

2020

ВИСТА

Видение проекта

Ο ΠΡΟΕΚΤΕ



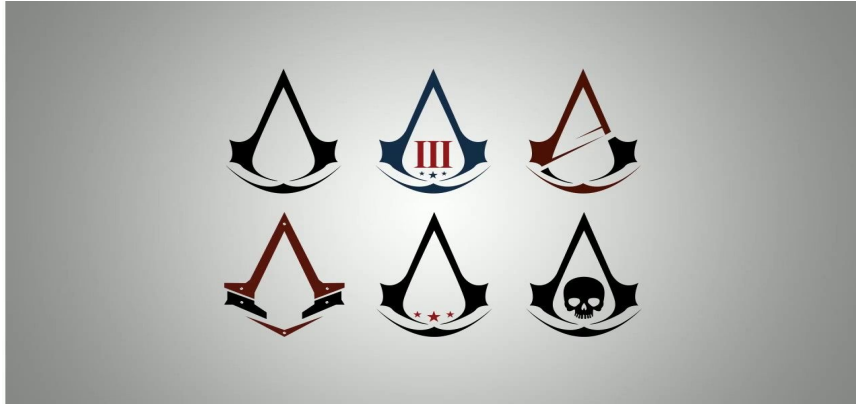
Про игру «Смута»

Жанр будущей игры – это историческая **Action RPG**, где герой-одиночка – князь Милославский – выполняет квесты разного типа, прокачивая свои навыки и продвигаясь по сюжетной линии. Ключевой референс – серия игр *Assassins Creed* и RPG *Ведьмак 3*.

Платформы: PS4, Xbox One, позже – PC, консоли пятого поколения.



Ключевые референсы



Серия игр Assassins Creed

- Открытый мир
- Эпичность повествования
- Разные типы атак и комбо
- Возможность действий из “тени”
- Игровая динамика

Ведьмак 3

- Игровые механики
- Система прокачки персонажа
- Обширный арсенал с улучшаемым оружием
- Широкий диапазон игровых квестов
- Система крафтинга

Рынок и продажи

Франшиза Assassins Creed имеет около 140 миллионов продаж на всех платформах (из них Assassin's Creed 3 – 12 550 000 копий, Assassin's Creed 4 Black Flag – 12 100 000 копий, Assassin's Creed 2 – 11 300 000 копий).

Количество тайтлов у франшизы Assassins Creed близится к 10 играм, что говорит о повторяемости успеха.

CD Projekt Red в пресс-релизе, связанном с анонсом Switch-версии, рассказала о количестве проданных копий игр серии «Ведьмак». На всех платформах реализовано 40 миллионов копий трёх игр, половина из них – завершающая третья часть.

Планируется активная поддержка игры после релиза – регулярный выпуск дополнений к основной компании, новые персонажи для сетевых баталий.



ПРОЕКТ «СМУТА» ОКУПИТСЯ ПРИ ПРОДАЖАХ ОТ **500000** КОПИЙ

- **Pre-Production**
\$1,5M
6 месяцев
- **First Playable**
\$3,5M
6 месяцев
- **Feature Complete**
\$5M
6 месяцев
- **Content & Polishing**
\$5M
6 месяцев
- **Release, GoTo Market**
\$5M
PS4, Xbox

Roadmap

Создание вселенной, персонажей, миссий.
Документирование проекта и создание концепт-арта.

Финальный арт-дирекшен, определены и реализованы ключевые боевые механики и мета, произведен основной контент, написан инструментарий, построена рабочая инфраструктура, собрана первая играбельная версия.

Внедрены все боевые механики и реализована мета. Отлажен баланс и подготовлены маркетинговые материалы. Билд оптимизирован под целевые устройства.

Версия для релиза на игровых консолях (PS4, Xbox One), полный контент и фиичи. Дальнейшая поддержка игры с продаж и ее портирование на персональные компьютеры (PC), маркетинг.

Маркетинговый план

В зависимости от динамики продаж после официального релиза, существуют три стратегии.

Сценарии	Пессимистичный	Реалистичный	Оптимистичный
Продажи (2–3 месяца после релиза)	< 500 000	1 000 000	1 500 000
Стратегия	2 года саппорт Разработка новой игры	Дополнительный маркетинг Портирование на ПК, 2 DLC к игре, 3 месяца разработки каждый	<i>Реалистичный сценарий</i> + Портирование на Switch Battle Pass 3 года саппорт Новая онлайн игра



**Алексей
Копцев**



**Вячеслав
Макаров**



**Сергей
Русских**

**+команда
специалистов**

Команда:

Продюсер проекта

ex-Wargaming, ex-Alawar Entertainment

Куратор проекта, советник

Создатель игры «World Of Tanks»,
независимый эксперт с 2020 г.

