



*«Сказали мне, что эта дорога
Меня приведет к океану смерти,
И я с полпути повернул вспять.
С тех пор все тянутся передо мною
Кривые, глухие окольные тропы...»*

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ХОРРОР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

ОСОБЕННОСТИ

- Однопользовательская
- Сюжетно ориентированная
- От первого лица
- Линейная с несколькими концовками
- Жанры: Драма, Триллер, Ужасы
- Продолжительность: не менее 5-6 часов
- Движок: **Unreal Engine 5**
- Платформы: PC, Консоли
- Форма монетизации: Премиум



СЮЖЕТ

Монстр из кошмарных снов главного героя похищает сознание его дочери

Герой отправляется в сумеречный мир снов чтобы найти и спасти её из лап похитителя

Герою придется пройти через загадки и ужасы этого сумеречного мира и восстановить с дочерью ментальную связь, чтобы вернуть её в наш мир

Прошлое героя хранит свои секреты и скрывает истинную природу монстра

FAKE DREAM



РЕФЕРЕНСЫ

ЧТО НАС ВДОХНОВЛЯЕТ

Outlast 2 Blair Witch

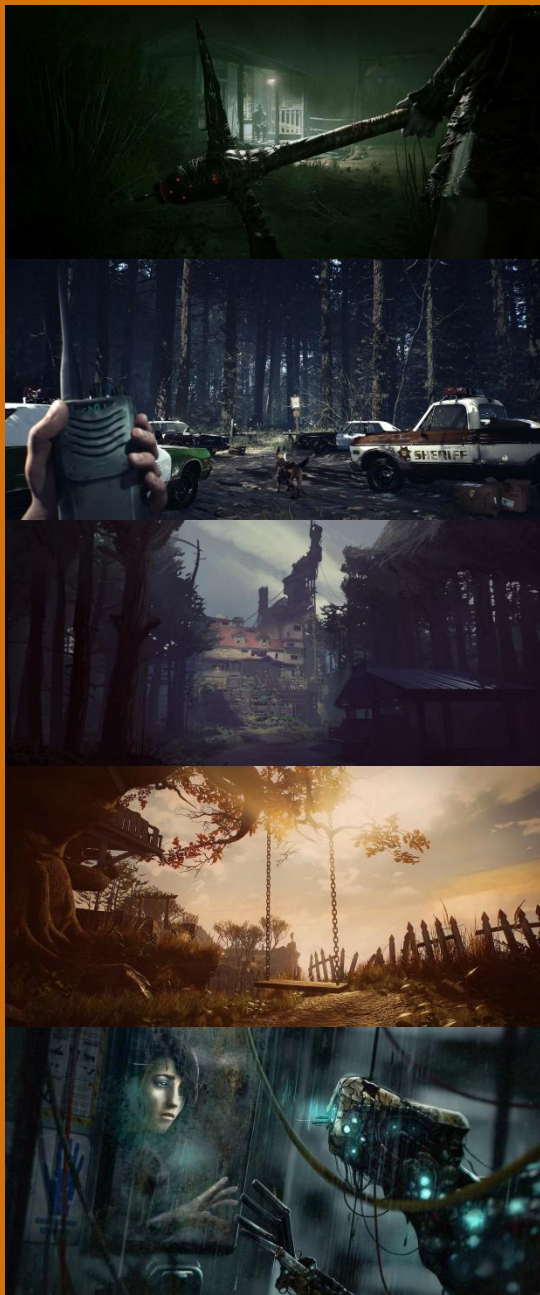
основные механики
приключенческой игры от первого
лица

What remains of Edith Finch

поэтичность повествования
эмоциональное переживание
моментов

Soma

решение головоломок
затрагивание серьезных философских
вопросов



В ЧЕМ НАША

ФИШКА

- Сюрреалистические уровни
- Кинематографичность повествования
- Реалистичная графика
- Большое внимание к звуковому сопровождению
- Решение головоломок в контексте нарратива
- Уникальность игровых ситуаций
- Метафора высказывания о поиске связи между родителями и детьми

