“Мокрый нос” (временное)

Концепт-документ

[1. Общая информация](#_o83j9oofr5pr)

[Описание игры](#_ltywz7rs8qm9)

[3С: Character, Camera, Controls](#_z4b1c5omiffj)

[Ключевые характеристики](#_t3ucg03w3x89)

[Design Pillars & Game Principles](#_vpbqsrxu6sxi)

[Unique Selling Proposition (USP)](#_d1z7miwv5jbo)

[2. Нарратив (Сюжет)](#_ixiiboagtl3s)

[Логлайн](#_esfzm9rvxt2)

[Сеттинг и референсы](#_abz46evk8wum)

[Plot Summary (Только начало игры)](#_rwadbcrps4t7)

[Лозунг:](#_r1ief71ilnwi)

[3. Геймплей/Описание игрового процесса](#_z93zwx1g4z6l)

[Общее описание геймплея](#_py23sqr2szt)

[Сценарий геймплея](#_cwa8u8927nmh)

[● Первое знакомство с игрой:](#_b1bedtlnj2be)

[● Начало игрового процесса:](#_hj9c608tgwoc)

[● Обучение основам игры:](#_kxza51zgfgb6)

[● Переход к основному геймплею:](#_sllt3usrrdwc)

[● Оповещения и достижения:](#_vd4prbm7w20c)

[● Введение в донат](#_3o9ia6f7fgoi)

[● Социальное взаимодействие](#_x9p80b1znpxb)

[Геймплейные системы](#_mjx0dfdv373g)

[Головоломка "Три в ряд"](#_k50et4lgrcll)

[Приют](#_etjv94cani1f)

[Зоны приюта](#_jzaodwxmfh9u)

[Взаимодействие с животными](#_ru4rtgd43anc)

[Социальные функции](#_v70eooa30c7p)

[Сюжет](#_3akbkyg7hzn3)

[Магазин (идеи)](#_joxjqgk69f0)

[Цели игрока](#_8vugli3rgn84)

[4. Интерфейс и управление](#_92hxlzgaf40f)

[5. Визуал & звук](#_cinzs7rqnwb8)

[6. Конкуренты/референсы](#_g818tcm099mh)

## 

## **1. Общая информация**

### **Описание игры**

Трогательная мобильная игра с элементами головоломок, ситибилдинга и менеджмента, где игроки помогают восстанавливать приют для бездомных животных, играя в уровни "три в ряд" и выполняя различные задания. В процессе игроки узнают о правильном уходе за животными, следят за историями спасения и могут непосредственно влиять на жизнь питомцев, поддерживая благотворительные проекты.

### **3С: Character, Camera, Controls**

**Character:** Лава и Вуфи, обаятельные кот и собака, которые помогают восстанавливать приют и заботятся о бездомных животных.

**Camera:** камера фиксирована с видом сверху, обеспечивая полный обзор всех зон приюта. В мини-игре "три в ряд" камера переключается на представление игрового поля.

**Controls:** интуитивно понятное управление с использованием сенсорного экрана (или компьютерной мыши) для выполнения задач, перетаскивания элементов в головоломках и взаимодействия с объектами в приюте.

### **Ключевые характеристики**

**Жанр:** три в ряд с элементами ситибилдинга

**Платформа:** мобильные устройства (iOS и Android), веб-платформа

**Возрастной рейтинг:** 6+ (для всех возрастов)

**Количество игроков:** один игрок (с возможностью взаимодействия с другими игроками через социальные функции)

**Сеттинг:** городской приют для животных

**Графический стиль:** мультяшный, яркий и дружелюбный

**Модель монетизации:** бесплатная игра с внутриигровыми покупками и донатами (Free-to-play)

**Технология:** Unity

### **Design Pillars & Game Principles**

(Столпы дизайна и принципы игры)

Design Pillars:

1. **Эмпатия и забота:** создание эмоциональной связи между игроками и животными, подчеркивая важность заботы и помощи бездомным животным.
2. **Геймификация благотворительности:** включение игровых механик, которые стимулируют и вознаграждают пользователей за участие в благотворительных акциях и помощи приютам.
3. **Обучение и осведомленность:** предоставление пользователям полезной информации о правильном уходе за животными, их потребностях и особенностях.
4. **Социальное взаимодействие:** стимулирование взаимодействия пользователей через обмен информацией, совместные усилия и социальные сети.

