



Hvernig er hægt að gera tölvuleik  
á þremur mánuðum?

Jóhann Þ. Bergþórsson - Dexoris

# Uppruni

- Af hverju stofnuðum við Dexoris?
- Hverjir erum við?
- Af hverju tölvuleikir?
  - Sköpunargleði.
  - Þverfagleiki.
  - Gjaldeyrstekjur.
- Af hverju iPhone?
  - Vaxandi markaður og gjaldeyrstekjur!

# Hugmynd

- Hugmyndir eru ódýrar.
- Smalaleikurinn Peter und Vlad.
  - Smalaleikir eru til!
  - Okkar sérstaða:
    - Gæði.
    - Einfaldleiki.
    - Dýpt.

# Útfærsla

- Réttu tólin í verkið:
  - Cocos 2D:
    - Klasasafn sem auðveldar gerð tölvuleikja í tvívídd.
  - AGON:
    - Tilbúið stigakerfi sem tengir saman vini og auglýsir leiki.

# Markaðssetning

- Apple App Store
  - 70%/30% og 40 milljón mögulegir viðskiptavinir.
  - 100.000 forrit sem keppa um athygli viðskiptavina.
  - Notendur eru vanir mjög lágu verði.
  - Sýnileiki er lykillinn að sölu.
    - Við byggðum upp smátt samfélag á Touch Arcade, Facebook og Twitter.
    - Við vorum duglegir að senda út fréttatilkynningar.
    - What's hot!

# Þetta höfum við lært

- Það er erfitt að vekja á sér athygli.
- Stóru risarnir hafa yfirhöndina.
- Ekki hægt að ákveða útgáfudag.
- Gott að vera framarlega í stafrófinu.
- Mikið af gullgröfum.
- Það er erfitt að gera tölvuleiki!
- .. en það er skemmtilegt!

# Framtíð

- Peter und Vlad:
  - Innleiða smá-greiðslur til þess að ná til þeirra sem fengu leikinn ókeypis.
- Audio Puzzle:
  - Tónlistarpúsl sem vinnur með lagasafn notandans.
- Killville:
  - Grófur og ögrandi leikur sem skoðar annað markaðslíkan.

# Peter und Vlad

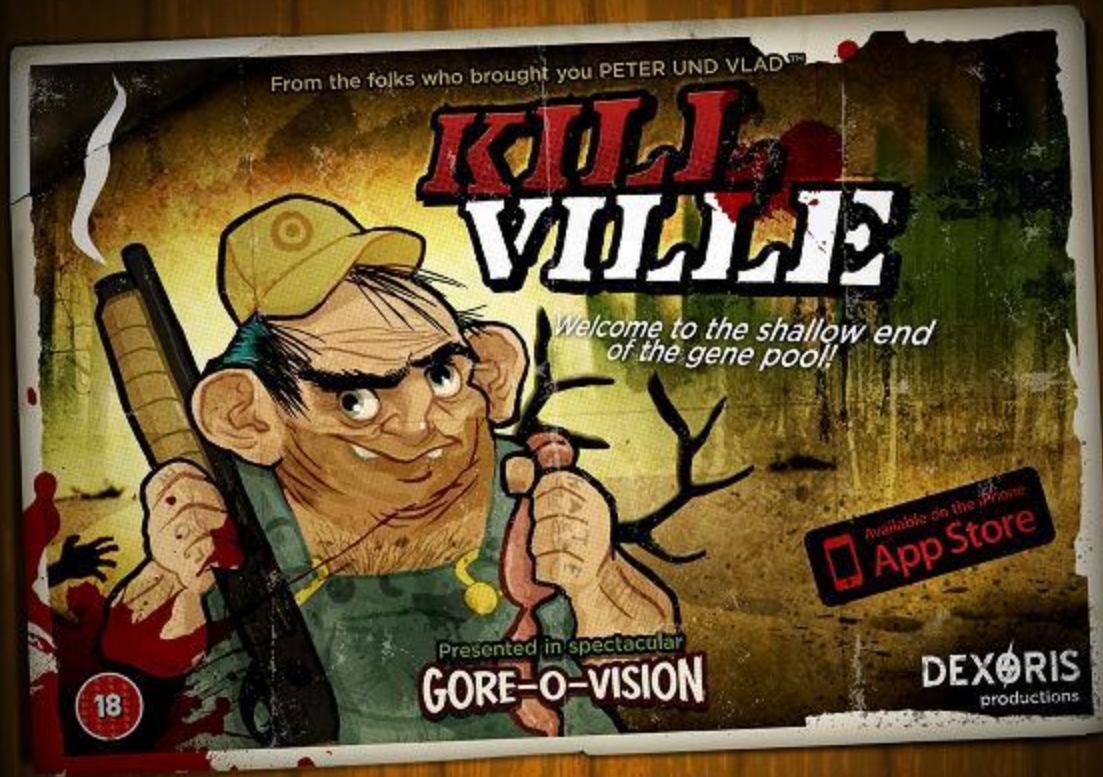




# Audio Puzzle



# Killville



Takk fyrir!

Einhverjar spurningar?