

Разработка мобильной игры на примере «Wizard Swipe»



Михаил Чупраков

Основатель «niceplay games»

Wizard Swipe



Статус: в разработке

Жанр: аркада, time killer

Платформы: Android, iOS

Краткое описание:

Защищай крепость от скелетов с помощью огненных шаров и других заклинаний.

Движок: Unity

Геймплей

Убиваем скелетов, получаем золото
Покупаем улучшения за золото



Апгрейды (улучшения)

- Покупка новых и улучшение старых заклинаний
- Усиление крепостной стены



Уровни и миры

- В каждом мире по 5 уровней
- Бесконечное количество миров
- Новый мир открывается прогрессом по уровням или за золото
- Уровень может быть пройден на 1, 2 и 3 «звезды»



Особенности уровней

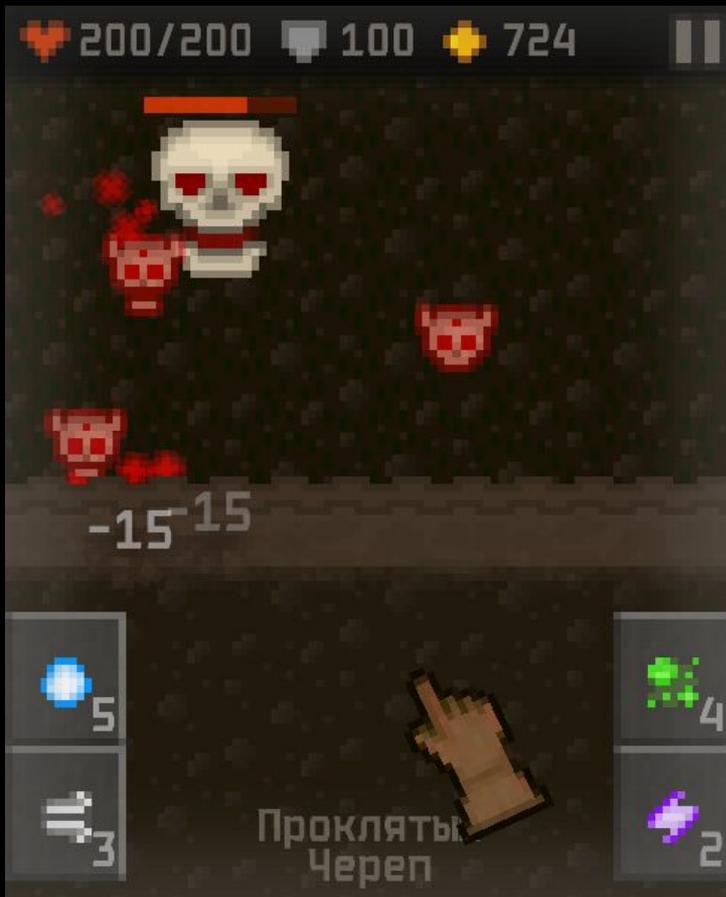
- На каждом уровне у монстров есть уникальный набор особенностей
- Особенности монстров могут усиливать и ослаблять ИХ

За достижение целей вы получаете награду (если все)

Уровень 11-4	Уровень 8-1	Уровень 1-1
3 911	1 924	978
54	36	60
Особенности монстров:  -33%  +50%	Особенности монстров:  +100%  Реген.	Особенности монстров:  +50%  +100%
Цели и награды:	Цели и награды:	Цели и награды:
 Пройдите уровень 7 300 	 Пройдите уровень 5 500 	 Пройдите уровень 
 Не получайте урон 7 300 	 Не получайте урон 5 500 	 Не получайте урон 2 000 
 Убейте 60 существ огненными шарами 7 300 	 Убейте 54 существ огненными шарами 5 500 	 Убейте 16 замороженных существ 2 000 
 	 	 

