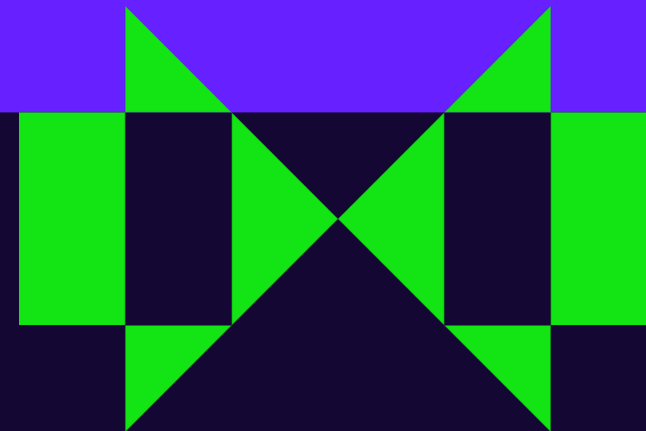




ALS. Adult Life Simulator



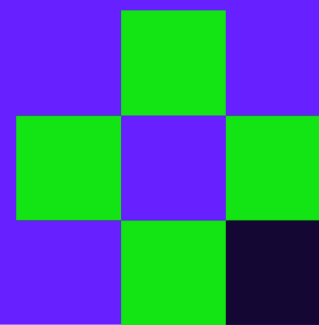
РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

Место действия задаётся статичным фоном, вся история подаётся в диалогах, авторских монологах и описаниях, а персонажи представлены в виде двухмерных фигур. Взаимодействие с персонажами происходит путём нажатия на них. Смена дня и ночи происходит во время выполнения заданий и общения с персонажами.

Краткая идея игры


Каникулы взрослой жизни, в течении которой нужно грамотно распределять бюджет, справляться с бытовыми проблемами, заниматься волонтерством и т.д.




Жанр

 Life Simulator - новелла

СЕТТИНГ

 Действие происходит в наши дни, на территории района в современном городе, студент (мальчик или девочка, зависит от выбора игрока) на летних каникулах, переезжает в отдельную квартиру от родителей, где ему приходится столкнуться с реалиями взрослой жизни, не только решать огромное количество проблем и вопросов, но и стоять перед сложным выбором.

Цель игры

 Дать представление о взрослой жизни, показать, как важно заниматься волонтерством и что это под силу абсолютно каждому, научить грамотно распределять бюджет и практика финансовой грамотности

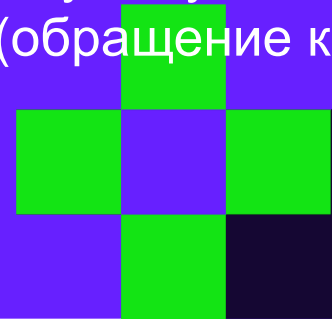


Сюжет

Действие начинается с того, что персонаж входит в квартиру, по его лицу видно, что он доволен, что теперь у него есть квартира и рядом нет родителей. Идиллию прерывает звонок телефона, звонит мама, "она как чувствует!". После нескольких фраз, мама уточняет, нравится ли нам съемная квартира, и напоминает о том, что с этого момента нужно становиться ответственной и взрослей, что за квартиру, еду и развлечение придется платить самостоятельно, а ещё убираться и следить за квартирой. Персонаж пребывает в шоке, ведь он рассчитывал отдыхать и круто проводить время, а тут такое, как снег на голову.

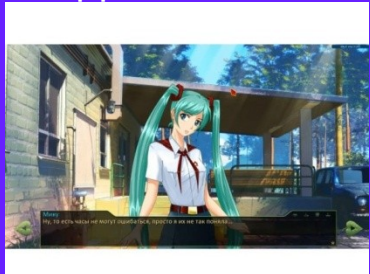
Персонажу предстоит сложный путь, через огромное количество проблем, изучения нового, принятия сложных решений и противостояние соблазнам.