Game Principles:

1. **Игра без насилия:** поддержка дружелюбного и безопасного пространства для игроков всех возрастов.
2. **Простота и доступность:** интуитивно понятный интерфейс и легкость освоения игровых механик.
3. **Обратная связь и признание:** постоянное информирование игроков о том, как их действия помогают реальным животным, чтобы усилить мотивацию.

### **Unique Selling Proposition (USP)**

(Уникальное торговое предложение)

ПЕРВАЯ ИГРА ПРО БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ

1. **Реальная помощь животным:** игра, в которой каждый донат идет на помощь реальным приютам и животным, предоставляя игрокам возможность видеть результат своей поддержки.
2. **Эмпатия через геймплей:** игроки не только развлекаются, но и формируют эмоциональную связь с животными, учатся заботиться о них и понимать их потребности.
3. Обратная связь после доната (идея из чата):
   * **Фото до и после спасения:** получение уведомлений с фотографиями животных до и после спасения.
   * **Уведомления о новом доме:** уведомления с фото животных и их новыми хозяевами.
   * **Истории спасения:** раздел с историями спасенных животных, включающий фото и описания процесса спасения.
4. Социальная платформа для домашних животных (идея из чата):
   * **Профили животных:** индивидуальные профили с фотографиями, описаниями и статусом.
   * **Новости и обновления:** подписка на новости о конкретных животных.
   * **Специальные донаты:** возможность донатить на конкретные нужды животных.
   * **Социальное взаимодействие:** комментарии, лайки и возможность делиться профилями животных в соцсетях.
5. Обучение пользователей (идея из чата) :
   * **Интерактивные факты:** интересные факты и советы по уходу за животными во время загрузки игры.
   * **Раздел "Уход за животными":** информационные статьи и советы по уходу за разными видами животных.
   * **Видеоуроки:** видеоролики с рекомендациями от экспертов.
6. Игровые достижения (идея из чата):
   * **Достижения за донаты:** награды за регулярные или крупные донаты.
   * **Достижения за спасение животных:** титулы и награды за участие в спасении животных.
   * **Рейтинговая система:** соревнования в различных категориях, таких как "Лучший донатор" или "Самый активный волонтер".

## **2. Нарратив (Сюжет)**

### **Логлайн**

История о восстановлении разрушенного приюта для животных, где игроки через геймплей помогают бездомным животным найти новый дом, одновременно погружаясь в трогательные и вдохновляющие истории спасения.

### **Сеттинг и референсы**

Игра разворачивается в заброшенном городском приюте для животных, который нуждается в восстановлении и улучшении.

### **Plot Summary (Только начало игры)**

Действие разворачивается в мрачном и заброшенном городе, куда приезжает игрок, решивший начать новую жизнь. Проезжая по пустынным улицам, он замечает испуганных и грязных бездомных животных, которых избегают прохожие. Игрок направляется на окраину города, где его внимание привлекает старая, заброшенная территория. Любопытство берёт верх, и он решает остановиться, чтобы осмотреться.

На территории он находит руины старого здания, которое когда-то было приютом для животных. Внутри, среди обломков и пыли, он слышит тихие шорохи. За грудой мусора ему встречаются кот и собака. Сначала они боятся незнакомца, но постепенно, чувствуя его доброту, успокаиваются. Игрок кормит животных, и между ними завязывается связь. Он узнаёт их имена с ошейников — Лава и Вуфи.

Лава и Вуфи рассказывают свою историю. Когда-то они сами оказались на улице, потеряв семьи и дом, но встретили доброго человека, который открыл для них этот приют. Этот человек мечтал помочь бездомным животным обрести новый дом. С его помощью Лава и Вуфи не только нашли убежище, но и стали помогать другим животным, как когда-то помогли им. Однако после смерти основателя приют пришёл в упадок, и теперь Лава и Вуфи остались последними его обитателями.

Игрок решает возродить эту мечту, восстановив приют и снова начав помогать бездомным животным. Теперь его цель — не только вернуть к жизни заброшенное место, но и продолжить дело, начатое добрым человеком, помогая новым подопечным обрести свой дом и любящих хозяев.

### **Лозунг:**

“Когда надо помогать, мы не говорим, что у нас лапки, мы берем и делаем!”

