

Milky the Savior

Вредная еда – вред, спаси мир от бед!



РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

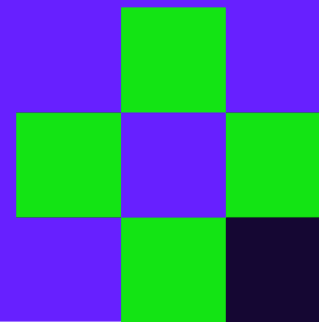
Геймплей

Краткая идея игры

О нет! На мир напала вредная еда и хочет захватить его!

Все герои уязвимы. Например, **Милки** можно разбить, заморозить, заразить, испарить, заставить скиснуть и заплесневеть. Милки и его друзья борются против **Бургера, Энергетика, Колы, Картошки - Фри.**

Ваша **цель** – спасти Галактику от главного злодея **Босса Гриппа**. Для этого нужно преодолеть препятствия, прокачать способности и побеждать врагов.



Жанр

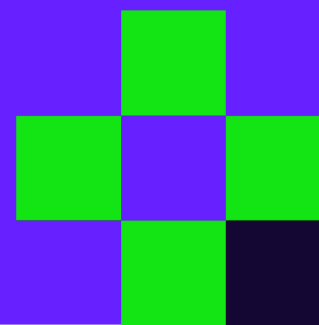
Аркадный платформер с элементами раннера.

Сеттинг

Обычный наш мир, но без всяческих технологий и зданий.

Цель игры

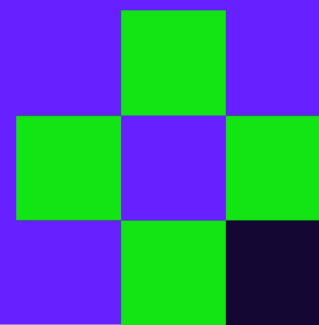
Спасти мир от вредной еды и навести порядок в своей вселенной.



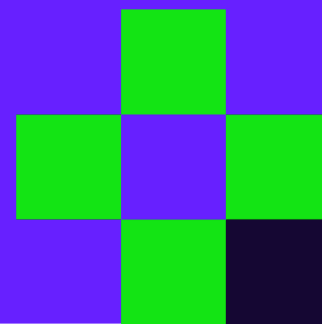
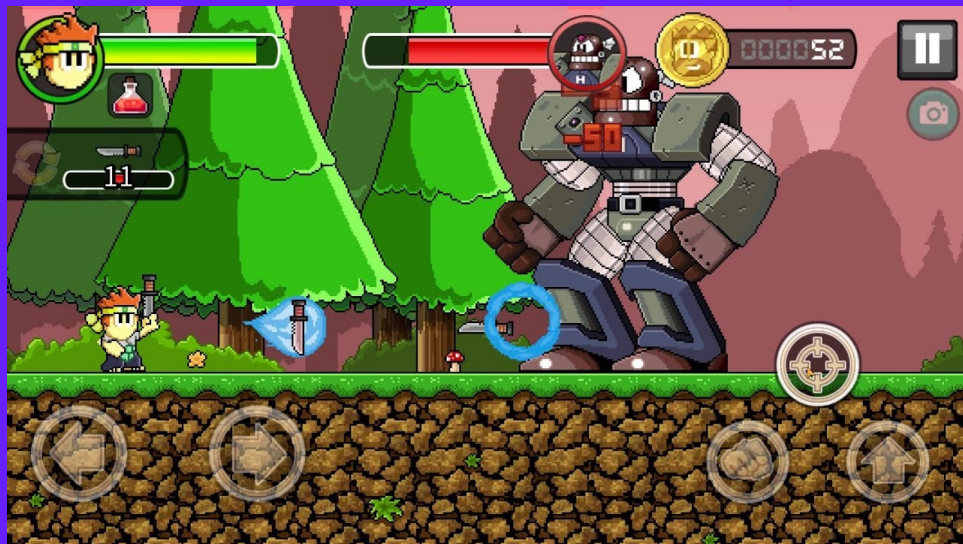
Сюжет

На мир нападает вредная еда, однако Милки, а также его друзья не намерены сдаваться.

