

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА НА ТЕМУ:

«СТАРТАП-ПРОЕКТ ДИЗАЙН-КОНЦЕПТА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ “ТЕНИ СОВЕТОВ: КРАСНАЯ ОХОТА”».

Выполнили студентки: группы
15/07В-ДИ1у216 Новиковой
Анастасии Александровны
Евстигнеевны Веры Сергеевны.



Научный руководитель: Федорова
Анна Валентиновна, доцент кафедры
рекламы, связей с общественностью
и дизайна.

ТЕНИ СОВЕТОВ

КРАСНАЯ ОХОТА





ТЕНИ СОВЕТОВ

КРАСНАЯ ОХОТА

СОДЕРЖАНИЕ

01

Что мы делаем

02

Брендинг и продвижение

03

Маркетинговая стратегия

04

Геймдизайн и сюжет игры

05

Музыка и звуки

06

Интерфейс

07

Концепт арты персонажей

08

Концепт арты врагов

09

Концепт арты локаций

10

Концепт арты техники и транспорта



01

ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ?



++++



++++





В жанре 3D-ролевых игр от первого лица, посвящённых Советскому Союзу, практически нет!





Название игры

Тени советов: красная охота.



Платформа

PC/консоли.

Жанр

Нелинейное 3D RPG в открытом мире, с элементами: детектива, Action-adventure, Survival horror, Shooter games, Metroidvania, Stealth games.



Режимы игры

Однопользовательский, многопользовательский.

- В игре «Тени советов: красная охота» игроку предстоит исследовать различные локации, общаться с персонажами и выполнять задания. Он будет сталкиваться с разнообразными приведениями, каждое из которых обладает своими особенностями и требует индивидуального подхода.



- В игре «Тени советов: красная охота» игроку предстоит исследовать различные локации, общаться с персонажами и выполнять задания. Он будет сталкиваться с разнообразными приведениями, каждое из которых обладает своими особенностями и требует индивидуального подхода.



Краткая характеристика игры

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс

++++

■ Атмосфера тайны и опасности

■ Нелинейный сюжет

■ Исследование

■ Уникальные локации

■ Уникальный геймплей

■ Элемент выживания

■ Дополнительные задания

■ Выбор и Последствия

■ Влияние на сюжет

++++

■ Разные уровни сложности

■ Система морального выбора

■ Система морали

■ Система диалогов

■ Система репутации

■ Здоровье персонажа

■ Мультиплеер

■ Влияние на сюжет

■ Элемент выживания



- Игра сочетает современную и старинную архитектуру в городах и деревнях.
- Исследование секретных подземных лабораторий в игре.
- Атмосфера тайны и опасности.
- Игра объединяет элементы RPG, экшена и хоррора.
- Игрок может выбрать сложность и концовку.
- Выбор игрока влияет на сюжет игры.
- Игроки собирают ресурсы, готовят пищу и создают предметы для выживания.
- Стелс-механики позволяют избегать столкновений с врагами.
- Охотник может улучшать своё оружие и броню.
- Охотнику предстоит столкнуться с грозными боссами.



- "Тени советов: красная охота" — это игра для тех, кто любит динамичный и разнообразный геймплей, напряжённые сражения и увлекательные приключения. Она подойдёт любителям ролевых игр, экшена, хоррора и выживания, которые готовы погрузиться в мир опасностей и загадок.





Любители видеоигр, объединяющих элементы шутера, хоррора, ролевой игры, приключенческой игры, стелс-игры и метроидвании,



Игроки, интересующиеся охотой на привидений и сверхъестественными явлениями.



Аудитория, ищущая вызов и нелинейность в игровом процессе.





Игроки, интересующиеся
играми с элементами
выживания и открытого
мира.



Любители игр, сочетающих
элементы разных жанров
и стилей.



Поклонники жанра
мистических
и приключенческих игр.





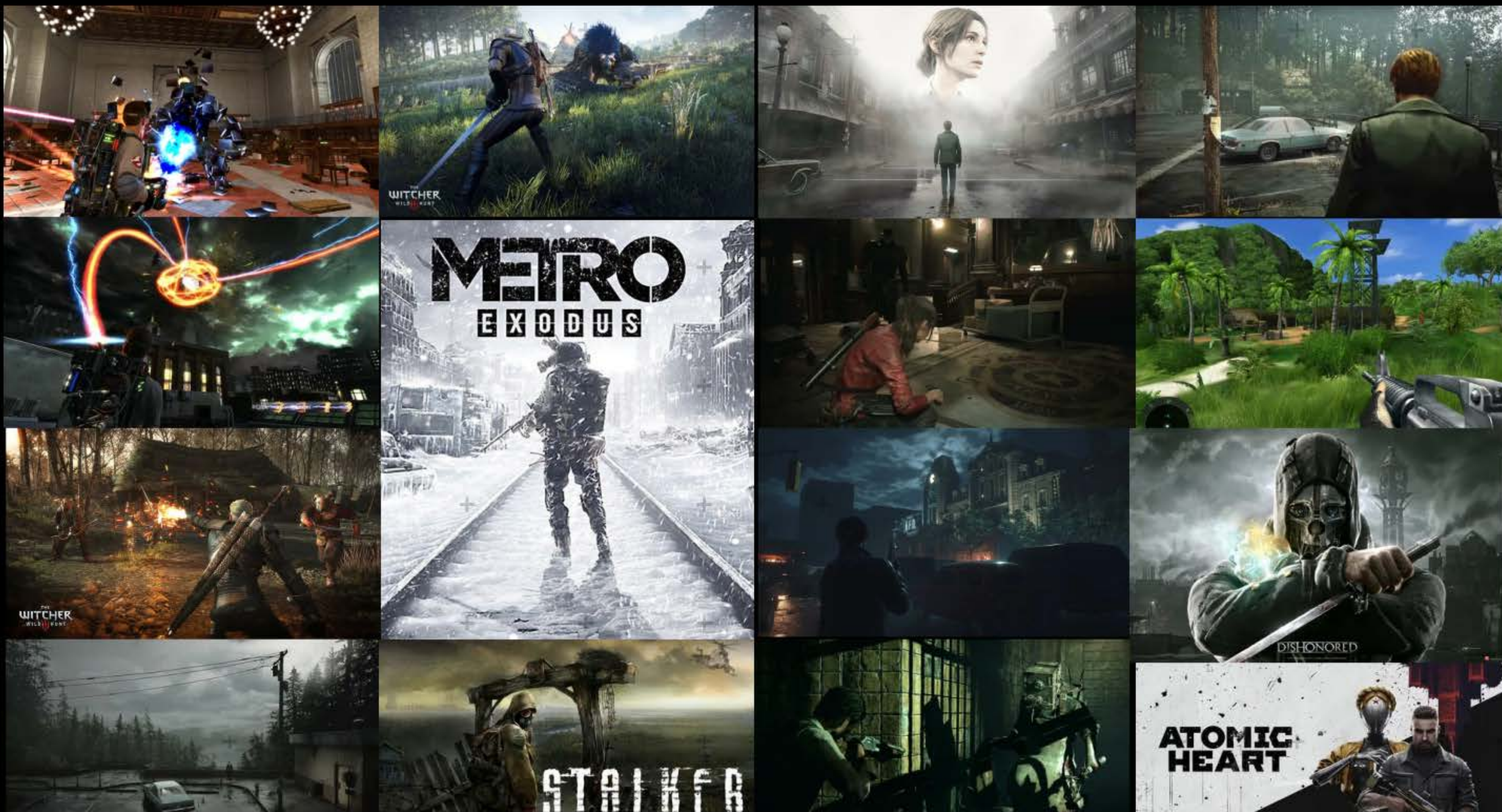
Геймеры,
предпочитающие игры
с атмосферным сюжетом



Любители RPG
и открытого мира.



Фанаты СССР
и альтернативной
истории.





Для проекта с реалистичной графикой был выбран Unreal Engine потому что он известен своими возможностями для создания высококачественной графики и реалистичных симуляций.

- Игровые движки, такие как Unity и Unreal Engine, предоставляют мощные инструменты для разработки игр.
- Они включают в себя физические движки, системы анимации и многое другое.
- Unity предоставляет удобный интерфейс для создания и управления игровыми объектами.
- Также есть мощные инструменты для отладки и тестирования игр.
- Unreal Engine является популярным движком для разработки игр.