## 

## **3. Геймплей/Описание игрового процесса**

### **Общее описание геймплея**

Казуальная игра с элементами ситибилдинга, в которой пользователи управляют приютом для животных, помогая бездомным животным найти новый дом. Игроки проходят уровни мини-игры "три в ряд", выполняют задания по улучшению приюта и взаимодействуют с животными. Главная цель - восстановить и развивать приют, а также помочь бездомным животным.

### **Сценарий геймплея**

#### **Первое знакомство с игрой:**

* + **Загрузка и приветственное окно:**
    - Игрок загружает игру и видит экран с логотипом и названием игры "Мокрый нос". Затем появляется приветственное окно с теплым приветствием, например, "Добро пожаловать в приют Мокрый нос! Давайте вместе поможем животным обрести новый дом!"
  + **Краткое введение в сюжет:**
    - После приветствия игрок видит короткий ролик или слайд-шоу, в котором рассказывается история разрушенного приюта и двух главных героев — кота Лавы и собаки Вуфи. В ролике показано, как они решают восстановить приют и помочь бездомным животным.

#### **Начало игрового процесса:**

* + **Выбор имени и аватара:**
    - Игроку предлагают выбрать или создать аватар и ввести свое имя или псевдоним. Этот аватар будет использоваться в игровом процессе, например, при взаимодействии с другими игроками или получении достижений.
  + **Первый диалог с Лавой и Вуфи:**
    - После создания персонажа игрок вступает в первый диалог с Лавой и Вуфи. Они радостно приветствуют игрока, рассказывают о приюте и просят его помочь в восстановлении.

#### **Обучение основам игры:**

* + **Обучение геймплейным механикам "три в ряд":**
    - Лава и Вуфи объясняют, что для начала работы нужно собрать первые ресурсы. Для этого игроку предлагают пройти свой первый уровень "три в ряд".
    - Игрок видит игровое поле и получает инструкции по перемещению предметов, созданию комбинаций и использованию бонусов. На первом уровне даются простые цели, такие как собрать определенное количество предметов.
  + **Первое задание по восстановлению приюта:**
    - После успешного завершения первого уровня "три в ряд" игрок получает свои первые ресурсы (например, доски и краску) и деньги. Лава и Вуфи предлагают игроку восстановить первую часть приюта — административное здание.
    - Игроку показывается, как использовать ресурсы для восстановления зоны. После восстановления зоны она визуально меняется: стены обновляются, появляется мебель, и приют начинает выглядеть более уютно.

#### **Переход к основному геймплею:**

* + **Получение следующего задания:**
    - После восстановления административного здания, Лава и Вуфи сообщают игроку о новом задании (доступ к меню заданий) — восстановить следующую часть приюта, например, ветеринарную клинику. Для этого игроку нужно пройти следующий уровень "три в ряд" и собрать необходимые ресурсы.
  + **Первая спасательная миссия:**
    - Игрок направляется в административное здание, чтобы выбрать первую миссию — поиск бездомного животного. Для выполнения задания ему нужно пройти уровень «три в ряд». Тематика уровня связана с миссией (например, предметы, связанные с парком или улицей, где может быть найдено животное).
    - После завершения уровня игрок спасает собаку или кошку, которая появляется на экране и нуждается в уходе.
  + **Уход за спасенным животным:**
    - Лава и Вуфи сообщает игроку, что спасенное животное нуждается в том, чтобы его помыли и разместили в жилье, однако пока нет доступного вольера.
    - Игроку предлагается собрать дополнительные ресурсы, пройдя ещё один уровень «три в ряд».
    - Этот уровень имеет строительную тематику, где нужно собирать предметы, такие как кирпичи, гвозди и доски.
    - С собранными ресурсами игрок строит базовый вольер. Появляется короткая анимация, показывающая, как животное входит в новый дом.
  + **Лечение животного:**
    - Следующим шагом является забота о здоровье животного. Вуфи объясняет важность ветеринарной клиники. (Можно познакомить игрока с меню, где будет обучение по правильному уходу за животными)
    - Игроку предлагается пройти ещё один уровень «три в ряд», на этот раз с темой больницы, где нужно собирать предметы, такие как бинты, лекарства и шприцы.
  + **Поиск нового дома**
    - После того как игрок выполнил все задания по уходу за питомцем и разместил его в вольере, он может сделать фото питомца и выставить его на виртуальную доску объявлений, по поиску дома для питомца (через эти действия можно познакомить игрока с доской историй от НИКИ, например)
  + **Продолжение игры:**
    - Игроку предоставляется свобода действий: он может продолжать выполнять задания по восстановлению приюта, проходить уровни "три в ряд" и ухаживать за животными, или изучать другие функции игры, такие как донаты, социальное взаимодействие и обучение.

