

Mein erstes Smartphone-Spiel

Ein Abendvortrag von Michael Hoffmann

jambit GmbH, 21.02.2018

 Follow @Mokkapps

 Follow @Mokkapps

Agenda

- Warum habe ich ein Spiel entwickelt?
- Vom Prototyp zum fertigen Spiel
- Zahlen & Fakten
- Meine Erkenntnisse
- Ausblick und Fazit

Warum habe ich ein Spiel entwickelt?

Beruf: Softwareentwickler

Hobby: Gamer

& eine gute Spielidee

Vom Prototyp zum
fertigen Spiel

Die Spielidee



- „Paper’s Please“ an der Supermarktkasse
- Spielcharakter: Arme Hausfrau
- Nach jedem Tag an der Kasse, muss man sein Geld verteilen (Essen, Miete, Medizin, etc.)

Marktanalyse

- Es gibt unzählige Supermarktkassen-Spiele, oft sehr kindlich
- Meistens spielt das Kassieren eine Hauptrolle, also etwas den richtigen Geldbetrag zurückgeben
- Zwei Apps gefunden, die die Spielmechanik beinhalten, die ich mir vorgestellt habe

"Konkurrent 1": Crazy Market

Kostenlos, 2D, In-App Käufe, Japano-Style, Level-basiert

"Konkurrent 2": Checkout Challenge

Mittlerweile nicht mehr verfügbar, Kostenlos, 3D,
Arcade-Modus

Inspiration: Fruit Ninja

Viele Spielmodi, Arcade-Modus: 3 Leben,
Highscore-Jagd

Ergebnisse der Marktanalyse

- Spielname: "Supermarket Challenge"
- Darstellung: 2D
- Spielmechanik: "Fruit Ninja" meets "Crazy Market" meets "Checkout Challenge"

Prototypen- Entwicklung

- Start: Weihnachten 2016
- Unity als Engine, da sehr bekannt und umfangreich
- Entwicklungszeit (inkl. Einarbeitung): ~80h



Start Game

Leaderboard

Settings



Januar 2017
Entwicklungsstart

Meine Erwartungen:

- Finanzieller Erfolg
- Große, wiederkehrende Spielerbasis
- Skalierbares Spielprinzip
- Qualitativ hochwertiges Spiel
- Minimale Werbung im Spiel
- Kostenlos ohne In-App-Käufe
- Release innerhalb eines Jahres in App Stores
- Teamgröße: 1 Entwickler (ich) + evtl. 1 Designer

Goodbye Unity

- Nicht-wartbarer Spaghetti-Code des Prototypen
 - Keine Architektur und somit nicht skalierbar
 - Unity IDE zu komplex
 - Textbasierte Architektur schwer realisierbar mit Unity

The background image is a wide-angle photograph of a snowy mountain landscape. In the foreground, dark evergreen trees are heavily laden with snow. Below them, a small town with white-roofed houses is nestled in a valley. In the middle ground, a large, ornate castle (Neuschwanstein) sits atop a rocky cliff. The background is dominated by a range of majestic, snow-capped mountains under a dramatic, cloudy sky.

Mitte Januar 2017
Neue Game-Engine Suche...

Sieger: Corona SDK

- 2D-Engine
- Cross-Plattform (iOS, Android, Desktop-Applikationen, Smart TVs)
- Kostenlos (mit wenigen Einschraenkungen)
- Textbasiert mit Lua als Skriptsprache
- Corona Simulator mit Live-Testing
- Gute Einstiegsbeispiele
- Integrierte Monetarisierungsoptionen



Entwicklungstools

- Atom bzw. Visual Code als Texteditor
- Trello als Projektmanagement-Tool
- Gimp & Inkscape zur Bildbearbeitung
- Code in privatem Bitbucket-Repository

Komponenten-basierte Architektur

```
scenes
  * game
    - lib
      scanner.lua
      supermarket-basket.lua
      item.lua
      ...
  * menu
    - images
    - sounds
    - menu.lua
  * game-over
  * ...
```

The background of the slide is a photograph of a snowy mountain landscape. In the foreground, dark evergreen trees are heavily laden with snow. Below them, a small town with white-roofed houses is nestled in a valley. In the middle ground, a large, majestic castle (Neuschwanstein) sits atop a rocky cliff. The background consists of a range of snow-capped mountains under a sky filled with soft, grey clouds.

Mitte Januar 2017
Grundlegende Spielmechanik
implementiert



SUPERMARKET CHALLENGE

Play



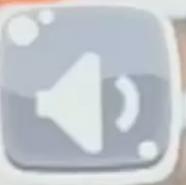
Exit

The background image is a wide-angle photograph of a snowy mountain landscape. In the foreground, dark evergreen trees are heavily laden with snow. Below them, a small town with white-roofed houses is nestled in a valley. In the middle ground, a large, majestic castle with multiple towers and a golden roof sits atop a rocky cliff. The background consists of a range of mountains, their peaks partially obscured by low-hanging clouds.