02

БРЕНДИНГ И ПРОДВИЖЕНИЕ



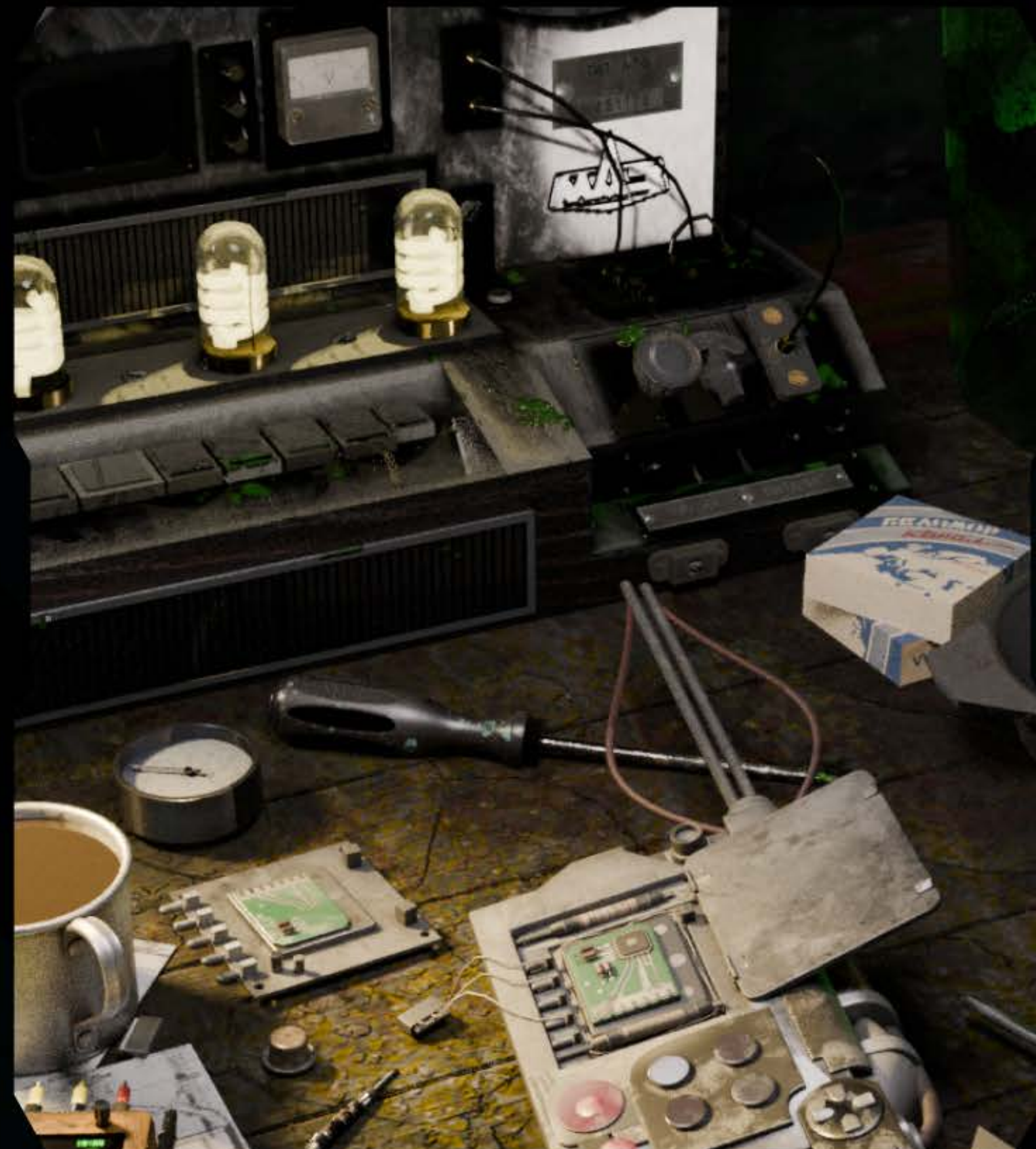
++++



++++



- «МанияГейм» — лицензированная студия по разработке компьютерных игр, которая располагается в Москве.
- Цель команды - разработать проекты, которые развлекут игроков и оставят след в истории игровой индустрии.
- Цель создания «МанияГейм» - построить студию инди-игр мирового уровня без творческих ограничений.
- Студия будет продвигать российские игры и создавать проекты, популярные во всем мире.
- Игры «МанияГейм» будут радовать игроков своим качеством и увлекательностью.



- Основной источник дохода - продажа игры через крупные цифровые платформы.
- Микротранзакции могут быть внедрены для дополнительного дохода.
- Расширения и дополнительный контент (DLC) также могут быть добавлены.
- Локализация для международных рынков также будет доступна через крупные цифровые платформы.



Логотип

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



ТЕНИ СОВЕТОВ

Красная охота

++++







ТЕНИ СОВЕТОВ
Красная охота
ТЕНИ СОВЕТОВ
Красная охота
ТЕНИ СОВЕТОВ
Красная охота



- Основной источник дохода - продажа игры через крупные цифровые платформы.
- Микротранзакции могут быть внедрены для дополнительного дохода.
- Расширения и дополнительный контент (DLC) также могут быть добавлены.
- Локализация для международных рынков также будет доступна через крупные цифровые платформы.



- Регулярные обновления с контентом, расширяющим сюжет
- Дополнительные уровни, новые «архивные» данные о персонажах и призраках.
- Система достижений: Особые награды за «раскрытие тайн» и «собрание доказательств» мистических явлений, что добавляет ценности к повторным прохождениям.



■ Год 1

После релиза основная задача — поддержание интереса к игре (выпуск регулярных обновлений, включая новый контент, исправление багов и улучшение игровых механик на основе отзывов пользователей).

■ Год 2

Работа над дополнениями, которые смогут масштабировать сюжетные линии и внесут новый контент и пользовательский опыт. Это удержит существующих потребителей продукта и привлечет новых.

■ Год 3

Выпуск сиквела или нового проекта на основе накопленного опыта и большой обратной связи от аудитории.
К этому моменту необходимо разработать и устоять узнаваемый бренд продукта.



03

МАРКЕТИНГОВАЯ СТРАТЕГИЯ



++++



++++



- Социальные сети
- Создание ARG-кампании (Alternate Reality Game)
- Сотрудничество с популярными блогерами и стримерами.



- Растущий рынок видеоигр
- Низкие стартовые затраты с высоким потенциалом прибыли
- Интерес аудитории к уникальным темам
- Текущие тренды в игровой индустрии с популярными блогерами и стримерами.



- Рынок конкурентен
- Культурные различия
- Технические проблемы



- Запуск с посевом тайны
- Интеграция в каналы блогеров
- Специальные мероприятия



Сильные стороны

- Уникальность игры
- Гибкость монетизации
- Интересные тематики
- Поддержка локализации

Возможности

- Рост интереса к хоррор-играм
- Диверсификация продуктов
- Сотрудничество с платформами и стримерами
- Рост игровой аудитории в мире

Слабые стороны

- Высокие начальные затраты
- Неопределенность в восприятии аудитории
- Неинтересные тематики
- Конкуренция с крупными проектами

Угрозы

- Насыщение рынка
- Трудности с консольной адаптацией
- Изменения в политической и экономической ситуации



- Создание УТП
- Исследование ЦА
- Аналитика рынка и конкурентов
- Аналитика финансов - расчет точки безубыточности и рентабельности
- Постоянное сравнение текущих и планируемых показателей финансов
- Расчет бюджета
- Разработка стратегий продвижения

- Создание УТП
- Исследование ЦА
- Аналитика рынка и конкурентов
- Аналитика финансов - расчет точки безубыточности и рентабельности
- Постоянное сравнение текущих и планируемых показателей финансов
- Расчет бюджета
- Разработка стратегий продвижения



■ Основные источники дохода:

- Продажи на крупных цифровых платформах: Steam, PlayStation Store, Xbox Marketplace, Nintendo eShop

■ Ожидаемые продажи

- При эффективной маркетинговой стратегии
- и активной поддержке
- Продажи на уровне 300,000 – 500,000 копий в первый год после релиза

■ Выручка

- Средний чек в \$20–30, типичная цена для инди-игр
- Выручка от \$6 миллионов до \$15 миллионов



- ГОД 1. Запуск игры и формирование узнаваемости
Агрессивные запуски промо-поддержки
- ГОД 2. Расширение аудитории и дополнительные источники дохода:
Выпуск дополнений и обновлений,
Локализация
Выпуск сезонных и периодических обновлений
- ГОД 3. Поддержание интереса аудитории и расширение
Усовершенствование механик
Промо и киберспортивные мероприятия для удержания интереса



04

ГЕЙМДИЗАЙН И СЮЖЕТ ИГРЫ



++++



++++



Игровой мир

- Игровой мир "Тени советов: красная охота" — это СССР разных периодов прошлого, где реальность переплетается с паранормальными явлениями, на фоне событий 20-го века.
- Сочетание советской архитектуры и техники с фантастическими элементами и элементами будущего

Персонажи

- Какие персонажи будут?
- Как можно взаимодействовать с персонажами?



Локации и их периоды

- Игровой мир разделён на несколько крупных локаций, каждая из которых имеет свои уникальные особенности и время
- Локации будут выполнены в стиле СССР 1940-х - 1980-х, с характерной архитектурой и деталями которые сочетают элементы советской архитектуры и техники с фантастическими элементами и элементами будущего..

НПС

- Как можно будет взаимодействовать с НПС?
- Какие НПС будут?



Загадочные явления в стране

- В различных местах открылись временные разломы
- Через разломы проникают призраки и полтергейсты

Последствия для людей

- Призраки высасывают жизненную энергию людей
- Столкнувшиеся с призраками страдают от болезней, безумия и депрессии



Появление призраков

- Души погибших, включая злых призраков фашистов, появляются в городах
- Через разломы проникают призраки и полтергейсты

Действия Охотников за Привидениями

- Охотники отправляются в прошлое, в разные периоды СССР
- Цель — найти и уничтожить источник проблемы



Начало игры и развитие сюжета

- В различных местах открылись временные разломы
- Через разломы проникают призраки и полтергейсты

Кульминация

- Призраки высасывают жизненную энергию людей
- Столкнувшись с призраками страдают от болезней, безумия и депрессии

Встреча с охотниками

- Души погибших, включая злых призраков фашистов, появляются в городах
- Через разломы проникают призраки и полтергейсты

Финал

- Охотники отправляются в прошлое, в разные периоды СССР
- Цель — найти и уничтожить источник проблемы



Главным героем игры является обычный советский человек, который случайно встречает охотников за приведениями, которые прилетели из будущего. После некоторых событий он присоединяется к ним и вместе путешествуют по разным периодам СССР, по городам и заводам, чтобы найти источники аномалий и устранить их.



