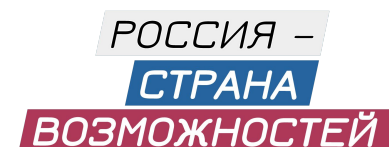


# Концепт игры "My perfect life"

- Крутая команда, кто ты без неё?
- Геймдизайнер, 2D художник, разработчик и просто хороший человек.



# Об игре



## "My perfect life"

- point-and-click adventure с элементами головоломки
- 2D игра
- PC + портирование на android
- Unity3D

### Сюжет:

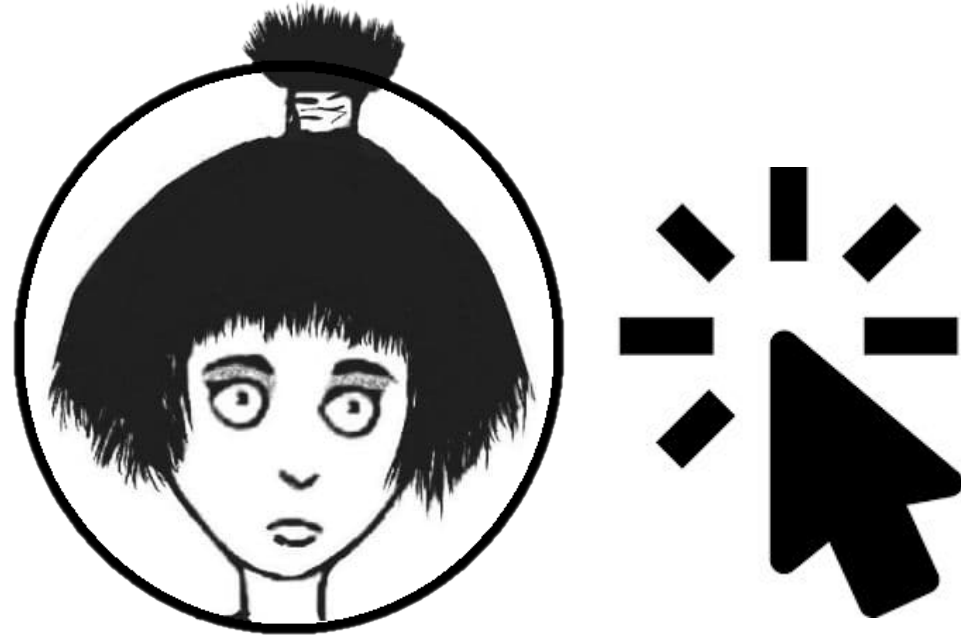
Создать единорога сложнее, чем кажется. Что ждет в погоне за мечтой: успех, выгорание или хрупкая гармония?

