

Оглавление

Общее представление игры	2
Целевая аудитория и исследование рынка.	3
<i>USP (Unique Selling Points)</i>	4
Состав геймплея	5
Сеттинг и стиль игры	6
<i>Бизнес-модель</i> , в том числе монетизация.....	7

Общее представление игры

Blood and Dirt – сюжетно ориентированная игра в жанре top down shooter в пиксельном стиле с уклоном в мрачные тона. Сюжет игры происходит в альтернативном варианте индустриальной революции. История рассказывает о поначалу безымянном герое, потерявшем память, оказавшемся посреди конфликта двух враждующих сторон.

Механически игра состоит из четкой структуры последовательных уровней (с возможной системой выборов, решающих их направление). В каждом уровне могут встречаться следующие элементы: кат-сцены описывающие события истории, диалоги раскрывающие персонажей, а также разъясняющие элементы истории и геймплейной составляющей.

Важное уточнение: команда Blood And Dirt ориентируется на методологию разработки проекта Agile. Что означает гибкую разработку проекта и, возможные, правки и изменения диздока. Различные версии диздока могут отличаться по содержанию и стоит ориентироваться на него только убедившись, что это актуальная версия документа.

Целевая аудитория и исследование рынка.

Целевая аудитория проекта Blood And Dirt заточена на геймеров ПК в возрасте от 16/18+ лет. Установлены следующие основные составляющие игры: пиксельное оформление, динамичный геймплей и неоднозначный сюжет. За счет этих основ предполагается охватить как любителей пиксельного динамичного геймплея, так и увлеченных историей игроков. Также, за счет пиксельного визуала, предполагается охватить игроков как с мощным, так и со слабым компьютером. (Возможен вариант регулирования сложности игры, для покрытия как казуальной, так и хардкорной аудитории, если появится возможность).

Исследование рынка проведено на следующих примерах игровой индустрии: hotline miami, darkwood, valiant heart, sanabi, faith: the unholy trinity. Все вышеперечисленные проекты поставили упор на сюжет истории, где геймплей был дополнением к истории мира, а визуал, если он был сделан на высоком уровне, скорее воспринимался как приятным дополнением, чем игрообразующим элементом.

Тем не менее, проект Blood And Dirt хоть и ссылается на эти игры, как источник вдохновения, но не является их прямым конкурентом. Ведь проекты такого типа не конфликтуют за аудиторию, а скорее дополняют аудитории друг друга.

В любом случае проект Blood And Dirt ориентируется на игровую составляющие этих игр, будь то геймплей (hotline miami, sanabi), сюжет (valiant heart, faith) или визуал (darkwood, hotline miami), а также на их успех как на успешное производство готового продукта.

USP (Unique Selling Points)

Главным преимуществом игры, которые будут делать игру Blood And Dirt уникальной это взаимосвязь геймплея игры (динамичных перестрелок \ стелс моменты) и сюжетной составляющей, в итоге которая и образует уникальный опыт. Пояснение далее:

Сюжет игры предполагает связь игрока с главным героем истории посредством амнезии: ни тот ни другой не знают об этом мире ничего. После пару вступительных сцен предполагается выбор игроком одной из двух конфликтующих сторон и дальнейшее «поднятие репутации» выбранной стороны. Это сопровождается геймплеем top down shooter, стелс сегментами, вовлекая игрока через геймплей на выбранную им сторону. Параллельно этому герой в попытках доказать верность выбранной стороне, не осознает, что и для чего он делает. Это приводит к тому, что героя истории, как передового участника выбранной им стороны устраняют, как использованный материал. Такой игровой опыт должен вызывать диссонанс у играющего и попытки переиграть историю за другую сторону, что приводит к такой же концовке героя. Это, по задумке, должно вызвать у игрока вопросы о дегуманизации людей, слепому следованию за лидером, а также о послушности человека перед высокими идеалами. [Ссылка на полную структуру сюжета.](#)

Состав геймплея

Геймплей игры подразделяется на два элемента: сюжетный и боевой.

Боевой подразумевает: базовые механики (передвижение WASD shift ускорение), взаимодействие с объектами (подбор экипировки кнопкой E), стрельба из оружия (пистолет, винтовка, огнемет, полуавтоматический автомат), а также использование холодного и вспомогательного вооружения (нож, осколочная граната, дымовая шашка, аптечка, бинт). Также используется система прокачки, очки на которую появляются после прохождения уровней. [Ссылка на описание геймплея и древо прокачки.](#) Помимо шутерной части, также есть стелс моменты. Для этого используется приседание (ctrl), ходьба без бега и взаимодействие с противниками у них за спиной.

Сюжетный подразумевает: передвижение игрока между интерактивными объектами, в том числе людьми. Участие в кат-сценах, выбор реплик в диалогах и осмотр сюжетных локаций.

Сеттинг и стиль игры

Сеттинг игры — это альтернативный промежуток индустриальной революции, выполненный в тусклых тонах. Примеры: [sanabi](#), [valiant heart](#), [darkwood](#).

Стиль игры — жестокий безрассудный динамический геймплей, переходящий в серую мораль.

Бизнес-модель, в том числе монетизация

