



РОЙ

Образовательная онлайн игра – симулятор

Состав группы:

Ончукова Полина, Точка кипения - Пермь

Батурко Егор, ФГАОУ ВО НИ ТПУ
Сахалин:
Евгения Филенко

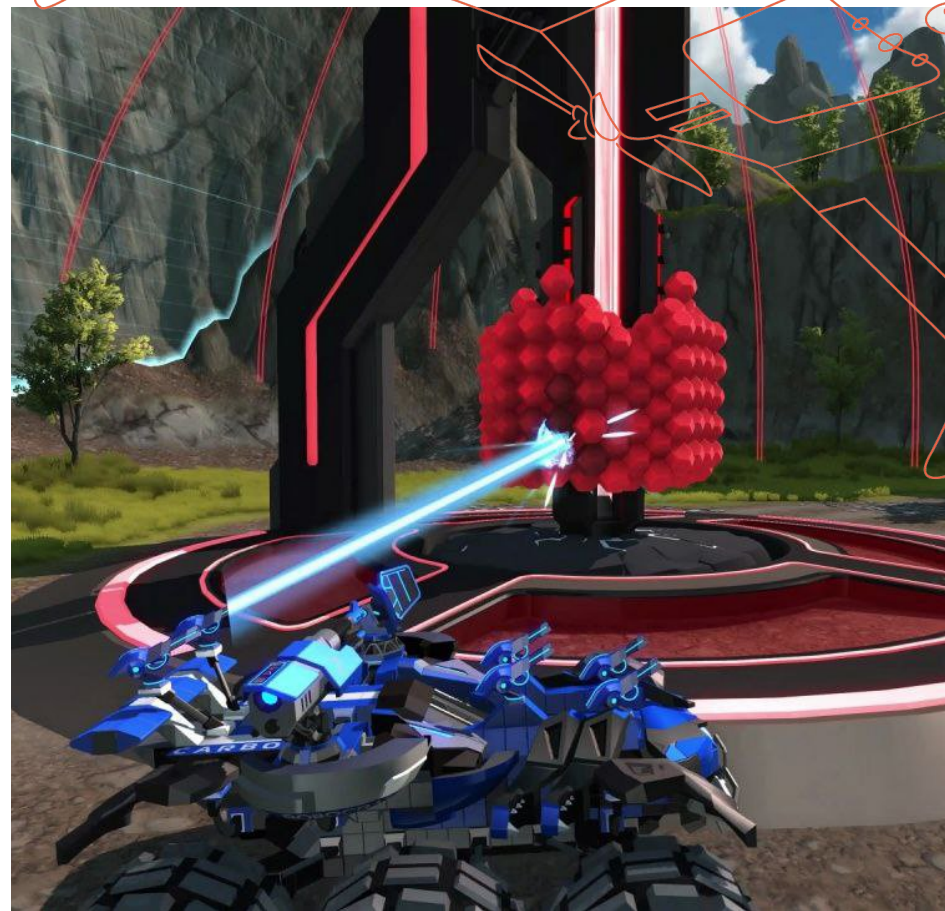
Александр Панекин
Александр Путинцев

Томск:
Егор Батурко

Новосибирск:

Сергей Сальников

Сорокина Юлия, НСО (Баганский район, МКОУ Водинская ООШ)



СУТЬ

Симуляторы полетов неинтересны детям тем, что в них нет экшена и сообщества. Детям нравится играть в мобильные игры. Если создать игру многопользовательскую, игру с вовлекающими механиками, турнирами и оффлайн призами, при этом имеющую целью научить пилотированию, программированию и обслуживанию, то можно будет воспользоваться нишей популярных игр.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

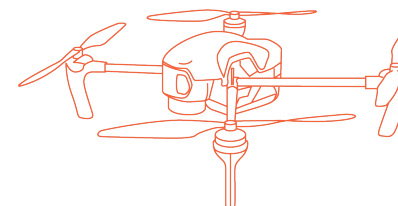
Школьники, молодежь, взрослые

ЦЕЛЬ

Популяризация БАС через медиум детских онлайн-игр. Занятие ниши популярных игр со специально разработанной образовательной игрой, с привлечением практикующей коммерчески успешной отечественной студией разработки. При этом собственником игры могло бы стать Кружковое движение по типу «Берлоги», но только на тему БАС. Вовлечение большого количества детей в полезную образовательную игру, которая позволит определить пути развития БАС.

