

INK < TRAUMA

Стартап-проект дизайн-концепта компьютерной видеоигры

Научный руководитель:
Федорова А. В.

Выполнила:
Льонг Тхи Тху Ха

ПРОБЛЕМА

Рынок испытывает дефицит ВИРАЛЬНЫХ игр, которые:

- Генерируют контент для соцсетей (TikTok, YouTube, Instagram).
- Цепляют молодую аудиторию (10-25 лет) простотой, но необычностью.
- Создают комьюнити вокруг атмосферы, а не только геймплея.

ВЫВОД:

Аудитория хочет атмосферный контент, который легко записывать, монтировать и делиться.

РЕШЕНИЕ

Создать игру с уникальным визуальным стилем , которая:

- Генерирует контент — необычная графика цепляет взгляд, провоцирует скриншоты и видео.

- Простая для восприятия — минимум интерфейса, максимум атмосферы.

- Создаёт нарративные поводы для обсуждения — история о травме, памяти, иллюзиях.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

- 67% — мужчины 18-35 лет

- 74% — играют в хорроры ради атмосферы и сюжета, а не скримеров

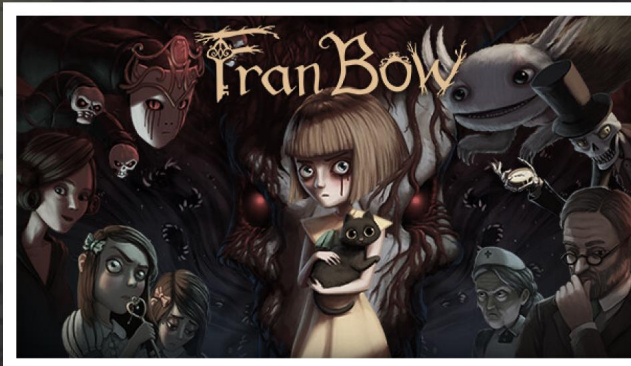
- 58% — готовы платить за инди-игры с уникальным визуальным стилем

- 82% — активно следят за новинками в Steam и соцсетях игровой тематики

КОНКУРЕНТЫ



«Little Nightmares —
атмосферно, но нет
глубины.



Fran Bow — хороший
сюжет, но старый
геймплей.



Bendy — красивый
стиль, но это экшен.

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

Как зарабатываем:

Прямые продажи игры (Steam) — 800-1200 руб.

Краудфандинг (Kickstarter) — предпродажа копий, сбор средств на разработку.

Продажа прав на экранизацию/мерч (в перспективе).

Unit-экономика:

Стоимость привлечения клиента (CAC) — 200 руб. (через таргет в соцсетях).

Пожизненная ценность клиента (LTV) — 1500 руб. (игра + DLC). $LTV/CAC = 4.5$ Unit-экономика

Стоимость привлечения клиента (CAC) — 150 руб. (через таргет в соцсетях). Пожизненная ценность клиента (LTV) — 1500 руб. (игра + DLC). $LTV/CAC = 4.5$

СЮЖЕТ

Главный герой просыпается в кошмарной версии дома, где прошло его детство. Семь этажей, бесконечные коридоры, вечная ночь за окнами. В каждой квартире живёт монстр. Но это не просто монстры — это люди, которых герой когда-то знал. Они застряли здесь так же, как и он, и теперь их внешность искажена их собственными страхами, травмами и тайнами.

Чтобы выбраться из этого кошмара, игроку нужно войти в каждую квартиру, раскрыть историю соседа, собрать фрагменты воспоминаний. Выход откроется только тогда, когда все истории будут поняты.



СТИЛИСТИКА

(мудборд, палитра, шрифт)

МУДБОРД



ПАЛИТРА



#FFFFFF



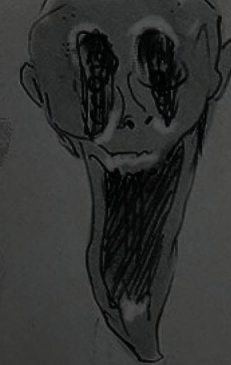
#656565



#A6A6A6



#171717



We don't ha
you have t
me

АВТОРСКИЙ ШРИФТ

"INK·MA·IN"

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
rstuvwxyz

1234567890.::?!