Атмосфера

Игра погружает игрока в атмосферу Советского Союза разных периодов, с элементами фантастики, позволяя ощутить дух того времени и погрузиться в уникальную историческую обстановку. Атмосфера игры наполнена мистикой и таинственностью, что делает её привлекательной для любителей жанра RPG.



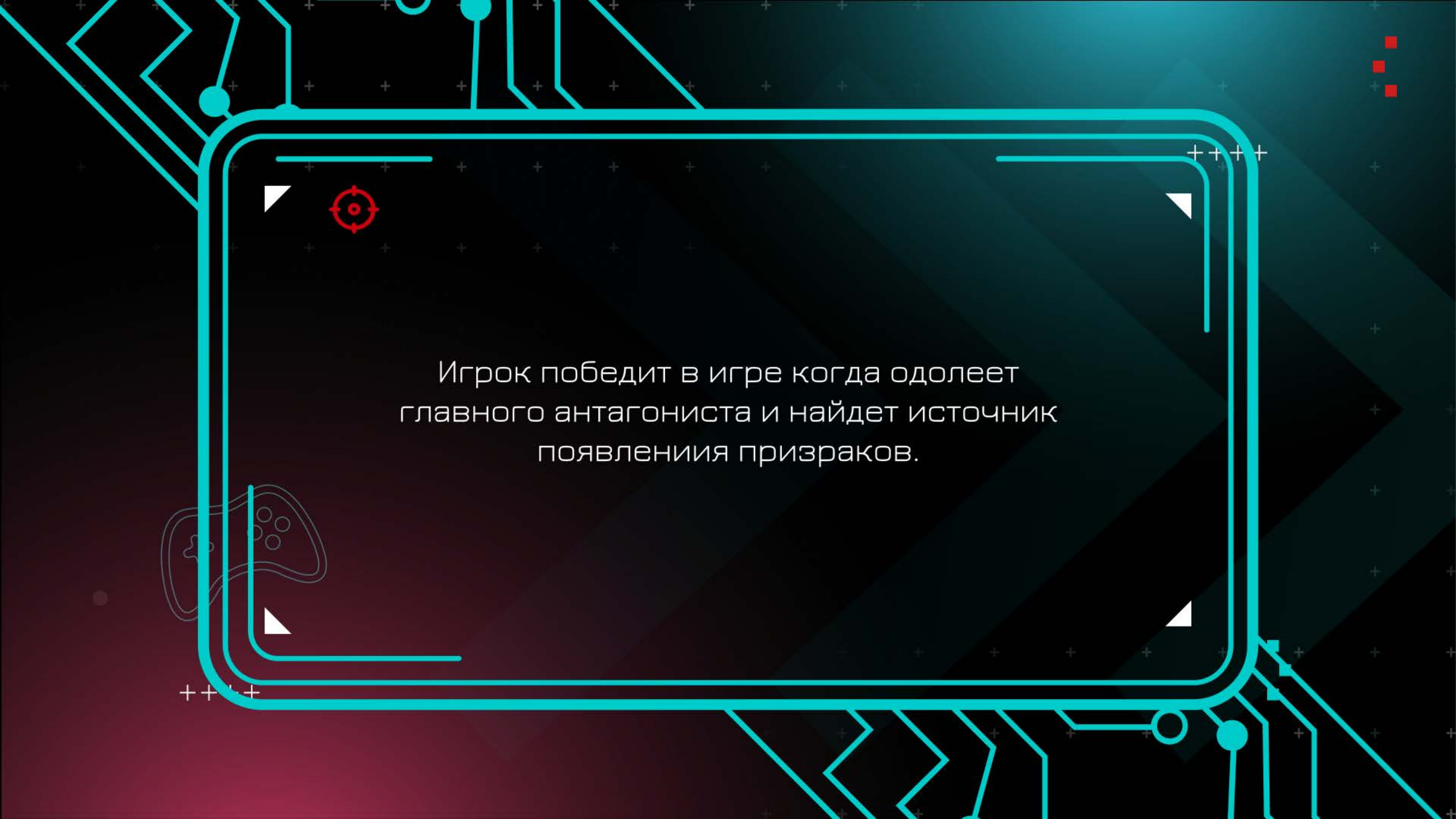
Сеттинг

СССР в игре «Тени советов: красная охота» представлен как мир, где наука и мистика сосуществуют. В игре можно увидеть как современные здания, так и старинные дома, которые могут стать пристанищем для приведений.



++++





Игрок победит в игре когда одолеет
главного антагониста и найдет источник
появления призраков.

Задания и миссии

- Игра содержит множество квестов и миссий, связанных с охотой на привидений.
- Игроки могут исследовать заброшенные здания, сражаться с призраками и собирать доказательства их существования.
- Игра предлагает социальный элемент, позволяя игрокам объединяться в команды и соревноваться с другими игроками.
- Рейтинг лучших охотников за привидениями также доступен в игре.

Система боя

- Газовые бластеры - основное оружие героев, стреляют капсулами с газом, временно обездвиживая призраков.
- Охотники используют ловушки, такие как сети и магнитные ловушки, для поимки призраков.
- Реактивные ранцы позволяют героям быстро перемещаться по городу и оперативно реагировать на появление призраков.

Сложность

- В начале игры персонаж имеет мало здоровья, выносливости, оружия и экипировки.
- Характеристики персонажа будут увеличиваться и прокачиваться со временем.
- Настройки сложности скрыты в игровых механиках.
- Баланс игры работает как весы, где испытания и преимущества игрока влияют на результат.

Боссы

- В конце каждой миссии игрок сражается с боссом - могущественным привидением.
- Игра содержит различные испытания: сражения с боссами, сложные задания и преодоление препятствий.
- Для победы необходимо использовать все навыки и снаряжение.



