

КОНЦЕПТ ИГРЫ: «УС КУТ»

Всякий рождается с тремя душами – так говорят в Якутии. Баланс между ними подобен звуку, и сегодня ваша божественная роль – миксовать его, как захочется. Переживет ли ваше племя долгую зиму, или забавнее населить его одними оленями?

- ◆ **Жанр:** музыкальная аркада
- ◆ **Сеттинг:** мифологическая Якутия
- ◆ **Платформа:** PC, mobile
- ◆ **Движок:** Godot Engine (2D)
- ◆ **Возрастной рейтинг:** 4+
- ◆ **Тип монетизации:** премиум

Обзор	1
Стиль игры	3
Маркетинговая информация	5
USP.....	5
Целевая аудитория.....	5
Монетизация.....	6
Референсные игры.....	7
Игровая структура и техническая информация	9
Игровой цикл, основные элементы и ресурсы.....	9
Управление.....	12

Обзор

Добро пожаловать в мифологическую Якутию. Как известно, здесь каждый рождается с тремя душами – родительской, земной и воздушной. От них зависит, чему человек захочет посвятить жизнь.

Вы берете на себя роль богини Айыысыт, балансирующей эти души прежде, чем подарить их новорожденному. Под электронные версии этнических мелодий миксуйте их по своему вкусу, но помните: жизнь рождается из костра, люди не выживут без еды, а каждый человек стремится к счастью – даже если оно не помогает вам с племенем выжить.

Кстати, неудачный баланс вместо человека принесет племени оленя. Обидно родиться оленем, не правда ли?

Игровой экран разделен на две части:

1. Зона балансировки душ, оформленная как эквалайзер (визуализатор) музыки. Здесь же очередь духов, готовых родиться.
2. Зона племени: здесь можно видеть племя, всех сейчас живущих в нем людей, а также запасы еды и состояние костра. Когда происходят случайные события, они отражены на этой зоне.



Подробно игровой процесс и управление описаны в [соответствующем разделе](#).

Стиль игры

Игра опирается на мифы и национальный колорит народа Саха. Помимо сюжета он заложен в визуальной части: нарядах персонажей (скинах), локациях, иконках.

Эмблема игры: три огонька в виде символа трех душ – үс кут.



Костюмы вождя и скины жителей: огромное разнообразие национальных костюмов саха используется в коллекционной механике.



ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»



Олени:
бесценны



Звуковая часть соединяет традиционность с современным контекстом, чтобы игрок чувствовал себя комфортно в незнакомой культуре. Музыкальное сопровождение состоит из современных миксов этно- и фолк-музыки, преимущественно электронных, так как этот жанр отличается ритмичностью и высокой повторяемостью. Подобные обработки успешно используются в современных медиа: например, сцена тунгусской свадьбы в фильме “Папаша в бегах” (2023), или песни монгольской фолк-металл группы The Hu в мире игры Star Wars Jedi: Fallen Order (2019).



Длина зимы (игровой партии) привязана к длине фонового трека. Балансировка душ оформлена как эквалайзер, которым игрок настраивает будущего человека на нужный лад.

Маркетинговая информация

USP

◆ Музыкальный НЕ ритм-гейм

Огромное число игроков-меломанов избегают жанра ритм-гейм, как априори слишком сложного. “Ус Кут” погружает в эстетику управления музыкой, не придираясь к слуху и чувству ритма – и делает это стильно.

◆ Нескучная культурология

Никаких интерактивных экскурсий и бесконечных записок с лором. Мифологией пронизан сам геймплей, а спрайты отражают (не)реальное разнообразие якутского костюма – кстати, сможете собрать их все?

◆ Отправь своего вождя к друзьям

Выберите наряд и характер своего вождя, и однажды он родится в племени ваших друзей обычной душой. Молитесь, чтобы вождь вашего друга не натворил дел за свою жизнь у вас!

Целевая аудитория

Предполагаемый возраст аудитории: 15-40 лет, оба пола
Казуальные и мидкорные игроки, типажи карьерист и исследователь. Помимо них – фанаты электронной музыки, фанаты культуры саха, энтузиасты инди-игр, патриоты РФ, кураторы и участники проекта “Начни Игру”

На расширение аудитории работают короткие игровые партии, отсутствие жесткой необходимости в звуке (несмотря на

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НЯЧНИ ИГРУ»

музыкальную тематику), интуитивное и минималистичное управление (три кнопки).

Возможные портреты игроков:

- ◆ подросток, вечно в наушниках, играет с телефона ночами ради чувства потока
- ◆ фанатка исполнителя, чья музыка звучит в игре, любит почувствовать себя повелевающим судьбами диджеем
- ◆ Инди-Варвара, играет в свежие инди на стримах из интереса к отечественному геймдеву и контенту ради

Монетизация

Premium: единоразовая продажа каждой копии игры.