Какой путь выберет наш персонаж и каким он станет к окончанию каникул, будет известно только в конце, но не стоит забывать, что все это зависит только от тебя (обращение к игроку).



Референсы геймплейные

- Внешний вид диалогов:
За основу был взят внешний вид новеллы:



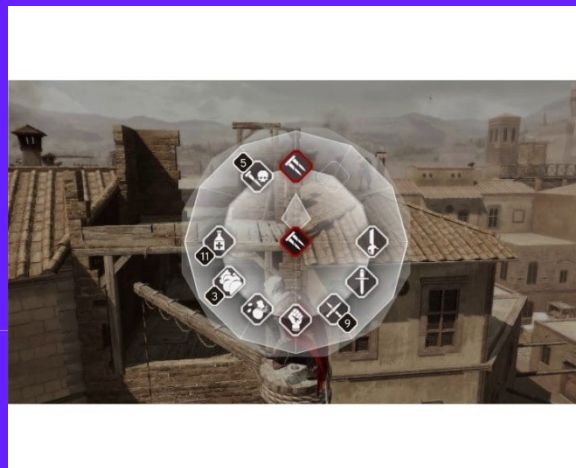
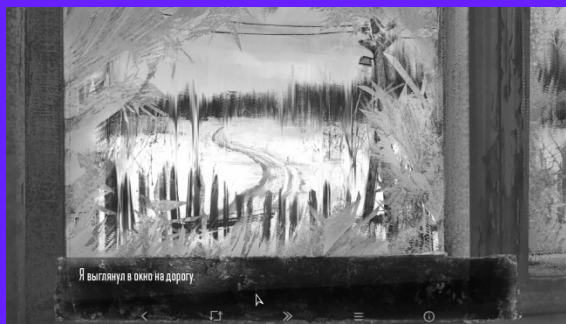
- Референс карты, камера:



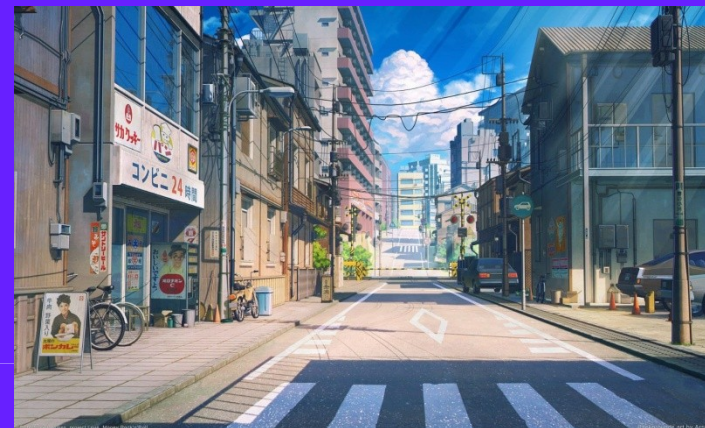
- Перемещение по карте - телепортирование путем нажатия в нужную локацию:



- Выбор действия происходит путем прокручивания колеса с вариантами:



Улицы и местность, где идёт выбор здания для выполнения заданий:



Анализ существующих игр

Игровой рынок переполнен новеллами, и все они достаточно разнообразны, от самых простых, сделанных одним человеком, без проработки сюжета и диалогов, до крупномасштабных, над которыми трудились огромные игровые компании, проработавшие каждый сантиметр игры.

Сейчас существует множество популярных новелл: некоторые созданы для подростков, некоторые созданы для взрослой аудитории, есть те, которые будут интересны двум группам. Но аудитория нашей игры - подростковая, поэтому мы провели анализ двух существующих популярных игр.

1. «Бесконечное лето» - визуальная новелла, выпущенная семь лет назад, и обретшая популярность среди тинейджеров благодаря тринадцати альтернативных концовок, зависящих полностью от решений игрока в течении игры. Геймерам и фанатам было интересно выйти на все концовки, понять из-за каких слов и действий менялся сюжет. Конечно они советовали и другим. Так игра, без выдающихся геймплея и рисовки, и распространилась и стала у каждого игрока (и не только) на слуху.

