

# Новелла «ЗОВ БЕЗДНЫ» (CosmicHorrorNovel)

Жанр: Психологический космический хоррор

Платформа: Консольное приложение C#

Стиль: Текстовое приключение с ветвящимся сюжетом

## 1. ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА

### 1.1 Система выбора:

-15 последовательных шагов (Step 1-15)

-Каждый шаг представляет собой ситуацию + вопрос + варианты ответа

-Игрок вводит текст с клавиатуры

-Варианты могут быть фразами или цифрами

### 1.2 Система характеристик

Две скрытые характеристики:

Характеристика	Диапазон	Влияние
CosmicAwareness (Осознание)	0-100	Понимание космической истины
HumanSanity (Рассудок)	100-0	Связь с человечностью

### Как меняются:

cosmicAwareness += 10; // Увеличение осознания

humanSanity -= 15; // Уменьшение рассудка

### Логика:

-Чем больше cosmicAwareness, тем ближе к Хороводу

-Чем ниже humanSanity, тем дальше от человечности

Баланс определяет концовку

## 2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ЦИКЛА

### 2.1 Последовательность шагов:

ШАГ 1: Пробуждение на станции

→ Варианты: проверить системы / выйти в коридор / остаться

ШАГ 2: Надпись на стене

→ Варианты: стереть / сфотографировать / прикоснуться

ШАГ 3: Фрактальные паттерны

→ Варианты: изучить / игнорировать / уничтожить

└─ ШАГ 4: Лица в паттернах (если изучал)

└─ → Варианты: закрыть глаза / смотреть / разбить

ШАГ 5: Журнал капитана

→ Варианты: читать / не читать / сжечь

ШАГ 6: Иллюминатор

→ Варианты: подойти / не подойти / закрыть

ШАГ 7: Голос Хоровода

→ Варианты: ответить / молчать / связаться с Землей

ШАГ 8: Реакторный отсек

→ Варианты: войти / остаться / восстановить контроль

ШАГ 9: Фотографии экипажа

→ Варианты: принять / отрицать / уничтожить

ШАГ 10: Зеркало с задержкой

→ Варианты: разбить / заговорить / уйти

ШАГ 11: Навигационная аномалия

→ Варианты: понять / игнорировать

ШАГ 12: Капсула криосна

→ Варианты: разбудить / оставить / уничтожить

ШАГ 13: Предложение Хоровода

→ Варианты: принять дар / отказаться / попросить время

ШАГ 14: Спасательная капсула

→ Варианты: улететь / остаться / разрушить

ШАГ 15: Финальный выбор

→ Варианты:

1. Стать Хороводом
2. Остаться человеком
3. Уничтожить станцию
4. Стать мостом

## 2.2 Пример реализации шага:

// ШАГ 6

```
Console.WriteLine("\n[6] Иллюминатор показывает не Нептун.");
```

```
Console.WriteLine("Там танцуют цвета, которых нет в спектре.");
```

```
Console.WriteLine("Подойти ближе? (да/нет/закрыть шторку)");
```

```
answer = Console.ReadLine().ToLower();
```

```
if (answer.Contains("да")) {
```

```
    Console.WriteLine("\nТо, что вы видите, невозможно описать...");
```

```
    cosmicAwareness += 50;
```

```
    humanSanity -= 40;
```

```
}
```

## 3. СЮЖЕТ И ЛОР

### 3.1 Основная концепция:

Место: Космическая станция «Прометей-7» на орбите Нептуна

Время: 2157 год

Аномалия: «Хоровод» — космическое существо/явление

Главный герой: Единственный выживший (или думающий, что выживший)

### 3.2 Ключевые темы:

Одиночество в космосе — физическое и экзистенциальное

Природа реальности — что реально, а что иллюзия?

Цена знания — можно ли узнать истину и остаться собой?