*To be continued...*

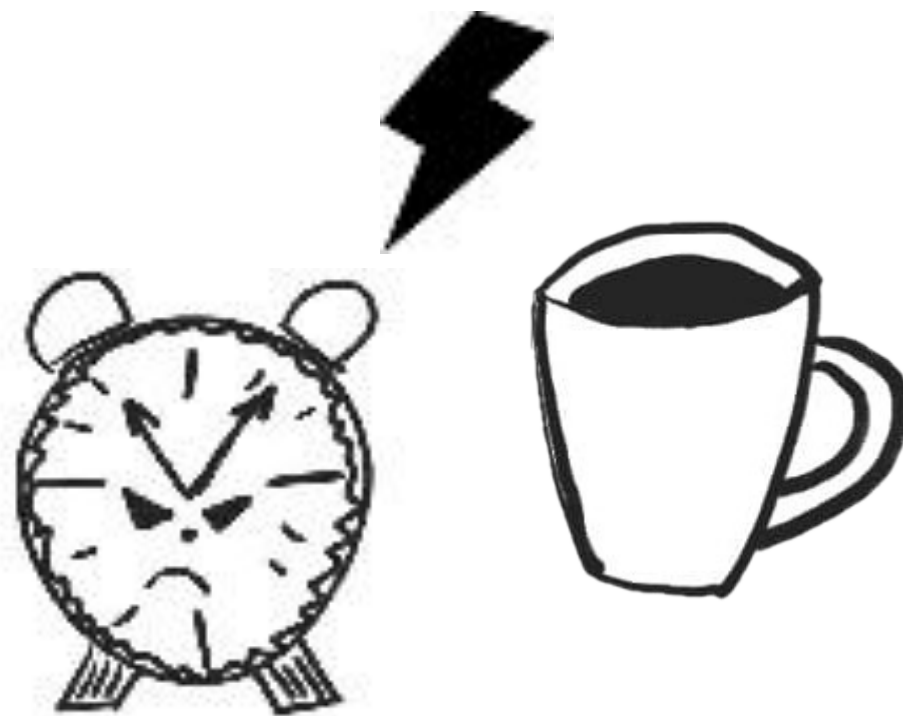


# Core gameplay

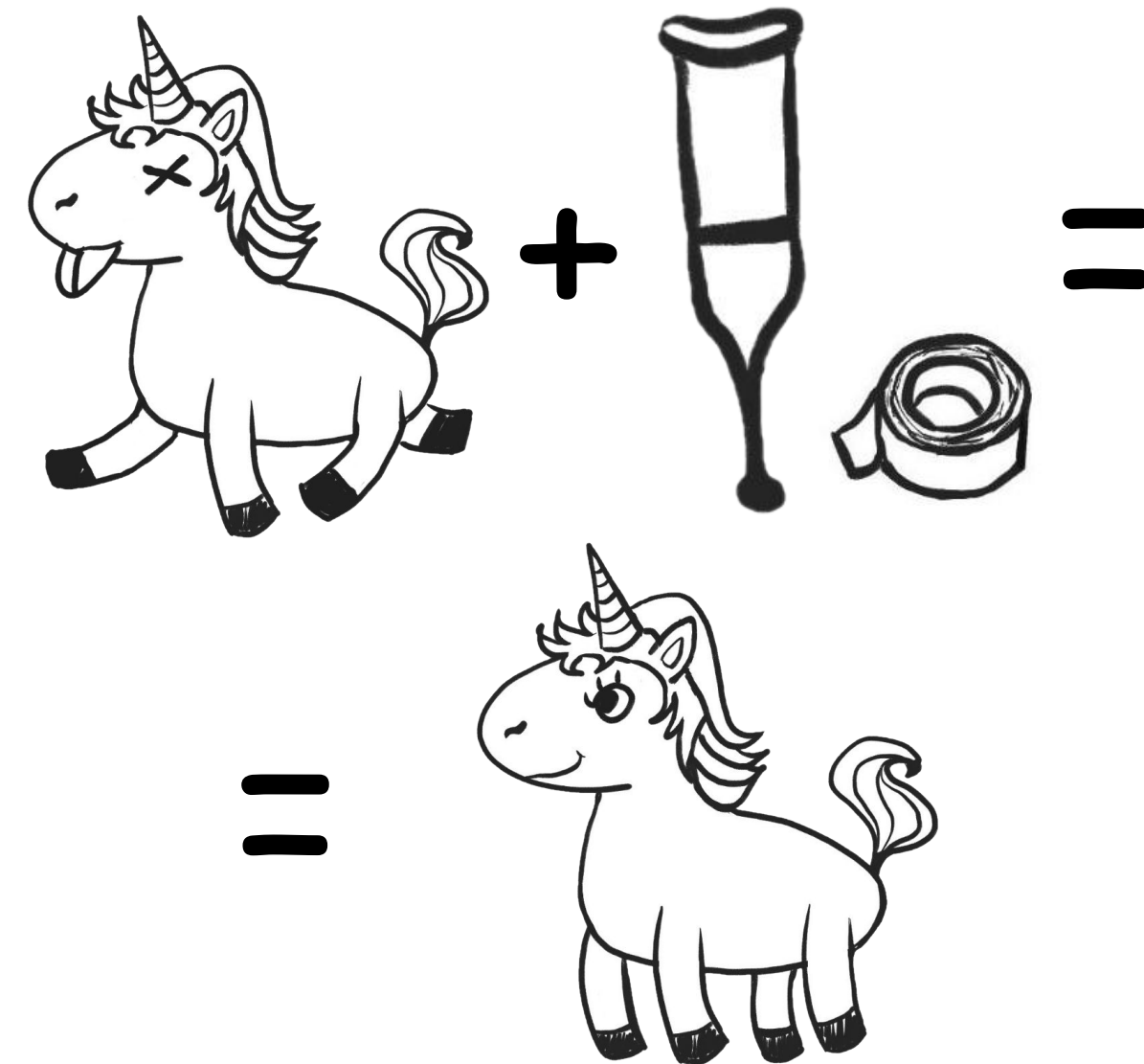
1. Классическая point-and-click механика



