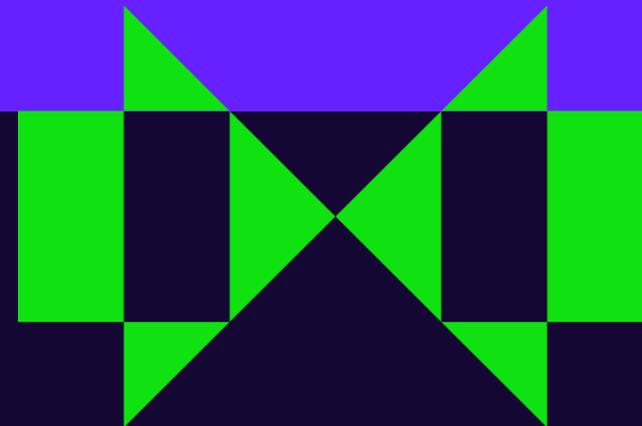


НАЧАНИ
ИГРУ



Awareness



РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

КРАТКАЯ ИДЕЯ ИГРЫ

ЖАНР, СЕТТИНГ, ЦЕЛЬ ИГРЫ

СЮЖЕТ

РЕФЕРЕНСЫ ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ

АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ ИГР

АУДИТОРИЯ И ПЛАТФОРМА

Краткая идея игры

Игрок попадает в сны - секаи Жени, где ему предстоит разобраться с тем, что его тревожит уже не одни дни.

ЖАНР

Визуальная новелла

СЕТТИНГ

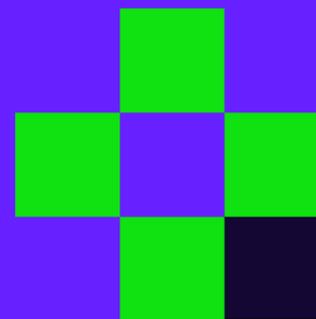
События происходят в нашем мире с обычным подростком, который учится в школе. Однажды он попадает в сон в вагоне, где ему придётся решить свои проблемы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Показать и объяснить игрокам популярные ментальные проблемы, которые, к сожалению в наше время можно встретить у большинства людей.

Примеры ментальных проблем:

- ✓ зависимость от алкоголя и психоактивных веществ
- ✓ нарушения приёма пищи: анорексия, булимия, ожирение
- ✓ расстройство сна: инсомния, гиперсомния



Сюжет

Ученик 8-го класса погружается в сон, в котором ему предстоит разобраться в своих ментальных проблемах

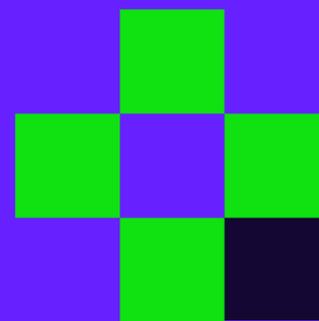
[Подробнее](#)

Референсы геймплейные

[Подробнее](#)

	Высокооцененные игры	Ссылка на игру
1	Doki Doki Literature Club!	https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/
2	Your Turn To Die -Death Game By Majority/	https://store.steampowered.com/app/2067780/Your_Turn_To_Die_Death_Game_By_Majority/
3	Danganronpa 1/2/V3	https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa_2_Goodbye_Despair/
4	Tiny Bunny	https://store.steampowered.com/app/1421250/Tiny_Bunny/
5	Coffee Talk	https://store.steampowered.com/app/914800/Coffee_Talk/

	Низкооцененные игры	Ссылка на игру
1	Исчезая	https://anivisual.net/stuff/3-1-0-1762
2	Psycho Love	https://anivisual.net/board/2-1-0-1040
3	Санатор : Альый Шарф	https://store.steampowered.com/app/650330/
4	L?ST'99	http://anivisual.net/stuff/18-1-0-1507
5	Заповедник Зелирия	https://anivisual.net/stuff/15-1-0-1337



Референсы геймплейные

Что понравилось и нет?