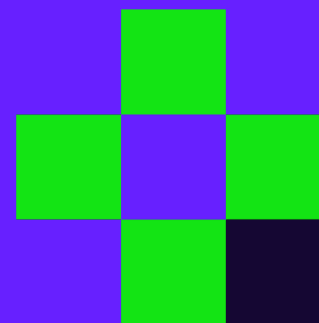
2. «Tippy Bunny» - игра, вышедшая относительно недавно, в 2020 году. Она выполнена в ч/б стиле, что необычно для этого жанра игр, и что могло привлечь большую долю нынешней аудитории. Арты в новелле будто нарисованы карандашом, но передают эмоции, заложенные автором. Также, новелла основана на рассказе, написанном Дмитрием Мордасом, и фанаты произведения тоже могли заинтересоваться визуальной новеллой. В игре есть множество ненавязчивых отсылок к играм и популярным фразам. Все эти факторы и привлекли огромную аудиторию к этой игре.

Аудитория

Игра рассчитана на подростков, в возрасте от 11 до 15 лет, которые заинтересованы в том, чтобы научиться грамотно распределять свои финансы и подготовиться ко взрослой жизни.

Платформа

Android и IOS.

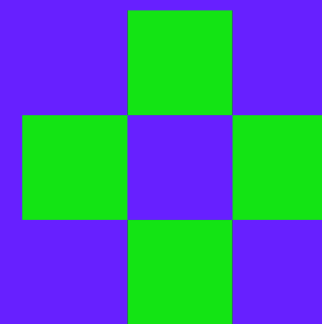


Визуал

🎮 Вид 2D с элементами 3D

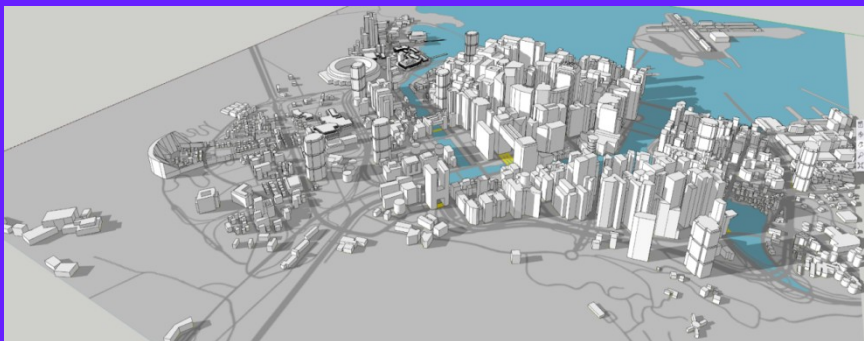
🎮 Расположение камеры Карта города - изометрическое, помещения/улица - от первого лица

🎮 Стилль Реализм



Референс борд

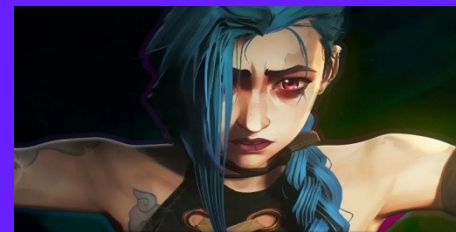
Вид на карту: изометрический



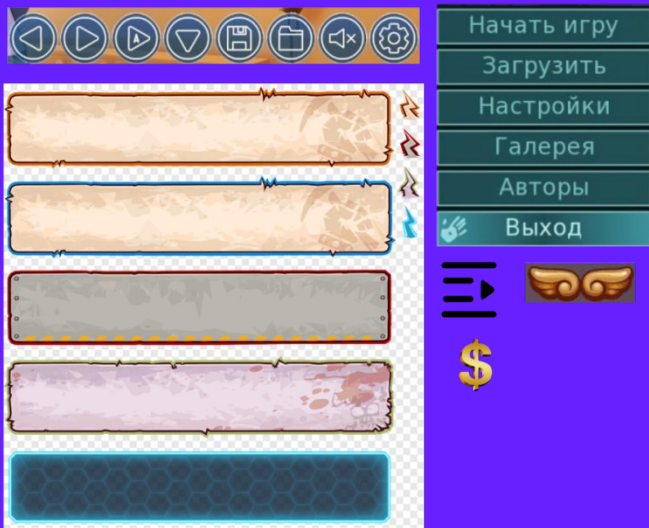
Улицы и помещения:



