dobro funkcioniše jer se radi o Marvel univerzumu koji ljudi generalno vole, te sakupljanje karaktera motiviše ljude da joj se vraćaju.

-Mane: Igrica je okrenuta ka ljudima koji su spremni da potroše dosta novca. (Ovo može da bude i prednost, zavisi šta im je ciljna grupa)

-Unapređenje:

~Da Blitz mode više ima veze sa drugim igračima, nekako je nedorečen.

~Možda bih uvela neki princip battle pass-a za igrače koji nisu big spenderi.