

# Job Buzz

## Koncept Igrice

Igrica bi bila mobilna igrice čiji bi sistem funkcionisao slično kao u igri Archero, odnosno progress bi podrazumevao igranje run-ova više puta i imala bi puzzle element kao iz igre Catherine: Full Body. Priča bi pratila karaktere i njihov karijerni put. Te bi stoga nivoi u igrici predstavljali različite poslove.

## Core Game Loop

Igranje kampanje i ostalih game mode-ova trošenjem energije -> Sakupljanje resursa od nagrada, daily log-in-a, achievement-a i chestova -> Otključavanje novih karaktera, unapređenje starih, otključavanje novih item-a, unapređenje postojećih -> Igranje game mode-ova i progresovanje u njima.

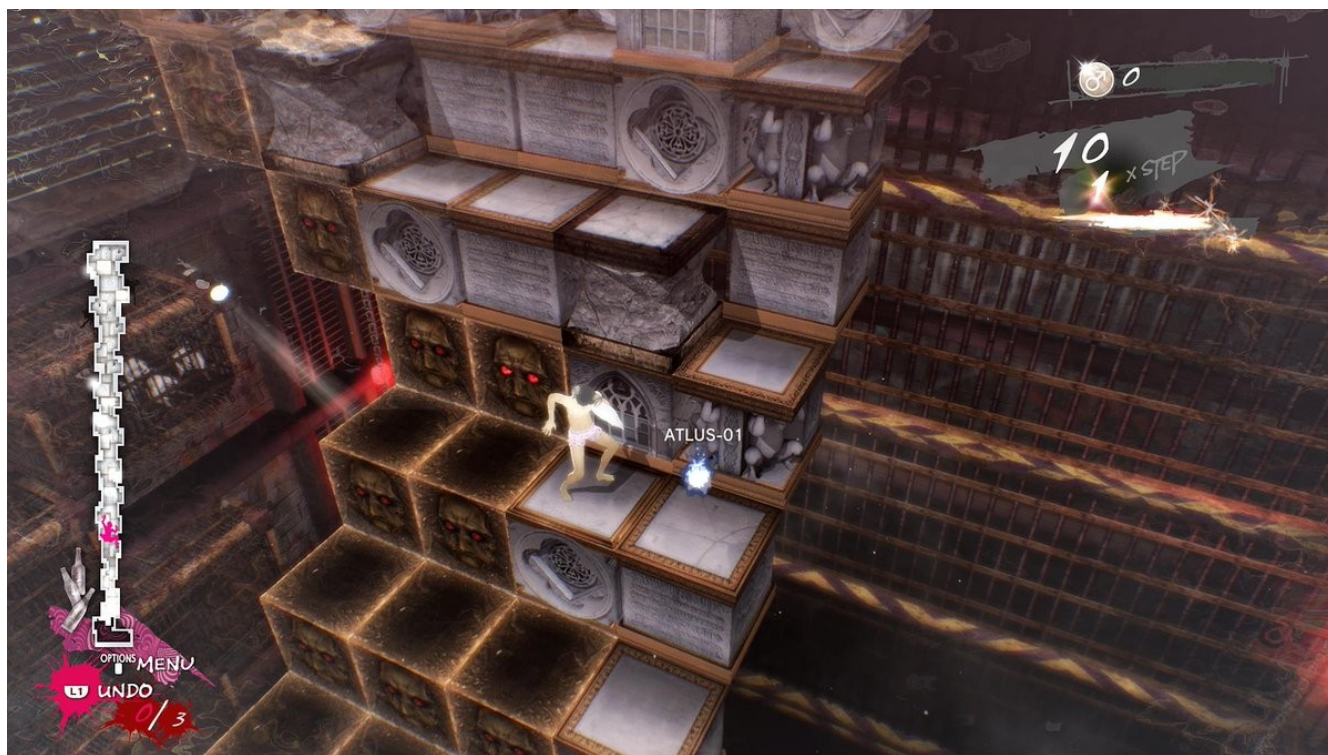
## Artstyle

Igra bi bila rađena u 3d-u jer puzzle gameplay to zahteva. A sam umetnički stil bi se sastojao iz jarkih boja i cartoony karaktera i objekata.



