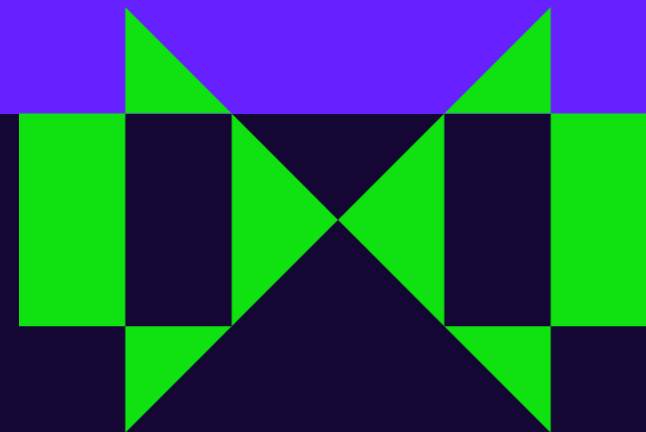




НОВАЯ
ИГРА

Сон ОБЖШНИКА



РОССИЯ -
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Геймплей

Краткая идея игры

Игра научит применять знания, полученные при прохождении ситуаций по основам безопасности жизнедеятельности.

□ Жанр:

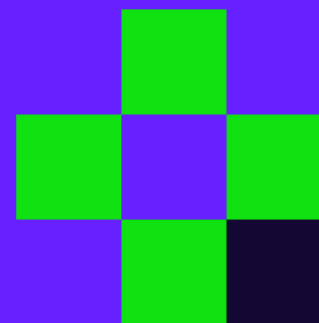
Квест - выживание.

□ Сеттинг:

Современность. Антураж игры меняется по мере подключения новых снов – заданий. Одна локация – одна картина с несколькими активными предметами.

□ Цель игры:

Научить игроков основным правилам безопасности жизнедеятельности, а так же проверить их знания на деле.

