

ROCKET RUSH

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ

версия 1.2

СОДЕРЖАНИЕ

Rocket Rush	1
Презентационный концепт-документ.....	1
Содержание.....	1
1. Общая информация	2
1.1. Введение	2
1.2. Концепция проекта Rocket Rush	3
2. Механика геймплея	6
2.1. Игровой режим “Космос”	6
2.2. Игровой режим “Атмосфера”	10
3. Пост-релиз.....	18
3.1. Доработки по Космосу	18
3.2. Доработки по Атмосфере	19
3.3. Социальные доработки	22
3.4. Доработки по игровой вселенной	22
4. Риски разработки	25
5. Состав и опыт команды Buzz Games	27

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В данном разделе содержится организационная информация о команде и проекте.

1.1. ВВЕДЕНИЕ

ЦЕЛЬ ДОКУМЕНТА

Ознакомление потенциальных партнёров с проектом Rocket Rush.

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

Buzz Games.

КОМАНДНЫЙ СОСТАВ

Про опыт участников можно почитать в последнем разделе документа.

Настоящий проект является первой разработкой команды Buzz Games в данном составе. Отдельные участники команды имеют совместный опыт прошлых разработок.

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

- Сработаться, получить опыт полного цикла разработки мобильной игры, включая пострилиз.
- Найти партнёров, как по сотворчеству, так и по финансированию, издательству.
- Создать качественный продукт, “выстрелить” по возможности.
- Обеспечить команду деньгами для дальнейшей деятельности.

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА

Rocket Rush

1.2. КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА ROCKET RUSH

ФОКУС ИГРЫ

Смешной персонаж в ракете летает по космосу и планетам.

ЖАНР И ОПИСАНИЕ

Бесконечный 2д-раннер (аркадный горизонтальный скроллерный флаер), в котором ракета с персонажем летает в атмосфере планет, а также в космическом пространстве. При помощи физики гравитации персонаж избегает многочисленных препятствий и собирает золото, которое тратит на апгрейды в галактическом магазине.

РЕФЕРЕНСЫ

[Jetpack Joyride](#) - простейшее управление, короткие игровые сессии, флаер вместо раннера.

[Major Magnet: Arcade](#), [Space Surfer](#), [Gravitee](#) - физика магнитов, гравитации.

[Whale Trail Frenzy](#) - механика перемещения героя по игровому полю.

[Space Chicks](#) - космический юмор.

Теги сеттинга - космос, ракеты, юмор, гравитация, планеты.

ПЛАТФОРМА

Android.

Примечание: в пострелизных доработках планируется портирование на iOS и Windows Mobile.

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТА (FEATURES)

То, что продаёт проект

- Классический динамичный аддиктивный геймплей раннера.
- Простейшее управление персонажем.
- Короткие игровые сессии.

Уникальные особенности

- Полёты ракеты на основе физики гравитационного притяжения.
- Юмористический космический сеттинг.

Дополнительные фишки

- магазин с апгрейдами персонажа и донатом
- главное меню в виде мини-игры
- социальные механики
- таблицы рекордов
- достижения

Примечание: данный раздел касается предрелизных работ и не раскрывает планируемые пострелизные фишки. Они описаны в дальнейших разделах документа (смотри раздел “2.3. Пострелизные доработки”).

ЦЕЛИ ИГРОКА

Краткосрочные цели в Атмосфере:

- избегать препятствий
- собирать монеты
- собирать топливо

Краткосрочные цели в Космосе:

- перемещаться по Галактике
- собирать монеты
- переходить в режим Атмосферы
- заходить на торговую планету (магазин)
- взаимодействовать с дополнительными элементами меню (достижения, социал)

Долгосрочные цели:

- научиться играть
- пройти все планеты
- взять все достижения
- открыть все апгрейды в магазине
- потратить деньги в донат-магазине
- достичь желаемых позиций в лидербордах

АУДИТОРИЯ

В отличие от большинства раннеров Rocket Rush не делает упор на мидкорных игроков. Игра привлекает внимание и мидкорных, и казуальных игроков, практически в равной степени. Этому способствует:

- Юмористический сеттинг, смешные персонажи, позитивные анимации и интерфейсы.
- Снижение до минимума насилия, убийств, взрывов и прочего хардкора.
- Простота управления, юзабельность и интуитивность интерфейсов.
- Красочность и разнообразие игровых миров.

Возраст аудитории:

Игра мультिवозрастная. Однако основной упор делается на возрастную категорию от 15 до 25.

Пол аудитории:

Мужчины и женщины практически в равной степени.

Примечание: во время предрелизных работы будут проводиться дополнительные исследования аудитории, с целью минимизации технологических рисков. Портрет аудитории будет конкретизирован более четко.

МОДЕЛЬ МОНЕТИЗАЦИИ

Free-to-Play.

То есть, игрок устанавливает игру бесплатно, а затем ему предлагаются внутриигровые покупки для получения экстр-контента.

ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

Так как жанр игры - бесконечный раннер с долгим циклом жизни проекта, точное время полного прохождения игры указать проблематично на ранних стадиях разработки.

Примечания:

а. Время прохождения будет просчитано и конкретизировано после проведения базовых работ по балансировке игры.

б. При пострелизных доработках время прохождения игры будет увеличиваться за счёт введения дополнительного контента.

ОЖИДАЕМЫЙ СРОК РАЗРАБОТКИ

2 месяца до релиза, начиная с момента активного начала разработки.

2-4 месяца пострелизных доработок.

2. МЕХАНИКА ГЕЙМПЛЕЯ

В разделе раскрывается механика игры с обоснованиями разработки.

2.1. ИГРОВОЙ РЕЖИМ “КОСМОС”

СУТЬ ГЕЙМПЛЕЯ

Игровой режим “Космос” является второстепенной игровой механикой, и представляет собой главное меню игры, в котором игрок при помощи перемещения персонажа выбирает необходимые ему опции. Миниигра имеет вид Галактики, в которой летает наш персонаж в ракете, и в которой находятся планеты, доступные игроку в режиме “Атмосфера”.

Референс геймплея: ///видео///

Польза и объяснения:

а. Референс игрового главного меню встречается в успешнейшем проекте Fruit Ninja, где элементами меню являются фрукты, которые нужно слайсить для активации опций меню.

б. Основная польза от игрового меню - банальная оригинальность. Начинающим командам необходимо привлекать внимание к своей разработке. Игровая форма редко используется для главного меню.

в. В Rocket Rush сделать главное меню игровым очень удобно в плане готового функционала. Физика и сеттинг отлично подходят для реализации данной фиши.

г. Польза от такой фиши, варьируется в зависимости от реакции игроков. В идеале, повышается удержание, за счёт позитивного впечатления об оригинальности с первого момента игры. Плюс игрок здесь же получает опыт обучения игре и основной кор-механике, которая встретится ему в режиме Атмосферы. Условие - минимальный туториал одной текстовой строкой.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

На экране игрового режима “Космос” находятся следующие элементы:

- Персонаж.
- Сама галактика (бекграунд, спецэффекты, название).
- Монеты (ежечасный сбор, миниигра для повышения DAU).
- Планеты (для входа в Атмосферу).
- Магазин (торговая планета).
- Другие опции меню в виде кнопок (социальность, достижения, настройки).

Все элементы Космоса расположены в пределах одного экрана, без возможности прокрутки игрового поля в разные стороны. То есть границы экрана - locked. Все объекты по возможности умещаются рядом друг с другом, при этом не соприкасаясь, находясь на некотором отдалении. Зуминга игрового экрана тоже нет.