## Puzzle Mehanika

Karakter se penje uz zid napravljen od raznih kocki. Kocke bi u ovoj igrici bile predstavljene kao kancelarijski stolovi (dalje u tekstu 'kocke'). Kako bi se popeo do vrha, mora da pomera(izvlači) kocke. Izvlačenjem kocki treba da formira putanju kojom se penje. Da bi kocka ne bi propala, dovoljno je da se barem jednom ivicom dodiruje sa drugom kockom, odnosno, ne moraju da postoje kocke koje je drže ispod. Karakter (sa osnovnim mogućnostima) može da se penje po jednu kocku na gore. Takođe, karakter može da visi sa gornje ivice kocke. Ovo mu omogućava da se kreće oko tornja i da napravi krug okolo. Nakon što igrač progresa dovoljno, penjanje će biti dodatno otežano jer će se na kockama pojavljivati "neprijatelji" koji će ometati karaktera. Penjanje ima prostora za različite tehnike koje se mogu koristiti tokom igre i igrač tokom prelaženja kampanje dobija informacije o novim tehnikama koje može koristiti. Ovaj tip puzzle mehanike ima određeni learning curve i omogućava da se napravi progress u igrici, tako što će se otežavati nivoi.





Kako se karakter penje odozdole ga magla koja predstavlja neuspeh. Odnosno, ako igrač ne prelazi puzzle dovoljno brzo, sustići će ga magla i izgubiće. Kocke mogu da se vuku ka karakteru ili guraju od njega.

## Tipovi kocki:

**Klasična kocka:** može se pomerati za po jedno polje levo, dno, napred i nazad. Karakter se može popeti na nju normalno.

**Klizava kocka:** Ova kocka na sebi ima simbol za čišćenje poda i predstavlja klizav deo kancelarije. Kada je karakter kreće dok je na ovoj kocki, nekontrolisano ide u jednom smeru sve dok na toj putanji ne naiđe na kocku drugog tipa ili ne udari u "zid" (tj zaustavi ga red kocki koja je za nivo viši od reda kocki na kojima se karakter nalazi). Ukoliko se karakter samo popne na kocku i ne pomeri se levo ili desno (odnosno u nivou na kom se kocka nalazi) neće se okliznuti.



***Polomljena kocka:*** Ova kocka bi u igri bila predstavljena kao naprsli sto. Karakter može normalno da stoji na ovoj kocki samo jednom. Nakon što siđe ili se pomeri sa nje, kocka se polomi.

***Kamena kocka:*** Ova kocka se ne može pomerati.

## Tehnike:

Tokom igre, u vidu tutoriala igraču će biti prikazivani videi sa tehnikama koje može da koristi tokom penjanja. Ideja je da se pomogne igraču da progressuje. Primeri tehnika:

- ***Polu-piramida:*** Povuci kocke tako da formiraju stepenice



- ***Leteći stolovi:*** Gurnuti kocke preko rupe, tako da formiraju most. S obzirom da je dovoljno da je kocka povezana jednom ivicom sa drugom kockom, mogu se gurnuti preko rupe, kako bi formirale most. Kada je u pitanju rupa od jedne kocke, Dovoljno je gurnuti jednu kocku preko rupe. Ukoliko je rupa široka dve kocke, igrač treba da formira most pomoću dve kocke.



## Itemi tokom penjanja (puzzle gameplay-a) / PowerUp

Da bi mogao u toku run-a da koristi ove power up-ove, igrač mora da ih kupi pomoću soft currency-a pre samog run-a. Bio bi definisan broj power up-ova koje može da 'ponese' za jedan run, kako bi se sprečilo da igrač iskorišćava ovaj sistem da brže progressuje nego što je planirano.

- **Novac(Soft currency):** Dok se penje, igrač može da pokupi soft currency na nasumičnim kockama.

