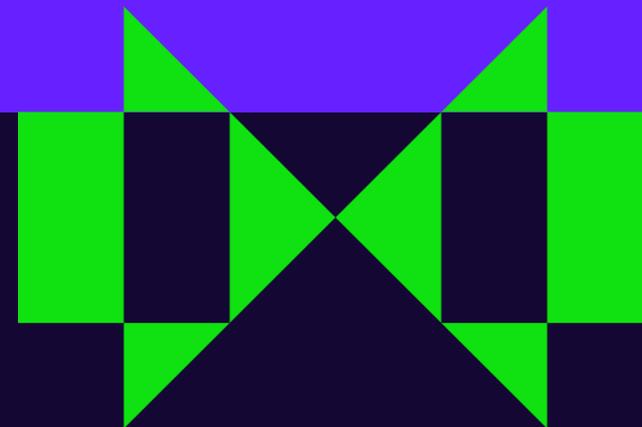


НАЧАНИ
ИГРУ



ХимВОЯЖ

Хочешь химию узнать?!
Так давай скорее играть!



РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

Краткая идея игры

С котом-учёном по кличке Атом мы посетим химическую лабораторию и познакомимся с удивительным миром химии, проведём опыты и разгадаем ребусы.

Жанр

Квест с поиском предметов, головоломки и опыты, основанные на химии.

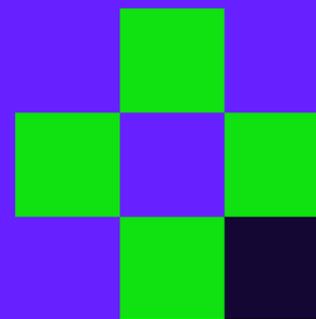
Будут также небольшие мини-игры встроенные в основную игру.

СЕТТИНГ

Это современный мир, который ограничивается только территорией химической лаборатории (с мебелью, приборами, веществами, плакатами химических элементов, портретами известных химиков, компьютером и техникой).

Цель игры

Поэтапное прохождение уровней. Цель каждого уровня собрать нужное количество химических веществ для проведения опыта или пройти загадку/ребус по химии, чтобы попасть на следующий уровень. Уровни построены в виде химических опытов, загадок, головоломок и поиске предметов. Проход на следующий уровень открывается после полученного необходимого количества химических веществ для проведения опыта/эксперимента. Конечная цель расставить все вещи и получить награду/слова одобрения от профессора Пробиркина.



Сюжет

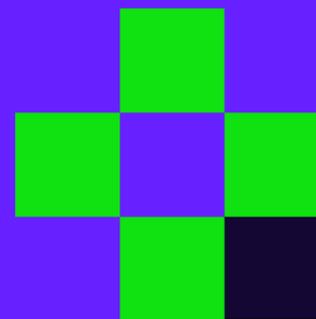
Игра рассказывает о коте-учёном по кличке Атом, который очень любит химию и прекрасно в ней разбирается. Он живёт в лаборатории у профессора Пробиркина. В начале игры у профессора из-за сильного сквозняка опрокидывается стол с разными колбами, мензурками и химическими веществами. Расстроенный профессор пытается собрать, раскиданные вещи, радуясь, что ничего не разбилось, но его вдруг срочно вызывают в секретный научный центр. Кот- учёный, решил помочь своему другу. Он начинает собирать раскиданные пробирки, мензурки, пузырьки и химические вещества. Коту Атому нужно собрать нужное количество химических веществ для проведения опыта или пройти загадку/ребус по химии, чтобы попасть на следующий уровень. После прохождения всех уровней кот получает награду/одобрение от профессора Пробиркина.

Референсы геймплейные

Мы решили, что делаем игру-квест, похожую по жанру на «Машианариум» и «МарсХимПром», также в нашей игре главный персонаж – это домашний питомец, который будет «взаимодействовать с игроком», как в игре «Весёлый Бен»/«Talking Ben the Dog». Он будет наводить порядок в лаборатории, такую идею, мы решили использовать, как в игре «A Little to the Left».

Графика персонажей у нас будет в 2d, похожей по стилю мультфильма «Гравити Фолз» и «Chem Lab», а изображение предметов, как в приложении «Chemist».