Вредная еда пришла из параллельной вселенной, где всё наоборот. Вредная еда для тебя является главными злодеями и ты должен уничтожить их роботов, чтобы злодеи со своими роботами дали дёру.



Референсы геймплейные



Анализ существующих игр

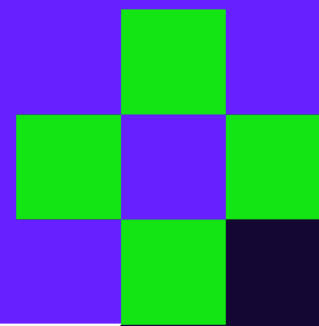
_ Kinduo	Beholgar	Hunter Girls	Roar of Revenge	Deturn Of The Zombie King
<i>Интересный сюжет</i>	<i>Внезапность, непредсказуемость</i>	<i>Разнообразие</i>	<i>Быстрое прохождение</i>	Простая идея, притягательная графика
-	150 руб.	200 руб.	133 руб.	133 руб.

Аудитория

5-12 лет, но в игру можно поиграть и взрослым.

Платформа:

мобильные телефоны.



Визуал

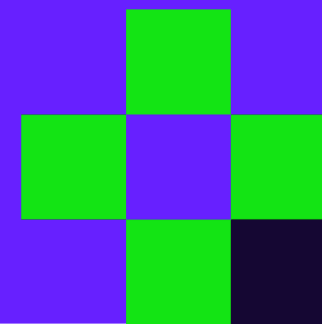
🎮 Вид+ расположение камеры

Наш проект будет в пиксельном 2D, как в играх типа Sonic или Mario. А камера будет сбоку от персонажа.



🎮 СТИЛЬ

Наш проект будет выполнен в пиксельной 2D стилистике



Референс борд



Нарратив

Описание главного героя

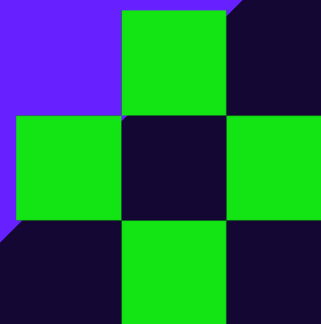
Наш главный герой – ожившая бутылка с молоком по имени Милки. Так же у Милки есть девушка, собака и лучший друг.

Девушку героя зовут Творожки и она является ожившей банкой творога.

Собаку главного героя зовут Сырок и он является ожившим сырком.

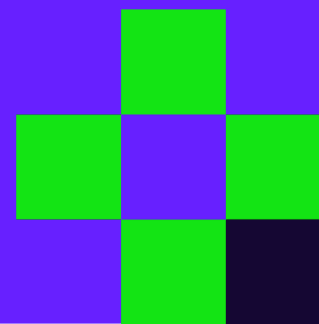
А друга героя зовут Йоджурт и он является ожившей банкой Йогурта.

Милки является довольно сильной бутылкой с молоком.



Описание мира игры

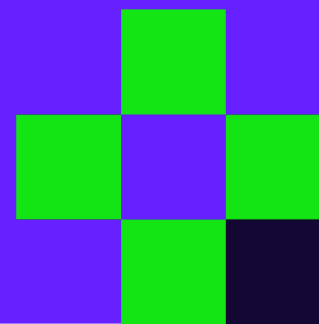
Мир в целом очень сильно похож на наш, однако без всяческих технологий и зданий. Вода в мире состоит из молока, а лава из колы или других вредных напитков. Какие-то части мира на которые напала вредная еда стали состоят из шоколада и других вредных продуктов. Первая локация чем-то похожа на Зелёные холмы из Соника. Вторая – ледяная, третья – пустынная, четвёртая – лабиринт, в котором много частей под водой, пятая, финальная – объединение всех локаций во едино.



Базовый левел-дизайн


Начало уровня медленное и имеет в себе много мешающих объектов, ближе к середине скорость увеличивается и появляются первые враги, а в конце становится сложно и появляется очень много врагов.

