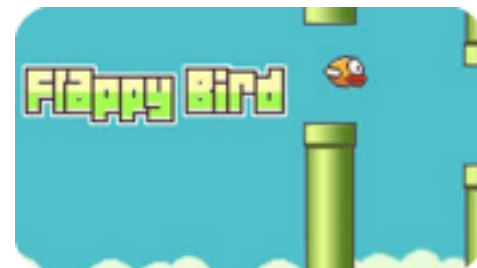


# Korisni koncepti u razvoju igara



# Koncepti

- Freemium - Šta je to i kako funkcioniše?
- Podrška proizvoda - Kako je Nordeus pristupio igračima Top Eleven-a?
- Open development i early access - Napravite igru koju ljudi žele da igraju.
- Crowdfunding - Tajna iza uspeha Star Citizen-a.
- Crowdsourcing - Da li su Minecraft napravili igrači ili developeri?

# Freemium

- Freemium-om se smatra svaka igra koja je besplatna, a korisnik može da plati za otključavanje dodatnih opcija.



# Freemium

- Danas postoji veliki problem vezan za freemium model poslovanja - tržište je prezasićeno, dok su troškovi sticanja novih korisnika veliki, sa trendom rasta.
- Freemium je jedino isplativ sa dovoljno velikom bazom korisnika.
- To uglavnom znači da igra mora da postane viralna ili da konstantno mnogo novca investirate u marketing.

# Viralnost

- Odličan primer ovog fenomena je Flappy Bird.
- Viralnost igre je nasumična i teško je predvideti šta će postati viralno.
- Flappy Bird je skupljao prašinu na App Store-u devet meseci pre nego što je postao viralan.

# Kako zaraditi od tuđe viralnosti?

- Napraviti odličan klon viralne igre i izbaciti ga na tržište.
- Pravite za klijente klonove po uzoru na odličan klon koji ste napravili.
- Apple App Store je dobijao šezdesetak Flappy Bird klonova svaki dan tokom dva meseca.



## Free to Play vs. Freemium

- Free to Play biznis model se zasniva na novcu zarađenom od reklama, a ne od mikrotransakcija.
- Korisnici veoma često vole da znaju da igra ne zahteva novčanu investiciju pre nego što lično procene vaš proizvod.
- Obavezno imati i full verziju koja nema reklame. Iznenadili bi se koliko često korisnici žele da podrže proizvod i koliko ih reklame nerviraju.

## Podrška proizvoda

- Pomozite svojim korisnicima da vam daju novac.
- Krenite sa jednom ciljnom grupom; ako vidite da možete uz male izmene da zainteresujete još jednu potrudite se.
- Izadite korisnicima u susret kad god je moguće. Ceniće vaš trud i nagrađivaće vas za njega.



# Nordeus - Top Eleven



## Podrška proizvoda

- Morate biti svesni kada bi slušanje jedne grupe igrača moglo udaljiti drugu grupu od vaše igre.
- Ispunjavanje želja vaših korisnika može ugroziti identitet vaše igre.
- U oba slučaja vreme je da se napravi nov proizvod.

# Open Development

- Podršku možete pružiti igračima i pre nego što vaša igra postane dostupna.
- Ovako možete doći do izvesnih zaključaka o budućnosti igre dok je ona tek u stadijumu koncepta.

## Early Access

- Early Access je podkategorija Open Development-a.
- U Early Access-u vi dajete korisnicima pristup igri pre nego što je ona gotova.
- Najekstremniji pristup je da korisnici imaju pristup igri od trenutka kada je igra postala igriva.

# Open Development - Zablude

- Neko će vam ukrasti ideju.
- Moramo udovoljiti korisnicima koje već imamo.
- Korisnici će vam oprostiti ako kažete neistinu ili ako ne ispunite obećanja.
- Korisnici žele da implementiram nešto zato što često spominju taj feature.

# Open Development - Zablude

- U podršci udovoljavanje korisnicima je imperativ.
- Zašto je u Open Development-u ovo greška?
- Razlika je u tome u kojoj se fazi razvoja nalazi vaša igra.
- Kada imate gotov proizvod cilj je udovoljiti ciljnoj grupi i povećati lojalnost.
- Kada nemate gotov proizvod cilj je naći i proširiti ciljnu grupu.

# Open Development - Mane

- Konflikt - ono što igrači žele je možda upravo ono što tim ne želi da pravi.
- Ljudi često ne znaju šta žele.
- Suprotstavljeni zahtevi korisnika.
- Odluke koje moraju da se donesu, a nisu u skladu sa željama igrača vas mogu koštati.