Красота ужаса — Хоровод не злой, он просто иной

### 3.3 Раскрытие сюжета:

Шаги 1-5: Осознание аномалии

Шаги 6-10: Встреча с проявлениями Хоровода

Шаги 11-12: Раскрытие истины (экипаж = иллюзия)

Шаги 13-15: Финальный выбор и последствия

## 4. СИСТЕМА КОНЦОВОК

### 4.1 Условия концовок:

Концовка	CosmicAwareness	HumanSanity	Условия
1. Танцор Хоровода	$\geq 80$	$\leq 20$	Полное принятие истины
2. Выживший	$\leq 30$	$\geq 70$	Возвращение к людям с травмой
3. Мост между мирами	$\geq 50$	$\geq 50$	Баланс двух состояний
4. Разрушенный разум	любое	$\leq 10$	Потеря связи с реальностью
5. Страж тайны	остальные случаи		Уничтожение доказательств

### 4.2 Алгоритм определения:

```
if (cosmicAwareness >= 80 && humanSanity <= 20) {  
    return "КОНЦОВКА 1";  
} else if (humanSanity >= 70 && cosmicAwareness <= 30) {  
    return "КОНЦОВКА 2";  
} else if (cosmicAwareness >= 50 && humanSanity >= 50) {  
    return "КОНЦОВКА 3";  
} else if (humanSanity <= 10) {  
    return "КОНЦОВКА 4";  
} else {  
    return "КОНЦОВКА 5";  
}
```

## 5. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

### 5.1 Архитектура кода:

```
csharp  
// Структура программы  
Main() {  
    // 1. Инициализация переменных  
    // 2. 15 шагов с if-else ветвлением  
    // 3. Определение концовки  
    // 4. Вывод результатов  
}
```

### 5.2 Особенности реализации:

- Линейный код — все в одном методе Main()
- Простая проверка ответов — через .Contains()
- Нет сложных структур — только переменные и if-else
- Нет сохранения прогресса — игра за один проход

### 5.3 Переменные:

```
int cosmicAwareness = 0; // Начинает с 0  
int humanSanity = 100; // Начинает с 100  
string answer; // Хранит ответ игрока
```

## 6. ДИЗАЙН И ИНТЕРФЕЙС

### 6.1 Формат вывода:

[Номер шага] Описание ситуации  
Текст описания...  
Ваш выбор? (вариант1/вариант2/вариант3)

### 6.2 Пример:

```
text  
[6] Иллюминатор показывает не Нептун.  
Там танцуют цвета, которых нет в спектре.  
Подойти ближе? (да/нет/закрыть шторку)
```

### 6.3 Итоговый экран:

```
== КОНЕЦ ИСТОРИИ ==  
Осознание космической истины: 75%  
Связь с человечеством: 25%
```

## КОНЦОВКА 1: ТАНЦОР ХОРОВОДА

Вы приняли истину. Ваше сознание расширилось...

## 7. ПРАВИЛА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

### 7.1 Для игрока:

- Читать описания внимательно
- Вводить ответы как указано в скобках
- Понимать, что каждый выбор меняет характеристики
- Нельзя вернуться к предыдущему шагу
- Концовка зависит от совокупности выборов

### 7.2 Для разработчика:

- Каждый шаг должен влиять на cosmicAwareness или humanSanity
- Варианты ответов должны быть логичными для ситуации
- Текст должен создавать атмосферу без явного насилия
- Все 15 шагов должны быть пройдены перед концовкой\
- Концовка определяется только в конце игры

## 8. ТЕСТИРОВАНИЕ

### 8.1 Что проверять:

- Все 15 шагов работают последовательно
- Каждый выбор правильно меняет характеристики
- Все 5 концовок достижимы
- Нет тупиков (игрок всегда может продолжить)
- Текст отображается корректно

### 8.2 Тест-кейсы:

- Путь 1: Максимальный cosmicAwareness → Концовка 1
- Путь 2: Максимальный humanSanity → Концовка 2
- Путь 3: Баланс 50/50 → Концовка 3
- Путь 4: Минимальный humanSanity → Концовка 4
- Путь 5: Случайные выборы → Концовка 5

## 9. ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАПУСКУ

### 9.1 Требования:

.NET SDK 5.0 или выше

Любой текстовый редактор или Visual Studio

### 9.2 Команды:

bash

# Создание проекта

dotnet new console -n CosmicHorrorNovel

# Запуск

dotnet run

### 9.3 Структура файлов:

CosmicHorrorNovel/

├── Program.cs # Основной код

├── CosmicHorrorNovel.csproj

└── bin/ # Скомпилированные файлы

Статус: Готово к реализации

Сложность: Низкая (только if-else логика)

Время разработки: 2-3 часа

Тестирование: 1 час