

Объясняю игровые условности:

Смерть ГГ-в случае смерти главного героя он откатывает время назад. Устройство имеет заряд(восстанавливается от специальных пополнялок или же убийств, есть идея создания сложности где оно откатывается только от убийств). Если заряд устройства нулевой, то ГГ откатывает в Момент до начала вылазки.

Обширное вооружение: ГГ может создавать оружие по найденным чертежам при помощи устройства(создание читай смена оружия). Слоты для доступных чертежей ограничены. Смена оружия тратит заряд устройства.

Прокачка оружия: при убийстве врагов ГГ узнает больше информации о врагах и учитывая их слабости придумывает апгрейды для оружия.

Броня(оно же хп): на ГГ есть броня созданная при помощи устройства, ее восстановление тратит заряд устройства. Если броня сбита и не может быть восстановлена, то ГГ умрет от любого следующего удара.

Получается что все будет крутиться вокруг этого самого устройства и его заряда. Оно имеет общий заряд который будет тратиться на активные скилы, смену оружия, восстановление хп и собственно количество жизней.

Игра будет построена на вылазках как в рогаликах, но вылазки больше похожи на уровни с открытым миром как в метроэданиях. Вылазку можно закончить раньше если выполнено условие вылазки или же продолжить исследование.

Доска(терминал) расследований: по ходу игры игрок будет собирать улики(зацепки), которые он может поместить на доску, это поможет ориентироваться игроку, поможет понять куда ему двигаться дальше(могут быть развилки)