

Базовый геймплей

Основной жанр метроидвания. Основное время игрок будет проводить на вылазках, где он будет собирать лук, выполнять квесты и прокачиваться. Количество оружия у игрока будет ограничено, но оно будет иметь несколько режимов стрельбы. После вылазки игрок в хабе должен сопоставить всю собранную информацию и решить куда идти дальше, от этого будет зависеть следующая вылазка и общий сюжет. Упор в игре будет ставиться на сбор информации и ее распутывание.

1. Ходить WASD.

1.1. При столкновении со стеной персонаж останавливается

1.2. При столкновении с противником персонажа откинет.

1.3. При падении с высоты персонаж теряет энергии, количество теряемой энергии прямо пропорционально высоте.

1.4. Прыгать на пробел.

1.5. Крюк-кошка?

2. Стрелять на ЛКМ.

2.1. Отдача оружия пропорциональная его мощности.

2.2. При столкновении снарядов с твердой поверхностью они уничтожаются

2.3. При столкновении с противником снаряды наносят урон.

3. Колесо умений на зажатие ПКМ.

3.1. Выбор талантов

3.2. Смена оружия.

3.3. Хил.

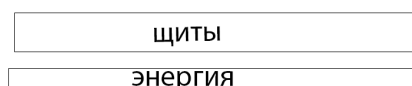
3.3. Любое умение тратит энергию

4. Смена режима стрельбы на E.

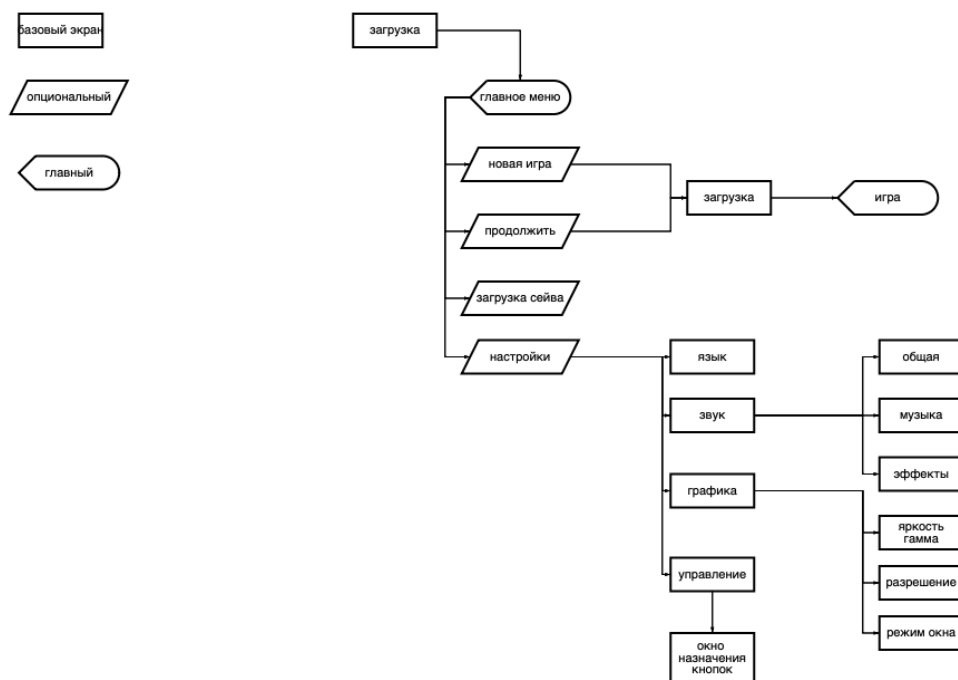
5. Взаимодействие на F.

6. Взаимодействие с доской улик?

HUD



Интерфейсы и главное меню



Другое

Тutorial

Это самый первый уровень. Уровень начинается с анимации появления HUD'а. Главный герой упоминает, что давно не был на заданиях и появляющиеся по ходу прохождения миссии контекстные меню будут подсказывать игроку, что делать. Будет функция отключения тьюториала.

Инвентарь

Привычного инвентаря не будет. Вместо него будет окно с собранными уликами.

Диалоги

Диалоги будут представлены в виде диалоговых окон.

Глобальная карта

корабль

все открытые локации.

точки перемещения корабля.

вылазка

локальную карту местности.

точки выхода из нее(если игрок там был).
корабль.

Прокачка

Поиск чертежей оружия(и их модулей).

Поглощение мощных врагов добавляет немного энергии.

Поглощение боссов добавляет много энергии.

Количество колец зависит от общей энергии.

Улучшение характеристик оружия увеличивает расход энергии.

Улучшение характеристик ГГ уменьшает общую энергию.

Хаб

терминал улик

Инструмент для создания билда.

Карта.

Дневник ГГ.