Польза и объяснения:

а. Так как мы используем игровую форму для главного меню, то активация опций будет занимать больше времени, чем если бы игрок просто тапал по кнопкам классического меню. Следовательно, некоторый процент игроков будет фрустрироваться этим, и это надо учитывать. Да, можно было бы сделать большой

открытый мир, где планеты витают в пределах, скажем, 4-6 экранов, составляющих всё пространство галактики, и игрок там летает по скроллящемуся экрану в поиске нужной планеты. Но увы и ах, всё это секунды, которые нам специалистам по юзабельности, необходимо беречь, дабы убрать даже намёк на фрустрацию игроков. Всё в нашем мире склонно ускоряться, особенно взаимодействия людей с интерфейсами и информацией. Это надо учитывать, и уменьшать, соответственно, разрыв между желанием игрока запустить опцию меню и реализацией этого желания до 2-4 секунд. Это время между нажатием игрока на тапхолд по экрану Космоса и влётом ракеты в поле гравитации элемента меню, и последующей его активации. Соответственно, необходимо очень точно рассчитать скорость перемещения ракеты в режиме Космоса.

б. В перспективе, когда игрок привыкнет к данной форме игрового меню, то ему можно преподнести несколько более продвинутые по размерам Галактики. Здесь возможен и зуминг, и скроллинг, и прочее. Но это уже в пострелизных апдейтах, а не в релизе. Расширения Галактик вполне могут расширить рамки данного режима, выводя его из статуса "очень второстепенного" в статус "почти наравне с основным геймплеем". Однако, это очень сильно зависит от реакции игроков. И даже, скорее всего, нужно рассчитывать, что игровое меню будет негативно воспринято аудиторией, и будет полностью фичекатнуто.

в. Интересно, что при внедрении в Космос некоторого количества монет для сбора ракетой, увеличивается метрика DAU. Это удобно - игроку даже не надо играть в игру, чтобы получить мини-награду. Это похоже на то, как если бы в главном меню Fruit Ninja игрок получал очки и ачивменты за разрезанные элементы меню. Это просто и весело. Еще референс данного мини-развлечения был реализован в гиганте Boom Beach, где на карте мира генерировались сундуки с бриллиантами, которые игрок мог собирать перед переходом к кор-геймплею, и в промежутках между оным.

МЕХАНИКА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖА

При помощи физики гравитации в режиме Космос персонаж может "примагничиваться" к планетам, и выполнять круговой полёт по их орбитам. Примагничивание осуществляется, если персонаж оказывается в пределах гравитационного поля планеты. Примагничивание перестаёт действовать, когда персонаж вылетает за пределы гравитационного поля планеты.

Персонаж выполняет движение постоянно, с момента появления главного меню перед игроком. Если игрок не меняет направление движения персонажа тапхолдом, то может произойти следующее:

- Персонаж долетает до границы галактики (граница экрана), после чего происходит автоматическое разворачивание персонажа в случайном направлении, и полёт продолжается.
- Персонаж долетает до гравитационного поля планеты, входит в него, и начинает летать там по кругу.

Если игрок нажимает тапхолд на любом месте экрана, свободном от дополнительных опций игрового меню, то персонаж изменяет направление своего движения. Причем, пока нажат тапхолд, направление будет изменяться, если не прерывается встречным объектом.

Польза и объяснения:

а. Данную механику перемещения легко реализовать на почти готовом движке. По сути она повторяет механику спутников в режиме Атмосферы. Прямая выгода в простоте технической реализации.

б. Интересный момент, что персонаж может выполнять движение без участия игрока. Это немного увлекательно. Мило, так сказать. Ракета летает, время игровой сессии идёт - можно смотреть и радоваться.

АКТИВАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ МЕНЮ

Чтобы элемент меню (планета или торговая планета) стал доступен для выбора игроком, необходимо вывести персонажа на орбиту данной планеты. Во время полёта персонажа по орбите, в центре планеты появляется кнопка "GO", после нажатия на которую игрок переносится:

- В режим Атмосферы, если планета игровая.
- В магазин, если планета торговая.

Дополнительные опции игрового режима Космос активизируются без участия персонажа - стандартными тапами игрока по объектам интерфейса. Эти опции - меню социальности, достижения, настройки игры.

Польза и объяснения:

а. Здесь мы видим некоторое усложнение по юзабельности, если сравнивать цикл из Rocket Rush, и цикл из классического меню. У нас надо тапхолднуть, нацелиться, прилететь, затем еще тапнуть на кнопку "GO". Это всё вместо классического "тапнули, запустилось". Но без этого усложнения, к сожалению, не получится мини-игры, поэтому оно оправдано. С другой стороны, вход в магазин и другие дополнительные опции, активизирующие попап-окна, возможно реализовать мгновенным, без прослойки в виде кнопки "GO".

б. Помимо появляющейся кнопки "GO" в пострелизовых доработках вполне можно прикручивать к ней целое выпадающее меню. Это юзабельно, раз уж взгляд игрока всё равно будет падать на данную кнопку "GO", то почему бы это не усовершенствовать. Для планет в этом выпадающем меню может содержаться строка с хайскором игрока и с ачивментами, которые можно получить на данной планете. Для магазина подойдёт строка "у вас не хватает денег". И таким образом юзабельность дополняется практичностью, информативностью, генерируя еще большую юзабельность.

ТОРГОВАЯ ПЛАНЕТА (МАГАЗИН)

Данный функционал есть практически в каждой игре, и не нуждается в детальном описании здесь, в презентационном документе. Кроме того, что мы постараемся сделать магазин по возможности юмористическим, никаких принципиальных отличий от других проектов здесь нет. Суть в том, что игрок, попадая в магазин, может купить там апгрейд, если хватает собранных монет. Либо игрок может оценить апгрейд, который хочет приобрести в скором будущем. Либо игрок может использовать возможность доната, купив желаемый апгрейд путём вкладывания реальных денег в игру.

В нашей предрелизной работе магазин заполнен сравнительно небогатым выбором. Это апгрейды для персонажа и бустеры для набора большего количества очков. Примером апгрейда может стать увеличение радиуса магнита для сборки монет. Примером бустера может стать бак топлива, который используется в случае, когда в режиме Атмосферы у игрока закончилось топливо.

Польза и объяснение:

а. Магазин обязателен, в связи с прямым отношением к монетизации приложения.

б. Магазин есть активатором доната.

в. Магазин отлично показывает игроку долгосрочные игровые цели в плане апгрейдов, подогревая интерес к игре, следовательно, влияя на удержание прямым путем.

д. Ассортимент магазина можно расширять контентными дополнениям на протяжении долгого времени пострелизных работ.

е. Магазин - это источник наслаждения для игроков, в магазин идут с радостью, ведь там игрок получает награды за свои старания.

ж. В целом магазин - это превосходный буст практически ко всем метрикам проекта.

МЕНЮ СОЦИАЛЬНОСТИ

Данный раздел является второстепенным в плане приоритетности реализации, по отношению к основной механике игры.

До релиза полезно иметь в распоряжении следующие функционалы:

- Добавление друзей из фейсбука.
- Список игровых друзей игрока, и highscore каждого из них.
- Расшаривание в фейсбук сообщений про получение достижений.

Данный набор функционалов вполне может быть урезан при нехватке времени до релиза, и перенесен на пострелизные доработки.

Польза и объяснения:

а. Функционал может быть легко урезан, потому что никак не влияет на основной геймплей, а следовательно, не вписывается в фокус. Однако вырезать его нежелательно очень.

б. Нежелательно потому, что данный функционал является единственной возможностью разработчиков хоть как-то своими силами ощутимо повлиять на раскрутку игры, на виральность проекта.

