КОНЦЕПТ ИГРЫ: «НАЗВАНИЕ»

Информация об игре

- **Жанр игры.** Охарактеризуйте жанр игры и основные его элементы на которые вы сделали акценты.
- **Платформа игры и движок**. Опишите, для какой платформы создается игра. При помощи каких технических средств она будет сделана.
- **Сеттинг и история.** Предоставить общее описание истории или сеттинга вашей игры, выделяя значимых персонажей и события, которые мотивируют игровой процесс.
- **Аудитория игры.** Кто будет пользователем продукта? Почему это нужно и важно кому-то? Зачем люди будут играть в игру?
- **Сравнительный анализ.** Существуют ли похожие игры на данных и/или схожих платформах в России, на других территориях? Если да, то каковы положительные отличия данной игры от уже существующих игр? Проведите краткий сравнительный анализ вашей игры с уже представленными на рынке. Дать для референсных игр краткую маркетинговую

информацию: количество игроков подписчиков, время существования проекта, уровень монетизации.

Визуальный стиль

- **Привлекательность персонажей.** Предоставьте описание персонажа(ей), за которых предстоит играть пользователю. Элементы, которые позволят игроку отождествлять себя с персонажем. Если в игре присутствуют лицензированные персонажи, кратко опишите лицензию. В некоторых случаях персонаж может быть представлен в виде машины, геометрической фигуры или присутствовать незримо.
- **Вариативность визуального ряда.** Опишите, как визуальное представление варьируется от одной области к другой. Опишите тематические элементы, которые будут использоваться для разных уровней и локаций. Будут ли уровни статичны, или они будут изменяться в процессе игры?
- **Привлекательность окружения.** Какие элементы игрового окружения будут наиболее привлекательны для игрока? Какие элементы игрового мира заставят пользователя заинтересоваться игрой?

- **Масштабность vFX.** Опишите или предоставьте образцы предполагаемого стиля vFX, наиболее характерные для вашей игры. По возможности предоставьте образцы vFX и укажите, где они будут использоваться. Опишите спецэффекты, освещение и анимацию.

Инновации

- **USP**. Сформулируйте и раскройте unique selling propositions вашей игры
- **Технические инновации**. Есть ли в вашей игре что-то, чего пока не встречалось в других играх на данных платформах?
- **Инновация в игровом процессе**. Укажите элементы механики игрового процесса, которые отличают вашу игру от других игр того же жанра на данных платформах. Какие аспекты игры являются уникальными?
- **Инновации в системе монетизации**. Укажите уникальные методы монетизации, которые ранее не использовались для подобного типа игр на данных платформах.
- **Инновации в социальной системе**. Перечислите уникальные элементы социальной системы, позволяющие расширять и

удерживать аудиторию игры (например, методы вирусного маркетинга).

- **Инновации в тематике/повествовательном контенте**. Предоставьте краткий обзор истории или описание вашей игры (если это не сделано ранее), если применимо (в классическом тетрисе нет истории). Опишите любые новые или уникальные способы повествования, используемые в игре.

Компоненты игрового процесса

- **Игровые режимы**. Расскажите об игровых режимах и о количестве контента и целей в каждом из этих режимов. По возможности предоставьте информацию о количестве предполагаемого интерактивного контента, включая число уровней, миссий, средств передвижения, трасс, экипировки, персонажей, квестов, объектов и т.п. По необходимости предоставьте соответствующие примеры.
- **Система вознаграждения (Reward System)**. Что заставит пользователя продолжать/возвращаться в игру? Это может быть новые визуальные представления, накапливаемые

виртуальные ценности, вложения реальных денег, виртуальные объекты, персонажи или игровые режимы, недоступные в самом начале игры. Каким образом данные элементы распределены по игре? Сюда может входить контент, не относящийся к геймплею.

- **Звуковой ряд**. Укажите предполагаемые аудио параметры игры. Опишите, как вы собираетесь использовать аудио ряд в вашей игре?
- **Игровой мир и сюжет**. Опишите, в чём суть повествования в вашей игре. В какой мир попадает игрок? В каких событиях он примет участие. Какие истории он узнает?

Игровая динамика

- **Взаимодействие с развитием игры**. Как построено развитие игры? Что зависит от игрока в развитии игры, а что строго предопределено.
- **Изменение/развитие аватара**. Как развивается персонаж на протяжении игры?
- **Взаимодействие с окружением**. Насколько значительным будет влияние игрока на игровое окружение и

взаимодействие с ним? Насколько «реальным» будет игровой мир?

- **Взаимодействие с объектами**. Опишите предметы и/или объекты, которые может получить игрок, включая оружие, средства передвижения и т.д.
- **Активности**. Перечислите все возможные активности игрока (например: сражение на арене, торговля на рынке, чтение информационных форумов, путешествие по миру, общение с другими игроками и т.п.). Оцените частоту и время, которое будет тратить игрок на каждую из этих активностей.
- **Характеристики AI**. Расскажите о поведении оппонентов и неигровых персонажей. Проиллюстрируйте разнообразие моделей поведения и их глубину. Общая характеристика AI и того, как он будет влиять на действия и решения игрока.
- **Игровая камера**. Опишите поведение камеры и того, как она управляется игроком (если возможно).

Методы управления

- **Конфигурация управления**. Опишите идеологию управления. Предоставьте описание предполагаемой схемы управления,

включая все поддерживаемые дополнительные устройства (например - web camera). Предоставьте диаграмму управления. Опишите основные способы управления, предусмотренные этими ключевыми схемами (Эргономика).

- **GUI/HUD**. Опишите идеологию GUI/HUD, по возможности проиллюстрировав ее несколькими примерами.

Игровая структура

- **Продолжительность**. Сколько времени потребуется игроку для освоения всего контента игры. Приведите примеры целей, которые может захотеть добиться игрок.
- **Обучение и тренировка**. Каким образом производится обучение игрока? Происходит ли оно на базовом этапе или на протяжении всей игры?
- **Доступность**. Опишите, какой уровень сложности ожидает игрока. Будет ли осуществляться поддержка динамического изменения сложности?
- **Дизайн уровней**. Опишите несколько уровней, предполагаемые цели игрока и его действия, необходимые для их достижения. Опишите и приведите примеры типов

вызовов или препятствий, с которыми игрок столкнется в процессе прохождения игры.

- **Монетизация**. Опишите методы монетизации, которые заложены в игру. Если в игре присутствуют микроплатежи, то опишите их идеологию. Что будет заставлять игрока платить (дефицит ресурсов, желание обладать имиджевыми объектами, возможность получения нового контента, получение преимущества перед другими игроками и т.п.)? Как часто и как много необходимо платить среднестатистическому игроку для комфортной игры?