Концепт-документ Labyrinths of Forgotten Dreams

[Введение](#_vo93kaaknzee)

[Общие сведения](#_h1d8nnl9ofhx)

[Целевая аудитория](#_tlqkyvos4osf)

[Unique Selling Points](#_3uspo4iqow8t)

[Гейм-фокус](#_9le1jenywt4x)

[Описание геймплея](#_l6dkmolwnk5q)

[Монетизация](#_95qyrw35yawn)

[Список конкурентов и похожих игр](#_w3zwnewmo5y7)

[Технические характеристики](#_3xe7pvct2zou)

[План разработки](#_5xi5me5fpyu0)

[Контакты](#_4es6j2mt0ub9)

# Введение

Новая интерпретация сказки Льюиса Кэррола “Алиса в Стране Чудес”.

Англия, наши дни. Алиса - юная девушка встречает белого кролика, который помогает ей сбежать в Страну Чудес. Там героиня узнает, что она - “та самая” Алиса, которой предречено спасти жителей этой сказочной страны.

# Общие сведения

Жанр: Puzzle

Стилистика: современность, мультяшный стиль

Положение камеры: изометрия

Время прохождения: неограниченно, так как история будет дополняться небольшими диалогами и может дополняться

Модель распространения: Free-to-Play

# Целевая аудитория

Игра ориентирована на широкую аудиторию и не содержит ограничивающего контента. Предполагается, что дополнительную привлекательность игра будет иметь для женщин 35+, интересующихся головоломками и спокойным времяпровождением. Также игра будет представлять интерес для поклонников “Алиса в стране чудес”.

# Unique Selling Points

Игра предлагает большое количество уровней, сделанных для коротких игровых сессий. Небольшие игровые сессии помогают игрокам расслабиться и поощряют их к повторным сессиям. Также возможность возврата к предыдущим уровням позволяет проходить более простые уровни, имея небольшое количество времени, которое нужно чем-то занять.

# Гейм-фокус

Расслабляющая игра с головоломками. Игрок попеременно играет в пятнашки и поиск предметов, развивая как логическое мышление, так и его внимательность.

Что в игре является наиболее интересным для игрока? Какие эмоции игра должна вызывать у игрока? Что игрок получает от игры? Что в игре уникального, отличающего её от других игр? Какой основной способ взаимодействия игрока с окружающим миром?

# 

# Описание геймплея

Вид игры – изометрия 3/4, плоский интерфейс пользователя, управление нажатием по экрану.

Геймплей строится вокруг прохождения уровней головоломок, таких как пятнашки и поиск предметов. При успешном прохождении уровня будет показан небольшой диалог и игрок сможет перейти на следующий уровень.

Мини-игра “пятнашки” представляет из себя картинку, разбитую на квадраты. Эти квадраты перемешаны между собой, а так же есть изначально одно пустое поле. Игрок должен передвинуть рядом стоящие квадраты на свободное поле, так чтобы получить в итоге правильную картинку.

Мини-игра “поиск предметов” представляет собой изометрическую локацию в которой расположено множество объектов. Игрок должен по описанию внизу экрана найти нужный предмет.

При усложнении уровней в пятнашках появится ограничение по времени и количеству передвижений, а также разбиение на большое количество квадратов. В поиске предметов количество времени будет сокращаться, а также ограничение кликов по экрану.

# Монетизация

Игра будет монетизирована через рекламные блоки, которые будут показываться примерно раз в 2-3 минуты на ранних уровнях и раз в 5-7 минут на более сложных. Это обусловлено тем, что на ранних уровнях прохождение может занимать небольшое время и показ рекламы через каждый небольшой уровень может отпугнуть игроков.

# Список конкурентов и похожих игр

Homescapes - игрокам предлагается решать головоломки в стиле "три в ряд", чтобы восстановить старый дом. Также предлагает интересные истории персонажей.

Candy Crush Saga - предлагает головоломки "три в ряд" и социальные функции, такие как возможность играть с друзьями и соревноваться в таблицах лидеров.

2048 - простая головоломка, игрокам нужно объединять плитки с одинаковыми числами, чтобы достигнуть числа 2048.

The Room - игра с фокусом на решении загадок внутри различных комнат и объектов. Игроки исследуют локации, находят скрытые предметы и решают механические головоломки.

Puzzlerama - игра с разнообразными головоломками, включая логические, математические и физические.

# Технические характеристики

Используемый движок: Unity.

Язык программирования: C#.

Платформа: Android.

# План разработки

| № | Название | Описание | Время |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Разработка концепции | Описание основной идеи игры | 1 день |
| 2 | Написание дизайн-документа | Создание детального описания игры | 1 неделя |
| 3 | Разработка прототипа | Создание прототипа, реализующего описанный геймплей | 2 недели |
| 1 | Разработка UX/UI | Создание макетов в Figma, перенос их в игру | 3 дня |
| 2 | Разработка уровней | Создание уровней игры | 2 дня |
| 3 | Дебаг | Устранение ошибок и багов в проекте | 1 день |
| 4 | Билд | Создание APK | 1 день |
| 5 | Релиз | Выпуск игры. Переход на этап сопровождения и технической поддержки |  |

# Контакты

Комкова Мария

Email: [mkomkova433@gmail.com](mailto:mkomkova433@gmail.com)

Telegram: <https://t.me/lilmilkbee>