#### **Оповещения и достижения:**

* + **Первое достижение и уведомление:**
    - После выполнения первых заданий игрок получает первое достижение, например, "Первые шаги" за успешное восстановление первой зоны приюта. Игрок также получает уведомление о возможности поддержать реальный приют через донат.
  + **Уведомления от города**
    - После восстановления административного здания, игрок начинает получать письма от городского совета.
    - Примеры писем: "Уважаемый основатель приюта, мы заметили, что вы начали восстанавливать заброшенную территорию за городом. Городской совет поддерживает ваше начинание и надеется, что ваш приют принесет пользу нашему сообществу.” "Благодаря вашей работе, в городе стало меньше бродячих животных. Мы заметили, что количество стай на улицах значительно сократилось, и жители начали чувствовать себя безопаснее. Продолжайте в том же духе!” "Ваш приют оказал положительное влияние на город. Мусора на улицах стало меньше, так как бездомные животные больше не растаскивают его в поисках еды. Жители благодарят вас за вашу работу."
    - Письма будут сопровождаться небольшой наградой — ресурсами или бонусом для ускорения строительства.

#### **Введение в донат**

* + После успешного выполнения нескольких задач, игроку предлагается возможность ускорить процесс восстановления и/или ухода за животными с помощью внутриигровых покупок. Маскоты объясняют, что с помощью доната можно получить дополнительные ресурсы или ускорить строительство.

#### **Социальное взаимодействие**

* + **Рейтинги Игроков**:
    - После завершения нескольких миссий, игроку открывается вкладка с рейтингами игроков, где он может сравнить свои достижения с другими игроками. Маскот объясняет, что регулярное выполнение задач и помощь животным позволит подниматься в рейтинге.
  + **Страница с реальными историями приюта**:
    - Игроку также открывается вкладка с реальными историями о животных из приюта, которые вдохновили на создание игры. В этой вкладке игрок может узнать больше о реальной помощи животным и как можно поддержать приют в реальной жизни.
  + **Возможность поддержки приюта**:
    - На той же вкладке игроку предлагается возможность поддержать приют напрямую, сделав пожертвование или поделившись информацией о приюте в социальных сетях.

### **Геймплейные системы**

#### **Головоломка "Три в ряд"**

Основные механики:

