|  |
| --- |
| ООО «Vart company» |
| Концепт документ |
| 5BC |
|  |
| **Владислав** |
| **16.05.2018** |

|  |
| --- |
| В данном документе, будет содержаться полная информация о проекте под техническим названием 5ВС. |

[Глава 1 Основная информация о проекте 5ВС 1-- 3 -](#_Toc514343738)

[Введение 1-- 3 -](#_Toc514343739)

[Глава 2 Жанр игры 2-- 4 -](#_Toc514343740)

[Глава 3 Стилистика игры и её сеттинг 3-- 6 -](#_Toc514343741)

[Сеттинг игры 3-- 6 -](#_Toc514343742)

[Стилистика игры 3-- 7 -](#_Toc514343743)

[Глава 4 Целевая аудитория 4-- 8 -](#_Toc514343744)

[Глава 5 (USP – Уникальное торговое предложение) 5-- 9 -](#_Toc514343745)

[Глава 6 Сюжет 6-- 9 -](#_Toc514343746)

[Глава 7 Дополнительная информация о проекте 7-- 10 -](#_Toc514343747)

[Положение камеры и Х-мерность игры 7-- 10 -](#_Toc514343748)

[Приблизительное время прохождения игры 7-- 10 -](#_Toc514343749)

[Модель монетизации игры 7-- 10 -](#_Toc514343750)

[Возможность появления DLC 7-- 10 -](#_Toc514343751)

[Стоимость игры и DLC 7-- 10 -](#_Toc514343752)

[Глава 8 План разработки 8-- 11 -](#_Toc514343753)

[Начало разработки 8-- 11 -](#_Toc514343754)

[Основное время разработки 8-- 11 -](#_Toc514343755)

[Окончание разработки (пост-продакшен) 8-- 11 -](#_Toc514343756)

# Основная информация о проекте 5ВС

## Введение

Данный проект является видеоигрой, в которой игрок, будет заниматься основанием своего поселения и развитием своей культуры, которая в конечном итоге, должна стать доминирующей в мире.

Краткое описание геймплея игры:

1. Основание своего поселения, в южной Европе, северной Африке, и Аравийском полуострове
2. Развитие своего поселения по средством вмешательства в «разум» правителя (так сказать, шепнуть на ушко).
3. Развитие культуры поселения и попытки её популяризации в мире
4. Наблюдение за развитием технологических знаний поселения
5. Наблюдение и неполное вмешательство в экономику, и военную сферу
6. Кастомизация графической составляющей игры (а так-же названий чего либо)

# Жанр игры

В данном проекте будет 2 основных жанра и 2 дополнительных, так-же будут приведены примеры игр отдалённо напоминающих проект, который будет разрабатываться

**Основные жанры игры:**

Стратегия в реальном времени (RTS):

Является жанром стратегических компьютерных игр, в которых отсутствует «очерёдность ходов» (в отличие от компьютерных или настольных пошаговых стратегий)  
примеры RTS стратегий, отдалённо напоминающих данный проект:

1. The Settlers; ссылка: (<https://store.steampowered.com/app/19930/The_Settlers_Rise_Of_An_Empire_Gold_Edition>)
2. Crusader King 2; ссылка: (<https://store.steampowered.com/app/203770/Crusader_Kings_II>)
3. Civilization 3; ссылка: (<https://store.steampowered.com/app/3910/Sid_Meiers_Civilization_III_Complete>)

Симулятор бога:

Жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет сообществом игровых объектов и персонажей в роли некоей высшей сущности, обладающей сверхъестественными силами. Симуляторы бога пересекаются с жанрами симуляторов жизни и стратегическими играми. Примеры игр:

1. Reus; ссылка:  
   (<https://store.steampowered.com/app/222730/Reus>)
2. Black & White; ссылка:   
   (<https://wiki2.org/ru/Black_%26_White>)

**Дополнительные жанры (элементы):**

Симулятор жизни - жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет жизнью одного или нескольких виртуальных существ. Иногда считается поджанром жанра стратегий, симулятора бога или экономических симуляторов. Как правило, симуляторы жизни не имеют конкретной цели. Примеры игр:

1. Sims; ссылка:  
   (<https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-4>)

Градостроитель:

1. Stronghold; ссылка: (<https://store.steampowered.com/app/40970/Stronghold_Crusader_HD>)
2. FrostPunk; ссылка: (<https://store.steampowered.com/app/323190/Frostpunk)>

# Стилистика игры и её сеттинг

В данном пункте, мы разберём внешние аспекты проекта. Этот пункт очень важен для примерного визуализирования проекта (хотя-бы мысленно). Начнём мы с сеттинга игры.

## Сеттинг игры

Среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Сеттинг может рассматриваться в настольных и компьютерных играх, в фильмах, художественных произведениях, новостях и др.

