**«Nightmare catcher»**

**Концепт:**

Захватывающая игра про преодоление страхов путем сражения с монстрами из кошмаров в роли ловца снов – духа, заключенного в амулет, прогоняющий плохие сны. Амулет принадлежит конкретному человеку, который взрослеет на протяжении игры, и его сны вместе с ним. Во время прохождения контента человек может проассоциировать себя с личностью героя которому принадлежат кошмары, и прочувствовать его некоторый психологический опыт.

**Сеттинг:**

Сон человека, живущего в наше время, – вымышленный мир, основанный на его прошлом и фантазиях.

**Целевая аудитория:**

Подростки 12+

**Структура:**

Игра состоит из 5 уровней, каждый из которых (кроме 3-его) состоит из 3-ех комнат, в каждой из которых герою предстоит сразиться с кошмарами его человека. Например, страх темноты, страх абьюзивных отношений и внутренние демоны. Структура уровня: в первых двух комнатах уровня встречается по 3 мелких врага. А в последней – два маленьких и один большой. Термины «большой» и «маленький» определяются в зависимости от количества HP врага. Этот принцип распространяется на все уровни кроме 3-его.

Краткое описание стилистики уровней:

1 уровень – страхом маленького ребенка является темнота. Враги предстают в виде теней.

2 уровень – страх ребенка школьного возраста: агрессивно настроенные учителя и одноклассники.

3 уровень – отличается от остальных по структуре! Представлен в виде лабиринта, где игроку необходимо найти правильную последовательность поворотов. Олицетворяет поиски себя после окончания школы.

4 уровень – первые неудачные отношения перерастают в кошмар. Партнер, являющийся энергетическим вампиром, предстает в кошмаре в виде настоящего вампира и его прихвостней.

5 уровень – после части прожитой жизни и всех пережитых невзгод человек начинает осознавать, что главным источником кошмаров всегда являлся он сам. Финальный босс игры – это тёмная версия хозяина ловца снов, олицетворяющая все его негативные мысли и опыт. Мелкие монстры взяты из предыдущих уровней (для рефлексии).

**Игроки:**

Игра рассчитана на одного игрока, исполняющего роль ловца снов. Консольная игра.

**Ход игры:**

В процессе игры основная цель игрока – уничтожать врагов для получения новых способностей (для сражений в будущем) или получения подпитки (HP). Изначально игроку доступен набор базовых умений:

1. Атака – герой совершает удар, отнимающий небольшое количество здоровья противника.

2. Использование инвентаря – открытие меню предметов и возможность «съесть» что-то повысив своё значение HP на фиксированное значение.

Постепенно с прохождением уровней добавляются специальные умения:

1. Навык ослепления врагов – позволяет уменьшить шанс попадания атак врага на фиксированное количество ходов, «ослепляя его».

2. Доведение до паники – позволяет отложить атаку противника на 1 ход/уменьшить его силу атаки на фиксированное количество ходов.

3. Высасывание здоровья противника – позволяет отнять у противника определённый процент здоровья и увеличивает количество здоровья героя на определенный процент от потерянного врагом HP.

Персонаж может погибнуть от атак врагов. Если персонаж умирает, то он восстанавливается на 1-ой комнате текущего уровня.

**Цель игры:**

Спасти человека от мучающих его кошмаров (дойти до последнего уровня и победить главного босса), чтобы помочь ему обрести безмятежный сон (открыть концовку).

**Реализация:**

Игра в текстовом формате на консоли c++. Окружение, враги и действия игрока создаются с помощью словестных описаний.

**Команда разработчиков:**

Самсонова Таисия, Михайлова Анастасия