



art
masters
2022

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ

Геймдизайнер

ДАНИИЛ БОРЕЦКИЙ

г. Москва



УШАСТИКИ

О проекте

«Симулёнок: Искусственный Друг» — мобильный тамагочи-симулятор.

Игроку предстоит ухаживать за милыми ушастиками, учитывать их особенности характера, развивать и воспитывать, а затем выпускать на волю во взрослую жизнь.

Получите своего первого монстра-паразита любимого зверька бесплатно!

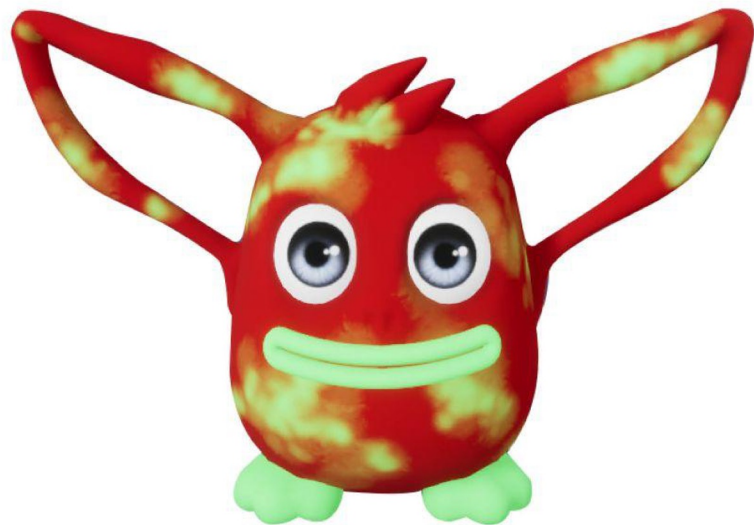
Платформы: Android, iOS.

Графика: 3D + 2D интерфейс

Движок: Unreal Engine 4, версия 4.27.

Режим игры: однопользовательский.

Модель монетизации: free-to-play.