Арт-менеджер, художественный директор

ex-Game Insight, ex-Alawar Entertainment

Cyberia Ltd за 5 лет работы выпустила 7 больших прототипов на Unity, около 10 арт-аутсорс проектов.

Милославский



Ключевые особенности

- Баталии разворачиваются в реально существующих или существовавших в прошлом исторических локациях, которые реконструируют авторы игры. выполнять отдельные квесты можно за героев из враждующих лагерей.
- Правильное использование навыков поможет главному герою одержать победу в заданиях. Где-то пригодится умение действовать скрытно, из тени, где-то – использовать brutальный натиск вместе с техническими приспособлениями того времени.
- Личное оружие будет различаться по своим уникальным свойствам. Их определяют самоцветы, которые размещаются в слотах данного оружия.
- Система комбо реализована практически на двух кнопках. Правильное их нажатие дает самые невероятные и зрелищные эффекты. Участвуя в боях, герои получают доступ ко все новым и новым комбинациям ударов. Качаться интересно. Играть нетрудно.

Дополнительные особенности

- В игре будет использоваться холодное (основное) и огнестрельное (второстепенное) личное оружие, пороховые заряды и мины. Личное оружие будет различаться по своим уникальным свойствам. Их определяют самоцветы, которые размещаются в слотах данного оружия.
- Улучшение навыков будет происходить в логарифмической зависимости от частоты использования тех или иных комбинаций ударов.
- У игроков появится возможность поучаствовать в альтернативных исторических событиях. Не произошедших в реальности, но логичных с точки зрения науки.
- Местом баталий станут не только открытые пространства, вроде пшеничного поля под Кромами или Масленичного городка близ Зарайска, но и улицы Московских слободок и даже тайные подземные проходы, ведущие в Смоленский Кремль.
- Будут скрупулезно реконструированы не только события, но и само игровое окружение. Кто видел Китай-город или Семиверхую башню? Игроки смогут посетить и взаимодействовать с этими локациями.



Монах Агафон

CYBERIA
LIMITED

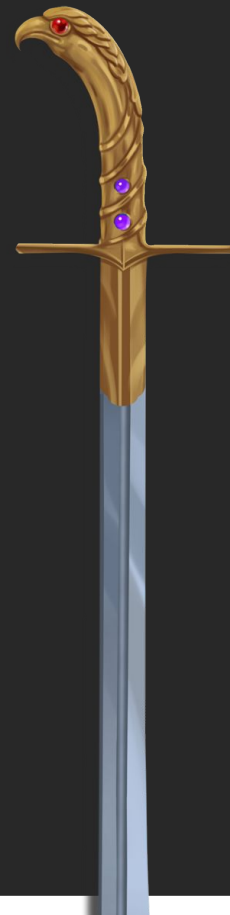


Сеттинг и разнообразие

При создании нарратива в игре используется метод «исторического романа»: пишется художественная история на базе реальных событий периода Смутного Времени (XVII век).

В проекте сохраняются классические ARPG механики в новом, необычном для жанра сеттинге Средневековой Европы:

- Одни и те же исторические события рассматриваемые с разных, зачастую противоположных точек зрения.
- Основную часть времени игрок будет играть за князя Милославского, двигаясь по главной сюжетной линии, сторонние квесты – позволят примерить на себя другие роли, в частности – попробовать поиграть за Марину Мнишек или шведского графа Делагарди.
- Расширенный арсенал самого разнообразного улучшаемого (через установку в специальные слоты драгоценных камней) оружия.



Марина
Мнишек



CYBERIA
LIMITED

Участники конфликта

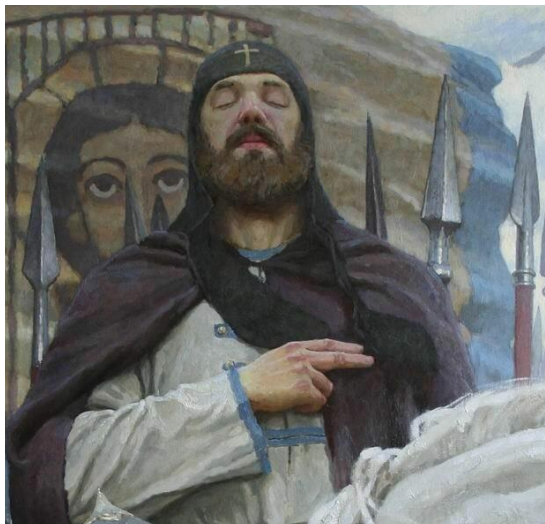
В игре будут представлены
ключевые игровые фракции
эпохи Смуты:

- Армия Ивана Болотникова
- Первое и второе Русское ополчение
- Польское войско
- Войско Шуйского
- Армия двух Лжедмитриев
- Шведские войска