* **Перемещение предметов: и**грок перемещает предметы на игровом поле для создания комбинаций из трех и более одинаковых предметов по горизонтали или вертикали.
* **Ограниченные ходы**: в каждом уровне может быть ограниченное количество ходов для выполнения задач. Игрок должен завершить уровень за установленное количество ходов.
* **Примерный список предметов три в ряд:**
  + Рыба
  + Клубочек ниток
  + Мячик
  + Миска с водой
  + Косточка
  + Пакет корма
  + Консервы
  + Отпечаток лапки/Медальон с лапкой
  + Мячик
  + Мышка-игрушка
  + Щётка для шерсти
* **Создание бонусов:**
  + **Четыре предмета в ряд:** Создает ракету, которая удаляет весь ряд или столбец.
  + **Квадрат 2x2:** Создает бомбу, которая взрывает окружающие предметы.
  + **Г-образная или Т-образная комбинация:** Создает двойную бомбу, которая имеет больший радиус взрыва.
  + **Комбинация пяти предметов в одну линию:** Создает радугу, которая удаляет все предметы одного типа на поле.
* **Использование бонусов:**
  + **Ракета:** Активируется, удаляя весь ряд или столбец, где находится.
  + **Бомба:** Взрывается, уничтожая все соседние предметы.
  + **Двойная бомба:** Взрывается, уничтожая большее количество предметов вокруг.
  + **Радуга:** Активируется, удаляя все предметы одного типа на игровом поле.
* **Уровневые цели:**
  + Очистить определенное количество предметов. Разрушить все блоки или преграды на поле, которые могут быть прочно закреплены или требуют нескольких комбинаций рядом
  + Собрать определённое количество заданных предметов.
  + Выполнять задачи за ограниченное количество ходов.
  + Переместить специальный предмет из верхней части игрового поля до нижней части (коробкой, мешком с сокровищами (доп ресурсами))
* **Бустеры :**
  + **Молоток:** удаляет один выбранный предмет с игрового поля. (Игрок выбирает сам)
  + **Смена мест:** позволяет поменять местами два соседних предмета. (Игрок выбирает сам)
  + **Ракета:** добавляет ракету на игровое поле. (Появляется в случайной части поля, избегая зоны с заблокированными предметами)
  + **Бомба:** добавляет бомбу на игровое поле. (Появляется в случайной части поля, избегая зоны с заблокированными предметами)
  + **Радуга:** добавляет радугу на игровое поле.(Появляется в случайной части поля, избегая зоны с заблокированными предметами)
* **Препятствия на уровне :**
  + **Каменные блоки**:
    - **Описание**: непроходимые блоки, которые нужно разрушить, чтобы освободить путь или получить доступ к другим элементам.
    - **Как устранить**: нужно создать комбинации рядом с этими блоками или использовать специальные бонусы.
  + **Ящики с замками**:
    - **Описание**: ящики, которые содержат элементы или бонусы внутри, но они закрыты замком.
    - **Как устранить**: замок можно разблокировать постепенно (сначала сам замок, потом сам ящик), создавая комбинации вокруг ящиков.
  + **Паучьи сети**:
    - **Описание**: блокируют элементы и мешают их перемещению.
    - **Как устранить**: можно удалить постепенно (несколько раз нужно создать комбинации), создавая комбинации в области сетки или с помощью специальных бонусов.
  + **Туман**:
    - **Описание**: области, покрытые туманом, скрывающие элементы и затрудняющие видимость.
    - **Как устранить**: туман исчезает, когда создаются комбинации рядом или используется специальный бонус.
  + **Клетки с грязью и мусором**:
    - **Описание**: Клетки, заполненные мусором, который нужно очистить, чтобы продолжать игру.
    - **Как устранить**: Можно очищать мусор, создавая комбинации рядом с этими клетками или используя бонусы.
  + **Ограждения**: Части игрового поля перекрыты ограждениями или стенами, которые нужно разблокировать, чтобы иметь возможность сделать ходы в этих областях.

#### **Приют**

**Общее описание:** игроки могут восстанавливать приют, ухаживать за животными, выполнять задания. Возможность менять мебель будет ограничена, но можно будет реставрировать старую на новую.  
**Уровни:** игроки проходят уровни "три в ряд", зарабатывая ресурсы и очки, необходимые для восстановления и улучшения приюта.  
**Ресурсы:** деньги, материалы для строительства.  
  
 **1. Строительные ресурсы:**

* **Доски, кирпичи, краска, инструменты и прочие строительные материалы:**
  + **Как собирать:** можно будет собирать, выполняя задания и проходя уровни "три в ряд". При успешном завершении уровня игрок получает определенное количество ресурсов.
  + **Использование:** ресурсы будут использоваться для восстановления различных зон приюта, таких как ремонт здания, установка мебели и оборудования.

**2. Собираемые предметы:**

* + **Монеты:**
    - **Как собирать:** можно заработать за успешное завершение уровней, выполнение ежедневных заданий и участие в событиях.
    - **Использование:** монеты используются для восстановления приюта, включая реставрацию зданий и комнат, покупку мебели и декоративных предметов, а также для ускорения восстановительных работ.
  + **Энергия или Жизни (сердечки):**
    - **Как собирать:** восстанавливается автоматически с течением времени.
    - **Использование:** тратится на участие в уровнях "три в ряд". Если игрок не продолжил игру после траты всех ходов, используются для повторного прохождения уровня.
  + **Донатная валюта (например, алмазы):**
    - **Как собирать:** валюта приобретается за реальные деньги через внутриигровой магазин. Иногда ее можно получить в качестве награды за выполнение сложных заданий/уровней.
    - **Использование:** Используется для покупки редких предметов, дополнительных ходов, ускорения восстановительных работ и участия в специальных событиях.
  + **Реставрация и управление приютом**
    - Игрок будет выполнять задания по реставрации. Каждое задание будет включать несколько шагов, таких как очистка мусора, покраска/ремонт стен или пола, установка новой мебели и оборудования.

#### **Зоны приюта**

**Главное здание:**

* **Ресепшн:**
  + Восстановление стойки регистрации.
  + Установка мебели для ожидания (стулья, диваны).
  + Декорирование стен и пола.
* **Административный офис:**
  + Ремонт и обустройство рабочих мест для персонала.
  + Установка компьютеров и офисной техники.
  + Организация системы хранения документов.

