Разработка 2D-игры в жанре RPG на мобильные устройства

# Описание проблемы

App Annie, платформа, анализирующая мобильные данные, подготовила отчет о состоянии мирового рынка мобильных игр за первую половину 2021 года. Согласно данному отчету, в первой половине 2021 года пользователи по всему миру еженедельно осуществляли более 1 миллиарда загрузок мобильны игр, что на 25% больше, чем в 2019 году. Еженедельные траты на мобильные игры в магазинах iOS App Store и Google Play составили 1,7 Миллиардов долларов, что на 40% больше по сравнению с 2019 годом.

За последние два года также значительно выросло время, которое пользователи Android проводят за мобильными играми. Рост составил 35%, и достиг показателей в более чем 5 миллиардов часов в неделю.

Также за два года заметен рост популярности мобильных игр в целом. Ожидается, что к концу 2021 года общемировые траты на мобильные игры превысят отметку в 120 миллиардов долларов. Согласно отчету, в первой половине 2021 года потребительские расходы на мобильные игры превысили расходы пользователей игровых консолей в 3,1 раза, пользователей персональных компьютеров и МАС – в 2,9 раза.

Российский рынок мобильных игр вошел в мировую пятерку лидеров по объёму загрузок для смартфонов в первой половине 2021 года с показателем в более чем 1,5 миллиарда загрузок. В сравнении с 2011 года российский рынок мобильных игр показал значительный рост – тогда он занимал лишь 13-ое место.

Исходя из вышесказанного становится очевидным, что в российских реалиях наиболее актуально и перспективно разрабатывать игры именно на мобильные платформы Android и iOS.

Согласно отчету, наибольшая доля загрузок на казуальные игры, шутеры доминировали по количеству проведенного времени в игре, а RPG оказали лучшие результаты по монетизации в магазинах приложений. Игры в жанре RPG в 2021 году принесли наибольший доход – создатели игр этого жанра заработали 146 миллионов долларов, что на 22% больше, чем в предыдущем году. В то же время поджанр головоломки имеет самую высокую долю загрузок на рынке, а поджанр экшен имеет самый высокий рост по сравнению с прошлым годом.

Исходя из данных отчета платформы App Annie, можно сделать вывод, что жанр RPG наиболее перспективен в плане монетизации, нежели другие жанры. Также совмещая жанровое разнообразие при создании RPG игры, а именно – при совмещении жанров RPG, Action и головоломки, можно добиться наиболее востребованный проект, нежели при создании игры какого-либо одного жанра.

# Цели проекта

Реализация игрового проекта включает в себя следующие цели:

1. Разработать игру в жанре RPG-Action для мобильных устройств;
2. Опубликовать готовый прототип игры на онлайн сервисы мобильных игр;
3. Провести аналитику готового проекта.

# Задачи по стадиям жизненного цикла

## Подготовка проекта

1. Анализ предметной области
2. Разработка концепции игры
3. Разработка требований
4. Определение приоритетов

## Проектирование игрового проекта

1. Написание сценария
2. Установка и настройка необходимого оборудования для реализации проекта
3. Проектирование классов игрового приложения
4. Разработка гейм-дизайн документа
5. Создание концепт-артов, концепт идей
6. Поиск свободно доступных готовых материалов для игрового проекта
7. Поиск платных материалов для игрового проекта
8. Предварительный расчет стоимости игривого проекта
9. Проектирование игровых механик
10. Проектирование игрового искусственного интеллекта
11. Создание предварительного плана работ

# Разработка игрового прототипа

1. Создание моделей
2. Создание анимации
3. Разработка игровых механик
4. Разработка пользовательского интерфейса
5. Создание игрового искусственного интеллекта
6. Разработка звукового сопровождения
7. Создание игровых уровней

## Тестирование

1. Альфа тестирование со стороны разработчика
2. Бета-тестирование со стороны пользователей
3. Оптимизация и отладка программного продукта

## Ввод в эксплуатация

1. Создание установочных файлов игры
2. Публикация игрового продукта на онлайн сервисы
3. Сопровождение проекта

## Анализ программного продукта

1. Составление отчетов со статистикой опубликованного игрового проекта за разные периоды времени