Ukoliko određeni karakter nema sposobnost da koristi sledeće iteme(određeni broj puta tokom jednog run-a), igrač mora kupiti item-e pre početka run-a.

- **Kafa:** Daje karakteru sposobnost da se kreće i penja brže određeni broj minuta.

- **Rewind:** Omogućava igraču da se vrati do 3 poteza unazad (3 poteza po jednom rewind-u).

- **Novčanik:** Povećava vrednost sakupljenog novca tokom run-a za 20%.

- **Otkazno pismo:** Svi neprijatelji vidljivi na ekranu nestaju.

- **Dodatne kocke:** Kada se iskoristi ovaj item, stvore se 3 obične kocke, koje igrač može da iskoristi kako bi se lakše popeo uz taj deo tornja.

- **Energy drink:** Karakter dva puta može da se popne dve kocke u vis umesto jedne.

- **Knjiga:** Pretvara sve specijalne kocke (vidljive na ekranu) u obične kocke.

Takođe, ne bi svi power up-ovi bili dostupni igraču čim bi započeo kampanju- Igrač bi otključavao power-upove, kako progress-uje kroz kampanju. A vrednost item-a bi se ogledala kroz cenu, odnosno koliko je soft currency-a potrebno za određeni item.

Vrednost item-a od najmanje vrednog do najvrednijeg:

Kafa -> Dodatne kocke -> Novčanik -> Otkazno pismo -> Rewind -> Knjiga -> Energy Drink

## Karakteristi Dostupni u Igru

– **Mercurio:** (Base karakter) Sa ovim karakterom igrač počinje igricu. Karakter je obučen u belu košulju i ima kravatu i jednostavnu frizuru. Special skill ovog karaktera jeste mogućnost korišćenja 3 hinta po run-u. Hintovi automatski reše deo puzzle-a i omogućavaju igraču da lakše pređe taj deo.

– **Celeritas:** Žuta jakna i plava kosa. Ovaj karakter se kreće i penje brže. To omogućava igraču da lakše pobegne od magle koja ga konstantno juri odozdole.

– **Salus:** Ovaj karakter može duže da stoji u magli od ostalih karaktera. Obučen je u crveno, što simboliše health.

– **Petra:** Devojka obučena u crno, rock/metal estetika. Ima skill da može da smanji broj kamenih kocaka koje se pojavljuju tokom run-a. Kako se ovaj karakter unapređuje korišćenjem delova za karaktera, šanse da se pojave kamene kocke se smanjuju kako se karakter unapređuje.

– **Glacies:** Devojka u svetlo-plavoj haljini. Smanjuje šanse da se tokom run-a pojave zaleđene kocke.

– **Fortis:** Karakter koji ima šansu da gurne/skloni neprijatelje koji se pojave tokom run-a.

Karakteristi bi se otključavali sakupljanjem delova. Za svakog karaktera bi bilo potrebno skupiti određeni broj delova kako bi se otključao. Međutim, neki karakteri bi bili ređi od drugih.

## Kampanja

Koncept kampanje bi funkcionisao slično kao u igri Archero, igrač bi plaćao energiju da započne run, i ukoliko u toku run-a ne bi došao do sledećeg nivoa, morao bi da krene ispočetka. Ideja je da igrač uči iz neuspeha, ali i da prikuplja resurse koji bi mu pomogli da lakše pređe određeni nivo. Nakon što bi igrač prešao određeni nivo sledeći run bi kretao od početka tog nivoa.

## Nivoi u Igri

Kako igra ima tematiku nekog karijernog puta, nivoi bi to ogledali. Svaki nivo bi imao posebnu tematiku i neprijatelje koji bi se slagali uz tematiku.

Da bi igrač prešao na sledeći nivo, mora preći ceo nivo u jednom run-u. Ideja je da igrač mora da pokušava dosta puta, kako bi skupio resurse i nalevelovao karaktera, što će mu omogućiti da dalje progresuje u run-ovima.

