

Trash ghost hunters

Будущее уже здесь...



РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

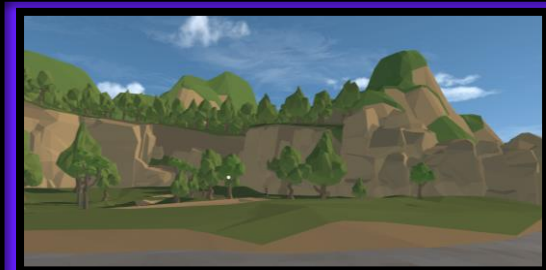
Игрок выбирает роль Охотника за мусорными привидениями, находит оружие и скин и в грязном, заброшенном городе, где нет людей и живут только мусорные привидения(свалки), уничтожает как можно больше мусорных привидений и восстанавливает город, передвигаясь по карте игры.



Скриншоты
из нашего
прототипа



готово, я все сделал!



Краткая идея игры

Игрок попадает в тусклый и грязный мир, где нет жизни, а миром правят мусорные привидения, которые загрязняют всё вокруг. Цель игрока-спасти планету от мусорных привидений и вернуть жизнь.



Скриншот
из нашего
прототипа

СЕТТИНГ

Все события происходят на планете Земля в недалеком будущем, где города погибли от мусора.

Жанр:

Шутер/выживание;

Цель игры

Показать игроку, что будет с планетой Земля в недалёком будущем, когда площади полигонов будут исчерпаны, а люди так и не научатся сортировать отходы.



СЮЖЕТ:

Действия происходят на планете Земля в недалеком будущем. Люди не задумывались об экологии, и мусорные свалки заняли всю планету. Мусорные привидения, живущие в них, поработили мир.

Главный герой – игрок, обычный человек из прошлого, который попадая в будущее, спасает мир от ошибок человечества.



Скриншот
из нашего
прототипа

Референсы геймплейные

H.Left 4 Dead 2

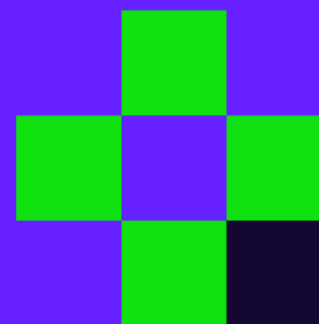
Arma 3

Ghostbusters: The Video Game Remastered

The Last Stand: Aftermath

7 Days to Die

ASTRONEER



Анализ существующих игр

Н.Left 4 Dead 2

- +Сюжет
- +Геймплей
- +Хорошая физика предметов

Arma 3

- +хорошая графика
- +хорошее управление
- +есть логика

Ghostbusters: The Video Game Remastered

- +хорошая графика
- +хорошее управление
- не привлекла игроков

The Last Stand: Aftermath

- +баланс врагов
- +Атмосфера
- Хромающий нарратив
- Однообразие
- плохо проработан ближний бой

7 Days to Die

- +графика
- +разнообразность
- оптимизация
- геймплей

ASTRONEER

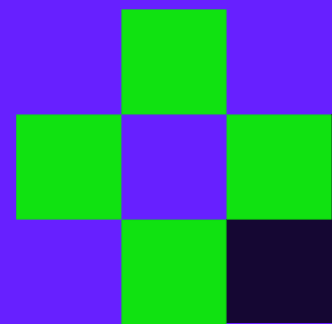
- +Хороший сюжет
- +красивая графика
- +удобное управление

Платформа

ПК

Аудитория

+7



Визуал

Вид и Расположение камеры

Наш проект будет в 3D виде, игра будет происходить от первого лица.



Скриншот
из нашего
прототипа

СТИЛЬ

Наш проект выполнен в реальной стилистике . Похожая стилистика используется в Ghostbusters: The Video Game Remastered



Gamer-Info.ru

© 2016-2017

Референс борд

Так как в нашем проекте есть главный герой, мы решили для него собрать референсы. Его зовут Бабиджон , всегда в победе над мусорными привидениями ему помогает оружие, оружие засасывает привидение и привидение отправляется в камеру-экологатор