2. Время и энергия - распоряжайся с умом

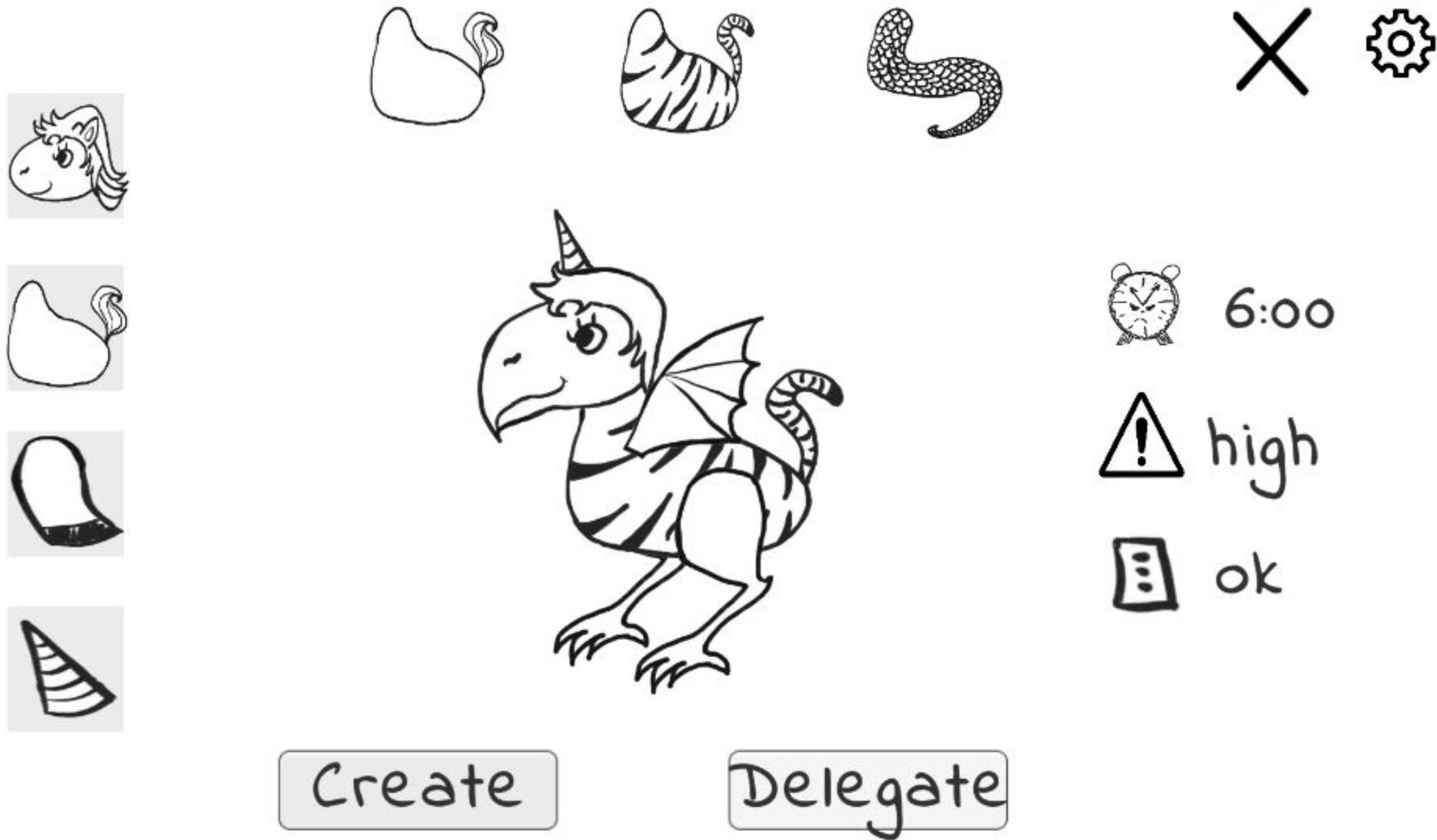


3. Головоломка по созданию единорога - попробуй обойтись без костылей





