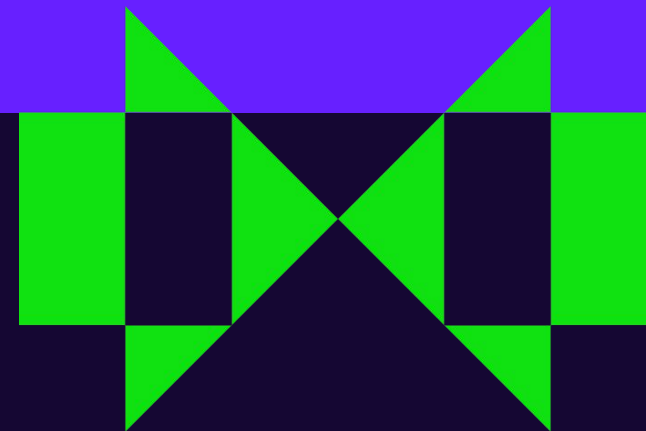


НОВАЯ
ИГРА



Сортируй мусор



РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

Краткая идея игры

Собака тренер по сортировке мусора контролирует других персонажей, как они сортируют мусор

Жанр

Головоломка

Сеттинг

Все события происходят в сказочном мире небольших масштабов, который очень похож на реальный, так как герои игры немного очеловечены

Цель игры

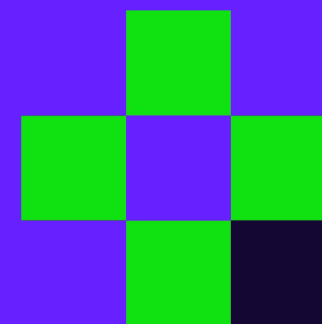
Научить игроков правильной сортировке мусора

Сюжет

Главный герой – собака МУХА. Дополнительные персонажи: кошка, мышь, хомяк. Действие происходит на поляне в летний солнечный день около 12.00 часов. Поляна зеленая с многообразием цветов: одуванчики, ромашки, колокольчики, клевер... Много насекомых: бабочки, пчелы, кузнечики, муравьи, гусеницы, жуки. В конце поляны стоит сортировочный мусорный агрегат, который в виде головоломки. За правильные действия награда (монеты) за неправильные действия – наказания (собака бьет надувным молотком).

Референсы геймплейные

<https://clck.ru/32dnyB>



Анализ существующих игр

<https://clck.ru/32dnyB>

	Понравилось	Не понравилось
1	Понравилась задумка с использованием мульт-персонажа	Высокая сложность
2	хороший сценарий	не руссифицирована
3	Все понравилось, особенно механика	нет такого
4	очень интересно	сложная механика
5	захватывает сюжет	нет объяснений, ничего не понятно
6	анимация	все очень просто
7	принцип работы головоломки	скучный сюжет
8	в 1 игре несколько головоломок	некрасивые персонажи
9	прикольные персонажи и фон	некрасивый фон, не под сюжет
10	предистория игры (анимация)	Быстро заканчивается

Аудитория

Школьники младших классов 7-10 лет, география широкая

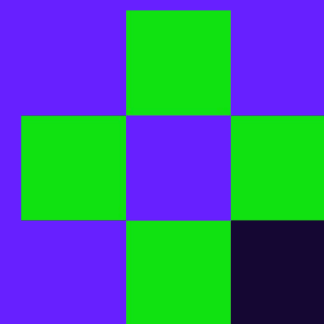
Платформа

Смартфон, планшет

Визуал

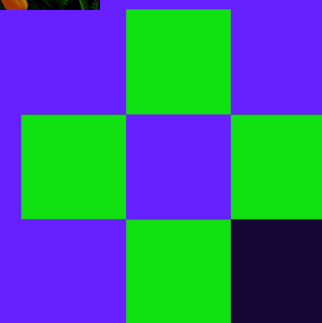
Вид и камера

Наш проект будет в 2D виде, а камера будет охватывать локацию и персонажа



Стиль

Наш проект выполнен в смешанном типе (иллюстрации + рисунки), где все персонажи 2D рисованные, смотрятся они как вырезанные и сверху фона. Это наш вариант стилистики.