	Понравилось	Не понравилось
1	Уютная атмосфера игры	Истории, которые рассказывают персонажи "ни о чём"
2	Страшная атмосфера и саундтрек	Растянутый геймплей
3	Детально проработанные персонажи	Много "воды" в диалогах
4	Неожиданные сюжетные повороты	
5	Резкий смен плана игры	Нет нужной атмосферы
6	Игра, будто, переходит в реальность.	Смутное повествование
7	Затронуты темы шизофрении и психдиспансера	Плохие иллюстрации, плохо прописанный текст
8	Прекрасная картинка, жуткий сеттинг надвигающейся волной страшного вируса	Мало поддержки от разработчиков, тонна непонятного текста
9	Интересная подача, необычный русский сеттинг, где действия игры проходят в уже несуществующем городе - Сталегорск	Интерфейс, который делали будто в спешке, совсем не подходит под визуал
10	Хорошая графика, проработанные мелочи	Скучное повествование, плохой саундтрек

Анализ существующих игр

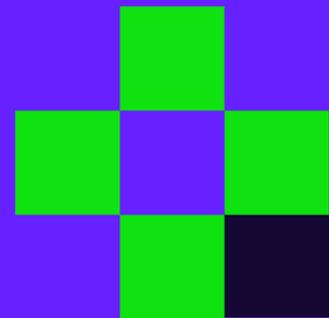
[Подробнее](#)

АУДИТОРИЯ

Подростки с личностными проблемами до 20 лет

ПЛАТФОРМА

ПК



Нарративный дизайн

ВИД ИГРЫ

СТИЛЬ ИГРЫ

ВИЗУАЛ И РЕФЕРЕНС БОРД ЖЕНИ

ВИЗУАЛ И РЕФЕРЕНС БОРД ПОЕЗДА

ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

ОПИСАНИЕ МИРА ИГРЫ

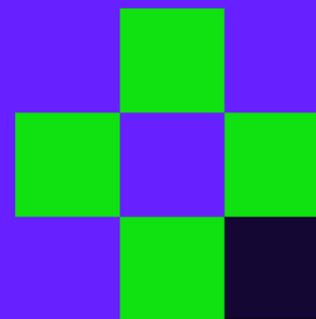
Вид игры

Вид

2D, от третьего лица

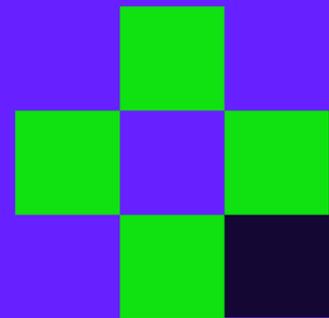
Расположение камеры

Сбоку



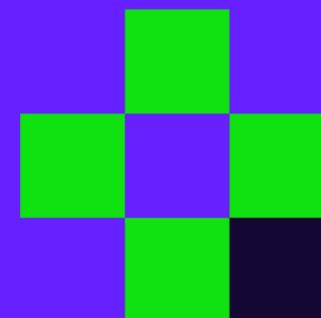
Стиль игры

По стилю наша игра похожа на аниме



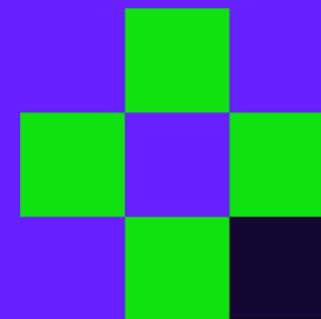
Визуал и референс борд Жени

Женя меланхоличен, подвержен сильным эмоциям и ему тяжело приходится контакт. Максим особо не конфликтующий человек, он очень заиклен на своих мыслях и личных переживаниях, но при этом он добр и отзывчив.



