

Концепт

Метрики

Метриками в игре являются **деньги, фанаты** и текущий уровень **хайпа**. За деньги покупается имущество и оплачивается работа команды. Количеством фанатов определяется популярность. При неактивности игрока фанаты начинают забывать своего кумира и уходить. Хайп – это характеристика, привязанная ко времени. Со временем он пропадает, так что его нужно постоянно поддерживать определенными действиями. Хайп действует как баф, увеличивая прослушивания треков, просмотры клипов, посещение концертов.

Основные действия

- **Запись трека**, в одиночку или совместно с кем-то. Если в одиночку, то качество трека будет собираться из многих составляющих: навыков персонажа, навыков гострайтера и битмейкера, аппаратуры, актуальных трендов, а также от текущего уровня хайпа. Совместный трек, он же фит, в большей мере зависит от крутости того рэпера, согласие которого удалось получить. Согласится он или нет зависит в первую очередь от крутости вашего менеджера, а также от уровня вашего хайпа и количества фанатов. Дабы избежать абуза фитов, после каждой попытки договориться менеджер будет уходить отдыхать на какое-то время.
- **Запись альбома**, механику которого аналогична записи трека. Также сюда могут войти возможности приглашать артистов, брать существующие треки (или наоборот лучше не брать), продвижение и презентация альбома.
- **Съёмка клипа**, здесь также нужна аналогичная механика с возможностями задавать какие-нибудь параметры, которые в дальнейшем повлияют на качество и успех клипа (может быть выбор идеи и сеттинга, наём режиссёра, оператора, звуковика и т.д.). **Клип снимается на трек**. Чем выше успешность трека, тем круче получится

клип, это основной момент. Дважды снимать клип на один и тот же трек нельзя.

- **Баттл**, как интересный интерактивный режим, в котором нужно быстро из трёх вариантов строк выбирать нужную (как в принятии решений в Ведьмаке), так чтобы было в рифму. Строки заведомо будут рофляными. На баттлы можно будет вызывать существующих рэперов и персонажей реальных игроков, если будет решено делать небольшую серверную часть. В этом случае баттлы будут проходить по аналогии с битвами в Clash of Clans, то есть противником будет управлять компьютер и выбирать за него варианты на основе его уровня баттл-мастерства. При входе владельца персонажа в игру, он будет получать уведомление «Вас забаттлил %Username%! Желаете отыгаться?» или «Вас пытался забаттлить %Username%, но проиграл». Негативного эффекта для игроков, чьих персонажей вы баттлите, нет. Для вас участие в баттле всегда приносит хайп, а также прирост или потерю фанатов в зависимости от результата. О баттлах также договаривается менеджер, успех в переговорах зависит от его уровня и от количества ваших фанатов. То есть не все рэперы и игроки сразу же согласятся баттлить с вами.
- **Концерт**, как большое, ресурсоемкое и трудозатратное событие, но с большим выхлопом по итогу. Слишком часто концерты проводить невозможно. Количество посещений зависит от уровня хайпа, количества фанатов и наличия нового альбома. То есть давать по 4 раза концерт с одним и тем же альбомом не имеет смысла, никто не придет.

Социальные действия

Социальные действия необходимы для увеличения уровня хайпа и их результативность напрямую зависит от крутости сммщика. Социальные действия быстро выполняются и имеют определённый cooldown (у каждого действия свое количество дней отдыха), чтобы предупредить возможность накрутки хайпа.

Список социальных действий, отсортированный по крутости и эмпаку:

- Твит

- Фото
- История
- Трансляция в соц. сетях
- Полноценный стрим-эвент
- Благотворительность

Механика записи трека/клипа/альбома

Хорошая реализация представлена в игре Game Dev Tycoon:



В ней создание игры и определение её крутости представлено несколькими составляющими (графика, ИИ, код). В процессе создания игры разработчики генерируют очки работы, которые добавляются в общую копилку (разноцветные кружки вверху скриншота). Чем больше прокачан разработчик, тем больше очков работы он успевает нагенерировать.

Такая механика хорошо нам подходит. Трек и альбом разделяются на текста и биты, а персонаж, битмейкер и гострайтер будут вносить очки работы в эти критерии. В клипе другие составляющие, такие как качество картинки, сюжет, свет и т.д., но суть не меняется, можно просто нанимать персонал

для съемки клипа за деньги и они также будут генерировать очки работы. Чем круче персонал, тем он дороже, но и очков генерирует больше.

Случайные события

В процессе между подготовкой основного события и показом катсцены результата может со случайной вероятностью возникнуть событие, в котором игроку предстоит сделать выбор. Например, на концерте на сцену вылезет фанатка или на съемки клипа приедет полиция. В зависимости от выбора игрока произойдет изменение его денег, фанатов и хайпа.

Отчет о результате

Все основные действия, а также исследования, завершаются отчетом о результате. В случае трека это статистика прослушиваний, динамика трека в чарте и количество денег и новых фанатов, которых принёс этот трек. В случае клипа это количество просмотров, лайков и дизлайков, фанатов и денег. И все в том же духе.