**1. Nivo:** Brza hrana (izgled kao McDonalds) Ovo predstavlja prvi posao karaktera, pa se zato kreće od tog nivoa. Nivo bi bio lakši u početku kako bi se igrač privikao na gameplay, mehaniku i tok igre.

**2. Nivo:** Prodavnica – karakter se zapošljava kao prodavac.

...

**x Nivo:** Kancelarija

...

**x Nivo:** Radi u svojoj kompaniji

Ideja je da se svaki nivo vizuelno menja, kako bi igra ostala zanimljiva igraču. Takođe bi se menjao izgled neprijatelja i okoline.

Kocke bi takođe trebale da se menjaju u svakom run-u. Da se programski randomizuju, ali da težina ostane u skladu sa nivoom. Na ovaj način će igrač imati osećaj da je svaki run drugačiji i neće naučiti napamet kako da pređe određeni deo.

## Energija

Kako bi se kontrolisao progress i motivisao igrač da prelazi igricu iz više sesija, igra bi imala sistem energije. Igrač bi imao energy bar koji bi se praznio tokom igranja run-ova. Svaki game mode bi imao zasebni sistem za energiju. Na ovaj način bi se igrač motivisao da ne igra samo kampanju, već da svakodnevno igra i druge game mode-ove u igri. Dodatna energija bi mogla da se kupi samo pomoću premium currency-a ili da se dobije otvaranjem kutija ili kao nagrada za određeni achievement ili nagrada na kraju run-a.

# Currency

Igra bi imala soft i premium currency.

– ***Soft currency:*** Tokom svakog run-a igrač bi imao priliku da sakuplja soft currency. Odnosno, soft currency bi se pojavljivao na nasumičnim mestima na kockama u svakom run-u. Takođe, kasnije, na višim nivoima u igri, igrač bi dobijao više novca, kako bi se održala ekonomija u igri. Odnosno, dok bi na primer prvom nivou svako pojavljivanje novca u run-u vredelo 2 novčane jedinice, na 10. nivou u igri bi svako pojavljivanje vredelo 6 novčanih jedinica.

– Soft currency bi se koristio za kupovanje item-a (power up-ova) pre početka run-a, kao i levelovanje karaktera (korišćenjem delova) i za unapređivanje item-a koji se stavljaju na karaktera.

– ***Premium currency:*** Premium currency se kupuje pravim novcem i osvaja u određenim aspektima igre. Kako bi ostao premium, dobijao bi se samo na određenim milestone-ovima. Na primer, dobijala bi se manja količina premium novca nakon svakog drugog pređenog celog nivoa. Na taj način bi igrači imali priliku da isprobaju aspekte igre za koje je neophodan premium currency i potencijalno reše da ostave novac u igri. Sa druge strane, jer se ograničava količina premium currency-a koja se može ostvariti u igri samo igranjem, daje se vrednost igračima koji reše da ostave novac u igri.

– Premium currency bi se koristio da se kupuju chestovi, za dodatni život tokom jednog run-a, energija, kao i za određene limited edition item-e.

## Resursi i Item-i

Resursi bi se u igri dobijali na različite načine. Nakon svakog run-a, igrač bi dobio određene resurse, ali bi se resursi dobijali i za daily log-in, achievement-e i prelaženje alternativnih game mode-ova. Resursi bi se koristili za otključavanje i unapređivanje raznih karaktera u igri, kao i za unapređenje item-a.



## Item-i koji bi se stavljali na karaktere:

Svaki karakter bi imao 3 slobodnih slotova koji bi se koristili da se stave item-i koji bi poboljšavali karaktera. Odnosno na svakog karaktera bi mogao da se stavi po jedan elektronski uređaj, olovka i ugovor. Svaki od ovih item-a bi mogao da se poboljšava pomoću određenih resursa koji bi se dobijali u igri.

