

МОЙ ГОРОД

Мой Город - игра в жанре симлайфа про жизнь в России





Возможности нашего симулятора:

- Моделирование реальной жизни
- Городская инфраструктура
- Освоение разнообразных профессий
- Создание собственного бизнеса
- Мини-игры
- Система событий с жизненными ситуациями

ИГРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ



Город и его окружение



Взаимодействие с локациями
для выполнения действий



Персональная
квартира

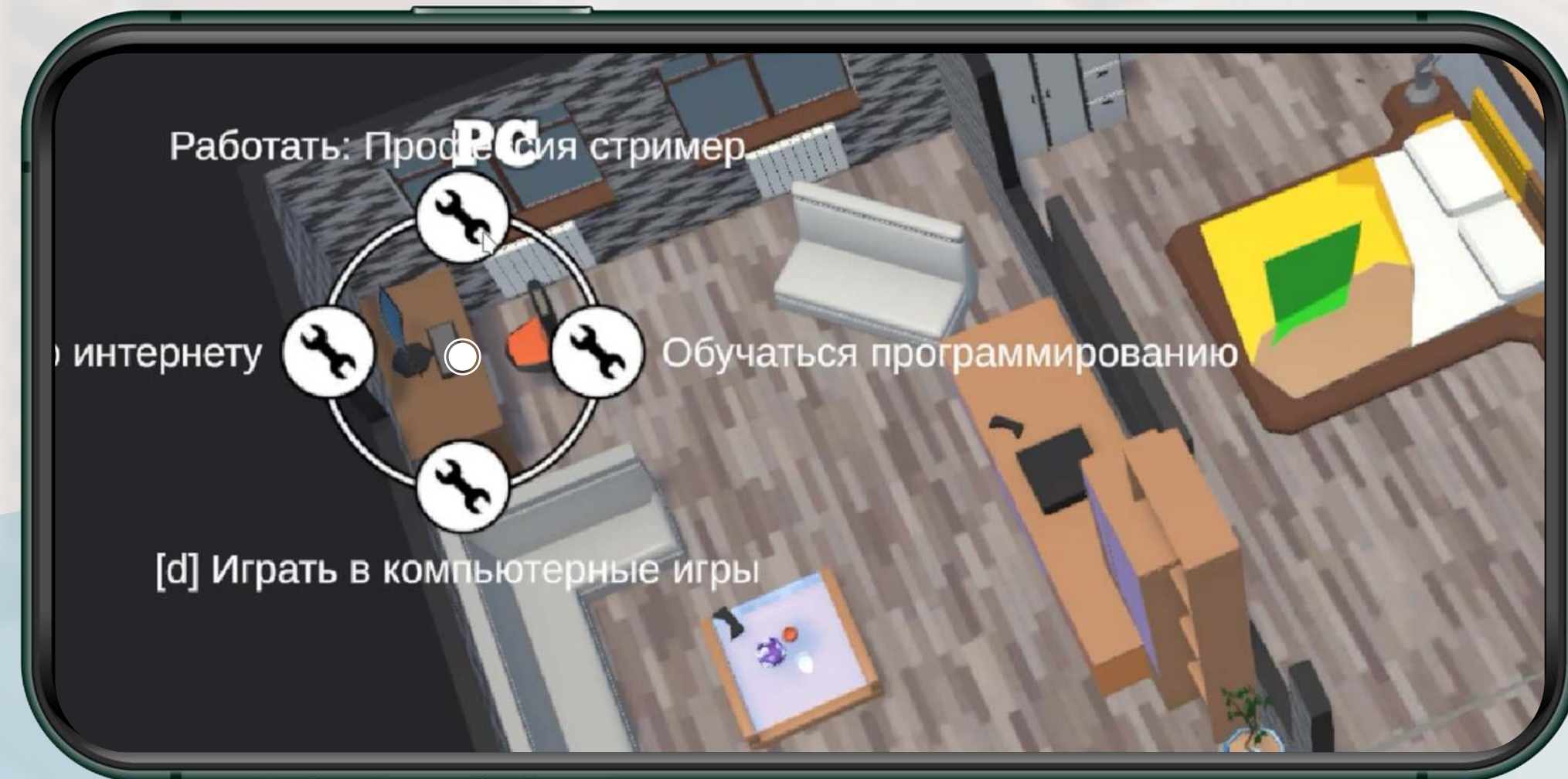
Горизонтальный формат экрана



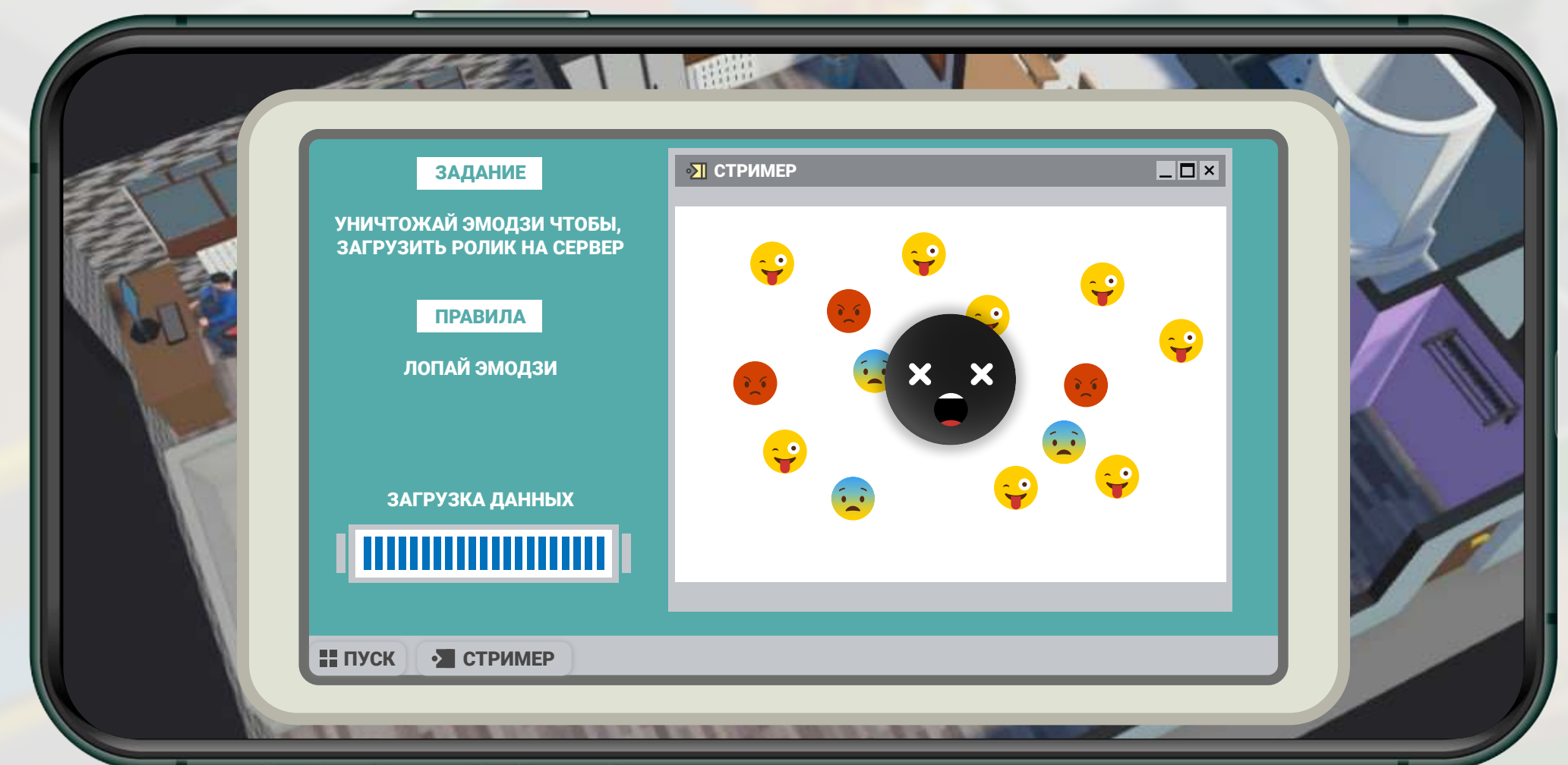
**Твоя машина дожидается тебя на парковке.
Поторопись и забирай ее!**

сотрудница МФЦ

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ - КЛИКЕР



**МЕХАНИКА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
С ОБЪЕКТАМИ**



МИНИ-ИГРА РИТМ-КЛИКЕР



СЕРИЯ ИГР THE SIMS



**SIMLIFE:
A LIFE SIMULATOR GAME**



ТАМАГОЧИ ИЗ 90-ЫХ

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Платформа: HTML5, iOS, Android

Игровой движок: Unity

Язык: русский

Жанр: симулятор / общение / экономический

Аудитория: дети младшего и среднего школьного возраста

Режим: многопользовательский (онлайн)

