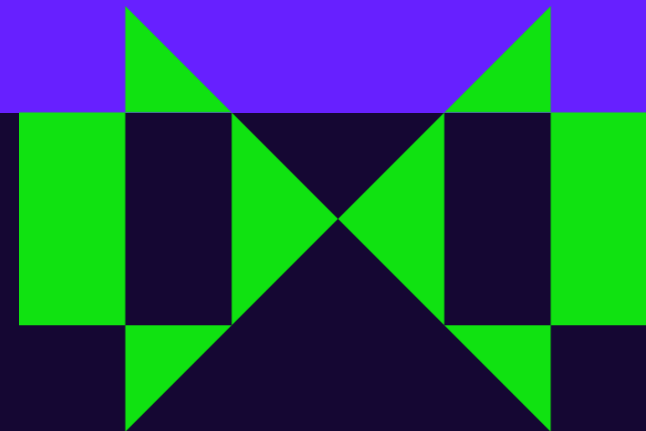




НАЧАНИ
ИГРУ



Проклятый корабль



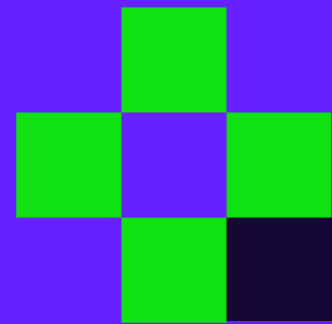
Поднять паруса - В чистое будущее!

РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

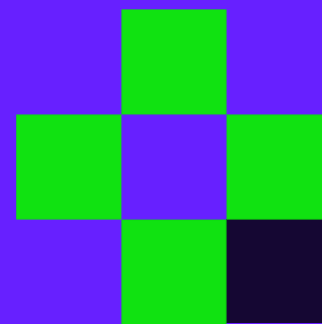
Геймплей

Краткая идея игры

Суть игры в том что герой из современного чистейшего города, где уже давно идет полная переработка ВСЕХ отходов человеческой жизни-деятельности, оказывается на заброшенном пиратском корабле из прошлого времени. На этом корабле, из прошлого, все отходы разбросаны по палубам разного уровня и разной сложности категории мусора.

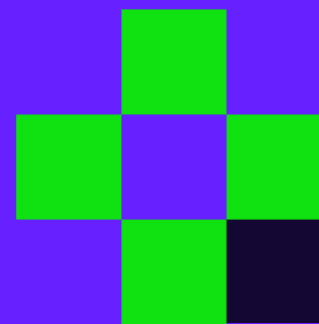


- 🎮 Жанр: Сбор предметов
- 🎮 Сеттинг: Корабль замусоренный монстрами
- 🎮 Цель игры: собрать разбросанный мусор раскладывая его по нужным контейнерам



СЮЖЕТ

Действия разворачиваются на пиратском корабле из прошлого, на котором герой из нового времени оказывается неожиданно для себя. События происходят в 4025 году в Аккумуляторограде, это город где перерабатывают мусор от электроприборов, аккумуляторы и тп. Это время чистейших городов и воздуха, когда либо существовавших на земле.

