

BYE BYE BIRDIE

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ ОТ SNP



Salt Pepper

ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ

Salt & Pepper — это компания с пятилетним стажем работы в области разработки интернет-проектов от промо-сайтов до высоконагруженных стартапов и сервисов. В компании работает 30 сотрудников.

Разумеется, как все молодые люди, работающие в ИТ, мы испытываем страсть к играм, поэтому мы начали внутренний проект по разработке своей игры под рабочим названием Bye Bye Birdie.

На данный момент у нас готов прототип игры, который мы и хотим показать вам с целью сбора отзывов и полезных советов, а также поиска издателя для этой игры, который был бы так же заинтересован ей, как и мы.

КОМАНДА

Над проектом работает 4 супер-героя:



ДЭН КОСТРИКОВ

Художник, аниматор
гейм-дизайнер



БОРИС ЮРКОВ

Unity-разработчик



РОМА МАРЧЕНКО

Unity-разработчик



АНТОН КОЖЕВНИКОВ

Арт-директор, маркетинг
финансы, управление

ИГРА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:

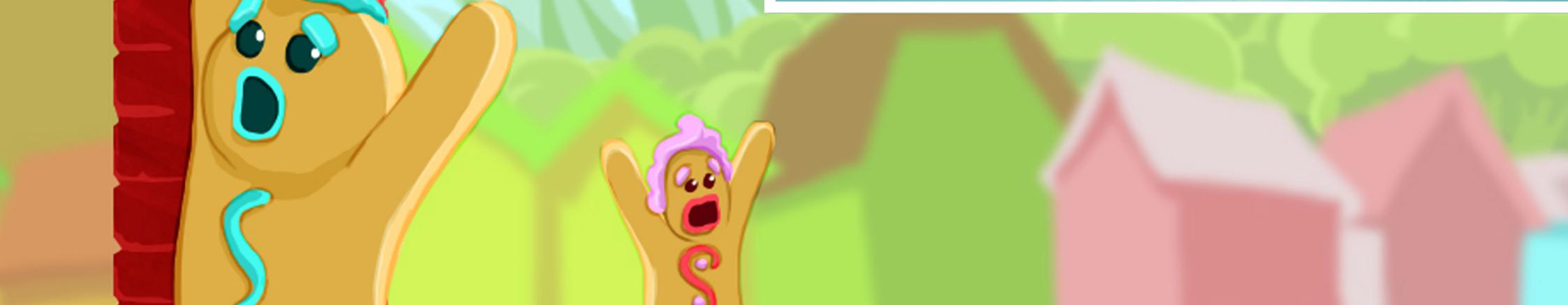
Игра представляет собой шутер от первого лица. Действие разворачивается в мире пряничных человечков, которые мирно и тихо жили в своей деревне, пока не прилетели они. Птицы. Игрок выступает в роли жителя деревни, который улетает на самолете от птиц, которые хотят его съесть. Действие разворачивается над заснеженными полями, зелеными холмами и пустыней.

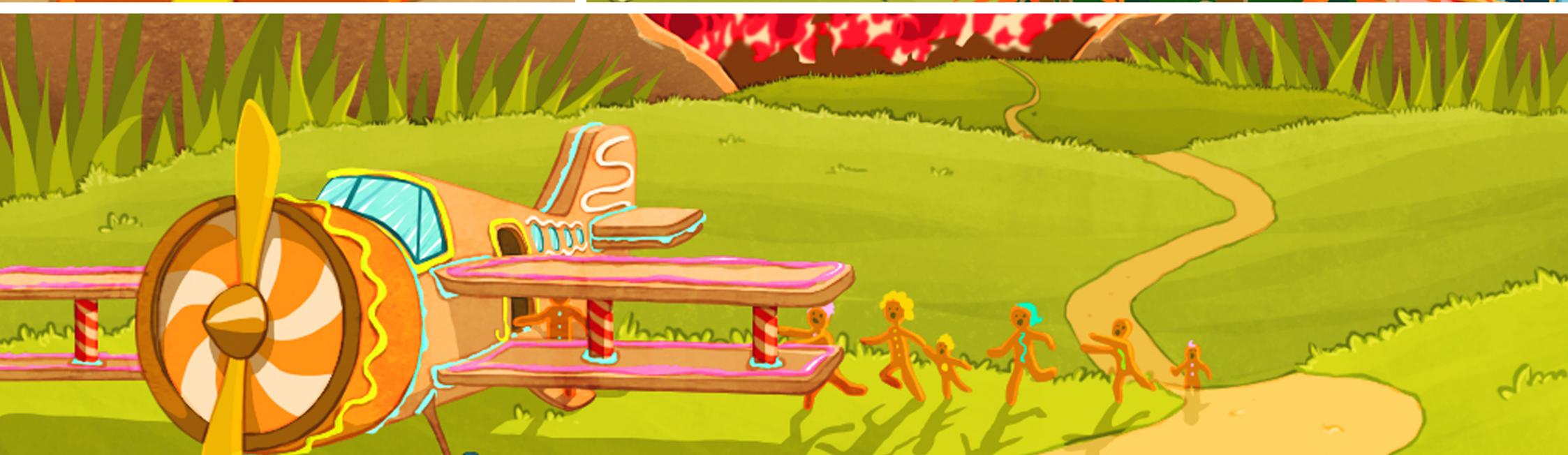
Игроку предлагается несколько видов оружия на выбор, бонусы, выпадающие при убийстве птиц, турбо-режим самолета.