Управление в игре будет похожим как в игре «Лабораторный эксперимент» (и музыкальное сопровождение будет схожим), «Лаборатория научной школы». В нашей игре помимо развлекательной функции, будет также обучающая, как в «Minecraft Education Edition. Химическое обновление».



Анализ существующих игр

Machinarium

Игра-квест с поэтапным прохождением уровней



A Little to the Left

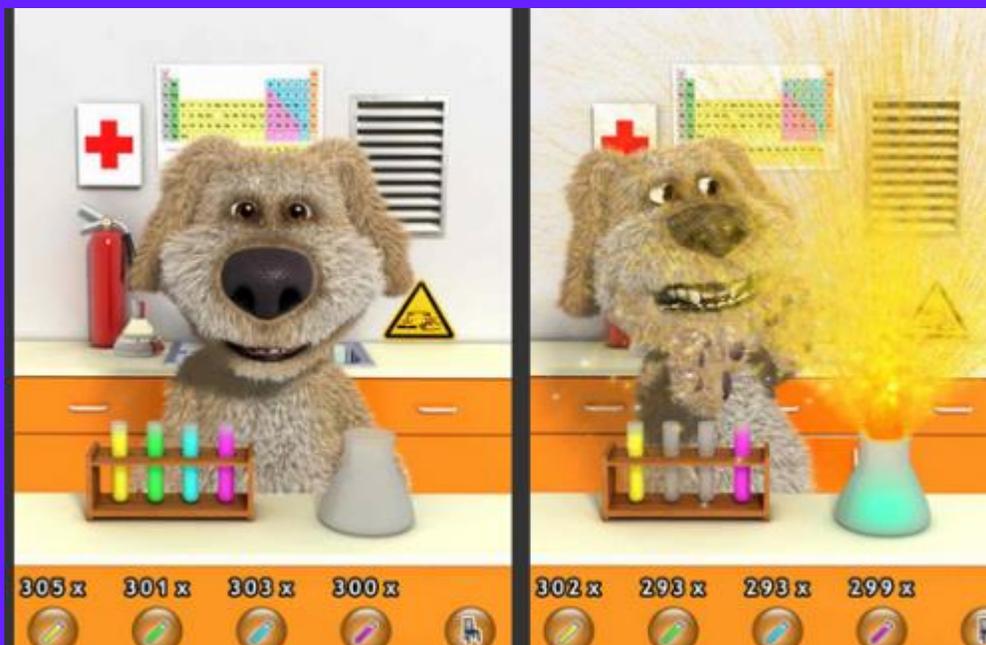
Игра с головоломками, в которой надо аккуратно раскладывать предметы и наводить порядок.



Анализ существующих игр

Talking Ben the Dog

игра для самых маленьких. В ней можно проводить простейшие химические опыты (смешать две жидкости и наблюдать за реакцией).



Chemist

виртуальная химическая лаборатория, в которой можно проводить опыты с различными веществами и наблюдать самые неожиданные реакции.



Анализ существующих игр

Лабораторный эксперимент

игра, где можно научиться творческим приёмам, чтобы применить на практике концепции, связанные с химией.



Лаборатория научной школы

обучающая игра, об основных научных экспериментах.