**Ветеринарная клиника:**

* **Операционная:**
  + Установка операционного стола и медицинского оборудования.
  + Обустройство стерильной зоны.
  + Покраска и дезинфекция стен и пола.
* **Кабинет осмотра:**
  + Восстановление мебели и осветительных приборов.
  + Установка диагностического оборудования.
  + Обустройство зоны для хранения медикаментов.

**Сад (игровая зона):**

* **Площадка для игр:**
  + Установка качелей, горок и туннелей.
  + Создание безопасных зон для игр.
  + Озеленение и обустройство дорожек.
* **Зона отдыха:**
  + Установка скамеек и навесов.
  + Создание декоративных элементов (фонтаны, статуи).
  + Организация зоны для пикников.

**Зона с вольерами и клетками:**

* **Вольеры для собак:**
  + Ремонт и укрепление вольеров.
  + Установка будок и лежаков.
  + Организация системы подачи воды и пищи.
* **Клетки для кошек:**
  + Обновление и утепление клеток.
  + Установка когтеточек и игрушек.
  + Организация системы вентиляции.

**Зона кухни:**

* **Кухня для приготовления пищи:**
  + Восстановление кухонной мебели и техники.
  + Установка столов для приготовления пищи.
  + Организация зоны для хранения продуктов.
* **Столовая для животных:**
  + Установка кормушек и поилок.
  + Обустройство зоны для приема пищи.
  + Декорирование и создание уютной атмосферы.

#### **Взаимодействие с животными**

* Как бездомные животные могут попадать в приют (идеи)
  + **Игровые события:**
    - **Спасательные миссии:** периодически в игре будут появляться миссии, где Лава и Вуфи отправляются в разные части города для спасения бездомных животных. После успешного завершения миссии, животное доставляется в приют.
    - **События с ограниченным временем:** появление специальных событий, во время которых игрокам необходимо найти и спасти определенное животное за ограниченное время.
  + **Обращения от жителей:**
    - **Жители города:** время от времени NPC в городе (например, жители или волонтеры) могут сообщать Лаве и Вуфи о бездомных животных, которые нуждаются в помощи. Эти задания будут приходить через диалоговые окна или уведомления/письма.
    - **Звонки в приют:** иногда в приют будут поступать звонки с просьбой забрать бездомных животных. Игроки смогут принимать такие задания и отправляться на спасение.
  + **Случайные встречи:**
    - **Исследование города:** в процессе исследования города Лава и Вуфи могут случайно наткнуться на бездомных животных, которым нужна помощь. Эти встречи будут происходить случайным образом и станут неожиданными, но приятными сюрпризами для игроков.
    - **Особые зоны:** в игре могут быть специальные зоны (например, заброшенные парки, пустыри), где чаще всего встречаются бездомные животные. Игроки могут периодически посещать эти зоны в поисках животных.
  + **Автономное приближение:**
    - **Животные приходят сами:** время от времени бездомные животные могут самостоятельно приходить к приюту в поисках еды и укрытия. Игроки должны будут принять решение о приеме таких животных и начать их восстановление.
    - **Поведенческие сигналы:** вокруг приюта могут быть установлены кормушки и укрытия, привлекающие бездомных животных. Это создаст дополнительные возможности для взаимодействия и помощи.
* После восстановления определенных зон игроки смогут взаимодействовать с животными. Это может включать кормление, уход, игры и лечение.
* Животные будут иметь свои потребности, которые игроки должны будут удовлетворять, чтобы они оставались счастливыми и здоровыми. За это игроки будут получать дополнительные ресурсы и бонусы.