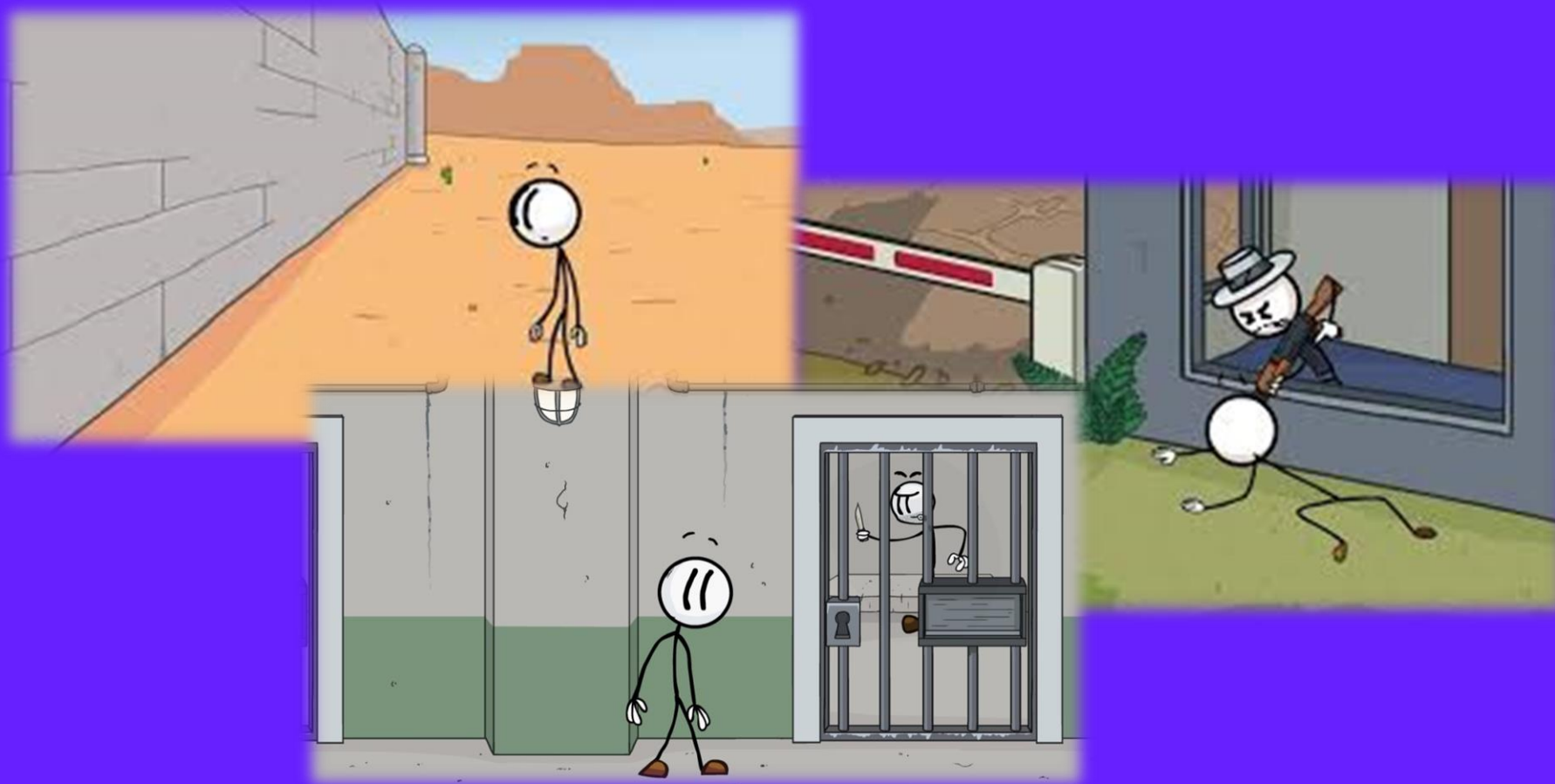


Сюжет:

Учитель ОБЖ замечает, что некоторые из его учеников плохо знают правила безопасности жизнедеятельности.

Потом он решает отправить их во время их сна в специальные ситуации, чтобы научить их основным правилам безопасности жизнедеятельности и проверить их знания на деле.

Референсы геймплейные



Анализ существующих игр:

Пользователям других игр нравится такой метод обучения, и простота игры, но не понравилась продолжительность игры (другие игры были очень короткими).

□ Аудитория:

Дети 7-12 лет.

□ Платформа:

ПК, мобильный телефон и планшет.



Визуал

□ Вид:

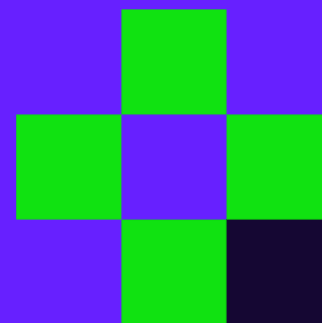
Наш проект игры будет в 2D формате.

□ Расположение камеры:

Вид будет сбоку.

□ Стилль:

Мультикшннй.

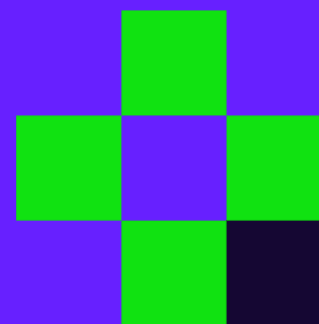


Референс борд:

Даша Школьникова:



Референс борд: Ваня Смирнов:



Референс борд: Олег Котов:

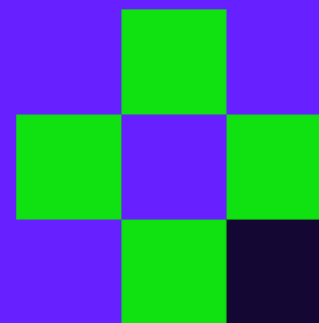


Нарратив

Описание главного героя:

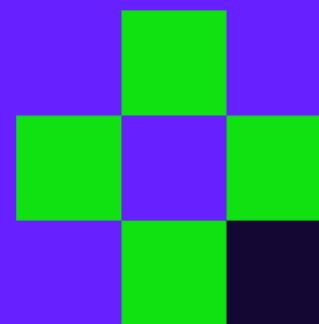
В нашей игре будет три героя. Ученики «6Б» класса.

