

К. J

■ OVERGROWN / ■ NODE 01 · ПОРТФОЛИО MMXXVI

Келаниса Дженнер

СИСТЕМНЫЙ И НАРРАТИВНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР

Игровые системы и экономика · квест- и нарративный дизайн · техническая документация и постановка задач для разработки

■ КЕЙСЫ

■ ДЕМО-ГЛАВА

■ КОНТАКТЫ

kiralis21@gmail.com · kelanisa.com/portfolio

© КЕЛАНИСА ДЖЕННЕР · MMXXVI

FULL MOON · 100%

Что я делаю

Кор-лупы, ресурсные контуры и мета, прогрессия, квестовые системы, UX-логика экранов, технические требования, состав MVP и Non-Goals.

6

ПРОРАБОТАННЫХ
проектов

4

ПОЛНЫХ ГДД
27–32 раздела каждый

~400

СТРАНИЦ
дизайн-документации

1

ИГРАБЕЛЬНАЯ ГЛАВА
в браузере

ЖАНРОВЫЙ РАЗБРОС

■ Мобильная F2P-платформа

визуальные новеллы, гача, коллекционная мета

■ Карточный рогалик

тактильная подготовка к бою, две экономики

■ Сатирическая стратегия

автономные агенты, эмерджентные кризисы

■ Хоррор с проценом

генерация уровней с проверкой проходимости

■ Торговая RPG

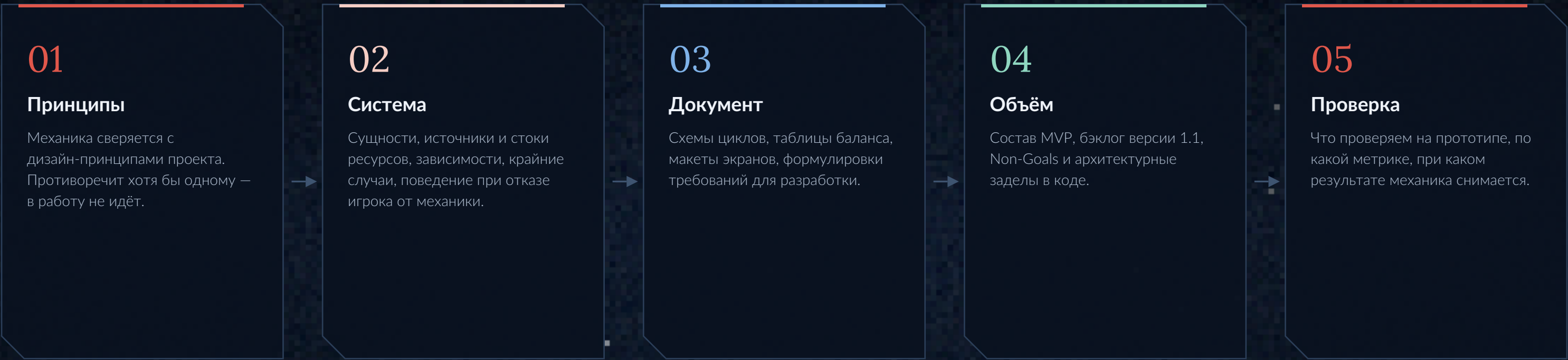
экономика расстояний и дефицита

■ Симулятор бюрократии

производство документов, последствия ошибок

Как устроена работа над фичей

Порядок работы над механикой: от сверки с дизайн-принципами до критерия, по которому она снимается.