Стиль персонажей: мульт-реалистичный



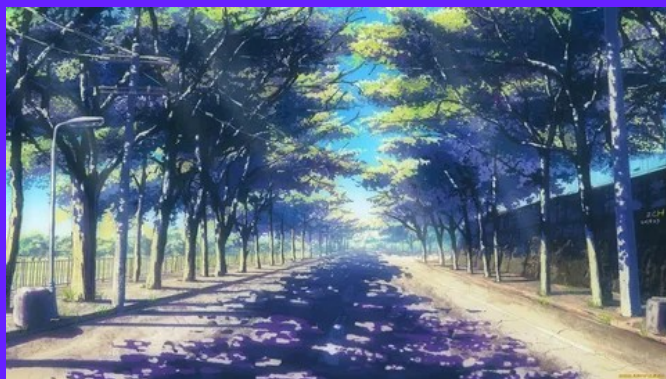
Референс борд.Геймплей



Выбор цветов, доступный в настройках



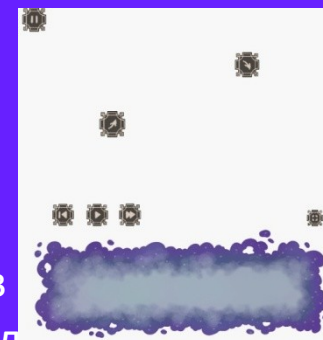
Референс фона на главном меню. Листья деревьев, лучи солнца, заднеплановые кусты и т.д должны быть динамичными, т.е. незначительно, но заметно изменяться в нескольких кадрах (3-5). Так же, будет применён параллакс, чтобы придать картинке более живой вид



Текст в меню также будет анимироваться в нескольких кадрах в такт деревьев, создав органичный вид

