**The 12 Dungeons of Hell**

**by Ginger Éclair Studio**

**Содержание**

1. **Концепт игры**

1.1. Название

1.2. Описание

1.3. Жанр

1.4. Аудитория

1.5. Особенности

1.6. Сюжет

1.7. Механики

1.8. Стилистика

1.9. Локации

     1.10. Уровни

     1.11. Музыкальное сопровождение

     1.12. Графика

     1.13. Платформы

     1.14. Системные требования

     1.15. Сроки и бюджет

     1.16. Технологии

     1.17. Продвижение

**1. Концепт игры**

**1.1. Название**

*The 12 Dungeons of Hell* – название говорит о долгом путешествие и сражение в преисподни

**1.2. Описание**

Небольшая игра в стиле дарк фентези и немного соулс лайк по хардокру, нацеленная на прохождение уровней. Каждый уровень будет уникален по-своему и сам по себе он будет представлять из себя подземелия со своими боссами, которое будет проходить воин. За каждую комнату подземелья будет считаться рекорд заработанных очков. По пути игрок будет получать новые уровни и оружия, а также возможность вкачать свои навыки или улучшить оружие. Игра должна затронуть своим небольшим сюжетом а так же и залипательным геймплеем.

**1.3. Жанр**

* RPG от 3 лица
* Фантастика
* Выживание
* Приключения
* Головоломки

**1.4. Аудитория**Аудитория игры нацелена на подростков и на более взрослую аудиторию игроков так как игра будет частично напоминать Diablo. 15+

**1.5. Особенности**

* Прокачка талантов после каждого уровня (бонусы или дополнительные способности)
* Выбор следующий комнаты на основе подсказок. После завершении игры будут доступны все комнаты
* Нарисованные каст-сцены, которые будут повествовать о сюжете игры
* Достижения за прохождение и другие испытания
* У каждого уровня есть шанс, при котором игрок сможет получить дополнительные прокачки при прохождении. Это позволит игроку прокачаться если следующие уровни для него сложные. С каждым новым навыком с одного уровня шанс выпадения стремительно падает.
* Мультиплеер, в котором игроки смогут сразиться между собой на уникальных картах каждый сам за себя (максимум 4 человека на карте). Есть определенная количество карт и каждая имеет свои уловки, ловушки и другие плюшки. Игроки будут сражаться между собой до последнего. С небо могут падать бонусы и даже способности на раунд.

**1.6. Сюжет**

Сюжетная часть игры присутствует только в одиночном режиме (компания).

Сюжетная арка начинается с рассказа о небольшой деревушке в Англии. Рассказ и каст-сцена сосредотачивается на небольшой японской семье. Отец – бывший рыцарь гвардии короля, который очень любит своих детей и особенно свою любимую. Это были мирные времена поэтому и рыцарей, как и воинов и не было так много. Они ухаживали за своими землями, воспитывали детей и обучали боевым искусством новобранцев.

Эрлендур, отец семьи был счастлив возле своих близких и очень не хотел, чтобы война настигла их края. Он рассказывал по ночам свой жене о своих страхах. Последнее время ему вечно приходили мысли о том, что будет после смерти. Он надеялся на перерождение чтобы снова встретить её и при этом очень страшился полной темноты. Закрывая глаза думая об этом, он ощущал всю темноту и тишину настоящий смерти, по крайней мере ему так казалось.

В один из дней на деревню напали. Стражники небыли к этому готовы поэтому всем пришлось обороняться прямо возле своих домов. Они защищали свои семья до последнего. Эрлендур погиб прям у своего порога сражаясь с врагами. Он увидел перед смертью как его жена сама покончила с собой чтобы солдаты не смогли ничего с ней сделать. Перед смертью он лишь прошептал её имя - Мила.

Настала пустота, которую он так боялся. Он не чувствовал ничего и не слышал ничего. Меньше даже чем ничего. В один из моментов Нагато почувствовал, что силы к нему возвращаются. Он ощущал жизнь, которую не видел. Он возродился в другом теле. Он рос и помнил. Помнил свою прошлую и первую жизнь, но не знал зачем он вернулся. Он пытался найти Милу, но ему никак не удавалось. Он разносил листовки, с посланиями, которые поняла бы только он и верил, что она тоже его помнит. Но спустя несколько жизней он так и не нашел её.