Референс-борд

В нашей игре есть главный герой собака - МУХА, и дополнительные персонажи: Кот, Хомяк, Мышь, поэтому мы решили для него собрать референсы (нам наши варианты больше нравятся) и референсы головоломки.

Главный герой



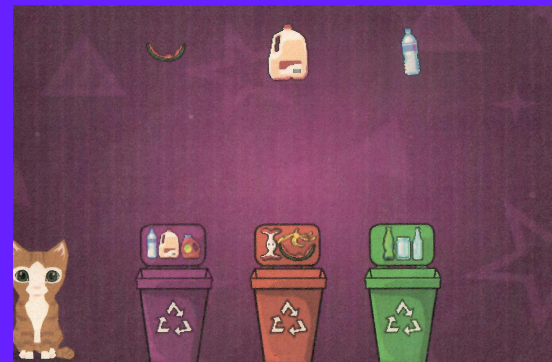
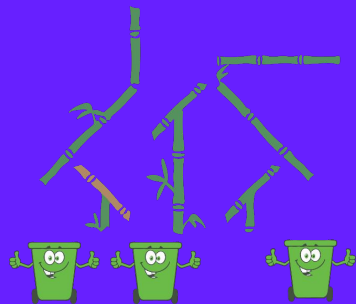
Дополнительные предметы и объекты



Дополнительные герои

Референс-борд

Головоломки



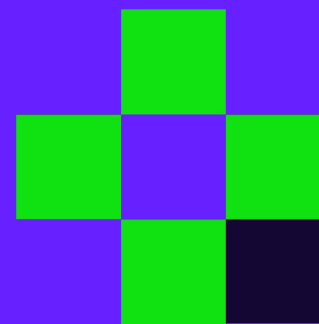
Нарратив

Описание главного героя

Собака Муха сказочная и добрая, но очень упряма, потому что заботится о природе, заставляет других правильно сортировать мусор. Иногда немного сердитая, когда игроки не правильно сортируют мусор.

На ней есть спортивная футболка и шорты.

У нее 3 предмета: свисток, сундучок и молоток резиновый. Молотком она наказывает, а свистком подает команды, из сундучка выдает наградные монеты.