ПРАВИЛА РАБОТЫ С ДОКУМЕНТОМ

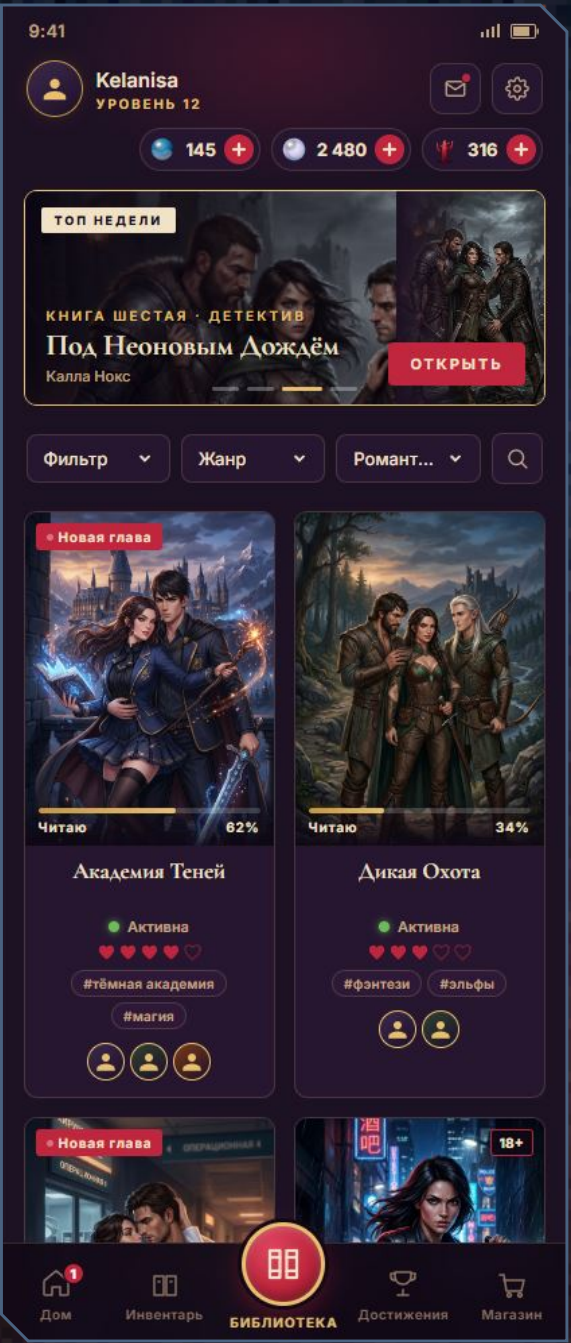
Числа баланса вынесены в отдельную таблицу, документ ссылается на неё: правка баланса не переписывает документ. · Прототипы и вспомогательные инструменты собираю через нейросеть: техническое задание, разбор полученного кода, итерации до рабочей сборки.

Arcane Hearts

МОБИЛЬНАЯ F2P-ПЛАТФОРМА ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

Библиотека историй, где прохождение глав питает коллекционную мету.

Дизайн-документ на 27 разделов: от микролупа диалога до требований к бэкенду и состава MVP.



Рамка проекта и главное решение

ЖАНР	Otome / interactive fiction, платформа историй
ПЛАТФОРМА	Мобильные устройства, free-to-play
АУДИТОРИЯ	Женщины 18–35, играющие в Клуб Романтики, Choices, Tears of Themis
МОЯ РОЛЬ	Весь дизайн-документ: 27 разделов, от кор-лупа до требований к бэкенду

ЗАДАЧА

Собрать библиотеку разножанровых историй и коллекционную мету в один продукт так, чтобы игрок жил в общем пространстве, куда истории добавляют жителей.

РЕШЕНИЕ

Прохождение глав сделано основным источником гача-валюты. Чтение питает коллекцию, коллекция возвращает игрока к чтению.