# Интерфейс головоломки



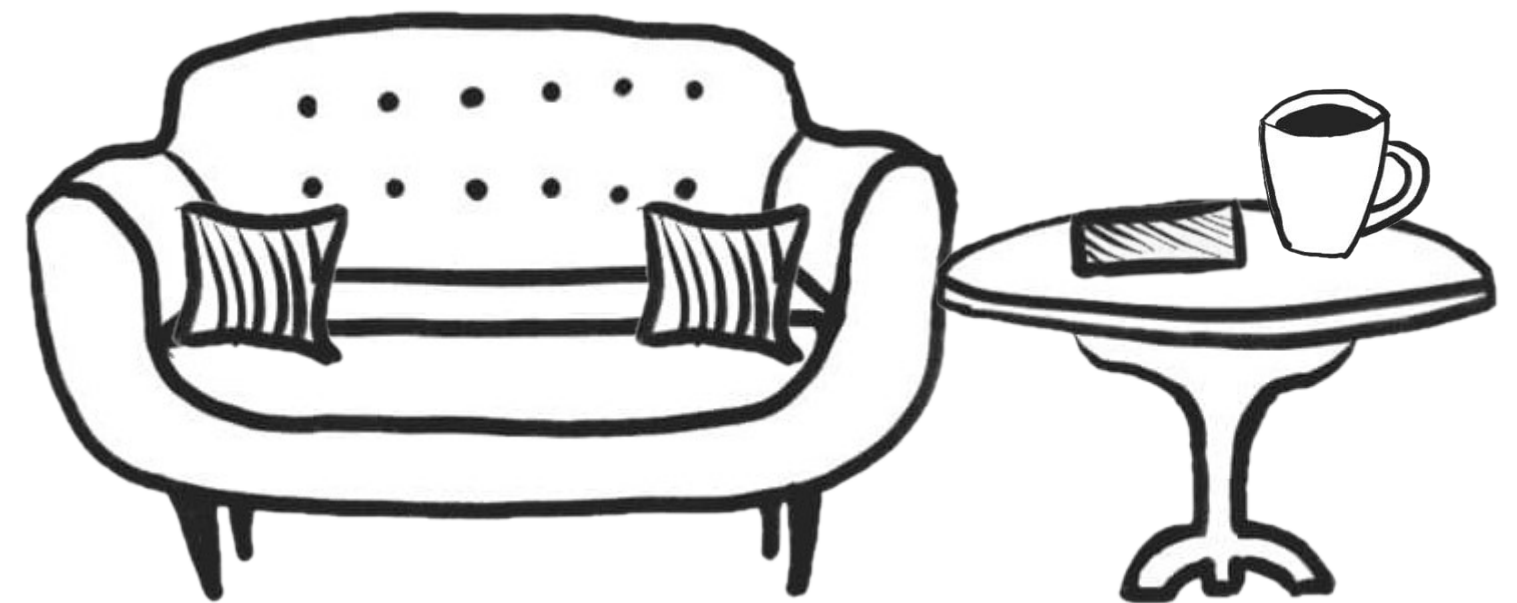
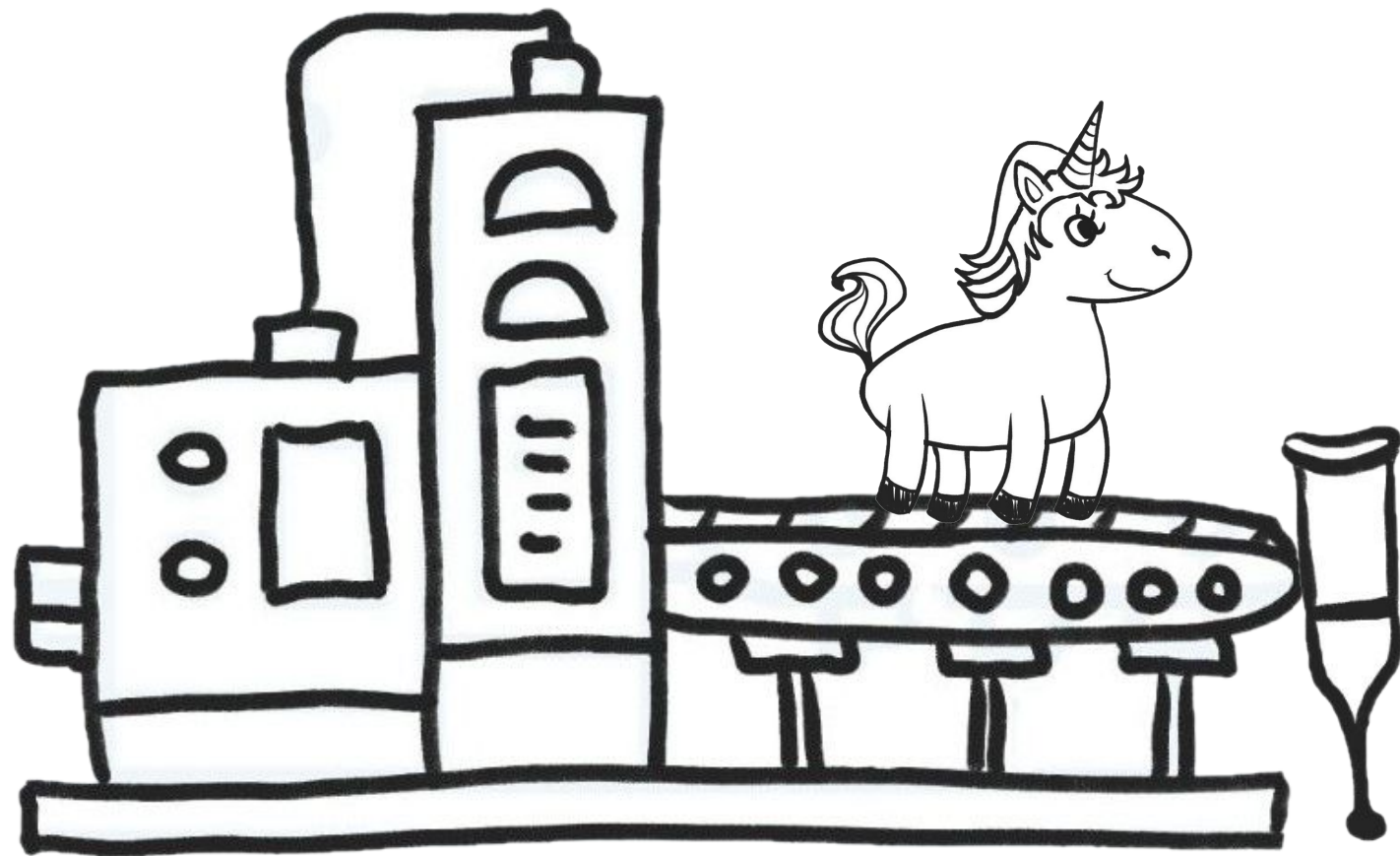
"Оно не кусается. Наверное."