# Open Development - Prednosti

- Early Feedback.
- Baza korisnika se pravi pre nego što je proizvod gotov.
- Brže pronalaženje bug-ova.
- Korisnici su verniji zato što se oni pitaju i osećaju se kao da su doprineli razvoju igre koja je pravljen baš za njih.



# Open Development i Novac

- Bitna stavka Open Development-a je da rano u razvoju napravite lojalnu bazu korisnika.
- Ovo je odlično za Crowdfunding, razgovore sa investitorima, a potencijalno i za Crowdsourcing.

# Crowdfunding

- Crowdfunding podrazumeva finansiranje izrade proizvoda od strane krajnjih korisnika, koji će zauzvrat dobiti taj proizvod po povlašćenoj ceni ili sa dodatnim pogodnostima.



# Crowdfunding Platforme

- Kickstarter
- Indiegogo
- RocketHub

**KICKSTARTER**

 **indiegogo**

  
**RocketHub**  
LAUNCH, FUND, AND FLY!

  
**crowdfunder**

## Crowdfunding - Kickstarter

- Ranije je bio fantastična platforma za lansiranje indie igara, međutim klima se osetno promenila.
- Danas je teško skupiti novac za igru, osim ako već bije dobar glas u gaming industriji.
- I dalje je odličan ako imate skoro završen proizvod i potrebno vam je još malo novca da završite razvoj ili ako želite relativno jeftin marketing sa jakim fokusom na vašu ciljnu grupu.

# Zlatna Pravila za Kickstarter

- Vaša igra se ne sme prodavati po manjoj ceni od one koju ste ponudili ljudima koji vas podrže.
- Lep dizajn i mnogo opisa vašeg proizvoda, kao i toga na šta planirate da potrošite novac.
- Transparentnost.
- Jedinствена ponuda koja će važiti samo tokom kampanje.

# Crowdfunding Ne Zahteva Platformu

- Svi zainteresovani vam uvek mogu novac uplatiti na račun.
- Ovakav pristup zahteva jako dobru reputaciju, uspešan portfolio i mnogo korisnika koji žele da se vaš projekat realizuje.
- Deluje nemoguće, ali...



**Center for Career Development**

by LINKgroup

## STAR CITIZEN LIVE STATS



FUNDS RAISED  
**75,387,501**



STAR CITIZENS  
**840,212**

**NEXT STRETCH GOAL**

**[REDACTED]**



# Crowdfunding - Zaključci

- Postoje ljudi koji će vam rado dati novac i dok vaš projekat nije skroz gotov.
- Ako ste nešto obećali obavezno ispunite svoje obećanje. Primetićete da će svaki sledeći projekat koji napravite imati sve veću i veću podršku.
- Podrška korisnika je veoma bitna, a ako napravite jedan mali korak korisnici mogu postati srž vašeg projekta.



# Crowdsourcing

- Crowdsourcing podrazumeva da vi pravite alat pomoću kojega će vaši korisnici moći sami da kreiraju sadržaj u kojem će oni i drugi uživati.
- Za veoma uspešne primere Crowdsourcing-a je teško primetiti da zapravo bez korisnika nemaju ni sadržaj.



# Crowdsourcing i Igre

- Igre koje su ovakvog tipa se često zovu Sandbox.
- Igre ovakvog tipa uglavnom podstiču kreativnost kod svojih igrača.
- Omogućava da igra postane više malih specijalizovanih igara, iako to nije.
- Alati za modovanje (modifikovanje igara).

# MINECRAFT

- Minecraft je u osnovi modularna survival igra tj. gomila kockica u engine-u sa fizikom i par čudovišta.
- Najveća privlačnost je u tome što od tih kockica možete napraviti gotovo sve što poželite.
- Pored osnovne igre postoji i velik broj modova.
- Minecraft se danas koristi na potpuno neočekivane načine...





**Center for Career Development**

by LINKgroup

# Pitanja?

## Hvala na pažnji

Nemanja Krstić

[nemanja3krstic88@gmail.com](mailto:nemanja3krstic88@gmail.com)

## Bonus - Investitori i Igre

- Igre su veoma nesigurna investicija za nekoga ko se ne razume u njih.
- Većina inkubatora i investicionih fondova ima politiku da ne investiraju u igre.
- U igre najviše investiraju ljudi koji od njih već zarađuju.

# Zašto investitori ne vole igre?

- Tržište je već prepuno igara.
- Diferencijacija proizvoda ili po čemu se vaša igra razlikuje?
- Promenjivo tržište.
- Nedostatak lojalnosti na tržištu.

# Troškovi pravljenja jedne igre

- Zaposleni
- Prostor
- Alati za razvoj
- Marketing

# Software za razvoj igrice

- Engine.
- Program za pravljenje koncepata i sprajtova za 2D igre.
- Program za pravljenje 3D modela.
- Source control.