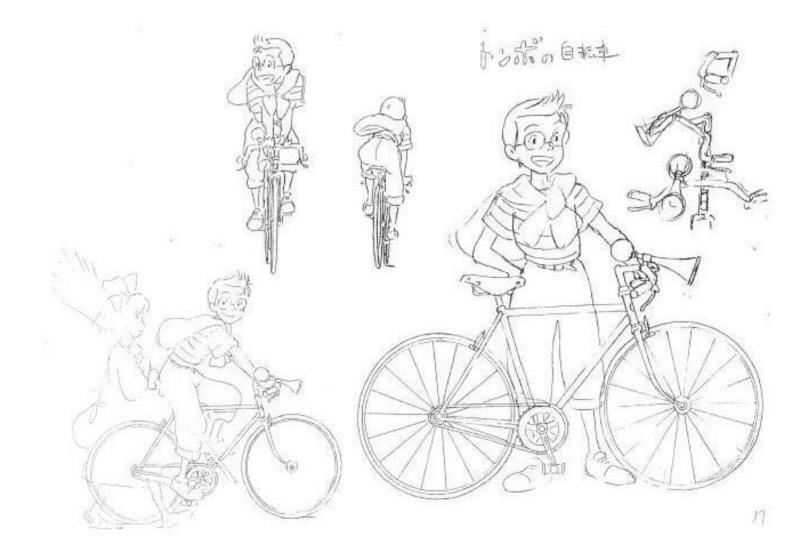




Глобальная история игры посвящена юноше с трудным детством, который страдает от кошмаров и плохого сна. Девочка, работающая доставщицей снов, долгое время наблюдает за главным героем. Она решается нарушить главное правило измерения снов — взять юношу в свой, волшебный мир. Дав ему возможность отвлечься от забот и сбежать вместе с ней, девочка обрекает их обоих на приключение, сулящее множество опасностей.



Основными элементами взаимодействия с игрой, то есть игровыми механиками, станут перемещение в двумерном пространстве, ускоренный рывок, прыжок и боевая система.



Композиционно игра будет разбита на несколько уровней, большей частью которых будут являться различные вариации снов.



Для разработки планируется привлечь обучающихся Московского Политеха, заинтересованных как в разработке игр в целом, так и в развитии отдельных профессиональных навыков, таких как рисование, моделирование и программирование.





Ключевыми преимуществами конкретно этого проекта является его проработанность, небольшой масштаб разработки, а также невысокая конкуренция среди отечественных игр, позволяющая участвующим в проекте получить не только опыт разработки в команде и портфолио для последующей работы в индустрии, но и возможность коммерческой выгоды от успеха совместно разработанного продукта ввиду его публикации на отечественных и зарубежных площадках-дистрибьюторах.