ИЕРАРХИЯ КОНТЕНТА

Приложение

общая мета: Дом, гача, валюты, достижения

Книга

самостоятельная история со своими фаворитами

Арка

нарративный блок; завершение выдаёт пакет карточек

Глава

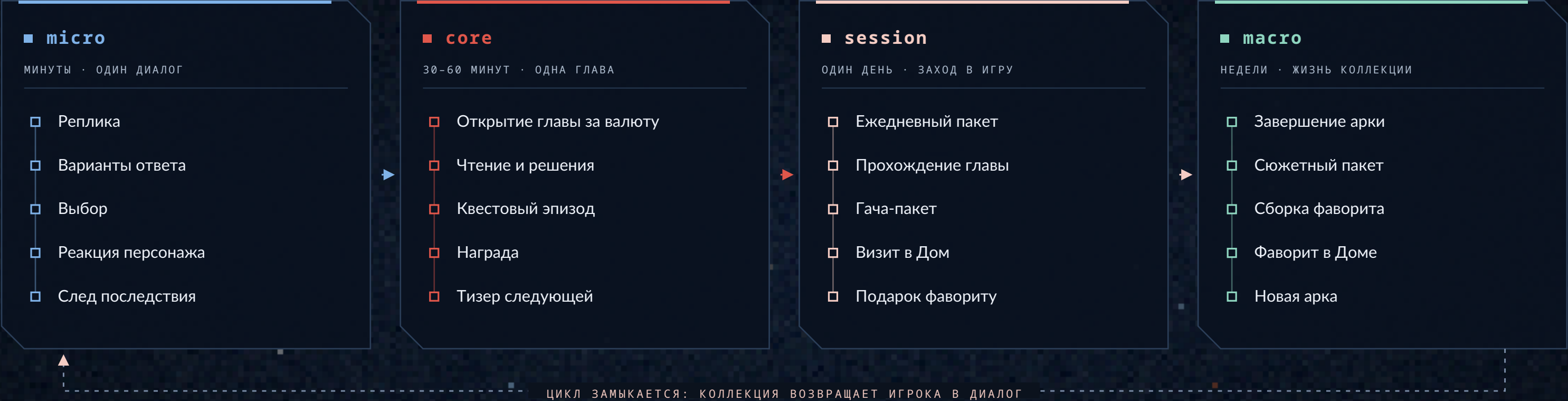
единица прохождения; открывается за валюту темпа

27 РАЗДЕЛОВ ДОКУМЕНТА

обзор продукта · дизайн-принципы · структура контента · кор-луп · каталог историй · система чтения и UX · справочник истории · квесты · валюты · ограничитель прохождения · ежедневное возвращение · гача · Алхимический Стол · Дом · фавориты · внешность героини · достижения · психологические профили · подписка · реклама · 18+ · праздники · первая книга · технические требования · MVP · non-goals · глоссарий

Четыре уровня игрового цикла

Четыре уровня цикла: диалог, глава, сессия, коллекция. Каждый удерживает игрока самостоятельно.



DESIGN_INTENT

Макролуп не завязан на одно событие: Дом живёт без чтения, фавориты реагируют, сезонный ивент раздаёт косметику бесплатно. Пропущенные дни ничего не отнимают.

Три валютных контура

Каждая валюта обслуживает свой слой экономики и имеет собственный набор источников и стоков.

■ прилив

ТЕМП ПРОХОЖДЕНИЯ

ИСТОЧНИКИ

- Таймерное накопление до потолка
- Ежедневный пакет раз в 6 часов
- Достижения
- Rewarded-реклама

СТОКИ

- Открытие глав по переменной стоимости

Прямая продажа за деньги не планируется

■ коралл

ПРЕМИУМ-ВЫБОРЫ

ИСТОЧНИКИ

- Завершение глав
- Ежедневный пакет
- Достижения
- Реклама
- Покупка за деньги

СТОКИ

- Усиленные реплики
- Романтические ветки
- Особые действия в квестах

Стоимость выбора видна до нажатия

■ жемчуг

ГАЧА И КОЛЛЕКЦИЯ

ИСТОЧНИКИ

- Завершение глав — основной f2p-источник
- Разговоры с фаворитами
- Распыление дублей
- Покупка за деньги

СТОКИ

- Гача-пакеты
- Комнаты и мебель Дома
- Операции Алхимического Стола

Дубль возвращается в цикл как ресурс

ДВА ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ДЕРЖАТ ЭКОНОМИКУ

Монетизация расширяет опыт и оставляет сюжет доступным без платежей. · Перепрохождение главы разрешено ради веток и пасхалок, экономические награды за него затухают по ступенчатой схеме.

MVP, отложенное и закладки в архитектуре

Три гипотезы MVP: игрок принимает ограничитель темпа, гача поверх нарратива читается органично, первой книги хватает для возврата.