Место в котором будет происходить игра

В данном проекте, место в котором будут разворачиваться действия, будет: Южная часть Европы, Северная Африка и Аравийский полуостров (Рисунок 1)



Рисунок 1 - Примерное место действий игры

Карта будет разделена, на 31 территорию в которой можно будет основать поселения.От данного выбора будет меняется сложность игрового процесса, количество ресурсов, пахотных земель и т.д. (Рисунок 2 – Примерное разделение на территории)



Рисунок 2 – Примерное разделение на территории

**Время действия игры**

В данном проекте будет использоваться время от 5000 лет до.н.э и до 1000-х годов до н.э.

**Условие действий игры**

Условия будут происходить в небольшом поселении, которое нужно будет развивать по средством влияния на правителя и культуру поселения.

## Стилистика игры

Стилистика игры будет выполнена в стиле доисторической эпохе человека, так сказать его становления к цивилизованному человечеству. Переход от позднего каменного века к бронзовому времени.

Примеры игр похожей стилистики:

1. Age of Empire
2. Stronghold

Так же, стилистика интерфейса игры будет больше приближена к серии игр Paradox Interactive

Примеры игр стилистики интерфейса, к которой проект должен стремиться стилистики:

1. Europe Universalis 4
2. Crusader King 2

# Целевая аудитория

На данном этапе, я бы хотел дать приблизительный график людей, которых бы заинтересовал данный проект. Пример аудитории будет выполнен по играм, которая должны были (или хотя бы пробовали) играть, в перечисленные ниже графике игры.

# (USP – Уникальное торговое предложение)

Наше уникальное торговое предложение от данного проекта, будет являться возможность пронаблюдать развитие человеческой культуры от 5000 г. До н.э. и до момента начала строительства великих цивилизаций 1000 г. До н.э. В данный момент нет аналога разрабатываемой идеи или примерно похожих проектов. Вся фишка заключается в культуре и только в ней.

Так-же в проекте буду другие особенности, как например симуляция распространения культуры в Европе и близ лежавшим территориям Африки.

# Сюжет

В данном проекте, прямого сюжета не будет, так как потенциальный игрок, будет наблюдать за развитие человечества. Есть одно но, в игре будет создана система всплывающих окон (ивентов), в которых будет строиться мини сюжет во круг какого-то происшествия, праздника и других разнообразных причин. Этот момент должен обязательно присутствовать в проекте

# Дополнительная информация о проекте

В этом пункте, будут указана дополнительная информация о проекте, его пространство, приблизительное время прохождения игры, модель монетизации, планы на развитие этого проекта в виде DLC и возможной стоимости игры и DLC.

## Положение камеры и Х-мерность игры

Игра будет выполнена в 2D пространстве в изометрическом стиле, примеры игр (Fallout2, Stronghold). Данный вид был выбран с целью более высокой детализации ландшафта, строений, людей и других объектов на игровом поле

## Приблизительное время прохождения игры

В игре будет присутствовать система RTS (стратегия в реальном времени). Время начала игры 5000 год до н.э. каждый год в игре должен проходить примерно за 60 секунд, таким образом, время прохождения игры будет занимать примерно 66 часа, если считать что игра оканчивается в 1000 году до н.э.. На данный момент это только прототип прохождения игры, возможно при разработке и математических расчётах в будущем, время будет изменено.

## Модель монетизации игры

Мною выбрана классическая модель, заключается она в одноразовой покупке игры для её полного изучения и прохождения. Так-же в монетизацию будут входить DLC, но данный пункт я разберу в следующей части

## Возможность появления DLC

После полной разработки игры и её выпуска на площадку Steam, следующей задачей для поддержки игры, будет выпуск DLC с добавлением новых территорий на которых можно будет расположить своё поселение, а так-же увеличеннию возможности кастомизации и добавлению новых геймплейных возможностей

## Стоимость игры и DLC

Игра будет стоить в районе от 370 рублей до 520 рублей, в зависимости от качества реализации плана. DLC будут стоить не более 75-125 рублей и самих DLC будет более 5-ти.

# План разработки

## Начало разработки

Начало разработки пре-продакшен версии намечается на середину июля. В пре-продакшен версию будет входить:

1. Концепт-арт
2. Разработка основных гейплейных элементов на одном территориальном куске (например под цифрой 1, на рисунке 2)
3. Разработки интерфейса

## Основное время разработки

На данный момент, есть только наработки плана и они будут включены в документ «План разработки» в конце июня этого года.

## Окончание разработки (пост-продакшен)

Разработка проекта должна длится от 4 месяцев до 6, примерная дата релиза на сегодня Февраль 20-х чисел (желательная Декабрь 10-20 чисел)