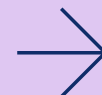


Питч игры Adether

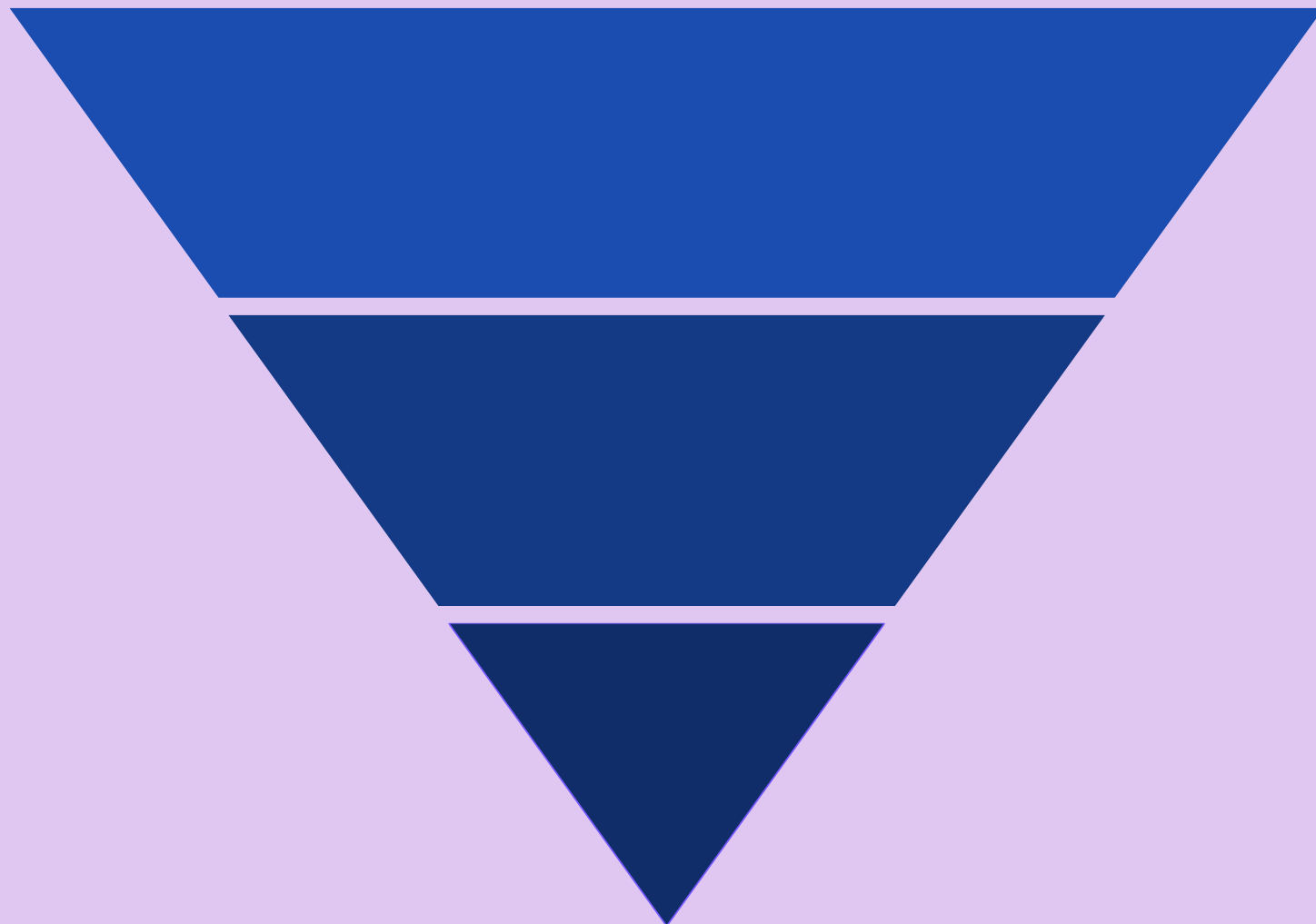
CyberKapusta Studio's:
Пестрецов Сергей Дмитриевич
Девяткин Павел Владиславович





План

- Об игре
- История
- USP
- Референсы
- Аудитория
- Геймплей
- Дальнейшие планы



Об игре

Психологический рогалик внутри сна главного героя.

Исследуйте комнаты, сражайтесь, ищите ответы, поддерживайте рейтинг для зрителей и не дайте проблемам поглотить себя.

Игра написана на Unity



История

Герой задумался, почему все люди в нашем вымышленном мире смотрят одни и те же каналы и передачи?

Почему без просмотра этих передач ты не поймёшь остальных?

Главный герой засыпает перед телевизором и проваливается в свой психоделический сон.