в. Следует помнить, что данные фиши являются первостепенными в случае "взрыва" игры. И просто важными при обычной "невзрывной" пострелизной разработке. Польза от фиш - очень большая, и доказывать тут нечего, так как в гугле есть десятки толковых материалов про виральность.

г. Данные фиши прямым образом влияют на DAU/WAU/MAU, и возможно, YAU, если такое вообще есть.

МЕНЮ ДОСТИЖЕНИЙ

Сообщения про достижения появляются тогда, когда игрок их достигает - для этого есть попапы в любом режиме игры. Впоследствии, достижения открываются и в меню достижений, куда игрок может попасть из главного меню игры, из Космоса. За достижения игрок получает награды. Достижения касаются самых разнообразных аспектов игры, начиная от количества проведенного в игре времени, и заканчивая преодолением рекордной отметки в режиме Атмосферы.

Польза и объяснение:

а. Про экстра-награждение игрока слагаются тома. И все стараются награждать игрока часто, щедро и ярко. Ачивменты настолько же частая практика, что и внутриигровой магазин с донатом. Польза - набор долгосрочных целей для игрока. Набор наград. Писькомерка отчасти. Но основная выгода - это прямое влияние на удержание игрока, переигрываемость игры, DAU/MAU. Есть ачивы - есть куда стремиться.

б. Польза системы ачивментов и в другом, чисто технологически. Эту систему можно расширять и расширять, хоть с каждым контентным патчем. Все любят ачивки, дайте две.

ТРЕНИРОВОЧНАЯ ПЛАНЕТА

Здесь игроки могут отточить свои навыки, и здесь же играется tutorial.

Польза и объяснения:

а. Очень сильно влияют на удержание игрока первая минута игры - что игрок увидит и насколько гармонично он это воспримет. Так как в Rocket Rush представлена сложная по сравнению с обычными раннерами механика гравитации, то обязательным будет момент tutorialа.

б. Важно, чтобы tutorial был простым, не затянутым, и по возможности отключался, если игрок того желает. Выполнение этих условий при разработке tutorialа избавит игрока от фрустрации на ранних этапах игры, что сильно повлияет на удержание.

в. Данный функционал tutorialа может быть легко перенесен в единственный и бесконечный игровой режим, включаясь для 1-2 первых игровых сессий.

2.2. ИГРОВОЙ РЕЖИМ “АТМОСФЕРА”

Суть геймплея

В режиме Атмосферы персонаж летит над атмосферой планеты, избегая препятствия, собирая монеты и горючее, зарабатывая очки.

Референс геймплея: [Whale Trail Frenzy](#).

Польза и объяснения:

а. Успешная игра старается показать предысторию персонажа, чем проще, тем лучше. А проще некуда, чем в Jetpack Joyride, где главное меню запросто превращается в начало игрового уровня - это гениально, и нам до этого далеко. Но в Атмосферу персонаж прилетает из Космоса, и у игрока уже частично отпадают вопросы “откуда” и “почему”. Просто и наглядно - пришел с неба, в небо и вернется.

б. Польза от самого режима... Здесь можно сказать, что в целом, режим Атмосфера - это шанс команды куда-то дойти и что-то за это получить. Всё здесь по классике жанра, плюс пару оригинальных фиш, а точнее, одна оригинальная фиша - спутники (смотри подраздел “Спутники”).

в1. Можно написать про пользу самих раннеров, и почему они популярны. Если не вдаваться в аналитические обзоры и исследования, то наше имхо - раннер автоматизирует геймплей классического платформера. И в этом успешность данного жанра. Ограничивается выбор игрока “что делать”, и это идёт на пользу играбельности. Множество кнопок для перемещения в платформерах - просто исчезают, когда речь идёт про раннер, где игроку не нужно заботиться про направление движения, так как оно всегда “вперёд”. И заботой игрока остаётся только тайминг прыжка, либо двойного прыжка (Robot Unicorn), либо залезаний\подкатов (Vector). Персонаж не стреляет - еще один архаизм платформеров ушедший в небытие, хотя, например, гениальные Half Brick сумели таки возродить стрельбу (пусть и чисто номинальную), но на то они и Халфбрики.

в2. Стрельба и сложное перемещение исчезло и из горизонтальных скролл-шутеров, которые являются прообразом Jetpack Joyride. Такое упрощение не только техническое - его корни лежат глубже. Рассмотрим подробнее горизонтальные скроллерные шутеры (а заодно и вертикальные, так как есть вертикальные раннеры тоже). Внимание игрока там сконцентрировано на задаче попадания снарядов по врагам, а значит, и на врагах, и на корректировке положения корабля для более точных выстрелов. Плюс, внимание игрока постоянно скачет в ту часть экрана, где расположен корабль, чтобы уворачиваться от вражеских снарядов. То есть в лучшем случае внимание игрока одновременно на трёх аспектах скролл шутера, и это в лучшем случае, а ведь есть еще дополнительные задачи, как сбор паверапов, перезарядка

и смена оружия... Ну, а в подобных раннерах мы видим гораздо более простую картину. Внимание игрока сконцентрировано на персонаже и рядом с ним, чтобы персонаж избегал препятствий. И плюс, иногда внимание очень естественно проскальзывает вперёд экрана, и обратно, без лишних задержек - и этому сильно способствует намного более эффективный, чем в скролл-шутерах, контроль персонажа раннера, а также непрерывность череды препятствий. Таким образом выявлен паттерн популярности раннеров - простота, казуализация.

г. В референс приводится Whale Trail, а не Helicopter Game, по причине более казуальной динамики в первой игре, по сравнению с дикой сложностью и скоростью второй. Также Whale Trail является прототипом нашей многообъектности, в связи со спутниками, хотя у нас и не будет такого сильного зуминга экрана. Плюс, в Whale Trail используется идея топлива, которая очень удобна нам для балансировки геймплея.

КАМЕРА

Классический горизонтальный скроллер, где перемещающийся по игровому миру слева направо персонаж наблюдается игроком со стороны.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Может скроллиться как горизонтально, так и вертикально. Основные элементы, которые находятся на игровом поле:

- Персонаж.
- Препятствия.
- Монеты.
- Топливо.
- Поверхность планеты.
- Бекграунд.
- Спутники.

Игровое поле скроллится:

- Горизонтально - справа налево, создавая иллюзию перемещения персонажа по игровому миру, причем в некоторых случаях со спутниками может выполняться скролл игрового поля слева направо. Горизонтальный скролл происходит постоянно, как во всех раннерах, кроме игровых ситуаций со спутниками и меню паузы.
- Вертикально - и вверх, и вниз, когда персонаж взлетает или пикирует. Также вертикальный скроллинг поля включается в ситуациях со спутниками.
- Пропорционально - речь идёт о зуминге, который включается в некоторых игровых ситуациях для увеличения обзора, например, при вертикальном взлете персонажа по спутнику.

Пределы игрового поля:

Персонаж не опускается ниже некоторой высоты, на которой он может перемещаться без участия игрока. На данной высоте, у нижней грани экрана персонаж не умирает, в отличие от некоторых хардкорных аналогов, как Helicopter Game, к примеру. Аналогом данной механики является Jetpack Joyride, где персонаж может бежать самостоятельно по полу.

Верхний предел поля отсутствует. Персонаж может взлетать вверх на неограниченное количество экранов, пока не закончится топливо. В игровых ситуациях со множеством спутников персонаж может

подниматься вверх с их помощью - геймплей таким образом переносится в верхние слои атмосферы. При этом механика геймплея не меняется, но, возможно, балансом будет продиктован ускоренный расход топлива, чем выше персонаж от поверхности планеты.