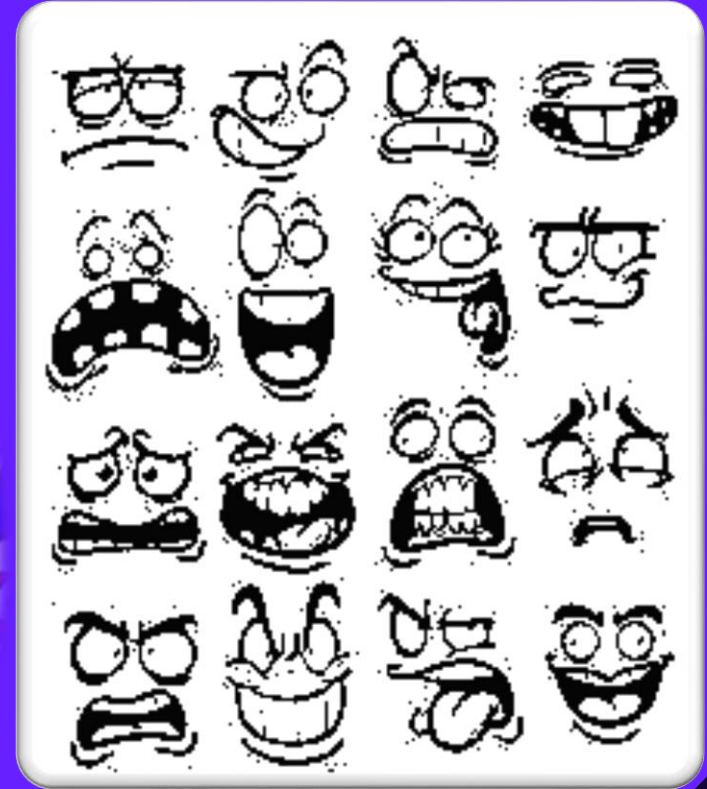


Скриншот
из нашего
прототипа

Нарратив

Описание главного героя

Имя нашего героя Бабиджон. Это инструктор по выживанию. Он смелый и весёлый, он любит делать смешные рожи и дразнить привидения, он очень подвижный, хотя по росту намного меньше привидений. У него камуфляжная форма и балаклава на голове, которая опускается на лицо, когда Бабиджон вступает в сражение.



Описание мира игры


Действия происходят на планете Земля в недалеком будущем. Этот мир грязный и тусклый. Это мир свалок, захваченный мусорными привидениями.

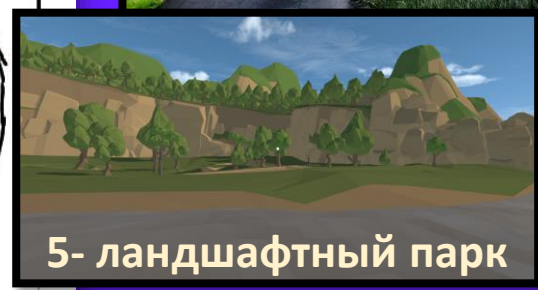
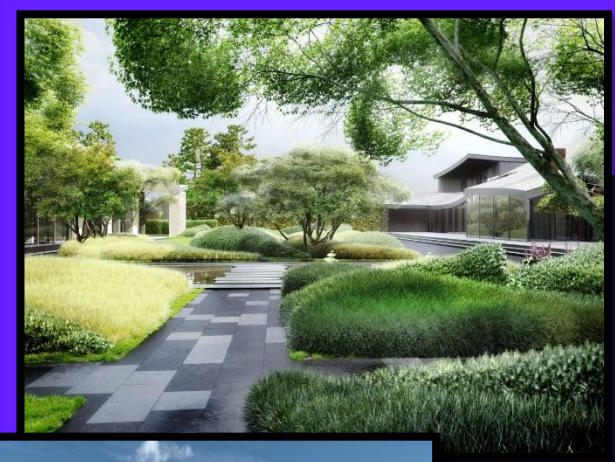
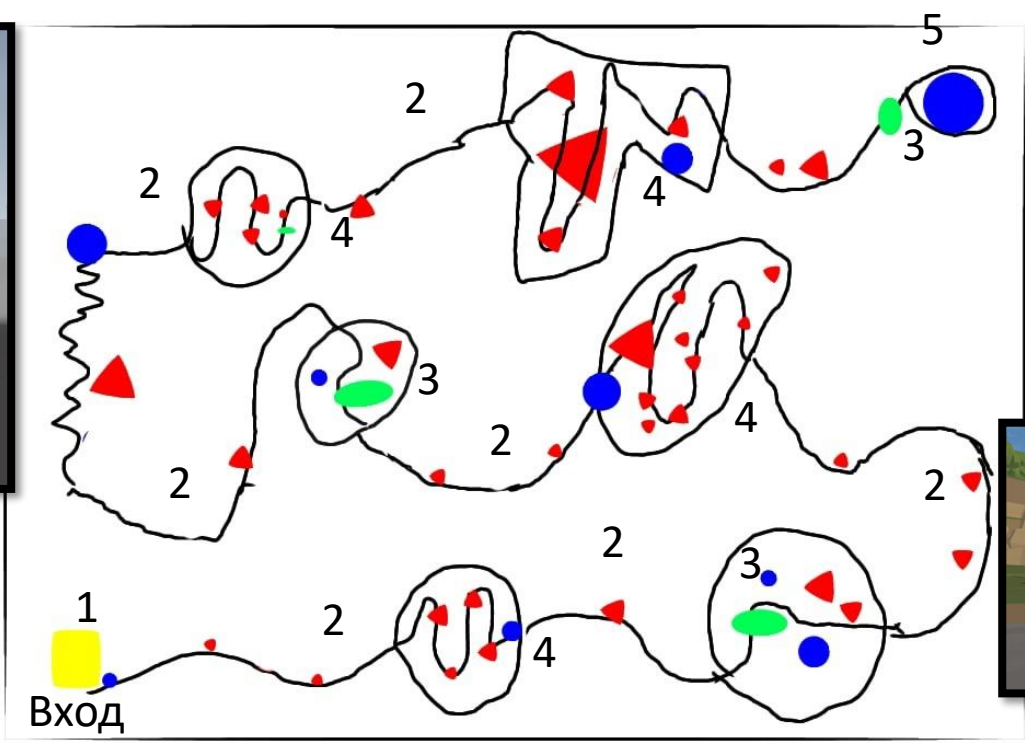


