

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФАКУЛЬТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ И ТЕХНОЛОГИЙ
Кафедра «Информационные системы»
Дисциплина «Экономика и управление проектом»

“Пошаговая ролевая игра для
мобильных устройств *Underworld: Agony*”
СРО

Выполнил:
студент гр. ПИБд-41
Малинин К. С.,
Проверил:
Желепов А. С.

Ульяновск, 2021г.

Подробное описание продукта

Разрабатываемая игра представляет из себя коллекционную пошаговую ролевую игру с системой гачи(чем-то напоминает лутбоксы) с довольно нейтральным сеттингом: миром элементарных вымышленных существ (возможно с прототипами из реального мира) ведущих борьбу с главным противником - источником Агонии, для сохранения баланса в своем мире.

Проект выделяется комбинацией используемых игровых механик и сеттингом, которые мало распространены в сегменте Европейского рынка мобильного гейминга.

Описание фич (главные фичи выделены жирным):

Фича	Категория пользователя	Приоритет
Гибкий сеттинг для широкой публики	Все	Высокий
Система рулетки (гача система) для получения персонажей и снаряжения	~(18+)	Высокий
Кастомизация отряда из 2-4 персонажей	Все	Высокий
Механика стихий и реакций (огонь, вода, ветер, молния, земля, свет, тьма, особый)	Все	Высокий
Покупка эксклюзивных скинов для пользователя за валюту.	~ (18-25 лет)	Высокий
Прокачка уровня персонажа	Все	Высокий
Выбор оружия персонажа	~ (18-30 лет)	Высокий
Покупка игровой валюты за реальные деньги	~ (18-26 лет)	Высокий
Боевой пропуск с наградами за выполнение испытаний	Все	Высокий
Кроссплатформа ios/android	Все	Высокий
Добавление PC версии игры (порт с мобилок)	Все	Средний
Награда в виде внутриигровой валюты или скинов за прохождение миссий	Все	Средний
Открытие новых карт за внутриигровую валюту	~ (18-27 лет)	Средний
Прокачка уровня инвентаря	Все	Средний
Обучающие внутриигровые гайды в виде заданий по механикам игры	Все	Средний
Ежедневные и еженедельные задания с наградой в виде внутриигровой валюты	Все	Средний

Ускорение прокачки персонажей и снаряжения за внутриигровую валюту	~ (18-26 лет)	Средний
Бонусы при заходе в игру каждый день	Все	Низкий
Смена языка	Все	Низкий
Продажа наград, полученных в боях	~ (18-27 лет)	Низкий
Выбор игровой валюты	~ (18-20 лет)	Низкий

Монетизация продукта

1. Вознаграждение за просмотр рекламы. Более привлекательный и социально приемлемый формат, поскольку даёт пользователям возможность просматривать рекламу в обмен на различные вознаграждения, например, внутриигровую валюту или дополнительную жизнь. Является более эффективным способом распространения рекламы, т.к. игрок тоже в этом заинтересован.

2. Ежемесячная подписка. Хотя этот способ часто игнорируется, но по прогнозам, он скоро станет самым актуальным способом монетизировать игры большинства жанров. Работает так: после подписки с банковской карты пользователя, привязанной к аккаунту в магазине, ежемесячно списывается небольшая сумма. Для игроков это удобно — не надо смотреть рекламу вообще, надо лишь платить немного каждый месяц и наслаждаться игрой с бонусами, доступными по подписке. Низкий ценник относительно конкурентов.

3. Встроенные покупки. Большинство кассовых игр используют такую монетизацию. Она позволяет избегать раздражающую и навязчивую рекламу, а также предоставляет игрокам возможность использовать внутриигровую валюту для разных целей.

4. Платный боевой пропуск. Еще один механизм монетизации. Боевой пропуск доступен всем пользователям, но при желании, каждый может его обновить в небольшую стоимость и получить необходимые для него внутриигровые ресурсы. Также, является не обязательным, но потенциально прибыльным пунктом монетизации.

Скрипт взаимодействия с пользователями

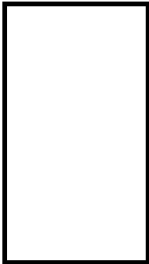


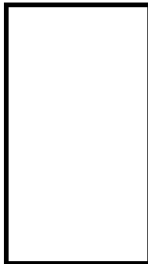
Создавать каждый мажорный и минорный, а также за неделю до конца текущего крупного обновления типовой опрос с вознаграждением за прохождение:

- Довольны ли Вы нашим приложением? Если нет, то что не нравится?