Боссы

- Босс в конце последнего уровня в мире



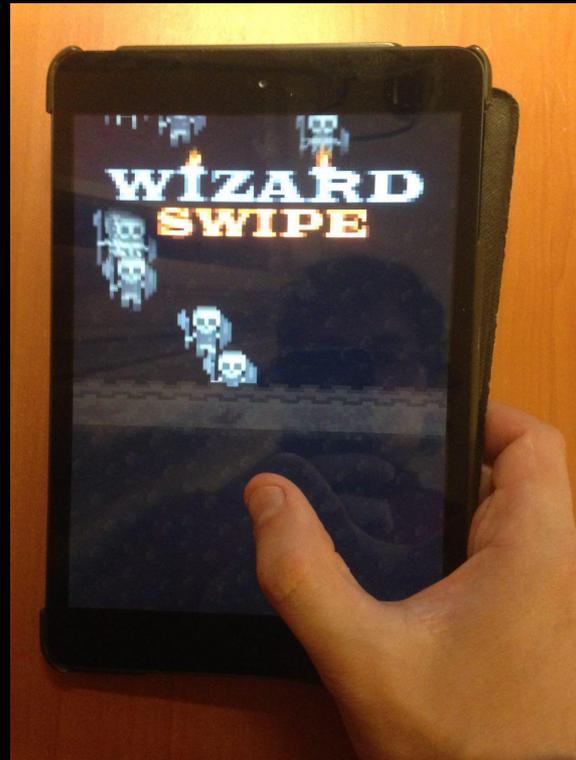
Управление и UX

- Управление должно быть удобно как на смартфоне, так и на планшете



Смартфо

Н



Планшет v.1

8 / 24



Планшет v.2

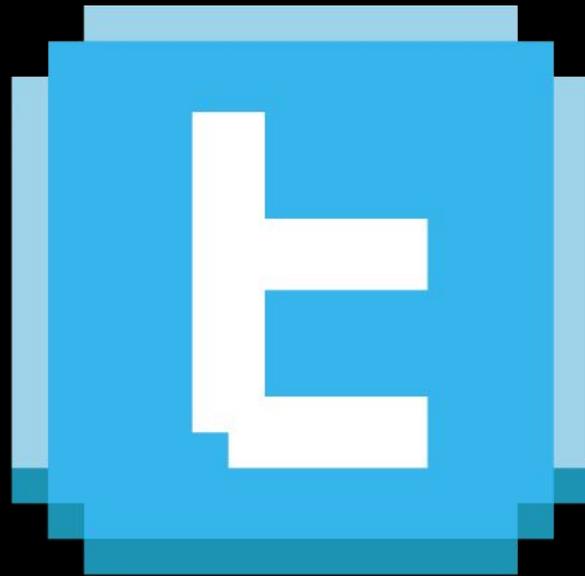
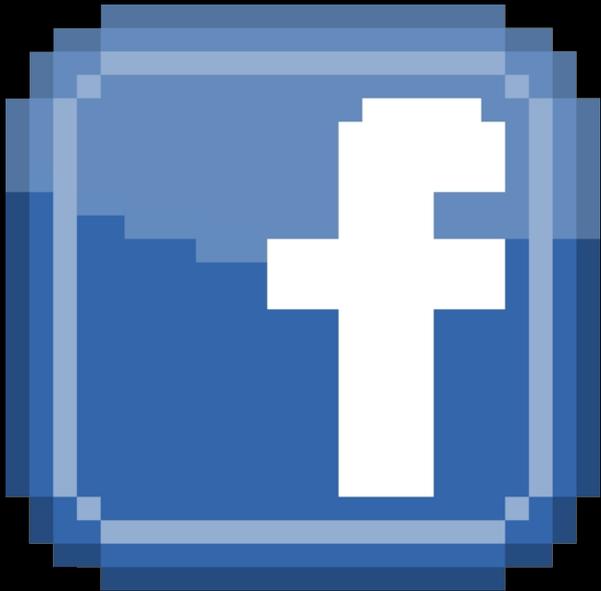
Монетизация

- Покупка золота
- Мотивированная видео-реклама (x2 заработанного на уровне золота за просмотр)
- Покупка паков (например, наборов улучшений)
- Скины заклинаний / крепости (в будущем)