■ Система прокачки

■ Боевая система

■ Задания и миссии

■ Система выживания

■ Нелинейность

■ Система морали

■ Система репутации

■ Система диалогов

■ Система случайностей

■ Система сохранения

■ Система достижений

■ Система прогресса

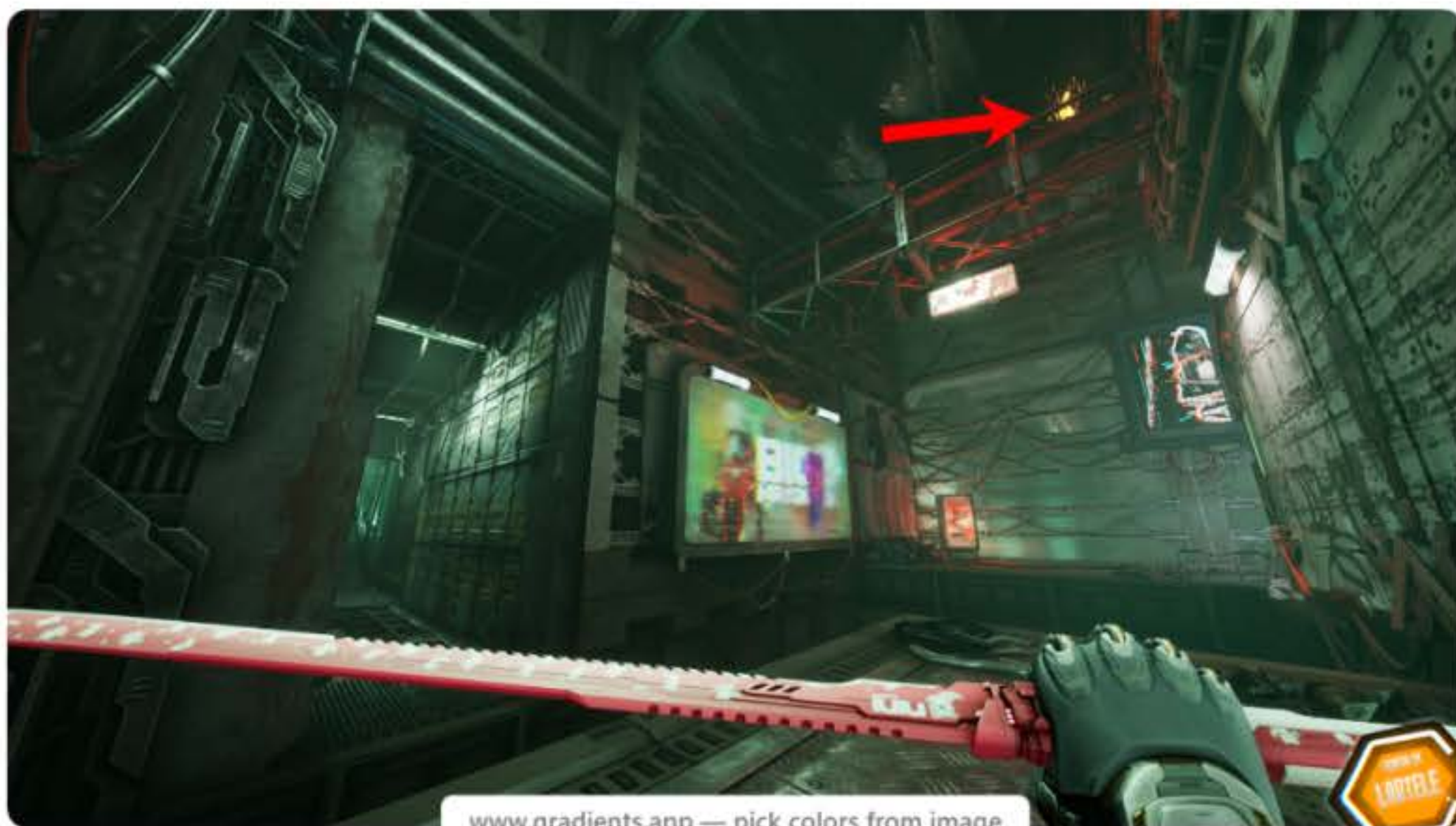
■ Система испытаний

■ Система прогресса в сюжете

■ Система прогресса в отношениях с персонажами

■ Система прогресса в персонаже





www.gradients.app — pick colors from image

#BC3431

#5A61B8

#C9B89E

#76A985

#703D32

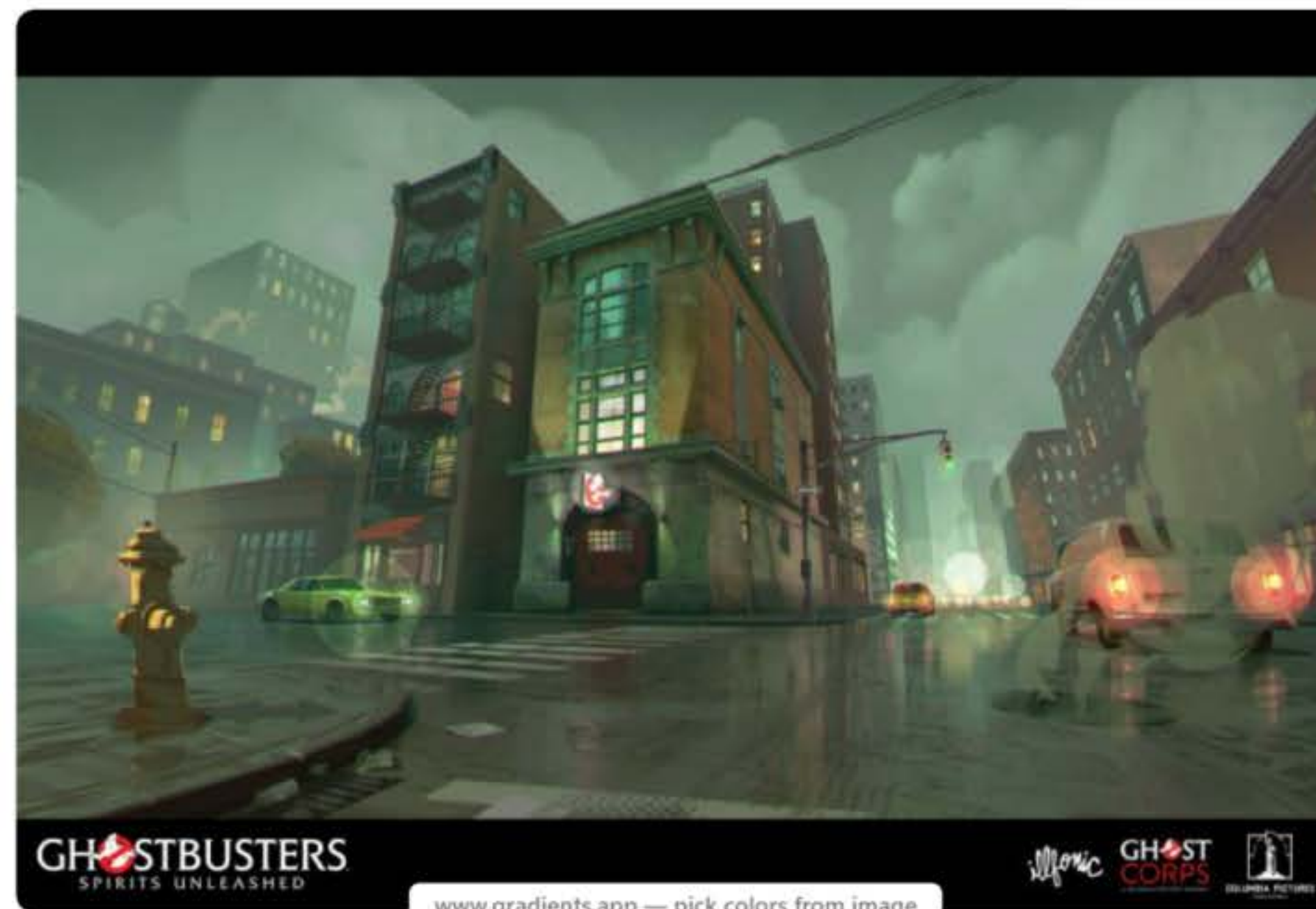
#587860

#3B5641

#43392A

#485F5E

#192A1E



www.gradients.app — pick colors from image

#D1B69A

#95BA94

#856E57

#7B957F

#A4A4A4

#302D1A

#1A2C1E

#6F7974

#4C5745

#050504



www.gradients.app — pick colors from image

#B8482E

#C76146

#D2C4B7

#98A28E

#83919B

#826F5C

#503F32

#586955

#465057

#191D19



pastvu.com/747648 uploaded by nb92

www.gradients.app — pick colors from image

#B4D4E4

#C3DCDF

#DAD7C8

#97B1BC

#64828E

#84867A

#6C6E66

#5B5B4C

#494638

#25261E

05

МУЗЫКА И ЗВУКИ

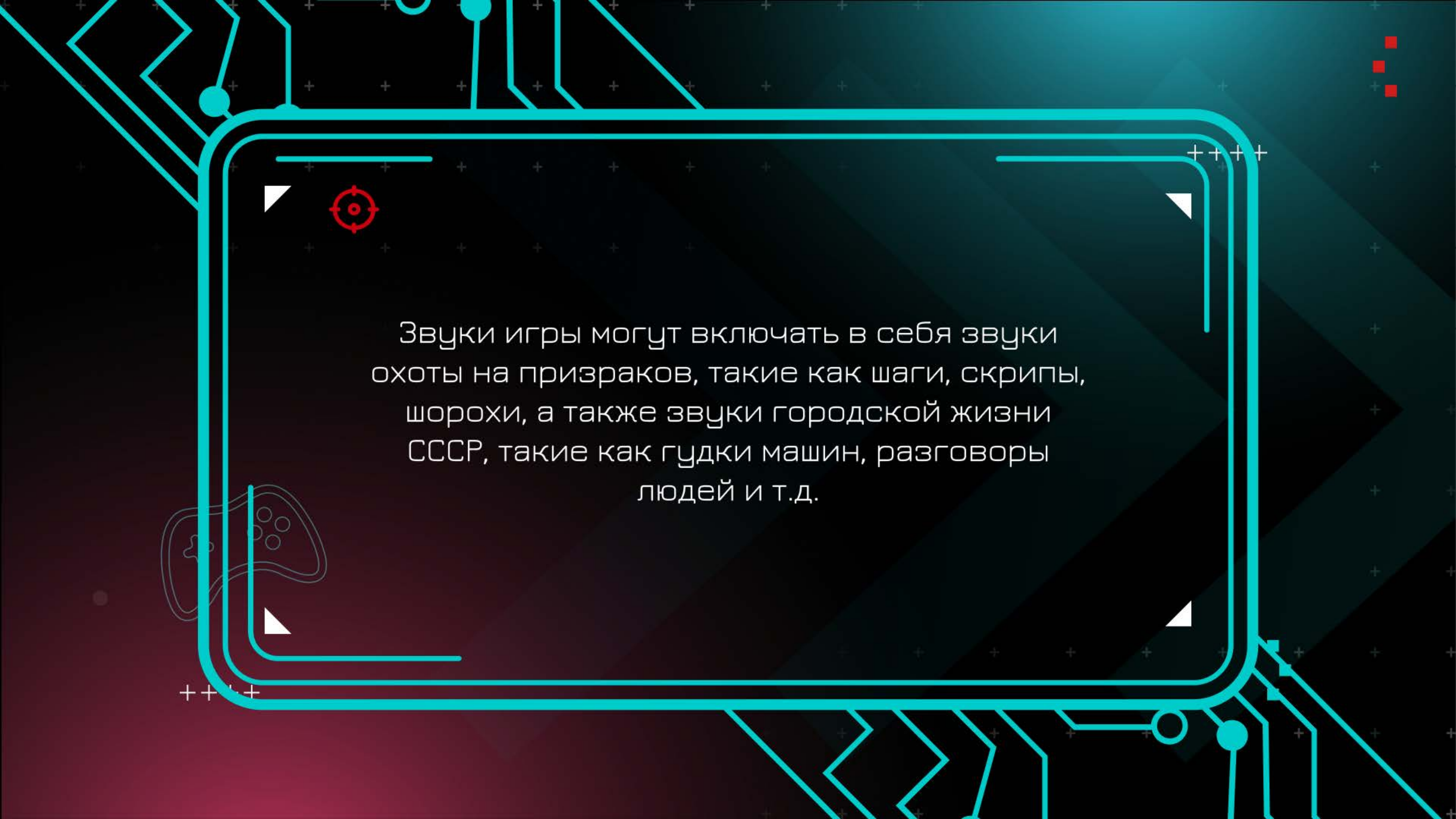


++++



++++





Звуки игры могут включать в себя звуки охоты на призраков, такие как шаги, скрипы, шорохи, а также звуки городской жизни СССР, такие как гудки машин, разговоры людей и т.д.



Основным музыкальным инструментом
будет электрогитара

06

ИНТЕРФЕЙС



++++



++++





Дизайн

Минималистичный дизайн

Плавные анимации
и переходы

Интуитивные иконки
и цветовые схемы.



UX

Интерфейс минималистичен
и интуитивен — даже новички
быстро разберутся в системе
инвентаря и крафта, не
отвлекаясь от сюжета.

