

GAME.DEV

Виденье проекта

Про игру

- Жанр будущей игры – Стратегия в реальном времени с элементами RPG, где игровой процесс происходит на картах различных размеров и режимов игры. Игроку предстоит строить здания, нанимать рабочих, а так же возможность прокачки и найма военных юнитов. Цель классического режима игры – уничтожение базы оппонента.
- Ключевые референсы
Стратегия WarCraft III и Tunic
- Площадки выхода
App Store, Play Market



Ключевые референсы



WarCraft III

- Игровая механика
- Стратегия с элементами рпг
- Обширный набор рас



Tunic

- Дизайн игры

Ключевые особенности

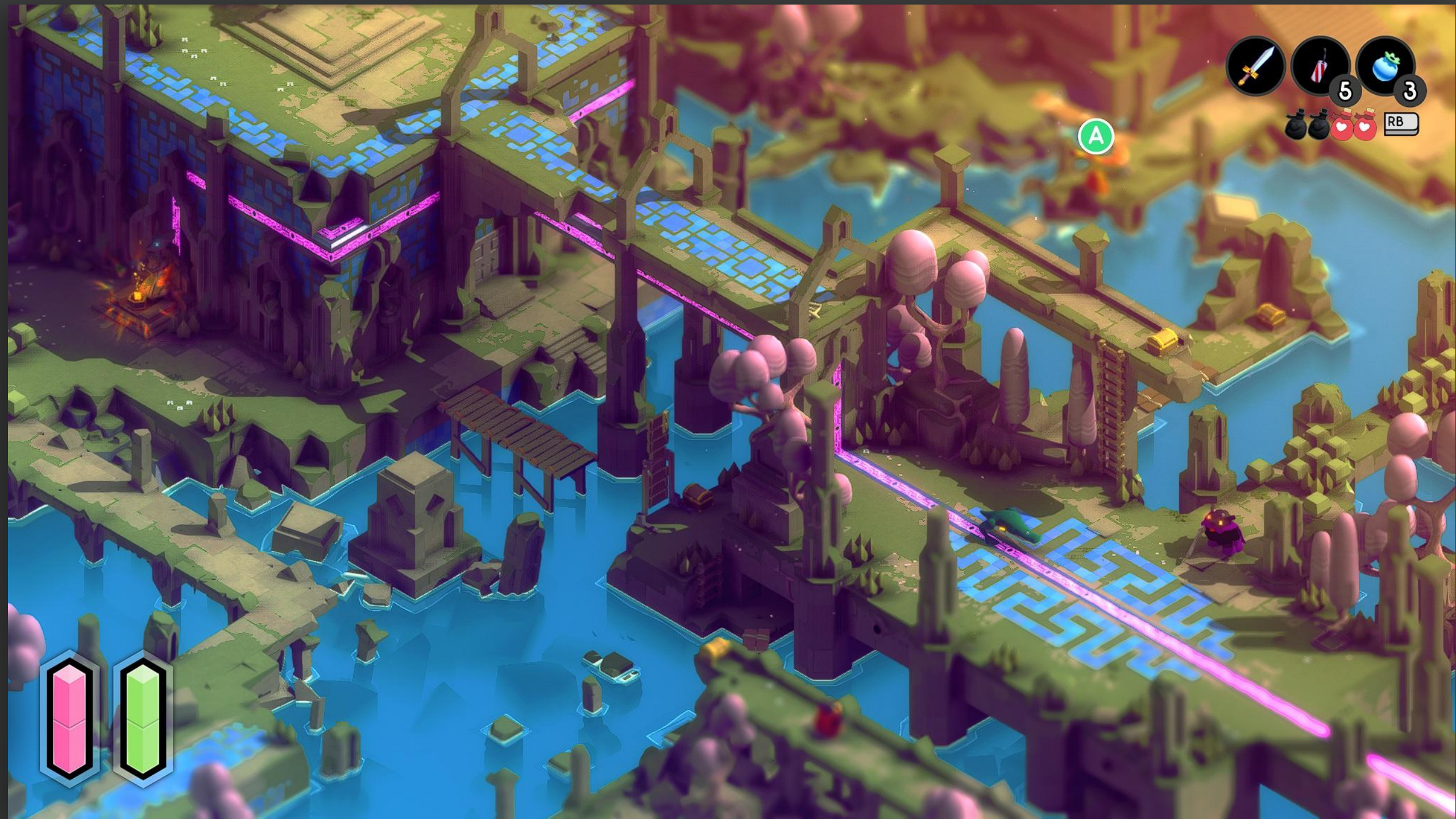
- Игровой процесс разворачивается на отдельных игровых режимах. Каждая карта относится к одному из нескольких игровых режимов, которые определяют задачи карты и правила игры на ней
- Система помогающая в управлении и постройке, отсутствие контроля каждого юнита и необходимость выбора места размещения строения, управление только группой юнитов, что делает игру простой в освоении
- Рейтинговая система игр
- Стратегия в реальном времени с элементами RPG

