

XXXXX “Tamagochi” AR Game

Концепт геймплея

Общее описание

Игра для мобильных устройств под брендом XXXXX, в которой игрок создает своего виртуального питомца, ухаживает за ним, управляет и развивает.

Для ухода за питомцем (лисом или лисой), необходимо кормить его, играть, украшать и обставлять его домик в AR-режиме.

Цель игрока - поддерживать питомца сытым и счастливым как можно дольше, чтобы рос его уровень, можно было размещать больше предметов в жилище, открывать новые активности, игры, украшения.

Игра должна быть подготовлена для локализации на разных языках.

Нарратив

Лисенок (мужского или женского пола на выбор игрока) живет в лесу на поляне рядом с лесом. Ему грустно и он хочет, чтобы с ним играли, кормили и приводили новых друзей.

Ресурсы

Предметы для кормления (молоко, овощи, каши и т.п.) игрок получает путем сканирования камерой телефона меток скрытых в упаковке продукции XXXX. Предметы для пополнения обстановки жилища питомца (игрушки, мебель, деревья и пр.), а также аксессуары для украшения (одежда, атрибутика, головные уборы и т.п.) также получают после сканирования меток на товарах.

Одна метка одним телефоном может быть отсканирована только один раз. После активации метки другие игроки не могут воспользоваться этой же меткой. Полученные предметы помещаются в Кладовку и могут быть использованы игроком.

Характеристики питомца

Питомец обладает следующими характеристиками:

- Уровень насыщения. Увеличивается после кормления и постепенно уменьшается каждый час.
- Уровень счастья. Увеличивая после игр, установки новых предметов в жилище или получения новых украшений.

AR-режим

В специальном AR-режиме, активирующимся кнопкой, питомец и все атрибуты появляются на игровом столе (любая плоская поверхность) в 3D. На столе появляется зеленая поляна в цветах и кустах, нора питомца, откуда он тут же выбегает.

Виды AR-режимов:

- Автоматический. Когда питомец действует самостоятельно. Игрок просто наблюдает за действиями питомца, может размещать еду и атрибутику жилища.
- Режим управления. Когда игрок управляет действиями питомца.

Взаимодействие с питомцем

Кормление

Имея у себя в Кладовке еду, игрок может разместить ее на игровом поле. Питомец сам подойдет и будет есть, или игрок подведет его в AR-режиме.

Обстановка

Также имея какую-то атрибутику для жилища, игроку нужно будет выбрать, где и как ее разместить. Управляя питомцем, игрок может подойти к предметам мебели и интерьера и взаимодействовать с ними (потрогать, уронить, облизать, приластиться и др.) на один уникальных предмет может быть несколько взаимодействий.

Украшения питомца

Получив украшения, например, головные уборы, обувь, одежду, аксессуары, прически, окрас, игрок может выбирать из того, что есть.

Игра с питомцем

В жилище могут быть и игры. Например, корзина для баскетбола с мячом.

Взяв питомца под свое управление в AR-режиме, игрок может бегать за мячиком, подбирать его зубами и кидать в корзину.

Другие игры будут попадаться в сканируемых кодах.

Кормить и обустроить жилище можно и за пределами AR-режима, однако некоторые игры будут доступны только в AR, чтобы привлечь к нему внимание.