#### **Социальные функции**

* **Обратная связь после доната** **(система уведомлений и обновлений):**
  + **Фото до и после спасения:** когда пользователь донатит определенную сумму, они получают уведомление в приложении с фотографией животного до и после спасения. Это можно сделать через всплывающие окна или в специальном разделе профиля пользователя.
  + **Уведомления о новом доме:** когда животное находит новый дом, пользователь получает уведомление с фотографией животного и его новыми хозяевами. Это можно организовать через push-уведомления на мобильных устройствах или через электронную почту.
  + **Истории спасения:** раздел "Истории спасения" в приложении, где будут собраны истории животных, которым помогли пользователи. Каждая история будет содержать фото, описание процесса спасения и текущие новости о животном.
* **Социальная платформа для домашних животных**
  + **Профили животных:** каждое животное в приюте получает свой профиль с фотографиями, описанием и статусом (например, "нуждается в помощи", "в процессе лечения", "готов к усыновлению").
  + **Новости и обновления:** в профилях животных публикуются новости о текущем состоянии, лечении и других важных событиях. Пользователи могут подписываться на обновления о конкретных животных.
  + **Специальные донаты:** в профилях животных можно добавить кнопки для донатов на конкретные нужды, такие как корм, медикаменты, операции и т.д. Пользователи могут видеть, сколько средств уже собрано и сколько еще нужно.
  + **Социальное взаимодействие:** Пользователи могут оставлять комментарии и лайки на обновлениях о животных, делиться профилями животных в социальных сетях.
* **Обучение пользователей**
  + **Интерактивные факты:** во время загрузки игры показывайте пользователям интересные факты о животных и советы по уходу за ними. Это могут быть слайды с краткой информацией и иллюстрациями.
  + **Раздел "Уход за животными":** создайте отдельный раздел в приложении с информацией о правильном уходе за животными. Раздел можно разделить на подкатегории, такие как "Уход за кошками", "Уход за собаками", "Первая помощь" и т.д.
  + **Видеоуроки:** добавьте видеоролики с советами и рекомендациями от экспертов по уходу за животными. Видеоуроки можно размещать в специальном разделе приложения или показывать после достижения определенных уровней в игре.
* **Система достижений и наград:**
  + **Достижения за донаты:** предоставляйте награды за регулярные или крупные донаты, например, уникальные значки, виртуальную валюту или эксклюзивные предметы.
  + **Достижения за спасение животных:** награждайте пользователей за участие в спасении определенного количества животных. Например, за спасение 10 животных пользователь получает титул "Спасатель"
  + **Рейтинговая система:** вводите рейтинговую систему, где пользователи могут соревноваться за первое место в различных категориях, таких как "Лучший донатор" или "Самый активный волонтер".

#### **Сюжет**

* **Диалоги между персонажами:**
  + **Облака диалогов:** основной способ подачи сюжета через разговоры Лавы и Вуфи с волонтером (или хозяином приюта). Диалоги будут показываться в виде облаков текста над головами персонажей, создавая ощущение живого общения.
  + **Внутренние монологи:** мысли и размышления Лавы и Вуфи отображаются на экране, помогая игрокам лучше понять их мотивацию и чувства.
* **Кат-сцены:**
  + **Важные сюжетные моменты:** использование коротких кат-сцен для представления ключевых событий, таких как нахождение приюта, начало восстановительных работ, спасение первого животного и т.д.
  + **Награда за прогресс:** кат-сцены также могут служить наградой за завершение определенных этапов или достижение значимых целей в игре.

