Рощупкина Марина - “Mitaton”

Группа: 10МИ5

Почта: masyakmarina@gmail.com

[ НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА]

Мобильная игра “Mitaton”

[ ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ]

Анализ рынка показал, что существует малое количество мобильных стелс игр, особенно тех, которые не привязаны к уже существующей франшизе. Мы ставим перед собой задачу сделать оригинальный стелс-платформер в новом сеттинге

[ ЗАКАЗЧИК / ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ ]

Программный продукт может заинтересовать широкую аудиторию, однако необходимо выделить несколько целевых группы, на которых в большей степени рассчитан данный продукт:

* Представители игровых медиа
* Геймеры
* Подростки

[ АППАРАТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ]

Продукт разрабатывается под мобильную операционную систему iOS в данный момент и к моменту сдачи должен существовать в виде версий для следующей конфигурации:

* iOS – версия 11 и выше, 3Гб свободного места на гаджете

[ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ]

* Сенсорное управление
* Двухмерный стэлс-платформер
* Сюжет
* Серия подготовительных заданий
* Большой уровень с несколькими заданиями
* Система призов

[ ПОХОЖИЕ / АНАЛОГИЧНЫЕ ПРОДУКТЫ ]

Анализ 3 программных продуктов, которые максимально приближены к заданному функционалу, показал, что:

* Cuphead – высокая сложность, отсутствие мобильной версии, высокая цена ($20 – в Steam)
* Dishonored – отсутствие мобильной версии, высокая цена ( $40 – в Steam)
* LIMBO – высокая, для мобильной игры, стоимость ($10 – App Store), отсутствие динамики и медленный темп игры

[ ИНСТРУМЕНТЫ РАЗРАБОТКИ ]

* Swift / XCode / Unity / С# – для разработки iOS-версии

[ ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ]

* Разработка идеи и написание сценария
* Программирование передвижения и управления
* Дизайн уровней
* Работа над визуальной стилистикой
* Запуск iOS версии продукта
* Тестирование, отладка
* Подготовка проекта к защите

[ ВОЗМОЖНЫЕ РИСКИ ]

* Невозможность придумать интересный концепт
* Трудности с дизайном
* Трудности с отзывчивостью управления
* Неправильная оценка стека технологий, которые мне необходимо изучить, как следствие – нехватка времени на изучение необходимых языков программирования, фреймворков и т.