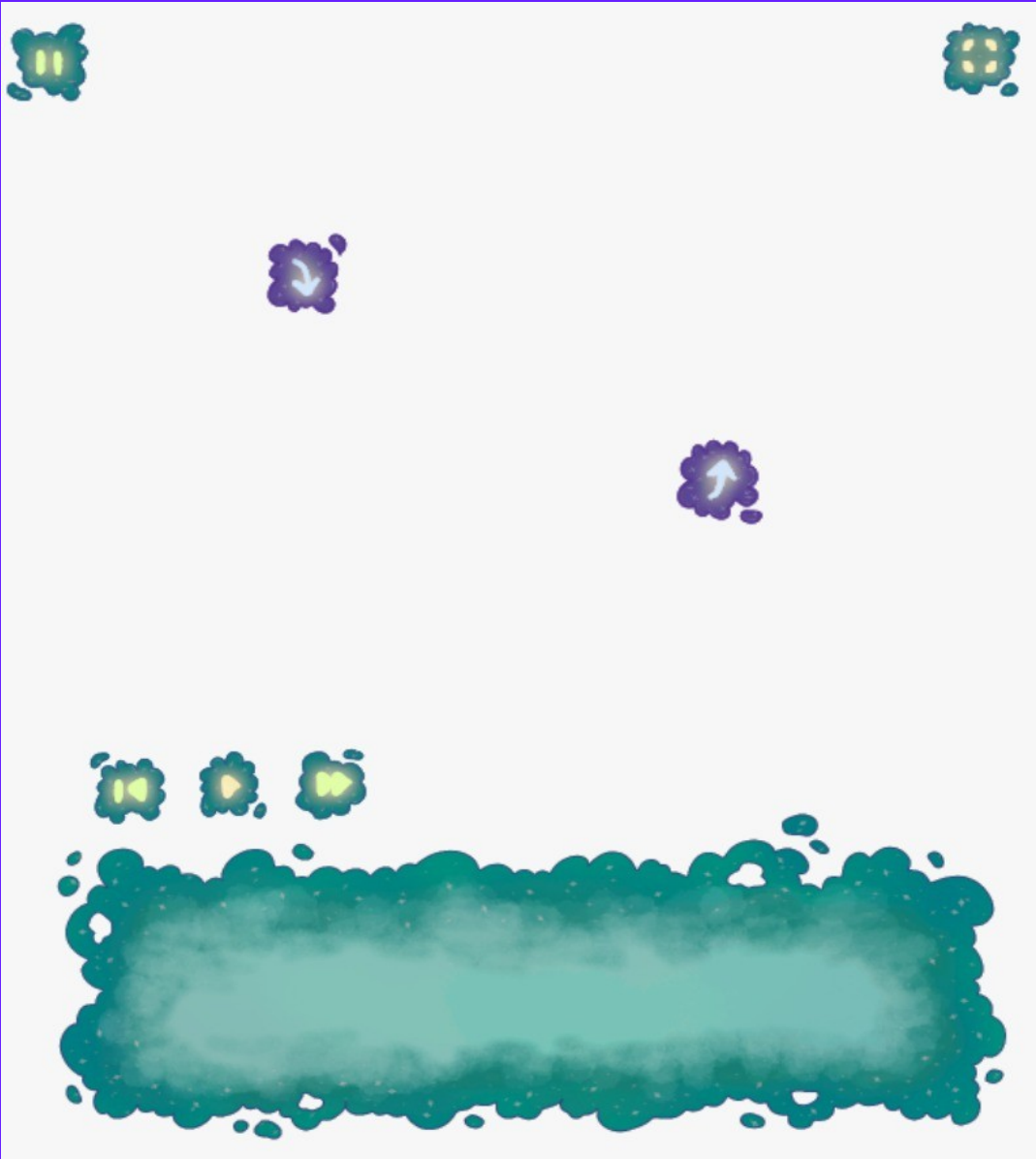
Цвет текста, деталей интерфейса можно изменить в настройках по желанию игрока

В зависимости от решений игрока (правильных/неправильных) погода будет меняться. Чем больше плохих поступков - больше дождя, что может помешать планам. Аналогично и в обратную сторону



