

## Fabula

Akcja gry dzieje się w raczkującym studiu marketingowym, którego głównym zadaniem jest tworzenie clickbaitowych reklam gier mobilnych.

## Postacie

Patyczaki pracownicy biura i TY główny bohater, scenarzysta, kaskader i aktor.

## Projekt poziomu/środowiska

Gra będzie odbywała się w dwóch fazach:

- fazie gry (endless runner)
- fazie rozwoju studia (city builder)

## Rozgrywka

Gracz w trakcie swojej rozgrywki będzie rozwijał swoje studio(miasto) i odblokowywał nowe sekwencje gry, podczas których będzie zdobywał monety za które następnie będzie odblokowywał nowe budynki oraz ulepszał aktualne budynki.

Wśród budynków będą takie jak:

- studio
- scenerie
- hala treningowa
- i wiele więcej!

Faza gry (endless runner)

W tym etapie gracz będzie zdobywał wspomnianą wcześniej walutę, rozgrywka będzie polegać na pokonywaniu przeszkód i pokonywanie proceduralnie generowanych poziomów.

## Sztuka

Stylistyka gry będzie bardzo prosta, rzut miasta będzie złożony z wcześniej przygotowanych rysunków, modeli.

## Dźwięk i muzyka

Prosta szybki elektroniczny podkład i proste satysfakcjonujące dźwięki.

## Interface, sterowanie grą

Bardzo intuicyjne przez ekran dotykowy poprzez klikanie w odpowiednio wyróżniające się miejsca na ekranie

## Sposób dystrybucji

Gra będzie do pobrania za darmo ze sklepów mobilnych takich jak: sklep google play czy apple app store.

## Model finansowania

Projekt rozpocznie się w pełni za darmo do stworzenia podstawowego modelu gry, który będzie miał na tyle dużo zawartości by przyciągnąć graczy, następnie poprzez monetyzację projekt powinien zarobić sam na sobie, by zwiększyć jakość produkcji w następnych aktualizacjach.