Тренды

Трендами являются предпочтения публики в данный момент. Если трек соответствует трендам, то у него гораздо больше шансов стать успешным. Тренды включают в себя популярные в данный момент тематику и стиль рэпования. Тренды меняются не слишком часто, примерно 1 раз в 2-3 игровых месяца. Игроку понадобится периодически держать руку на пульсе и делать быстрые исследования рынка, которые раскрывают текущие тренды.

Команда

Команда персонажа будет состоять из четырех дополнительных участников: битмейкер, который создаёт крутые биты для новых треков, гострайтер, который помогает писать вирусные текста, менеджер, который обкашливает все вопросы и SMM-щик, который занимается соц. сетями и помогает поднимать хайп (*чем он прокачаннее, тем больше хайпа он*

приносит, а сам хайп медленнее заканчивается). Данная команда собирается в течении игры посредством игровых событий: приходит битмейкер, приходит гострайтер, потом менеджер, за ним сммщик. Их появление открывается с ростом фанатов. В начале они новички и ничего не могут, но при совершении тех или иных действий получают опыт и новые уровни. Тут даже можно сделать простейшую рпг раскачку по аналогии с ведьмаком, где каждый уровень дает 1-о очко навыка, а эти очки можно потратить на пассивные абилки.

Навыки

Сам персонаж, аналогично с командой, за каждое совершенное действие будет получать очки опыта, за опыт получать новые уровни и очки навыков. Очки навыков можно будет раскидывать по своему усмотрению: прокачивать основные характеристики (**подумать над основными характеристиками**) и приобретать пассивки (**подумать над пассивными скиллами, например бэкфлип, автотюн**). Помимо навыков и пассивок персонажу будет доступно открытие новых тематик (о чём читать свой рэп) и стилей (спокойный, лирический, агрессивный). Тематики и стили открываются в виде коротких исследований длиной в 5-10 игровых дней. Пока игрок исследует что-то новое, он не может работать над музыкой.

Основные характеристики:

- Словарный запас
- Битмейкинг
- Флоу
- Харизма

Умения:

- Бэкфлипы
- Автотюн
- Отсылки
- ...список рэперских движений

Имущество

Имущество персонажа разделяется на то, что для работы (студия, микрофон, акустика, звуковая карта, видеокарта, пульт с ползунками и т.д.) и то, что для понтов (дом, машина, цепь, часы, одежда и обувь, гриллы). Имущество, которое для понтов, будет отображаться на персональной страничке, которую игроку смогут шарить в соц. сетях. Также данная страничка будет содержать сводную информацию о навыках и достижениях персонажа. Имущество "для понтов" может содержать уникальные перки, которые оказывают положительный эффект на те или иные действия игрока. Например, мерседес бафает трэки, золотые гриллы клипы, а цепочка с логотипом плейбоя дает +1 к харизме.

Достижения

Классические ачивки, как в любых играх. Ачивками могут быть: фит с реальным рэпером, победа в баттле, n-побед в баттле, n-фанатов, n-денег, покупка лучшего имущества, открытие всех навыков, достижение песни топовых позиций в чарте, n-просмотров у клипа, солд-аут концерта и т.п.

Комментарий Сергей: Найти всё оружие и пройти все подземелья (Миядзаки, ты гений блять)

Лейблы

Можно делать, а можно нет.

Как идея, добавить в игру N существующих музыкальных объединений, которые при определенном количестве фанатов будут звать игрока к себе и, возможно, давать те или иные бонусы.

Комментарий Сергей: Обязательно делать лейблы и при хороших раскладах договариваться с реально существующими. Но для начала просто придумать своих.

Течение времени

Очень важно продумать как в игре будет происходить течение времени.

Комментарий Сергей: Да как в Punch club, каждое действие отнимает время. Вариант с ускорялками вижу устаревшим, надо умнее из людей бабло высасывать

Вариант: в режиме бездействия время течет медленно, например 1 игровой день равняется 30-60 секунд, во время работы время ускоряется.

Ключевые точки

Для реиграбельности можно создать несколько ключевых точек, в которых игроку предстоит сделать важное решение: выбрать участника команды, выбрать лейбл, пойти или не пойти на интервью, пить или не пить перед концертом и т.д.

Механика собирания рифм

Книга рифм, чем больше ты играешь, тем больше узнаёшь новых слов, потому что рэп – это поэзия, развитие и высокий уровень культуры. Ты начинаешь с шуток про толстую маму хейтеров и рифмуешь "кровь" и "любовь", но по мере прокачки ты сможешь делать отсылки на поэтов серебрянного века и рифмовать "багряный" и "ебанный", ну то есть уже можно идти за докторской степенью и нобелевской премией мира. Книга представляет собой задания с полосками, ты должен выполнять их и за их выполнение открываются новые рифмы, биты и красивые трусы для твоих шлюх. Привки, компендиум из доты и боевой пропуск из фортнайта. Ты можешь играть и без него, но с ним жизнь станет цветной, вино из пакета вкуснее, а жизнь – осмысленней.

Монетизация

Игра будет бесплатная с умеренным показом рекламы, которую можно будет отключить разовым донатом. Помимо этого стоит реализовать магазин с продажей уникальных понтовых вещей, типа супер-кросовки или роллс-ройс розового цвета, то есть вещей, которые не упрощают геймплей,

а просто отображаются в профиле персонажа и увеличивают размеры гениталий игрока.