Интерактивные подсказки



UI

HUD - Гибридный
(Диегетический и
Недиегетический)



ТЕНИ СОВЕТОВ

Красная охота

ПРОДОЛЖИТЬ

НОВАЯ ИГРА

ЗАГРУЗИТЬ

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЯ

СПИСКИ ЛИДЕРОВ

НАСТРОЙКИ

БЕНЧАМАРК

ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ



ВЫБРАТЬ ЭПИЗОД

ГРУЗОВОЙ ДОК

УСТРАНЕНИЕ УГРОЗЫ



1

уровень

БОЕВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

КАСТОМИЗАЦИЯ

НАГРАДЫ ЗА МАСТЕРСТВО

БИОГРАФИЯ

НАВЫКИ



СУДЬЯ



Баррикада

СПОСОБНОСТЬ

Вы сооружаете баррикаду, блокиующую урон и передвижение.



Иммунитет

ПАССИВНАЯ

Не действуют эффекты ЗМИ, дезориентации, замедления и ослепления.



"Судья"



MLX Maw

Назад

снаряжение

 74,551

НАВЫКИ

ЗАЩИТА



БЛИЖНИЙ БОЙ



СКРЫТНОСТЬ



ИММУНИТЕТ



ЛОВУШКИ



СТРЕЛЬБА



Назад

СПОСОБНОСТИ

//СБОИ

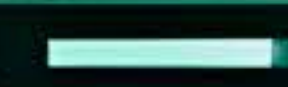


- 75% урона от оружия в неподвижном состоянии

Открыть контейнеры



2



Отследите трансляцию "Белая тень"

Выясните назначение Проклятого ключа



4



2



255



ВЕЗУНЧИК

ОРИГИНАЛЬНЫЙ РЕМОНТНУЮ АРГЕНТУ



УПРАВЛЕНИЕ
ПРИМЕНЕНИЕ

50

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСЛЕД

21%

0%

0%

65 835

РЕЗУЛЬТАТЫ

0	241	6402	1.00.	200%
---	-----	------	-------	------



07

КОНЦЕПТ АРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



++++



++++



Защитный костюм ОЗК ОП-356

Защитный костюм ОЗК ОП-356 для охоты за привидениями представляет собой специализированное снаряжение, разработанное для обеспечения безопасности и защиты от сверхъестественных явлений



Защитный костюм ОЗК ОП-356

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Защитный костюм ОЗК ОП-356

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Защитный костюм ОЗК ОП-356

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс















Румянцев Артем Леонидович

Главный Охотник на Привидений (игрок):
новичок в отряде Охотников за
приведениями, который случайно
столкнулся с паранормальщиной.



Главный герой

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Главный герой

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс

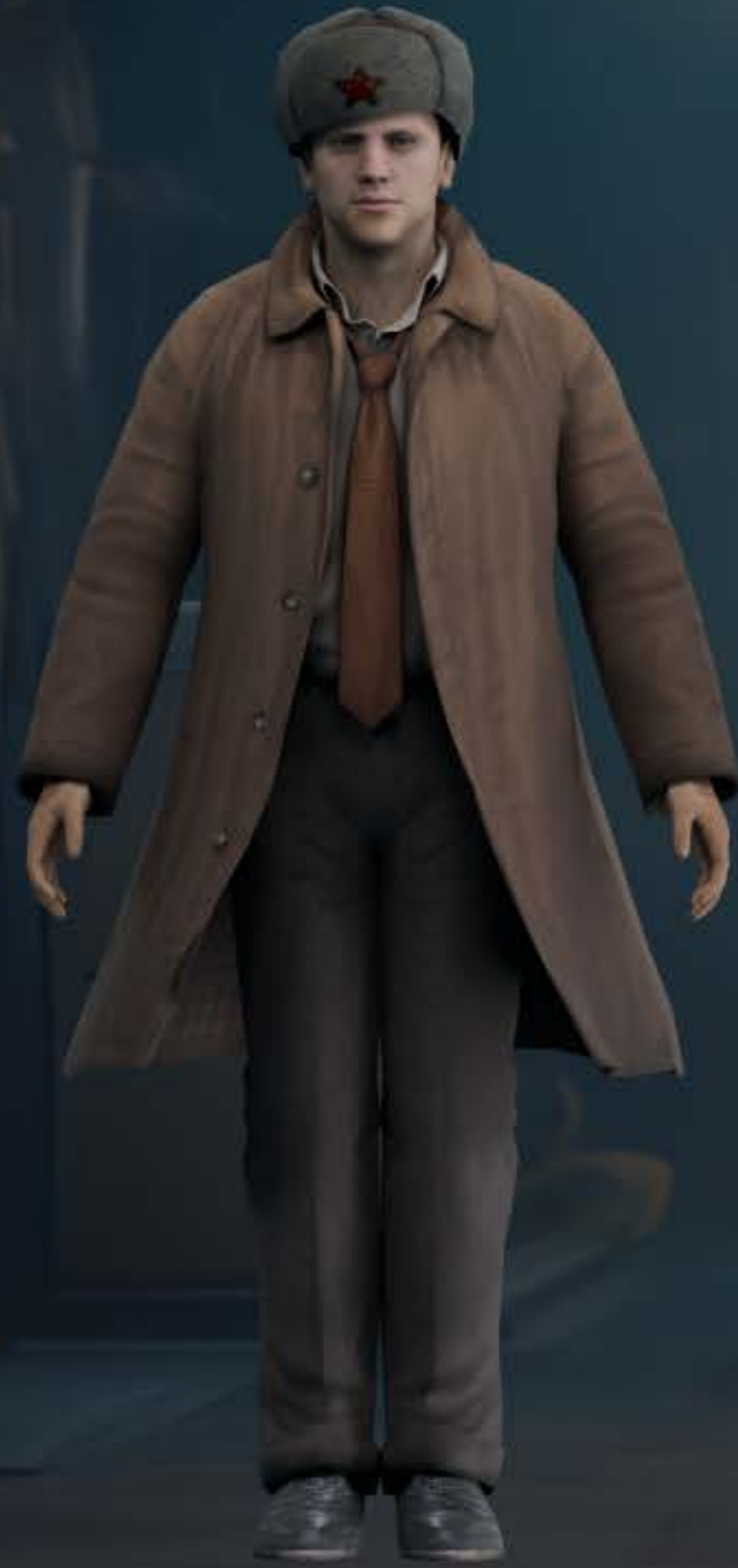


Главный герой

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Опушнев Антон Янович

Истребитель приведений (экзорцист) — главный в команде. Он разрабатывает стратегию борьбы с призраками и руководит операцией по их изгнанию. Для этого у него есть специальное оборудование: протонный преобразователь, ловушка для приведений, ионный дезинтегратор.



Кулаков Иван Матвеевич

Специалист по оборудованию – отвечает за техническую сторону охоты, выбирает и настраивает оборудование (например, ловушки для призраков, датчики и инструменты для измерения и исследования).



Кулаков Иван Матвеевич

Специалист по оборудованию – отвечает за техническую сторону охоты, выбирает и настраивает оборудование (например, ловушки для призраков, датчики и инструменты для измерения и исследования).



Бедаева Татьяна Игоревна

Учёный (эксперт) — изучает природу приведений и их поведение, чтобы лучше понимать, как с ними бороться. Он анализирует собранные данные и разрабатывает новые методы борьбы с призраками.



Будилина Ксения Егоровна

Камерамен/Фотограф –
документирует процесс охоты,
снимает видео и фотографии для
дальнейшего анализа и публикации
контента.



Кириллова Нина Максимовна

Оператор техники (техник) — отвечает за техническое состояние оборудования. Он умеет быстро находить неполадки и устранять их, чтобы команда могла оперативно начать операцию по изгнанию призраков.



Юрикова Анастасия Леонидовна

Исследователь – занимается сбором информации о местах обитания призраков, изучает историю и легенды, анализирует данные для нахождения закономерностей.



08

КОНЦЕПТ АРТЫ ВРАГОВ



++++



++++



Каждый призрак имеет свой характер, историю и причины своего появления. Они могут быть как дружелюбными, так и агрессивными, в зависимости от того, что это за призрак и кто он и как игрок будет с ними взаимодействовать.



Привидения, связанные с определённым местом — духи, которые привязаны к определённому месту, такому как старый дом, кладбище или заброшенная больница. Охотники за привидениями могут гоняться за такими привидениями, чтобы освободить их от привязанности к месту и позволить им уйти.





Призрак

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Полтергейст — дух, который может вызывать странные и пугающие явления, такие как перемещение предметов, шумы, стуки и другие необъяснимые события. Охотники на привидений могли бы попытаться установить контакт с полтергейстом и выяснить причины его активности.



Духи-мстители - приведения, которые вернулись из мира мертвых с целью мести или навести справедливость за содеянные им в жизни злодеяния.