Дополнительные особенности

- Будет реализована система прокачки Героев, юнитов , а так же расы, что повышает интерес у игрока.
- В основном режиме игры будет предусмотрена экономика игры. В экономике игры используются три основных ресурса – золото, дерево и пища. Первые два необходимы для создания подразделений военных юнитов, рабочих, зданий, а также на улучшение. В то время как пропитание ограничивает максимальное кол-во юнитов, которыми можно обладать в конкретный момент времени.
- Наличие разных рас, у каждой свои юниты и герои, так же и начальная локация будет в стиле расовой принадлежности
- Предметы повышающие характеристики юнитов и Героев
- Стратегия в реальном времени с элементами RPG
- Присутствует режим как и PvP, так и PvE

Сеттинг

- ?
- Подразумевается Фэнтези с Low-poly графикой



Интерфейс

Карта в углу экрана, Ресурсы (Золото, деньги и еда)
Динамический интерфейс зависящий от выбранного типа, всего их два «*Строительство*» и «*Боевой*»

- *В режиме строительства* будет доступно найм рабочих, юнитов, постройка и улучшение.
- *В боевом режиме*, управление группой всех войск и способностями юнитов и героя

Игровой процесс

- PvP classic

Классическая в понимании стратегия в реальном времени с элементами RPG. Целью режима является уничтожение базы противника.

Посредством постройки и развитие базы, найм юнитов для уничтожения базы оппонента.

1x1 2x2 не рейтинговый, рейтинговый

Игровой процесс

- Со-оп

Тоже что и первый, но целью режима является выполнения заданий для победы. Игра введется два игрока против бота. Так же строительство базы найм юнитов, только теперь не уничтожение базы, а оборона и выполнение заданий.

1+1 не рейтинговый

Игровой процесс

- **Сопровождение**

Управлять придется только одним героем. Все действие происходит на пути между двух баз. Режим **Сопровождение** ставит перед игроками задачу сопровождение ценного груза, команды должны провести груз до базы противника.

5x5 не рейтинговый, рейтинговый

Игровой процесс

- Экспериментальный режим **Tower defense**
Два игрока с помощью героя и башен сооружений должны оборонять базу от полчищ противников
1+1 рейтинговый

Игровой процесс

- Экспериментальный режим **Битва замков**
Есть две команды противоборствующих друг против друга, их базы расположены напротив. В распоряжении игроков только строитель. Он может строить строение из которых со временем будут выходить “крипы” которые самостоятельно идут в сторону базы оппонента. Цель уничтожить базу другой команды.

2x2 5x5 рейтинговый

Дорожная карта

Pre-Production

4 месяца

Создание вселенной, персонажей, миссий. Документирование проекта и создание концепт-арта.

First Playable

4 месяца

Финальный арт-дирекшен, определены и реализованы ключевые боевые механики, произведен основной контент, написан инструментарий, построена рабочая инфраструктура, собрана первая играбельная версия.

Feature Complete

4 месяца

Внедрены все боевые механики и реализована мета. Отлажен баланс и подготовлены маркетинговые материалы. Билд оптимизирован под целевые устройства.