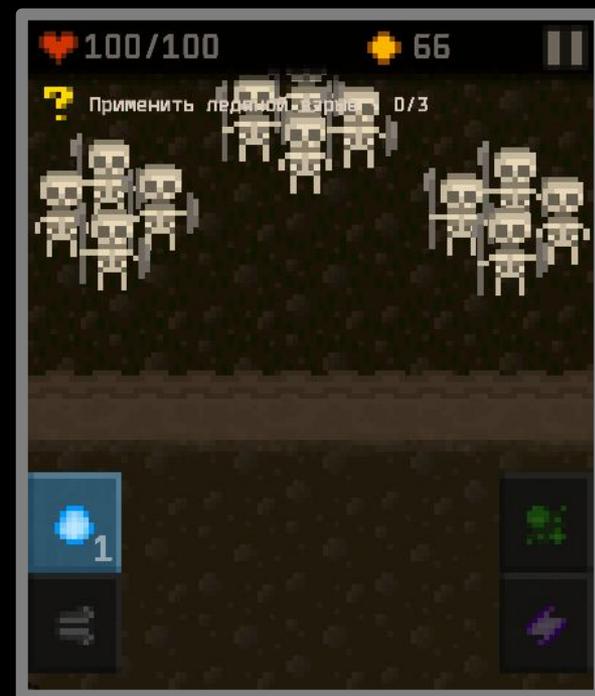
Виральность

- Кнопка «рассказать об игре в соц. сетях за золото»
- После победы на уровне кнопка «поделиться»
- После прохождения мира просьба оставить отзыв



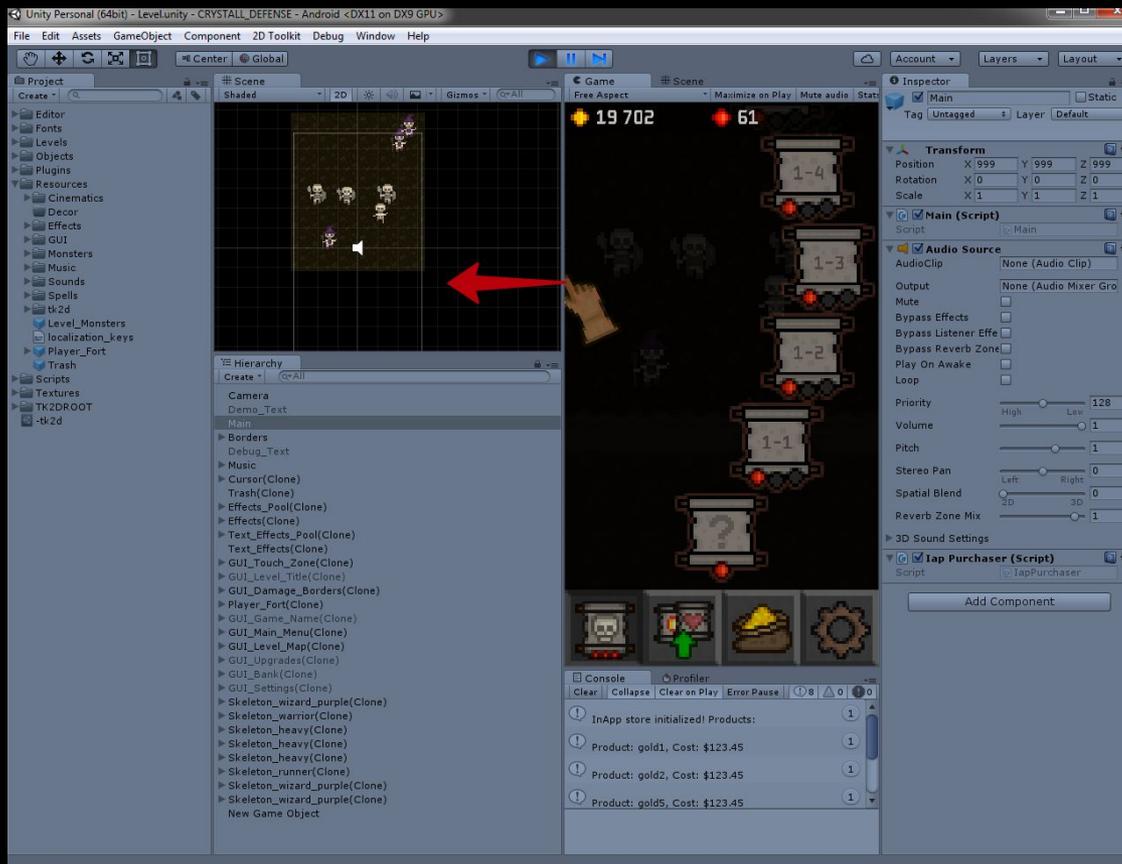
Разрешение экрана

- Игра должна уметь работать со всеми разрешениями экрана на момент релиза



Разрешение экрана

- Важно найти крайние соотношения сторон для целевой платформы. Например, 5:4 и 16:9 для моб. платформ.
- В Unity очень удобно изменять разрешение экрана во время тестирования.