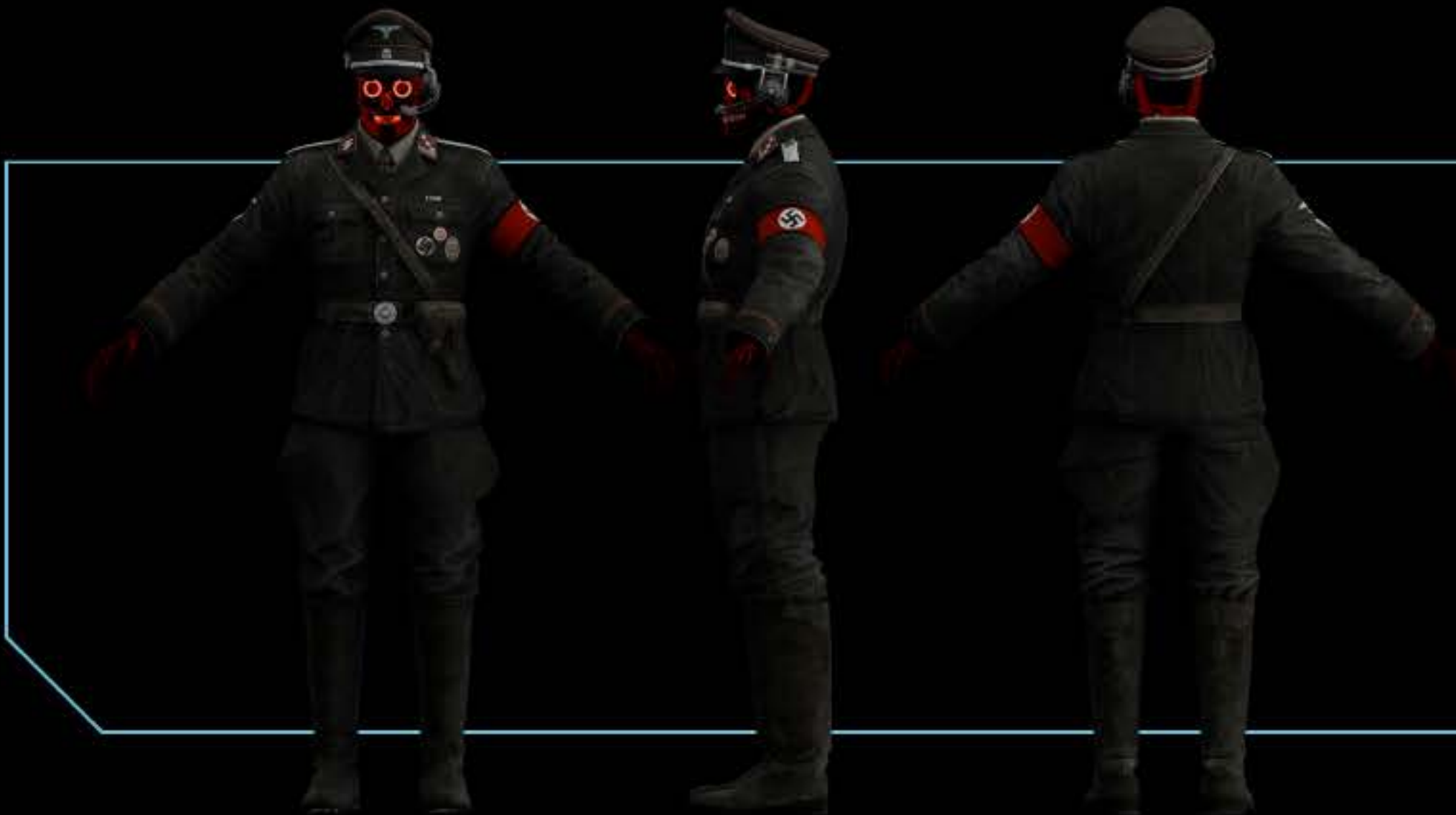


Злой дух — злой и агрессивный призрак, который может причинить вред людям. Охотники за привидениями могут гоняться за такими духами, чтобы защитить людей и нейтрализовать их негативное влияние.



- Призрак командира фашистов - Сильный противник в игре, который способен противостоять некоторым видам оружия, а также усиливающий урон других противников - Духов рядовых фашистов.

++++





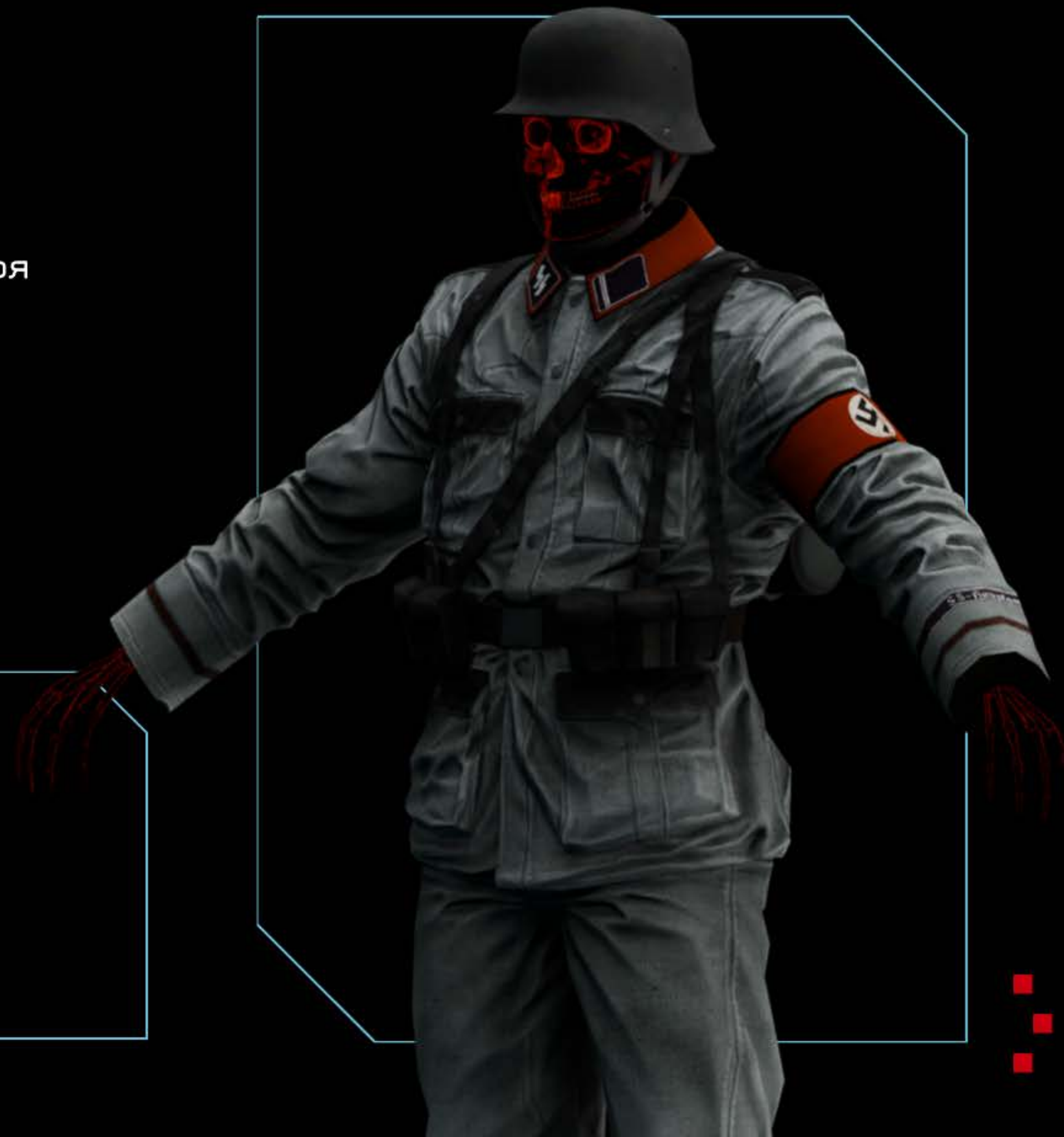
- Призрак Духа рядового фашиста-призрак подчиняется Командиру фашистов, благодаря чему становится сильнее. Слабая защита и мало умений.Высокий уровень агрессии и быстрых непредсказуемых атак.



++++



- Призрак Духа рядового фашиста-призрак подчиняется Командиру фашистов, благодаря чему становится сильнее. Слабая защита и мало умений. Высокий уровень агрессии и быстрых непредсказуемых атак.