Модель распространения: Социальные сети



ПЛАТФОРМА

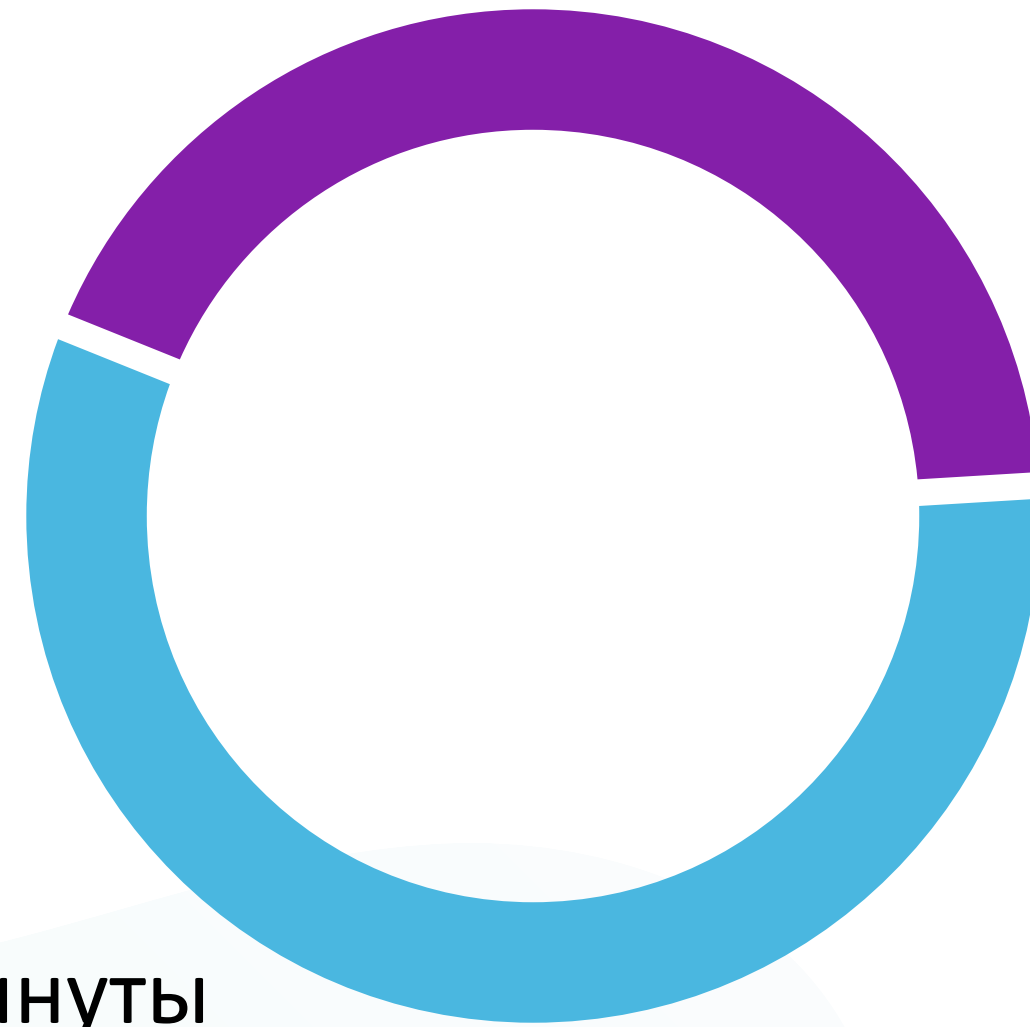


ИГРОВОЙ ДВИЖОК

ОПИСАНИЕ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ



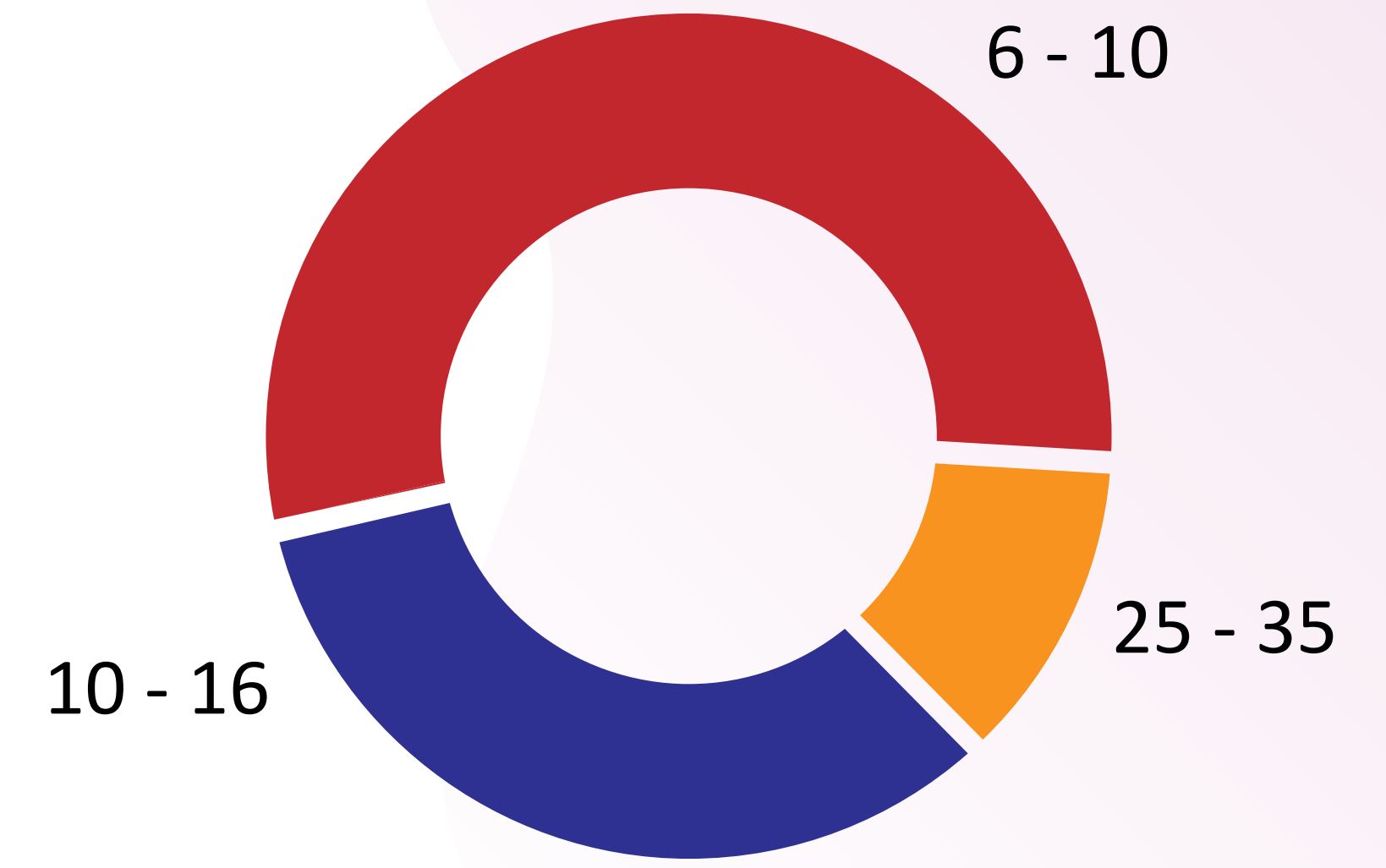
32 минуты



23 минуты

Среднее время на игры в день:

- 32 минуты — на мобильных устройствах,
- 23 минуты — на компьютере.



Средней возраст целевой аудитории:

- 6-10 лет
- 10-16 лет
- 25-35 лет

ПРОГРЕСС В РАМКАХ АКСЕЛЕРАТОРА – ТЕКУЩИЙ СТАТУС ПРОЕКТА

- Полностью переделанный концепт
- ГДД документация
- Построение работы в таск треkere
- Сплочение команды
- Повышение компетенции участников команды
- Команда +1 участник
- Прототип ключевых механик
- Наставления трекера



ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА



КОНЦЕПТ-АРТЫ «МОЙ ГОРОД»

Архитектура
городской среды



Транспортные средства
отечественного производства



КОМАНДА ПРОЕКТА



Байрамов Элвин

Руководитель разработки,
разработчик Unity



Симонова Ксения

Концепт художник



Юсов Кирилл

Продюсер,
геймдизайнер,
UI/UX-дизайнер



Климук Сергей

3D Художник Окружения,
разработчик Unity



Котов Михаил

Нарративный