Контролы для разработки

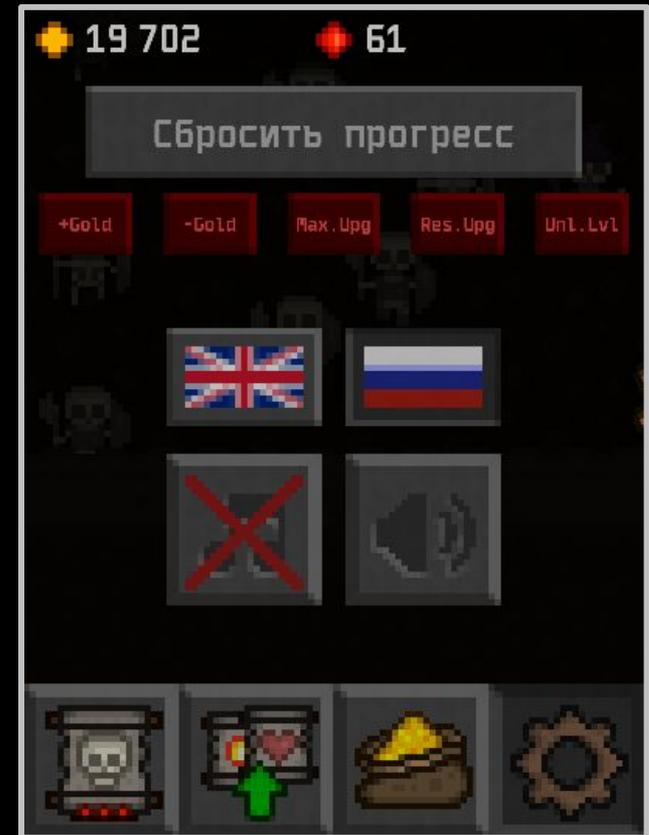
- Управление должно быть рассчитано и для мобильных устройств, и для компьютера
- Тестировать многие вещи удобнее в редакторе
- Для плейтеста многие не захотят качать бинарник (*.apk, *.ipa), лучше делать для этого web билд
- Unity Web Player уже не поддерживается, WebGL версия ещё не идеальна



