



РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. А. И. ГЕРЦЕНА

Разработка игры под Android

Выполнил: Попов Никита, ИВТ1



Идея

- На дворе был декабрь 2015 года. Идея создать игру пришла абсолютно внезапно. Мы рассуждали о сложности создания популярных игр, их коммерческой выгоде и тд.



Нейминг

- Над названием мы особо не заморачивались и придумали его в тот же день. Мой воспаленный ум выдал такое странное словосочетание: «Накачай Качка».



Фичи

Фичи

```
graph TD; A[Фичи] --- B[Увеличение мышц]; A --- C[Совместная игра];
```

Увеличение мышц

Совместная игра

- Мы решили, что уж если разрабатывать игру в таком жанре, то нужно привнести в нее хотя бы несколько новых и оригинальных игровых решений.



Дизайн

- После формирования концепции, встала проблема дизайна игры — его просто не было.
Недолго думая, мы решили приобщить знакомых художников к нашему делу, но, к сожалению, как мы потом поняли — это было провальной идеей.



Разработка

- Всего разработка заняла около двух лет. Игра написана на нативном Андроиде и состоит приблизительно из 20 тысяч строк кода, не включая библиотеки.



Монетизация

- После того, как в игре появился хоть какой то функционал, мы начали думать о способах монетизации. Мы перепробовали много разных компаний-рекламодателей, включая StartApp, ChartBoost и тд.



Ошибки

- При том условии, что это был самый простейший кликер, а разработка велась очень усердно, мы поняли, свою главную ошибку: мы совершенно неправильно оценили свои силы. Я планировал закончить разработку уже через 3-4 месяца, ну, максимум через 6, а получилось так, что даже через 2 года игра не имеет всех фиш, которые мы запланировали в неё ввести.



Спасибо за внимание