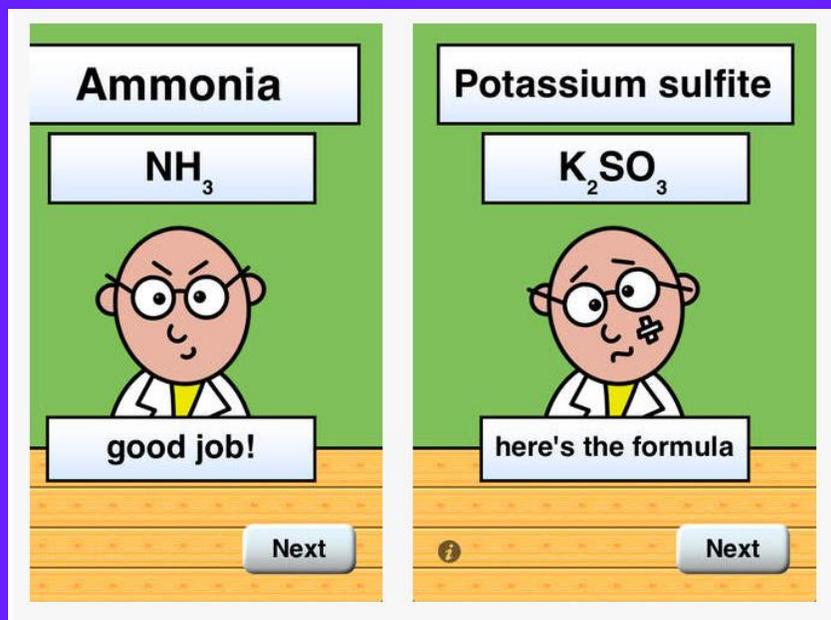


Анализ существующих игр

На сегодняшний день игры и приложения по химии, в основном предлагаются для старшеклассников. Их основная задача помочь им в учёбе. Они представлены в виде тестов или викторин.

Chem Lab

тест, который позволяет проверить знания базовых химических формул.



«МарсХимПром»

игра обучающая, для прохождения миссий нужны знания по химии и физике.

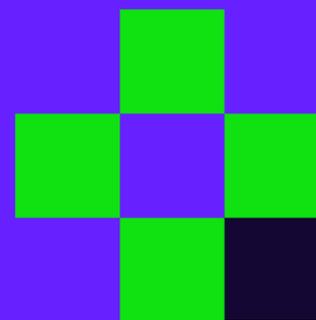


Аудитория

Дети в возрасте от 7 до 13 лет (младшие школьники и 5-7 классы средней школы). Внимание представителей данной целевой аудитории будет привлекаться в игре с помощью привлекательных персонажей, весёлой музыки и детской анимацией.

Платформа

ПК и мобильные устройства.



Визуал

Вид и камера

Наш проект будет сделан в 2D графике, а камера будет расположена сбоку, похожее расположение камеры присутствует в проектах:

Machinarium

Игра-квест с поэтапным прохождением уровней



Лабораторный эксперимент

игра , где можно научиться творческим приёмам, чтобы применить на практике концепции, связанные с химией.



СТИЛЬ

Наш проект будет выполнен в мультяшном стиле, где все персонажи плоские, а вокруг них есть чёрный контур. Похожая стилистика используется в проектах:

**Gravity Falls/ «Гравити фолз»,
мультсериал**

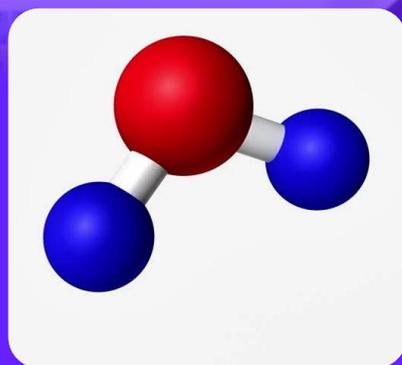
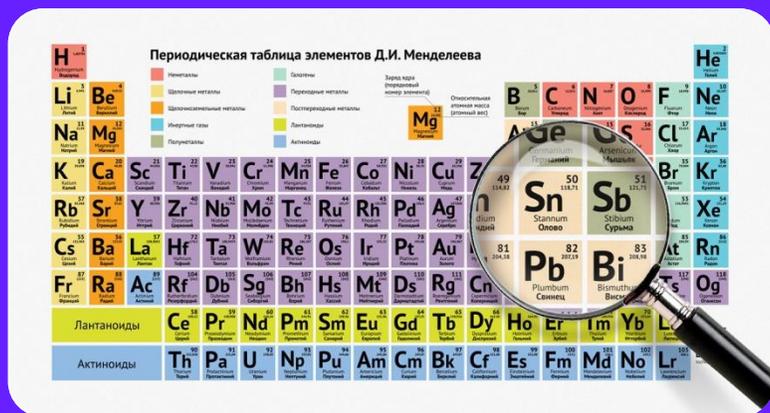


Научные эксперименты в высшей школе
обучающая игра, об основных научных экспериментах.