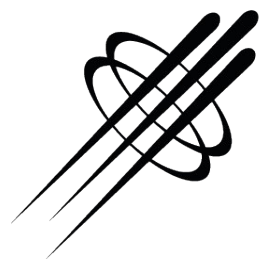
РЕЗУЛЬТАТ

Достаточно большое количество школьников в соизмеримом масштабе, играющих в отечественную игру (по аналогии с тем количеством, которое играет в популярные игры Standoff, BrawlStars и пр.)



Наброски в описании механик игры

- Сетевая игра по принципу matchmaking. Игроки команд выбирают различные режимы игры (кто больше, захват точки, deathmatch – разрушение противника, реф: Robocraft, Cross out)
- Игроки поощряются за счет усложнения уровня путем полета на специализированном оборудовании (акро) или без.
- Двигаются на условно самосборных машинах
- Сеттинг берлоги
- Мы играем в российскую игру на российском сеттинге
- Партнер – крупная компания по разработке игр (студия) с подтвержденным опытом коммерчески успешных игр
- Прохожу обучающий модуль, получаю задание, выполняю онлайн и получаю артефакт
- Конструирование – дорабатываешь свою осу, надо посчитать удельный вес, выбрать начальную осу. Игра для мобильного телефона с возможностью подключения контроллеров от настоящего БАС



A2023

Референс на существующие примеры

Название	Что хорошо сделано	Что не обязательно брать
Crossout	Вселенная сражения гараж миссии	До недавних пор только ПК. Слишком сложно погружаться в нее, очень много нюансов.
MechArena	Быстрое вовлечение, долгое удержание игрока	Нет образовательной составляющей, сплошная монетизация, которая отталкивает.

МЕТОДИКА

Какие методики планируется использовать в рамках активности:
существующие или необходимые к разработке



Методика (ссылки)

Сделать CustDev и изучить существующий рынок игр с привлечением платформ VK.
Максимально задействовать наработанные практики коммерчески успешных игр в подборе прототипов

Провести конкурс среди действующих коммерчески успешных студий по разработке их прототипов с тестом на реальных школьниках, и отследить их вовлеченность

Создать некоммерческую организацию, отвечающую за развитие платформы этой игры, за ее наполнение и последующую модерацию и преследование образовательных целей

Построить сеть дистрибуции игры среди школьников, и разработать механики совмещения онлайн с оффлайном (материальные призы за победы в турнирах)

Вовлекать детей также в разработку механик и развитие игры (глубинные интервью, поведенческая аналитика)

Ввести целевые показатели и настроить систему измерения, чтобы это не было профанацией и очередным проектом для отчетности перед федеральными инвесторами



Если вам откликается идея проекта
пожалуйста свяжитесь с
руководителем проекта

Сальниковым Сергеем
+79133970297

РЕСУРСЫ

Расскажите, какие именно ресурсы нужны для реализации, включая материальные и нематериальные



Ресурс	Количество	Направление использования
Команда по разработке игр (действующая студия по типу lesta games (wargaming.net), gaijin intertainment)	Провести конкурс мини-игр, среди отечественных студий с подтверждением количества установок и присутствия в ней пользователей	Разработка игры
Материальное обеспечение		<ul style="list-style-type: none">– Разработка игры– Призовые фонды (денежные или оборудование) для победителей ежеквартальных внутри-игровых турниров
Партнеры-производители БАС	на этапе MVP – достаточно 1 партнера	Разработка игровых задач под определенный тип БВС и/или тип управления
Маркетинг и продвижение через официальные каналы (РДДМ, НТИ, школы)		
Административная поддержка от ИОГВ		
Редактура содержания игры (сохранение образовательной цели не в ущерб ее вовлекающей составляющей)		



Возможные ПАРТНЕРЫ

Какие партнеры могут поддержать внедрение практики



Партнеры (ссылки на повышение квалификации)	Название организации	Чем могут быть полезны
https://tankionline.com/ru/	Альтернатив Геймс	Разработка игры
https://matryoshka.com/games-en.html	Студия по разработке игр matryoshka	Разработка игры
http://rev.games/	Студия по разработке игр RevGames	Разработка игры