INVENTORY
OPTIONS

EX11



We don't ha
you have t
me

ВАРИАНТЫ ЛОГОТИПА



INK
[TRAUMA

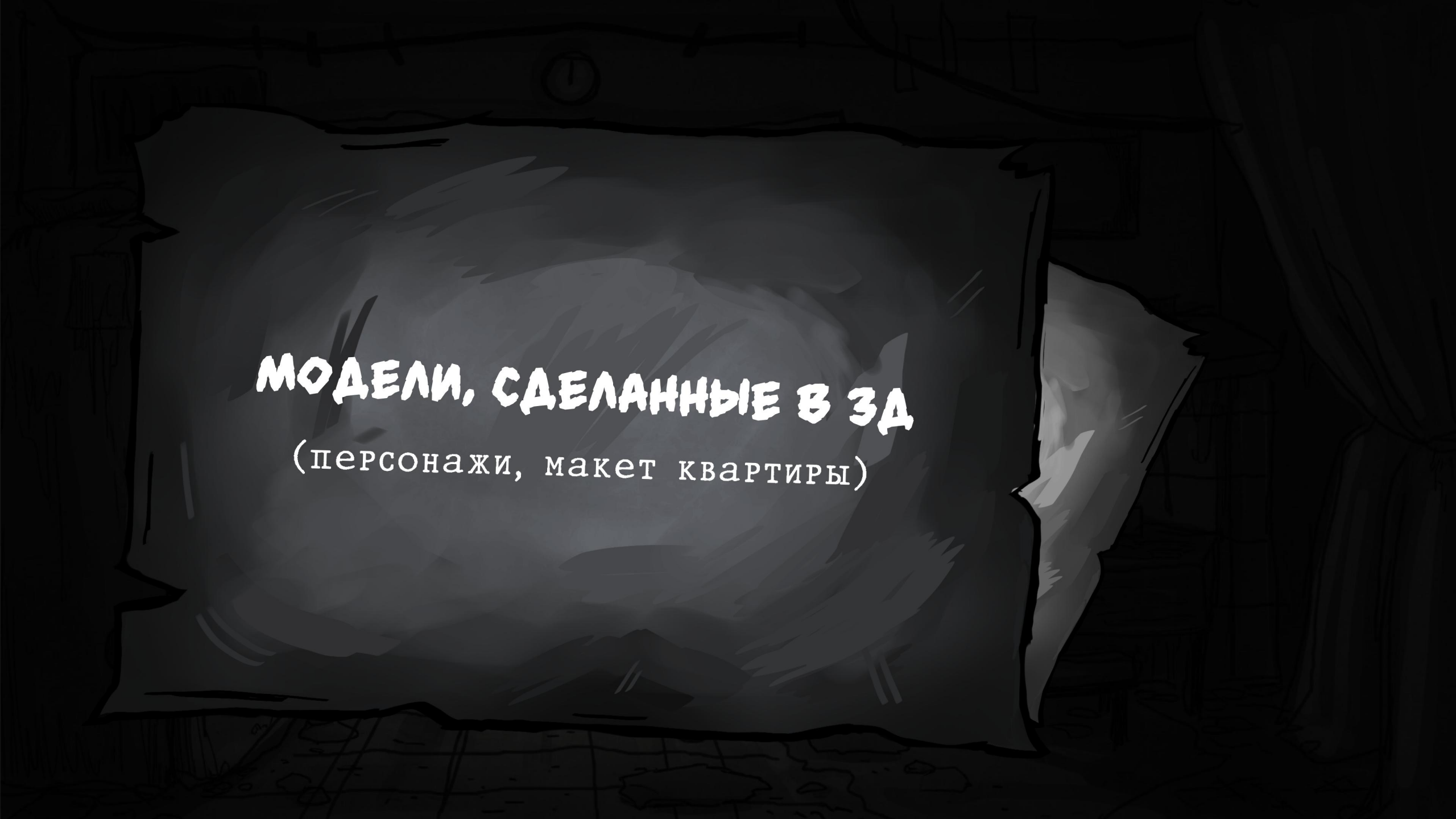
INK[TRAUMA



INK
[TRAUMA



We don't ha
you have +
me



МОДЕЛИ, СДЕЛАННЫЕ В 3Д

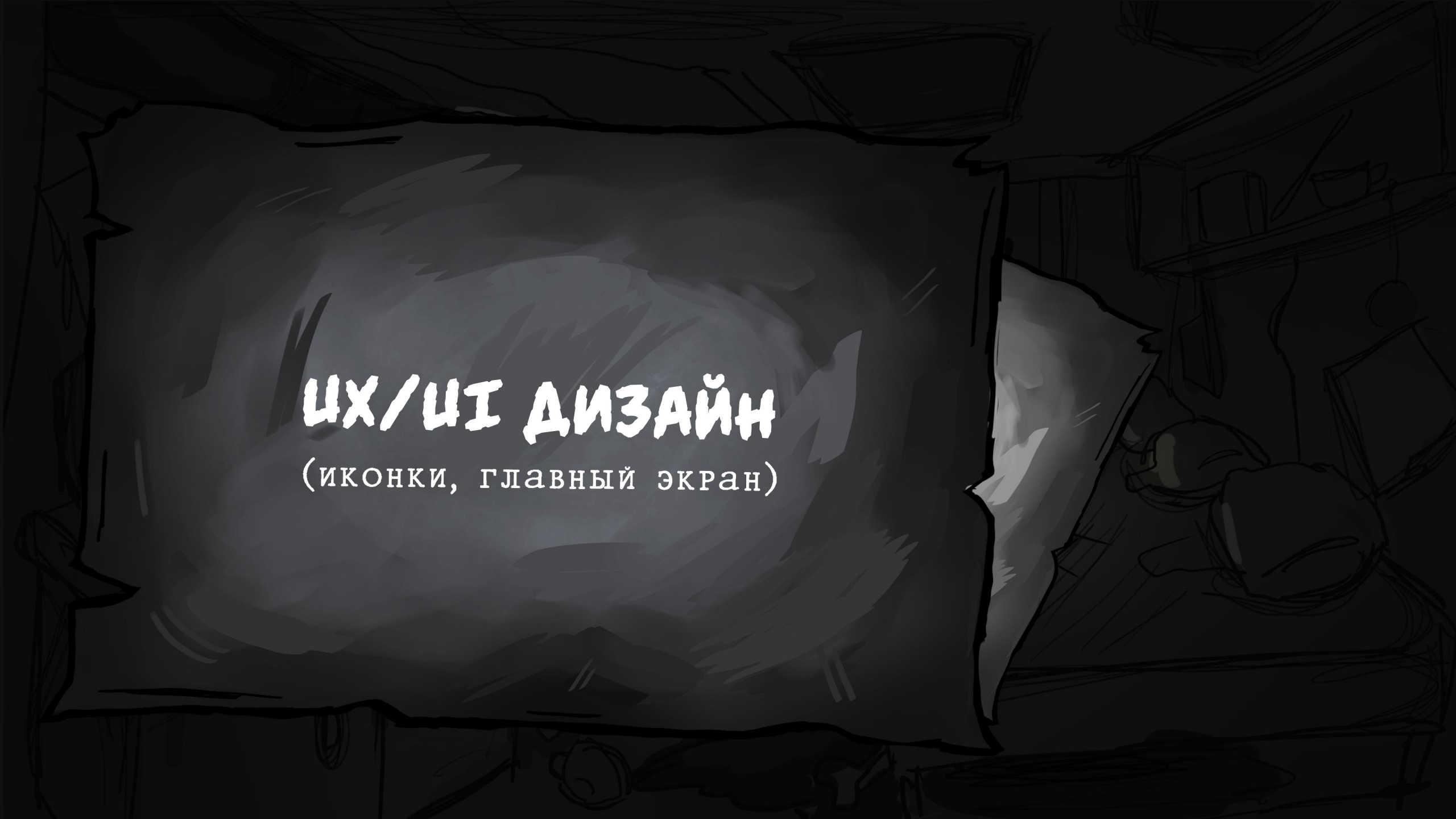
(персонажи, макет квартиры)

ПЕРСОНАЖИ



МАКЕТ ПОМЕЩЕНИЯ





UX/UI ДИЗАЙН

(иконки, главный экран)

ИКОНКИ

ICONS



INVENTORY



JOURNAL



HINTS



PIN



VISION



MAP



COINS



RETURN



HEALTH



INFORMATION



INSPECT



INK TRAUMA

EX11

PLAY
LOAD SAVE
SETTINGS

CUSTOMIZE





MAP

~~first floor~~



inspect pin

$X = \text{keys}$

put on glasses!!!

GET to the
5th floor!

Elevators
HE LIED!
THEY WORK

NOT EX11





Name:
Old Star
Age:
83

NOTES:

- * used to be kids morning show star
- * stitched smile
- * always had weird stench coming from the apartment

Q x 1

OPEN THE
LOCKED DOOR!



look
How
our





ЛОКАЦИИ