Визуал и референс борд

Поезд

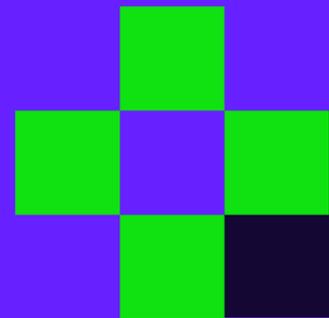


Описание главного героя

Женя - подросток 15 лет, который предпочитает остаться наедине с хорошей музыкой и своими мыслями, чем находиться в шумных компаниях. Он меланхоличен и может переживать сильные эмоции, как с самим собой так и представляя себя на месте других людей.

Описание мира игры

События игры происходят в нашем мире в Российском тихом городе.



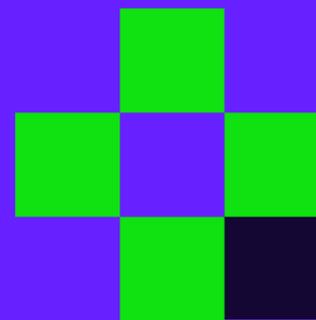
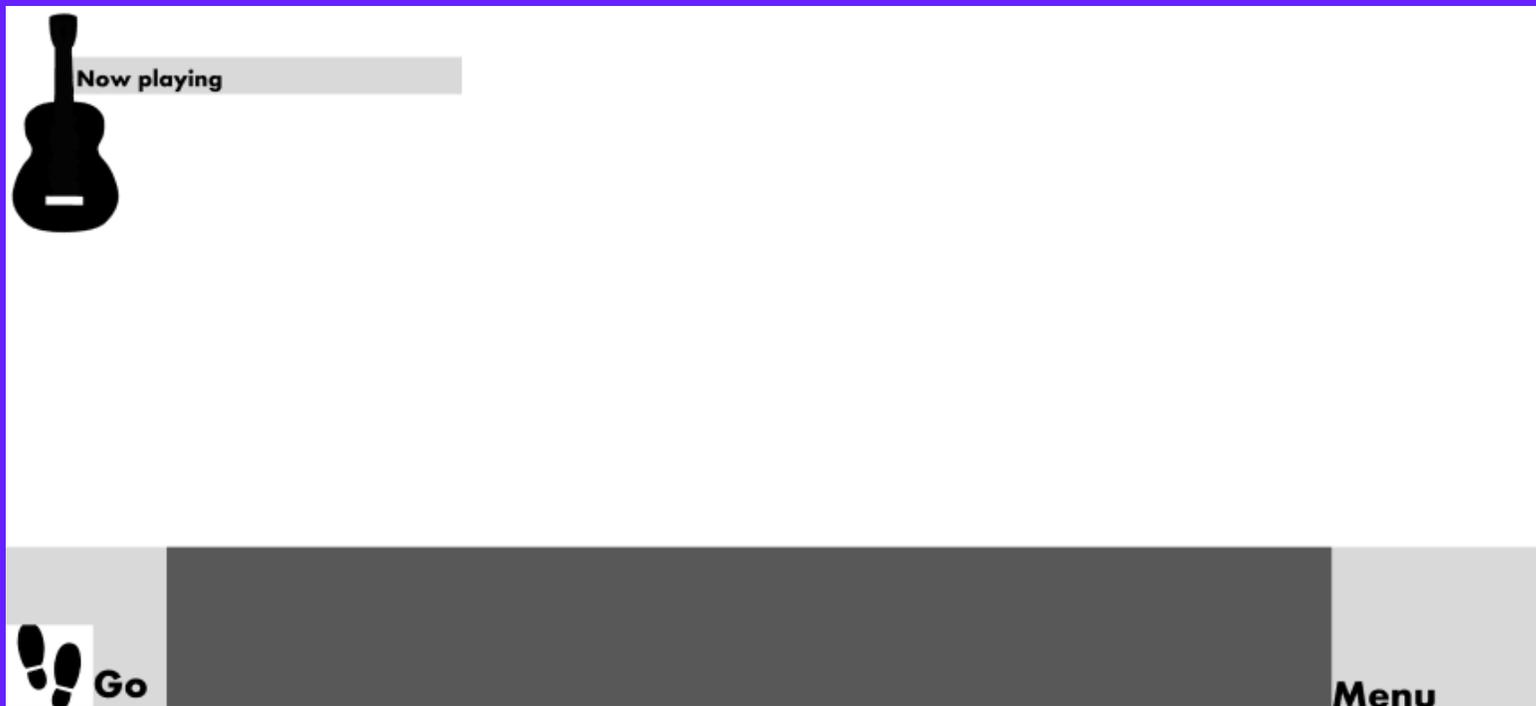
Прототипирование игры