■ в mvp

- 1 книга, 1 арка, 6–8 глав, 3 фаворита
- Валюта темпа с потолком накопления
- Переменная стоимость глав
- Ежедневный пакет наград
- Антифарм при перепрохождении
- Записная книжка и справочник истории
- Базовый Дом: одна комната
- Один тип гача-пакета

■ отложено в 1.1

- Расширение Дома
- Алхимический Стол
- Полная гача со всеми типами пакетов
- Редактор внешности героини
- Психологические профили игрока
- Сезонные ивенты и праздники

■ заложено в код, скрыто от игрока

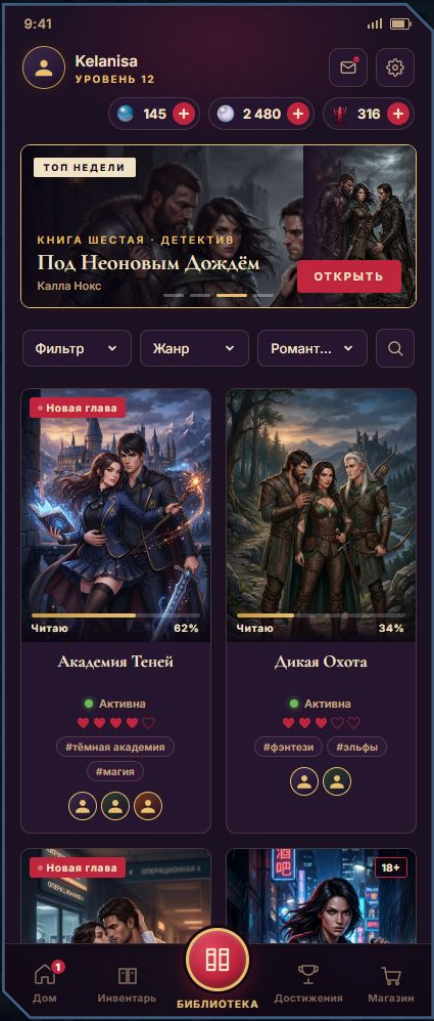
- Глобальная система флагов и переменных
- Серверные пулы на бэкенде
- Инвентарь под будущий Дом
- Параметр gender-choice для фаворитов
- Раздельная загрузка ассетов по книгам

NON - GOALS

Онлайн-PvP · открытый мир · генерация сюжета нейросетью в реальном времени · свободный ИИ-чат с персонажами · механики, нарушающие требования сторгов к раскрытию вероятностей.

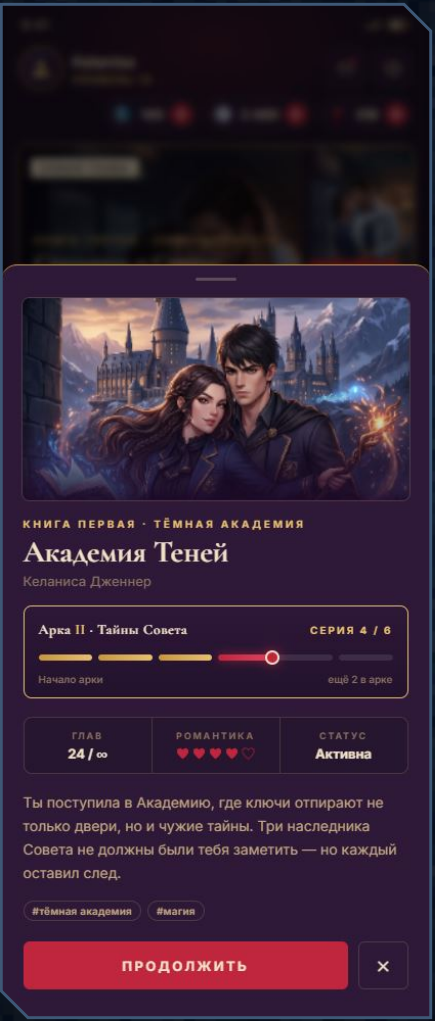
Экраны прототипа

Мобильный прототип по документу: каталог историй, карточка книги и настройки видимости профиля.