Описание мира игры

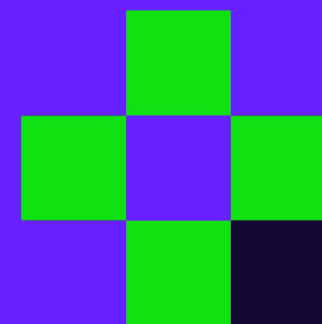
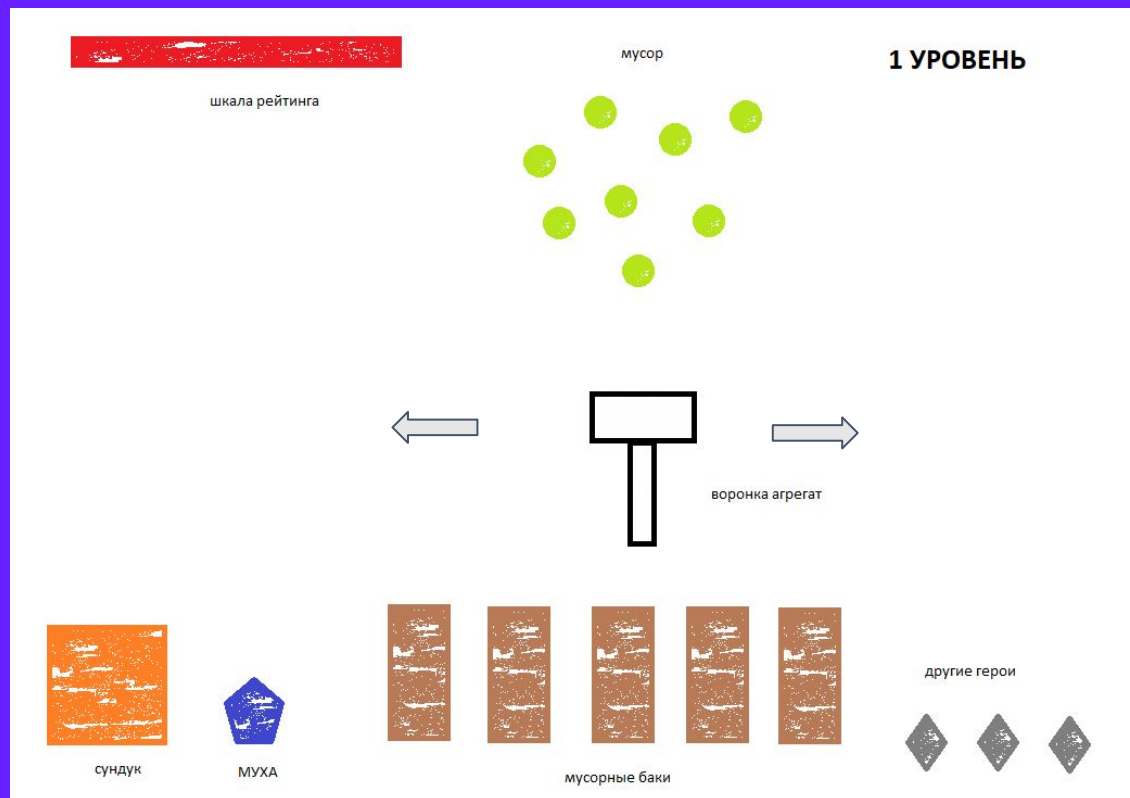
Действие происходит на поляне в летний солнечный день около 12.00 часов.

Поляна зеленая с многообразием цветов: одуванчики, ромашки, колокольчики, клевер.... Много насекомых: бабочки, пчелы, кузнечики, муравьи, гусеницы, жуки. В конце поляны стоит сортировочный мусорный агрегат , который в виде головоломки. + мусорные баки.

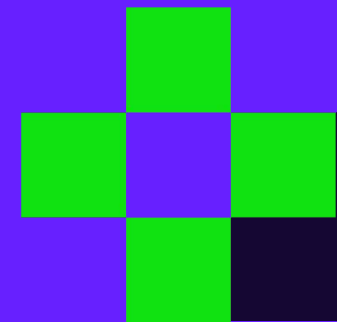
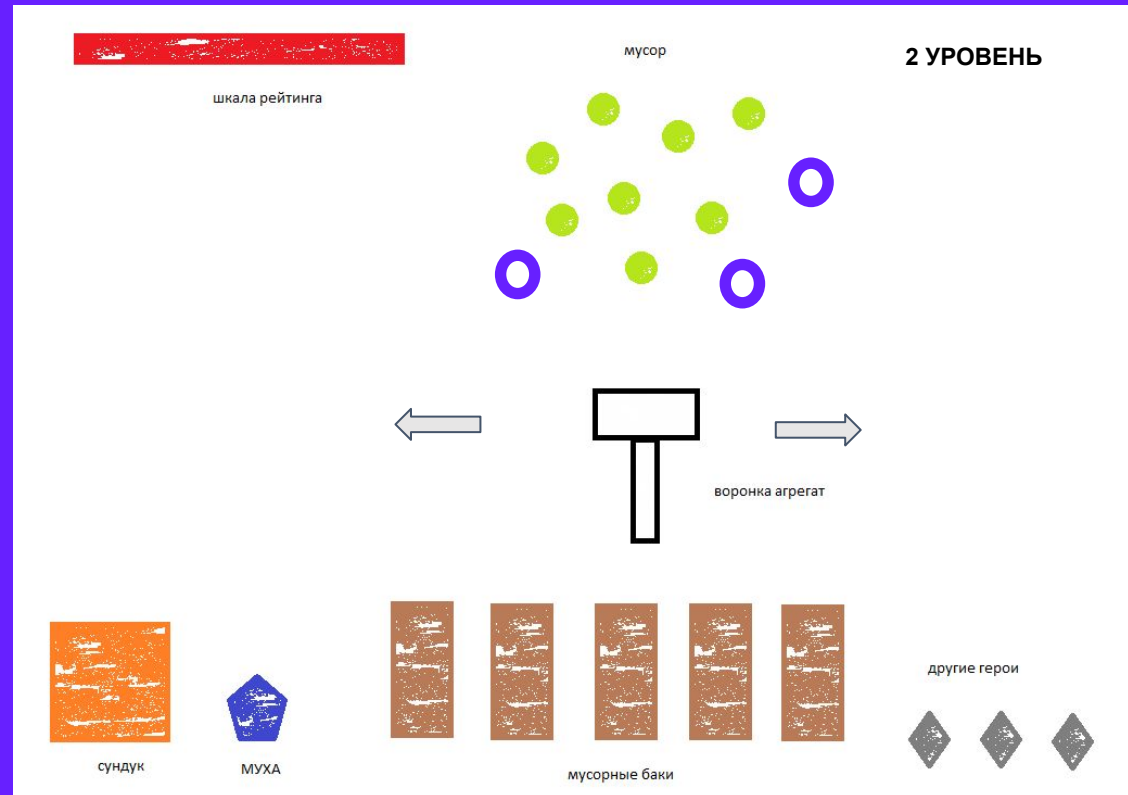
В начале игры будет ролик про мусор.