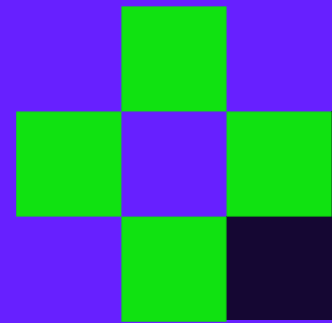


Референсы геймплейные

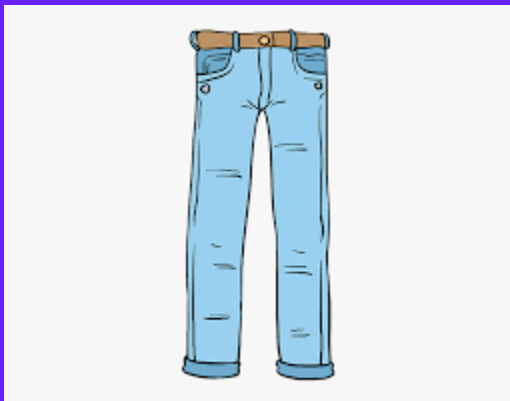


Визуал

- 🎮 Вид: изометрия
- 🎮 Расположение камеры: сверху
- 🎮 Стиль: 2D

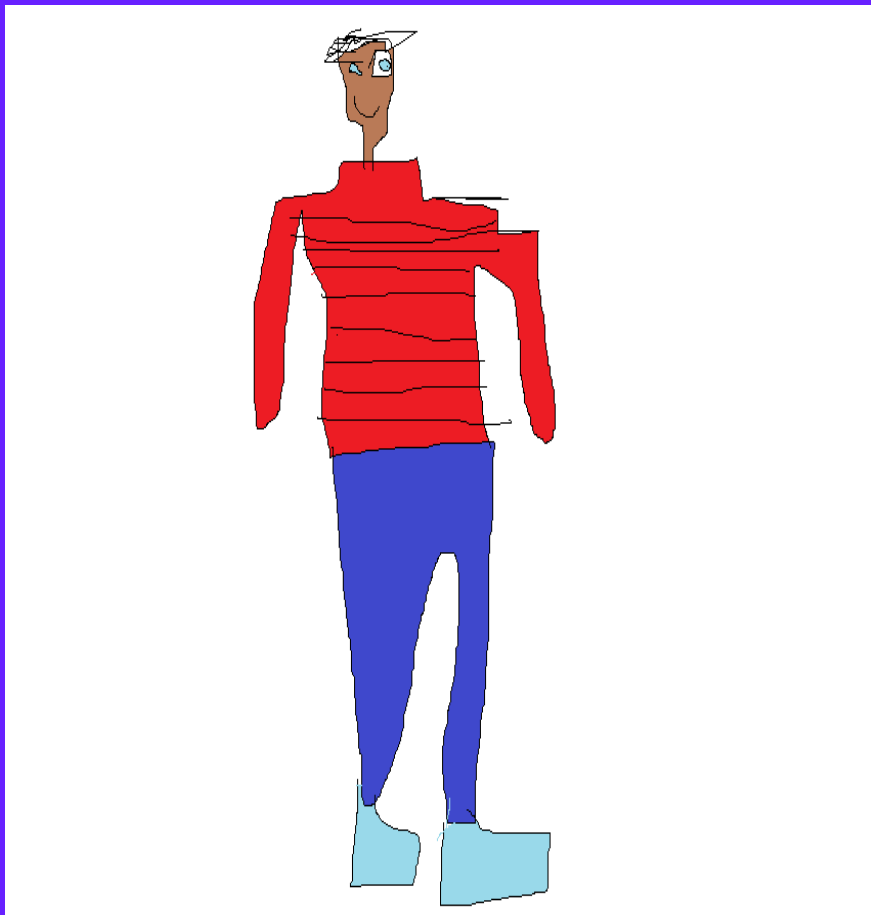


Референс борд

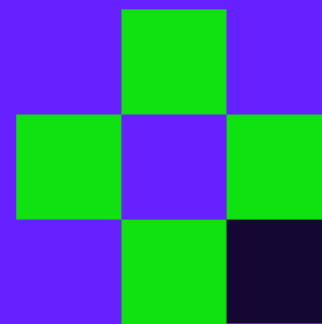


Нарратив