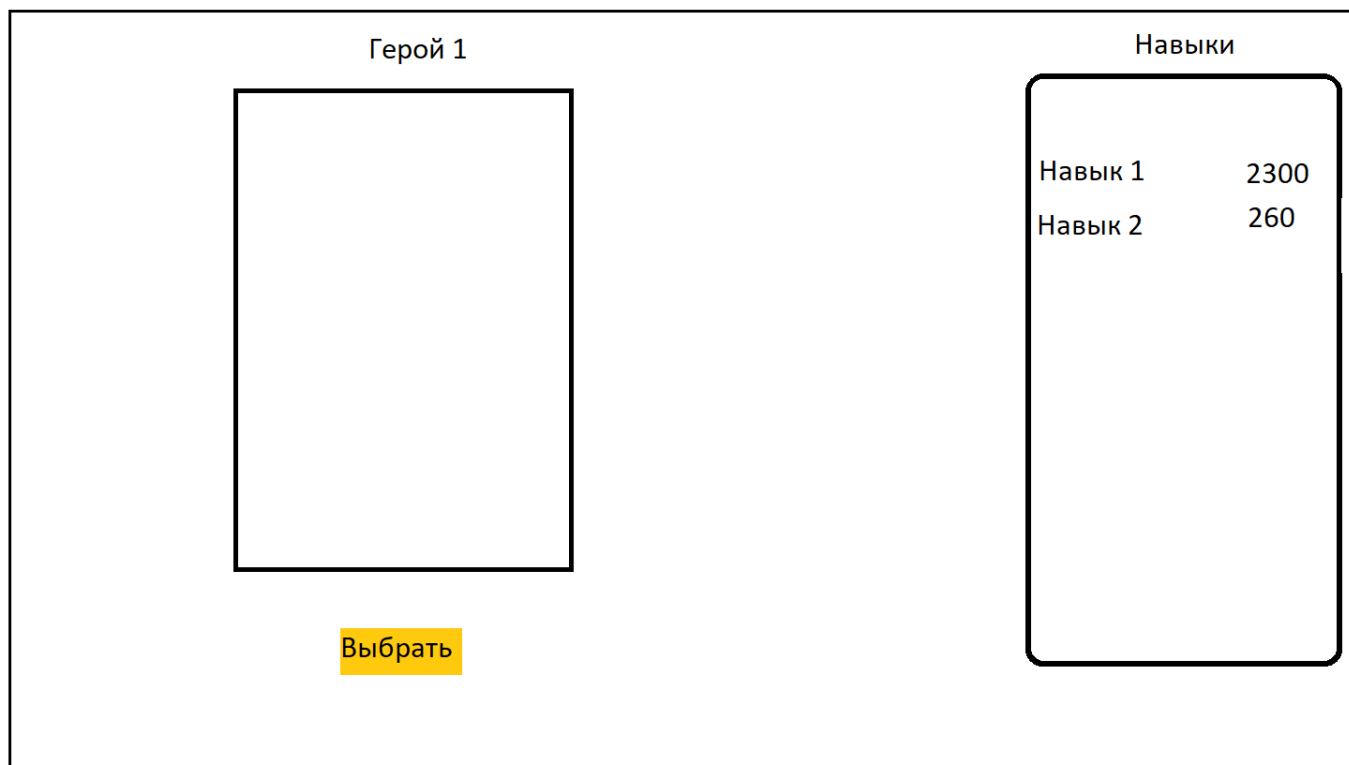
- Как часто и сколько по времени используете наше приложение?
- Как Вы считаете, сколько ежедневного времени занимает игра?
- По вашему мнению это много, или мало?
- Сталкивались ли Вы с проблемами во время работы с приложением? Если да, то с какими?
- Какие на Ваш взгляд функции являются полезными и часто используемыми, а какие в приложении не нужны?
- Что Вам понравилось в текущем обновлении? Ваши ожидания оправдались?
- Какие изменения Вы бы хотели увидеть в следующей версии нашего приложения?
- Какую оценку от 1 до 5 Вы бы поставили нашему приложению/текущему обновлению?
- Вы предпочитаете играть в одиночку или в компании друзей?
- Посоветовали бы Вы наше приложение своим друзьям?

