Документ содержит представление об игре, которое имеем на данный момент.

# **Сокращения:**

А. – Алексей

ГГ – главный герой

И. – Игорь

ТП – телепорт

ЦА – целевая аудитория

# **Работа с документом:**

1. Все больные/гениальные идеи обязательно фиксировать на бумаге, пленке и заносить сюда какими бы бредовыми они не были в соответствующий раздел, если выбор раздела затруднен, в [«Неотсортированное»](#_Неотсортированное:).
2. Всё, что приходит в голову по игре рекомендуется обязательно переносить на источники хранения информации, так как это значительно освобождает память и дает путь новому гениальному.
3. Добавлять идеи лучше в формате нумерованного списка, так они подсознательно более заметны и важны.
4. Основные идеи/мысли, которые могут составить основу игры лучше выделять *курсивом*.
5. Если необходимо высказать мнение что-то вроде «Я думаю…», «Я склоняюсь…», использовать следующие аббревиатуры:
   1. И. – Игорь, пример: «И. думаю, что я Бог программирования, - А. считает, что в принципе так и есть».
   2. А. – Алексей, пример: «А. склоняюсь к тому, чтобы порвать нахуй шаблон существующему поколению геймеров».
6. Не бояться использовать ненормативную лексику, если того требует мысль, порыв, страсть. Въебываем, друзья!
7. После фильтрации и обсуждения идеи попадают в [диздок](#_Перенесено_в_диз.док.), либо в раздел [«Треш»](#_Треш:), но никогда не удаляются.

# **Неотсортированное:**

# **Эстетика.**

## Внешний вид персонажа:

1. персонаж меняет свой цвет (оттенок) и/или лицо в зависимости от прикасаемой им поверхности, уровня энергии
2. Персонаж одевает головы – маски. Это могут быть маски любых персонажей, вымышленных или нет. Возможна отсылка к любой игре, minecraft, Binding of Isaac, Meatboy etc.

## Особенности анимации персонажа:

1. за персонажем везде остается шлейф как у митбоя, либо шлейф в пространстве.
2. Анимация скольжения/качения по стене (тот же митбой) для создания иллюзии скольжения/качения без изменения скорости падения персонажа. Возможные варианты:
   1. Анимация скольжение персонажа как по плоскости, аналог тот же митбой
   2. Анимация качения по стене
   3. Деформация персонажа, если персонаж какая-либо сущность, например стекание жидкости.

## Внешний вид ландшафта:

## Особенности анимации ландшафта:

# История.

## Цель игры:

1. Возможные варианты:
2. Спасение принцессы/возлюбленной
3. Поиск сокровищ/богатства
4. Поиск Бога, самого себя
5. Либо неведомая стильная психоделическая хрень.
6. Цель – разгадать что это за мир. Начальная заставка показывает из глаз ГГ как он что-то одевает себе на голову, дальше сразу начинается игра. Вариант, по всей видимости, получается – стильная психоделическая хрень.

## Главный герой:

1. Сущность без определенных человекоподобных признаков.
2. Человекоподобный персонаж, со всеми человеческими конечностями.
3. Маленький мальчик Ank, который переоделся и представил себе весь этот мир. Ребенок, который одевает на себя разные большие головы как маски (А. скоро добавлю концепт персонажа). В финале мама зовет его кушать и всё заканчивается, или нет? Финал такой – на зов мамы показываем ГГ со спины, он оборачивается, камера приближается, обстановка накаляется, он снимает голову – маску, а там нихуя! Бабах, конец, всем стрёмно, все довольны.

## Сценарий/сюжет:

# Игровая механика.

## Общая

1. *Жанр игры – динамический платформер с элементами головоломки. Необходимо подумать над балансом динамики и логики:* 
   1. *либо отойти от бешеной динамики и сместится в логику за счёт добавления различных типов платформ.*
   2. *Либо сделать максимум динамики минимизировав количество типов платформ, которые могут затормозить ураганный пронос по уровням. А. пока склоняюсь к это варианту.*
2. отскок от стен как в митбое
3. врагов в игре по всей вероятности нет, только опасные участки, которых нельзя касаться
4. в зависимости от уровня энергии меняется вид камеры (накладывается фильтр).

## Способности персонажа:

1. персонаж имеет один ресурс, который отображает уровень здоровья, а тратится на изменение ландшафта, выбрасывание части себя для зацепки за существующий ландшафт, также, возможно, тратится на стрельбу.
2. *Персонаж может цепляться за ландшафт используя выбрасываемую им часть себя.* В прототипе игроком выбрасывается телепорт. Если до гибели персонажа был брошен телепорт, то игрок не умирает, а перемещается в точку нахождения телепорта.
3. *Возможность регулирования направления выстрела лассо ТП (как слёзы Исаака), в частности стрельба вверх и вниз.*
4. в любой точке пространства есть возможность создать платформу рядом с собой в любом из 4 направлений относительно себя. Либо возможность подобно лассо ТП бросить и образовать платформу.
5. Смена головы – маски может влиять на разные параметры персонажа, стоит над этим подумать, если примем персонажа и историю.

## Особенности ландшафта:

1. *Несколько определяющих типов платформ:*
   1. Платформы, на которые можно бросить «лассо» телепорта и телепортироваться туда
   2. Платформы, на которые выброс лассо невозможен (добавление уменьшит динамику, добавит логики).
   3. Платформы, скольжение по которым невозможно, то есть персонаж на них зависает – цепляется.
   4. Платформы, прыжок с которых невозможен, возможна только телепортация (добавление уменьшит динамику, добавит логики).
   5. Платформы, передвижение и прыжок на которых невозможно, только телепорт ( -динамика, + логика).

## Взаимодействие с игроком:

1. Скрытые/труднодоступные места на уровнях, где лежат плюшки, на которые можно модифицировать внешний вид персонажа, то есть сменить голову - маску.

## Режимы игры:

1. Основной режим игры. Лимитированное количество возможностей ТП, которое варьируется на протяжении всей игры в зависимости от предлагаемого уровня. Скорее растет по мере усложнения уровней.
2. Бонусный режим игры (открывается не сразу, возможно постепенно или после полного прохождения игры). Нелимитированное (либо пополняемое на уровне) количество ТП. Очень большие уровни.
3. Time attack. Так же бонусные уровни, которые необходимо проходить на время (аналогия – уровни бега за сундуком в Rayman origins).

# Технологические особенности.

1. На данный момент движок, используемый в проекте, - FlashPunk. Посмотреть во что может вылиться использование его, нужно ли писать свой.
2. Дизайнер уровней – Ogmo editor.
3. Исправить каким-либо образом прыжок от стены в сторону, продумать алгоритм. На данный момент это происходит неприятно: когда персонаж рядом со стеной нажать стрелку передвижения от стены, то персонаж немного сдвигается и не прыгает от нее, таким образом получается, что чтобы прыгнуть от стены необходимо нажать сначала прыжок, потом стрелку, либо одновременно прыжок и стрелку, что очень неприятно.

# Треш.

# Перенесено в диз.док.