Anfang Februar 2017

UX-Anpassungen, Tutorial, Menüs, etc.

SUPERMARKET CHALLENGE





Anfang März 2017

Erste Beta-Version

Beta-Feedback:

- Kein gutes/stimmiges Design
- Schwierigkeitsgrad zu einfach



Mitte März 2017

**Freund von mir designt einige Grafiken und
berät mich in Design-Fragen**

SUPERMARKET CHALLENGE



Release 1

Features: Arcade-Modus

Release-Plattformen: iOS, Android

Datum: 06.05.2017

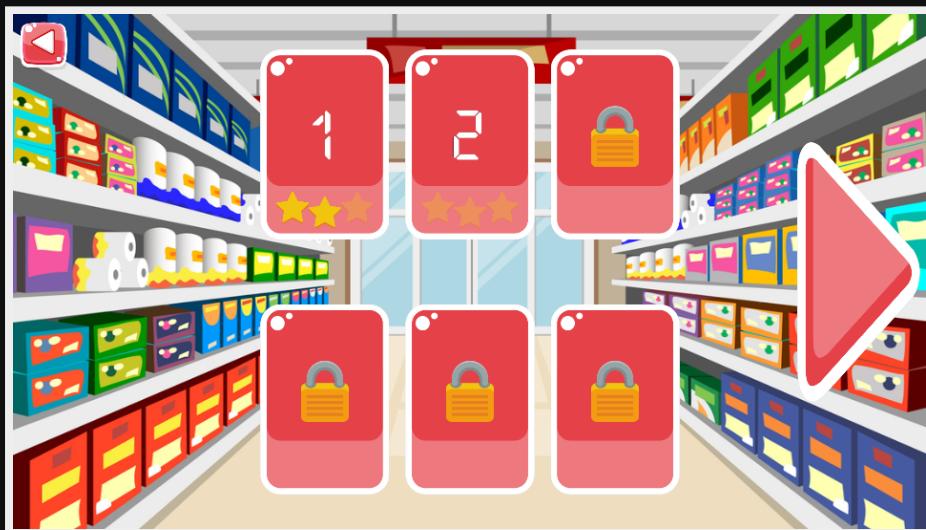
Release 2

Features: Level-Modus, einfacherer Arcade-Modus

Release-Plattformen: iOS, Android

Datum: 21.12.2017

Level Modus Screenshots



Zahlen und
Fakten

Investierte Stunden

~500 Stunden / ~21 Tage

Timing (Time Tracking Software für OS X)

Ausgaben

Ausgaben	Beschreibung
15,00 €	SSK2 (https://roaminggamer.github.io/RGDocs/pages/SSK2/#lite-vs-pro-why-two-versions)
3,57€	Goods Grafiken (https://creativemarket.com/sounas/81354-Supermarket-Goods#/faq)
46,41 €	5 Grafiken von Shutterstock (https://www.shutterstock.com)
46,41 €	5 Grafiken von Shutterstock (https://www.shutterstock.com)
7,84 €	Surprise Box (https://graphicriver.net/item/mystery-box/5917143?ref=damiamio)
14,57 €	Cash Register Text (http://www.dafont.com/de/open-24-display-st.font)
48,75 €	Envato App Icons
15,95 €	Cartoon Textures (https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/5765)
15,20 €	App Promo Video (https://www.fiverr.com/users/da_dontel/orders/FO3C385B77A6?utm_campaign=vie)
22,03 €	Level Menu (http://gamedev.teachable.com/courses/locking-and-unlocking-levels-in-corona-sdk-games)
12,21 €	Facebook Beitrag beworben

