
GD-документ

Петька 10

Описание продукта

Платформа: PC

Сегмент: PC

Модель монетизации: отсутствует

Особенности: Бесплатное распространение базовой копии

Жанр: Классический квест

Сеттинг: Сатиристический современный мир

Движок: Юнити

Арт-стиль: 2D, Стилизованный реализм

Целевая аудитория

Сегмент ЦА: Хардкорный, любители старых квестов

Пол/возраст: 25-60, Разнополый

Поведение: Поиск в подборках похожих, рекомендации друзей, тематические группы

Каналы: Торрент-трекер

Референсы по ЦА: Серия игр [Петька и ВИЧ](#)

Есть ли франшиза: ДА

Целевой рынок: Россия

Желаемые ксты и сроки: До ноября 2024

Издатель: Нет

USP-игры: Хайп на долгожданном возвращении культовой серии, новость о создании игры на энтузиазме для фаната серии с ДЦП.

Риски: Низкое качество продукта, критические баги, отсутствие энтузиазма. Обратная сторона медали, тролли будут говорить, что игра для ДЦП, сделана для ДЦП, шутки ДЦП и т.д., при этом шутки традиционно присущие Петьке сатиристические, про западную культуру, само собой тут напрашиваются шутки про 50 гендеров, трансгендеров и т.д. Тролли могут связать что традиционные ценности = ДЦП, так как они противопоставляются

современной западной культуре, о коей у нас и должны быть шутки согласно традициям игры.

Описание игрового процесса, механики, core gameplay, игровой цикл

Референсы на геймплей и механики: Серия игр [Петька и ВИЧ](#) и [эволюция серии\(деградация\)](#)

Механики:

- Перемещение:
 - Передвижение персонажей - при клике лкм на зону на экране, по которой они собственно могут перемещаться.
 - Переход между локациями - переход в след. локацию по клику на зону ведущую в локацию. Также в последующих частях было добавленное быстрое перемещение в любую доступную локацию.
 - Каждым персонажем можно управлять по отдельности.
- Взаимодействие с окружением:
 - Действие - при возможности взаимодействия с объектом, курсор мыши превращается в иконку действия. Персонаж может сломать, покрутить и т.д. Может просто прокомментировать если нужно применить предмет или
 - Подбор предмета - при возможности подобрать предмет, курсор превращается в иконку подбора предмета.
 - Взаимодействие предмета и объекта окружения - при выборе предмета в инвентаре и наведении его на объект. При возможности взаимодействия персонаж проигрывает анимацию. При невозможности, говорит остроумную реплику.
 - Осмотр объекта - при наведении на объект курсор меняется на иконку осмотра. Персонажи произносят реплики описывающие или комментирующие объект. Также персонажи могут говорить между собой, комментируя происходящее.
- Инвентарь:
 - Хранение - все подобранные предметы находятся в инвентаре
 - Осмотр предмета - предмет можно осмотреть, чтобы услышать комментарий персонажей.
 - Взаимодействие с предметами - некоторые предметы можно, сломать, разобрать и т.д.
 - Соединение предметов - некоторые предметы можно соединить между собой, для получения нового предмета.
- Неигровые персонажи:
 - Диалог - с НПС можно разговаривать, в некоторых частях выбирать фразы. НПС могут давать подсказки, задания и т.д.
 - Взаимодействие - на НПС можно применить действие, осмотреть, применить предмет
- Каждое действие персонажей сопровождается обратной связью. Звук, анимацией, репликой и т.д.

Core gameplay:

Геймплей представляет собой управление персонажами с взаимодействием с окружением, предметами и нпс для решения “преград” мешающих продвижению сюжета.

Игровой цикл:



Описание игрового сеттинга и персонажей

Референсы на сюжет: Серия игр [Петька и ВИЧ](#) и [Прохождение Петьки 1](#)

[Фан-сайт](#) и [фан - группа в ВК](#), ребята делают [своего Петьку](#)

Сеттинг:

- Главные герои попадают в параллельный мир/другое время/миру угрожает опасность и многое и многое и т д и обычно пытаются вернуться/спасают галактику, решая это неординарными способами, которые приводят к неожиданным последствиям и создают новые проблемы, которые главные герои решают опять неординарно и главную свою проблему они решают совсем неординарным способом и неожиданным способом.
- Юмор - игра наполнена юмором. Шутки, Гэги, Пантомимы, отсылки, смешные анимации и т д

Персонажи:

- Василий Иванович Чапаев - красноармейский командир
- Петька - ординарец ВИЧ
- Анка пулеметчица - боевая подруга
- Пасечник Кузьмич - комичный персонаж
- Фурманов - комиссар
- Слайзер - двойник Сергея Лазарева

Краткое описание сюжета

Пасечника похищают инопланетяне. Петька и Василий Иванович его спасают, ведь встреча с пришельцами для них уже плевое дело. Празднуют в кабаре и встречают певца двойника Сергея Лазарева, которого Петька в шутку называет Слайзер. А вокалисткой у него работает Анка пулеметчица. После концерта Слайзер предлагает Анке участвовать в Евровидении. Троица предлагает организовать Евровидение в родном Гадюкино. Но при

подготовке концерта, аппаратуру похитил Фурманов они ее находят и проводят Евровидение в родной деревне Гадюкино

- 1 деревня инопланетян похищение Пасечника и возвращение Пасечника
- 2. Кабаре встреча со Слайзером
- 3. Село попсовое поиск Фурманова возвращение аппаратуры
- 4. деревня Гадюкино

ГЛАВА 1

Похищение Пасечника

В этой главе Пасечника похищают инопланетяне, а Петька и ВИЧ его спасают.

Место действия

Деревня инопланетян

Действующие лица

Инопланетяне

Петька

ВИЧ

Пасечник

.....и т д

КАТ-СЦЕНА / ДИАЛОГ:

Описание

Далее идет описание кат-сцены или диалога. Буквально пересказывается содержание в нескольких предложениях.

Подробное прописывание диалога зависит от типа повествования – линейное или нет.

Можно сделать две версии сценария с описанием всех подробностей или наоборот без них. Зависит от вас.

Также в этот блок уместно прикреплять ссылки на доп.ресурсы с блок-схемами.

Диалог:

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (С каким НПС поговорить, какой предмет взять, куда применить действие или предмет, с написанием диалогов НПС и ГГ)

Действия, которые должен совершить игрок, чтобы продвинуть сюжет. Перечисляется в столбик.

- 1.
- 2.
- 3.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (ОСМОТР, Диалоги ГГ)

Действия, которые может совершить игрок в данной сцене.

- 1.
- 2.
- 3.

Для предметов или ключевых элементов используйте [цветовое кодирование](#).

ВЫБОР 1

Направление пути игрока или важные выборы, влияющие на сюжет. Вместо цифр лучше использовать развернутое пояснение.

В выборе можно указать последовательность действий, то есть, что именно здесь должен сделать игрок. Кат-сцены, диалоги и пр. тоже могут расшифровываться здесь в зависимости от того, насколько сильно вы хотите "раздуть" данный документ, так как некоторые вещи можно вынести в блок-схемы.

ВЫБОР 2

ВЫБОР 3

и т.д.

ГЕЙМПЛЕЙ

Описание геймплея, что игроку необходимо сделать для продвижения по сюжету. Если это головоломка, то как ее решить. Если это экшн-сцены, то по каким локациям проходит.

ВАЖНО!

Начиная с "КАТ-СЦЕНЫ / ДИАЛОГ" все последующие блоки можно миксовать между собой в зависимости от сценария. Шрифт тоже можно изменить на более привычный