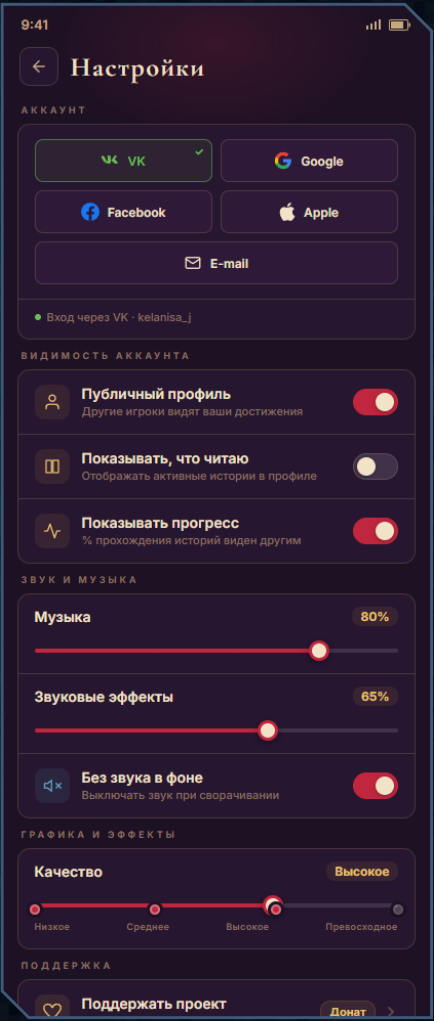
■ БИБЛИОТЕКА

Каталог книг: статус, прогресс чтения, шкала романтики, теги жанров, метка новой главы. Сверху три валюты, снизу — переходы в Дом, инвентарь, достижения и магазин.



■ КАРТОЧКА КНИГИ

Обложка, арка и номер серии, прогресс внутри арки, число глав, шкала романтики, статус книги, аннотация и теги.



■ НАСТРОЙКИ

Привязка аккаунта, публичность профиля, показ активных историй и процента прохождения, звук, качество графики.

■ КЕЙС 02

Pst, Potions?

КАРТОЧНЫЙ РОГАЛИК С ТАКТИЛЬНОЙ АЛХИМИЕЙ

Подготовка к бою вынесена в отдельную фазу с физикой предметов и стеками LIFO. Две ресурсные экономики в бою, созу-деревня как хаб, премиум-модель для Steam.



Ниша и уникальное предложение

ЖАНР	Card roguelike + тактильный алхимический симулятор
ПЛАТФОРМА	PC и Steam Deck, Unreal Engine 5
МОДЕЛЬ	Premium-продажа плюс косметические DLC
СЕССИЯ	Один ран — от 30 до 60 минут

USP

Подготовка к бою вынесена в отдельную тактильную фазу с физикой предметов и стеками LIFO. Порядок укладки решает исход боя раньше, чем начался первый ход.

РИТМ, НА КОТОРОМ ДЕРЖИТСЯ ИГРА

Данж чередует расслабленную сортировку без таймера и напряжённый пошаговый бой. Два типа внимания сменяют друг друга каждые несколько минут.

КОНКУРЕНТНАЯ РАМКА

ИГРА	ЧЕГО ТАМ НЕТ
Slay the Spire	физической подготовки, двойной экономики
Balatro	миньонов и тактильной работы с предметами
Wildfrost	фазы стола и алхимических рецептов
Inscryption	cozy-слоя и деревни-хаба
Cult of the Lamb	карточного боя
Capybara Go!	глубины: текстовый P2W без механик

Cozy-рогалик с тактильной подготовкой к бою на рынке не встречается. Ближайший по образу конкурент занимает нишу мобильного P2W.

Фаза Стола: игрок программирует свой бой

Перед боем содержимое мешка высыпается на стол. Игрок раскладывает предметы по трём колбам. Колба работает как стек: последний положенный достаётся первым.

