

The Dead Inside

PixelCat
Инди-разработчик



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



СКОЛКОВО



IThub
games

Что есть The Dead Inside ?

THE LAST OF US в России
про выживание семьи в мире погрузившейся в вирус,
где действия развиваются постепенно по дням,
как в игре THIS WAR OF MINE.

Об игре The Dead Inside

- Жанр: Action-adventure (Приключенческий боевик)
- Сеттинг: Глобальный апокалипсис
- Стилистика: Реализм
- Игровой движок: Unreal Engine 5
- Платформа: PC
- Монетизация: Единоразовый платеж
- Стадия проекта: Прототипирование



Особенности игры



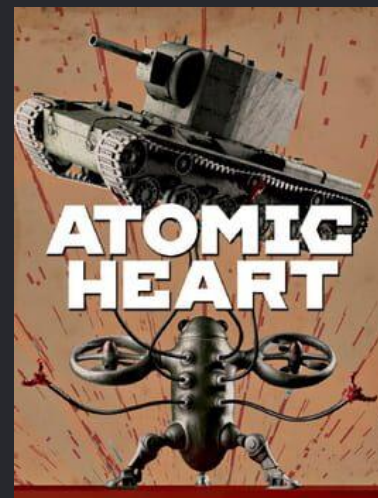
- Запутанный Сюжет
- Детализированный мрачный мир
- Динамическая Система погоды
- Альтернативная Россия
- Использование Metahuman

Референсы



- Хорошая подача сюжета
- Общие элементы Action-adventure
- Динамика
- Проработанные персонажи
- Легкий интерфейс
- Стелс
- Скалолазание

Геймдев в СНГ



Сюжет игры

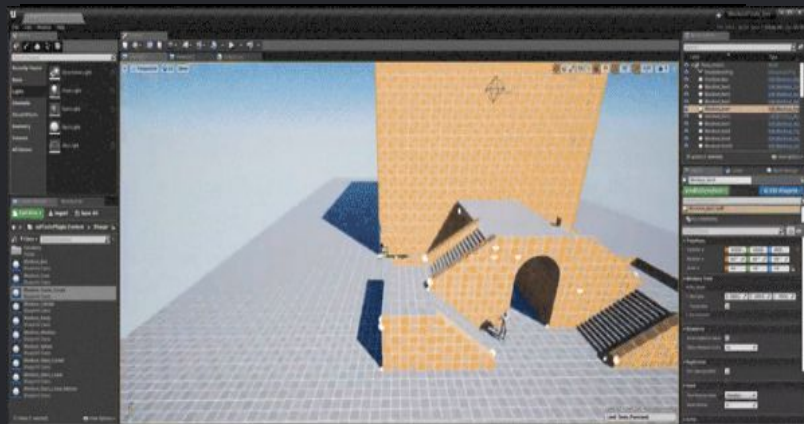
Это примеры локаций



** Данные иллюстрации взяты из интернета*

Текущий статус проекта

Прототипирование



The Dead Inside Roadmap



Результаты в Акселераторе

1. Разработан концепт документ
2. Разработан питч документ
3. Получены новые знания в нарративном дизайне, юридических вопросах и работе с издателем
4. Во время обучения в акселераторе в прототип было добавлено:
 - Новый вид врагов – зараженные
 - Система скалолазания
 - Система крюка кошки
 - Начальная стелс механика
 - Взаимодействие с объектами в мире



Планы по проекту

Бизнес-цели: Захват доли рынка А проектов

Бюджет: Привлечение инвестиций

Ожидаемое число продаж: 100 000 копий продаж

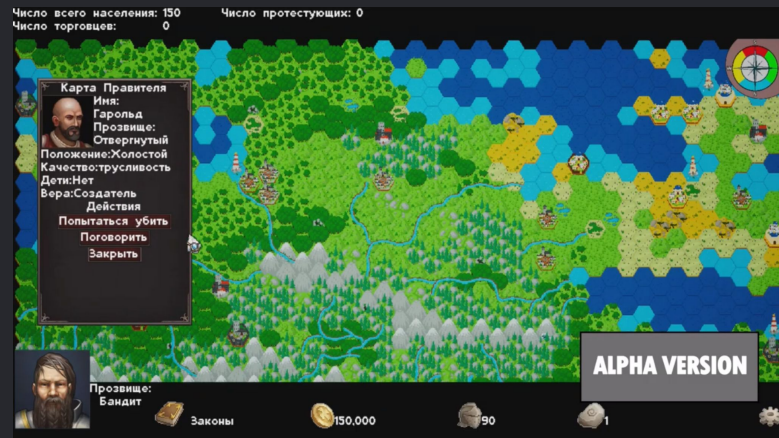
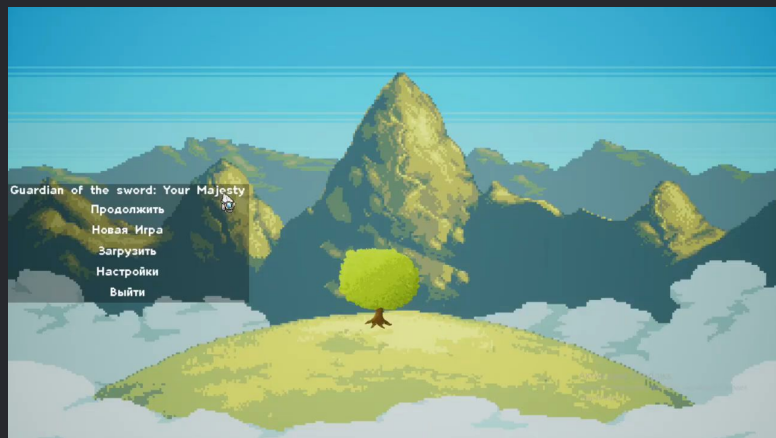
Сроки разработки: 1,5 – 2 года

Глобальные риски: не осуществить всего задуманного, провал продаж

Планы по продвижению: Издатель

	Пессимистичный	< 50 000 копий
Сценарии продаж	Реалистичный	100 000 копий
	Оптимистичный	500 000 копий

Мое портфолио



Контакты

