

# Игра «Банды Рима»

## Elevator pitch

Однопользовательская ролевая игра в историческом сеттинге. Нечто похожее на Mafia, только в Древнем Риме, с ролевыми элементами, диалоговой системой и наличием стратегического режима. Основной особенностью игры будет режим глобальной стратегии, доступный между выполнением основных сюжетных заданий. Решения и результаты деятельности игрока в режиме глобальной стратегии будут оказывать непосредственное влияние на развитие сюжета и особенности строения миссий в режим action-RPG.

## Concept document

**Сеттинг:** Исторический (Древний Рим), криминал.

**Стиль арта:** В режиме action-RPG – реалистичный, излишне натуралистичный, от третьего лица; в режиме глобальной стратегии – схематичный, изометрическая проекция.







**Жанр:** Action-RPG/Глобальная стратегия.

**Описание:** Игрок выступает в роли жителя Древнего Рима периода поздней республики, ставшего членом одной из городских банд. На этапе генерации персонажа игрок определяет происхождение персонажа и его принадлежность к определенному социальному классу (патриций, плебей, вольноотпущенник), что определяет его место в мире игры, отношение неуправляемых игроком персонажей, положение и роль в банде. Игра идет в открытом мире в городе Риме и его окрестностях. Управляя персонажем, игрок исследует город и выполняет различные задания и криминальные поручения членов банды, общается с другими персонажами и выстраивает с ними отношения. В ходе игры персонаж игрока развивается и получает новые способности, умения, экипировку. Выполняя ключевые задания банды, игрока изменяет положение своего персонажа в банде и продвигает его по криминальной иерархии. Игрок также реализует управление бандой на глобальном уровне, расширяет преступную сеть, осуществляет взаимодействие своей банды с другими бандами и политическими силами в городе. Своими действиями и выборами игрок сильно влияет на развитие сюжета игры.

**Основная особенность:** Основной особенностью игры является деление геймплея на два режима: режим action-RPG и режим глобальной стратегии. В режиме action-RPG игрок, управляя персонажем, исследует мир

игры, общается с другими персонажами, выполняет побочные и сюжетные задания: слежку, воровство, грабежи, похищения, вымогательства, убийства. В режиме action-RPG определенные задания предполагают использование stealth-элементов и боевой системы, основанной на контратаках и применении способностей персонажа. Между выполнением заданий игрок способен переключаться на режим глобальной стратегии, где он может тратить заработанные в action-RPG режиме очки влияния и ресурсы на глобальные действия. В режиме глобальной стратегии игрок осуществляет управление своей бандой (микро- и макроменеджмент), расширяет свою преступную сеть, вербует новых членов, подкупает должностных лиц, торгует на черном рынке, контролирует перевозку контрабанды и подделку товаров, ведение игорного бизнеса, осуществляет взаимодействие своей банды с другими бандами и политическими силами города. Решения и результаты деятельности игрока в режиме глобальной стратегии оказывают непосредственное влияние на развитие сюжета и особенности строения миссий в режим action-RPG. Они могут привести к появлению новых заданий, изменить условия заданий и их сложность. К примеру, в режиме action-RPG в определенный момент выполнения ключевого задания персонажу игрока помогут члены другой банды, так как с ней ранее был заключен союз в режиме глобальной стратегии, а позже на него нападут городские стражники, так как их покровитель ранее не был подкуплен в режиме глобальной стратегии.

#### **Размер аудитории (игры о Древнем Риме):**

- Ryse: Son of Rome – на Xbox One продано 1,31 млн копий по цене 59,99\$, в Steam продано 393 тыс копий по цене 19,99\$.
- Rome 2: Total War – в Steam продано 2,223 млн копий по цене 59,95\$.
- Grand Ages: Rome – в Steam продано 103 тыс копий по цене 9,99\$.
- CaesarIA – f2p-игра, в Steam 226 тыс установок.

#### **Размер аудитории (игры об организованной преступности):**

- Mafia 2 – в Steam продано 2,091 млн копий по цене 29,99\$.
- Omerta: City of Gangsters – в Steam продано 267 тыс копий по цене 19,99\$.
- Sleeping Dogs – на консолях продано 2,45 млн копий по цене в среднем 30\$, в Steam продано 1,529 млн копий по цене 17,99\$.

#### **Размер аудитории (Action-RPG с открытым миром):**

- The Witcher 3: Wild Hunt – в GOG Galaxy продано 693 тыс копий по цене 15,79\$, в Steam продано 1,334 млн копий по цене 59,99\$, на консолях продано 4,29 млн копий по цене в среднем 50\$.

- Dragon Age: Inquisition – на ПК продано порядка 650 тыс копий по цене в среднем 20\$, на консолях продано порядка 3,76 млн копий по цене в среднем 40\$.

- Assassin's Creed: Unity – в Steam продано 262 тыс копий по цене 39,99\$, на PS4 продано порядка 3,76 млн копий по цене 29,99\$.

**Оценка размера потенциальной аудитории игры:** Наиболее успешные игры о Древнем Риме покупает порядка 2 млн игроков. Наиболее успешные игры об организованной преступности покупает порядка 2 – 4 млн игроков. Наиболее успешные RPG с открытым миром покупает порядка 4 – 6 млн игроков.

**Похожие игры и конкуренты:** 2K Games (серия Mafia), BioWare (серия Dragon Age), Ubisoft (серия Assassin's Creed), CD Project Red (серия The Witcher) The Creative Assembly (серия Total War).

**Потенциальный доход:** В наиболее оптимистичном сценарии при выводе на мировой рынок action-RPG мультиплатформерного проекта AAA-класса можно продать до 5 млн копий. При средней цене за копию с учетом скидок в 20\$ максимальный доход составит 100 млн \$. В наиболее пессимистичном сценарии при провальном выпуске игры и занятии ею тематической ниши можно продать порядка 200 тыс копий. При средней цене за копию с учетом скидок в 20\$ минимальный доход составит 4 млн \$. Если предположить, что у игры будут средние продажи в 1 млн копий, то при средней цене за копию с учетом скидок в 20\$ средний доход составит 20 млн \$.

**Бюджет:** Исходя из потенциального дохода, можно предположить, что для такого проекта будет оправданным бюджет не менее 4 млн \$.