Антагонисты и протагонисты

- Князь Пожарский
- Марина Мнишек
- Оба Лжедмитрия
- Князь Скопин-Шуйский
- Царевна Ксения Годунова
- Шведский граф Якоб Делагарди
- Воевода Ляпунов
- Хан Ураз Мухаммед
- ... и другие герои той исторической драмы

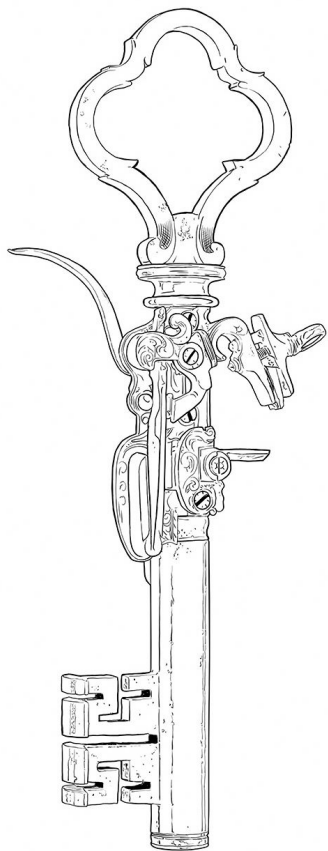


Ключевые сражения

- Битва под Кромами
- Зарайская битва
- Троицкая осада
- Московское восстание 1611
- Осада Смоленска
- Московская битва 1612
- Разгром Тушинского лагеря
- Осада Пскова



История и сеттинг



В игре будет реконструирован один из самых драматичных периодов русской истории – Смутное время, воссозданы его главные сражения. Игрок сможет погрузиться в атмосферу Смуты, примерив на себя роли ровесников эпохи.

Роли здесь самые разные. Это и русский князь Юрий Милославский, и отважный монах-чернец Агафон, и опальная царица Ксения Годунова. Станут доступны роли представителей вражеского лагеря: Марины Мнишек, двух Лжедмитриев и самого короля Сигизмунда III.

Сюжет игры планируется разбить на девять нелинейно связанных между собой кампаний. История начнется в 1601 году, еще во времена Бориса Годунова, а закончится в году 1617. Одновременно с завершением русско-шведской войны.

Игровой процесс

- Кульминацией сражений, где князь Милославский противостоит полякам и шведам, станут поединки с вражескими боссами не менее ловкими и отважными, чем наш протагонист.
- Битвы с использованием холодного и огнестрельного оружия станут еще зрелищнее благодаря умениям персонажа, способностям использовать игровое интерактивное окружение.
- Игрок примет участие в боевых операциях, будет оборонять и штурмовать крепости, охранять свои и грабить вражеские караваны.
- Противниками князя Милославского станут как рядовые пехотинцы, так и вражеские командиры. Победа над последними требует особого подхода, ведь эти противники обладают повышенным запасом здоровья и брони, блокируют и парируют обычные атаки. Боссы и вовсе – используют умения наравне с игроком.
- Игрок сможет проходить игровые миссии не только в рамках кампании, но и сражаться на этих уровнях в соревновательном и кооперативном PVP режимах.



Типы заданий (внутри миссий)

НАПАДЕНИЕ

- Массовое уничтожение вражеских солдат или офицеров.
- Убийство босса
- Погоня (не дать вражескому герою достигнуть определенной точки на карте).
- Захват определенных позиций
- Охота на караваны с припасами

ОБОРОНА

- Удержание позиций по таймеру
- Охрана ключевых юнитов (например – саперов)
- Доставка припасов (охрана маркитантов)

АРТ ДИРЕКШН



Select Story

Knyaz Pozharsky

Level 6
1043/1200



⚔ 438 🍷 338 🍷 100

🛡 294 🍷 264 🛡 315

Select Character



Chapter 2 - Moscow Battle 1612



Continue

New game

Ⓑ Back

ⓧ Select Character

Ⓐ Confirm

Chapter 2 - Moscow Battle 1612

L1 Equipment **Character** Abilities R1

Knyaz Pozharsky

Lv. 6 EXP  Leadership 1 Leadership EXP 

	295
	304
	222

Compatibility

- Burst 
- Swoop down 
- Hail     
- Storm   

Equipment

Weapons:

-  Saber
-  Pistole

Skills Equipped


-  Keen Eye
-  Gunpowder
-  Shield Crusher


Combos

-  Saber
- 1    
- 2   

Animals

-  Lorem Ipsum

 Back

 Accept

 Select

Зарайск



Китай город





Смоленск

Лагерь поляков



Московская битва 1612



МЭН-ГОШ



ВНУТРИ



Мечелом



Пушка







Спасибо за внимание!

Свяжитесь с нами:

- akoptsev@cyberialtd.com
- ash@cyberialtd.com