



# Разработка игрового приложени я

---

в жанре  
выживания

# Last Breath

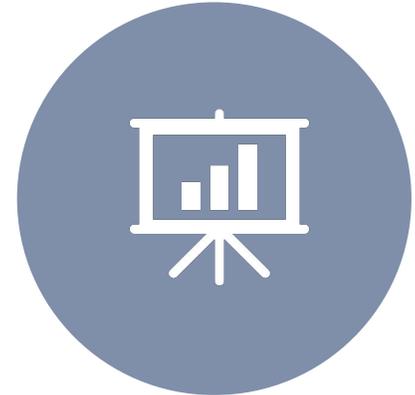
(Последний вздох)



АНАЛИЗ И СТАТИСТИКА  
ИГРОВОГО РЫНКА



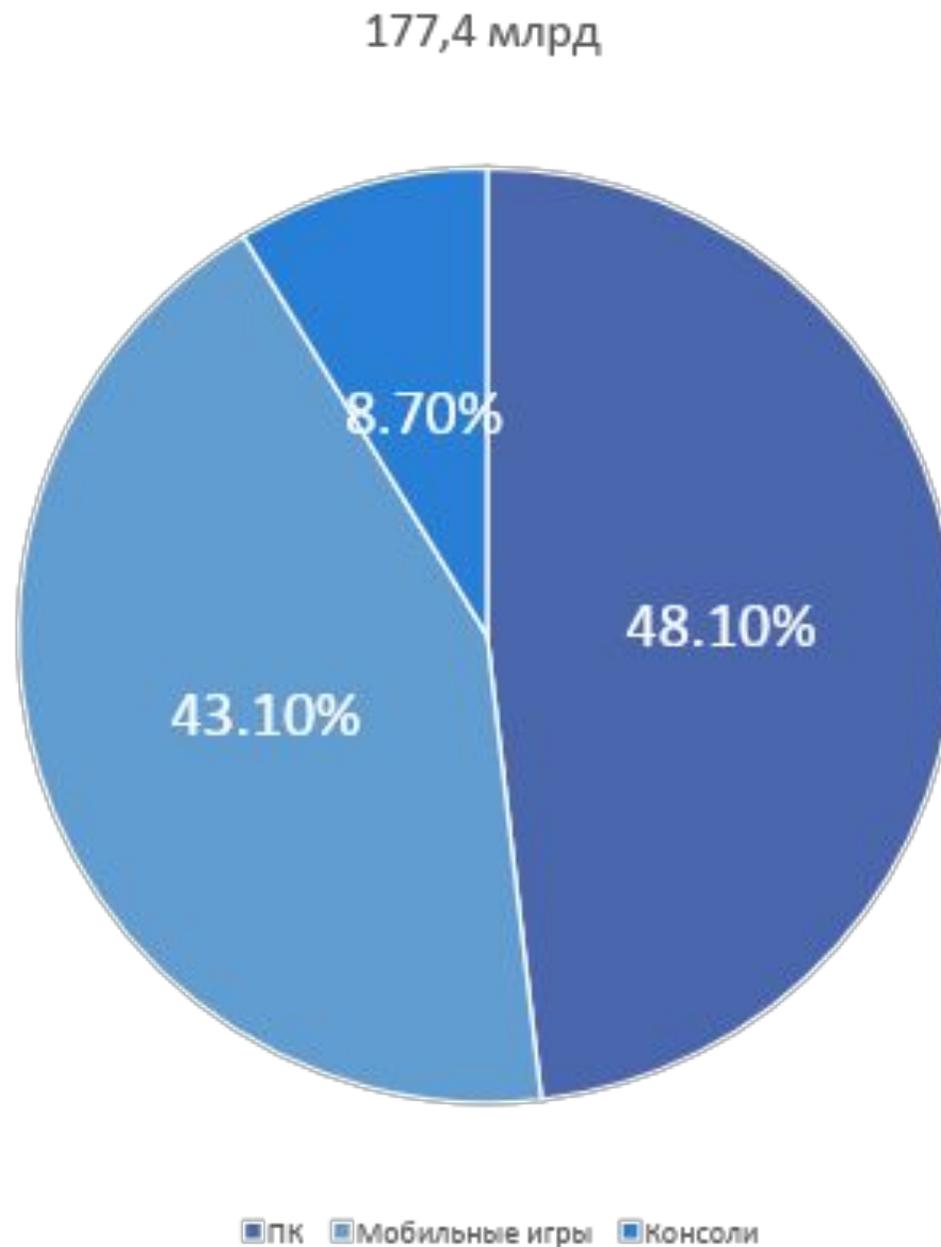
АЛЕКСЕЕВ КИРИЛЛ  
ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК



ПРОЕКТИРОВАНИЕ И  
РАЗРАБОТКА  
ПРИЛОЖЕНИЯ

# ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

- Прибыль на 2021 год



# Рождение жанра

- Seven Cities of Gold  
Игра, разработанная в 1984 году в тот момент безызвестной студией Electronic Arts,.