колба А

ВЕРХ · ПЕРВЫМ

Шарм ледяной стихии

СЕРЕДИНА

Трава лечения

ДНО · ПОСЛЕДНИМ

Драгоценный камень

колба Б

ВЕРХ · ПЕРВЫМ

Леденец с черепом

СЕРЕДИНА

Монета для подкупа

ДНО · ПОСЛЕДНИМ

—

колба В

ВЕРХ · ПЕРВЫМ

Пластин-мана

СЕРЕДИНА

Пластин-мана

ДНО · ПОСЛЕДНИМ

—



что происходит в бою

□

Ход 1 · шарм из А — ледяная стихия миньону, леденец из Б — яд на врага

□

Ход 2 · мана из В — дорогое существо на стол

□

Ход 4 · враг ударил больно — лезем глубже в А за травой лечения

□

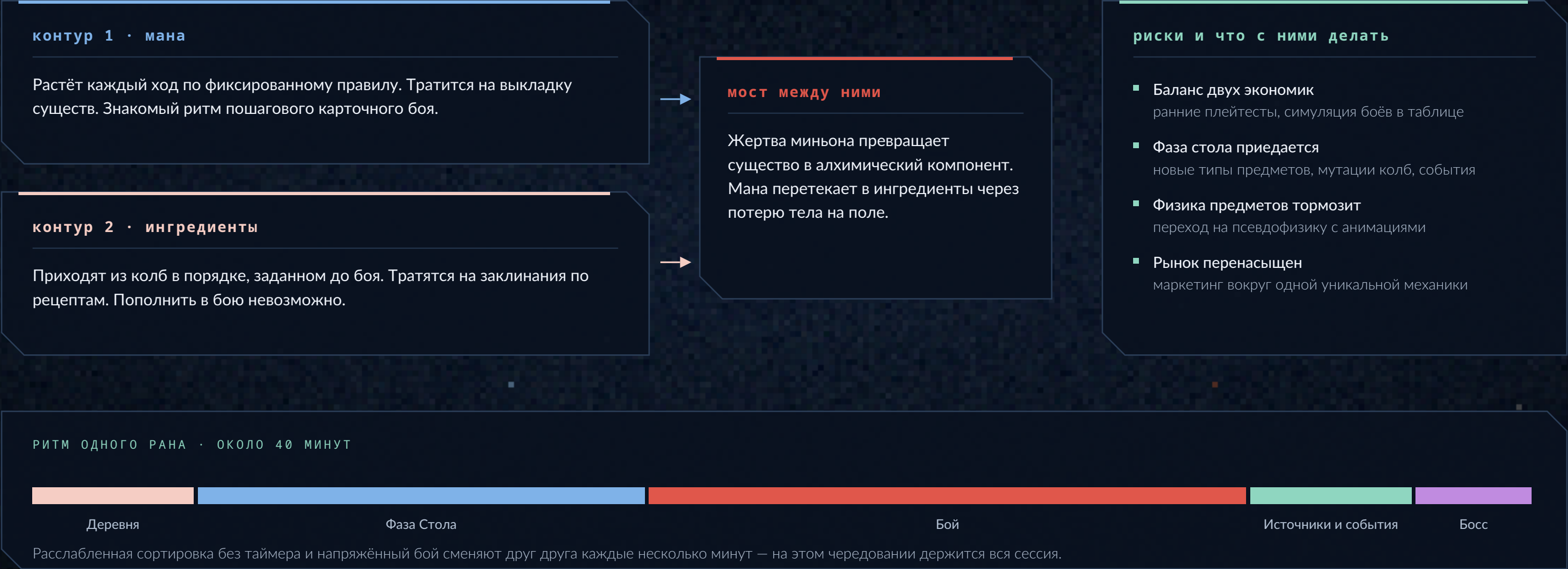
Ход 6 · дела плохи — монета из Б, подкуп врага

ПОЧЕМУ МЕХАНИКА РАБОТАЕТ

Решение принимается заранее и в тишине, а цена ошибки выясняется под давлением. Игрок винит собственную раскладку, поэтому проигрыш читается как справедливый. Привычный выбор карты в руке заменён пространственной задачей.

Две экономики в одном бою

Мана и ингредиенты живут по разным правилам и связаны механикой жертвы.



Визуальное направление

Задача художнику по референсам: состав кадра, свет, плотность деталей, читаемость предметов без наведения курсора.



■ ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Домик алхимика, деревня-хаб и башня на горизонте. Первый экран сразу обещает cozy-мир и цель.



■ ДАНЖ

Пещера со светящимися грибами, сундук, источник. Развилки читаются по свету, а не по подписям.



■ ФАЗА СТОЛА

Стол, насыпанный мешок и три колбы. Каждый тип предмета отличается формой, цветом и блеском.