Такой формат позволит использовать преимущества:

1. Внедренной в игровые сторы системы друзей – для получения чужих вождей в свое племя. Это добавляет в одиночную игру социальный элемент и служит очевидным преимуществом владельцев лицензионной версии перед пиратами.
2. Глубокой интеграции с Twitch – для дропов с уникальными костюмами и бэками, а также возможности зрителям влиять на случайные события в партии стримера. Мотивирует стримить игру, добровольно рекламируя ее новым игрокам.

Монетизация по системе F2P (с покупкой скинов и запаса ресурсов за валюту + рекламой для возрождения) возможна, однако она снижает показатель удержания (выбивает из потока музыки) и вызывает резкую антипатию у ПК-игроков, и прогноз по выручке становится ниже.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НЯЧНИ ИГРУ»

Для лучшей окупаемости игры стоит приобрести лицензии на несколько треков уже устоявшихся электронных исполнителей – это увеличит бюджет, зато привлечет дополнительную аудиторию из их фанатов.

Также в бюджет стоит заложить создание интеграции для Twitch: она повышает одновременно виральность и реиграбельность игры.

Привлекательность игры повысится, если игрок сможет выбирать фоновые треки из собственной библиотеки Spotify или iTunes, однако лицензирование такой интеграции разительно увеличит бюджет и затруднено на территории РФ.

Референсные игры

Despotism 3k от Konfa Games

Максимально близкий геймплей (менеджер ресурсов на одном экране со случайными событиями). Наше преимущество: без черного как сердце бывшей юмора, а значит, меньше возрастных ограничений.

Данные Steam: продано >50k копий, выручка >\$206k

+ продажи еще на трех площадках (Google Play, AppStore, Nintendo store)

Kingdom: New Lands от Noio

Близкий сеттинг (минималистичная графика с упором на региональный антураж, кор без текста), близкий геймплей (трехкнопочное управление, распределение ресурсов как основная механика). Наше преимущество: бодрый ритм игры, отсутствие атмосферы тревожности.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

Данные Steam: продано >945k копий, выручка >\$4,3m
+ продажи в еще 7 сторах

The Mooseman от Morteshka

Игра по мифам народов РФ с минималистичным управлением. Больше 80% игроков не из России. Наше преимущество: наличие геймплея.

Данные Steam: продано >31k копий, выручка >\$116k
+ продажи в еще 3 сторах (Google Play, AppStore, VK Play)

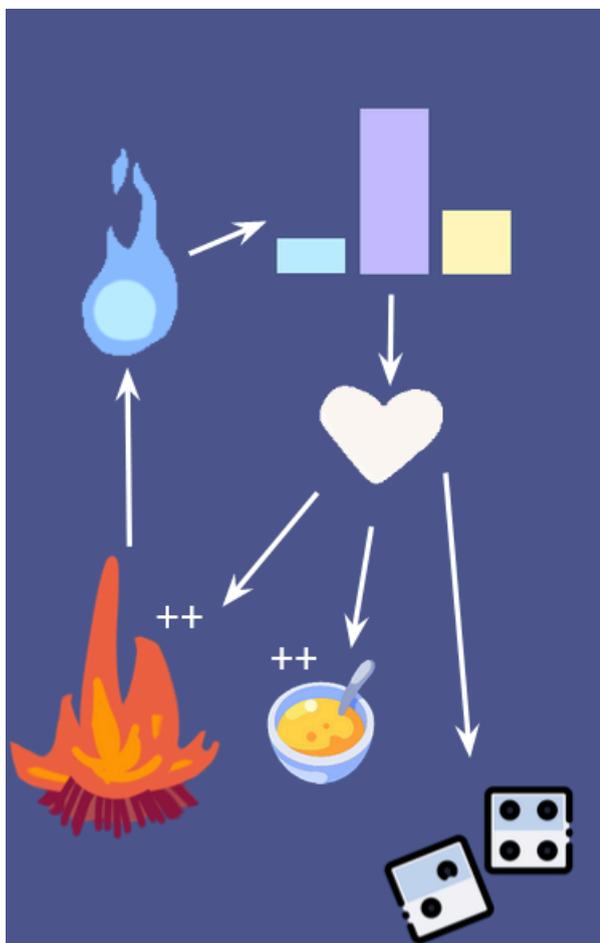
Прочие референсы:

Cult of the Lamb: заимствуем систему интеграции с Twitch, в которой зрители влияют на случайные события

Dragon's Dogma: заимствуем систему "одалживания" Пешек (спутников) своим Steam-друзьям, превращая ее в шанс, что ваш вождь родится в чужом племени

Игровая структура и техническая информация

Игровой цикл, основные элементы и ресурсы



Партия начинается с вождем, запасом еды и запасом топлива в горящем костре. Вождь бессмертен, служит декором и добавляет модификатор сложности.

