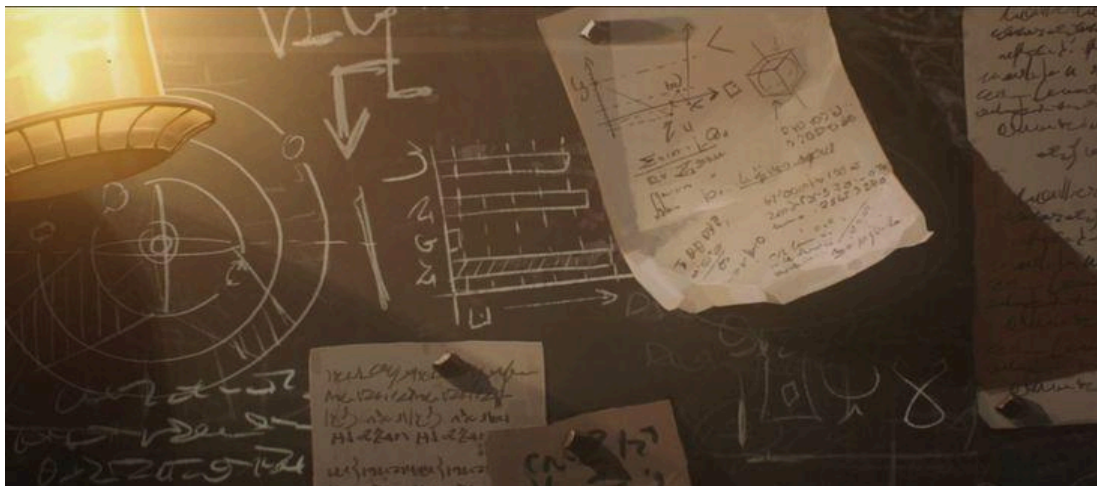


# **Команда: 4 Позиции Страуструпа**

## **Игра:**

### **Башня просвещения**



**Команда разработчиков:**  
Сафронов Глеб Эдуардович  
Группа, ИСУ: J3103 476009  
Григорьева Ульяна Владимировна  
Группа, ИСУ: J3102 465645

## **Концепт**

Игрок берет на себя роль студента университета – башни, что устремляется к небесам, словно Вавилон, скрепляя их с землей человеческой. Просматривая списки результатов экзаменов, Вы узнаете, что не сдали, что повергает дух и приводит в растерянность. Однако загадочный студент, оказавшийся рядом в совершенно необходимый момент, за небольшое поручение – принести некоторые ингредиенты – подсказывает путь, по которому возможно обрести душевное спокойствие – собрать пять мемуаров по пяти дисциплинам, книги, обладающие магическими свойствами, способные внедрить знания, содержащиеся в них в подкорки подсознания, образовав новые нейронные связи за считанные секунды. Разве это не интригующе? Теперь Вам предоставляется возможность пройти все испытания, которые готовят заколдованные и захваченные различными существами и монстрами комнаты; отыскать все мемуары, чтобы сдать экзамены и не попасть в лапы деканата, уже готовившего списки на отчисление.

## **Сеттинг**

Действие разворачивается на территории университетской башни. Атмосфера игрового пространства пропитана духом мистики и элементами эстетического направления Dark Academia. Вы блуждаете по таинственным закоулкам учебного заведения и исследуете аудитории, побеждаете монстров, собирая оружие и припасы, знакомитесь с персонажами, выполняя их задания и приятно проводите время, ведь загадочность и мрачность часто разбавляется шутивными фразами и диалогами.

## **Целевая аудитория:**

- Подростки 16+
- Поклонники готического искусства, любящие атмосферу Темной академии, увлеченные нарративными, исследовательскими играми, ценящие мрачность и таинственность, вдохновленные классической литературой и университетским, академическим антуражем.

- Ценители моральных выборов, когда необходимо задуматься над каждой стороной вопроса, где любое решение является последствием и несет в себе Чеховское ружье.
- Любителям погружаться в историю, в чувства и эмоции главного героя, проходить события его жизни и терпеть изменения личности вместе.
- Тем, кто узнает в игре отражение студенческого стресса, страха перед экзаменами, кому нравится разбавление серьезного сеттинга ироничными беседами с персонажами и элементами сюрреализма.
- Любители текстовых RPG, сражений, основанных на моральной этике игрока, где важны размышления и диалоги, а также их философский подтекст.

### **Описание:**

1. Жанр: текстовая RPG, приключенческая визуальная новелла в жанре мистики, комедии, психологии, затрагивающая университетскую тематику.
2. Игроки: процесс игры происходит при помощи консоли; рассчитывается только для одного игрока.
3. Игровой процесс: исследование локаций-аудиторий, подбор оружия, припасов и артефактов, сражения, взаимодействие с неигровыми персонажами, нравственный выбор и решение социальных проблем, прохождение по собственному личностному пути героя.
4. Развитие сюжета будет проходить через сражения, смыслом которых является подбор мемуаров, позволяющих обрести знания для сдачи сессии.
5. Инвентарь:
  - Особое и уникальное оружие для борьбы с монстрами, каждого из них можно победить только одной единственной вещью, которую возможно собрать на этажах университетской башни, что необходимо для продвижения в сюжете.
  - Артефакты и припасы можно заполучить из успешных диалогов с неигровыми персонажами. Они скрасят геймплей и улучшат сюжетную глубину.

### **Структура**

Игра состоит из начальной локации – Холла, где игрок знакомится со всеми своими задачами и обретает понимание структуры геймплея, 3-4 этажей с аудиториями, в которых находятся квесты и монстры, с кем будет необходимо сразиться для получения артефактов и оружия, а также самого последнего этажа – комнаты деканата, где будет происходить финальный бой с игровым боссом – именно там у Вас появится выбор того, как в итоге Вы хотите завершить собственную судьбу и храбрый путь героя.

### **Реализация**

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

Условие победы: Игрок смог собрать все мемуары и победить финального босса

Условие поражения: Игрок умер в бою/был отчислен.