Игра заканчивается, когда у игрока заканчивается здоровье.











ИГРА

ТЕХНОЛОГИИ:

Мы хотели разработать кроссплатформенную игру, поэтому в качестве инструмента выбрали Unity. Bye Bye Birdie разработана для Android и iOS смартфонов и планшетов.



В игре много покадровой анимации, эффектов с частицами. Мы поработали над производительностью, чтобы добиться fps 60 на большинстве устройств.



ИГРА

МОНЕТИЗАЦИЯ:

Предполагается, что игра будет распространяться бесплатно. Также в игре предполагается внутренний магазин. В игру можно играть ничего не покупая, но для ускорения и упрощения процесса игры, игрок может потратить деньги в магазине на прокачку оружие и на топливо.

FREE TO PLAY + IN-APP PURCHASE:



ГЕРОИ

Для разнообразия игрового процесса самолет атакует три вида птиц. У каждого из них свои сильные и слабые стороны.

BOBO

*Маневренный и быстрый.
Среднего размера, убить
его не так-то просто.
Наносит серьезный урон.*



KONG

*Маленького размера
и очень быстрый. По нему
сложно попасть, но у него
не много здоровья. Если
с первого раза не убить, он
звереет и ускоряется, нанося
серьезные повреждения.*



MERV

*Большой и медлительный.
У него отличное здоровье.
По нему легко попасть.
Наносит сокрушительный
удар.*