-244,37€

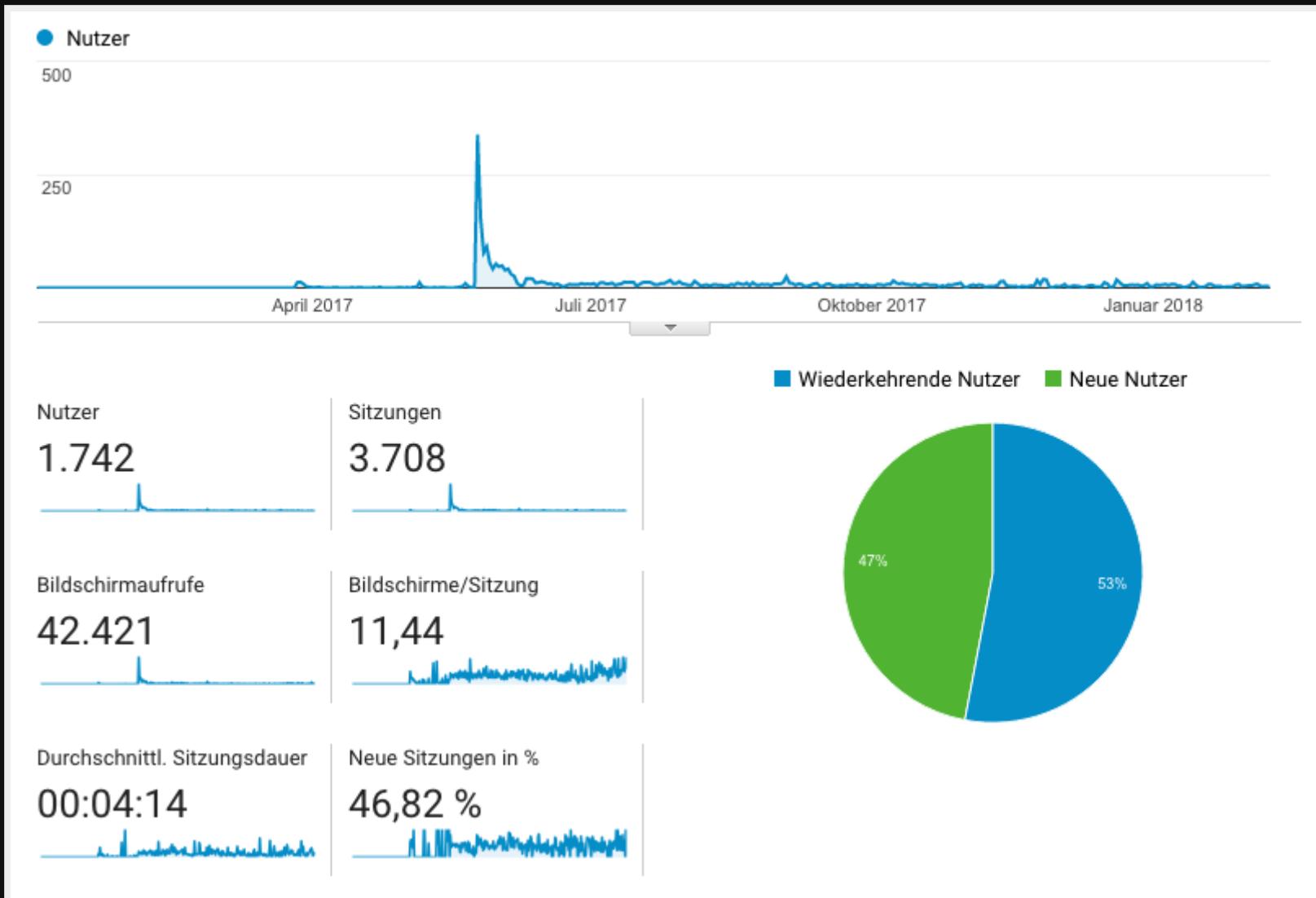
Einnahmen

~1€, ~10€, ~100€, ~1000€?

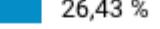
Lösung: ~1€

Google Analytics

Nutzer



App-Versionen

App-Version	Nutzer	% Nutzer
1. 1.0.1	1.115	 60,01 %
2. 1.0.0	491	 26,43 %
3. 2.0	83	 4,47 %
4. 2.0-beta.2	54	 2,91 %
5. 0.7.2	16	 0,86 %
6. 0.7.0	13	 0,70 %
7. 0.7.1	13	 0,70 %
8. 2.0-alpha.4	13	 0,70 %
9. 2.0-alpha.5	13	 0,70 %
10. 2.0-alpha.1	11	 0,59 %

Länder

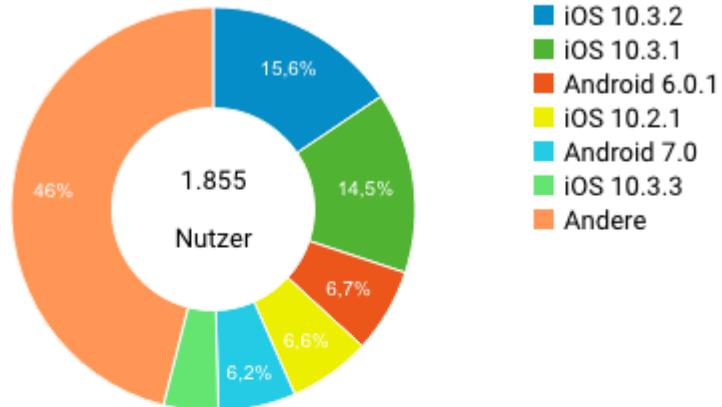
Land	Nutzer	% Nutzer
1.  Germany	358	 20,33 %
2.  United States	291	 16,52 %
3.  United Kingdom	109	 6,19 %
4.  France	103	 5,85 %
5.  Italy	96	 5,45 %
6.  Indonesia	87	 4,94 %
7.  Canada	52	 2,95 %
8.  Switzerland	37	 2,10 %
9.  Romania	33	 1,87 %
10.  Russia	31	 1,76 %

