

## June's Journey Dekonstrukcija

**-Core game loop:** Igraš nivo → dobiješ resurse → ulažeš resurse u zidanje grada → Progresuješ kroz levele i otključavaš nove nivoe → Igraš nivo → ...

**-Progress:** U početku je lako pribaviti resurse, progresovati kroz igru, otključavati nove nivoe i zidati zgrade. Međutim, već oko 3. poglavlja postaje teže jer počinje da ponestaje novac. Na ovaj način igrice motiviše igrača da ponovo igra starije nivoe, kako bi skupio zvezdice(i time otključao poklone), kao i skupio resurse koji su neophodni za izgradnju grada, a samim tim i za dalje otključavanje nivoa.

**-Energija:** Energija je tu kako bi sprečila igrača da previše brzo progresuje kroz priču. Na taj način igrač mora da čeka određeno vreme kako bi naastavio. Ovo motiviše igrača da ima više sesija u toku dana i da se vraća svakodnevno.

**-Kutije:** Kutije su slične chestovima u drugim igrama i pružaju resurse za igru.

**-Monetizacija:** U igri se koriste dva tipa monetizacije. Monetizacija kroz reklame i monetizacija kroz kupovinu raznih ponuda koje su dostupne u igrici. Takođe ono što je interesantno je što se monetizacija koristi za različite elemente u samoj igri. Tako da imamo monetizaciju za ubrzavanje vremena koje treba da se čeka da se nešto sagradi, monetizaciju za kupovinu progresa, monetizaciju za kupovinu sezonalnih dekoracija..

### ~Monetizacija kroz kupovinu:

-U igri postoji mogućnost kupovine dijamanta, novca i kutija. A zatim se novac i dijamanti mogu kasnije koristiti u igri kako bi se kupovale druge stvari npr (kako bi se ubrzavalo vreme, kupovale stvari za grad ili energija...)

-Pored ovoga igra konstantno nudi vremenski ograničene ponude koje se menjaju u roku od 2- 3 dana. Obično su to neki bundle-ovi tipa (energija + dijamanti + zgrada). Vremensko ograničenje motiviše ljude da se brže reše za kupovinu. Takođe, nakon što se klikne na x iskače potsetnik koji kaže da se radi o jedinstvenoj ponudi. (A ovo ostaje stalno na početnoj strani igrice kao potsetnik)

### ~Monetizacija kroz reklame:

-Reklame nisu intruzivne, odnosno mogu se u potpunosti izbeći i ne koristiti što je dobro jer se na taj način korisniku daje izbor.

-Interesantan način za uključivanje reklama jeste opcija da se energija koja je potrebna da bi se odigrao neki nivo smanjuje na 10 na pola sata

ukoliko se odgleda jedna reklama – ovo stvara pozitivnu korelaciju sa reklamom i uči igrača da mu ova opcija omogućava da igra duže.

-Reklame se takođe koriste za kupovinu vremena – Gledaš reklamu – odmah ti se izgradi zgrada ili gledaš reklamu – odmah ti se pojavi novi quest umesto da čekaš 8 sati.

**-Socijalni aspekt:** Igra dosta potencira na socijalnom aspektu i konekciji sa Facebook-om. Takođe ima mode za posetu gradova prijatelja, koji je popularan za igre sa Facebook-a. Takođe postoji nagrada za povezivanje sa Facebook-om.

-Tu je i Detective Guild mode koji podseća na guildove i omogućava igraču da se poveže sa drugim igračima.

**-Gameplay:** Što se tiče samog hidden object aspekta, progress se svodi na ponovno igranje nivoa. Takođe, igrač se navodi na to da se trudi da svaki put ima što bolji score, kako bi dobio više resursa a i kako bi što pre osvojili kutije.

-Kako se određeni nivo više igra, više se objekata na toj sceni otključava, tj pojavljuje, tako da ovo čini da ponovno igranje nivoa bude i dalje interesantno.

-Kada se zumira selektuju se objekti koji su vidljivi na tom delu scene. Ovo je bitno jer olakšava gameplay i progres.

-Ono što je interesantno je što se hintovi ne troše, već se mogu beskonačno koristiti, ali se mora sačekati između korišćenja, što smanjuje krajnji score.

**-Meta game:** Ono što upotpunjava ovu igricu je meta dizajn koji se svodi na građenje grada.

**-Eventovi:** Eventovi u igri su bitni jer stvari koje su limited offer motivišu igrača da potroše novac.

**-Unapređenje:**

~Bolje nagrade za skupljenu karticu sa karakterom. Ovo me je potsetilo na neki gacha element, ali imam utisak da nije dovoljno uključeno u celu igru.

~Previše se naglo otežava progress. Kada je trebalo da otključam 4. poglavlje sve prethodne nivoe sam dovela do 5 zvezdice da bih skupila resurse.

**-Prednosti:**

~Odličan sistem monetizacije putem reklama, koji motiviše igrača da sam traži reklame kada mu to odgovara.

~Dobra kombinacija core hidden object gameplay-a i meta game-a koji se svodi na građenje grada.