Тестирование

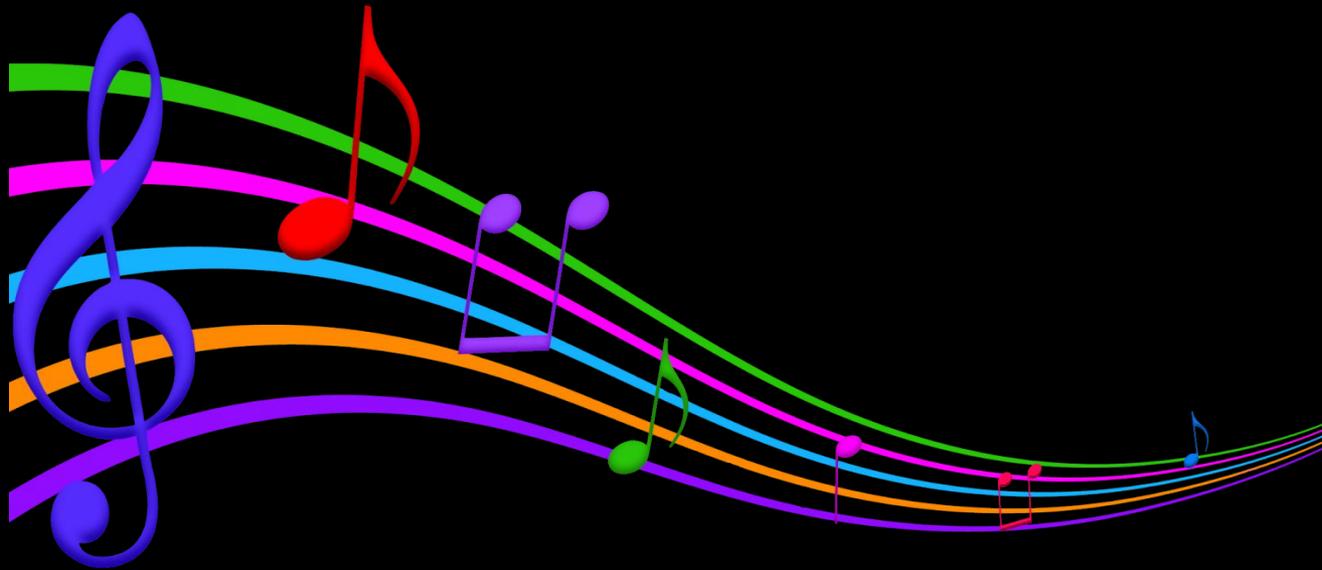
- Отключаемые кнопки для тестирования
- Константы или конфиги для тестирования

```
bool HideDebugText = true; // спрятать дебаг текст
bool OnlyMobile = false; // выключить управление на компьютере (включи
bool ResetSave = false; // очистить сохранения на девайсе при запуске
bool StartOnLevel = false; // начинать сразу на уровне
bool MuteSounds = false; // убрать звук
bool ImmortalFort = true; // форт неуязвим
bool OneShotFort = false; // убивать форт с 1 удара
bool ShortLevel = true; // очень короткий уровень
bool HardmodeOn = false; // хардкорный уровень
bool ShowDamage = false; // показывать урон от заклинания
bool CheapUpgrades = false; // апгрейды стоят 1 голду
bool ShowDebugCheatButtons = true; // показывать дебажные кнопки для т
bool SpawnDebugMonsters = false; // спавнить дебажных монстров
bool SpawnDebugGroups = false; // спавнить дебажных монстров в группе,
bool ZeroSpellCooldowns = false; // кулдауны заклинаний игрока всегда
bool SpawnDebugBossAfterEveryLevel = true; // спавнить дебажного босса
```



Инструменты (озвучка)

- Запись звуков — большинство звуков записывал сам (голос, различные подручные предметы)
- Обработка — Adobe Audition 1.5 и CS 2015 (для *.OGG)
- Музыка из интернета от Kevin MacLeod



Инструменты (графика)

- Adobe Photoshop
- 2D Toolkit (ассет для Unity)



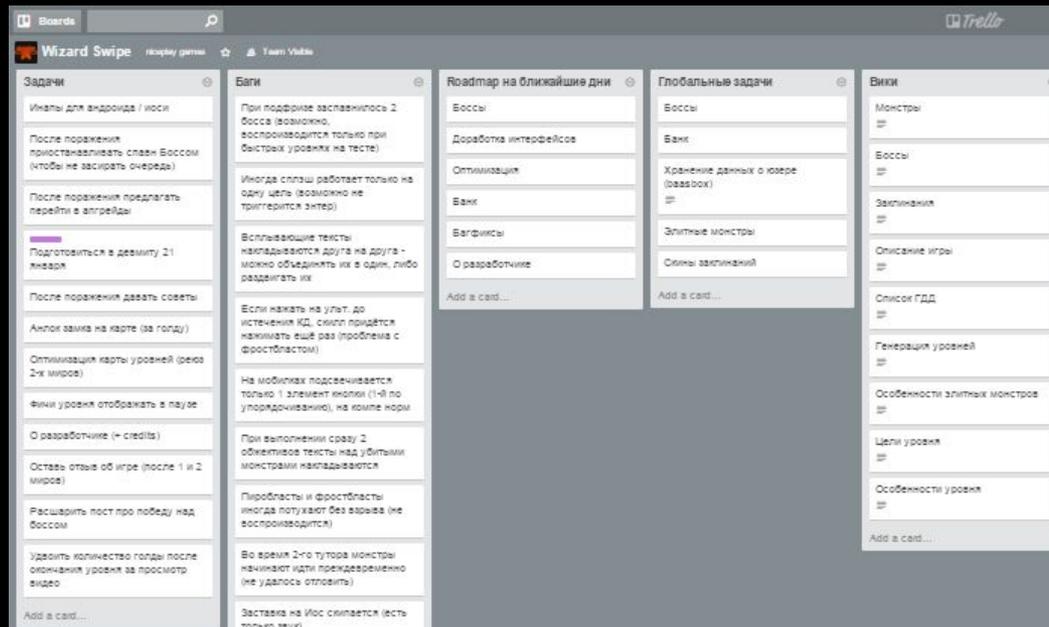
Инструменты (разработка)