Интерфейс

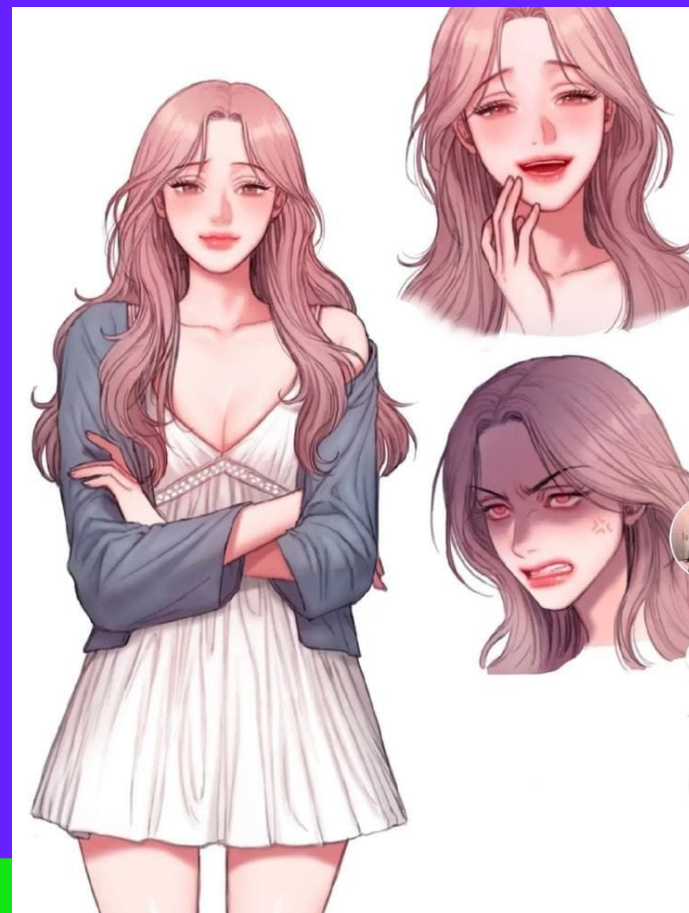
Примеры геймплея в увеличенном масштабе



Описание главного героя

Главный герой(ГГ) нашей игры в переходной стадии от подростка до взрослого человека. В него заложен фундамент воспитания и образцы моральных норм. Но в эти летние каникулы, пик становления его личности, ему (как и игроку, ведь ситуации похожи) нужно вырасти, встретить свою первую настоящую любовь, научиться принимать решения, достойные взрослого человека и расставлять приоритеты между двумя, и более, нужных в разной степени дел. Дальнейшее становление личности персонажа будет зависеть исключительно от выбора и действий игрока.

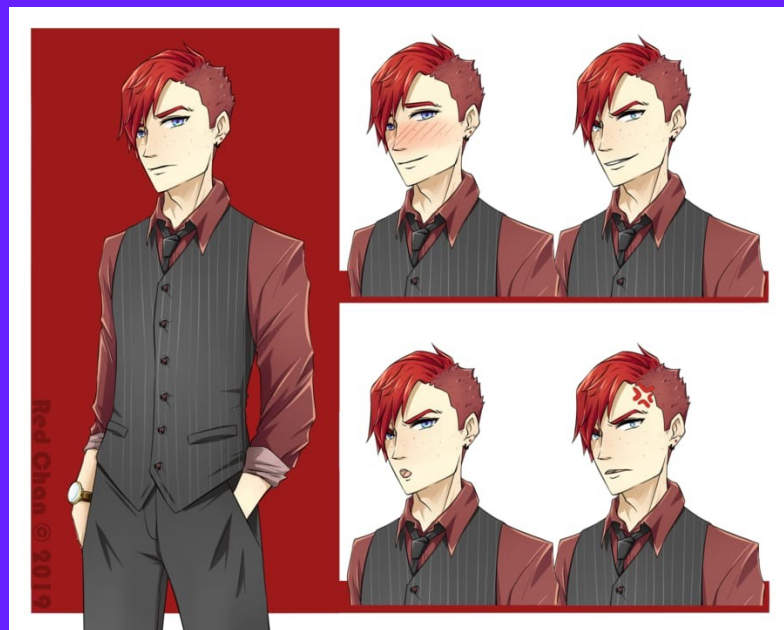
Девушка ГГ или женский скин



ГГ или парень ГГ



Референсы второстепенных персонажей



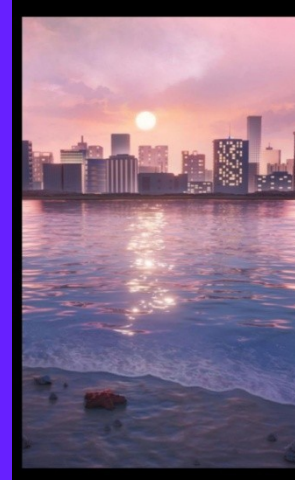
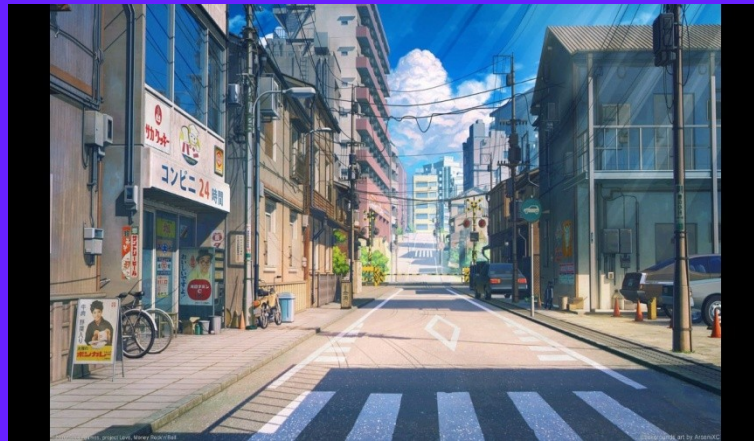
Описание мира игры