Вскоре Эрлендур начал изучать темную магию и пророчества. Он хотел отгадать загадку. Почему он всё еще живет, а она нет? В чем его смысл? В одних из преданий он прочитал что демоны в древности любили пошалить над людьми. Они ненавидели их самые сильные качества и то что давала им добрую и светлую силу. Они создавали для них ситуации, при которой они теряли всю веру в себя и в добро чтобы те рано или поздно попали к ним. Тут же Эрлендур осознал, что они превратили его самый страшный страх в явь. Жить без Милы. Много жизней без Милы и так не приносили счастья, а тут еще и осознание того что это сделали темные силы. Многовековой воин задумался о том, что они могли и с ней что-нибудь сотворить если уже ему даруют жизнь после каждой смерти.

Эрлендур изучил всё что связанно с темных загробным миром и узнал, что есть только один демон который способен даровать жизнь людям. Он отыскал способ чтобы попасть к нему с помощью телепорта в загробный мир.

Воин, попав в ад узнал, что он не такой каким он его себе представлял. Ад огромный и тут есть много подземелий которые еще называют логовами каждого из 12 демонов.

Пройдя некоторый путь, расспрашивая некоторых торговцев Эрлендур узнал об этих 12 демонах. А также он узнал о том, что демон, который любит играть с людскими страхами и который возможно украл у него его любовь находится в самой глуби преисподни – 12 подземелье. Эрлендур отважно решил спасти Милу и отправился в путь полной тварей и ловушек.

Прокачивая свою вооружение у адских торговцев и прокачивая свои новые способности Эрлендур проходил подземелье за подземельем, в некоторых ему приходилось несладко ведь приходилось сражаться со стражами перед тем как попасть в дом демона. Стражи такие как: цербер, минотавр, гарпии, бесы-загребалы и другие.

В конце концов воин победит демона в последнем подземелье и найдет заточенную в клетке Милу. После трогательного разговора вдруг Эрлендур начинает терять свои силы, он истощается и очень быстро стареет на глазах. Победа над демоном отнимает у него долговечную и перерожденную жизнь. В тоже время Мила возноситься, меняя свою форму ведь в темной части загробного мира её держали насильно и ей там не место.

В последнем что можно увидеть в призме светлого сияния это небольшой домик возле озера где бегают дети Милы и Эрлендура, а также молодую счастливую пару которая спустя много лет соединилась.

**1.7. Механика**

* Базовое передвижение -  бег, перекат
* Боевая система
* Навыки и пассивные способности (ветка развития)
* Улучшение оружия
* Возможность найти разные другие типы оружий, а также купить у купцов
* Восстановление здоровья за счет зелий
* Подсчет времени, за которое проходиться зал
* Определение рекордов для каждого зала и подземелья

**1.8. Стилистика**

Стилистика больше будет походить на дарк фентези после того как персонаж попадет в основное подземелье. Во время нападения на деревню будет ночь и будут гореть дома что тоже добавит мрачности.

**1.9. Локации**

Первая локация будет та самая деревня, на которую напали. Будет ночь и на фоне будет видна горящая деревня. Локация разделяется на 3 уровня. Первый уровень — это ворота деревни где произойдет первая битва, второй уровень — это где-то середина деревни, а последний это у порога дома Эрлендура.

Дальше идет основная локация прохождения игры – подземелье демона (главного босса игры). Она разделена на много залов и комнат и каждая которая немного отличается от другой.

**1.10. Уровни**

Уровни в этой игре представляют из себя залы подземелья. С каждым залом мы подходим всё ближе к главному боссу игры. Залы же разделены на несколько комнат. У каждого зала будет вестись рекорд прохождения по времени.

После каждого уровня игрок получает по одному очку развития что позволит вкачиваться в выбранную ветку, а также прокачивать новые навыки и пассивные способности. У каждого уровня будет свое описание, которое будет намекать на врагов в этом зале, а также на сторонних уровнях (side level) можно будет получить предметы или другие баффы. После окончания некоторых залов можно будет выбрать тот или иной путь, по которому пойдет персонаж.