геймдизайнер,
сценарист



Хафез Ахмед Кхалед

разработчик Unity

Управление и разработка

Генеральный продюсер
Операционный менеджер
Ведущий геймдизайнер
Геймдизайнер
Нарративный геймдизайнер
Менеджер проекта
Аналитик

Разработка

Руководитель разработки
Бэкенд-разработчик
Ведущий разработчик Unity
Разработчик Unity втр. механик
Разработчик Unity осн. механик
Системный администратор
QA (контроль качества)

Дизайн

Ведущий 2D/3D художник
3D-художник
3D-художник
Художник-аниматор
Концепт художник
2D-художник
UI/UX-дизайнер

Маркетинг и развитие

Маркетолог
Коммьюнити менеджер
Таргетолог

Бухгалтерия

Бухгалтер
Секретарь-референт
(документооборот)

■ Действующие

■ Требуются

БЮДЖЕТ



48 000 000 ₺
Общий бюджет

35 000 000 ₺
на 18 месяцев при штате
в 26 человек, необходимый
фонд оплаты труда -
1.9 млн. рублей в месяц

9 000 000 ₺
на продвижение

4 000 000 ₺
на изыскания

КОНТАКТЫ

Юсов Кирилл

Руководитель команды «Райс Дев Студио»



СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ ИГР
ООО «РАЙС ДЕВ СТУДИО»

МОЙ
ГОРОД



СООБЩЕСТВО ИГРЫ
В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТИ VK