

Pixel
Trapps



DESIGN NOTE #1

Gra stworzona w ramach naszego projektu ma być wydajna i wymagać mało pamięci telefonu, pozwalając zintegrować ją bezpośrednio z aplikacją Żappka.



DESIGN NOTE #2

Postawiliśmy na gatunek gry, który będzie relaksujący oraz bardzo prosty do opanowania dla ludzi w każdym wieku. Gry typu merge dostarczają rozgrywki na kilka minut, ale zachęcają do częstego logowania.

Szczegóły rozgrywki znajdują się na późniejszych slajdach.



DESIGN NOTE #3

Aplikacja ma zachęcać do robienia zakupów celem doładowywania energii do gry. Jednocześnie gra będzie zapewniała premie w postaci żappsów i kuponów. Te dwa czynniki mają akcelerować się wzajemnie, by zbudować relację klienta z Żabką.



DESIGN NOTE #4

Motyware gry ma być ekologia i budowanie świadomości międzypokoleniowej o klimacie, zachęcając do małych zmian w swoim otoczeniu – współpracując z znajomymi, rodziną czy sąsiadami nie tylko w grze, ale również w prawdziwym życiu, by wspierać się w byciu eko.



DESIGN NOTE #5

Doładowywanie energii w grze poprzez zakup zdrowych i ekologicznych produktów ma zachęcać użytkowników do wyrobienia sobie nawyków zdrowego żywienia i prowadzenia bardziej ekologicznej gospodarki domowej.

DESIGN NOTE #6

Wraz z kolejnymi poziomami doświadczenia nasza postać będzie dorastać. Dzięki wizualizacji naszego bohatera i jego kryjówki, zobaczymy jak z wiekiem co raz bardziej odpowiedzialnie podchodzi do zrównoważonego rozwoju i walki z klimatem.



DESIGN NOTE #7

System ekipy to nasza główna mechanika, która pozwoli zintegrować ludzi międzypokoleniowo oraz w swoim towarzystwie. Dodatkowe premie w grze i na zakupach mają zachęcać do współpracy z dziećmi, starszymi rodzicami, znajomymi i sąsiadami do wspólnej gry oraz wzajemnych zakupów.



DESIGN NOTE #8

Motyw ekipy ma być hasłem, którym dotrzemy do młodszego pokolenia ze względu na obecne trendy wśród influencerów. Chcemy pokazać młodzieży, że też mogą stworzyć własną ekipę i mieć wpływ na swoje otoczenia.

DESIGN NOTE #9

Gry typu "Merge" to wschodzący obecnie gatunek gier, cechujący się bardzo prostą i angażującą rozgrywką i krótkimi interwałami czasu między którymi gracz wraca do gry. Ze względu na potrzebę odpoczynku od gry po wyczerpaniu energii, gracz nie poświęca grze niezdrowych ilości czasu, a zamiast tego w wolnej chwili może na kilka minut wrócić do gry.

Dlaczego Merge?



Merge Villa

Lion Studios... • Łamigłówki • Dopasowywanie
4,5 ★ Ponad 10 mln



Merge County®

Microfun Li... • Łamigłówki • Dopasowywanie
4,8 ★ Ponad 1 mln



Merge Planes Empire

Panther & Leop... • Symulacyjne • Łamigłówki
4,8 ★ Ponad 1 mln



Merge Mayor - Match Puzzle

StarBerry G... • Łamigłówki • Dopasowywanie
4,2 ★ Ponad 1 mln



Merge Cooking: Theme Restaurant

Happibits Game • Symulacyjne • Łamigłówki
4,6 ★ Ponad 1 mln



Merge Dragons!

Zynga • Łamigłówki • Dopasowywanie
4,5 ★ Ponad 10 mln



Merge Hotel Empire: Design

GreenPixel L... • Łamigłówki • Dopasowywanie
4,8 ★ Ponad 1 mln



Merge Miners

Reklama • Supersonic Studios ... • Łamigłówki
3,6 ★ Ponad 10 mln



Merge Mansion

Metacore G... • Łamigłówki • Dopasowywanie
3,9 ★ Ponad 10 mln

DESIGN NOTE #10

Wypisane tutaj przykłady to tylko niektóre z długiej listy gier na Google Play. Jak widać, są to gry które mają 1-10 milionów pobrań przez użytkowników. Przy retencji około 10%, oznacza to że te gry mają same z siebie od 100 tysięcy do 1 miliona aktywnych graczy.

DESIGN NOTE #11

W grupie odbiorców nie pojawiają się bezpośrednio emeryci ani dzieci, ponieważ nie są to osoby do których można bezpośrednio dotrzeć aplikacją. Ich zaangażowanie może być pochodne poprzez wykorzystanie systemu tworzenia ekipy i byciu zaangażowanym przez jednego z przedstawicieli grup odbiorców.