#### **Магазин (идеи)**

* **Валюты и ресурсы:**
  + **Монеты:**
    - Пакет монет (Малый)
    - Пакет монет (Средний)
    - Пакет монет (Большой)
  + **Донатная валюта (например, алмазы):**
    - Пакет алмазов (Малый)
    - Пакет алмазов (Средний)
    - Пакет алмазов (Большой)
  + **Ресурсы:**
    - Пакет строительных материалов (доски, гвозди и т.д.)
    - Пакет инструментов (молотки, отвертки и т.д.)
* **Бустеры и усиления:**
  + **Для "три в ряд":**
    - Молоток (разрушает один выбранный элемент)
    - Ракета (удаляет весь ряд или столбец)
    - Бомба (удаляет элементы в радиусе вокруг нее)
    - Радуга (удаляет все элементы одного типа)
  + **Для ускорения восстановления:**
    - Ускоритель стройки (ускоряет восстановление здания или зоны на 50%)
    - Ускоритель улучшений (ускоряет улучшение объектов на 50%)
* **Энергия и жизни:**
  + **Пакеты энергии:**
    - Малый пакет энергии (5 единиц)
    - Средний пакет энергии (10 единиц)
    - Большой пакет энергии (20 единиц)
  + **Жизни (сердечки):**
    - Малый пакет жизней (3 жизни)
    - Средний пакет жизней (6 жизней)
    - Большой пакет жизней (12 жизней)
* **Эксклюзивные предметы и декор:**
  + **Мебель:**
    - Эксклюзивные кресла и диваны
    - Роскошные кровати для животных
    - Уникальные столы и стулья
  + **Декор:**
    - Красивые картины и постеры
    - Декоративные растения
    - Специальные ковры и напольные покрытия
  + **Фасад и экстерьер:**
    - Красочные краски для фасадов зданий
    - Уникальные садовые украшения
    - Специальные дорожки и мостики для игровой зоны
* **Специальные предметы:**
  + **Корм и лакомства:**
    - Пакет корма (различные виды)
    - Пакет лакомств (различные виды)
  + **Игрушки для животных:**
    - Игрушечные мячики
    - Разноцветные веревки и канаты
    - Специальные игрушки для кошек и собак
* **Премиум подписки и пакеты:**
  + **Премиум подписка:**
    - Ежемесячная подписка, дающая бонусы (например, дополнительную энергию, монеты, эксклюзивные предметы)
    - Ежегодная подписка с еще большими бонусами
  + **Премиум пакеты:**
    - Пакет волонтера (включает бустеры, монеты, ресурсы и эксклюзивные предметы)
    - Пакет спасателя (включает большее количество бустеров, монет, ресурсов и эксклюзивных предметов)
* **Внешний вид персонажей:**
  + **Костюмы и скины:**
    - Специальные костюмы для Лавы и Вуфи
    - Различные наряды для волонтеров и других персонажей
* **Особые предложения и акции:**
  + **Сезонные акции:**
    - Летние предложения (скидки и эксклюзивные летние предметы)
    - Зимние предложения (скидки и эксклюзивные зимние предметы)
  + **Ограниченные по времени предложения:**
    - Специальные предложения на ограниченный период с большими скидками на определенные предметы и валюту
* **Реальные благотворительные пакеты:**
  + **Пожертвования:**
    - Пакет помощи (средства идут на помощь реальным приютам)
    - Пакет поддержки (средства идут на поддержку волонтеров и медицинскую помощь животным)
  + **Социальные бонусы:**
    - За определенные пожертвования пользователи получают внутриигровые бонусы и эксклюзивные предметы

### **Цели игрока**

* **Долгосрочные**: постепенно развивать приют, улучшать условия для животных и расширять его возможности.
* **Среднесрочные**: завершение новые уровни в головоломках, открывать новые области приюта и улучшать его.
* **Краткосрочные**: завершение текущих уровней головоломок, выполнение ежедневных задач и уход за животными.

## 

## 4. Интерфейс и управление

## 

## 5. Визуал & звук

мультяшный стиль с изометрическим видом камеры и вертикальным режимом экрана.

Страница с дизайном в Figma:

[https://www.figma.com/design/hRyMQfCAF48dmraYqbHTV4/НИКА?node-id=186-337&t=hEalq1hTkCDW6WSl-0](https://www.figma.com/design/hRyMQfCAF48dmraYqbHTV4/%D0%9D%D0%98%D0%9A%D0%90?node-id=186-337&t=hEalq1hTkCDW6WSl-0)

* Палитра оттенков созданная из фирменных цветов Ника

Референсы:

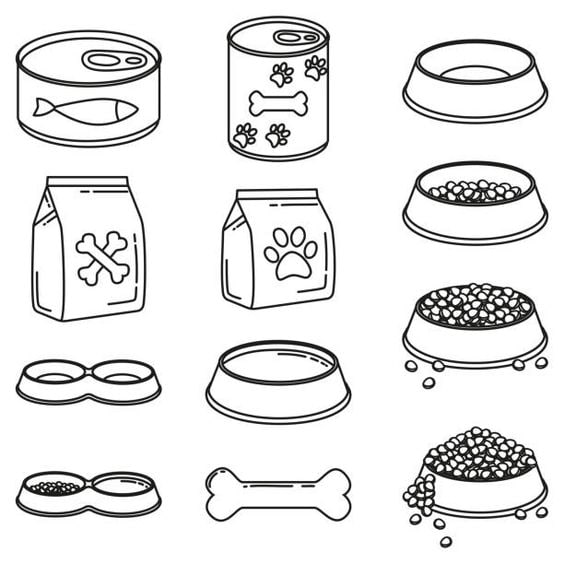
* Приют

|  |
| --- |
|  |

* Животные

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

* Три в ряд



## 6. Конкуренты/референсы

Референсы:

* Gardenscapes
* Royal Match