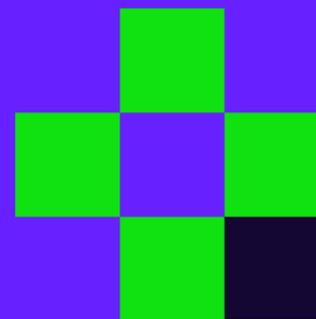
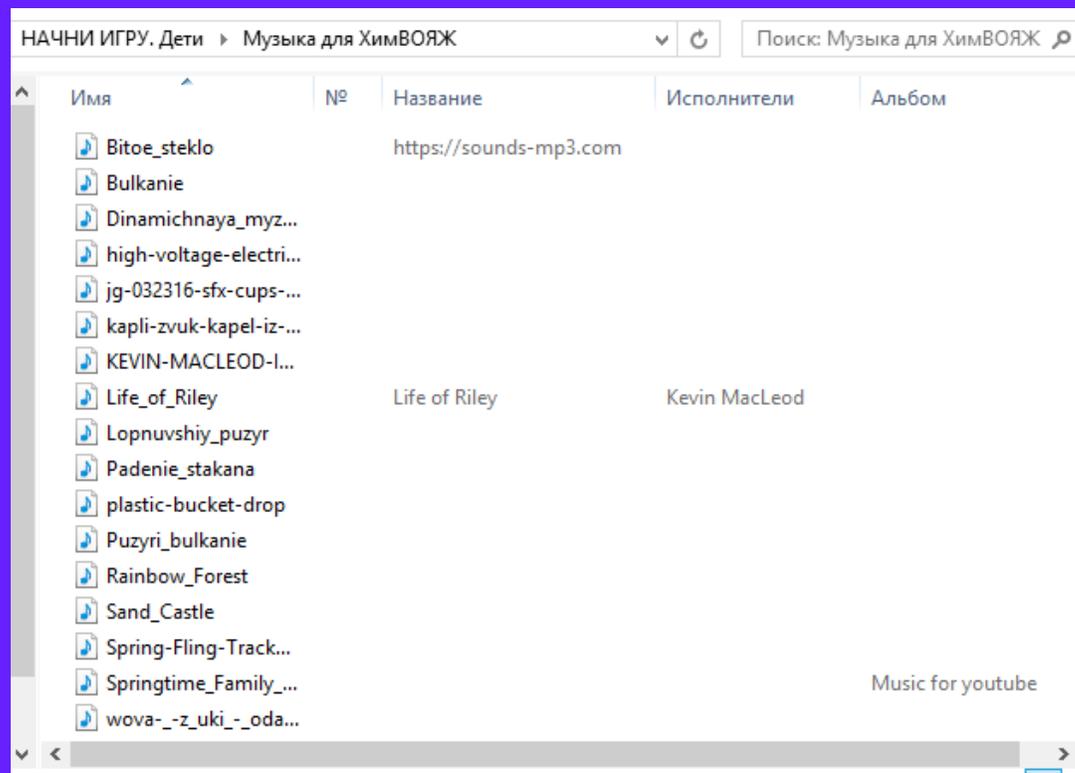
Референс борд

Так как в нашем проекте есть главный герой, мы решили для него собрать референсы. Его зовут Атом, кот-учёный, живущий в химической лаборатории, помогает своему другу профессору Пробиркину.



Музыкальное сопровождение

В нашем проекте мы используем весёлую динамичную музыку, специальные звуки, которыми озвучиваем разные ситуации в игре. Например, падение стола с химическим оборудованием.



Нарратив

Описание главного героя

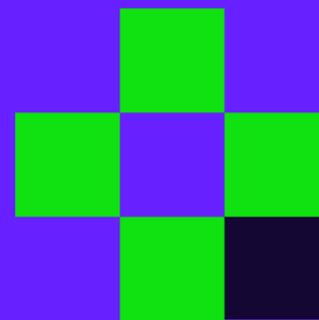
Кот учёный живущий в лаборатории профессора Пробиркина, как и другой обычный кот, любит расслабиться и полежать в своём любимом месте. Но в любой момент когда требуется его помощь, кот-учёный полон решимости и готов оказать поддержку. Профессор Пробиркин решил его так назвать из-за некоторых сходств настоящего атома и Атома-кота. Из атом(а/ов) состоит всё окружающее нас и без них никак не обойтись, так и без этого кота-учёного, если бы его не было, не было бы этой лаборатории, какая есть сейчас.