ТРЕБОВАНИЯ К СТИЛЮ

ТЕХНИКА	3D pixel art: cel-shading плюс пикселизация на выходе, Unreal Engine 5
СВЕТ	Тёплые источники в кадре — лампы, фонари, окна. Холод только у аномалий и источников
ЧИТАЕМОСТЬ	Тип предмета опознаётся по силуэту и цвету до наведения курсора
ТОН	Cozy без сахара: милый мир, в котором миньона жертвуют ради компонента

■ КЕЙС 03

Grand Lodge

САТИРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ О СКРЫТОМ УПРАВЛЕНИИ

Автономные политики, три канала влияния и десять игровых лет на то, чтобы доить страну и не дать ей развалиться. Симуляция, в которой кризисы рождаются из систем.



Три руки управления

Ни один инструмент влияния не покрывает все задачи — любая проблема требует комбинации минимум из двух.

■ кадры

Назначения, перестановки, увольнения, призыв новых политиков из коллекции

- Медленно
- Меняет источник проблемы
- Дефицит подходящих людей

■ физическое вмешательство

Ручное воздействие в реальном времени бытовыми предметами дисциплины

- Мгновенно
- Лечит симптом
- Растит подозрение к куратору

■ бумага

Доносы, поддельные указы, печати, подписи, компромат из фотографий

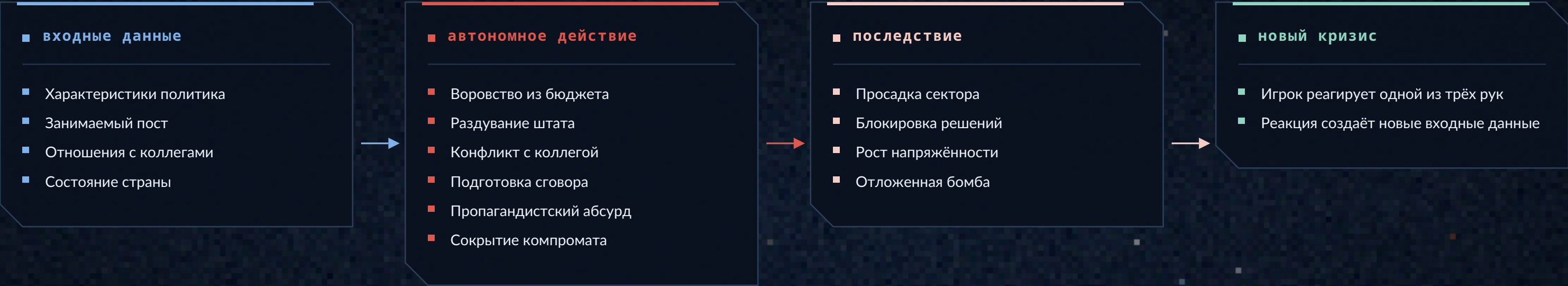
- Отложенный эффект
- Работает чужими руками
- Требуется подготовки заранее

ГЛАВНАЯ ДИЛЕММА ПРОЕКТА

Игрок обязан выкачивать из страны ценности для логи и одновременно удерживать её от распада. Каждый ресурсный выбор стоит между жадностью и устойчивостью: перетянешь — страна ломается, недотянешь — лог выносит предупреждение. Три предупреждения заканчивают партию.

Откуда берётся хаос

Кризисы возникают из взаимодействия систем. Заскриптованных сюжетных катастроф в проекте нет: игрок тушит последствия собственных решений и чужой автономной глупости.



СЛАБЫЙ ЛИДЕР КАК УСИЛИТЕЛЬ

Возрастной или мягкий глава государства повышает наглость подчинённых по всей вертикали: растёт воровство, растёт склонность к заговору, чаще срабатывает спонтанное вредительство. Одна характеристика одного персонажа перестраивает всю симуляцию.

ФОТОГРАФИЯ КАК АЛЬТЕРНАТИВА ШВАБРЕ

Игрок фиксирует нарушение на фото. Снимок можно показать лидеру, оставить рычагом давления, подбросить конкурирующей фракции или придержать: ценность компромата растёт со временем.