Второстепенные объекты:

На игровом поле может находиться также следующее:

- GUI с кнопкой паузы и шкалой топлива.
- Анимированные эффекты от персонажа и препятствий.
- Окно окончания уровня.
- Окно паузы.

Объяснение и польза:

а. Как мы видим успешные раннеры прошлого не использовали скроллинг игрового поля, например, Jetpack Joyride или Helicopter. У персонажа строгая полоса экрана, не выше и не ниже, и это понятно и просто, и в этом успех. Но современные тренды диктуют нам моду, и мы вынуждены подчиняться. Во многих горизонтальных раннерах поле скроллится по-разному, а есть еще и вертикальные раннеры... Польза скроллящегося вертикально игрового поля в горизонтальном раннере - ясна, так как позволяет расширять геймплейные возможности игрока, спектр препятствий, то есть дает разнообразие игровых ситуаций.

б. В отличие от Jetpack Joyride мы убираем верхнюю границу поля (хоть и оставляем нижнюю), как в Whale Trail. Это сделано опять таки для расширения спектра игровых ситуаций. Да, игрок не будет особо подниматься наверх, если это не продиктовано необходимостью - топливо то расходуется. Но зато есть иллюзия некоторой свободы, игрок это знает, и в принципе, может изредка обходить препятствия не как запланировано игрой, а поверху, теряя топливо, но и пребывая в большей безопасности.

в. Большая польза скроллящегося вертикально игрового поля заключается в нашей необходимости создавать иногда целые массивы спутников, по которым персонаж перемещается вертикально вверх, по диагонали, а иногда и горизонтально, но как бы уровнем выше. То есть фишка продиктована технологией.

г. Польза от разнообразия игровых ситуаций - увеличение retention.

ПЕРСОНАЖ

Подконтрольным игроку персонажем является ракета, внутри которой находится супергерой. История такова, что супергерою было трудно летать самому, и он нашел ракету - теперь он летает на ней, так легко, и не потеешь.

Ракета сама по себе достаточно живая, как часто аниматоры оживляют в мультфильмах предметы. Например, в мультфильмах "Cars" или "Planes", но в нашем случае сама по себе ракета хоть и сделана из металла, но есть достаточно гибкой и видоизменяющейся. Референсом здесь могут послужить метаморфозы Джинна из старого доброго Диснеевского "Алладина". То есть ракета, грубо говоря, может испугаться, или обрадоваться, и это будет заметно по изменению её позы, осанки корпуса, по наклону хвоста и головы. Ракета как конь, иными словами.

Супергерой, находящийся в ракете, виден игроку не часто. В основном, в моменты входа в игру, в окне награждения и прочих окнах игры, в заставке, а также, что более всего важно, на картинках\иконках игры в Play Market. Иногда герой может появляться игроку во время игры, например, при успешно сыгранных ситуациях, в виде анимированного портрета, или огромной руки с поднятым пальцем вверх.

Озвучен больше герой, чем ракета.

Польза и объяснение:

а. В самых успешных мобильных игровых проектах главный персонаж - либо человек, либо человекоподобное существо, либо просто живое создание с человеческими эмоциями, мимикой и движениями. Большинству игроков казуальных и мидкорных "по душе" ближе управлять чем-то живым, чем машиной или танком (аномалию WoT здесь рассматривать не будем, там другие факторы повлияли на успех). Здесь важен эмоциональный аспект вовлечения игрока в образ главного героя и остальных персонажей игры - это один из краеугольных камней киноиндустрии, и распинаться "почему так" здесь можно долго. Вкратце, для мидкорной игры, тщательно проработанный живой персонаж - залог если не успеха, то как минимум, положительного внимания со стороны аудитории.

б. С целью сокращения сроков пререлизных работ, анимации живой ракеты могут быть перенесены на пострелиз.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

Любой тап или тапхолд игрока может выполняться в любом месте игрового экрана, кроме кнопки паузы.

При полете над поверхностью планеты:

- Тап - персонаж выполняет некоторый минимальный набор высоты, затем снова возвращается к поверхности.
- Тапхолд - персонаж выполняет набор высоты, пока действует тапхолд. Это во время горизонтального полёта, причем есть пиковая точка, когда персонаж прекращает набор высоты, и планирует вниз автоматически, где снова может быть "подхвачен" тапхолдом игрока.

При полете в гравитационном поле спутника:

- Тап - персонаж выполняет некоторый минимальный набор высоты, относительно орбиты спутника, затем возвращается на исходную высоту данной орбиты.
- Тапхолд - персонаж выполняет смену траектории в зависимости от своего положения по отношению к спутнику. На основе физики гравитации, грубо говоря. При этом, пока нажат тапхолд, персонаж будет изменять траекторию по кругу, пока не притянется спутником или поверхностью.

Помимо этого, игрок может выполнять серии тапов для точной калибровки высоты, на которой выполняется движение персонажа вперёд, как по поверхности, так и по орбите спутника.

Объяснение и польза:

а. Тяга к упрощению - это тренд нашего времени. Одновременно, простое управление является одним из трендов успешности проекта, согласно [интервью](#) с CEO Half Brick. И действительно, сложно даже представить, сколько на рынке мобильных игр со сложной или многокнопочной системой управления игрой. А на первых местах, в основном, те проекты, в которых много внимания уделено юзабельности и простоте управления.

б. Да, мы пошли нелегким путем, отрывая от сердца и засовывая в геймплей усложнение, в виде примагничивания персонажа к спутникам. Но от хардкорности нас отделяет то, что в спутниках используется та же механика, что в Космосе, а также, что обе механики чрезвычайно просто держать под контролем - всего лишь таймингом тапхолда.

в. Простой контроль смены траектории персонажа на гравитационных поверхностях позволяет нам добавлять эти самые поверхности (спутники), что в свою очередь позволяет разбавить классический раннер многочисленными вариациями усложнений и расширений. Как это влияет на метрики проекта - сложно сказать определенно, так как в потенциале спутники позволяют добавлять бесконечный контент, а это улучшает все метрики. А на стадии предрелизных работ простейшее управление помогает создать оригинальный геймплей, естественным образом дополняющий классику жанра.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Это основной "противник" игрока, его челендж и развлечение. Препятствия различаются от планеты к планете, соответствуя уникальным стилям галактик и планет, находящихся в них. На время предрелизных работ основными препятствиями являются природные объекты: горы, вулканы, летающие скалы итд.

В идеале препятствия являются смешными, но грозными персонажами, при соприкосновении с которыми, у персонажа расходуется больше топлива, чем при обычным наборе высоты. Поэтому, одна из целей игрока - избегать столкновений всеми силами.

Препятствия двигаются в сторону персонажа, аналогично скроллингу бекграунда и прочих элементов игрового поля, справа налево. Некоторые препятствия имеют большую скорость сближения с персонажем, чем другие элементы игрового поля.

По мере прохождения персонажем расстояния Атмосферы, препятствий становится больше, они образуют сложные конструкции, лабиринты, тоннели, и просто, ситуации, в которых всё сильнее задействуется скорость реакции игрока. Чем дальше в лес... (с).

Препятствия генерируются процедурно, то есть программным путём.

Польза и объяснение:

а. Важно обратить внимание на скрытую подсказку из Jetpack Joyride, которая тянется еще со времен Helicopter Game. Она гласит "делайте тоннели". В джетпаке, который, как и вертолет, является флаером, а не раннером, тоннели реализованы не явно, в отличие от вертолета, где наоборот, весь уровень является тоннелем. В джетпаке мы видим тоннельности, которые генерируются лазерными установками, когда те заполняют экран, оставляя узкое пространство для маневров. Однако, в обычных раннерах реализация тоннелей невозможна, так как нет точечного управления положением персонажа в пространстве. У нас флаер, поэтому мы можем, да и сеттинг располагает. И польза тоннеля в том, что здесь проявляются напряженные моменты игры, когда нет возможности отпустить тапхолд на более чем пару секунд, и нужно всё время держать высоту.