BOBO



KONG



MERV



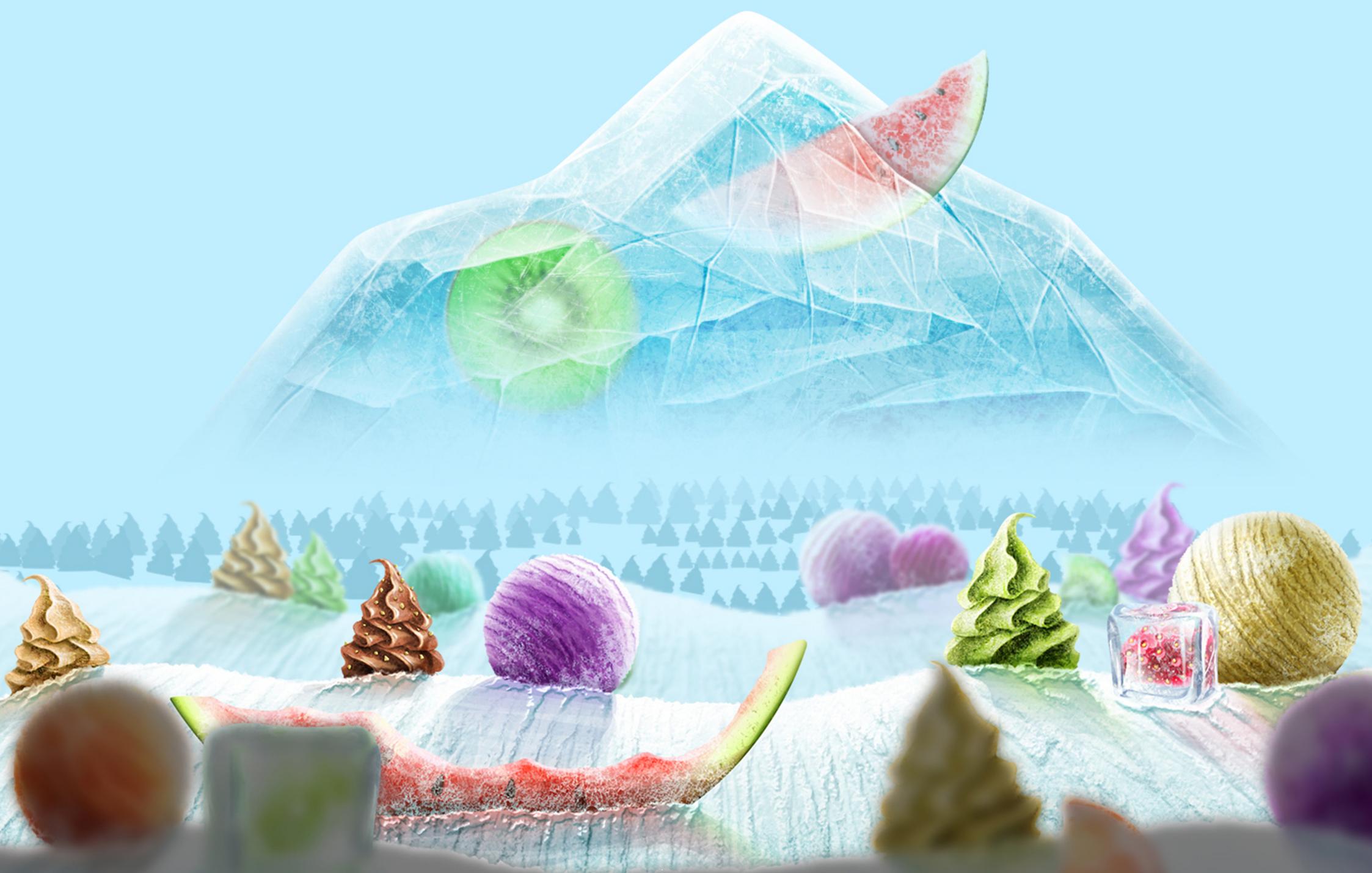
Salt Pepper

ЛОКАЦИИ

В игре реализовано три локации.
Они автоматически сменяют друг друга по таймеру.
Со временем планируется увеличение количества локаций.



Кожевников Антон | ak@saltpepper.ru | +7 910 640 05 84 | Salt Pepper | Salt & Pepper | www.saltpepper.ru



Кожевников Антон | ak@saltpepper.ru | +7 910 640 05 84 | Salt & Pepper | Salt & Pepper | www.saltpepper.ru

ОРУЖИЕ

В игре предусмотрено 6 видов оружия. Каждое оружие имеет время перезарядки, мощность и количество патронов. В начале игроку доступен только один вид оружия. Набирая очки в играх, он открывает новые виды вооружения, а также прокачивает его параметры, уменьшая время перезарядки, увеличивая мощность и количество патронов. Система прокачки оружия не реализована в прототипе игры. Пока доступны все виды оружия с настройками по умолчанию.



РОГАТКА

*Оружие по умолчанию.
Быстро перезаряжается
бесконечное. Выстрел
наносит небольшой урон
врагу.*



*Активируется тапом
по врагу.*



ПУЛЕМЕТ

*Название говорит само
за себя. Все, что попадается
на пути, сметается. У оружия
не сильный урон, но количество
выстрелов в секунду
компенсирует этот недостаток.*



*Прицел инерционно
движется за пальцем.*

ОРУЖИЕ



НАПРАВЛЕННЫЙ ВЗРЫВ

Оригинальный способ уничтожить врагов.
Игрок проводит пальцем по экрану вектор, по которому разлетается взрывная волна и уничтожает врагов.



Направление взрывной волны задается движением пальца по экрану.



РАКЕТЫ С НАВЕДЕНИЕМ

Игрок выделяет пальцем врагов одного цвета. В момент выделения время в игре течет медленнее. После того, как игрок отпускает палец, в выделенных птиц выпускаются самонаводящиеся ракеты.



Игрок последовательно соединяет врагов, ведя по экрану пальцем.

ОРУЖИЕ



БОМБА С НАВЕДЕНИЕМ

Игрок должен обвести кругом птицу. На нее наводится прицел и выпускается бомба с автонаведением. В отличие от остального оружия, бомба задевает не только цель, но и окружающих.



ТУРБО

У игрока есть возможность на время ускорить свой самолет и оторваться от погони. Огонь из турбин обжигает врагов, которые находятся близко.



Игрок проводит окружность вокруг выбранной цели.



Активируется тапом по соответствующей кнопке.

Бонусы

Иногда при уничтожении врагов из них могут выпасть бонусы.
Они хаотично летают по экрану и активируются по нажатию.



Добавляет очки



Взрывается, уничтожая
врагов вокруг себя



Добавляет здоровье

Замораживает противников.
Замороженные враги
движутся медленнее.



Бьет током ближайшего врага
и переходит на следующего, если
тот находится достаточно близко.
Если повезет, убьет всех на экране.

ИГРА

СИСТЕМА УВЕЛИЧЕНИЯ ОЧКОВ:

Игра на очки. Чем больше очков набрал игрок, тем выше он в рейтинге. Для увеличения количества очков в игре предусмотрена система прокачки оружия и бонусы.