09

КОНЦЕПТ АРТЫ ЛОКАЦИЙ



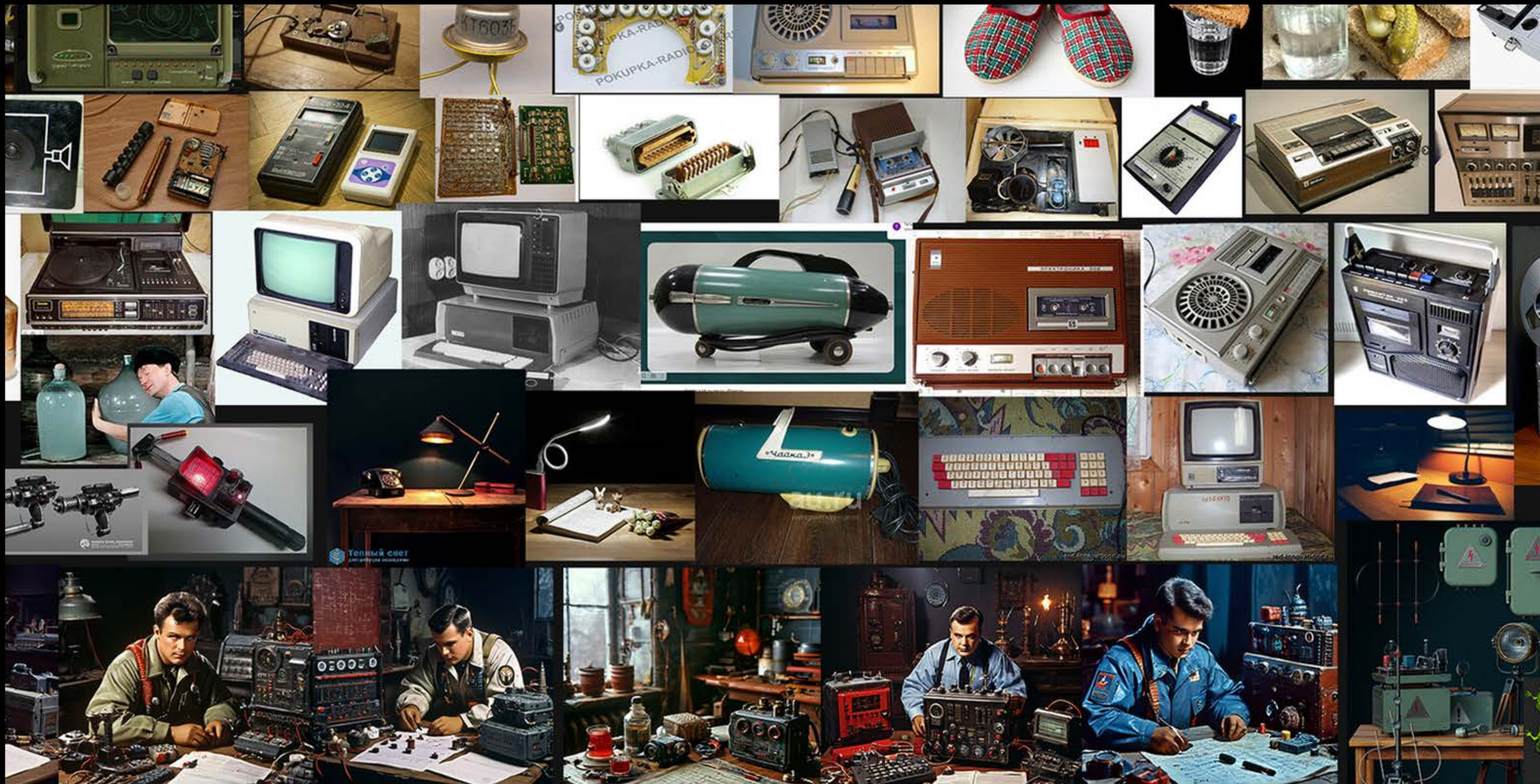
++++

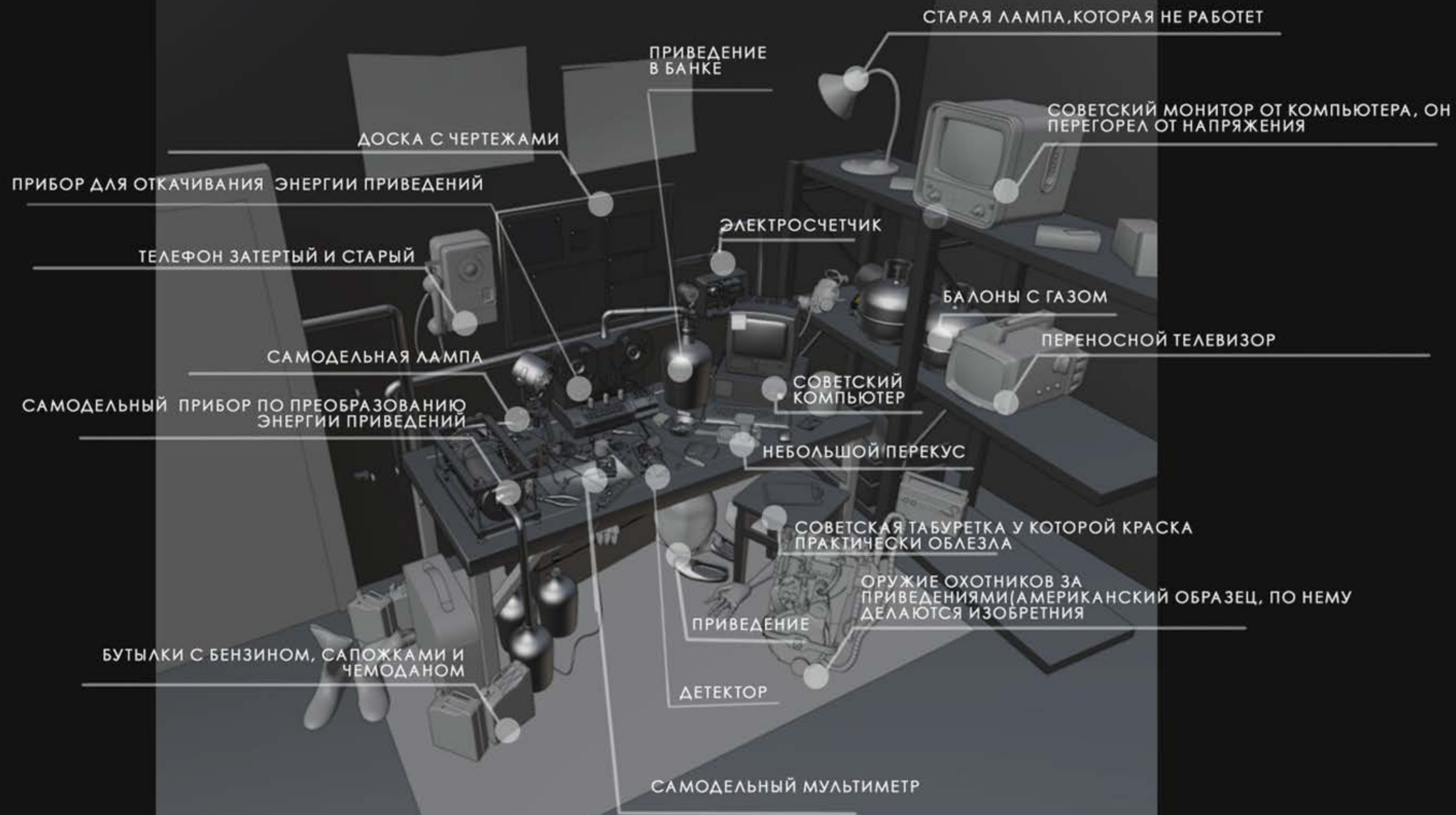


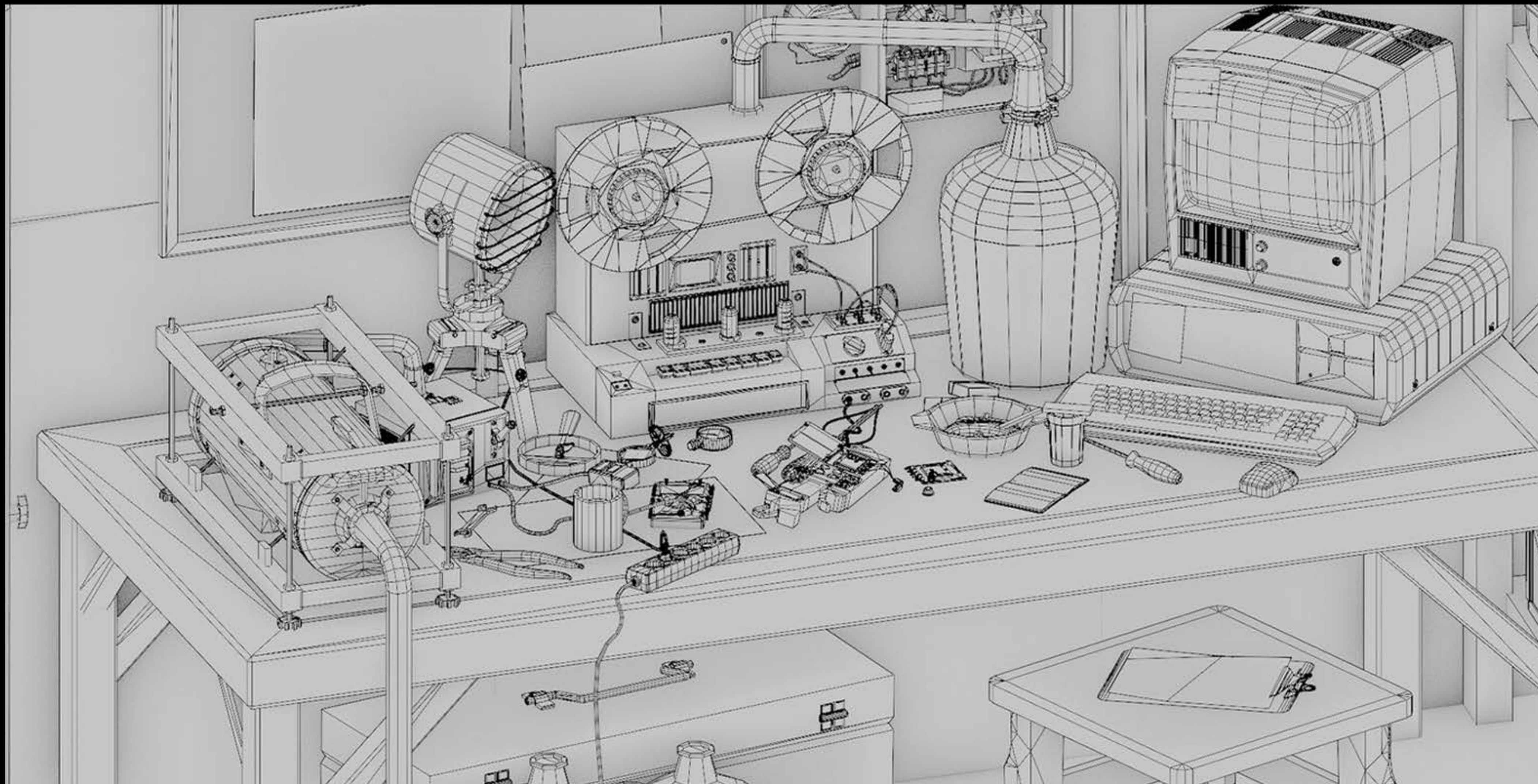
++++











Укрытие охотников за приведениями

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



E ОСМОТРЕТЬ

ESC НАЗАД

Укрытие охотников за приведениями

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Укрытие охотников за приведениями

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс





Укрытие охотников за приведениями

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Укрытие охотников за приведениями

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс







Москва, Проспект Калинина



Площадь в Тверском районе Центрального административного округа Москвы



Арбат



Садовое кольцо у Колхозной площади,
ныне Большой Сухаревской

Ломоносов Михаил Васильевич
памятник в Москве





Здание Наркомтяжпрома на Красной площади.