UX

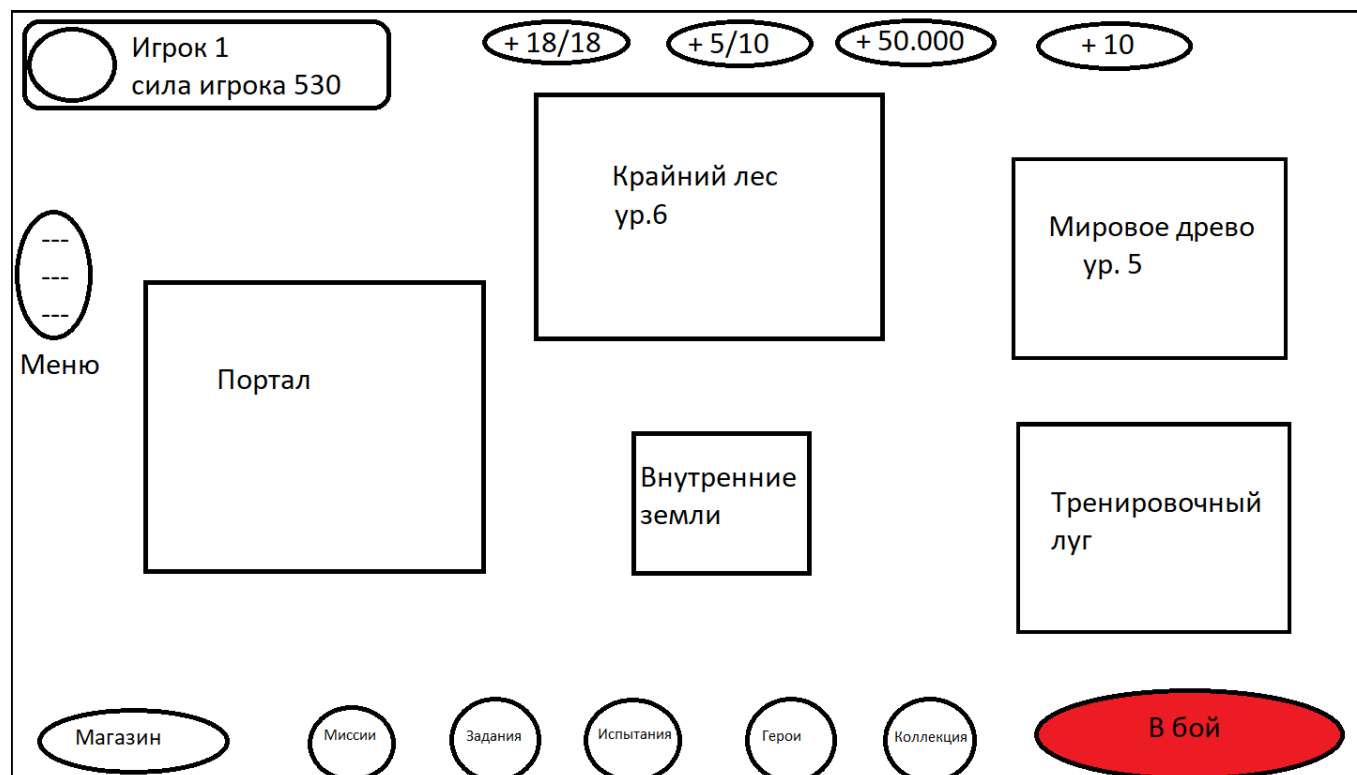
Выбери своего героя

			
Герой 1	Герой 2	Герой 3	Герой 4

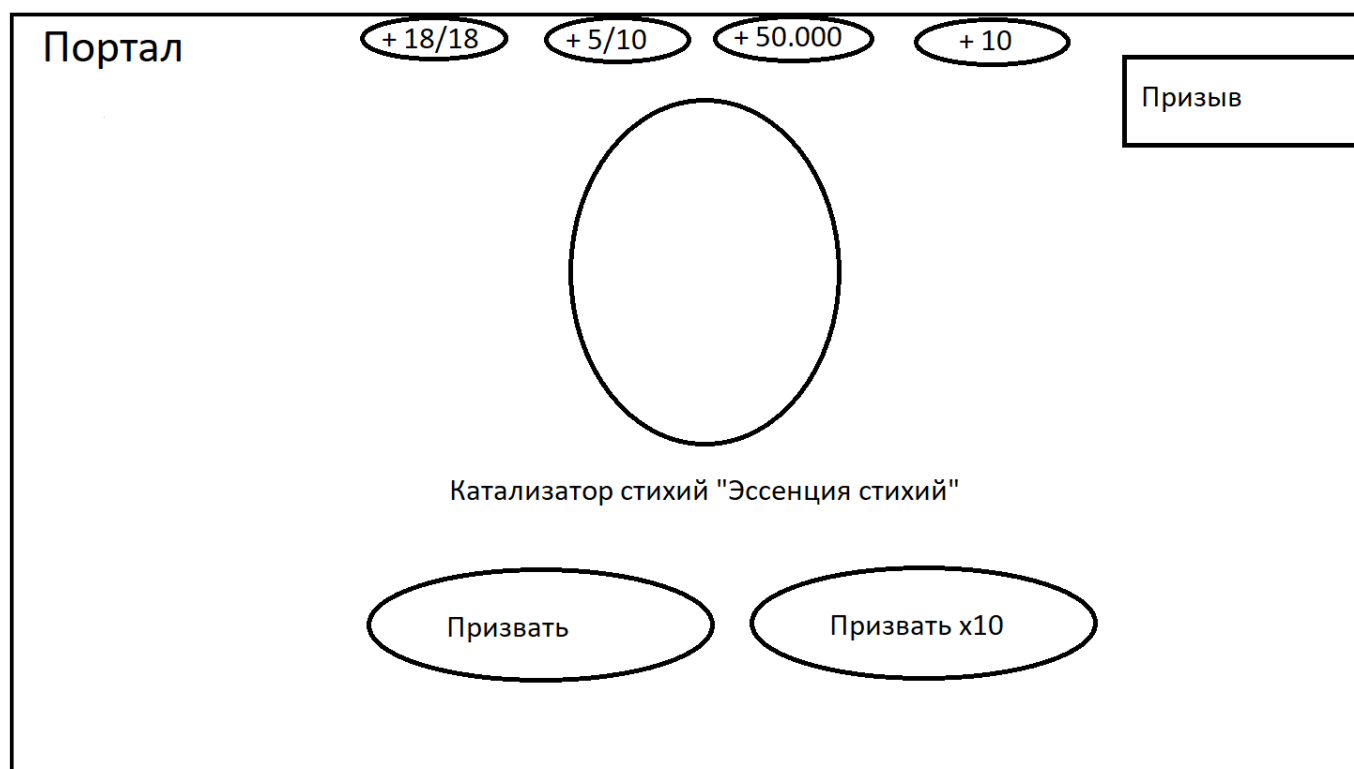
Стартовый экран игры содержит несколько героев, из которых следует выбрать себе игрового персонажа. При нажатии на персонажа открывается экран с подробной информацией о нем.



Экран содержит подробную информацию о выбранном герое и его навыках. Если решили какого героя выбрать, следует нажать кнопку «Выбрать»