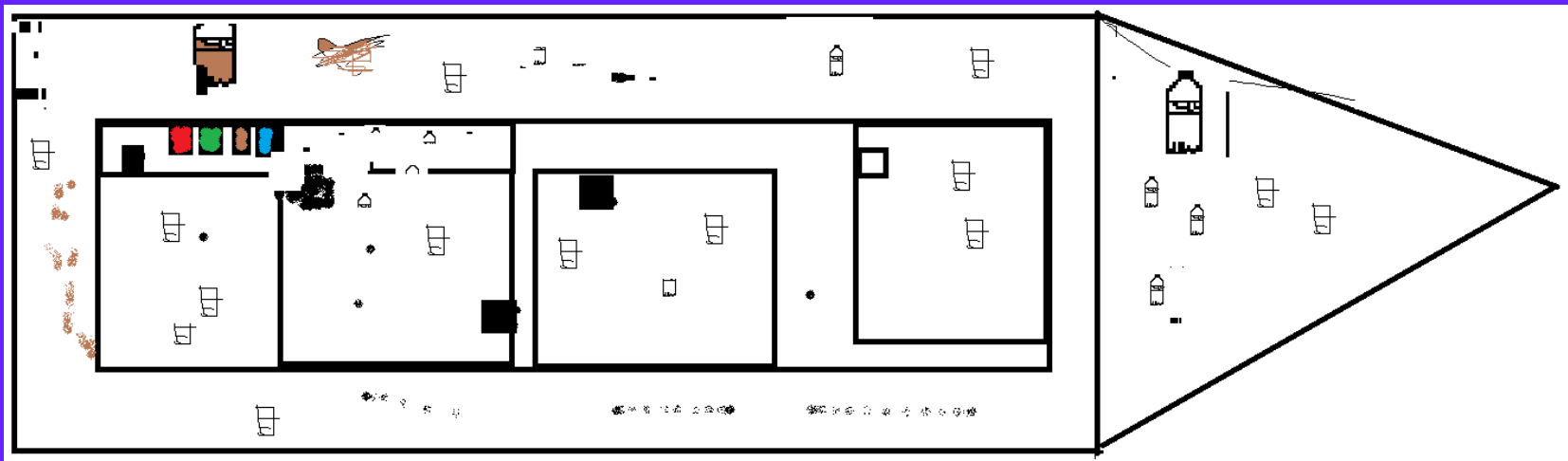
Описание главного героя



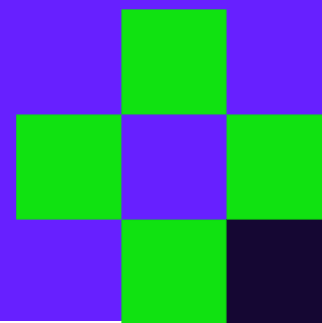
Он одет в красную кофту синие джинсы и голубые кроссовки.



Описание мира игры



Это заброшенный корабль на котором днём проходят вечеринки пиратов а ночью курица с её друзьями проводит свой обычный день.