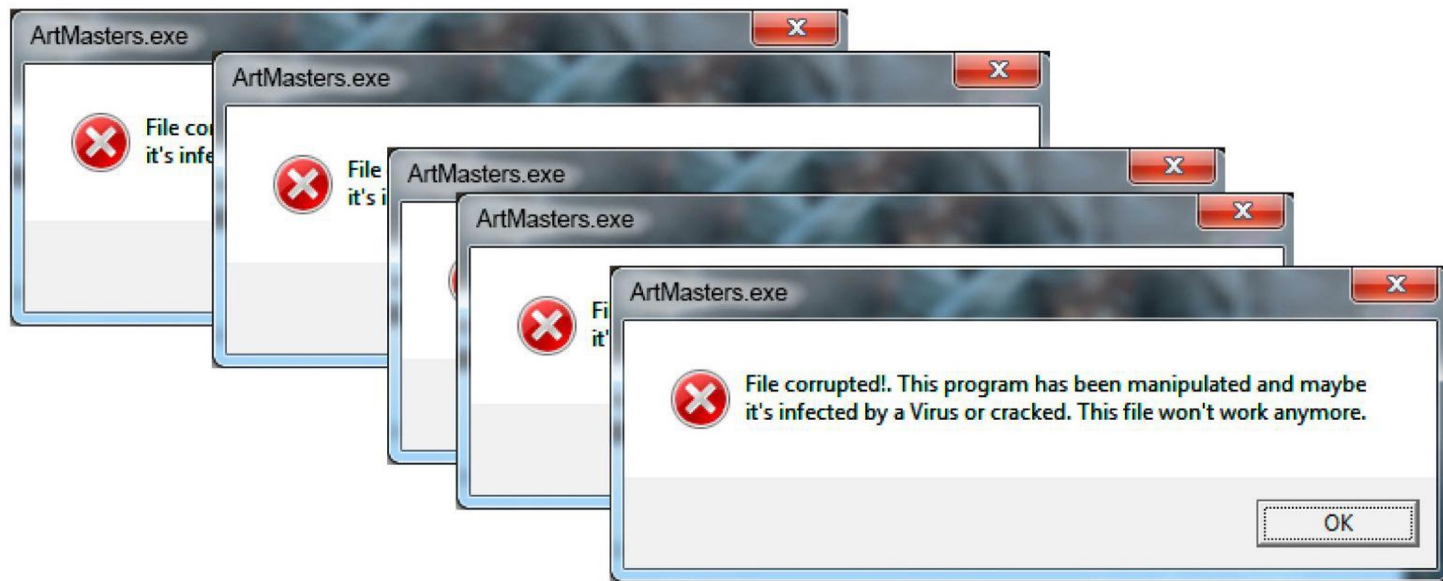




ЧТО МЕНЯЕМ?

Новый взгляд

Основное изменение в жанре — это смена общей атмосферы, а именно упор на **психологический хоррор**, из чего и пойдёт введение новых механик.





ПУГАЮЩИЕ ДРУЗЬЯ

Анализ конкурентов

В ходе анализа конкурентов оказалось, что все они на деле **визуальные новеллы**, хотя позиционируются, как тамагочи.

Каждая игра — это одноразовая непродолжительная игровая сессия с разными концовками, а не система с питомцем, за которым действительно нужно ухаживать. То есть ни одну из этих игр **нельзя назвать тамагочи**.



«T-Gotchi!»



«BitBuddy™»



«Hatching»



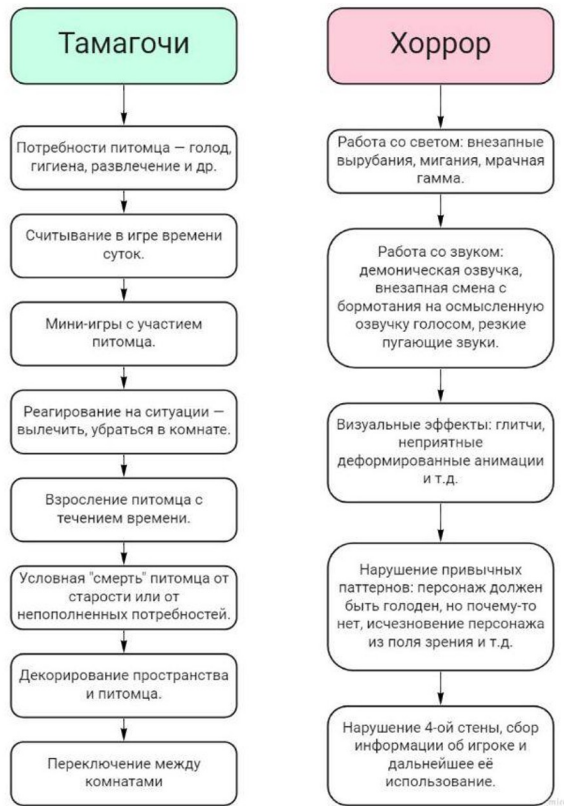
«My Child Lebensborn»