# Рождение жанра

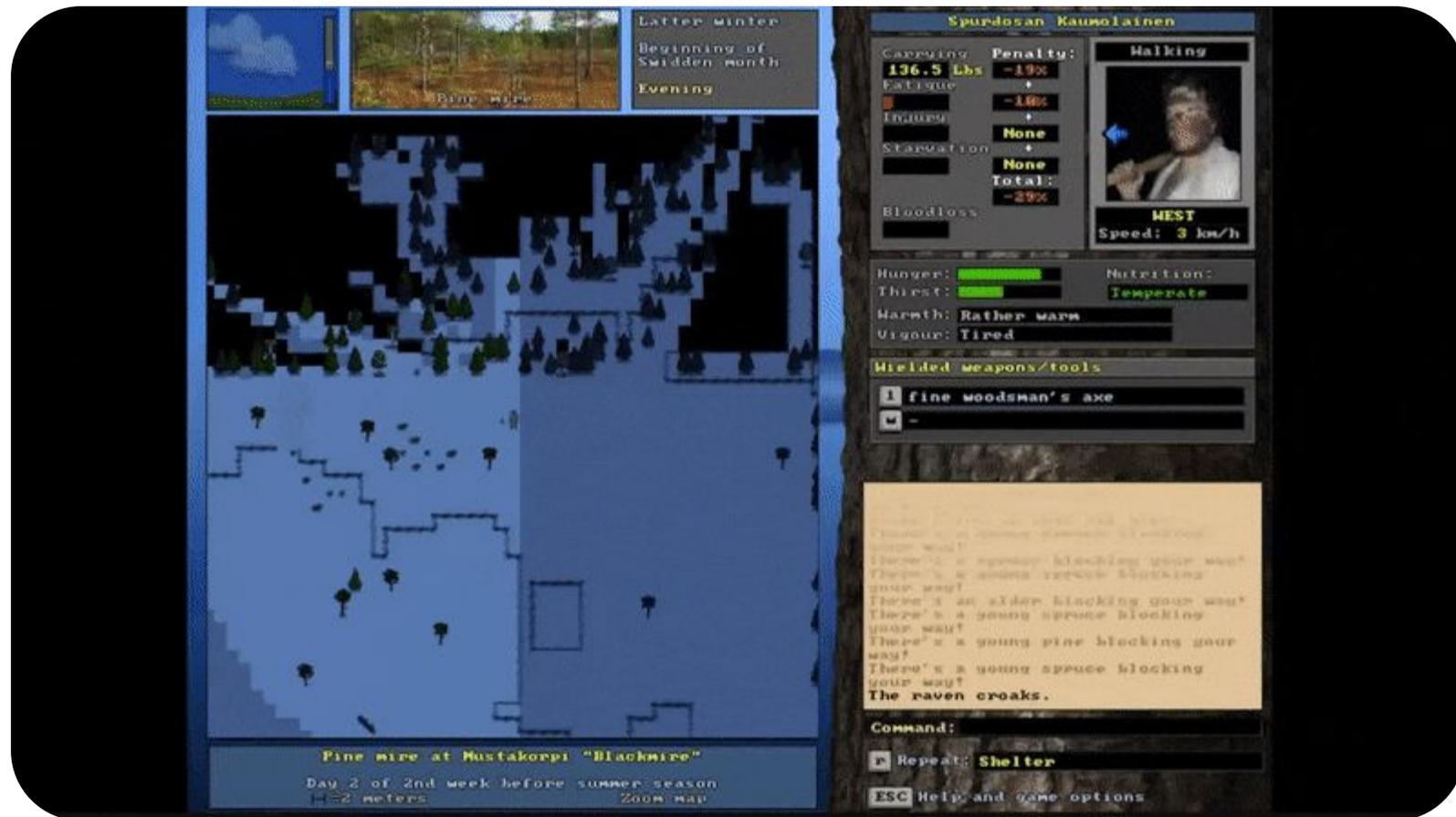
- Heart of Africa

Больше элементов survival-жанра: потребность в еде, воде



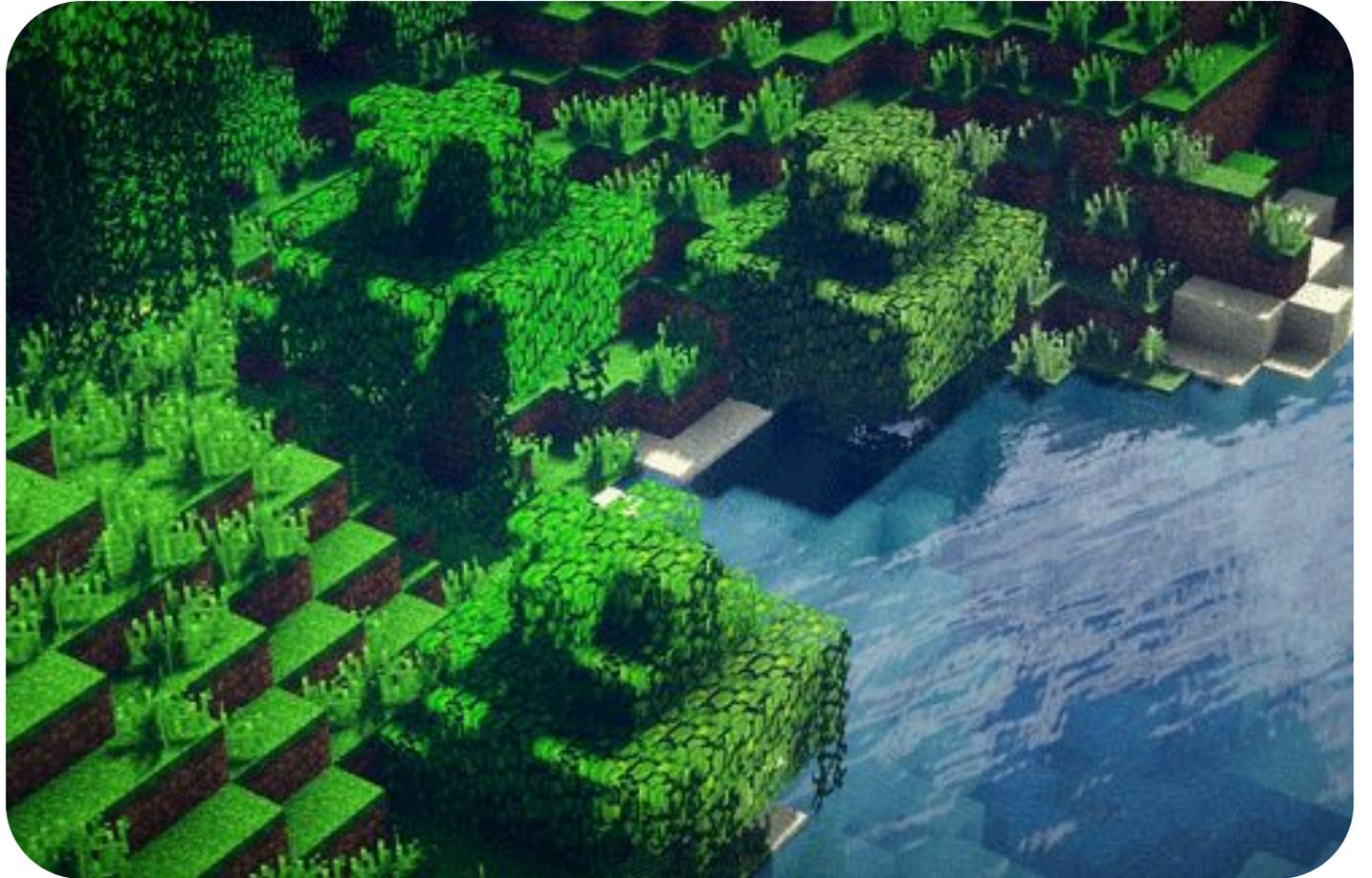
# РАЗВИТИЕ ЖАНРА

- Unreal World  
Во многом опередила  
свое время.



# РАЗВИТИЕ ЖАНРА

- Minecraft. Стоит ли говорить о том, какой фурор произвела игра и какое влияние на жанр оказало?