Весь мир игры - небольшой посёлок неподалёку от города. С северной стороны его ограничивают невысокие горы, а с северо-востока речушка. Карта разделена на три основных локации, которые раздроблены на несколько частей, в каждой из которой игрока будет ожидать квест для продвижения сюжета.

За рекой будет дополнительная локация, где персонаж сможет отдохнуть от рутины или сходить на свидание с девушкой/парнем в зависимости от персонажа (по желанию).



Базовый левел-дизайн

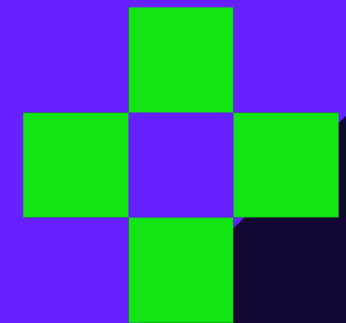


Техническая часть

Инструмент разработки:
figma, Ren py

Прототип:

<https://www.figma.com/proto/FTfeJVz57oYfHHQFk5iWZM/Untitled?node-id=1%3A2&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&show-proto-sidebar=1>



Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение)

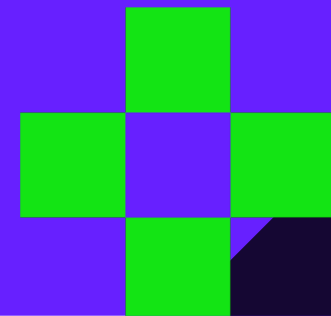
10 000 000

Зарплата разработчиков: 5 000 000

Реклама: 5 000 000

2 500 000 покупка рекламы у лидеров мнения

2 500 000 покупка рекламы на площадках

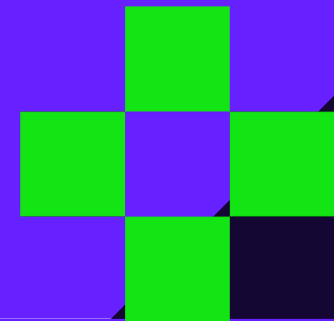


Срок разработки:

2 месяца максимально

Монетизация:

Бесплатная, с встроенной рекламой, которую можно по желанию отключить за небольшую сумму.

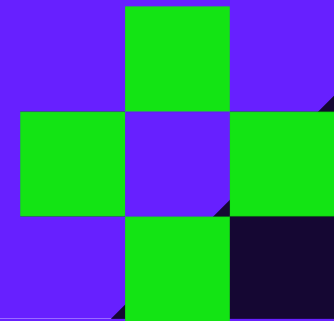


- Планы по развитию

В будущем, в проекте возможны дополнения (DLC) в виде новых миссий, возвращение главного героя в большой город, его повседневность, решения новых проблем и вопросов, изменения главного героя уже там, дома.

- Планы по продвижению

Продвижение возможно как и теми способами о которых говорилось ранее: покупка рекламы у лидеров мнения, покупка рекламы на площадках; так и путем рекламы на сторонних сервисах (социальные сети). Хорошим способом продвижения было бы распространение игрового продукта среди школ, где учатся те на кого игра рассчитана, путем приведения примера, что в этой игре присутствуют проблемы, с которыми могут столкнуться игроки в реальной жизни.



Иконка №1

7 голосов



Иконка №2

3 голоса