У каждой линейки залов будет своё описание того что ждать и игрок выберет куда пойти, после окончания игры можно будет закрыть абсолютно все комнаты а так же вкачать персонажа до максимума.

Также помимо уровней будут side quests в небольшом но открытом мире и возможность прокачаться дополнительно перед тем как отправится в одно из подземелий.

**1.11. Платформы**

Игра изначально будет нацелена на многоплатформенность. Её задача будет подойти как PC игрокам, так и мобильным. Так же будет адаптирована и под контроллеры от XBOX и Play Station.

Выход игры ориентирован на Steam, Epic Games, Android, IOS и в зависимости от ситуации на XBOX Store и Play Station Store.

**1.12. Музыкальное сопровождение и звуковые эффекты**

Музыка и звуковые эффекты должны будут соответствовать сюжету и сценам. Во время каст-сцен музыка будет меняться в зависимости от настроения сюжета. В основном музыка будет направлена на так называемою dark fantasy music и также будет разная музыка для сражения в залах, обычного похождения и сражения с боссами.

**1.13. Графика**

Расчет графики идет на реалистичную и качественную как для fantasy игр. Low poly здесь не подойдет. Эффекты и сражения должны быть плавными и чистыми, поэтому и будет использоваться 3Д графика для первого плана.

**1.14. Системные требования**

Благодаря расположению камеры и факта того что в кадр попадают не так много элементов для рендера то предполагается что игры сможет работать прекрасно на свыше высокой графике и на довольное не современных машинах.

Важно заняться в свое время оптимизацией игры чтобы добиться хороших результатов после тестирования системных требований и для слабых машин.

**1.15. Сроки, бюджет и участники**

**Сроки.** С момента утверждения проекта, а также демонстрации прототипа и готовности всей команды к работе проекту понадобиться 3-6 месяцев на разработку. Готовый и утверждённый проект позволит распределить задачи между разработчиками тем самым практически разрабатывать проект с разных сторон одновременно.

**Бюджет.** Бюджет проекта может увеличиваться во время разработки за счет блога разработчиков и сборов средств разными путями. Траты в первую очередь на время разработки могут пойти на такие аспекты как: консультации разработчиков по опытней, заказ звуковых эффектов и музыки, заказ озвучки нужных реплик и монстров. Так же на продвижение: покупка реклам, выставление на игровые площадки (многие площадки сейчас требуют взнос) а также что не мало важно оплата сотрудников.

**Участники.** Утвержденными участниками проекта по ролям можно распределить как: 2 инженера и 2 дизайнера. Так же все могут принимать участие в написание сюжета, создание уровней и идей и предложений по улучшению проекта.

**1.16. Технологии**

* **Игровой движок -  Unity.** Выбор движка базируется на том что его инструментов вполне достаточно для разработки такого типа игры. Также движок хорошо адаптирован для того чтобы адаптировать игру и под мобильные устройства что расширяет количество возможных пользователей.
* **Программа для 3Д моделирования –** **Блендер.** Бесплатная и мощная программа а так же много специалистов на случай если понадобится нанимать фрилансеров.

**Программа для рисования каст-сцен – Clip Studio.** Программа позволяет внедрить в каст-сцену 3Д модели, а фон, например, и другие объекты на заднем плане нарисовать в 2Д.     **1.17. Продвижение**

На первое время при маленьком бюджете будет достаточно активно участвовать в соц-сетях, а также немалое вложение принесут 100 долларов как взнос при выставлении игра на площадке Steam (платформа гарантирует что 10 миллионов просмотров у игры будут на первых парах после выставления)

Участие в скидках на всякие ивенты также повысит шансы быть замеченными. Сотрудничество с платформами само по себе дело очень выгодное и принимать нужно всегда сторону платформы.

По статистике все игры buy-to-play приносят самый высокий доход в первые две недели поэтому и рекламы нужны будут активные только в первый месяц-два, после чего можно будет уже анализировать успех или провал проекта.