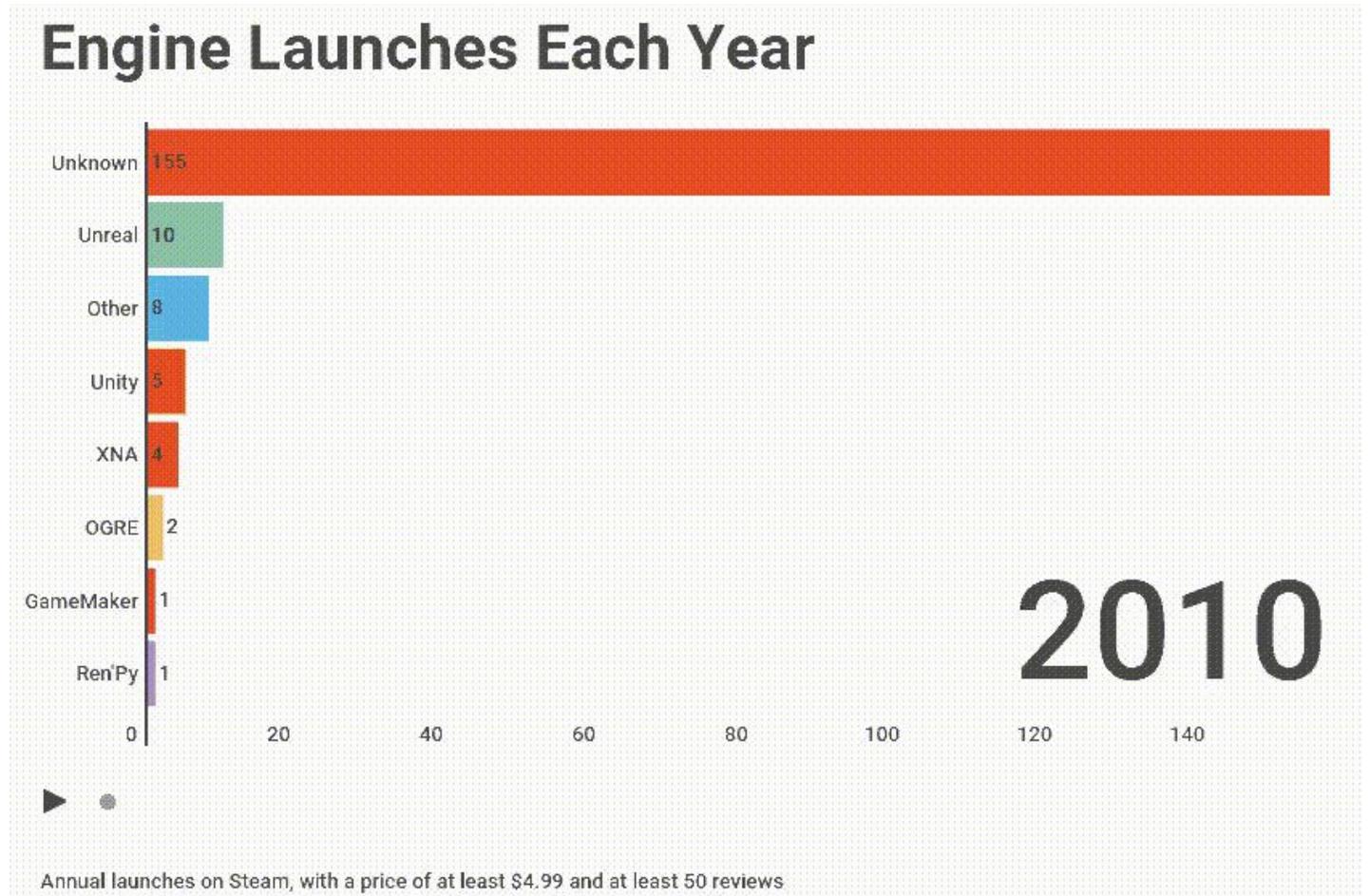
# ВЫБОР ИГРОВОГО ДВИЖКА

- Самый популярный движок не только в мобильной игровой разработке (где он занимает более 50% рынка), но и на Steam для ПК — Unity.

The image shows the Unity logo, which consists of the word "unity" in a lowercase, white, sans-serif font. The logo is centered within a large, black, rounded rectangular background. Below this black background is a lighter gray, rounded rectangular shadow, creating a 3D effect.

# ВЫБОР ИГРОВОГО ДВИЖКА

- Популярность игровых движков в Steam по годам, начиная с 2010.