БАЗОВЫЙ ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН

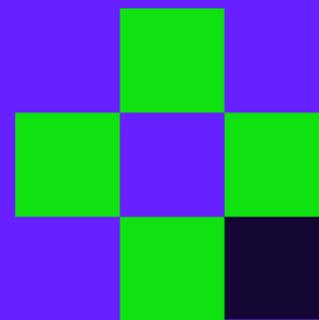
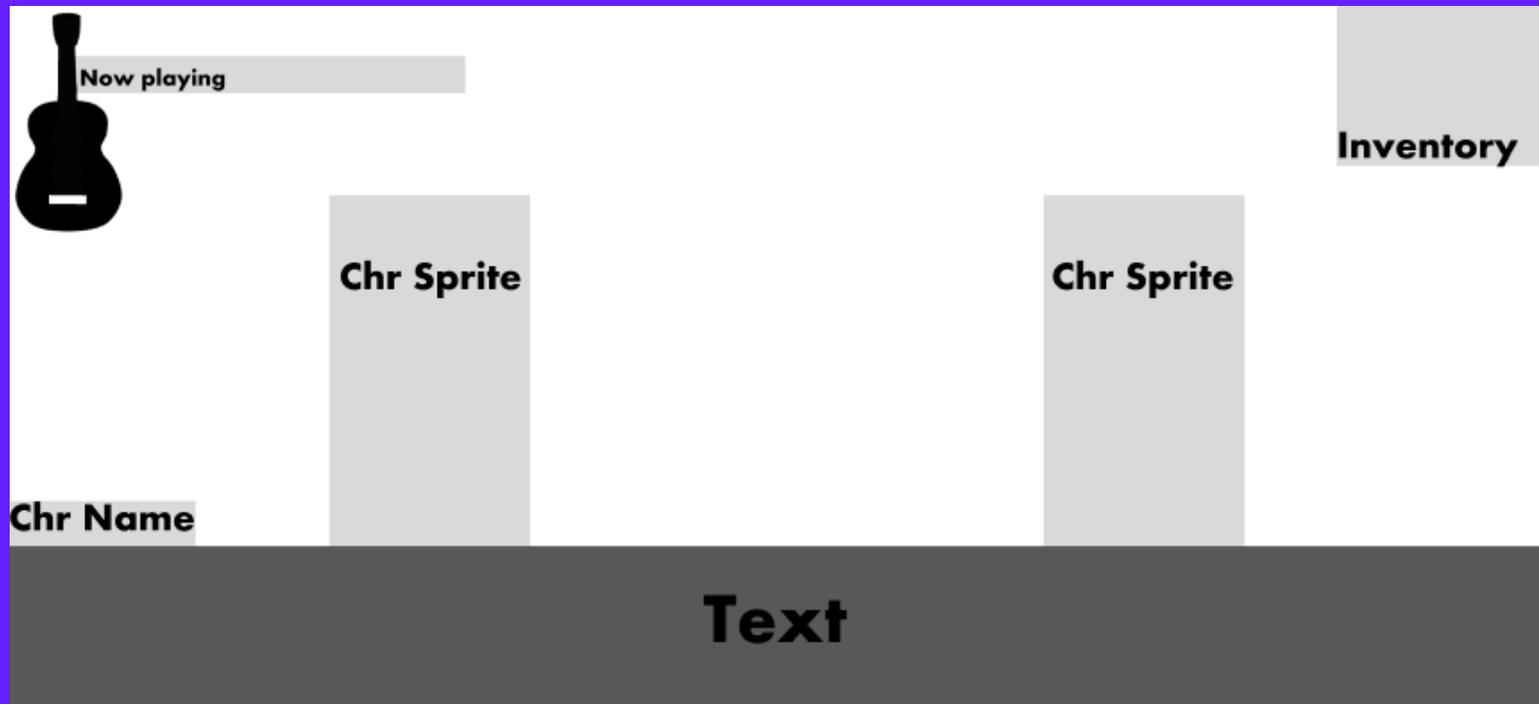
КАКОЙ ДВИЖОК МЫ ВЫБРАЛИ ДЛЯ ПРОТОТИПА?