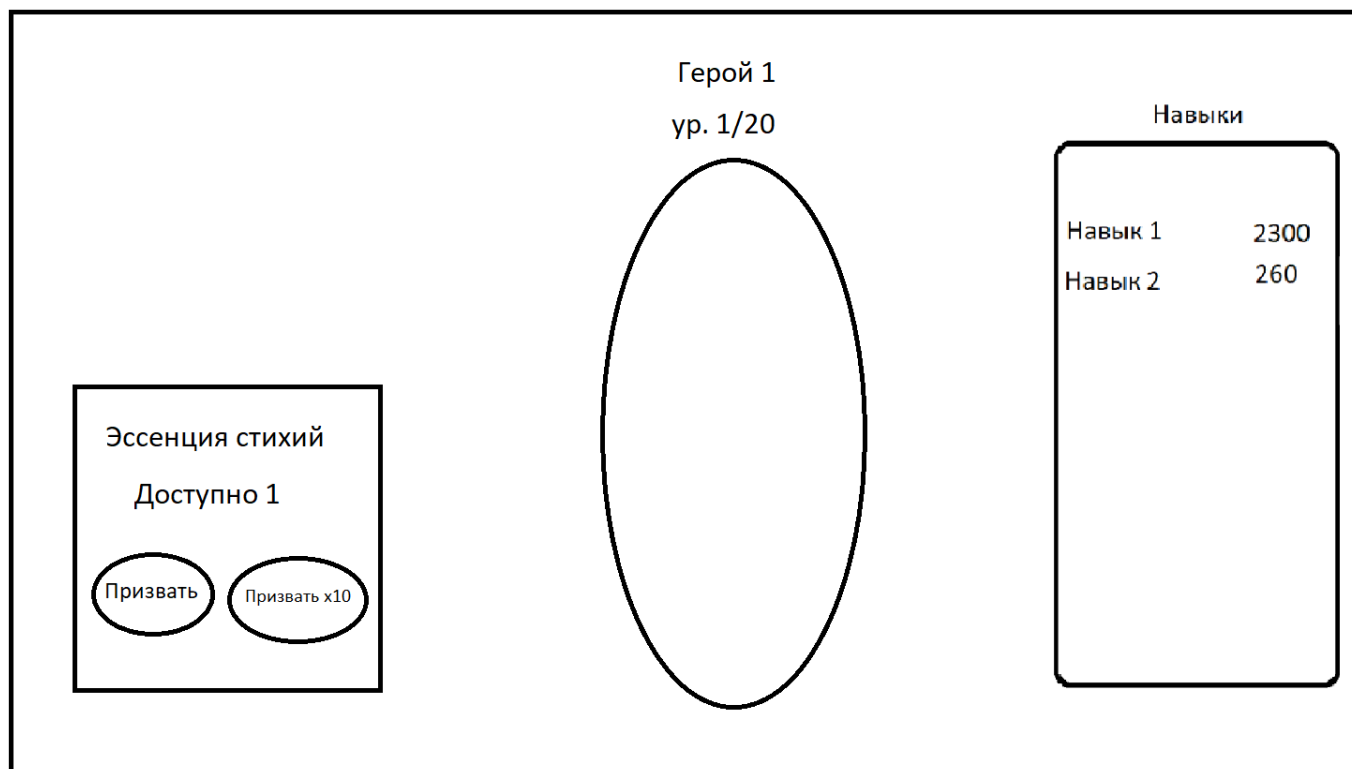
После выбора героя следует главный экран приложения. В левом верхнем углу информация о профиле игрока: заставка, имя и сила. Правее наверху внутриигровая валюта. Слева посередине выезжающее меню. С данного экрана можно перейти в разные части карты игрока, а также можно перейти в бой.



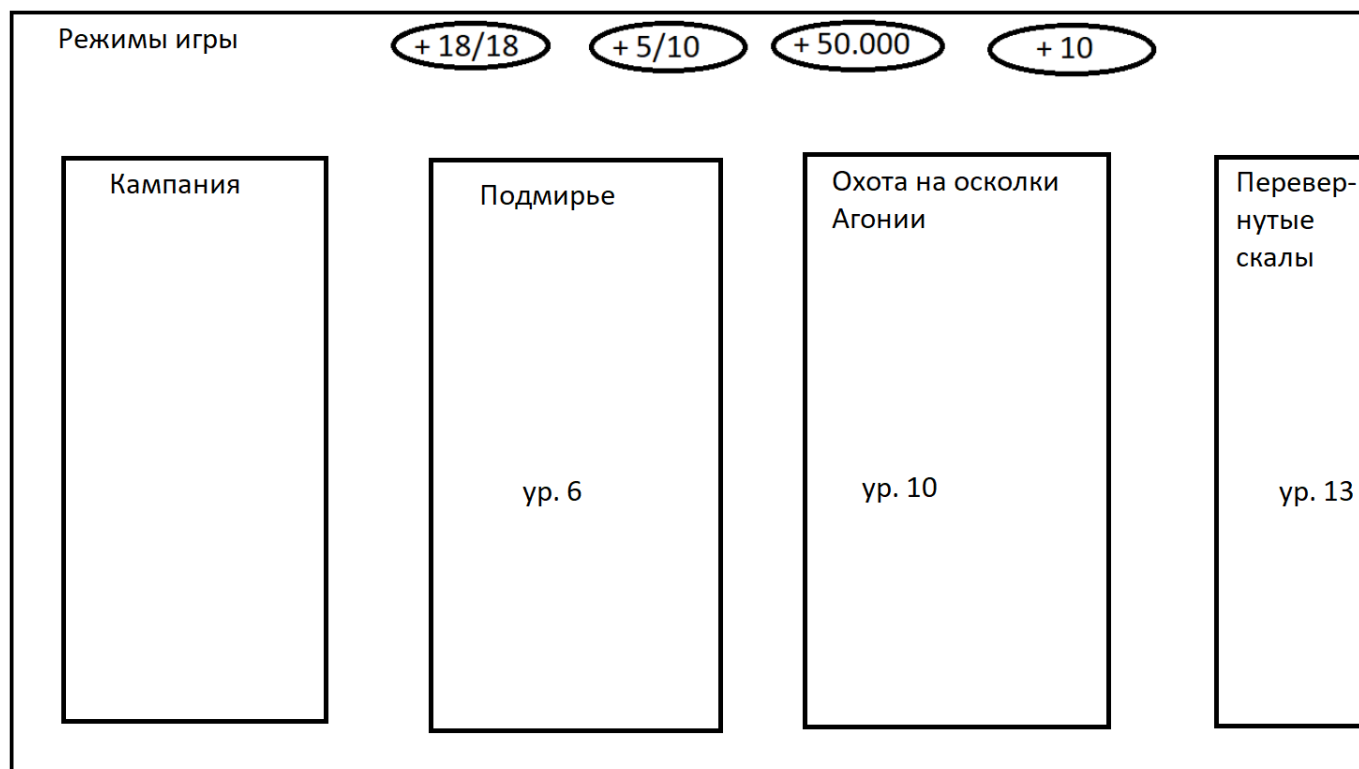
В портале можно открывать эссенции стихий, из которых игрок получает снаряжение и героев. При открытии можно получить:

1. Обычное снаряжение, если не выпало что-то лучше
2. Редкий персонаж или снаряжение с вероятностью 4%, если не выпало что-то лучше
3. Легендарный персонаж или снаряжение с вероятностью 0.5%

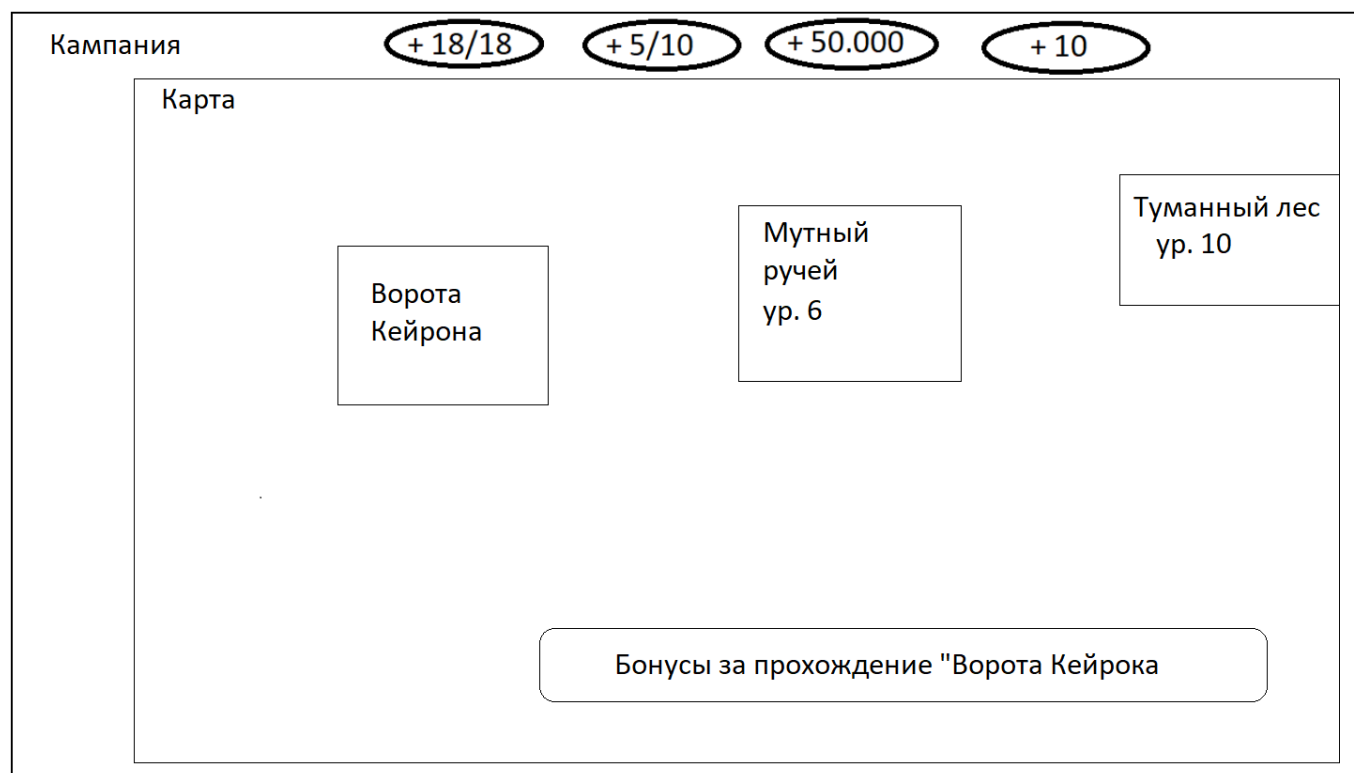
Гарантируется, что за 10 круток игрок получит 1 редкого персонажа или снаряжение, и за 90 – 1 легендарного персонажа или снаряжение.