- **Elektronski uređaj:** Ovaj tip item-a bi imao četiri varijante:

1. *Mobilni* koji bi povećavao osvojeni novac nakon run-a za određeni procenat. Na primer, prvi nivo moblinog bi povećavao količinu osvojenog novca na kraju run-a za 5%. Kada bi se unapredio ovaj item moglo bi da se dostigne do 20%.
2. *Laptop* – ovaj item bi povećavao količinu soft currency-a (novca) koji bi se pojavljivao tokom jednog run-a. Takođe bi mogao da se unapredi određenim resursima.
3. *Pametni sat* bi povećavao količinu resursa (za unapređenje item-a) koji se dobiju nakon run-a za određeni procenat, na primer 2%.
4. *Tablet* bi povećavao šanse da resursi koji se dobiju na kraju run-a budu ređi resursi.

- **Olovke:**

1. *Grafitna olovka* – Ovaj item bi omogućavao po jedan rewind na svkaih pređenih 100 spratova (redova kocki). Unapređivanjem item-a bi se povećavao broj dostupnih rewind-ova.
2. *Hemijska olovka* – Omogućava bacanje dodatne kocke jednom na svakih 100 pređenih spratova. Za razliku od item-a koji se kupuju pre početka run-a ovaj item bi omogućavao samo jednu dodatnu kocku.

- **Ugovori:** Igrač može da odabere da li će da koristi ove item-e ili ne. Oni bi predstavljali neku vrstu 'nagodbe', odnosno poboljšavali bi jedan koncept puzzle gameplay-a, ali bi otežavali drugi. Tipovi ugovora:

1. Smanjuje se dužina levela, odnosno broj kocki/redova/spratova uz koje se treba popeti kako bi se prešao nivo, ali se povećava broj neprijatelja koji se pojavljuju tokom run-a.

2. Povećava se vrednost novca koji se sakuplja tokom run-a, ali se povećava šansa da se pojave specijalne kocke.

### **-Resursi:**

Resursi bi se koristili kako bi se unapređivali item-i. Dobijali bi se nakon svakog run-a u zavisnosti od toga koliko je igrač daleko stigao. Svaki item bi imao posebni resurs koji bi se koristio za unapređenje item-a. Takođe, bi se koristio novac.

## **PvP Game Mode**

U ovom game mode-u bi se igrači takmičili protiv drugih igrača ko će se prvi popeti do vrha tornja. Igrači bi dobili dva ista tornja koja bi na ekranu bila prikazana jedan pored drugog. Jedino što bi ih razlikovalo jesu power up-ovi, skillovi karaktera i item-i koje igrač ima/nema. Kako se igrač penje uz toranj, sa desne strane bi mogao da vidi kako njegov protivnik napreduje. Igrači bi se rangirali na osnovu pobeđenih partija i nakon završene sezone dobijali određene nagrade. Za ovaj game mode bi takođe postojala energija koja bi se koristila, samo bi bila odvojena od energije koja se koristi za kampanju.

## **Štafeta Game Mode**

Ideja ovog game mode-a je da motiviše igrača da koristi različite karaktere koje ima.

U ovom game mode-u igrač bi prelazio toranj tako što bi izabrao tim karaktera koje bi koristio. Počeo bi sa jednim, a zatim bi se karakteri smenjivali kako se penje.

## **Endless Game Mode**

Ovaj game mode bi funkcionisao slično kao King's Tower iz AFK Arene. U ovom game mode-u ne bi bio cilj da se dostigne sledeći nivo, jer nivoa ne bi bilo, već bi igrač svaki put kretao od početka i sakupljao score dok ne izgubi taj run.

Nakon run-a ukoliko je dostigao neki milestone bi dobijao nagrade. Na primer, na 100 pređenih redova kocki bi dobio određenu količinu soft currency-a, pa bi kasnije na 1000 pređenih redova dobio delove za nekog karaktera, na 1100 chest...

## **Eventovi**

Kako bi igra ostala zanimljiva, stalno bi se ubacivali novi eventovi. Neki bi bili PvP karaktera, dok bi neki bili vezani za određenu tematiku. Svaki event bi imao određene nagrade koje bi se dobijale za igranje samog eventa, dok bi neki eventovi imali i premium iteme koji bi mogli da se kupe uz premium currency.

