**Концепт**

**Название:** Dreamcore/Descent

**Жанр:** Хоррор, исследования, рекорд, инди

**Сеттинг:** [Dreamcore](https://www.pinterest.com/iloveponys1430/dreamcore/), [элементы weirdcore](https://www.pinterest.com/search/pins/?rs=ac&len=2&q=weirdcore%20aesthetic&eq=weirdcore&etslf=2323), [лиминальные пространства](https://www.pinterest.com/search/pins/?q=liminal%20space&rs=typed), [ностальгия](https://www.pinterest.com/search/pins/?rs=ac&len=2&q=nostalgia%20aesthetic&eq=nostal&etslf=4445)

**Суть игры:** Спуститься на как можно большее кол-во этажей, побеждая монстров и производя апгрейд за их счёт

**Краткое описание:**

Герой беседует с доктором и высказывает обеспокоенность в отношении “процедуры”. Доктор утешает больного и даёт ему три предмета для помощи: мыльница, свечи и зеркало. После этого герой засыпает.

Суть лечения в контролируемом сне. И чтобы терапия прошла успешно, необходимо спуститься в самый низ здания, дабы побороть свои самые искренние страхи. По мере спуска игрок натыкается на жутких существ. Их можно отпугнуть, зажигая свечи. Увидеть - фотографируя на мыльницу. Победить - заключив в зеркало. Однако их уязвимости, пристрастия и страхи могут быть разными. Каждое существо - головоломка, которую можно разгадать по косвенным признакам или смертельным методом проб и ошибок.

Чем ниже, тем более враждебное окружение нам предстоит встретить. Что будет на следующем этаже - загадка. Точно ясно одно - чем ниже, тем хуже . . .

**Целевая аудитория:** Любители пиксельных ретро стилизованных хорроров ([*Dead end road*](https://store.steampowered.com/app/448580/Dead_End_Road/), [Uncanny valley](https://store.steampowered.com/app/359580/Uncanny_Valley/), [FAITH: The unholy trinity](https://store.steampowered.com/app/1179080/FAITH_The_Unholy_Trinity/), [House](https://store.steampowered.com/app/1444350/House/), [The convenience store](https://store.steampowered.com/app/1228520/Chillas_Art_The_Convenience_Store/))

**Платформа:** PC

**Детальное описание**

**Игровые механики:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Core Gameplay**  *Правила/инструменты/алгоритмы игры*  *Вопрос:*  *Какая механика?* | **Meta Gameplay**  *Мотивация/кривая интереса/эмоции*  *Вопрос:*  *Почему механика интересна?* | **Dev Assumptions**  *Оценки трудозатрат реализации в коде*  *Вопрос:*  *Как трудно/долго делать?* | **Content Assumptions**  *Оценки трудозатрат создания контента*  *Вопрос:*  *Как трудно/долго делать?* |
| 1-GMDC | Начальные данные мира:   1. **Мерность:** 2 2. **Физика:** есть 3. **Объекты:** пиксельные 2D спрайты | *-* |  | *-* |
| 2-GMDC | Варианты перемещения:   1. **Платформер:**      1. **Изометрия:**      1. **Изометрия с прыжками/присядами:** |  |  |  |
| 3 | Варианты построения пространства: |  |  |  |

**Геймплей:** \*Корректируется с CoreGameplay

**Левел дизайн:**

1. **Окружение:**
2. **Концепт арт:**

**Сюжет:**

1. **Персонажи:**

* **Главный герой**. Больной и подопытный. Протагонист
* **Доктор**. Неизвестно, хороший или плохой
* **Сущность**. Дирижёр сновидений. Антагонист

1. **Сюжет для игрока:** \*Очевидная часть сюжета, которую видит игрок

Главный герой (далее ГГ) беседует с доктором перед загадочной процедурой и высказывает беспокойство. Доктор успокаивает ГГ и даёт ему вспомогательные предметы: мыльница, зеркало и свечи. Далее ГГ просто засыпает.

После пробуждения становится ясно, что ГГ находится в контролируемом сне. Далее, чтобы терапия прошла успешно, необходимо спуститься в самый низ здания, дабы побороть самые искренние страхи ~~(которыми будут боссы)~~.

1. **Полный сюжет:** \*Полный сюжет, особенности мира/персонажей/предметов

Мыльница:

Имеет ограниченный запас батарей и плёнки.

**Development roadmap (Планы работ)**

1. Прототип - минимальная рабочая версия только с основными механиками
2. Вертикальный срез - полноценная частичка игры
3. Производство контента
4. Закрытый тест
5. Открытый тест
6. Релиз

[Источник](https://polygon.by/advice-on-preparation-of-a-concept-document-for-game-project/)