Grupy Odbiorców



Kobiety 18–40 lat

Główny odbiorca gier typu Merge na rynku. Dzięki grze może zainteresować się bardziej regularnymi zakupami. Gra często w "międzyczasie", dzięki czemu w drodze do pracy lub domu gra może przypomnieć o zajściu do sklepu.



Młodzież 12–16 lat

Odpowiednie przygotowanie settingu gry oraz system tworzenia wspólnej ekipy ma angażować młodzież do budowania społeczności i wzajemnej rozgrywki, a także wypadów do sklepu na przerwach i po szkole.



Studenci

Grupa która interesuje się tematem ekologii i ma zapotrzebowanie na wsparcie budżetu, a także często potrzebuje zrobić szybkie zakupy lub zrelaksować się kilka minut przy grze w przerwie od nauki.



Łowcy Okazji

Grupa, która nie jest bezpośrednio zainteresowana grą, ale ma nawyk do korzystania chętniej z ofert, które mogą stanowić okazję dla klienta.



9:48



Cel Gry

Zadaniem gracza jest odpowiednie zarządzanie swoją planszą, by dbać o wolne miejsce i rozsądnie łączyć oraz generować produkty, które następnie wykorzystywane są jako zapłata w realizacji zadań.





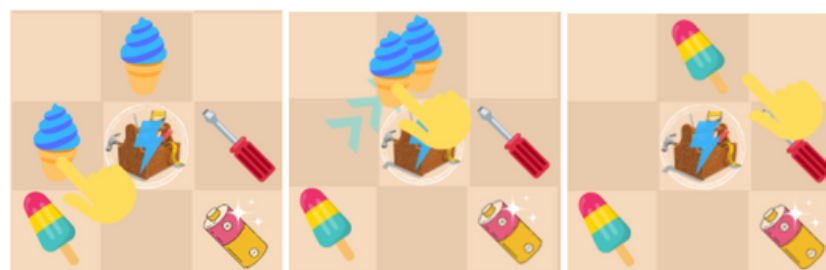
9:48



Produkty



Materiały, które wykorzystywane są do realizacji Zadań. Produkty łączymy ze sobą, by uzyskać Produkty odpowiedniego poziomu. Same z siebie nie mają żadnego efektu. Wykorzystane do zadania Produkty są usuwane.



Gracz może przeciągnąć Produkt na inny taki sam Produkt, aby połączyć je w Produkt tej samej kategorii, poziomu wyżej.



9:48



Generatory



Materiały, które mogą generować nowe Materiały. Drop z Generatorów oraz ilość Materiałów do wygenerowania przed cooldownem zależy od poziomu Generатора.

Kliknij na generator, by stworzył on na planszy nowy losowy przedmiot. Aby to zrobić, musisz mieć wolne miejsce na planszy, energię oraz Generator nie może być wyczerpany.



Generator ma ograniczoną ilość użyc, po których przez pewien czas będzie się regenerował.



9:48



Zasoby



Gracz może użyć Zasobu aby zwiększyć odpowiednią wartość swoich Zasobów, lub połączyć je aby zwiększyć ich efektywność. Użycie Zasobu usuwa go.

Zasoby uzupełniają graczowi Energię, Punkty Doświadczenia lub Żappsy.



Gracz może użyć Zasobu klikając na niego dwukrotnie. Zasób zostaje usunięty i wykonuje swój efekt.

Zadania

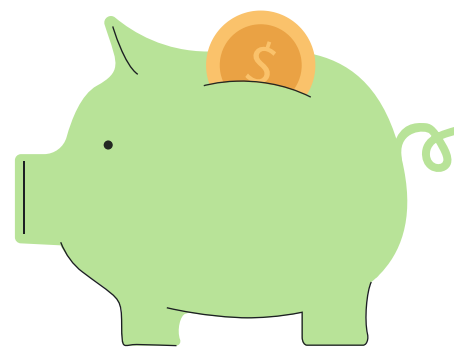


Zadania pozwalają wykorzystać zgromadzone na planszy produkty, by wymienić je na ustaloną w zadaniu nagrodę. Nagroda może przyjąć formę Punktów Doświadczenia, Żappsów lub bonów na konkretne produkty i promocje w sklepie.

Zadania dzielone są na 3 kategorie:

- **Główne** – Zadania odblokowywane są po wykonaniu poprzedniego zadania głównego i są z góry ustalone.
- **Losowe** – Zadania generowane są losowo co określony czas. Gracz ma limit przechowywanych zadań.
- **Wydarzenia** – Zadania dzienne i tygodniowe, zwykle związane z specjalnymi promocjami w Żabce.

Rozbicie Banku



Z każdym zdobytym poziomem gracz widzi wizualną zmianę w swojej grze poprzez rozwój jego bohatera lub jego przyczółku. Osiągnięcie wyższego poziomu odblokowuje stopniowo nowe Produkty i Generatory.

Kiedy gracz zdobędzie maksymalny poziom, może rozbić bank, otrzymując sporą liczbę Żappsów i resetując swoją rozgrywkę.