Na primer, za novu godinu bi mogao da bude event gde bi se igrač penjao uz toranj koji ima dosta ledenih kocki. Svaki dan dok traje event igrač bi dobijao izazove koje treba da ispuni. U zavisnosti od urađenih izazova dobijao bi na kraju event-a nagradu u vidu resursa ili item-a. Takođe bi mogao da se kupi bundle koji bi sadržao resurse i limited edition skin za određenog karaktera i plaćao bi se pomoću premium currency-a.

## **Daily Log In Sistem**

Kako bi se igrač motivisao da ulazi u igru svakodnevno, postojao bi daily log in sistem. Kada bi ušao u igru, korisnik bi dobio nagradu. Nagrade bi se menjale svakog meseca. Tako da bi igrač imao priliku da svakog meseca dobije onoliko nagrada koliko mesec ima dana. Nagrade pri kraju meseca bi bile vrednije i bile bi delovi za karaktere. Ideja je da ovo motiviše igrača da ulazi svakodnevno u igru. Nagrade bi se sastojale iz energije, resursa i soft currency-a, power-upova(za run) i delova za karaktere.

## **Chestovi**

Chestovi bi takođe predstavljali vid nagrade koje bi igrač dobijao tokom igre. Oni bi kroz priču bili predstavljeni kao bonus koje karakter dobija uz platu.

Postojale bi dve vrste chest-ova koje bi se razlikovale po stvarima koje se mogu dobiti u njima. Ideja je da igrači kupuju ili osvajaju chestove u igri kako bi pokušali da dođu do resursa koji su im potrebni ili do delova karaktera koje žele. Chestovi bi se kupovali pomoću premium currency-a i svaka stavka bi imala određenu verovatnoću dobijanja. Takođe, stvari koje bi se dobijale u chestovima bi bile na rotaciji, tj, povećavale bi se šanse da se dobiju delovi za određene karaktere na određeni vremenski period ( na primer na nedelju dana ).

## Monetizacija

Monetizacija bi bila isključivo monetizacija kroz kupovinu. Kako su reklame sve manje isplative, mislim da je ovaj način monetizacije bolje rešenje za ovaj tip igre. Takođe, smatram da bi omogućio da se igrači koji potroše novac osećaju bolje, jer se ono na šta su potrošili novac ne bi moglo nadoknaditi gledanjem reklama. U igri bi se sve kupovalo pomoću premium currency-a i soft currency-a, dok bi igrač mogao pravim novcem da kupi isključivo premium currency, pa da ga potom koristi da kupi ono što želi u igri.

Pomoću premium currency-a igrač bi mogao da kupi chestove, energiju, određene ponude, kao i limited edition stvari u igri. Takođe bi bio dostupan monthly card.

**Monthly card** ovaj sistem bi funkcionisao slično kao battle pass. Odnosno, igrač bi mogao pomoću premium currency-a u vrednosti od oko 5\$ da kupi monthly card. Monthly card bi mu svakog dana davao dodatnu energiju za game mode-ove i određene resurse. Svaki parni dan bi uz energiju dobijao novac, dok bi svaki neparni dobijao neki od resursa.

Ideja ovog koncepta je da konvertuje igrače zbog dobre vrednosti koju nudi a da ih zadrži jer će ih motivisati da se vraćaju u igru svakodnevno. Takođe će im omogućiti da sesije traju duže zbog dodatne energije.

Igrač bi tokom igre takođe dobijao određene ponude koje bi mogao da kupi pomoću premium currency-a. One bi sadržale delove za karaktere i određene resurse.

Ono što bi izdvajalo igricu jeste priča i setting. Takođe i koncept ponavljanja run-ova dok se ne pređe celina. Mislim da bi kombinovanje ovog tipa puzzle gameplay-a sa sistemima za mobilne igrice koji ograničavaju progress igrača na dnevnom nivou navodile igrče da postepeno progressuju u igri i ostaju da je igraju duži vremenski period. Igrače bi u igri zadržali različiti game mode-ovi, kao i PvP element.