На уровнях под водой базовый левел-дизайн меняется. Геймплей очень замедляется, а также надо искать пузырьки с водой, чтобы не задохнуться, однако врагов становится намного меньше, чтобы не усложнять геймплей ещё больше.





Техническая часть

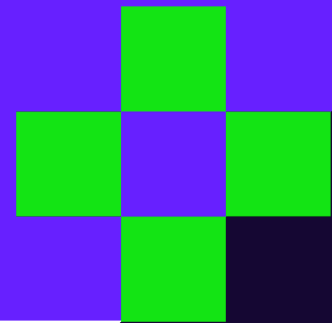
Выбор инструмента разработки

 Unity - один из популярнейших движков для разработки игр. Множество рекомендуют и используют его, поэтому мы решили выбрать его, как движок для разработки.

Прототип

 Scratch или Construct 2 - простой прототип, где будет проверка передвижения и анимация персонажа.

 GameMaker - более проработанный и качественный прототип, где будут построены тестовые уровни.

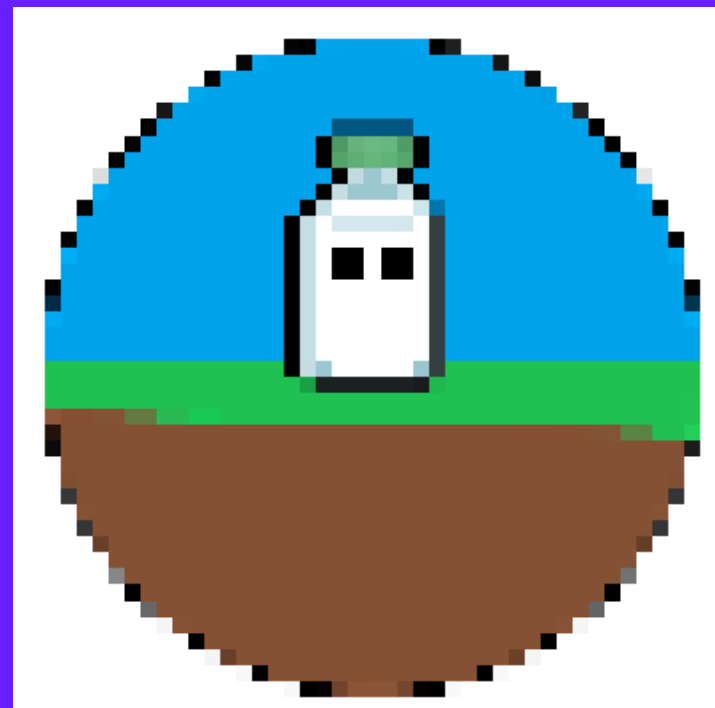


Иконки игры:

37 %



63%



Издание, развитие, маркетинг проекта

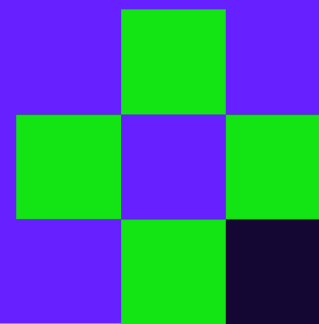
Бюджет (сумма и распределение)

Заработная плата

800 тысяч рублей на 1 одного сотрудника. (Всего 3 сотрудника, то есть наша команда)

Затраты на рекламу игры




6 миллионов рублей (60% от виртуального бюджета).

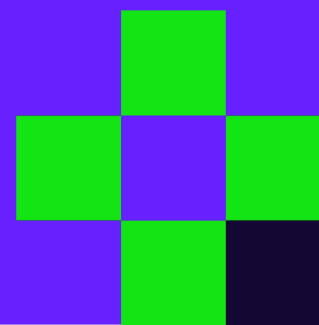


Срок разработки

От 6 до 8 месяцев.

Монетизация

-  Внутриигровая реклама
-  Донаты с DonationAlerts
-  Поддержка через Boosty



Планы по развитию

Обновлять игру и добавлять новые режимы и уровни, предметы, персонажей.

Планы по продвижению

Сделать обновления на праздники и делать временные режимы связанные с этим праздником.