б. Делать универсальные препятствия хорошо - больше вариантов игровых ситуаций, челенджей, с минимальными затратами ресурсов. Одной и той же злой головой бородатого робота можно замостить весь экран, оставив узкий проем лабиринта, а можно посыпать её игроку раз в секунду в случайных местах экрана, а можно развесить на спутнике, мешая собирать монеты, а можно использовать в качестве снаряда для пушки. Универсальность.

в. Польза препятствий и балансировки их появления в том, что игроку нужен челендж. Игроку нужны препятствия, чтобы мочь их преодолевать силой своего скилла, получая при этом награды. Почти все игры строятся на этом.

СПУТНИКИ

Помимо препятствий на пути персонажа встречаются спутники, имеющие каждый своё гравитационное поле. Причем персонаж не может врезаться в спутник, теряя топливо, как в случае с препятствиями. Вместо этого, подлетая близко к спутнику, персонаж входит в его гравитационное поле, после чего выполняет полёт по орбите спутника в том или ином направлении.

При полёте по орбите спутника, как и в режиме Космоса, персонаж может выполнять набор высоты относительно орбиты спутника:

- Если при этом персонаж не вылетает из гравитационного поля спутника, то после отпущения тапхолда, персонаж возвращается на орбиту спутника.
- Если при наборе высоты персонаж вылетел за пределы гравитационного поля спутника, то его полёт выполняется с учётом влияния гравитации планеты. То есть бесконечно кружить при зажатом тапхолде у персонажа не выйдет.

На орбите спутника могут находиться объекты:

- Монеты.
- Препятствия.
- Топливо.
- Ускорители.

Спутники имеют разные размеры, в зависимости от игровой ситуации, сгенерированной процедурно. Например, возможен вариант серии небольших спутников, видимых в пределах одного экрана, между которыми персонаж выполняет последовательные примагничивания с целью набора ускорения. Или пример огромного спутника, пролёт по которому занимает не один десяток секунд, с препятствиями и монетами.

По своей сути, спутники являются дополнительным бонусным геймплеем для игрока, у которого всегда есть выбор в данной ситуации. Он может продолжать лететь по планете горизонтально, или изменить курс на спутник, где могут находиться как дополнительные монеты, так и неожиданные препятствия. В конце серии спутников зачастую находится ускоритель, увеличивающий скорость перемещения персонажа на некоторое время, что позволяет собрать дополнительные монеты и пролететь дальше, быстрее.

После выполнения всех целей на спутнике или на серии спутников, персонаж возвращается на орбиту планеты и продолжает горизонтальный полёт.

Объяснение и польза:

а. Спутники являются одной из тех фишек, которые отличают Rocket Rush от других подобных проектов. Это важно, оригинально отличаться, особенно на бурном рынке раннеров, где клоны порождают клоны ежемесячно.

б. Данный тип игровых объектов продиктован физическим движком игры, который к моменту написания концепта был уже готов. Спутники идеально вписываются не только в техническую часть проекта, но и в идеологическую.

в. В пострелизовых версиях спутники будут, скорее всего, заменены живыми персонажами. Что позволит еще более глубоко проработать игровую вселенную, разнообразить юмористичность игры, привлечь больше казуального внимания, и конечно же, выпендриться.

г. Референс спутников - Major Magnet: Arcade. Данная механика магнитов\гравитации успешно применяется, в хардкорных проектах, как минимум, а значит, вполне имеет право на существование.

д В плане метрик данная внутриигровая фишка приводит, если правильно реализована, к удержанию игрока, его вовлечению в игровой процесс, к пробуждению интереса, повышению общей аддиктивности проекта.

е. И как было уже замечено, в пострелизных доработках тема спутников позволяет внедрять очень много нового разнообразного контента.

ТОПЛИВО

Шкала топлива постоянно набирается и постоянно тратится. Набор шкалы топлива происходит при помощи сбора топливных паверапов, которые встречаются на пути персонажа.

Расходуется топливо:

- При нажатии тапхолда игроком.
- При столкновении с препятствиями.

Объяснение и польза:

Референсы идеи топлива - Whale Trail, Hill Climb. Нам прямая польза в том, что игрок вынужден следовать следу из монет, на котором и случаются топливные баки. Вторая прямая польза - игрок не вылетает далеко за пределы экрана, хоть и может. Третья прямая польза - возможность апгрейдинга в магазине этого параметра персонажа, а следовательно, потенциальная монетизация. Четвертая прямая польза - более точечное управление балансом, в целом, всего режима Атмосферы и последующих апдейтов оно. Пятая, и это не прямая польза, которая заключается в возможности генерировать новые более интересные игровые ситуации (балансировщик будет очень доволен и трудоустроен).

МОНЕТЫ

Интерактивные объекты на поле, при соприкосновении с которыми у персонажа генерируется игровая валюта. Собственно, монеты и есть игровой валютой, собираемой персонажем в игровых режимах. После сбора, монеты исчезают, а в новой игровой сессии респавнятся заново.

Монеты расположены на игровом поле в виде шлейфа, который является указателем оптимального направления для перемещения персонажа. Шлейф монет никогда не подводит персонажа, четко выполняя роль инструктора по перемещению. Поэтому, персонаж заинтересован руководствоваться монетами. Однако, собирать их получается не всегда - так как нередко приходится срочно искать обходные пути среди препятствий, в связи с неточностями управления (вина игрока, но не шлейфа).

Шлейф монет может раздваиваться, например, когда у персонажа есть выбор, продолжать лететь горизонтально, или залететь вверх на спутник. В некоторых ситуациях шлейф может и растравиваться.

Польза и объяснение:

а. Шлейф - это интуитивный гайд по лабиринтам препятствий, и за их пределами, доступный в любом месте, в любое время, надежный помощник. К нему быстро привыкаешь, и начинаешь верить.

б. Постоянное награждение игрока, сколько бы ни было сыграно секунд игровой сессии в Атмосфере - всегда есть награда. Это очень важно. Именно поэтому в Jetpack Joyride первые монетки всегда попадают очень рано, с самого начала уровня.

в. Награждения должно быть много, неприлично много (с).

МЕНЮ ПАУЗЫ

У персонажа, находящегося внутри ракеты, в любой момент есть суперспособность - остановить время. Это режим паузы, при активации которого появляется окно Time Stop с опциями:

- Продолжить игру.
- Выйти в Космос.
- Настроить громкость звуков и музыки.

Иконка с изображением песочных часов расположена в верхнем левом углу экрана, и служит для активации режима паузы.

Польза и объяснение:

а. Отличный и хороший тон, когда банальную кнопку меню можно внедрить в сеттинг гармонично. В нашем случае, у героя, который всё-таки обладает зачатками супергеройства, есть способность, создать пространственно-временной вакуум, в котором никто ничего не может, кроме игрока. Время застывает.

б. Показать данную фишку можно на самом экране паузы, сделанной в виде, например, единственной каюты ракеты, где при помощи граффити нанесены рисунки, в шуточной форме показывающие, что герой может останавливать время. Также, используется текст, гласящий не про "Pause menu", а про "Time Stop". Дополнительно, данное меню используется для раскрытия внутреннего мира героя, служа одним из немногих мест, где можно показать самого героя, а также внутренности ракеты.