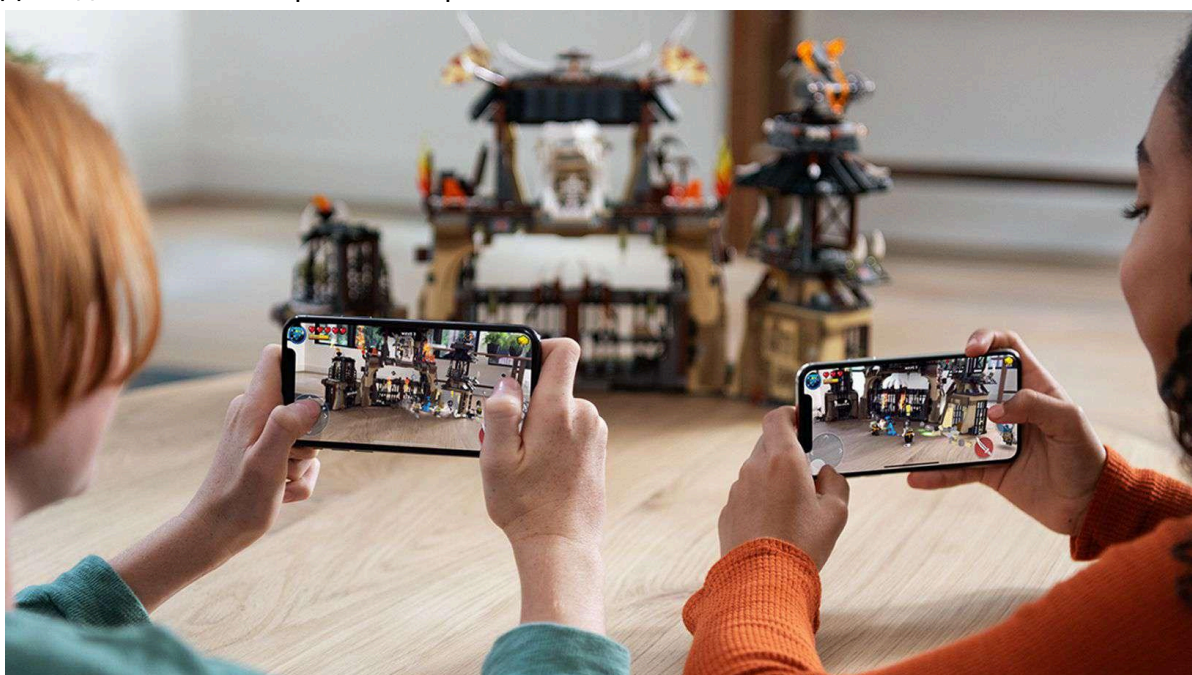
Локальный мультиплеер

Два игрока включив вместе AR-режим смогут играть своими питомцами на одном поле в режиме дополненной реальности и взаимодействовать друг с другом.

Референсы

AR-режим

Двое детей вместе играют в AR-режиме:





Стилистика мира и игровой сцены

Мультяшный яркий стиль, понятные образы, популярные по играм Nintendo и студии Ghibli. Модели выполнены в низкополигональном разрешении с применением технологии cel-shading.



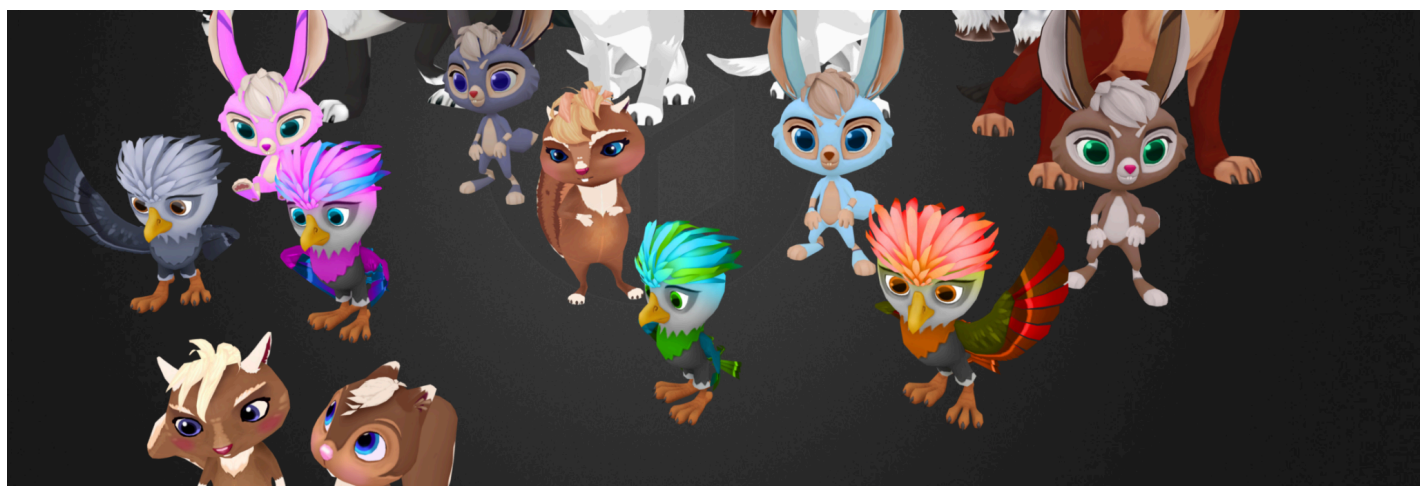
Игровая сцена, которая разворачивается на столе в AR-режиме у игрока напоминает опушку леса, которую игрок обустроивает, расставляя в любом месте украшения или предметы.



Стилистика персонажей

Лисенок и другие атрибуты игрового мира обладают гипертрофированными формами тела и выраженными антропоморфными эмоциями.





Стоимость и сроки

Версия 1.0

Контент первой версии (состав может меняться при финальном согласовании):

- 1 питомец (лис или лисица)
- 2 вида еды (молоко, овощи)
- 6 атрибутов для жилища (пруд с рыбами, апельсиновое дерево, домик для птиц, гуси, воздушный змей, клумбы с цветами)
- 15 украшений (4 прически (2 муж и 2 жен), 2 головных убора, 2 разных плаща, 2 разной обуви, 1 серьги, 4 разных окраса)
- 1 игра с питомцем (таскание воздушного змея в зубах по поляне)
- Мультиплеер: сидя вместе двое детей могут играть в одном игровом мире со своими питомцами и друг с другом.
- Через приложение можно выйти в магазин и заказать домой шоколад XXXX
- Две языковые версии: русская и китайская

Платформы: iOS, Android, Huawei, Wechat(?)

Серверная архитектура для обработки меток на базе Amazon Cloud

Аналитическая система Google, Dev2Dev

На основании статистики продаж, частоты сканирования кодов и средних значения сканирования на одного пользования, делается вывод об успешности концепта. Если показатели вовлеченности растут, отзывы положительные, а локальный рост продаж заметен, можно развивать игру.

- Больше контента: украшения, атрибутика
- Больше питомцев: несколько одновременно
- Больше игр с питомцами
- Гео-позиционные активности в стиле Pokemon Go