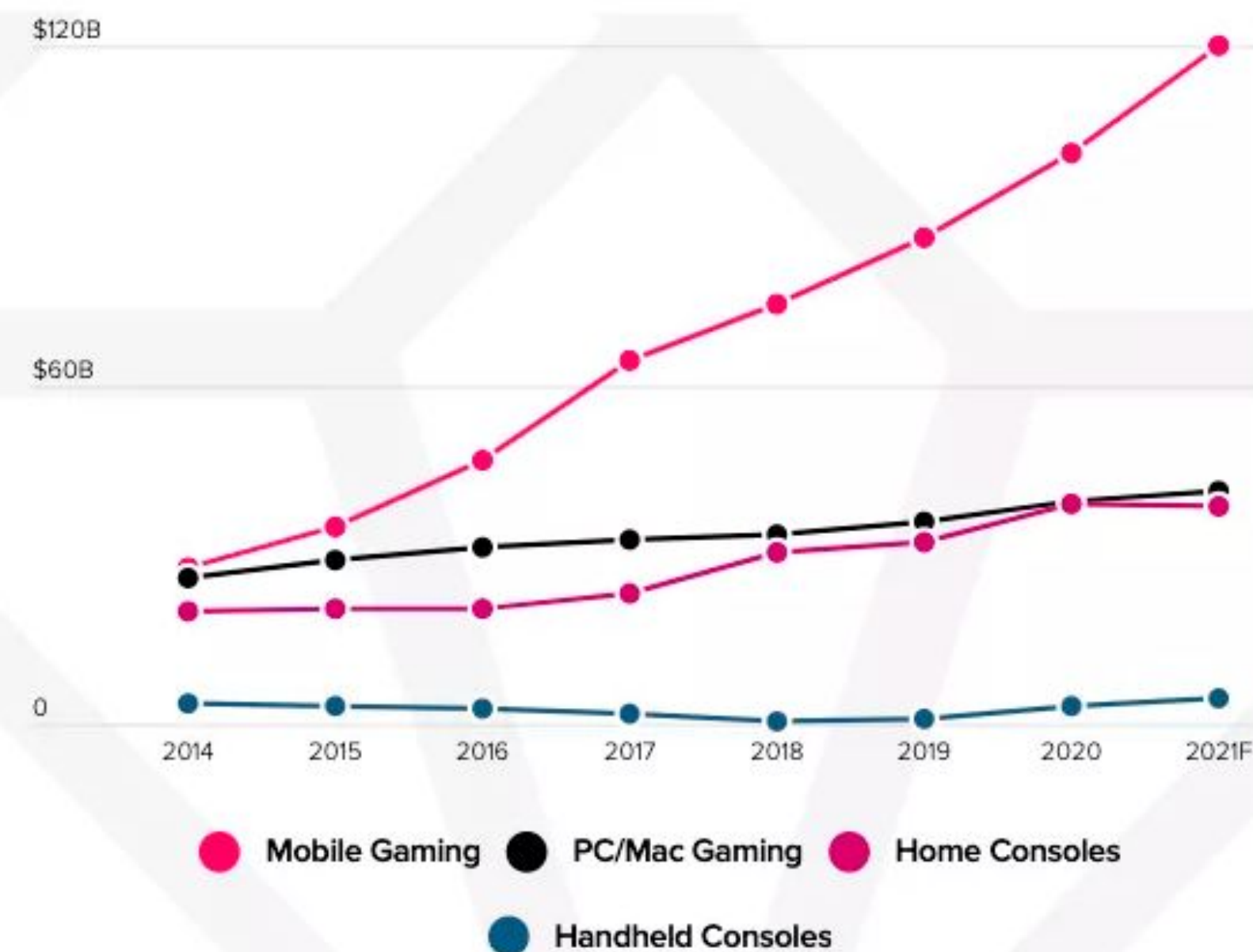
РЫНОК

Согласно отчету, в первой половине 2021 года пользователи по всему миру еженедельно осуществляли более **1 миллиарда** загрузок мобильных игр, что на **25%** больше, чем в 2019 году. Еженедельные траты на мобильные игры в магазинах iOS App Store и Google Play составили более **\$1,7 млрд** (на **40%** больше по сравнению с 2019 годом).



Переход пользователей на мобильные игры за последние два года значительно ускорился. В первом полугодии 2021 года насчитывалось более 810 игр, ежемесячные расходы на которые превышали \$1 млн, на 7 из них расходы превысили \$100 млн. Это на 25% больше, чем в 2019 году, когда игр, ежемесячный доход которых превышал \$1 млн, насчитывалось всего 650, причем доход только 2 из них превысил \$100 млн в месяц

мировые расходы на игры по основным группам



Рынок мобильных игр в России

Российский рынок мобильных игр вошел в мировую пятерку лидеров по объему загрузок игр для смартфонов в первой половине 2021 года, с показателями в более, чем **1,5 миллиарда загрузок**.

Одним из основных факторов значительного роста рынка мобильных игр в России является распространение смартфонов среди растущего среднего класса и, как ожидается, этот фактор будет и дальше оставаться одним из главных драйверов роста, благодаря которому российский рынок уже смог оставить позади рынки Великобритании, Франции, Германии, Японии и др.