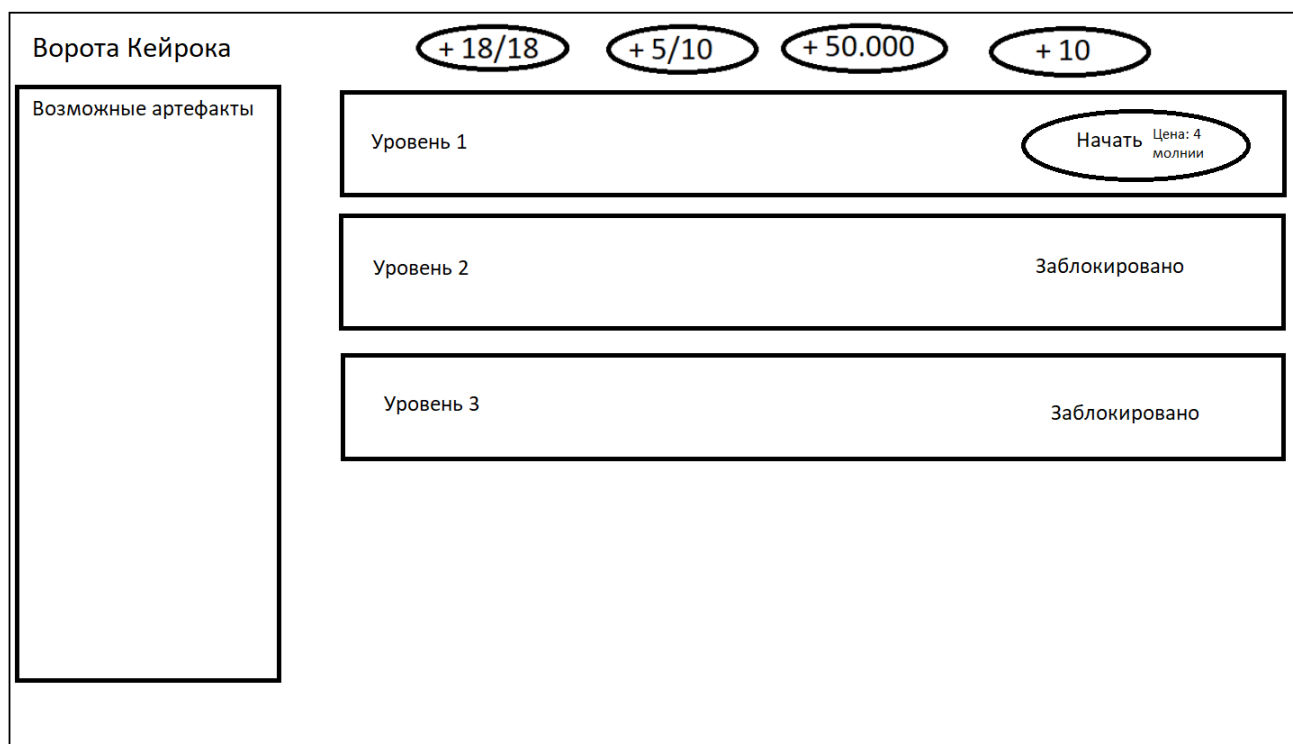
После открытия эссенции, игрок получает награду в соответствии с текущим состоянием круток (сколько было сделано с последнего редкого/легендарного дропа). В данном случае, это персонаж. Если открывалось сразу 10 эссенций, результат каждого идет последовательно.



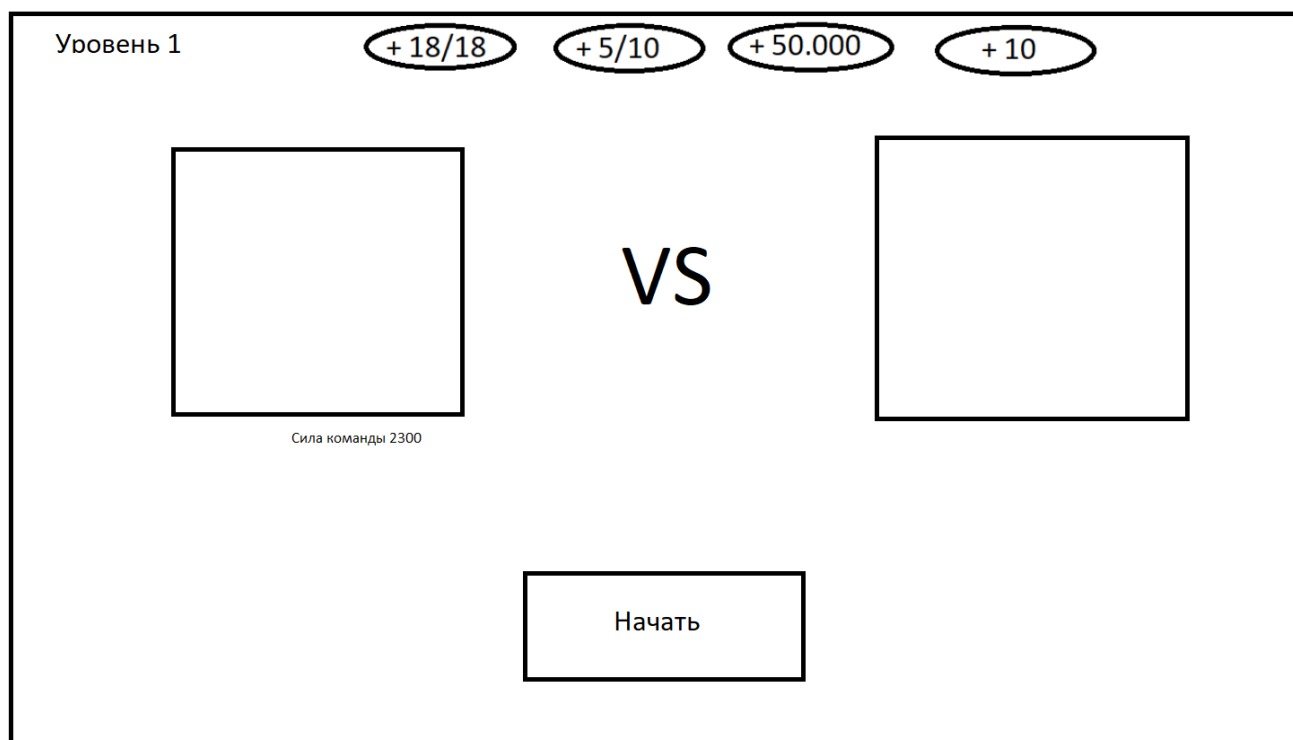
При переходе в бой с главного экрана на экране предлагается выбрать режим боя, часть из которых открывается после прокачки игрока до определенного уровня.