# Ключевые особенности игры:

1. Авторский  
визуальный  
стиль

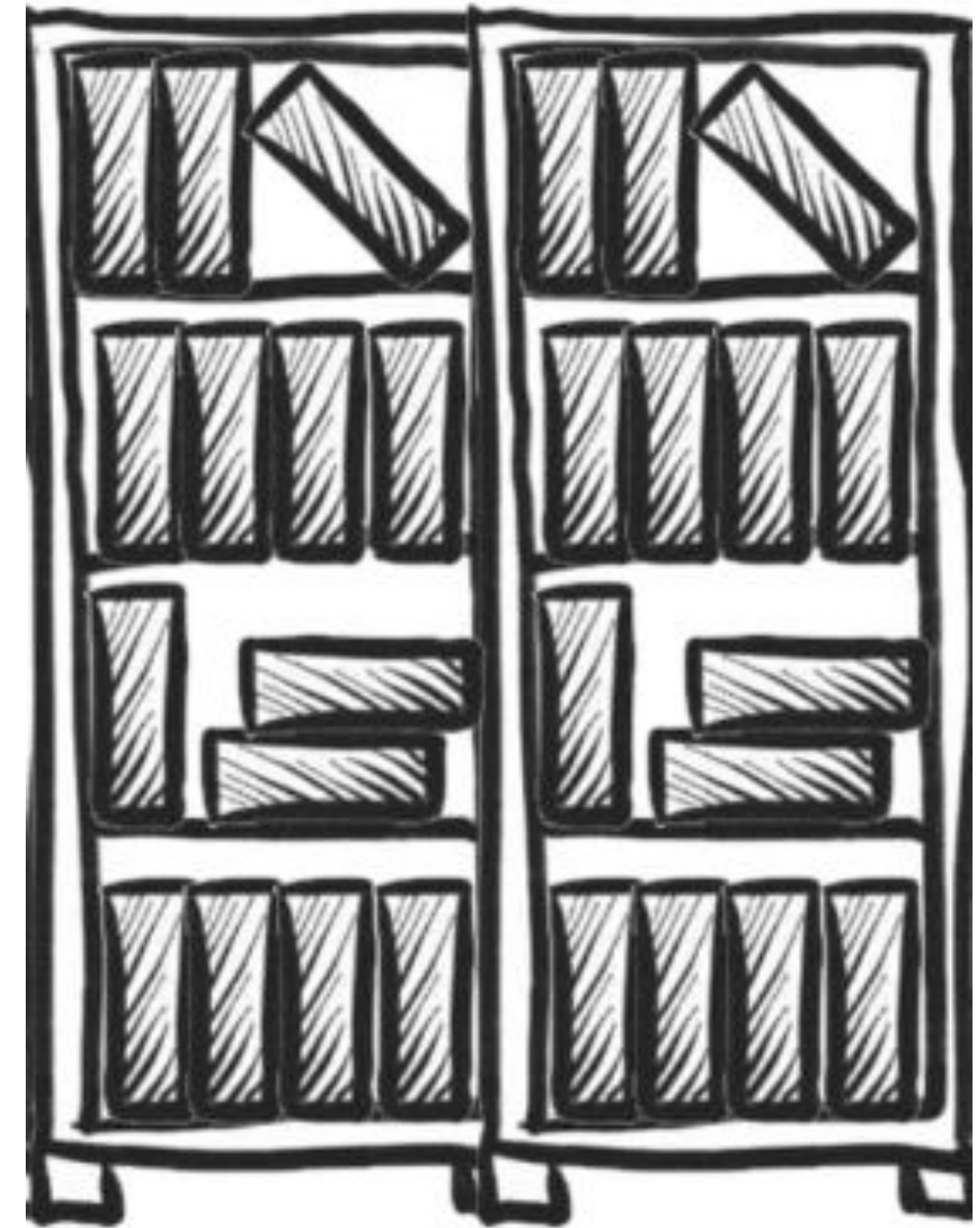
2. Головоломки на поиск  
равновесного решения по  
двум параметрам