- Unity
- Visual Studio
- ReSharper
- Unity Cloud Build (для iOS билда)
- SmartGit

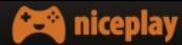


Инструменты (разное)

- Пиар — vkontakte, twitter
- Гифки геймплея — GifCam
- Видео — OBS (Open Broadcaster Software)
- Рисование макетов на iPad — Paper 53
- Трекер тикетов и багов — Trello



Проекты до Wizard Swipe



Games About



Defend your fort from skeletons using fireballs and other spells.

Icons: Android, iOS

The banner for 'Wizard Swipe' features the title in a stylized font. On the left, there are several small, pixelated characters including a wizard, a king, and a skeleton. On the right, a hand is shown swiping a glowing red fireball across the screen.



Hardmode ON is a hardcore runner for really tough guys!

Icons: Android, Apple, Windows, Linux, Steam, Epic

The banner for 'Hardmode ON' has a black background with the title in red, pixelated letters. Below the title is a red silhouette of a city skyline. On the right, a red, blocky character is running.



Potionous is a puzzle game for true alchemists.

Icons: Android, Windows, Linux, Steam, Epic

The banner for 'Potionous' features the title in a white, blocky font. The background is filled with various colorful alchemical symbols, including flasks, bottles, and mushrooms.



Treasure Castle is a physical puzzle in medieval setting.

Icons: Android, Windows, Linux, Steam, Epic

The banner for 'Treasure Castle' has a dark background with the title in a blue, stylized font. The background is filled with grey gears of various sizes.

Зачем показывать игру на шоукейсах

- Можно посмотреть, как новый игрок разбирается в игре
- Сразу видны сильные и слабые стороны игры
- Вам могут подкинуть хорошую идею
- Другие люди могут заметить то, чего вы не замечали
- Знакомство с другими разработчиками и издателями
- Пиар



Советы по показу игры

- Записывать все отзывы
- Все отзывы ценны
- Халявный полезный свэг (например, ручки)
- Анкета отзывов об игре (если представитель занят)
- Два представителя лучше, чем один
- Одежда, показывающая, что ты — разработчик этой игры
- Давать игроку самому разобраться в игре (не подсказывать)
- Два девайса лучше, чем один, большие лучше маленьких
- Визитки лучше, чем листовки
- Не убеждать игрока в том, что он не прав
- Берите аккумулятор для мобильных устройств

Лайфхаки по показу игры

- Можно занять пустующий стенд
- Высматривайте прессу (люди с жёлтыми бейджиками)
- До показа расскажите о своём участии через группы и т.д.
- Если кто-то посмотрел на ваш стенд, сразу зовите его
- Долго стоять утомительно, возьмите табуретку
- До показа познакомьтесь с людьми и позовите на свой стенд

Факты по показу игры

- Всегда есть нецелевая аудитория, смиритесь
- Чем больше людей у вашего стенда, тем больше подойдёт
- Те же самые отзывы потом будут в сторсах
- Отмазка «ранняя версия» катит только, если вы действительно собираетесь исправить это в релизной версии
- Люди любят халяву, розыгрыши и призы
- Вайфая на таких мероприятиях часто нет

Контакты



Михаил Чупраков

Я в социальных сетях:

vk.com/dunmer

facebook.com/mikhail.chuprakov

twitter.com/danmerey

niceplay games:

niceplay-games.com

vk.com/niceplay_games

twitter.com/niceplay_games

niceplaycontact@gmail.com