

Требование к формату сценария

Перед прочтением обязательно необходимо поиграть в Object 17 есть на ios и андроид. На ios ищите object 17 free

Жанр: Ужасы, Триллер если можно заинтересовать пользователя другими жанрами то можем рассмотреть

Должно захватывать читателя и вызвать желание узнать концовку.

Сценарий необходимо придумать так, что есть какой-то персонаж, у него есть какое-то коммуникационное устройство, и он общается с пользователем посредством сообщений. Пользователь приложения дает ему ответы из заранее подготовленных вариантов, на основании его ответов будет определяться по какой ветки развития событий проходит процесс чтение.

Сценарий необходимо писать в формате таблицы в Excel со следующими колонками: heroText, userOption1, userOption2, heroAnswers1, heroAnswers2, offlineTime, isKeyPoint, isHeroDead, systemMessage, isGameFinished, Params

Описание полей:

heroText - Текст сообщения персонажа

userOption1 - Текст первого варианта ответа, который предоставляется пользователю, при этом в heroText должен быть сам вопрос. Когда ответа не требуется userOption1 и userOption2 оставляем пустым

userOption2 - Текст второго варианта ответа, который предоставляется пользователю. Если ответ не требуется то остается пустым.

heroAnswers1, heroAnswers2 - как и userOption1 и userOption2 заполняется только когда требуется ответ от пользователя. Здесь мы указываем ссылку на файл в формате "file: file_name". Соответственно если пользователь выбрал userOption1, то переходим на файл который указан в heroAnswers1 если пользователь выбрал userOption2, то переходим на файл, который указан heroAnswers2. Файл на который переходим имеет тот же формат, что и начальный файл, таким образом мы обеспечиваем разные варианты развития событий при разных ответах пользователя. Также эти поля можно использовать без ссылки, так сказать для имитации выбора, при этом в поле heroAnswers1 или heroAnswers2 пишем несколько ответов пользователя разделяя их звездочкой "*". Когда герой даст эти сообщения идем дальше по строкам этого файла без перехода в другой файл.

offlineTime - это поле говорит о том сколько пользователь находится в офлайне после сообщении которое в heroText. Оно задается в минутах.

isKeyPoint - это поле может быть пустым или true. Означает, что это ключевой выбор, как бы чек поинт. Если пользователь приведет героя к смерти своими ответами то потом он может либо начать сначала или вернуться к последней контрольной точки, т е к этой строке. Обычно указывается в том месте, когда предполагается выбор пользователя. В других случаях остается пустым.

isHeroDead - может быть пустым или true. Означает смерти героя, когда стоит true. Ставится в конце какой-то сюжетной линии. Концовки могут быть реальными, которые означают, что пользователь прошел игру. Также концовки могут быть плюшечными, которые приводят к смерти героя. Примерно в игре может быть 30-40 концовок, из них 5-10 означают что пользователь прошел игру, а другие просто плюшечные смерти или другое.

systemMessage - текстовое поле обычно пустое, используется в конце. В нем описывается что случилось почему умер герой от чего и т д

isGameFinished - может быть пустым, false или true означает что пользователь прошел игру.

Params - пока пустое поле резервное. Для будущих идей. Вы как сценарист можете предлагать ваши идеи, например сделать возможно чтоб герой к пользователю мог скидывать картинки, видео, мини головоломки.

Пример:

begin.xlsx

heroText	userOption1	userOption2	heroAnswers1	heroAnswers2	offlineTime	isKeyPoint	isHeroDead	systemMessage	isGameFinished	Params
Что происходит?										
Где я?										
Что за шорох...										
Тут есть кто?	Кто это?	Что случилось ?	Я Вася *Ничего не помню	Не знаю... *Тут темно* Какое-то помещение						
Странно все это										
Очнулся записал какой-то пэйджер и тут ты ответил										
Это ты все устроил?	Ты чего это точно не я	Да)	file: chapter1	file: chapter2						

chapter1.xlsx

heroText	userOption1	userOption2	heroAnswers1	heroAnswers2	offlineTime	isKeyPoint	isHeroDead	systemMessage	isGameFinished	Params
Блин ничего не помню кроме своего имени Вася										
О какой-то звук... Тихо					10					
Ааа..										
Какае-то вонь										
Не Могу дышать										
А юх...							true	Вася погиб, отравился газом		

chapter2.xlsx

heroText	userOption1	userOption2	heroAnswers1	heroAnswers2	offlineTime	isKeyPoint	isHeroDead	systemMessage	isGameFinished	Params
Что правда ты?										
Так это розыгрыш...)										
Ну умора)					10					
Слава Богу										
Ну что выпустишь меня?	Да я пошутил это не я	Да разбежался, скажи что означают цифры 5.10	file: chapter2-1	file: chapter2-2						

Ну и так далее пишутся файлы chapter2-1 и chapter2-2. В них тоже может быть развилка на другие файлы. Длина должна быть, чтоб игра растягивалась на неделю. Герой может уходить в офлайн на часы потом появляться. Примерный объем 3000-4000 сообщений героя.

Примечание:

Вам как автору сценария нужно понимать как происходит монетизация приложения. Теоретически пользователь может пройти игру до конца ничего не платя за один раз. Но когда он попадает на 1-2 плюшечные смерти, ему будет предлагаться купить полную версию.