ЧТО БЕРЁМ ИЗ ЖАНРОВ

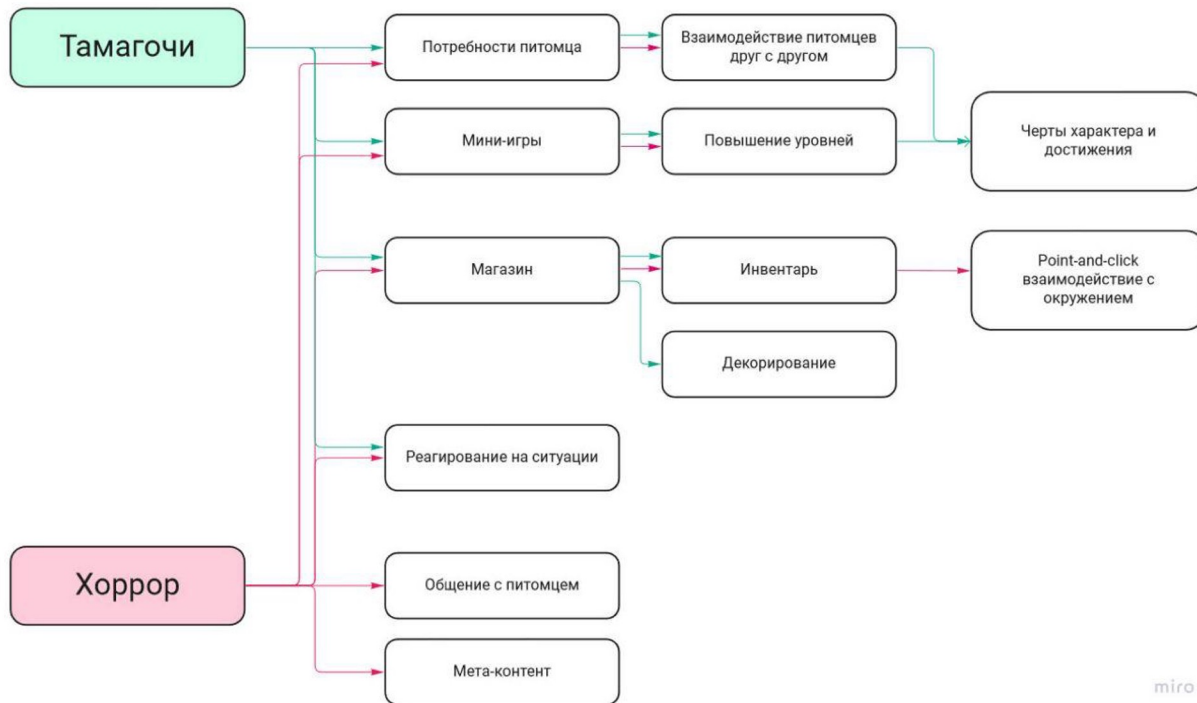
Мой же проект действительно использует элементы, как тамагочи, так и хоррора, на схеме изображено, какие именно.

Элементы жанров





А так выглядит **полная карта аспектов**. Хоррор и тамагочи не существуют в игре отдельно друг от друга, а вплетены в общие геймплейные элементы.

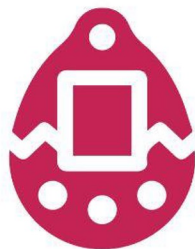




ПАРАЗИТ

Комбинация

Таким образом получится проект, в котором игрок будет регулярно заходить в игру, ухаживать и долго выращивать персонажей. Однако некоторые из них **окажутся не милыми питомцами, а паразитами**, живущими в вашем телефоне.



Тамагочи

+ некоторые особенности в жанре



Хоррор

+ некоторые особенности в жанре



Что-то новое!

(надеюсь)



А ЧТО ОСОБЕННОГО?

Особенности проекта

Помимо типичных для жанров моментов, в игре можно выделить следующие **особенности**:



Экосистема питомцев

Симулянта реагируют на состояния друг друга, взаимодействуют внутри игры без нашего участия.



Питомцы с характером

Благодаря случайным врождённым характеристикам, а также приобретённым в процессе игры, каждый питомец ощущается уникальным и живым.



Интерактивное окружение

Большинство объектов окружения не просто статичные декорации, а интерактивные элементы, которые проигрывают анимацию и позволяют выполнять некоторые задания.



Мета-хоррор

Взаимодействие игрока с внешними ресурсами — сайтами, соцсетями, ботами.



НАЧАЛО ИГРЫ

Инкубатор

В начале игроку даётся первое **бесплатное яйцо**. По его внешнему виду уже можно понять, каких цветов будет питомец. Яйцо **неприхотливо** в уходе, требует мало действий от игрока и быстро переходит на следующий этап.





ПОТРЕБНОСТИ

Уход за питомцем

Далее питомец вырастает, и игроку необходимо **вовремя утолять** его потребности. Чтобы питомца не забрали в приют, в игру необходимо заходить **минимум раз в два дня**.

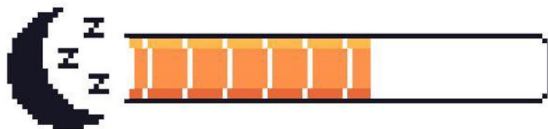
Голод



Гигиена



Усталость



Развлечение





АКТИВНОСТИ

Дополнительный геймплей

Также игроку доступны дополнительные игровые активности:



Мини-игры

Набор стандартных казуальных мини-игр с участием питомца: три-в-ряд, пинг-понг, гонки и т.д.