Также в игре реализована система увеличения набранных очков. Уничтожая врагов, игрок получает за каждого определенное количество баллов. Комбинации из непрерывных убийств увеличивают множитель очков (комбинации и условия их выполнения находятся в процессе доработки). При сбросе комбинации, набранные за это время баллы умножаются на множитель и прибавляются к баллам, заработанным ранее.

В текущей версии, чтобы увеличить множитель (M) на один, нужно уничтожить $M + 1$ птиц.

БАЛЛЫ ИГРОКА + 6300
+ 200 X 4/3

UI





TODO

Сейчас Bye Bye Birdie находится на стадии прототипа. Наши планы по подготовке игры к релизу содержат следующие пункты:

- Реализация системы прокачки оружия
- Разработка уровней, карты
- Разработка бесконечного режима игры
- Система достижений
- Система пассивных умений
- Разработка магазина
- Разработка рейтинга среди игроков
- Разработка пользовательского интерфейса
- Система увеличения очков (комбинации при использовании различного оружия и бонусов)
- Детальная проработка баланса игры (сейчас черновой)
- Профессиональная озвучка (сейчас черновая)
- Добавление системы аналитики пользовательских действий
- Система локализации игры на разные языки, локализация

На данном этапе мы хотим понять заинтересованность профессионалов рынка игрой, собрать мнения по ее улучшению, по модели монетизации, найти издателя, скорректировать планы на ее доработку и выпустить релиз-кандидат.

TODO

КАРТА

Игрок путешествует по виртуальной карте, разделенной на локации. В зависимости от локации в игре меняется бэкграунд (сейчас отрисовано три локации). Каждая локация состоит из набора уровней, проходя которые игрок открывает новые возможности, зарабатывает очки и улучшения. Заработанные на уровне очки можно конвертировать в топливо. Чтобы перейти к следующему уровню, игрок должен пройти текущий и потратить очки топлива для переправки самолета в новую точку карты. Если игроку не хватает топлива, он может сыграть в один из пройденных уровней и конвертировать заработанные очки в топливо.

УРОВНИ

В игре есть обычные уровни, которые усложняются набором и количеством птиц, а также временем, за которое они появляются на сцене. Таких уровней большинство. Также на карте есть уровни, отмеченные специальным символом — это уровни, пройдя которые, игрок открывает новое оружие или нового противника. Таким образом игра стимулирует игрока проходить уровни и становится разнообразнее. Третий тип уровней — специальные уровни. Это либо обучающий уровень (если игрок получил новое оружие или противника) или уровень со специальным заданием (например, убить всех врагов определенным оружием), пройдя который игрок получает пассивное умение (перк) или модификатор оружия.

TODO

ПЕРКИ

Набор перков ограничен. Это улучшения, которые влияют на общие игровые вещи, такие как мощность бонусов, количество жизни игрока, длительность турбо-режима и увеличение количества очков, которые игрок получает за уничтожение врагов.

МОДИФИКАТОРЫ ОРУЖИЯ

Для каждого типа оружия предусмотрено несколько модификаторов оружия. Они не сильно влияют на мощность оружия, но меняют его поведение. Например, если по умолчанию рогатка стреляет одним леденцом, то одним из модификаторов рогатки может быть выстрел двумя леденцами, но с уменьшенной мощностью. Эта система предназначена для разнообразия игрового процесса и для того, чтобы игрок мог настроить игру по своему вкусу.

СИСТЕМА УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

В игре предусмотрена система улучшения оружия. Игрок тратит заработанные в игре очки на прокачку оружия. Оружие становится мощнее, быстрее стреляет, скорость полета снаряда увеличивается и уменьшается время перезарядки.

TODO

ДОСТИЖЕНИЯ

Предполагается сделать систему достижений – это список действий, которые может выполнить пользователь, проходя уровень, за которые он получает соответствующую медаль. Например, уничтожить 15 зеленых птичек из пулемета. За некоторые достижения также выдаются перки или модификаторы оружия.

МАГАЗИН

В магазине игрок тратит очки. Он может конвертировать очки в топливо и улучшить оружие. Также, если у игрока нет желания копить очки, он может купить их за деньги.

БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ

Можно играть в игру в бесконечном режиме. В этом режиме постепенно увеличивается сложность игры. Задача пролететь как можно дальше. Улучшая оружие и пассивные умения, игроку становится проще пролетать все дальше и дальше.

YOU'D BETTER LOVE THIS GAME
OTHERWISE I'LL COME FOR YOUR COOKIE

BOBO THE COOKIE KILLER





СПАСИБО!

SALTPEPPER.RU
+7 910 640 05 84
AK @SALTPEPPER.RU

Salt Pepper