Базовый левел-дизайн

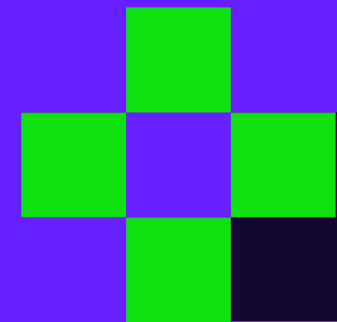
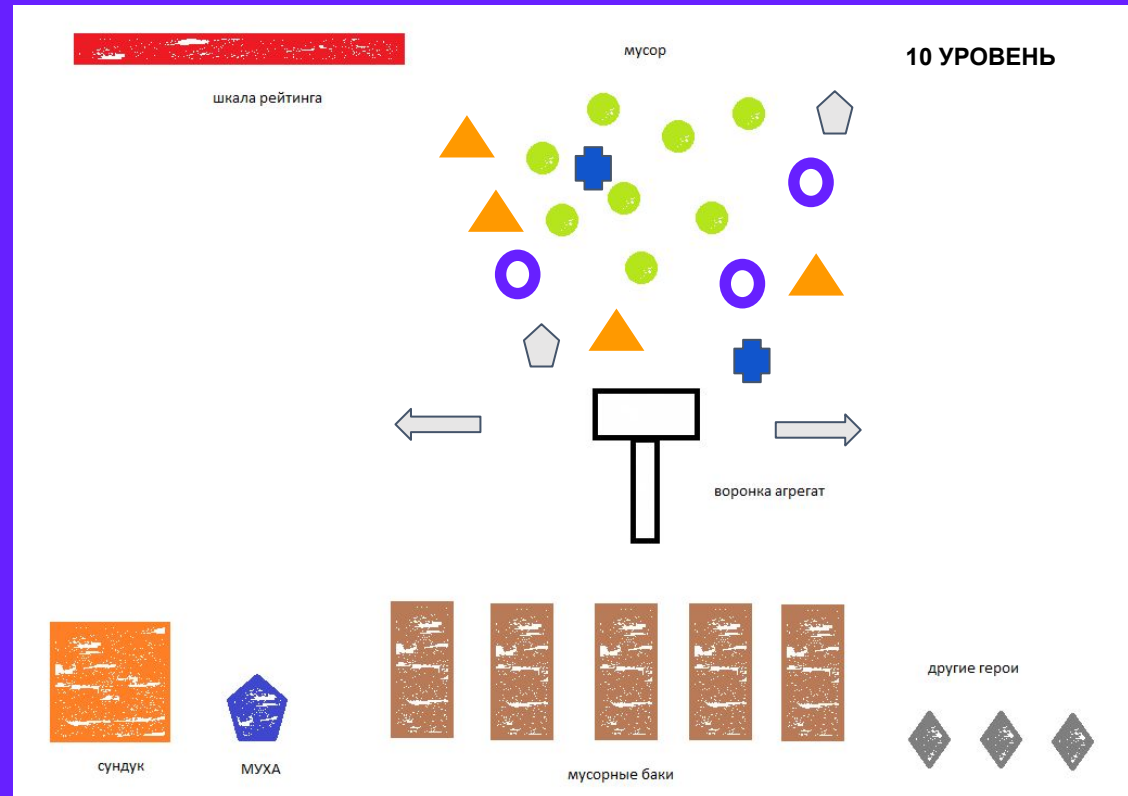
Уровней 10, от простого к сложному. Сперва один мусор, потом все сразу и скорость увеличивается