Скриншоты
из нашего
прототипа

Базовый левел-дизайн



-  игрок
-  привидение
-  лут
-  место где можно из привидений сделать миньона



Базовый левел-дизайн

Условия

День/Ночь

Всё покрыто дымкой (с поверхности земли выделяются парниковые газы)

При входе можно получить начальное оружие, скин.

Предыстория

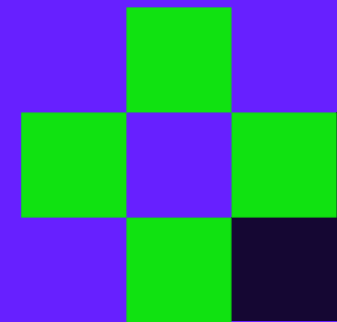
На Земле остался последний житель. Наш герой Бабиджон. Ему тяжело одному справляться с мусорными привидениями. Нужна подмога, потому что все жители покинули грязную Землю. Бабиджон овладел навыками по отлову мусорных привидений и озеленению планеты. Готов поделиться навыками с игроком.

Задание

Уничтожить всех мусорных привидений

Дополнительно

Игрок должен обнаружить камеру-экологатор привидений, которая превращает привидения в добрых миньонов, каждый из которых может выполнить свое полезное дело: сажают деревья, делают чистым воздух, украшают городБабиджон имеет разные оружия против разных видов приведений. Оружие засасывает, высушивает, измельчает привидений.



Техническая часть

Базовый левел-дизайн

🎮 Выбор инструмента разработки: Unreal Engine

🎮 Прототип



Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение)

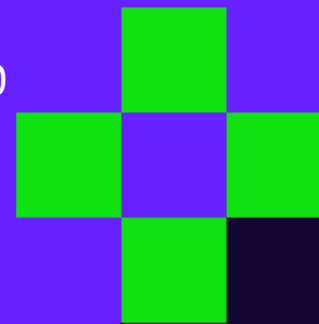
Сумма: 11.320.000

Зарплата программиста (владеет профессией гейм дизайнера, лвл дизайнера, неративного дизайнера) - 200.000


Зарплата программиста (владеет профессией реггера, 3D моделлера, аниматора)- 200.000

Зарплата программиста (владеет профессией художника визуальных эффектов, художника по текстурам)-200.000

Проведение рекламной кампании на Яндексe, ВК, YouTube и игровые платформы- 1.000.000



 **Срок разработки** – 6 месяцев.

 **Монетизация** – Наша игра будет бесплатной. Мы будем зарабатывать с помощью доната и рекламы.

Планы по развитию

- Распространять игру (Реклама на игровой платформе STEAM, GFN, реклама на Яндекс Директ)
- Делать глобальные обновления
- Сотрудничать с популярными ютуберами
- Продвигать в соцсетях

Планы по продвижению

- Делать бонусы игрокам
- Добавлять более дорогие и улучшенные предметы за реальные деньги
- Сотрудничать с популярными играми
- Делать часто обновления