1. Даша Школьников: самовлюблённая, белоручка, вредная и эгоистичная.
2. Ваня Смирнов: грубый, неряшливый, хитрый, наглый и злой.
3. Олег Котов: тихий, спокойный, застенчивый, незаметный.

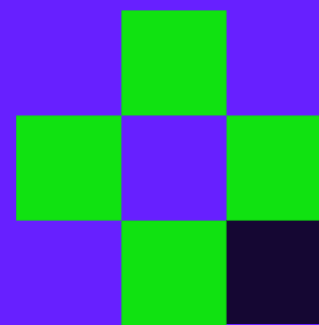
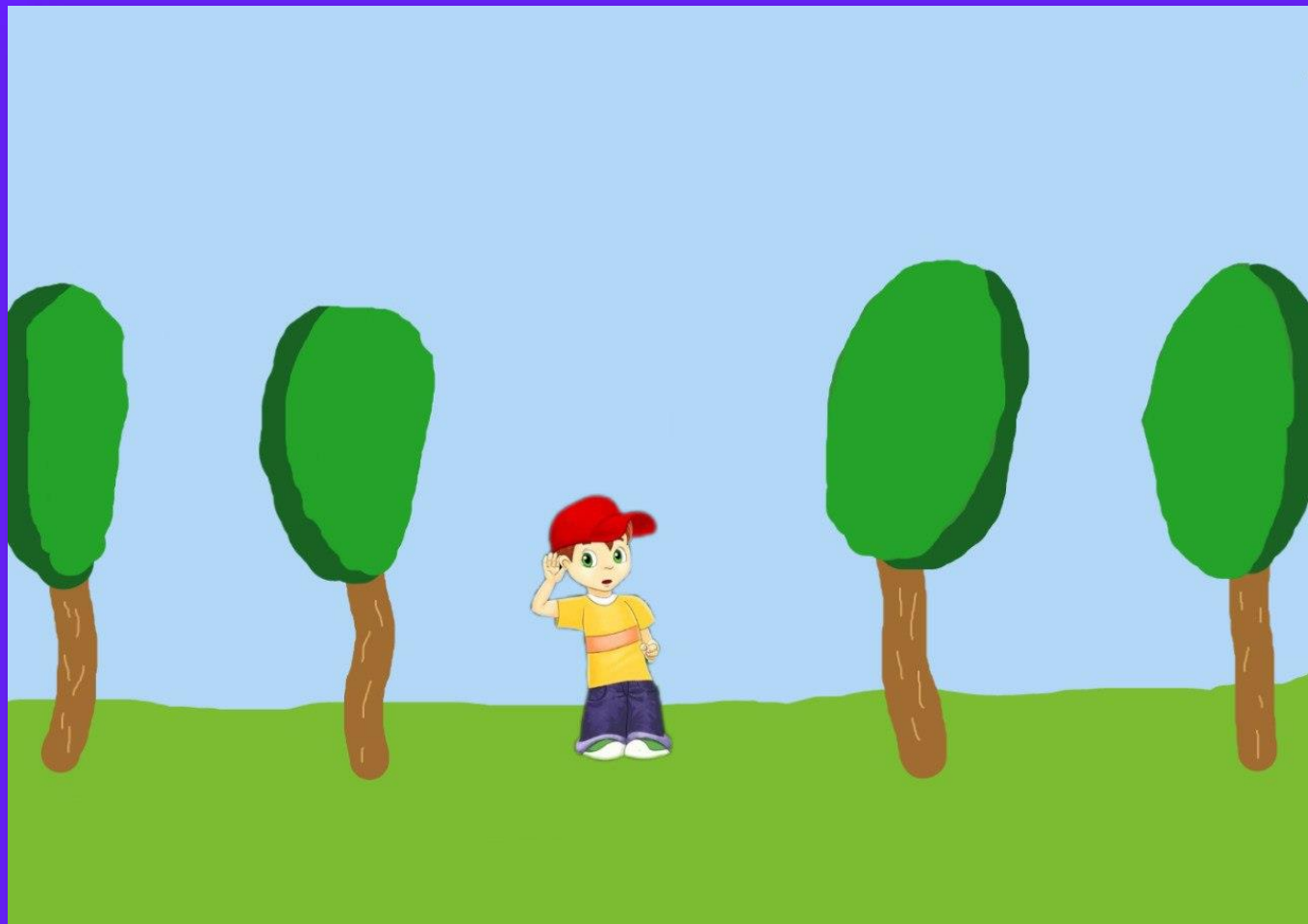


Описание мира игры:

Будет несколько локаций. Такими локациями будет: лес, квартира, торговый центр, улица и подъезд.