USP

- Редактор уровней
- Динамический геймплей
- Психологический рогалик



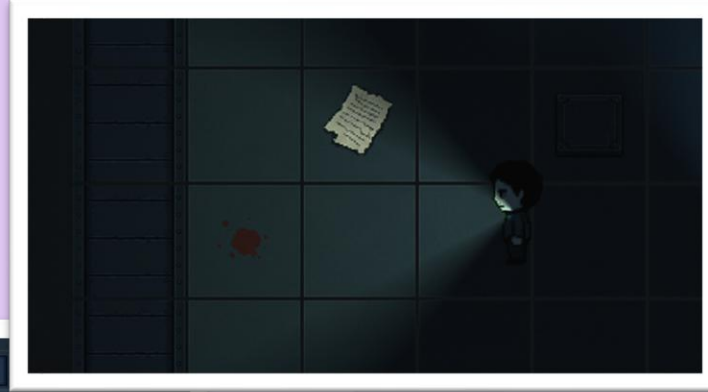


Референсы



OMORI

Визуальная часть, сюжет



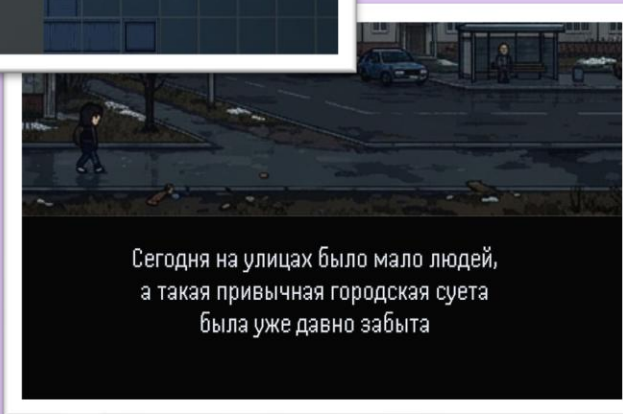
The Binding of Isaac: Rebirth

Архитектура уровней, система активных способностей



UNDERTALE

Подача сюжета, вступление, диалоги



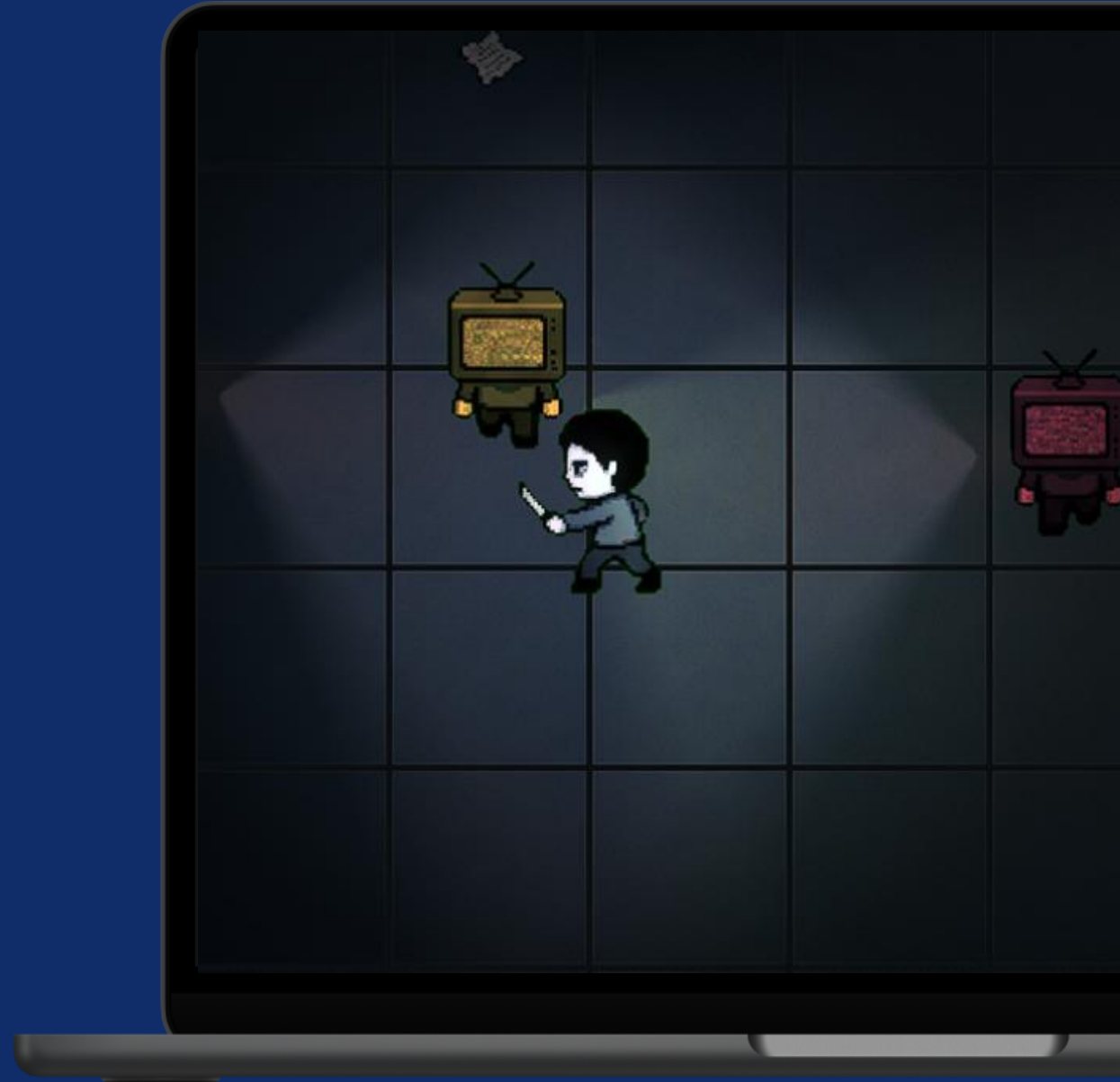
Целевая аудитория

- 14-20 лет