Общение с персонажем

Иногда питомец будет произносить случайные фразы сам, а иногда игрок может пообщаться с ним в гостиной с помощью выбора реплик.



Магазин и валюта

Игрок может получать софт-валюту в течение игры и тратить её на декорирование, улучшения и расширения.



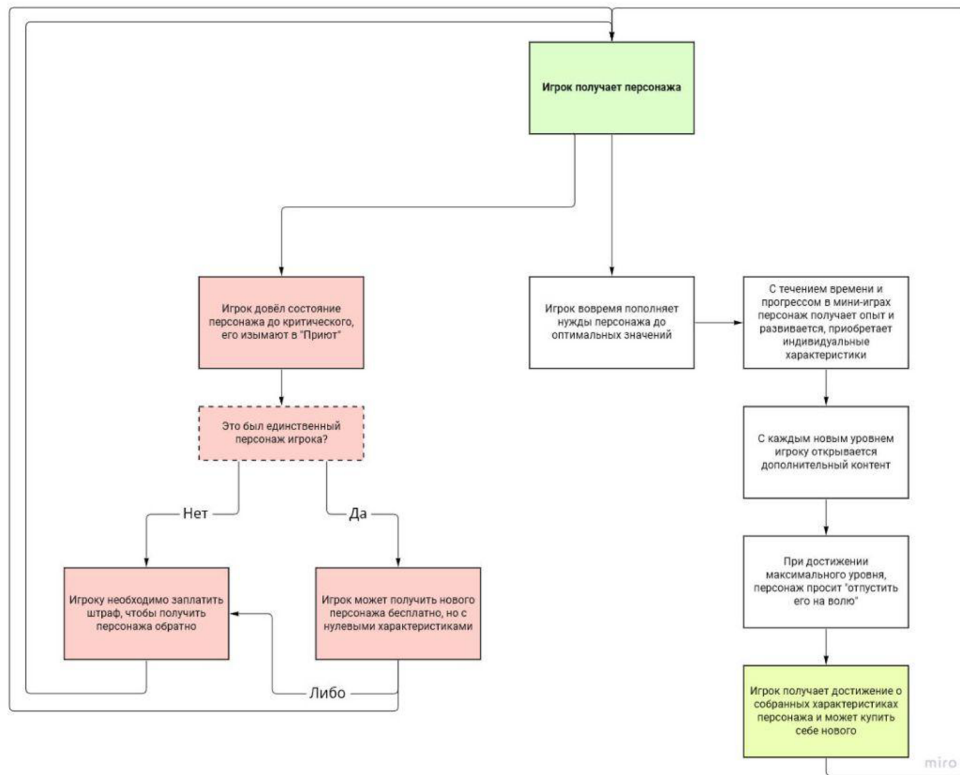
Интерактивные объекты

С помощью покупки игровых объектов игроку открываются новые возможности. Например, купив блендер, игрок сможет перемалывать пищу и готовить новые блюда.





Таким образом получается **бесконечный игровой цикл** тамагочи.





ГДЕ ЖЕ ХОРРОР?

Параллельно с этим игра периодически выдаёт саспенсные элементы, намекающие, что **с игрой что-то не так**.

Примеры: глитчи экрана, пропажа персонажа с поля зрения, выключение света, нагнетающие уведомления.

Чтобы активировать полноценный хоррор рут, игроку необходимо скормить одному из своих персонажей подозрительные витаминки из магазина, превратив его в **паразита**.

Обычный тамагочи Саспенс

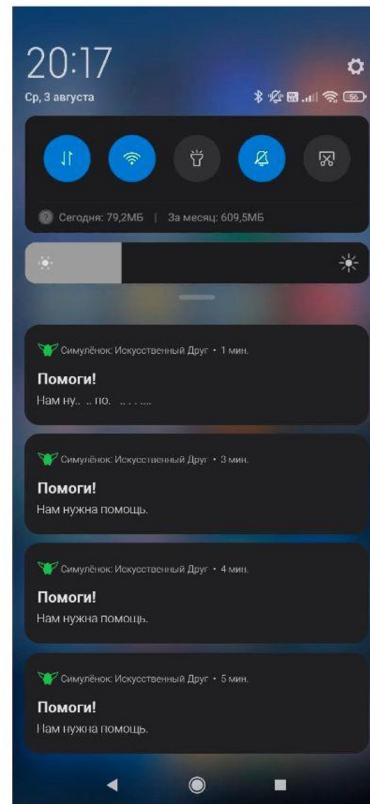


Хоррор



Таймлайн прохождения.