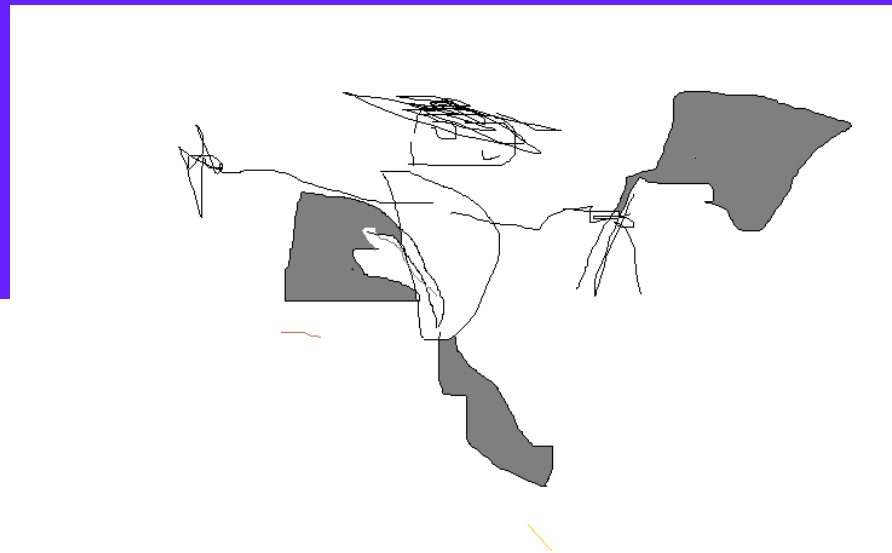
Компьютерные персонажи



Монета на ножках



Курица со шпагой



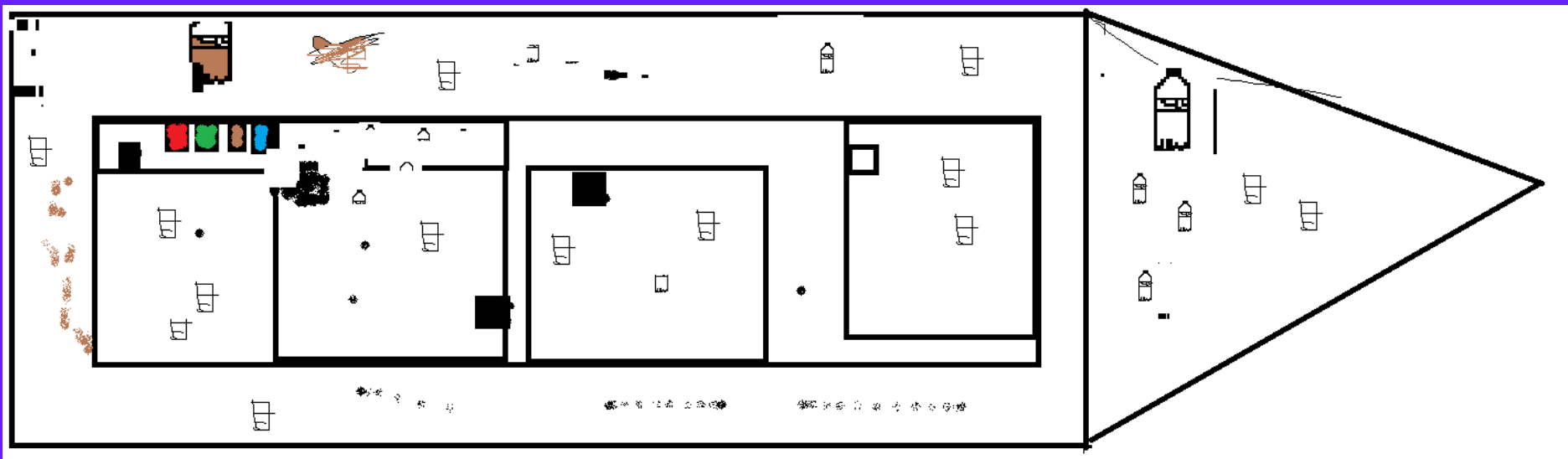
Забагованный
чел



Техническая часть

🎮 Инструмент разработки: графический редактор

🎮 Прототип:

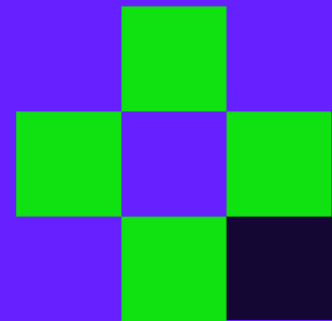


Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение)

- ❧ Компьютеры: 100 000р
- ❧ Помещение: 100 кв м за 1 кв м 950 р в месяц
- ❧ Электричество, Интернет: 25 000 р в месяц
- ❧ Зарплаты Дизайнерам и другим работникам: 100 000 рублей в месяц

320 000 руб в месяц



- 🎮 Срок разработки: 5 месяцев
- 🎮 Монетизация: реклама

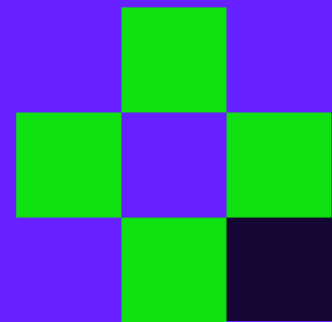
Команда

В нашей команде трое ребят:

Кононов Сергей Александрович - 10 лет - опыт: дворовая игра

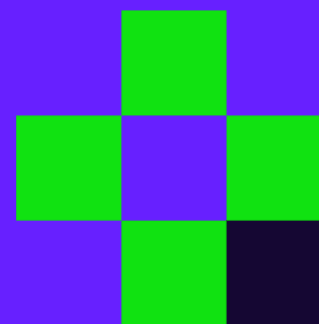
Кононов Андрей Игоревич - 9 лет - опыт: дворовая игра

Головко Александр Александрович - 10 лет - опыт: дворовая игра



Целевая аудитория

Игра нацелена на младших школьников и школьников вообще по всей России. Начинать воспитывать экологическую грамотность необходимо с детства, так как дети эмоционально чувствительны к восприятию экологических проблем. Если в г. Москве это направление по отдельному сбору отходов уже ведется, то в регионах нашей большой страны с этим огромная проблема. Вообще игра будет полезна и взрослым, так как в ней будет классификатор отходов использован, что так же вызывает затруднение у взрослых.



Социальная составляющая

В настоящее время в городах России очень остро стоит проблема утилизации бытового мусора. Борьба с различными видами мусора – одна из главных проблем экологии. Поэтому экологическая грамотность, осознание ответственности за судьбу природы необходимы каждому человеку. Игра позволит вовлечь учащихся в активную деятельность по изучению проблемы раздельного сбора мусора и возможности его вторичного использования, позволит обучить ребят ориентироваться в классах отходов и внесет понимание того что и куда нужно утилизировать.