Кот Атом – это рыжий кот с чёрными полосками на макушке и лапах, таким окрасом он чем-то напоминает тигра. У него зелёные проникновенные глаза и пронизательный взгляд.

Описание второго главного героя

Профессор Пробиркин, хоть и не совсем главный персонаж, но он играет довольно значительную роль в сюжете. Пробиркин добрый и понимающий человек. Он серьёзно относится к своей работе, но иногда из-за человеческих качеств таких, как невнимательность, ошибается. Его друг кот-учёный Атом часто помогает предотвратить разгром и спасает своего друга профессора Пробиркина. Такую интересную кличку коту профессор придумал из-за собственной оригинальности и любви к химии.

Профессор Пробиркин высокий, причудливый добрый старичок. Он носит очки, белый халат и чёрные ботинки. Пробиркин с самого детства увлекался химией и желает достичь высшего мастерства в этой науке, как гениальные учёные Бородин, Ломоносов, Менделеев, чьи портреты висят в его лаборатории.



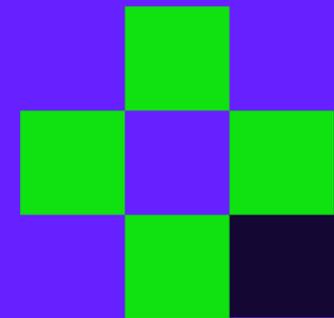
Описание мира игры

В нашем проекте будет лишь одна комната – лаборатория.

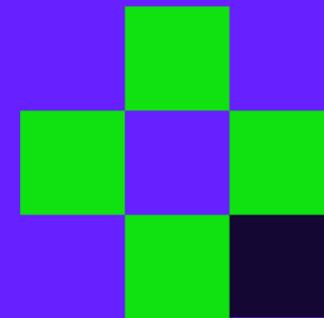
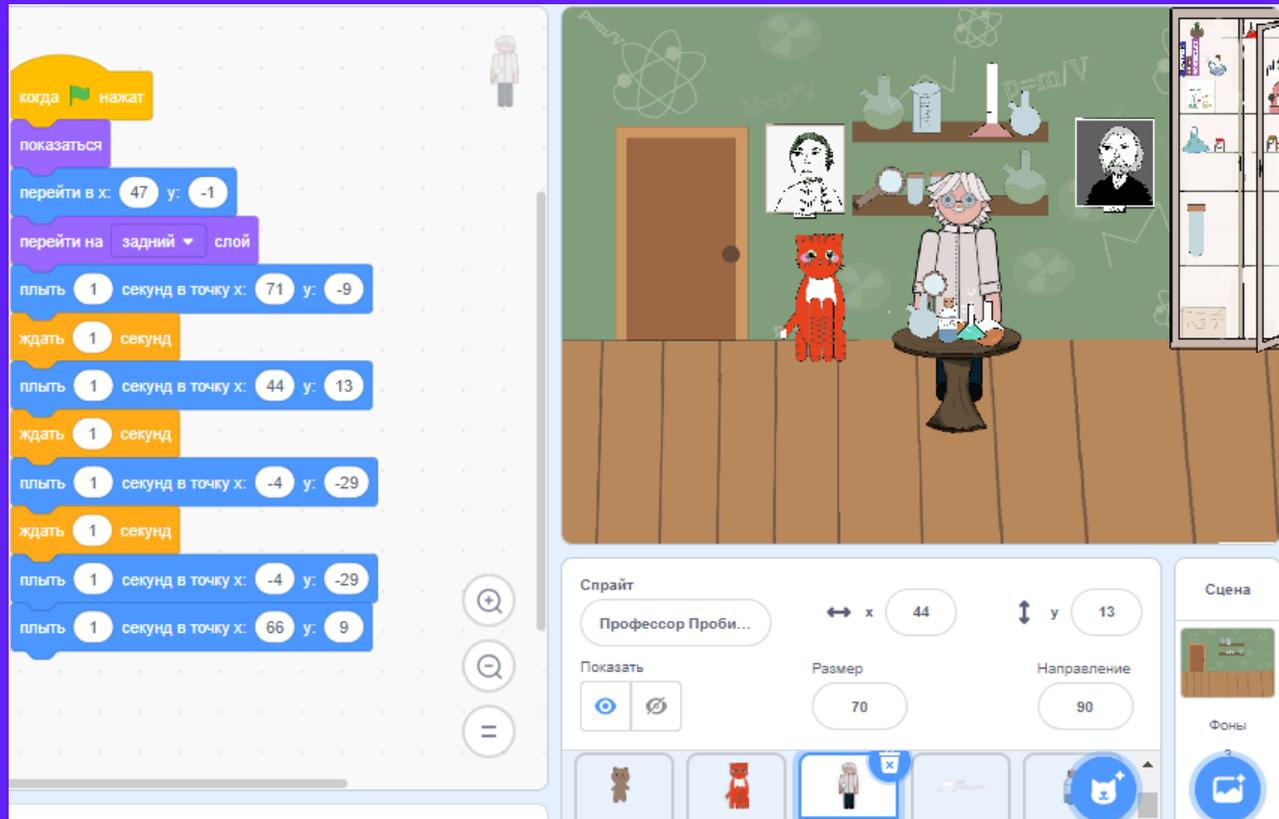
В ней будут:

- 1) стены с обоями, украшенными химическими формулами и соединениями;
- 2) стеклянный шкаф, наполненный справочниками и книгами, микроскопом и горелкой;
- 3) стол, на котором профессор Пробиркин и кот-учёный Атом, проводят всевозможные опыты;
- 4) портреты известных русских учёных химиков;

На стенах также будут полки с различными пробирками, мензурками, колбочками с разными веществами.

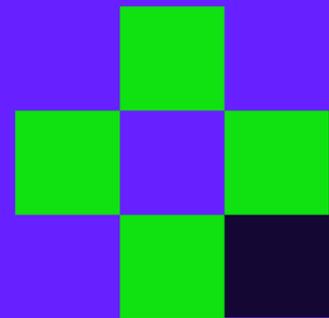


Базовый левел-дизайн

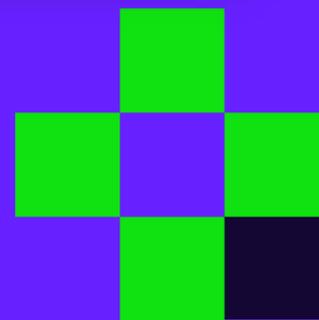
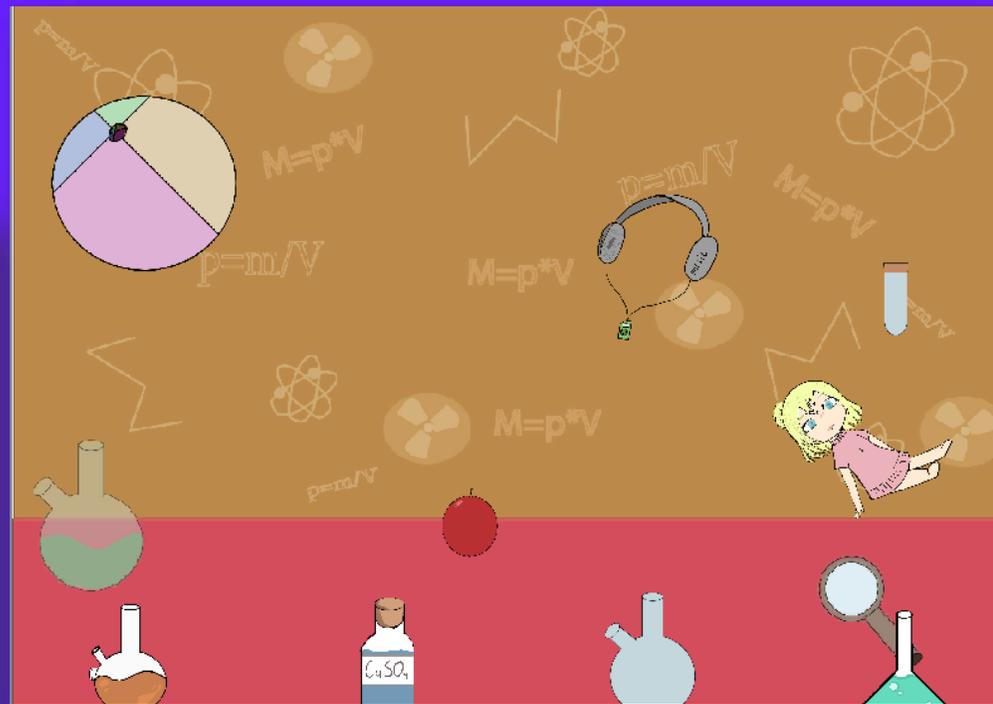