Базовый левел-дизайн:



Техническая часть

❑ Выбор инструмента разработки:

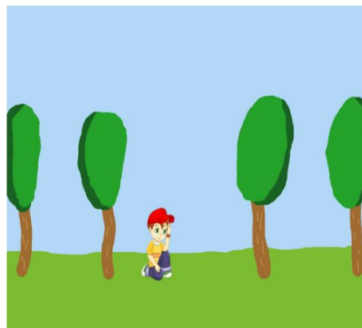
Unity3D.

❑ Прототип:

СОН ОБЖШНИКА

Играть

Выйти



Вы выбрали правильный ответ и помогли ребёнку (спасибо что поиграли в прототип)

В меню



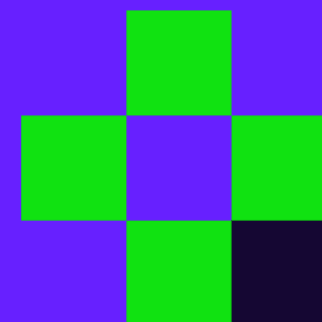
Мальчик отправился с родителями гулять по лесу, и потерялся. Что ему сделать в первую очередь ?

В меню

Найти рядом сухое место и остаться там

Позвонить родителям

Начать бегать и искать родителей



Издание, развитие, маркетинг проекта

Бюджет (сумма и распределение):

1. Распределите виртуальный бюджет игры 10 000 000 рублей по разным статьям расходов

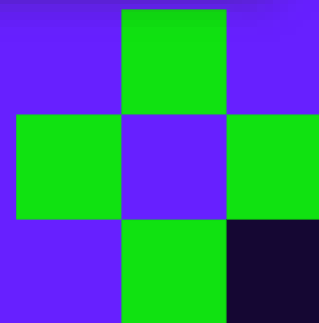
<i>Статья</i>	<i>Количество выделенных денег</i>
Зарплата разработчиков	3.000.000
Затраты на рекламу игры	7.000.000

2. Выберите и укажите способ монетизации игры

<i>Способ</i>	<i>Отметьте галочкой</i>
Бесплатная	
Платная	
Смешанная модель	
Подписочная модель	

3. Распределите затраты на рекламу игры

<i>Статья</i>	<i>Количество выделенных денег</i>
Покупка рекламы у лидеров мнения (Ютуберы и т.д.)	4.000.000
Покупка рекламы на площадках	3.000.000

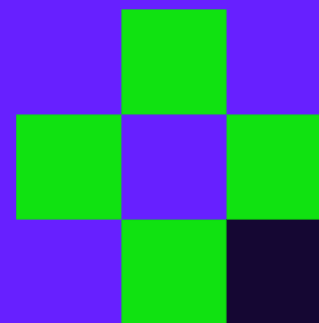


Срок разработки:

Очень тяжело точно сказать так как на данный момент мы все учимся , и у нас нет опыта , но мы предполагаем , что около шести месяцев.

Монетизация:

Платная игра. Но на мобильных устройствах будет реклама.

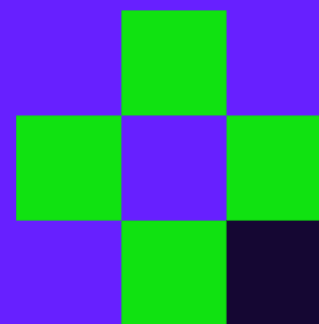


❑ **Планы по развитию**

Добавление новых ситуаций с главными героями, а так же можно внедрять новых участников и новые локации (пустыня, подвал, заброшенные дома и т.д.).

❑ **Планы по продвижению**

Покупка рекламы в социальных сетях, а также у известных блогеров, которых смотрят большинство детей или высылание ключей.



Первый вариант иконки игры:

