# Vision

Потерявшийся маг поднимается по башне.

Один левел – один новый прием. Различные магические приемы используются для преодоления препятствий, например: крюк кошка, телепортация, парение.

Столпы дизайна:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| исследовательность |  | планирование |
| \* Нелинейные переходы |  | \* создание плана |
|  |  | игроком для |
| \* отсутствие |  | прохождения уровня |
| инструкций |  |  |
|  |  | \* необходимость |
|  |  | быстро выполнить |
|  |  | последовательн- |
|  |  | ость действий |

Цель игрока – решить геймплейную головоломку и перейти на следующий этаж/уровень. Мотивацией должно служить желание узнать, что тут происходит. 2d платформер с головоломками который будет очень загадочным. Для этого стоит исполнить визуал в темных тонах.

Референсами можно считать Hollow Knight и Ori and the Blind Forest. Они обе пропитаны атмосферой загадочности и тайны, но с упором в развитие механик.

Игра является платформером. Магический фентези сеттинг, древняя башня. Игра нацелена на игроков експлореров, хотя может зайти и стратегам, которые получат кайф от решения головоломок. Игра выйдет только на ПК, но это издержки производства. Так как проект тестовый, единственный способ получения дохода – добровольные донаты от игроков. Мультиплеера не будет.

Основная идея мира такова: в таинственной башне лежат старинные артефакты, таящие магические знания. ГГ отправляется в башню и постепенно взбирается вверх, находя новые артефакты. Легенда гласит, что в башне жил волшебник, который хотел защитить её ловушками, которые расставил на всех этажах. Башня покинута уже много лет, но ловушки всё ещё отпугивают посетителей.