Развитие саспенса







POINT-AND-CLICK

Взаимодействие с окружением

При прохождении игры через хоррор-рут, взаимодействие с окружением становится не просто интересным интерактивом, а ключевым **поиском подсказок** к продвижению по сюжету, как в типичных point-and-click играх.





КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Мета-хоррор

Также для продвижения по хоррор-сюжету игроку необходимо **взаимодействовать с компьютером** в спальне. В нём с помощью клавиатуры можно вписывать определённые консольные команды, которые активируют новый контент. Об этом игроку подсказывает сам персонаж.





ОТВЕТЫ В СОЦСЕТЯХ

Мета-хоррор

Найти эти консольные команды можно при взаимодействии с **внешними ресурсами**: соцсетями игры, сайтом, чат-ботами и т.д.

Строиться это будет по принципу квест-румов, только в Интернет среде.

Зайди в Фотографии сообщества и найди там фото, у которого есть описание. Там лежит первая буква и следующая подсказка.



Зайди на сайт игры и промотай вниз. Там лежит третья буква и следующая подсказка.



Зайди в Аудио сообщества и найди песню, которая по счёту совпадает с предыдущей фотографией. В её названии вторая буква и следующая подсказка.



...



НЕЛЁГКИЙ ПУТЬ

Примеры ситуаций

Примеры ситуаций, с которыми придётся столкнуться игроку:

- 1 Выбор между спасением любимого зверька и угождением паразиту.
- 2 Встретиться с клоном своего питомца и ошибиться в выборе, кого оставить.
- 3 Перемалывание трупов в блендере.
- 4 Поиск ответов на странице сообщества игры. Обнаружение пасхалок.
- 5 Встреча с собственной копией.

и т.д.





ПИТОМЕЦ В ЧАТАХ

Мета-хоррор

В финале хоррор-прохождения питомец сбегает из приложения. С этого момента с ним можно начать **взаимодействовать в telegram чате** с помощью бота.

Если сообщить ему свой ID, то бот перенимает всю собранную информацию с сервера об игроке. Бот превращается в симуляцию того самого уникального питомца и **повторяет их взаимоотношения с игроком**.

С его помощью можно выяснить дополнительные консольные команды и применить их при повторном прохождении, чтобы выйти на **новые концовки**.





КТО БУДЕТ В ЭТО ИГРАТЬ?

Целевая аудитория

Аудитория игры делится на три типа:

- Дети, которые просто играют в тамагочи
- Взрослые, которые играют в хоррор
- Промежуточные варианты, когда взрослые пришли расслабиться в тамагочи или дети получают небольшой заряд хоррора

Предполагаемый рейтинг игры: T (13+)

На основе анализа рейтинга Poppy Playtime и FNAF с похожими ограниченными категориями - Насилие, Кровь.

На расслабоне играют в прикольного ушастика	
Поняли механику и выбивают достижения	
Посмотрели гайды и нашли лёгкие хоррорные элементы	
Целенаправленно идут по хоррор руту, взаимодействуют с мета-контентом	
Полностью прошли игру и выпустили последнего персонажа на волю	
Общаются со сбежавшим питомцем в соц сетях	
Отдали свою душу разработчику	
Разработчик	



ДАЛЬШЕ — БОЛЬШЕ

Документация

Подробнее о проекте можно прочитать в Геймдизайн-документе и Miro.



Ссылка на ГДД



Ссылка на Miro



СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Скриншоты из игр:

«T-Gotchi!», «BitBuddy™», «Hatching», «My Child Lebensborn»

Векторные иконки для оформления презентации:

<https://www.onlinewebfonts.com/icon/>.