3. ПОСТ-РЕЛИЗ

В данном разделе содержится информация, что рекомендуется внедрять после релиза игры.

3.1. ДОРАБОТКИ ПО КОСМОСУ

КАМПАНИЯ

В пост-релизе планируется введение других Галактик, наполненных сотней планет, составляющих одиночную кампанию. Перемещение между галактиками осуществляется при помощи межпространственных порталов в режиме Космоса. В каждой галактике находится несколько планет, дабы не затруднять перемещение персонажа между элементами главного меню. Планетам каждой галактики соответствует уникальный арт оформления и препятствий.

Польза и объяснения:

Многоуровневая кампания хоть и является определенным трудом по балансу и левелдизайну, даёт отличное влияние на удержание игроков. По причине того, что появляется целый набор долгосрочных целей - а ведь кампания не приходит одна, навлекая на игру дополнительные апгрейды в магазине и новые ачивменты. Следовательно, у игрока появляются перспективы, open loops, и прочие подсадки для внимания. В соответствии с этим, игрок начинает чаще заходить в игру, и соответственно, повышается параметр MAU.

ПОРТАЛ ПО ГАЛАКТИКАМ

Среди планет в игровом главном меню находится межгалактический портал, при входе в который у игрока появляется окно выбора Галактики, куда он может осуществить переход. При условии, что данная Галактика была открыта игроком. В меню показаны все Галактики, открытые, закрытые и планируемые в новых апдейтах.

Польза и объяснения:

Межгалактический портал - это удобный интерфейс, в первую очередь. И возможность летать вокруг и залетать внутрь, как и ситуациях с планетами. То есть подходит нам по сеттингу. И в принципе, данный портал можно вешать в каждой галактике на одном и том же месте экрана. Мы же планируем, что игрок будет проходить предыдущие уровни, оттачивая результаты и добывая ресурсы, а значит меню портала должно быть не только юзабельным, но и упрощенным для запоминания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

В каждой Галактике вводятся уникальные анимированные эффекты, как метеоритные дожди, или колонны транспортных ракет, солнечные сияния и перемещающиеся звездные облака.

Польза и объяснения:

Несмотря на то, что игрок будет проводить внутри режима Космос достаточно небольшое количество времени, по сравнению с Атмосферой, крайне желательно минимальными ресурсами улучшить и углубить пребывание игрока внутри Галактик. В Космосе игрок видит и чувствует игровой мир гораздо шире и тоньше, здесь игрок может "завтыкать" во вселенские красоты, а ведь там действительно очень красиво - есть фотографии. Поэтому, необходимо по возможности наполнить Космос жизнью, пусть даже и бекграундовой, но бурлящей и красивой.

БОССЫ

На некоторых планетах игрока ждут ивенты с усложнённой механикой. Данный функционал может быть урезан даже в пострелизных доработках.

Польза и объяснения:

- а. Хорошая возможность усложнить игру хардкорщикам, добавить челендж.
- б. Неплохая перспектива создания сюжетного поворота, да и вообще сюжета.
- в. При мидкор-хардкорном развитии игры, реально можно ввести большого босса, существо с целым спектром механик.
- г. Фича способствует усилению хардкорной аудитории проекта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЛАНЕТЫ

В пострелизе возможен вариант, что меню социальности, достижений, и даже настроек игры - тоже будут отдельными планетами. Зависит от того, как игровая форма главного меню будет воспринята игроками.

Польза и объяснения:

Данная фича возможна только в случае, если игровое главное меню завоеует одобрение со стороны всех аудиторий. Потому что существенно понижается юзабельность меню. Но и позволяет создать некоторый более целостный образ главного меню, без лишних кнопок, а где только планеты. Такая красота и качество реализации идеи является залогом привлекательности главного меню, да и проекта в целом, по большому счёту. А значит, некоторым (минимальным) образом влияет на удержание. В данной фиче речь скорее идёт не о метриках, а про контроль качества.

ЕЖЕДНЕВНЫЙ ПОДАРОК

Простейшая механика выдачи бесплатных подарков за череду входов в игру. Реализуется быстро с технической точки зрения - счетчик запусков приложения->окно статистики->получение награды.

Польза и объяснения:

Отличное влияние на MAU.

3.2. ДОРАБОТКИ ПО АТМОСФЕРЕ

КВЕСТЫ, УРОВНИ И ЗВАНИЯ

Выполняя квесты, игроки получают звездочки, которые формируют прогресс уровня игрока. По достижению нового уровня, игрок получает новое звание, и возможно, награды.

Польза и объяснение

а. Система квестов, подобная Jetpack Joyride и многим другим играм (навскидку, Burrito Bison), рассчитана на очень долгое время полного прохождения всех составляющих её квестов (а можно это и рандомизировать, сделав бесконечным), причем технически очень легко настраивается. А даёт она игроку то же самое, что намного более массивные системы квестов - обновляемый список задач/наград на время игровой сессии.

б. Про пользу и важность награждений написаны сонмы статей. Это то, ради чего многие игроки играют. То, чего было мало у них нас в юном возрасте, и чего не хватает в повседневной жизни. Награждение\поощрение - это ключ к мягкому серому веществу внутри головы игрока.

СПУТНИКИ

В пострелизных доработках идея спутников будет расширена. Вводятся дополнительные типы спутников, отличающиеся свойствами, для разных планет. Например:

- Ускоряющий спутник, полёт по орбите которого выполняется намного быстрее, чем при обычном полёте.
- Замораживающий спутник, для тех, кто слишком разогнался.
- Колющий спутник, усеянный иглами, которые норовят подбить персонажа.

Цель в идее со спутниками - разнообразить будущую многоуровневую кампанию нетривиальными челенджами для игрока. Поэтому, планируются серии спутников, которые не только уводят персонажа далеко в стратосферу, но и служат альтернативным перемещением горизонтально.

Также в пострелизе необходимо усовершенствовать образы спутников. Спутники могут быть, например, титаническими добрыми\злыми персонажами, которые живут над поверхностью планет. Референсы - джин, превращающийся в оживленные предметы из Диснеевского мультфильма Алладин (луна, например). Еще референс - живые тучи из Whale Trail.

Польза и объяснение:

а. Контентные обновления игры хороши не только тем, что игрокам светит что-то вкусненькое и бесплатное. Это создает разработчикам репутацию среди коммюнити игроков, а это доброе отношение, благодарность, позитивное внимание, любовь. Это важно самой команде, чтобы с игроками была связь. И это может выливаться в конструктивные отношения, когда игроки общаются с разработчиками, не только по фидбекам и багам, но и по многим другим вопросам.

б. Во время контентного обновления ушедшие игроки возвращаются в игру. Следовательно, увеличиваются все метрики, а иногда и надолго (на неделю, месяц). Лояльные игроки во время "обнов" приобретают активность, повышая нам DAU.

в. Влияние на донат, не только прямое "скидки в связи с обновлением", но и косвенное "повод пройти больше".

РЕСУРСЫ

Для игроков вводятся несколько дополнительных ресурсов (помимо монет), которые можно собирать везде, где только возможно: во время полётов, за прохождение уровня, за левелапы, за достижения. И эти же ресурсы используются для апгрейдинга ракеты в магазине. Также ресурсы служат основной для введения фиши торговли с друзьями (смотри подраздел "Торговля с друзьями").

Польза и объяснение:

а. Этот принцип разноресурсности удачно используется в социальных и мобильных сериях Tribes и Tribes&Castlez, и вполне может быть применен в раннере с рпг-элементами. Выхлоп от разноресурсности в плане открытых loops, дичайший, по всем метрикам, особенно реплебилити, а значит DAU\MAU. Короче, ко всем метрикам это даёт буст.

б. Отличная возможность для взаимодействия между друзьями. Друзья друг другу пишут, есть повод пообщаться и сходить в кино. Это полезно для людей, даже в реальности! А насколько интереснее покупать и продавать другу, а не безжизненному планетарному магазину.

в. Многообразие ресурсов даёт больше возможностей по награждению игроков при акциях, ивентах, а также при извинениях за падения сервера.

ПРОЧИЕ ПОВЕРХНОСТИ

Дополнительным бустом геймплея гравитационного флаера, является введение пересеченной местности в нижней границе экрана. Таким образом игрок столкнется с элементами горизонтального платформера: спусками, подъёмами, лабиринтами.

Польза и объяснения:

Отлично вписывается в расширение игры до сверхлвельдизайненного многопланетья. Позволяет создавать тонны интересных игровых ситуаций. Вписывается в механику, сеттинг, и использует все предыдущие наработки по препятствиям, синтезируясь с ними, и на выходе, получая еще более целостный геймплей.

СМЕШНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Для соответствия юмористическому сеттингу игры необходимо внедрить уникальные образы смешных одушевленных персонажей, противостоящих игроку. Примеры:

- Живой киберквадрат с глазами. Статическое положение в пространстве, минимальный размер. Обычный представитель флоры и фауны планеты. Глаза большие, рот разинут. Чавкает. Есть борода. Аналог - головы из аниме "Унесенные призраками".
- Большой киберквадрат. Имеет большую площадь, чем обычный киберквадрат. Более агрессивный представитель планеты. Подпрыгивает в воздухе. Злиться, вращает глазами. Бороды нет. Может укусить.
- Главный антагонист на джетпаке. Зависает в правом углу экрана, стреляет по персонажу из большой странной пушки 1-5 раз. Затем улетает. Ракеты из пушки летят очень быстро, по аналогии с ракетами из Jetpack Joyride. Плюс самонаводящиеся ракеты позже. Никто не знает, зачем он охотится на главного героя. И никто не знает, кто такой главный антагонист. Потому что он в танке. С джетпаком. В конце игры персонаж догоняет антагониста. Это оказывается его мама. Она дает ему подзатыльники и ведет за ухо домой.
- НЛО с марсианами. Висят с левой стороны, как и антагонист, и стреляют лучами, перекрывая часть экрана. Аналог - лазерные установки из Jetpack Joyride, создающие корридорность.

Польза и объяснение:

а. Реализовать полноценный юмористический сеттинг можно только с живыми смешными персонажами. Пусть даже они и воинственные, и злые, но всё равно смешные и прикольные. Это радость и казуальность.

б. Дополнительная польза - завоевание снисхождения со стороны младших аудиторий. Дети любят всевозможных странных и веселых персонажей. И чем разнообразнее и страннее, тем лучше. Но важно не уйти в психоделику.

в. Что касается механик, присущих противникам, вариантов клонировать их из популярных предшественников настолько много, что скорее всего, исходить придется из конкретных потребностей проекта. А может и из пожеланий игроков, что поможет еще и сплотить коммюнити.

3.3. СОЦИАЛЬНЫЕ ДОРАБОТКИ

ЛИДЕРБОРДЫ

На отдельной планете можно увидеть список лучших игроков за неделю, за месяц, за всё время. А также список друзей по очкам, и позицию игрока среди них.

Польза и объяснение:

а. Важным аспектом психологии игроков является соревновательность. Важно задействовать эту часть их мозга. Есть и такие игроки (их мало, но они есть), которые играют в игру только, чтобы стать первыми в списках лучших. Другие хотят перегонять друзей, или быть лучшим за неделю. Таких игроков мало, и пользы от фичи тоже маловато, в принципе, но и реализовать её несложно.

б. Для тех, кто приглашает в игру множество друзей, это более важно, знать, кто на каком месте. Лишний повод для общения, зависти или уважения, дополнительных игровых сессий. Влияние на метрики здесь тоже небольшое.

в. Данный функционал можно, и рекомендуется расширять всевозможными путями. Самый легкий пример, давать награды трём лучшим игрокам за неделю. Это даёт некоторый прирост DAU, например.

д. Основное влияние фичи лидербордов - на донатеров. Это они находятся там, на первых местах рейтингов. И если в игре есть возможность стать первым, то почему бы игроку не попробовать вложиться немного. А вдруг этого будет достаточно, чтобы получить уважение от десятков тысяч участников коммюнити.

ТОРГОВЛЯ С ДРУЗЬЯМИ

Добывая ресурсы в игровых сессиях (смотри подраздел “Ресурсы”, игроки могут их использовать не только для покупки апгрейдов. Ресурсами можно обмениваться с друзьями. Это аналог wish-lists, которые есть во многих играх и сервисах, где у каждого игрока есть, как бы, мини-магазин, в который он добавляет желаемые предметы, которые ему могут дать его друзья. У нас же друзья игрока могут зайти в его магазин и при помощи простейшего интерфейса обменяться с ним по предустановленным котировкам, ресурс на ресурс. Еще один частичный референс - личные магазины игроков в [Небеса Онлайн](#).

Польза и объяснение:

а. Это мощная мотивация для добавления друзей, что сильно способствует виральности игры.

б. Обмен ресурсами ограничен в день, что также мотивирует игроков на ежедневный заход в игру, повышая MAU.

в. Дополнительная активизация доната.

г. При мощном эффекте, сравнительно несложная по технической и арт реализации, асинхронная механика.

3.4. ДОРАБОТКИ ПО ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

СЮЖЕТ

В пострелизных доработках возможен вариант создания полноценной сюжетной линии в связи с внедрением многоуровневой кампании и персонажей-нпц.

Польза и объяснение:

Если смотреть на лидеров мобильных игр, таких как Angry Birds, Jetpack Joyride, Cut the Rope, то сюжет игре совсем не нужен - можно сделать такой вывод. И это правильно, так как главное - это геймплей. Однако, хоть какой-то минимальный сюжет, конечно же должен присутствовать, хотя бы для приличия. А еще лучше, если сюжет есть внутри документации, внутри игры, но не слишком показывается игрокам, которые не любят читать, и жаждут экшена. Плюс, время от времени, можно вставлять некоторые сюжетные картинки, или диалоги. Плюс, если вводить таки нпц, то сюжет придется доводить до некоторого минимального уровня качества.

Польза от сюжета зависит от того, насколько прямые руки у разработчиков. И мозги. В идеале, это придаст шарм и очаровательности игре. Но по большому счету, сюжет - один из первых кандидатов на фичекат. Как и многие из доработок по игровой вселенной.

ИГРОВОЙ МИР

В пострелизных доработках планируется оживить игровую вселенную, добавив галактической масштабности событиям, происходящим в игровом мире, как бы, на заднем плане.

По структуре игровой мир будет напоминать межгалактический уклад из Звездных Войн, где есть множество цивилизаций, единый галактический совет, различные межрасовые отношения, и множество разношерстных персонажей. Также есть некая светлая и темная силы, сражающиеся друг с другом (не хардкорно, а больше с юмором, больше как флеш-пародии на Звездные Войны).

Польза и объяснение:

У игрока должно быть ощущение игровой вселенной, а в случае с сеттингом космоса - этого можно достичь только, если на заднем плане, изредка будут мелькать кавалькады транспортников межгалактических, если персонажи будут вскользь упоминать про события игровой вселенной, происходящие где-то там, вдали от игрока и его игры, но происходящие. Это возможно если задания квестов будут связаны (буквально 1-2 строки текста) с какими-нибудь грандиозными массовыми межгалактическими событиями. Тогда создастся атмосфера огромного мира, способствующая удержанию игроков, а также добавляющая тем для обсуждения в коммюнити. И всё это достигается некоторыми довольно минимальными работами в плане арта.

