**Введение :**

Действие игры будет проходить в фэнтезийном мире, в котором главному герою дан выбор: спасти мир или уничтожить его. Жанр игр Real-time или Tactical RPG, основной упор в которой делается на раскачку одного из N классов, которые в свою очередь имеют 3 ветки развития, сопоставимые с поступками в игре(Good, Neutral, Bad). Так же доступен режим данжей, как отдельный от кампании. Данжи должны генерироваться рандомно, наполняемые лутом и мобами в зависимости от прокачки уровня персонажа. Игра будет графически оформлена в стиле 2.5D, музыкальное сопровождение будет подобранно когда будет готова вселенная игры.

**Жанр и аудитория :**

Жанр игры, как было сказано ранее : Real-time или Tactical RPG. Игра будет включать в себя 2 режима : хождение по карте, для получения квестов и пошаговую(или динамическую боевку). Под управлением игрока находится герой, и НПС, которые равны ему в силе и присоединяются к нему по ходу прохождения игры.

Целевая аудитория(ЦА) данной игры - люди, возрастом от 14 до 25 лет. В идеале, студент, проводящий много времени за гриндом в режиме данжей. Так же, за счет мягкой графики, игра может расширить свою аудиторию и на более молодую аудиторию( и за счет упрощения уровня сложности). Аудитория старше ЦА может быть вовлечена в игровой процесс за счет усложнения игрового процесса и глубоко продуманному миру.

**Основные особенности игры :**

Наличие 2 режимов игры : кампании и аркадного режима(dungeon mod). Кампания должна включать в себя сюжетную линию, прохождение которой в среднем должно занять 8 часов. Аркадный режим, в свою очередь, должен включать в себя генерацию уровней для поддержки гринда в дальнейшем после кампании.

**Сравнение :**

Данная игра имеет схожий с Mount&Blade режим передвижения по глобальной карте, но в отличии от M&B игрок не видит скрытых мобов.

Так же, механика игры(возможно) будет базироваться на системе Dungeon & Dragons. Тоесть кидание дайсов (скрыто от пользователя), которые проверяют шанс попадания, крита, уклонения, etc.

Графика игры будет схожа с играми такими как : Bastion, Banner saga, Transostor. Упор будет делаться на максимально простой интерфейс и (возможно) спрайтовые текстуры. Мир игры разнообразен : начиная от заснеженных гор, продолжая плодородными равнинами и бескрайними песками с утерянными сокровищами древних цивилизаций(возможно эта локация и будет входом в dungeon mod.

**Платформа :**

PC, в начале для Windows с дальнейшим расширением для поддержки Mac и Linux систем.

Игровые требования будет не велики, за счет 2.5D графики и простоты интерфейса, но не в ущерб красочности мира.