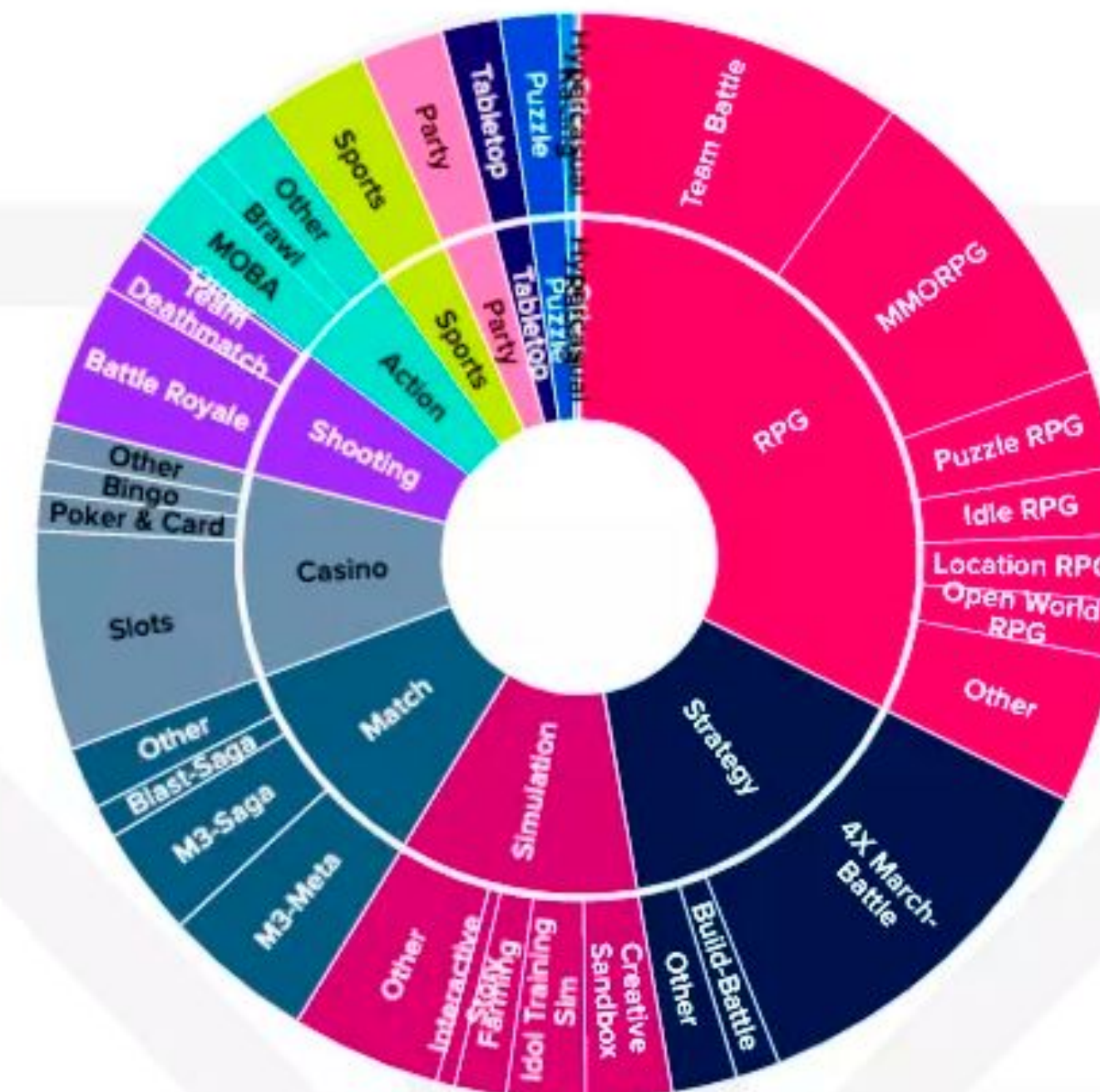


Основные тренды жанровой направленности мобильных игр

Согласно отчету, наибольшая доля **загрузок** пришлась на **гиперказуальные игры**, шутеры доминировали по количеству проведенного в игре времени, а **RPG-игры** показали лучшие результаты **по монетизации** в магазинах приложений.

На **RPG** и **стратегии** пришлось почти **50% расходов** потребителей по всему миру. Именно эти игровые жанры добились большого успеха на рынке мобильных игр, что доказывает их способность конкурировать с консолями и ПК по количеству времени, проведенного в игре.

Расходы потребителей по всему миру



Ключевые элементы Монетизации

Реклама

Просмотр рекламы, за что пользователь получает внутриигровую награду

Покупка внутриигровой валюты

Для покупки предметов, товаров внутри игры за эту валюту

Косметические предметы

Просмотр рекламы, за что пользователь получает внутриигровую награду

Премиум пропуск

Премиум пропуск позволяет игроку получать больше наград в заданиях и режимах

Дополнительные элементы Монетизации

- Сундуки с наградой, (платные, бесплатные, ежедневные, за рекламу, сезонные)
- Сезонные ивенты с предметами
- Удвоенное получение опыта и валюты (расходники)
- Ограниченный выпуск цифровых предметов

Маркетинг

Этап Pre-Production

- Ведение социальных сетей (Instagram, vk, twitter др.)
- Ведение блога разработчика (Instagram, vk, twitter, дискорд, telegram)
- Создание каналов поддержки авторов boosty, patreon

Этап First Playable

- Покупка новостной таргетной рекламы у пабликов или групп о разработке игры

Этап Feature Complete

- Покупка рекламы у стримеров
- Открытый/закрытый бета тест

Формирование
КОМЬЮНИТИ

Пополнение
численности
КОМЬЮНИТИ

PR и реклама

Команда

- Геймдизайнер – Антон
- Разработчики – Алексей
- Арт-директор – Анастасия
- Маркетолог – Иван
- Звуковое сопровождение - ВРА

Спасибо за внимание!