Базовый левел-дизайн



Базовый левел-дизайн



Техническая часть

Выбор инструментов разработки Прототип

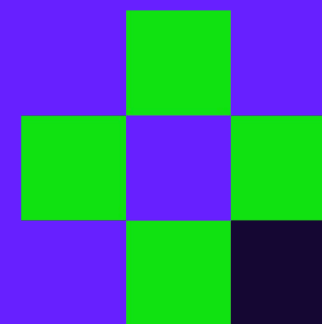
Genially

<https://view.genial.ly/62fe86695842540011e8bd81/interactive-image-igrovaya-karta>

Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение)

1. Распределите виртуальный бюджет игры 10 000 000 рублей по разным статьям расходов	
Статья	Количество выделенных денег
Зарплата разработчиков	8000000
Затраты на рекламу игры	2000000
2. Выберите и укажите способ монетизации игры	
Способ	Отметьте галочкой
Бесплатная	<input type="checkbox"/>
Платная	<input checked="" type="checkbox"/>
Смешанная модель	<input type="checkbox"/>
Подписочная модель	<input type="checkbox"/>



3. Распределите затраты на рекламу игры

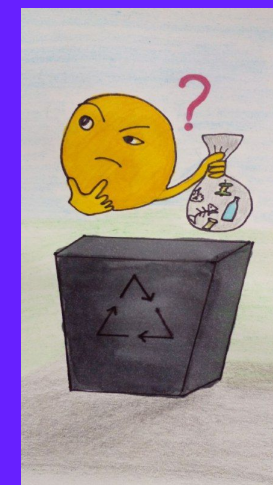
Статья	Количество выделенных денег
Покупка рекламы у лидеров мнения (Ютуберы и т.д.)	1000000
Покупка рекламы на площадках	1000000

4. Создайте две иконки своей игры. Опросите от 10 человек какая им нравится больше, занесите результаты в таблицу.

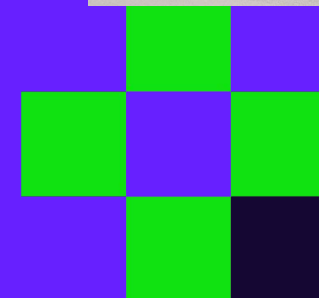
Иконка	Количество голосов
Иконка №1	8
Иконка №2	2
Победила иконка №1	



1

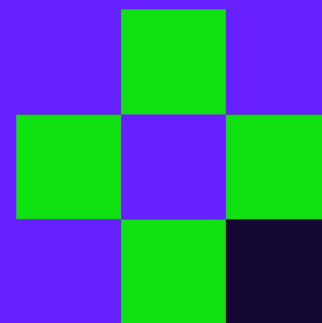


2





!!!



Срок разработки

6 месяцев

Монетизация

Платная версия

Планы по развитию

Выпуск 2 части игры

Планы по продвижению

Продвижение на платформах Apple Store и Google Play

Работа с блогерами

Реклама в социальных сетях

Реклама на Youtube-канал