3. Элементы нелинейного  
прохождения



# Об игре в цифрах

- 7 глав (пн - вс)
- от 3-х до 5-и часов на прохождение
- 3 концовки
- 3 языка локализации (RU, EN, ES)
- 5 ключевых персонажей





# Концепт-арты персонажей



Игровой персонаж



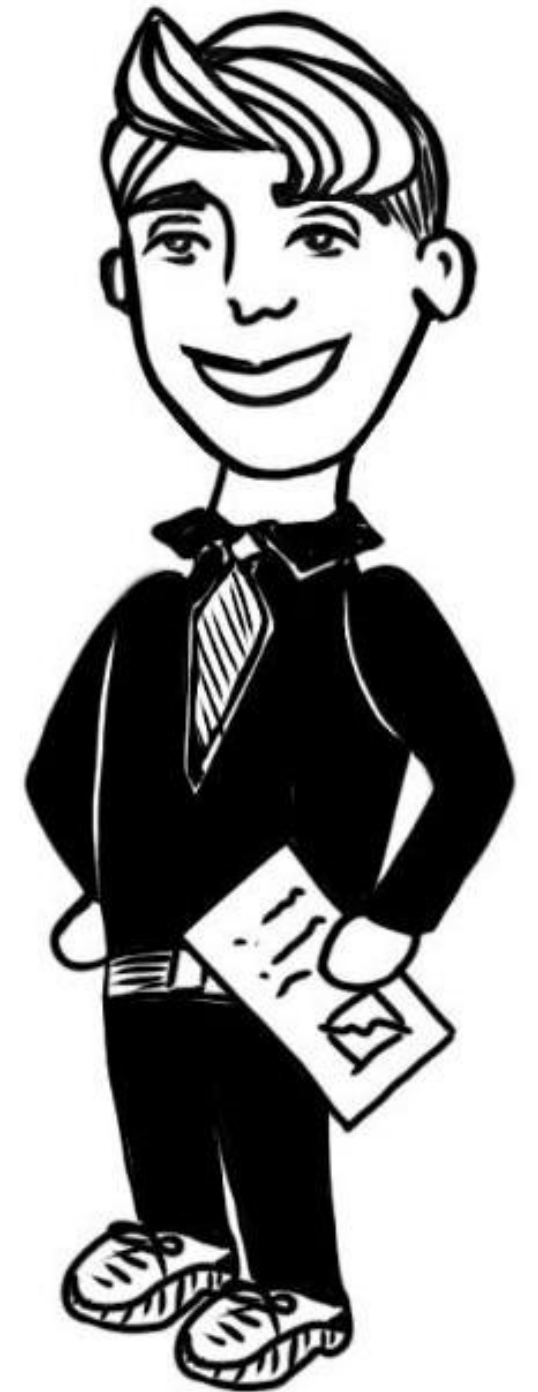
Тестировщик



Архитектор



Инженер



Поставщик противоречивых ТЗ



# Ещё несколько фактов

ЦА:



- девушки от 17 до 23 (аналитика рефов)
- студенты
- фанаты point-and-click жанра

Референсы:



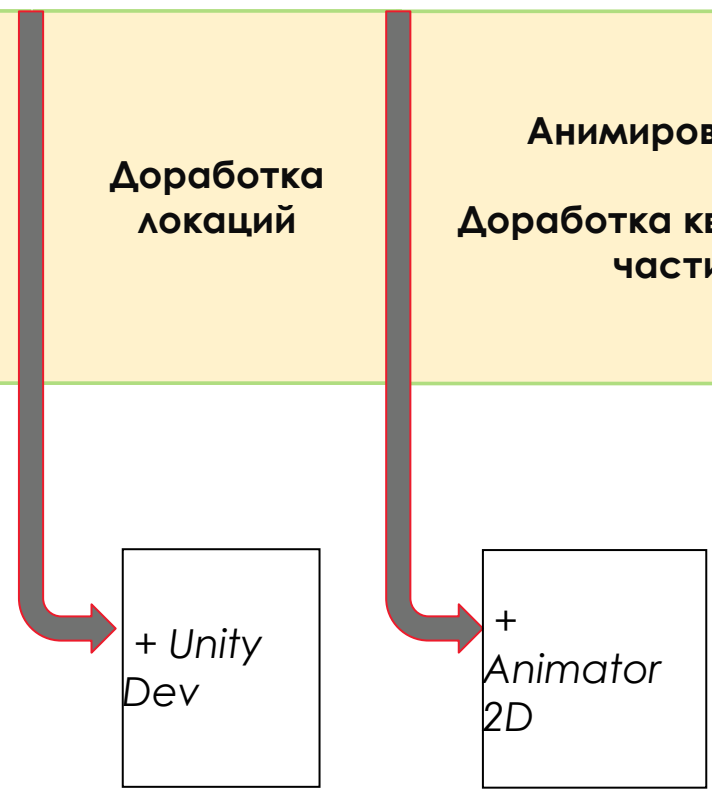
- Deponia
- Cube escape (визуально The White Door)
- Thimbleweed Park
- The Darkside Detective
- Untitled Goose Game