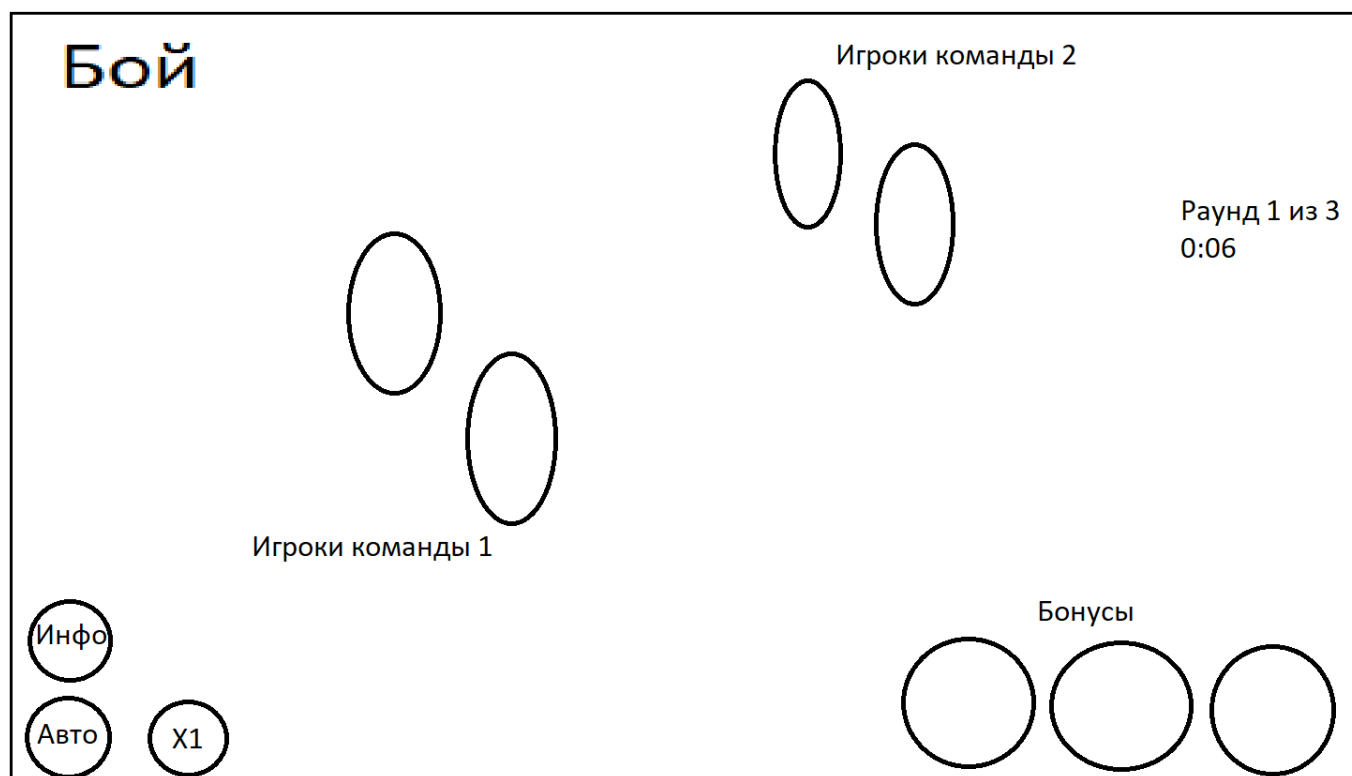
При выборе кампании на экране появляется карта с вариантами мест боев, которые также открываются с прокачкой игрока.



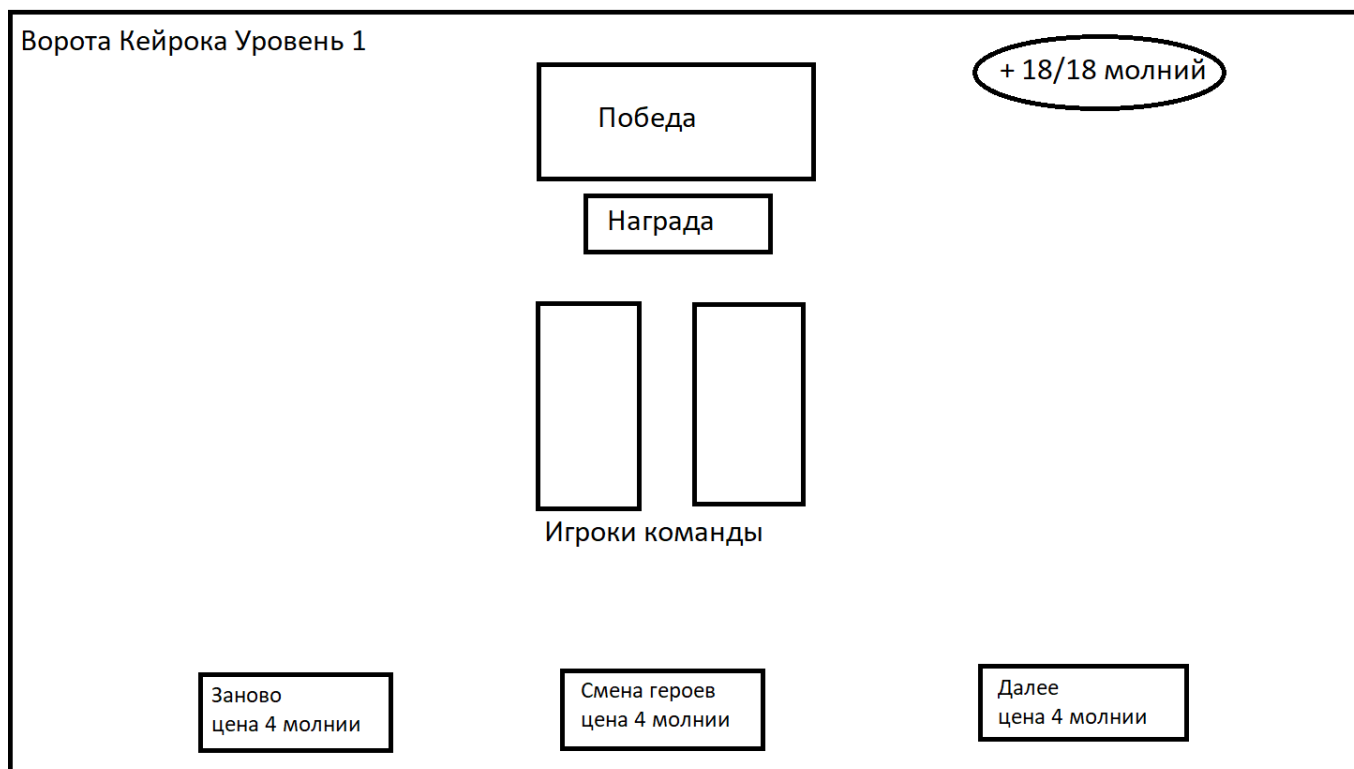
При выборе места боя появляется экран с возможными артефактами, полученными в бою на этой местности. В каждой местности несколько уровней, которые открываются после прокачки игрока до определенного уровня. Начать бой можно нажав кнопку «Начать», из вашей внутриигровой валюты спишется 4 молнии энергии.