ПЕРСОНАЖ

Доработки персонажа являются одной из самых важных и приоритетных коррекций в пострелизных работах. Персонаж должен становиться ярче и привлекательнее, игрок должен чаще видеть персонажа в игре. Вполне возможен и рассматривается уход от ракеты, в пользу самостоятельного супергероя в качестве персонажа.

Кустомизация:

В идеале, у игрока есть выбор между женским и мужским персонажем. Также в игре должна быть развернутая система кустомизации - супергероям надо менять плащи, маски, костюмы, обувь, а возможно, и образы, если будет ресурс аниматоров.

Польза и объяснения:

а. Проработка главного персонажа - это целый спектр работ, от которых многое зависит уже на ранних стадиях знакомства игрока с игрой. По сути с самого Play Market, где игрок видит игру в списке, среди других игр. Для создания брендового персонажа, удовлетворяющего вкусы нескольких аудиторий, рекомендуется провести дополнительное исследование среди успешных брендов, а также трендов мобильного геймдева, киногероев, и психологии игроков.

б. Что до кастомизации - она напрямую активизирует донат. То есть влияет на монетизацию приложения. Количество кастомизации будет зависеть от темпов роста количества скачки приложения, то есть от количества лояльных игроков и метрик ретеншена.

НПЦ

Важно, чтобы в игре присутствовали разные персонажи. Около 10 статичных 2д-портретов. Плюс короткие текстовые диалоги с участием данных статичных портретов.

Польза и объяснения:

а. Польза персонажей - завоевание снисхождения со стороны некоторой казуальной аудитории. Девушки в социалках и в казуалках очень любят прокликать диалоги с портретами, даже если они быстрые, а персонажи статичные. Референс - любая успешная социальная ферма.

б. Возможность использовать персонажей в туториалах, в окнах награждений, в брифингах к миссиям итд. Даёт средний прирост удержания игроков. Это вопрос банального контроля качества игры - если есть появляющееся игровое окно, то почему в него не вставить портрет персонажа с анимированной строкой текста. Это те мелочи, которые окупаются с лихвой позже.

4. РИСКИ РАЗРАБОТКИ

В данном разделе вкратце описываются возможные пути решения проблем проекта.

BEAT'EM'UP-РАННЕР

Следует быть реалистами и учитывать риски проекта. Основной риск - слабый интерес аудитории к казуальному сеттингу. Мидкорщиков больше, и это факт. Следовательно, в случае, если данный вариант игры не придется по вкусу игрокам, следует переориентировать игру в более мидкорный вариант, с уклоном в хардкорность. При минимальном изменении движка игры, изменения будут касаться, в основном, арта персонажей и препятствий\врагов. Рекомендуются следующие пункты к реализации:

а. Вместо ракеты с персонажем вводится супергерой, в меру brutальный, в меру смешной и позитивный. Герой, готовый давать врагам по мордасам. Герой харизматичный и не признающий поражений. Сильный и смелый.

б. В плане механики, игра остается раннером, однако, для достижения максимальной оригинальности следует идти путем повторения успешных хардкорных тенденций жанра. Таковым трендом является успешный [Punch Quest](#), в котором реализована система драк при однокнопочном управлении. Герой постоянно перемещается и бьет автоматически. При нажатии кнопки он прыгает, и также бьет автоматически во время прыжка.

в. У нас задача игрока аналогичная, но с той разницей, что персонаж летит и бьет. В воздухе витают орды монстров и других врагов. Герою нужно всего лишь сблизиться с ними, то есть механика раннера здесь немного смещается из принципа "увернись" в принцип "попади". Задача усложняется тем, что многие враги не умирают с первого раза, и игроку приходится держать правильную траекторию сближения с ними, чтобы за 2-5 ударов таки добить врага, получив опыт и монеты.

г. И второй задачей, конечно же, остается уворачивание от препятствий. Здесь не только стреляющие враги, а и естественные препятствия мира. В этом плане отлично раскрывается механика Rocket Rush, которая есть сейчас в игре. Множество гравитационных препятствий, среди которых рулит выбор правильной траектории, и для уворотов, и для убиения монстров.

д. Иногда персонаж подбирает паверапы, направленные на скорейшее уничтожение врагов. Один из таких - это стрельба, направление которой зависит от направления персонажа. Это превращает игру в еще один фановый мини-геймплей, где нужно точнее целиться, чем в рукопашном бою. Но и опасности умереть намного меньше, так как уничтожения врагов происходят еще до сближения с ними.

е. Боссы в случае такого мидкорного сеттинга - это естественное наполнение.

ХАРДКОРНЫЙ ВЫХОД ИЗ КРИЗИСА

В случае крайнего форс-мажора есть гарантированные способы выхода на минимальную окупаемость небольшими ресурсами. Всё-таки казуальный рынок широк и сложнопокоряем, как впрочем, и мидкорный, поэтому по старинке можно завоевать чисто хардкорщиков, которые падки на всякие кровь и сиськи.

а. Убрать весь юмор и смех. Только насилие, только хардкор.

б. Добавить кровь, много крови. Причем лучше красной, а не синей\зеленой инопланетянской.

в. Добавить скорости. Добавить еще скорости. И препятствий.

г. Добавить уничтожение сонмов существ, как с учеными в Jetpack Joyride, но brutальнее.

д. Плюс несколько женских персонажей с большими полуобнаженными сиськами.

ВЗГЛЯД В КАЗУАЛЬНЫЙ СОЛЮШЕН

Флаер можно совместить с горизонтальным шутером. Получится аддиктивный мидкорный шутер с простейшим управлением, причем таких решений на игровом рынке довольно мало, это одна из свободных ниш. Однако можно смотреть дальше, и делать вместо стрельбы нечто казуальное, в расчете на большее число мидкорщиков, с приближением в сторону казуальщиков. Тогда необходимо убирать элемент препятствий и топлива, и заниматься левелдизайном. Спутники остаются, и уровень будет выглядеть больше похожим на Major Magnet, где персонаж перемещается между гравитационными полями спутников, а также по поверхности планеты.

Предыстория такова, что на планете начался потоп, города заливают водой. Но прилетели пришельцы и начали спасать людей. Переноса их на огромные круглые космические корабли при помощи лучей, способных поднимать и переносить объекты. Но и инопланетяне не всесильны - их лучи способны брать только ограниченное количество людей за один раз, и пилоту НЛО нужно быть очень осторожным, чтобы не побить людей о всевозможные поверхности и объекты.

На уровне есть определенное количество людей, которое нужно понемногу переносить на космические корабли. Сложность для игрока в том, что сначала нужно людей на ходу зацепить лучем, чтобы подхватить с поверхности планеты и начать переносить по воздуху. Затем сложность в том, чтобы доставить людей, миновав препятствия, обронив на землю минимальное их количество. Люди - хрупкий товар. В конце уровня результат зависит от доставленных людей.

И еще есть магазин с апгрейдами, где можно улучшить мобильность НЛО и параметры луча.

КЛОН MAJOR MAGNET: ARCADE

Если совсем не заморачиваться, то при нынешнем функционале отлично реализуем вариант клона аркадной физической головоломки Major Magnet: Arcade. Данный вариант требует спектр работ по левелдизайну, характерен мидкорностью и потенциалом к некоторому начальному уровню успешности.

5. СОСТАВ И ОПЫТ КОМАНДЫ BUZZ GAMES

По просьбе заказчика информация была изъята из публичного доступа.