Команда «3,14»

Спичак Максим

Ермолов Максим

Голиков Иван

Концепт документ MoneyMaker

Предложение: Гиперболизированный мир капитализма с крутым левел-дизайном про продвижение по карьерной лестнице в декорациях межнационального торгового центра.

Жанр: RPG с элементами cимулятора.

Сеттинг: Фентези с элементами сай-фай.

Движок:

Unreal Engine 5.5.3.

Механики:

Выбор заданий.

Менеджмент ресурсов.

Переход по локациям.

Управление персоналом.

Фразы:

* Бегать быстро, чтобы успеть закончить дела до конца задания.
* Успевать вовремя, чтобы тебя не уволили.
* Управлять мудро, чтобы минимизировать затраты.
* Помогай оперативно, чтобы покупатели были довольны.

Редакция Тюленя:

* Уникальность проекта – 1-3 фичи, которые делают проект уникальным, запоминающимся
* Гиперболизированная вселенная игры
* Ориентация
  + Voices of the Void – Графика, Тягучая атмосфера
  + Abiotic Factor – Прогрессия
  + Lethal Company – Простота
  + Amnesia – Физика
  + High on Life – Гиперболизация, стилизация

Фичи:

Повышения. Добавляются новые гемплейные обязанности.

Физика. Простая физика в продуманном левел-дизайне.

Задания. Разные задания от начальства + срочные таски прямо здесь.

Группировки. Взаимодействия группировок на глобальной карте. //???

ЦА:

Казуалы и подпивасы

Конкуренты:

https://store.steampowered.com/app/2670630/Supermarket\_Simulator/

Voices of the Void

Abiotic Factor

Lethal Company

Механики:

Выполнять поручения начальства.

Выполнять срочные задачи.

* Убрать мусор
* Разгрузить поставку
* Убрать погром от детей
* Выгнать вора

Прокачивай навыки.

Получать повышения.

Управлять людьми.

Саунд-дизайн:

Dying Light 2 – Музыка адаптируется под ситуацию, в бегу динамичная, в бою агрессивная.

TBoI – Музыка на 1 уровень с разными слоями.

Большое количество звуков взаимодействия с предметами.

Монетизация:

Itch.io

7 Нуждов:

Контроль:

Игрок контролирует:

Собственное передвижение.

Ресурсы.

Выбор заданий.

Не контролирует:

Выборку заданий.

Случайные задания.

Случайные интеракции в мире.

Вызов:

Вызов не больше чем в The Outer Worlds.

Соревнование:

Фантазия:

Левел-дизайн и нарратив погружает игрока в мир.

Интерес:

Игроку интересно узнать, что будет дальше по сюжету, какие зоны мира будут дальше, как измениться геймплей.

Отвлечение:

Игрок берет разные миссия из-за чего не концентрируется на одной повторяющейся задаче.

Взаимодействие

Взаимодействие с миром посредством бизнес решений.