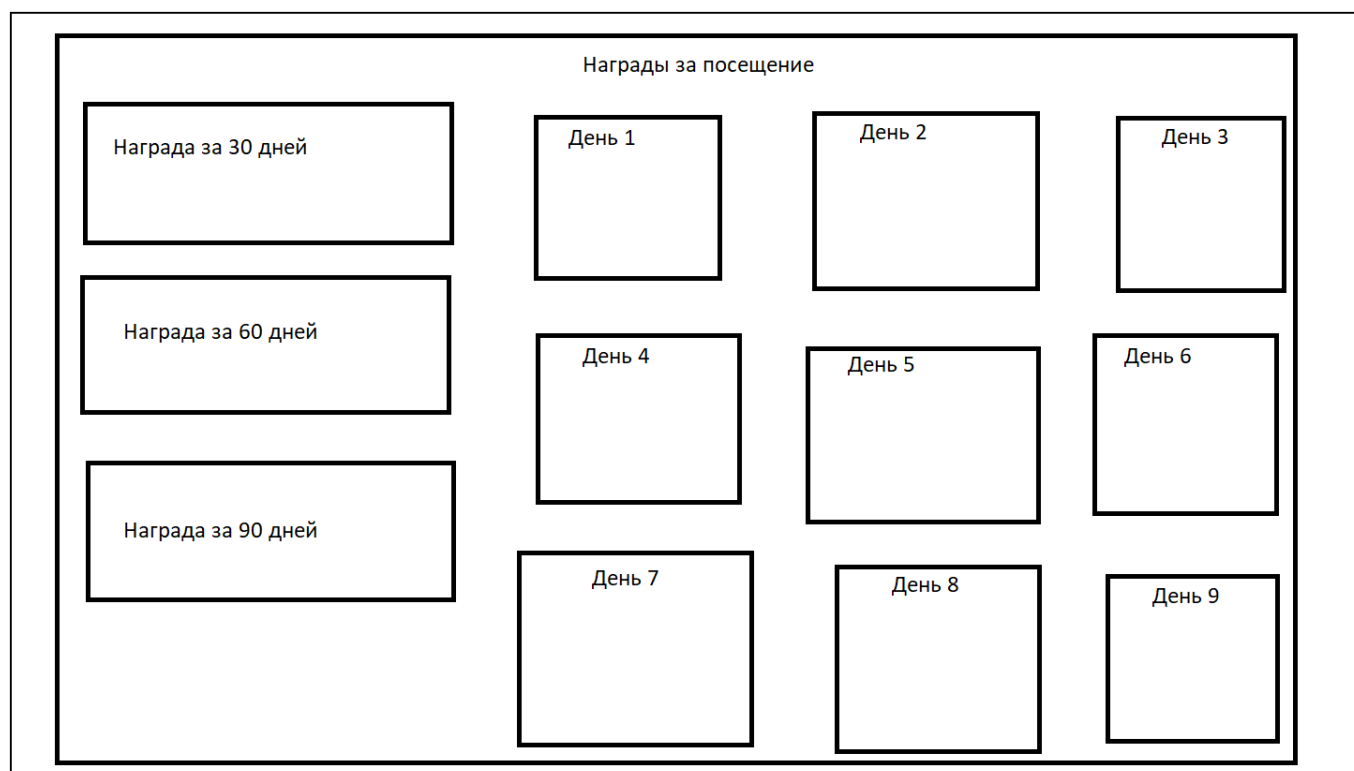
Экран начала боя. Прописан уровень, команды, остается лишь нажать кнопку «Начать»



На данном экране сам бой, 2 команды, номер раунда, время, бонусы, которые можно использовать при наличии.



Экран с результатом боя, награды, полученные в бою, карта, уровень и предлагаются дальнейшие действия: заново начать бой, сменить героев команды или проследовать далее.



На данном экране ежедневные бонусы, которые получают пользователи при заходе в игру определенное количество дней. Посмотреть награды за посещение можно в меню главного экрана.



На данном экране изображены награды за боевой пропуск. За каждый уровень боевого пропуска, игрок получает бесплатную награду (находится в верхней линии). Если пользователь приобрел платный боевой пропуск, он получает еще и награду снизу. Боевой пропуск ограничен 50 уровнями.