# HOLLOW KNIGHT

- От инди-студии Team Cherry



# ORI AND THE BLIND FOREST

- От инди-студии  
Moon



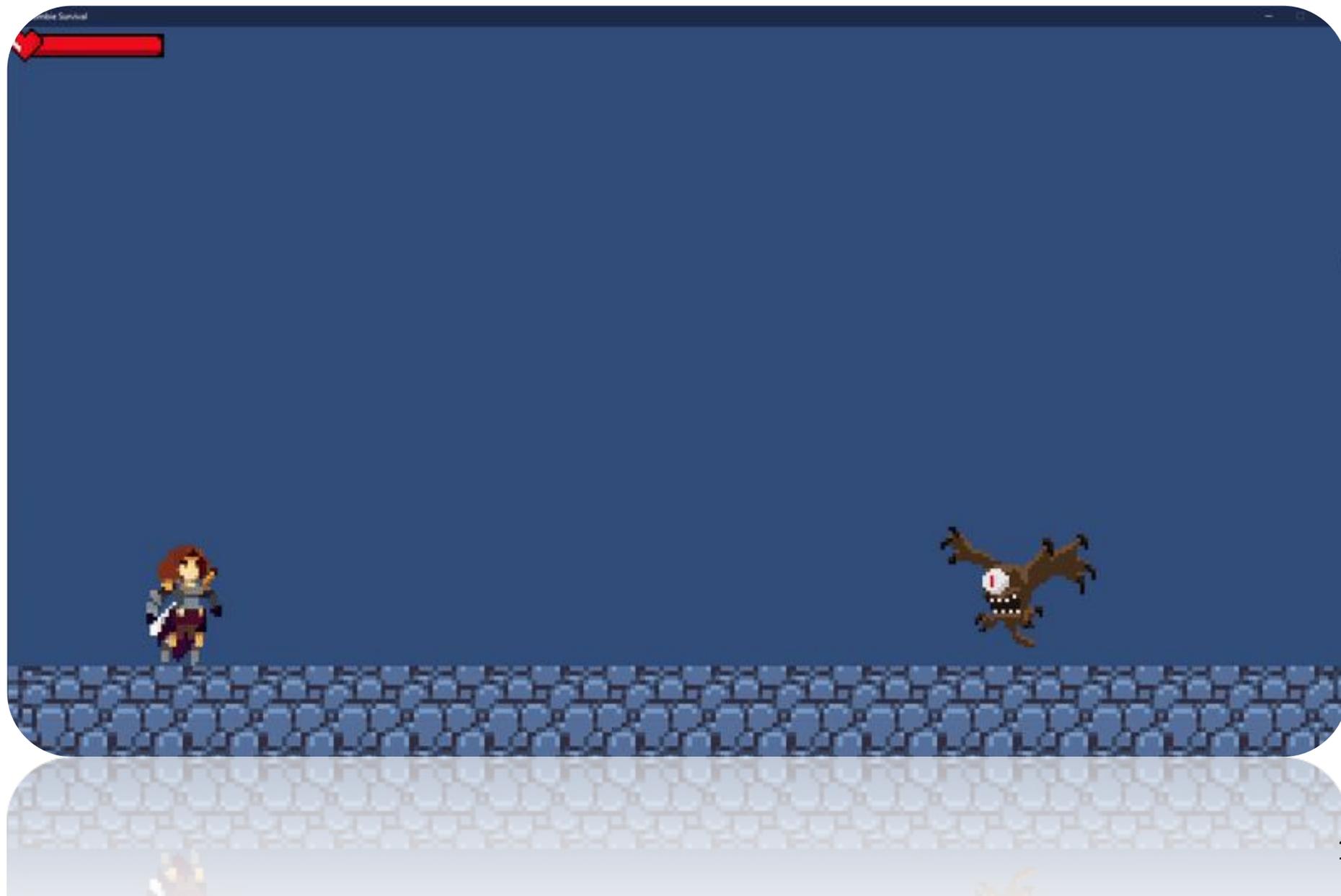
# LAST BREATH

- Цель игры –  
ВЫЖИТЬ КАК  
МОЖНО  
ДОЛЬШЕ



# LAST BREATH

- Механика движения персонажа



# LAST BREATH

- Механика  
Атаки и её  
анимация



# Last Breath

- Дальнейший план разработки



# Благодарю за внимание!

👤 Алексеев Кирилл

Группа 438ПО