Betriebssysteme

Betriebssystem	Nutzer	% Nutzer
1. iOS	1.089	 62,51 %
2. Android	653	 37,49 %

Geräte

Betriebssystemversionen



Häufigste Mobilfunkanbieter



Häufigste Gerätemodelle



Apple
iPhone
654 Nutzer
37,54 %



Apple
iPad
416 Nutzer
23,88 %



Apple
iPod Touch
19 Nutzer
1,09 %



Samsung
Galaxy S6
15 Nutzer
0,86 %



Andere
587 Nutzer
33,70 %



Unbekanntes Gerät
51 Nutzer
2,93 %

Score

Ereignislabel	Ereignisse gesamt	↓
	12.878 % des Gesamtwerts: 19,94 % (64.592)	
<input type="checkbox"/> 1. Score: 0	3.079 (23,91 %)	
<input type="checkbox"/> 2. Score: 35	919 (7,14 %)	
<input type="checkbox"/> 3. Score: 30	643 (4,99 %)	
<input type="checkbox"/> 4. Score: 10	520 (4,04 %)	
<input type="checkbox"/> 5. Score: 5	459 (3,56 %)	
<input type="checkbox"/> 6. Score: 25	447 (3,47 %)	
<input type="checkbox"/> 7. Score: 55	362 (2,81 %)	
<input type="checkbox"/> 8. Score: 20	339 (2,63 %)	
<input type="checkbox"/> 9. Score: 15	314 (2,44 %)	
<input type="checkbox"/> 10. Score: 40	312 (2,42 %)	

Sitzungsdauer

Nutzer	Sitzungen	Durchschnittl. Sitzungsdauer	Bildschirme/Sitzung	Rate der Zielvorhaben-Conversion
1.742 % des Gesamtwerts: 100,00 % (1.742)	3.708 % des Gesamtwerts: 100,00 % (3.708)	00:04:14 Durchn. für Datenansicht: 00:04:14 (0,00 %)	11,44 Durchn. für Datenansicht: 11,44 (0,00 %)	0,00 % Durchn. für Datenansicht: 0,00 % (0,00 %)
Sitzungsdauer	Nutzer	Sitzungen	Durchschnittl. Sitzungsdauer	Rate der Zielvorhaben-Conversion
0-10 Sekunden	330	381	00:00:02	1,36
11-30 Sekunden	169	176	00:00:23	3,72
31-60 Sekunden	593	613	00:00:45	5,03
61-180 Sekunden	1.337	1.349	00:01:47	8,74
181-600 Sekunden	839	839	00:05:18	17,24
601-1800 Sekunden	274	274	00:17:42	28,84
1801+ Sekunden	76	76	00:45:23	52,72

Meine
Erkennt-
nisse

1. Keep it simple: Setz dir kleine (realistische) Ziele

In meinem Fall: Erstmal Arcade-Modus ohne Story-
Elemente

2. Hilf dir selber, lern alles

Grafik, UX, Game-Design, Code, etc.

3. Nutze kostenlose Assets

Spart am Anfang viel Zeit und Geld

**4. So früh wie möglich
Prototyp(en)
entwickeln**

5. Sei aktiv in sozialen Netzwerken

Hilft beim Aufbauen einer aktiven Spieler-
Community

Trailer & Teaser sind ein gutes Lockmittel

5. Fühl dich wohl mit deiner Game-Engine

Lass dich nicht von großen Namen wie Unreal
Engine und Unity locken ;-)

Fazit und Ausblick

Fazit

- Hat Spaß gemacht
- Finanziell nicht erfolgreich
- Keine wiederkehrende Spielerbasis

Mögliche Gründe für ausbleibenden Erfolg

- Schlechtes App-Icon
- Schlechtes Ranking bei Suche in App Stores
- Keine regelmäßigen App-Updates, damit aktive Entwicklung demonstriert wird
- Highscore-Jagd scheint nicht süchtig zu machen
- Zu wenig Werbung für das Spiel

Ausblick

Entwicklungsstop, auf zu neuen Projekten 😊

Danke

Links:

- Supermarket Challenge (iOS)
- Supermarket Challenge (Android)
- Folien auf GitHub
- Meine Website

 Follow @Mokkapps

 Follow @Mokkapps