Пока костер горит, он через равные промежутки порождает огонек – дух, который встает в очередь на рождение. Если в костре топлива больше, чем на несколько секунд, частота спавна духов увеличивается, а время на балансировку душ уменьшается.

Когда в очереди есть дух, игроку доступен эквалайзер – три столбца,

колышущихся в ритм музыке. Это три души:

- *родительская*: за каждые $x\%$ в этом столбце персонаж триггерит по случайному событию и давать очки счастья
- *физическая*: за каждые $y\%$ в этом столбце персонаж принесет в племя по единице еды
- *духовная*: за каждые $z\%$ в этом столбце персонаж продлит горение костра на несколько секунды

Сумма столбцов не может превысить 100%.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

У игрока есть отрывок времени, чтобы поднять значения душ, которыми он хочет наделить нового человека. По окончании таймера в игре спавнится человек с получившимися параметрами, а следующая душа в очереди выдается игроку на балансировку.

Новый человек спавнится в юрте. Он выходит из юрты, съедает единицу еды и поочередно “тратит” по единице души на действия: добавить хвороста в костер, принести в племя еды, создать случайное событие. Если души не хватает на действие, то оно пропускается. По окончании цикла человек снова ест и повторяет цикл (костер, охота, событие). Еще доступные в этом цикле действия отображаются в виде сердечек на персонаже; цвет каждого соответствует столбику с душой.

Когда не остается доступных действий, человек умирает. Если в момент приема пищи еды для человека нет, он умирает, даже если еще не исчерпал все свои души.

Если при балансировке душ получилось <5% родительской, вместо человека рождается олень. Олень не триггерит событий и не продлевает костер, но приносит по единице еды каждые несколько секунд. Умирает через фиксированный промежуток времени.

Цель – продержаться до конца таймера (музыкального трека), не оставшись без еды или людей; набрать как можно больше очков счастья, пережив максимум случайных событий. Очки добавляются к общему опыту игрока, с накоплением которого разблокируется случайный из скинов (костюмов) жителей, оленей или вождя, а также черты характера вождя.

Разблокировав бесконечный режим, игрок сможет играть под залупленную композицию. В этом режиме время на балансировку душ уменьшается с каждым повтором композиции.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НЯЧНИ ИГРУ»

Примеры случайных событий:

- ★ игра на варгане: пока персонаж занят ей, все соплеменники имеют шанс бросить свои дела, чтобы пару секунд потанцевать
- ★ миграция оленей: по экрану длительно идет стадо, загораживая костер и людей; по окончанию миграции в племени появляется олень
- ★ праздник: каждый персонаж в свой ближайший цикл съедает вдвое больше еды
- ★ падение метеорита: вдалеке падает метеорит, все олени разбегаются в ужасе, однако костер горит дополнительные секунды без топлива
- ★ душа вождя: дух на очереди сразу набирает определенные параметры, игнорируя инпут от игрока, и рождается как житель, но со скином вождя кого-то из вашего списка друзей. Случайное событие, которое триггерит такой житель, заранее определено характером вождя. Имя “владельца” надписано над этим персонажем.

Максимальная длина партии – по длине музыкального трека, примерно 3-5 минут.

Реиграбельность обеспечивается случайными событиями, коллекционной механикой и тягой переслушивать песни.

Между партиями игрок может просмотреть коллекцию костюмов (скинов жителей), выбрать локацию для следующей партии, персонализировать вид вождя своих племен (таким он появится у друзей) и выбрать ему черту характера (перк или дебафф, влияющий на получение ресурсов или случайные события).

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

Общая длительность игры зависит от количества доступных для игры аудиотреков, модификаторов игрового вождя (черт характера для вождя) и локаций, и может быть бесшовно увеличена в рамках апдейта или DLC. Для базовой версии продукта на старте можно ориентироваться на открытие всего контента за **40-60 минут**.

Управление

Инновационное трехкнопочное управление: большая вовлеченность в игровой процесс, чем при управлении мышью, но низкий порог вхождения, так как кнопок мало и каждая прямо и однозначно влияет на элемент на экране.

Во время игры на экране отображаются три столбца, по одному на каждую из душ. Игрок постоянно держит три пальца одной руки на трех кнопках контроллера, каждая соответствует одному из столбцов. На клавиатуре подойдут любые три кнопки подряд.



Нажатие (тап) повышает уровень в соответствующем столбце. Если сумма столбцов превышает 100%, нажатие одновременно понижает уровни в других столбцах, “утягивая” их содержимое в свой. Обработка идет по опусканию клавиши/тапу, длительное нажатие не влияет на скорость повышения столбика.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

Если игрок не нажимает на кнопки, уровни столбцов поднимаются до общей суммы в 15% от максимума и колышутся, изображая визуализатор музыки.

1-5 МАРТА
Финал 2 сезона

 **НАЧНИ
ИГРУ**

**РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ**