- Любят рогалики/глубокий сюжет



Геймплей

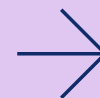
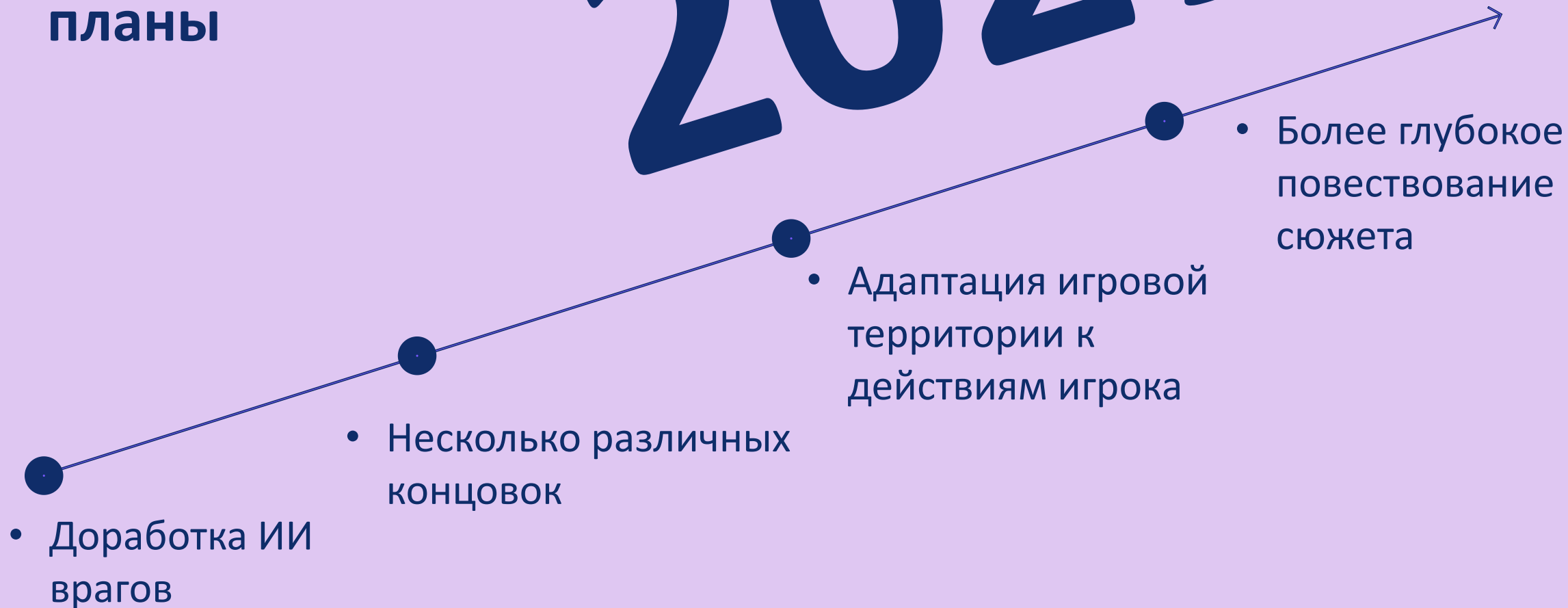
- Вид сверху
- Игрок исследует комнаты с врагами, ловушками и записками
- Система рейтинга: если игрок слишком долго бездействует, он начнёт умирать
- 2 активные способности: фонарь и пульт, который замораживает врагов на время





Дальнейшие планы

2027



Спасибо за внимание

