

Секрет Менделеева

Вумен в кубе



ПАСПОРТ ИГРЫ

Жанр

Визуальная Новелла, Приключения

Сеттинг

Научное фэнтези / Сюрреалистичный мир

Платформа,
движок

Урсула, Inky

Аудитория

**Школьники 12-17 лет (7-11 классы),
изучающие или только начинающие изучать химию**

ОПИСАНИЕ

Геймплей

Визуальная новелла с ветвящимся сюжетом и множественными концовками

Действие происходит **в двух мирах** - реальном и в сюрреалистичном **Мире Элементов**

Тема

Преодоление предубеждений к учебе через погружение и личный интерес

Управляющая идея

Химия при погружении раскрывается как увлекательный и важный предмет

Когда знание становится личным — мотивация учиться возникает сама



[Трейлер Игры](#)

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Увлекательное объединение учёбы и приключений

Игрок попадает в Мир Элементов,
где химия оживает
Знания подаются через эмоции и сюжет,
а не как сухие факты из учебника

✨ От скуки к вдохновению

❤️ Живые элементы

🎯 11 концовок

⚗️ Химия = жизнь

🎓 Учись играя



ИГРОВОЙ ЦИКЛ



ПРОГРЕССИЯ



АРТ-КОНЦЕПЦИЯ И MOOD BOARD

Стиль визуальной новеллы позволяет сочетать интерактивность, обучение и погружение в игру посредством атмосферы. Цветовая гамма напоминает о волшебстве и снах



ПЕРСОНАЖ, ОКРУЖЕНИЕ, UI



Любопытный и непоседливый,
стремится узнавать новое
и оказываться
в центре событий

Локации, подобные снам -
волшебные,
сюрреалистичные

Встроенный в платформу
Урсула UI, без возможности
настройки или изменения

РЕФЕРЕНСЫ



	Бесконечное лето	Doki Doki LC	ChemCaper	Серия Steins;Gate	Секрет Менделеева
Страна	Россия	США	Малайзия	Япония	Россия
Жанр	VN	VN	Образовательная RPG	Научная VN	Образовательная VN
Цена	Бесплатно	Бесплатно + Premium (732 ₽)	Снято с продажи	1035 - 3565 ₽	Freemium 99-299 ₽
Возраст	16+	17+	10+	17+	12+
Рейтинг	92%	96%	N/A	97%	TBD
Наше отличие	Образовательная ценность	Российский сеттинг + ФГОС	Нarrатив вместо RPG	Доступность + школьная химия	Золотая Середина

ТЕХНИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОЕКТА



Минимальные системные требования:

Современный веб браузер с поддержкой HTML5, JavaScript, JSON

Устройства - компьютер/планшет/телефон, любая ОС

Подключение к сети интернет

Конфигурации и результаты тестирования:

Смартфон



- Фоны автоматически плавно двигаются по экрану
- Кнопки выбора диалога прокручиваются
- Вертикальный режим более комфортен

Планшет



- Фон полностью влезет в экран
- Диалоговое окно не перекрывает фон
- Кнопки выбора полностью доступны

Ноутбук / ПК



- Результаты схожи с планшетом
- При больших диагоналях экрана, окно с диалогом может быть очень мелким

АНАЛИЗ РЫНКА И МОНЕТИЗАЦИЯ

Размер и рост рынка

Игровой рынок России: 187 млрд ₽
(88 млн геймеров)

Российский Детский EdTech: 49 млрд ₽ (рост +33%)

Рынок геймификации: 560 млн ₽ (+27%)

Ключевые тренды

Ниша образовательных визуальных новелл по химии полностью пуста

STEM — приоритет №1 в edutainment (41.6% рынка)

85% подростков играют в игры, 70% — на мобильных

Целевая аудитория

Школьники 7-11 классов (12-17 лет), фанаты «Бесконечного лета», «Steins;Gate»

Ценят: сюжет, персонажей, влияние на историю

Анализ аудитории

Примерные данные - 1,5–5 млн игроков ВизНовелл Н в России
Школьники 7-11 классов ≈ 7,5-8 млн человек

Оценка:

≈2 млн потенциальных игроков

Основная бизнес-модель:

Freemium

Бесплатная первая глава → Покупка полной версии (99-299 ₽)
Конверсия: 3-7%

Измеримая польза

Развитие навыков

+18% мотивации, до 90% запоминания материала через игровую форму

Соответствие ФГОС

периодическая таблица, связи, реакции

Понимание, зачем химия нужна в реальной жизни

Потенциальные партнеры и каналы сбыта

VK Play, RuStore, Steam, Урсула, IT-Кубы/Кванториумы, ШКИ, школы/кружки

ПЛАН РАЗРАБОТКИ

I
Октябрь

ГеймДжем / Подготовка

Концепт игры, изучение Ink, рабочий прототип 1 главы, базовый арт персонажей и фонов, первое тестирование

II
Ноябрь

Акселератор / Разработка

Доработка сценария и диалогов, интеграция финального арта, 4 челленджа, подготовка питч-дека

III
11 Декабря

Питчинг VK

Сайт игры, трейлер, репетиции, питчинг

IV
Январь -
Март

Подготовка к ИРИ / Разработка

Перенос на Unity (Naninovel), полноценный билд прототипа на новом движке, публикация на доступных платформах. Изучение требований ИРИ, подготовка требуемых материалов

[Детальный План Разработки](#)

КОМАНДА

Вумен в кубе



Есения
Тимлид, Сценарист



Анна
Программист



Юлия
Артдизайнер

+ Наставник/QA **Тимофей Александрович Земцов**

КОНТАКТЫ И QR НА БИЛД



Сайт Проекта

Тимлид команды
“Вумен в Кубе”

Ушакова Есения

esenia00@icloud.com



@SYANUSHI



Ссылка на игру