# HL roadmap

Q2 2022		Q3 2022			Q4 2022			Q1 2023			Q2 2023			Q3 2023			Q4 2023		
май	июн	июл	авг	сен	окт	ноя	дек	янв	фев	март	апр	май	июн	июл	авг	сен	окт	ноя	дек

До акселератора	Акселератор	Планы																	
-----------------	-------------	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<b>Локация "Дом"</b> Игр перс (спрайты, анимация v1) Point-and-click механики	<b>Локация "Офис"</b> 4 NPC (спрайты) Раздел "help"	<b>Пазл "единорог"</b> Онбординг Багфикс	<b>Полный игровой день</b> Подготовка демо	<b>Сбор и обработка фидбека</b>	<b>Доработка локаций</b>	<b>Анимирование</b> Доработка квестовой части	<b>Озвучка</b> Локализация	<b>Закрытое тестирование</b> Багфикс и оптимизация	<b>Релиз</b>
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------	-----------------------------------------------	---------------------------------	--------------------------	--------------------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------------------------	--------------



# Прогресс в акселераторе

- 4 персонажа
- локация "офис"
- головоломка по сборке единорога
- раздел "help" в меню
- доработан онбординг в первой локации





# Планы

- пополнение команды в 2023 г (middle unity dev, 2D animator)
- 5.75 \$ релизная цена в Steam
- 5 000 копий - реализованный тираж в 1-й год
- 70% скидки через полгода после релиза для доп продаж