ПРОГРЕСС

- Общая концепция игры
- Играбельный демо уровень
- Атмосферный тизер-трейлер
- Концепции нескольких уровней и монстров
- Начали программировать механики



НА СТАРТЕ АКСЕЛЕРАТОРА

Сентябрь 2022

- Написан технический дизайн-документ. Общая завершенность 70%
- Реализовано около 30% механик из дизайн-документа
- Начат создаваться новый уровень Swamp
- Анимации рук героя

Октябрь 2022

- Реализовано около 60% механик из дизайн-документа
- Сделано много анимаций для рук героя
- Полностью создан с реализацией всех механик один из монстров для локации Swamp

Ноябрь 2022

- Реализовано около 85% механик из дизайн-документа
- На 95% готов прототип игровой локации Swamp

Декабрь 2022



ПЛАНЫ

**НАЙТИ ИНВЕСТОРА НА ГОД
РАБОТЫ СТУДИИ**

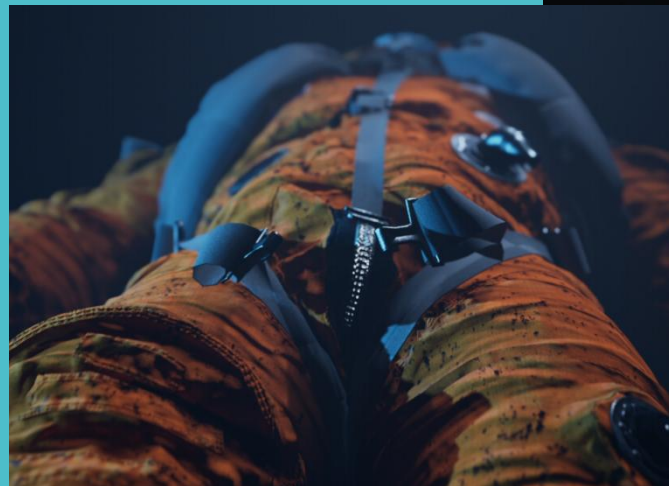
~450 000\$

**ПРИВЛЕЧЕНИЕ
ИНВЕСТОРА**



- Выпуск вертикального среза (1.5 часа игры)
 - Выпуск нового трейлера
 - Запуск следующего раунда привлечения инвестиций
- ~2 550 000\$**

Требуемое время
6 МЕСЯЦЕВ



- Выпуск альфа-версии
- Выпуск нового трейлера

Требуемое время
20 МЕСЯЦЕВ



- Выпуск игры на ПК
- Старт разработки следующей игры **Дети Войны**

Требуемое время
30 МЕСЯЦЕВ

КОМАНДА

fake
DREAM

Сооснователь
Гейм-дизайнер
Художник

**Александр
Неменков**



*Авторские мультфильмы
Катабасис
Симметрисити

Сооснователь
Гейм-дизайнер
Композитор

**Олеся
Кустова**



*Режиссер в проекте
«Россия – Страна
Возможностей. Блог-Тур»

Ведущий
разработчик
Инженер

**Анатолий
Новиков**



*Разработчик в проекте
NOCH

**Сняли вместе фильм 360 градусов на Северном Полюсе
Создали фильм для Планетария N1 в Санкт-Петербурге совместно с Сергеем Астаховым

Сейчас ведутся переговоры с командой, около 8 человек, которая
хочет присоединиться к проекту

TRISTRIPES STUDIO
НАШИ КОНТАКТЫ:



@MALEXELAM

Александр Неменков

whatsapp, telegram: +7 910 4132927

email: malexelam44@gmail.com



@OLESYA_DIRECTOR

Олеся Кустова

whatsapp, telegram: +7 919 9616721

email: olesyakustov@mail.ru