Приборная панель государства

Четырнадцать взаимосвязанных показателей страны и шесть личных показателей куратора. У каждого свой критический порог; числа вынесены в таблицу баланса.

показатель	что происходит за порогом
Благосостояние населения	массовые бунты
Уровень недовольства	революция
Прочность экономики	долговая спираль
Объём доступных денег	дефолт, паралич аппарата
Размер дани ложе	чрезвычайная проверка
Международная напряжённость	война
Уровень коррупции	воровство превышает доходы
Устойчивость власти	переворот
Управляемость аппарата	приказы не исполняются
Риск бунта	локальные восстания
Риск внешней войны	военный конфликт
Подозрение масонского влияния	охота на куратора
Кадровый голод	некого ставить на посты
Биологический возраст элиты	кризис преемственности

личные показатели куратора
Репутация в ложе
Личный комфорт
Запас компромата
Число предупреждений
Скрытый риск раскрытия
Печати ложи

пять уровней цикла	
Микро	секунды · точечное вмешательство
Кор	сезон · вводная, кризисы, сбор
Макро	игровой год и отчёт ложе
Сессия	партия длиной в десять лет
Мета	рост в ложе, новые страны и инструменты

Визуальное направление

Кабинетная бюрократия снаружи и разрез государства изнутри: два масштаба, между которыми переключается игрок.



■ ВЫБОР СТРАНЫ

Стартовые параметры партии: строй, сложность, экономика, коррупция, стабильность, размер дани. Рядом ранг в ложе и выбор начального инструмента.



■ ИГРОВОЙ ЭКРАН

Город в разрезе: кабинеты открыты, политики заняты своими делами. Слева показатели страны, справа подозрение и напряжённость, сверху дата и скорость времени.



■ ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Кабинет куратора с макетом страны на столе. Отсюда — новая партия, коллекция политиков и настройки.

ЧТО ЗАДАЁТ СТИЛЬ

МАСШТАБ	Кукольный дом на весь экран: здание вскрыто, видно каждого чиновника за столом
ТОН	Канцелярская роскошь: сукно, латунь, печати, папки. Сатира держится на деталях
ЧИТАЕМОСТЬ	Кризис виден по силуэту сцены раньше, чем игрок посмотрит на показатели

Ещё три проекта

Хоррор с проценом, торговая RPG на экономике дефицита, симулятор бюрократии.

Escape from Gigahrusch

ХОРРОР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА · 32 РАЗДЕЛА

- Процедурная генерация блоков с проверкой проходимости
- Фазовая структура игрового блока и цикл Самосбора
- Ограничения инвентаря как источник напряжения
- Сохранения, преследователь, маршрут выхода

Veles: Lords of the Crossroads

ТОРГОВАЯ RPG · VISION STATEMENT

- Экономика географии: цена определяется дефицитом в регионе
- Вес денег и логистика как ограничение свободы
- Мобильная база-повозка для крафта в пути
- Отдельный документ с анализом целевой аудитории

После залпа Авроры

СИМУЛЯТОР БЮРОКРАТИИ · КОНЦЕПТ

- Производство документов как механика рабочего дня
- Смена политического контроля меняет правила проверок
- Конфискации и планирование запасов между днями
- Квестовая ветка с последствиями ошибок

Демо-глава в браузере

Глава визуальной новеллы по моему сценарию: плейсхолдеры вместо ассетов, остальная логика рабочая.

что в демо

- Библиотека историй и карточка книги — тот самый каталог из документа
- Глава кадр за кадром: реплики, смена фонов, точки выбора
- Техническая панель: frameID, номер сцены, локация, говорящий, спрайт и эмоция
- Статы истории, которые меняются от решений игрока
- Переключение цветовых гамм для проверки читаемости диалоговых плашек

формат сценария

Кадр размечен идентификатором, фоном, спрайтом, эмоцией, звуком и дельтой статов. Из разметки собирается ассет-лист и порядок их появления в сцене.

kelanisa.com/portfolio

Открывается в браузере, регистрация не нужна

Связаться

Открыта к удалённой работе и к релокации.

kiralis21@gmail.com

`kelanisa.com/portfolio`

Полные дизайн-документы — по запросу, под NDA.