НАЧАЛЬНЫЙ ПРОТОТИП ИГРЫ

Базовый левел-дизайн

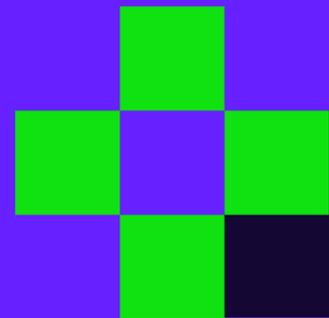


Вид игры в диалоге

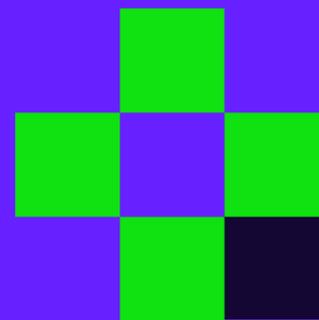


Какой движок мы выбрали для прототипа?

Для прототипирования нашей игры мы выбрали движок Twine. Twine - движок для создания интерактивной литературы, то есть движок, который идеально подходит под нашу визуальную новеллу.



Начальный прототип игры



Бюджет игры

КАК ОН БУДЕТ РАСПРЕДЕЛЁН
СПОСОБ МОНЕТИЗАЦИИ
ЗАТРАТЫ НА РЕКЛАМУ
ИКОНКА ИГРЫ

Способ монетизации игры

Наша игра будет платной, заплатив за которую один раз вы получите полный доступ ко всему контенту навсегда.

Как будет распределён бюджет

Заработная плата разработчика

~4 000 000 руб

Затраты на рекламу игры

~6 000 000 руб

Иконка игры

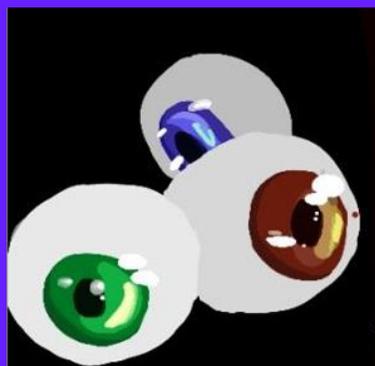
Мы провели мини-опрос среди наших знакомых, друзей, одноклассников, а также родителей. В сумме в нашем опросе участвовало 30 человек



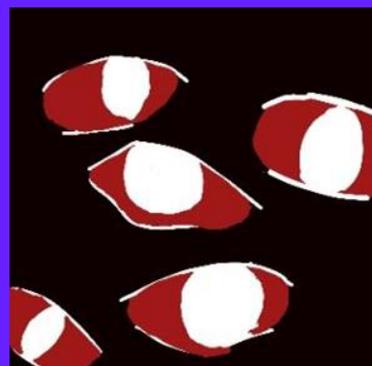
1



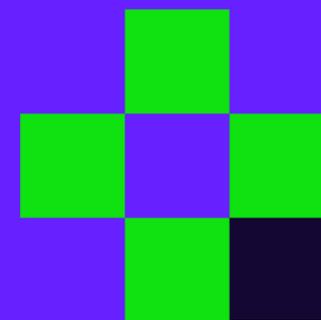
2



3



4



Итоги опроса

