**Рабочее название игры:** Cpp Adventure.

**Целевая аудитория и портрет игрока**: Целевая аудитория представляет собой школьников 5-11 классов, студентов, людей до 30, которые хотят изучить программирование на уровне синтаксиса и объектно-ориентированного программирования. Также, стоит учитывать, что основная аудитория будет мужского пола, так как они:

1. Являются наибольшей составляющей айти
2. Предпочитают игры типа приключения, сражения гораздо больше.

**Жанр игры**: Обучение, приключение, 2D платформер.

**Целевые платформы**: целевая платформа Windows 11.

**Количеств игроков:** одиночное прохождение.

**Основные особенности игры:** Основной особенностью игры является изучение языка программирования С++ во время прохождения сюжетной истории.

**Геймплей, основная механика и мотивация игроков:** Геймплей представляет собой набор следующих механик:

1. Консоль разработки – при нахождении определенного набора предметов игроку открывается доступ к консоли разработки, в которой он сможет писать и выполнять код, для достижения какого-либо результата.
2. Магазины – Для улучшения разных компонентов разных предметов игроку потребуется реализовать улучшение тех или иных предметов.
3. Инвентарь – во время прохождения игры персонаж будет встречать множество предметов, которые можно будет поднять чтобы сражаться, восстанавливать здоровье и др.
4. Квесты – по мере прохождения игры игроку потребуется выполнять разные квесты, целью которых будет реализация кода и получение из него нужного результата.

**Сторителлинг и нарратив**: 8020 год. На земле остались лишь единицы людей. Куда пропали остальные - никто не знает. Теперь, нужно построить новую цивилизацию, цивилизацию, в которой людям предстоит собраться, соединиться воедино, и начать новую жизнь. Именно для этого молодой парень 26 лет по имени Вик начинает свой путь на поиски остатков людей, чтобы вместе с ними просто выжить, и автоматизировать.

**Преимущества перед конкурентами**: Игры конкурентов делятся в основном на три категории

1. Игры с дешевой графикой.
2. Игровые паззлы, из которых нужно собирать код.
3. Игры, которые работают лишь только на написании кода.

Данный игровой продукт будет реализован в виде платформера, с полностью открытым игровым миром, который делится на локации, что позволит игроку перемещаться между ними, выполнять доступные квесты.

**Приблизительное время релиза**: 1 июня планируется дата выхода первой, пробной версии продукта.

**Приблизительный бюджет**: 8 000-10 000 руб будет отведено из личных средств для покупки игровых ассетов – музыки, спрайтов, анимаций, эффектов, с реализацией которых возникнут проблемы.