Техническая часть

🎮 Выбор инструмента разработки Scratch



Прототип



Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение)

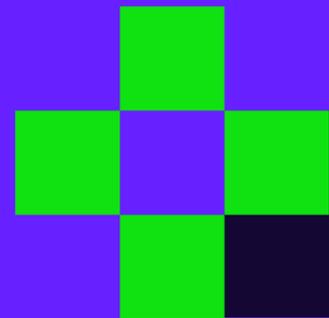
Зарплата:

Разработчиков от 50-100 тыс. руб.;

Гейм-дизанеров от 50-100 тыс. руб.;

Саунд-дизайнеров от 25-45 тыс. руб.

Реклама игры с 2 до 40 - 50 тыс. руб.



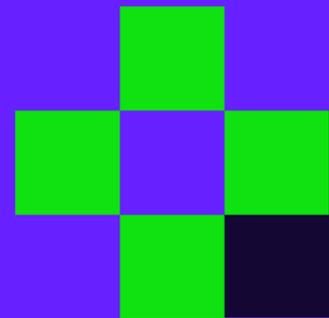
🎮 Срок разработки

🎮 2 - 3 месяца

🎮 Монетизация

Перевод данного продукта с платформы Scratch на Construct, Unity и др.

Добавление игры в Steam, Google Play, VKплей.



🎮 Планы по развитию

Сделать разделение игры:

- 1) на демо-версию, которая будет предоставляться бесплатно;
- 2) на платную полную версию, в которой будет доступ ко всем химическим опытам, ребусам. И дополнительные уровни с опытами.

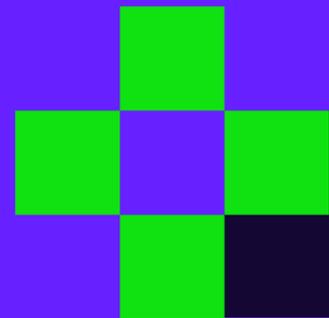
🎮 Планы по продвижению

реклама игры в соц. сетях (от 2-3 тысяч руб.)

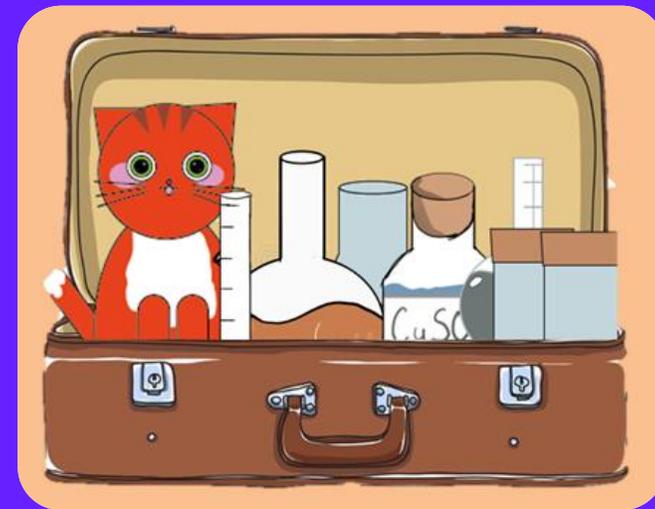
Покупка рекламы у блогеров/лидеров мнения "зависимо от блогера" (от 4 тысяч до 100 тысяч руб. или бесплатный вариант оставить комментарий с просьбой протестировать игру).

Покупка рекламы на площадках (от 5 тысяч до 7 миллионов руб.)

Покупка аккаунта разработчика в *Google Play* ~1 500 руб. (25 долларов США и взимается только один раз) для бесплатного добавления игры.



Иконка игры



Нашей командой была создана Яндекс Форма для опроса среди потенциальных представителей ЦА о выборе иконки для игры «ХимВОЯЖ».

<https://forms.yandex.ru/u/638ce35202848f6ba3a0337c/>

Проголосовало 15 человек, больше голосов получила иконка под номером 3

