

Wprowadzenie:

Celem warsztatów jest przygotowanie koncepcji gry elektronicznej. Gra może wykorzystywać dowolne urządzenia końcowe podłączone do sieci Internet (komputer z przeglądarką WWW, telefony komórkowe, konsole do gier).

Kontakt:

W przypadku pytań itp. prosimy o kontakt mailowy na adres:

gosia@one2tribe.pl (Małgorzata Rycharska)

wojtek@one2tribe.pl (Wojtek Ozimek)

Termin: 4 maj 2009 (tydzień od opublikowania tego dokumentu na serwerze Cambridge Python)

Co powinna zawierać koncepcja (najlepiej potraktować poniższe punkty jako punkty do szablonu):

1. Opis gry (na czym polega gra? jak się w nią gra?)
2. Kto w nią będzie grał (docelowi użytkownicy)?
3. Koncepcja marketingu (promocji) gry (skąd przyszli użytkownicy dowiedzą się o grze)?
4. Wyróżniki (co taką grę odróżnia od innych gier, które można znaleźć w Internecie?)
5. Benchmark (do jakich gier jest ona podobna, które elementy z innych gier zostały wykorzystane i dlaczego?)
6. Model biznesowy (jak zarabia gra – opłata stała, subskrypcje, sprzedaż przedmiotów/premium kontent itp.)

Koncepcje należy wysłać na oba podane powyżej adresy 4 maja 2009. Akceptowalne formaty plików: Microsoft Word, Microsoft Power Point, PDF, Open Office, plik tekstowy TXT.