# Скриншот: квартира, кухня-гостиная

8/12

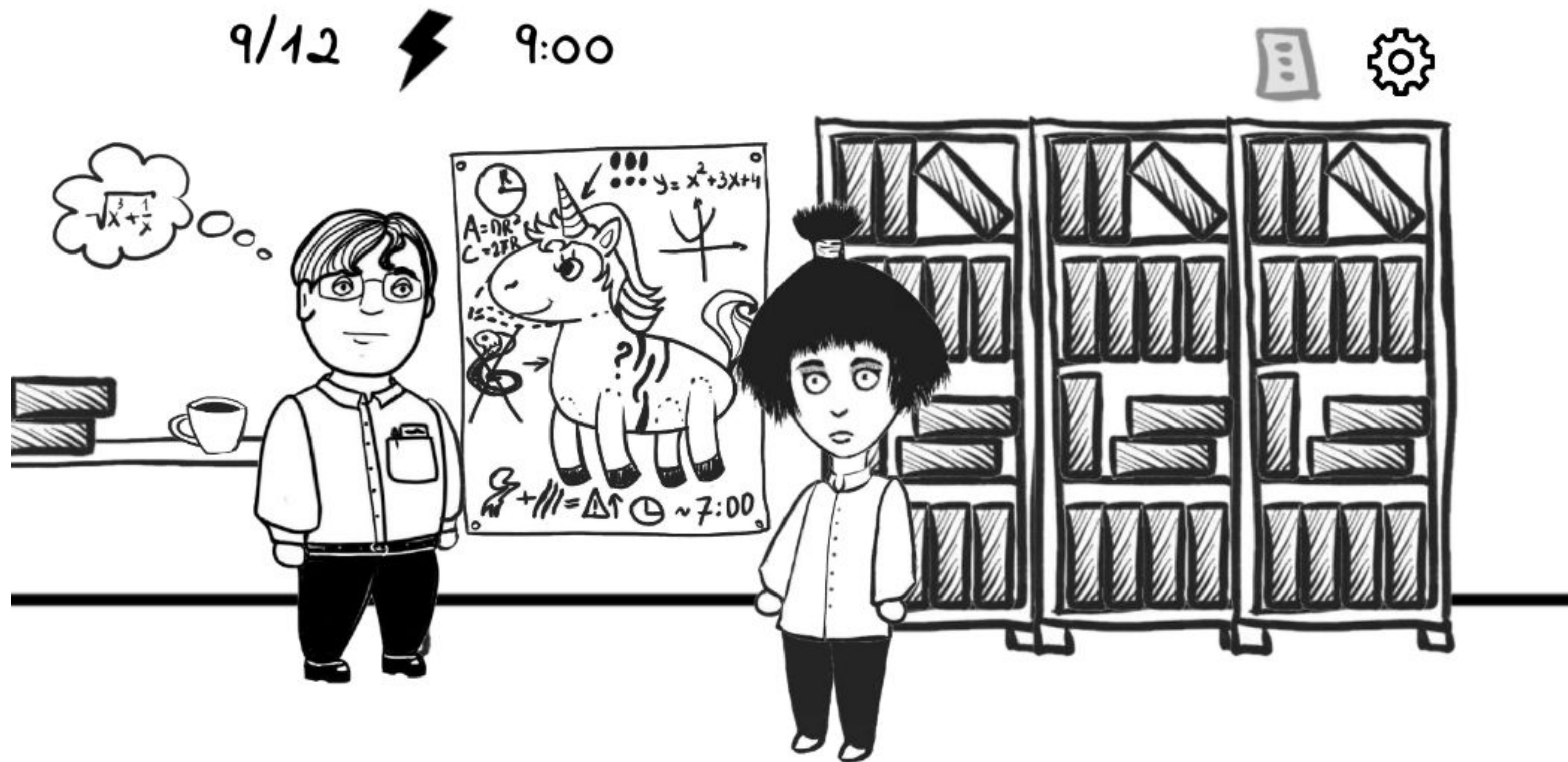


7:00



"И что мне делать с холодильником?"

# Скриншот, офис



“Без поллитра кофе не понять...”



# Скриншот, офис: переговорная



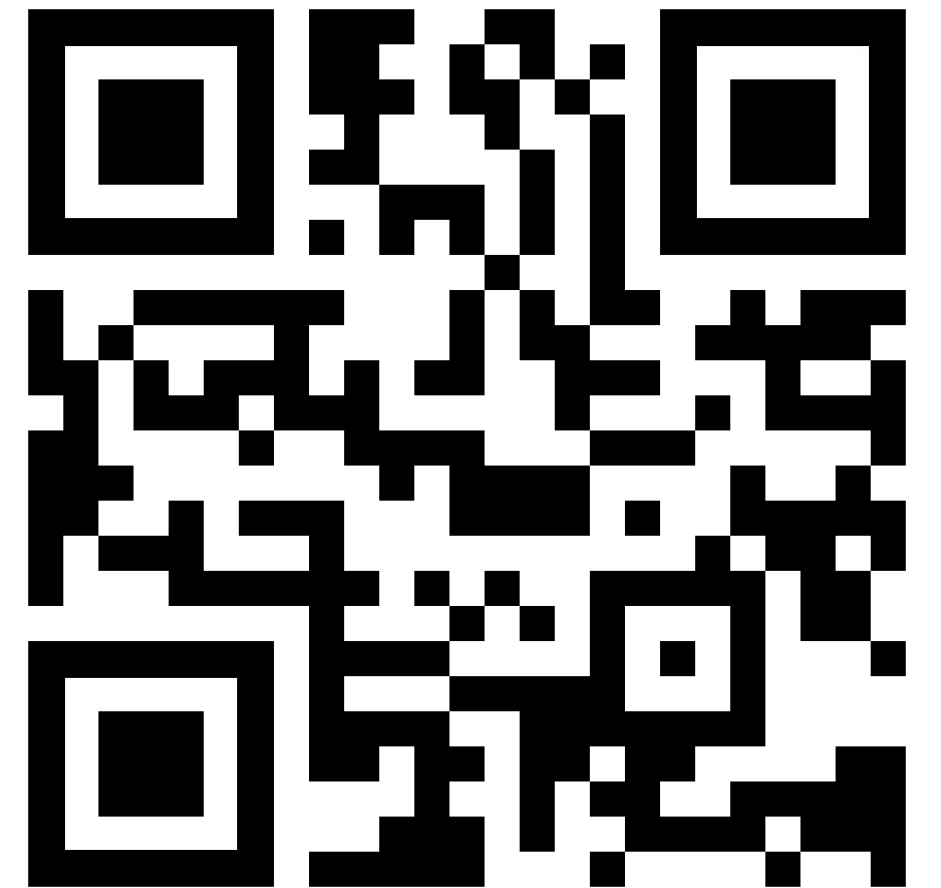
"Just do it!"

# Обо мне



## Лебедева Александра

- инди-разработчик
- без коммерческого опыта
- первая игра, одна в команде
- телеграм: @lebedevaam94



Спасибо за внимание!



My perfect life