(1 СЛАЙД)

Защищается студент группы Б8419А ¬Безгодов Максим Валерьевич по теме «Мобильная игра для iOS в жанре головоломка. Рыночное продвижение на основе внутриигровых показателей». Руководитель — старший преподаватель Кленин Александр Сергеевич. Консультант — Алексанин Григорий Анатольевич.

(2 СЛАЙД)

Самым крупным сегментом мирового рынка видеоигр остаются развлечения для мобильных устройств: в 2017 году его совокупный объем составил $46,1 млрд. Так, по данным большинства аналитических агентств за последние пять лет доходы от продаж игр в мире увеличились на 56%, или на $70 млрд, достигнув рекордной отметки в $106,5 млрд по итогам 2017 года. Согласно прогнозам, к 2020 году капитализация мирового рынка видеоигр составит $129.

(3 СЛАЙД)

Цели игры:

Разработать игру;

набрать, как минимум, 100 пользователей;

достигнуть уровня возвращения пользователей в игру минимум до 5%;

Задачи игры:

Реализовать игру;

Сделать продвижение игры в магазине приложений AppStore;

Проанализировать внутриигровые показатели

На основе полученных внутриигровых показателей, сделать выводы и выпустить обновления;

(4 СЛАЙД)

Проанализировав ТОП-100 игр AppStore, в категории головоломки, мной были выбраны для дальнейшего рассмотрения 5 игр. Были определены основные критерии, которые являются наиболее важными в данной категории игр. Из некоторых игр были заимствованы некоторые функции, например на основе игры Two Dots было сделано бесконечное основное меню с выбором уровней.

(5 СЛАЙД)

Изначально была разработана основная идея и механика игры. Следующим шагом было нарисовать и разработать механику всех объектов в игре. На слайде вы можете увидеть основные из них: пришелец – это главный персонаж в игре, который управляется игроком. Алмаз – является внутриигровой валютой, а также финишным блоком на игровом поле. Также есть перемещающиеся вражеские объекты, такие как пчела, если пришелец встречается с пчелой или шестеренкой на игровом поле, то игрок проигрывает уровень. Также есть собираемые, не перемещающиеся объекты – это, например, звезда — если на уровне присутствует хотя бы одна звезда, то игроку, чтобы выиграть уровень, необходимо собрать все звёзды.

(6 СЛАЙД)

Игра, которая была реализована является головоломкой. Жанр головоломка был выбран, так как данный жанр развивает дедуктивные способности человека. Данный жанр, помимо развлекательной составляющей, также может содержать ещё и познавательный контент.

Механика игра: игроку необходимо провести персонажа из точки обозначенной на слайде буквой «А» в точку «Б» на игровом поле. Строить маршрут можно с помощью кликов по клеткам или используя swipe (то есть перемещение пальцем по экрану). До того, как маршрут проложен игрок может, нажимая на различные объекты, узнавать что они делают и видеть их описание, как например под буквой «В». Игрок нажав на пчелу, видит перемещение пчелы – это розовая линия, а также внизу экрана игрок видит описание объекта, на который он нажал. После того, как игрок проложил путь, игроку необходимо нажать кнопку «Старт», которая обозначена буквой «Г», после чего запускается основной цикл игры и все объекты на игровом поле начинают пошагово перемещаться. Каждый объект имеет свою собственную механику поведения (например, пчела перемещается, бомба взрывается через определённое количество ходов, мост вращается).

(КЛИК) В правой части можете заметить анимацию работы игры. (Обяснить)

(7 СЛАЙД)

Во время разработки возникали различные проблемы, далее приведены некоторые из них:

Через 3 недели после выпуска игры, было выявлено, что большинство пользователей скачав игру, не возвращаются в неё повторно. Как видно на графике средний уровень возвращения пользователей за первые три недели равнялся меньше 2%.

(8 СЛАЙД)

Было решено сделать некоторые улучшения для мотивирования пользователей возвращаться в игру повторно. Были добавлены ежедневные бесплатные алмазы. Пользователь, который возвращается через 12 часов в игру получает бесплатную внутриигровую валюту, как вы можете заметить на скриншоте по центру. Для того, чтобы пользователь мог точно знать когда именно бесплатный алмаз готов к получению, были добавлены push-уведомления, которые напоминают пользователю каждые 12 часов о бесплатном алмазе, которые вы можете заметить на правом скриншоте.

Также была добавлена доска достижений, которую вы можете увидеть на скриншоте слева.

(9 СЛАЙД)

После выпуска обновления показатель ретенции был замерен вторично через две недели и был обнаружен положительный рост показателя 7-ми дневной ретенции в 3 раза.

(10 СЛАЙД)

Другая проблема, с которой пользователи столкнулись в начальных версиях игры заключалась в том, что игра была достаточно непростая, особенно на начальном этапе. На скриншоте вы видите график, на котором ось ординат – это количество проигрышей пользователей, ось абсцисс – это номер уровня. График показывает сколько человек проигрывало на каждом уровне. Можно заметить, что большинство игроков проигрывало на начальных уровнях (это 5, 3 и 4 уровни) и большинство из этих игроков, которые не могли пройти начальные уровни – удаляли игру и больше не возвращались.

Было решено упростить начальные уровни с 1-ого до 12, чтобы дать пользователю лучше понять игровой процесс.

(КЛИК) Замерив данные показатели через месяц, было обнаружено, что большинство пользователей чаще и проще проходят начальные уровни и тем самым дольше остаются в игре,

(11 СЛАЙД)

С момента размещения игры в магазине приложений AppStore игра была загружена 347 пользователями. Ретенция 7 дней – 5,76%, в среднем пользователи проводят около 2 минут 37 секунд в игре за одну игровую сессию, в среднем ежедневно заходит 9 человек.

(12 СЛАЙД)

На данный момент **были выполнены все задачи работы.** Игра была выложена в магазин приложений AppStore первого марта. За это время было выпущено 10 обновлений на основе внутриигровых показателей, было написано 8100 строк кода на языке программирования Swift. Были значительно улучшены общие знания разработки мобильных приложений и игр.