Наркомат тяжелой промышленности





Рязань-1 Железнодорожный вокзал

Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Заброшенные места и фабрики

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



10

КОНЦЕПТ АРТЫ ТЕХНИКИ И ТРАНСПОРТА



++++



++++



"БухАвтоХрон" — это старая, но ухоженная машина, собранная из деталей почтового автомобиля России 80-х годов. Ее кузов покрыт характерной синей краской с белыми полосами, на которых раньше были логотипы почты.

Внутри можно увидеть модифицированное водительское место с множеством кнопок и переключателей, а также цифровой экран, отображающий текущие параметры временного перемещения.

На крыше установлены антенны и странные устройства, напоминающие радиоприемники, которые служат для связи с временными потоками.



Машина времени: "БухАвтоХрон"

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



- Запорожец ЗАЗ 965 — это культовый советский малый автомобиль, который производился с 1960 по 1969 год.
- Охотники за приведениями использовали его для передвижения по городу в одной из миссий.
- Компактный и характерный, ЗАЗ 965 имел округлые формы и небольшие размеры, что делало его идеальным для городских условий.



Машина Запорожец ЗАЗ 965 М СССР

Содержание

Что мы делаем?

Интерфейс



Машина Запорожец ЗАЗ 965 М СССР

Содержание

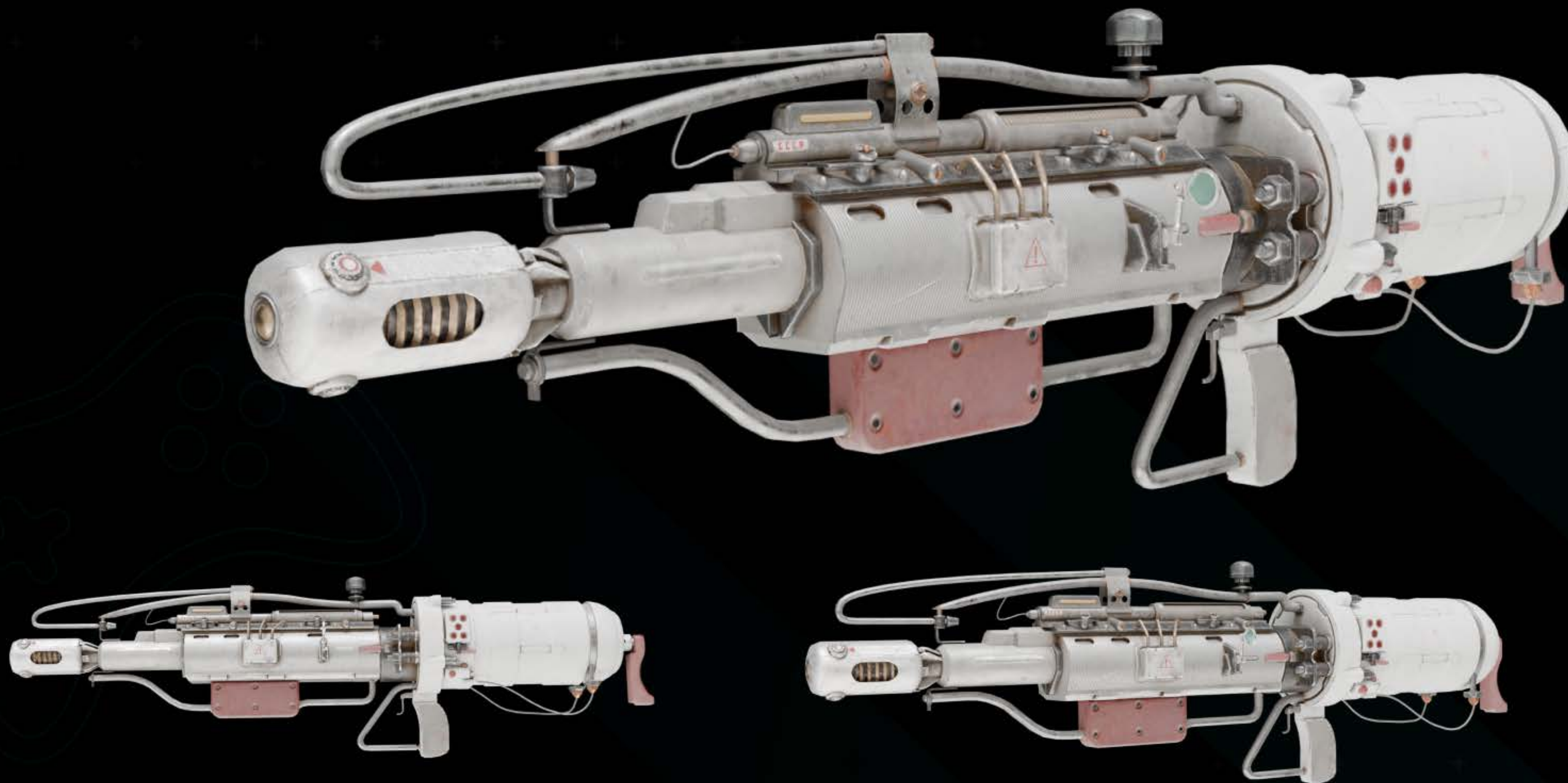
Что мы делаем?

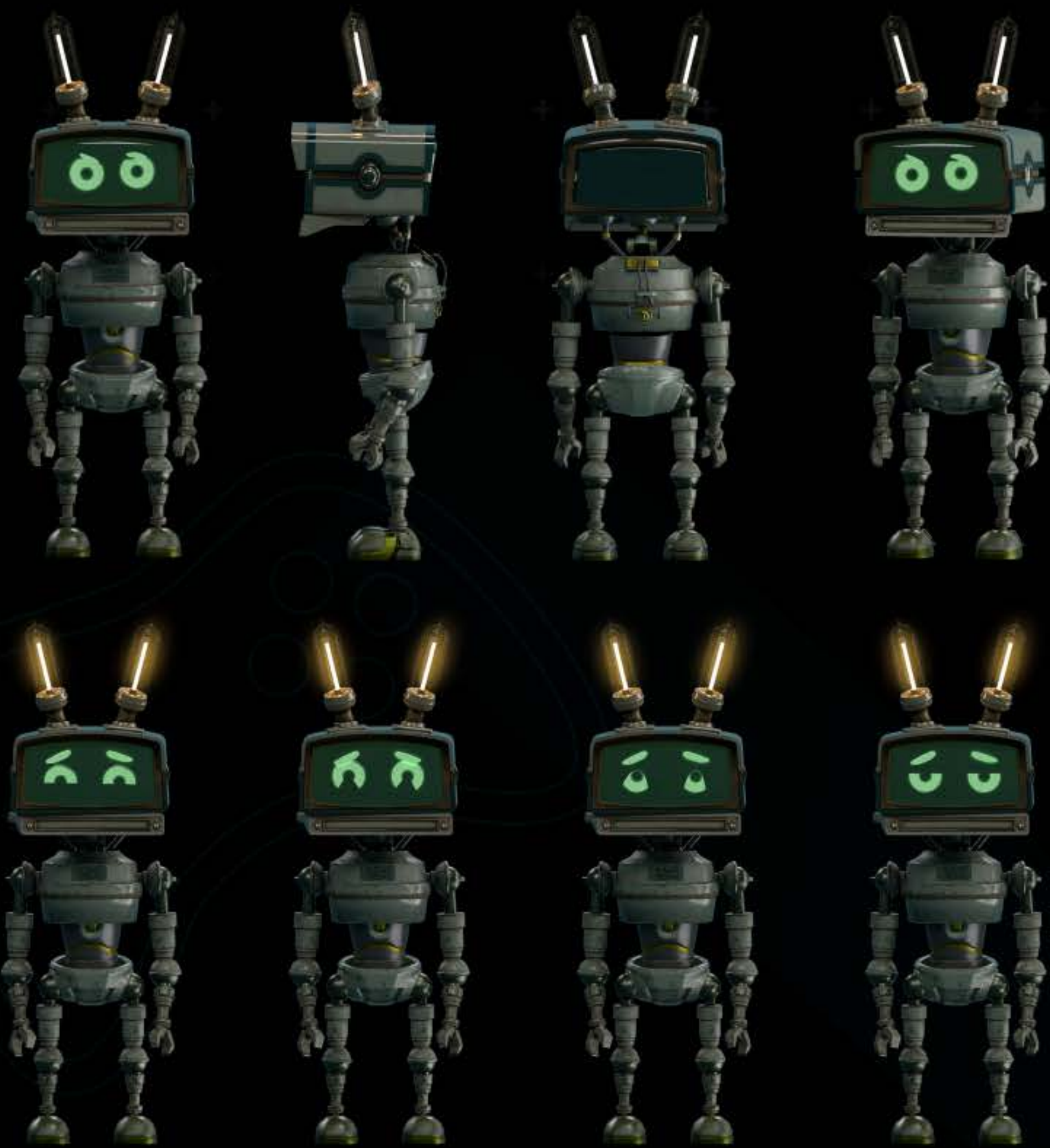
Интерфейс











**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

