Pusheen the cat

Autor: David Andreea Raluca

**1.Ideea principală**

Raportul de cercetare este realizat pentru studierea și analizarea progresului jocului nostru, Pusheen the cat.

**2.Cuprins**

**3.Introducere**

Aplicația a fost realizată deoarece pe piață nu exista un joc legat de personajul Pusheen the cat. Compatibilitatea aplicației cu platformele *software* pentru telefoane este de calitate, fără să apară erori sau *bug-uri* foarte grave și procentul de *crash* este foarte redus. Interfața este prietenoasă, numai bună pentru publicul nostru țintă, copii, având un design colorat și cu animații simple. Din punct de vedere tehnic, am folosit algoritmi eficienți pentru a nu se ocupa prea mult spațiu din memoria dispozitivului și timpul de executare al programului să fie rapid.

**4.Materiale și metode**

Pentru crearea aplicației am folosit ca *engine* platforma Unity și ca limbaje de programare am utilizat C# pentru versiunea pentru Android și Objective-C pentru versiunea pentru IOS.

**5.Rezultate**

Am analizat statisticile create după numărul de descărcări (peste un milion) de pe platforma Google Play și după le-am comparat cu numărul de descărcări (peste 100 de milioane) tot de pe platforma Google Play a unui joc din aceleași categorii ca al nostru, My Talking Tom Friends. Categoriile de care aparțin sunt *single player*, *cartoon* și *simulation games.* Pusheen the cat a fost lansat la începutul anului 2022 și este primul joc al francizei noastre în timp ce My Talking Tom Friends a fost la mijlocul anului 2020 și este al treizeci și doilea joc din franciza acestora. Așadar numărul de descărcări de până acuma este un început bun pentru franciza noastră în domeniul jocurilor video.

**6.Discuții**

Lucrarea “Mobile Games” este asemănătoare cu tematica pe care o discutăm în acest raport, popularizarea jocului nostru. Autorul menționează despre câteva centre de cercetare din Europa care au studiat evoluția jocurilor de pe mobil și cum acestea vor crește în popularizare în viitor. Un exemplu din articolul lui Mäyrä este studiul al centrului MGAIN (*Mobile Entertainment and Industry and Culture*) în care se specifică creșterea pe care o vor avea jocurile de pe mobil alături de celelalte aplicații și servicii, cum sunt cele de muzică, multimedia, mesagerie, servicii bazate pe locație etc. (Mäyrä,2015,p. 4).

**7.Concluzii**

Jocul nostru va deveni mai popular în acest ritm și trebuie să ne axăm pe *content* nou care să nu ne facă jucătorii să își piardă interesul acord.

**8.Recomandări**

Propun implementarea modului *multiplayers* de către echipa de *game* *development* pentru a ne diversifica și să avem ceva unic față de jocul de care ne-am comparat, My Talking Tom Friends, care are la toate jocurile doar modul *singleplayer*.

Recomand extinderea echipei de *game development* pentru realizarea primei propuneri și pentru a avea o muncă în raport cu timpul mai eficientă pentru rezolvarea problemelor care apar, a actualizărilor constante și pentru a actualizărilor ocazionale, cum sunt evenimentele speciale pentru anumite sărbători.

**9.Mulțumiri**

Mulțumim companiei Pusheen Corp. și celorlalți investitori pentru finanțarea acordată acestui proiect.

**10.Referințe**

Mäyrä, F. (2015). Mobile games. *The international encyclopedia of digital communication and society*, 1-6.

**11.Anexe**

În graficul de mai sus putem observa cum a decurs numărul de jucători online în fiecare lună a acestui an. În primele luni ale lansării am avut un număr destul de ridicat, pe urmă au fost scurte intervale de luni când numărul cobora ca după să ajungem în șunile când am început să punem evenimente special, cum sunt Halloween Night și Christmass Time.

**12.Index**

Compatibilitatea – pagina 2

*multiplayers* – pagina 3

descărcări – paginile 2,3

**13.Lista celor care primesc raportul**

Andrew Duff – Cofondator Pusheen Corp.

Claire Belton – Fondator Pusheen Corp.

Kelly Hickenbottom – *Senior Design Manager*

Rachel Farrell – *Social Media Manager*

Shane Swinnea – Animator