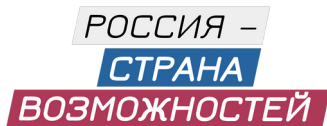




# НЕФЕЛИЯ:



## СКВОЗЬ ОБЛАКА





# Об игре

Герой с командой путешествует на дирижабле между летающими городами-платформами, сражается, перевозит грузы, добывает ресурсы и разгадывает тайны этого мира.

**Платформа:** ПК

**Жанр:** Однопользовательская текстовая RPG / симулятор дирижабля

**Движок:** Unity 3D

**Модель монетизации:**

Премиум+DLC

**Сеттинг:** Дизельпанк на другой планете

**Фаза:** прототип (готовы 4 из 7 основных механик, необходимых для вертикального среза)

5.27  
-0.07



# Аудитория игры

- Midcore-игроки, мужчины 25-45
- Любители эстетики стимпанка и дизельпанка, ар-нуво
- Любители RPG и аркадных ависимуляторов
- Игроки в похожие игры





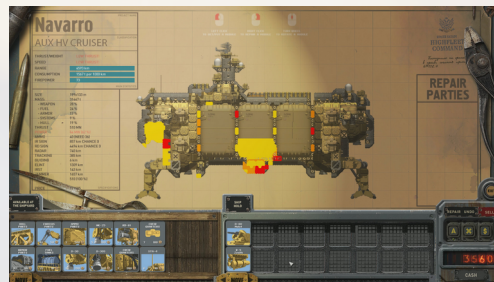
## Референсы



**Sunless Skies, Sunless Sea** — неторопливый геймплей, схожее настроение, опора на текст в качестве основного инструмента



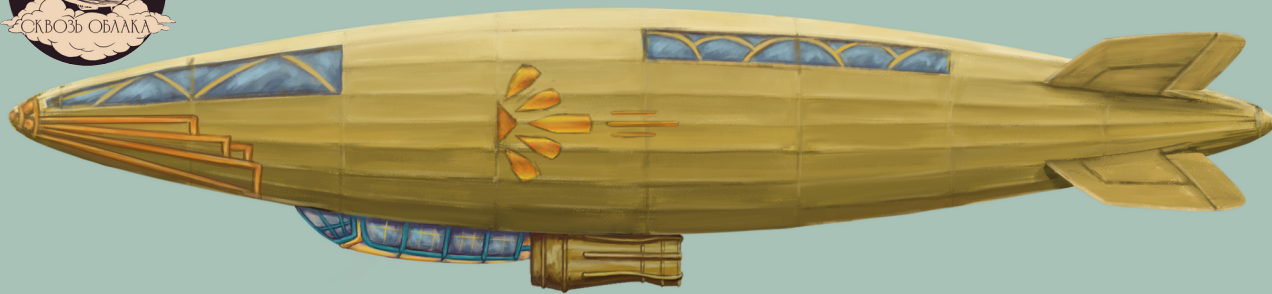
**Guns of Icarus Alliance, Sky2Fly** – основные механики связаны с управлением дирижаблем



**HighFleet (и FTL)** — генерация окружения, боевая система, основана на менеджменте отдельных отсеков корабля и управлении командой.







# СКВОЗЬ ОБЛАКА

## Визуальный стиль



Название оставляет желать лучшего, и в более живописном месте магазин бы долго не протянул. Ллорэк & Иллеш расположился на небольшой платформе в окрестностях Короны. Лавка привлекает облачников и солдат, которым нет дела до красивых вывесок: они спешат сбить товар, выбить скидку на табак и отправиться в   
на более красивое место.

Спросить о последних слухах



Уйти





# Таймлайн

**2023 +  
выпуск DLC  
«Авиаторы», «Боты»**

← разработка full-time - при инвестировании 9 млн рублей

**конец 2023  
релиз полной версии игры  
(Steam, VK play, EGS)**

**весна 2023  
баланс и тестирование  
механик, наполнение  
контентом**

**конец 2023  
вертикальный срез всех  
основных механик**

← разработка в режиме part-time

**2023  
навигация  
радиопереговоры,  
воздушные бои**

вижн, доработка  
UI, трейлер,  
маркетинг



**2020  
базовый симулятор  
дирижабля  
на itch.io**

← разработка в режиме part-time

**2021  
основы игровой  
экономики, режим  
платформы**

**2022  
внедрены нарративная и  
ролевая системы,  
оптимизация графики**

**2022  
тестовый и  
промо-билд**





Было/Стало



# КОМАНДЕ

- Олег Максимов — Программист, руководитель проекта
- Анастасия Максимова — Сюжет, нарратив, маркетинг
- Константин Калиновский — Геймдизайн
- Андрей Агапов, Максим Козловский — 3D моделирование
- Юлия Баранова — 2D арт, концепт-арт
- Сергей Шафранский — Sound design
- Лидия-Мария Кошечкина — Композитор

Мы ищем

- Technical artist
- UX/2D artist
- Unity 3D programmer



# Контакты



- E-mail [gruz103@gmail.com](mailto:gruz103@gmail.com)
- Telegram: [@syjgin](https://t.me/syjgin)





Telegram



Discord

VK



НЕФЕЛИЯ:



СКВОЗЬ ОБЛАКА

Powered by

