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*:
   1. Этим цветом выделены критические общие идеи.
   2. Цвет идеи с человеком, полном воды и живительной энергии (пока Waterboy). Все выделяется этим цветом.
   3. Цвет идеи с головами-масками. Всё, что относится к ней, выделено этим цветом.
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

## Особенности анимации персонажа:

1. за персонажем везде остается шлейф как у митбоя, либо шлейф в пространстве. *Шлейф можно изобразить в виде постоянно тянущейся по земле зелени или воды за персонажем. Возможно, подобный эффект следует применять только в моменты наиболее сильных соударений. Чем оно сильнее, тем больше зелени или воды.*
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:

1. *При ТП, либо перемещении по ландшафту, земля преобразуется и обрастает зеленью.*

# История.

## Общая концепция:

1. *Чувак, который несет жизнь, растрачивая себя при этом. В конце принимает решение, что жизнь на земле не закончится, потому что пожертвует собой. на земле почему то не стало воды видимо. он решается на это, но люди спустя время все равно оружием землю уничтожают.*

## 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. *ГГ – полный воды и жизненной энергии, хочет спасти Землю от высыхания и уничтожения. Цель уровня – озеленение контрольных точек, а так же всего что есть, может быть озеленение вообще всего?  
   ГГ – некоторая сущность дарящая жизнь, или он же сам является жизнью.  
   Вначале игры пользователь ничего не знает о ГГ. По мере прохождения с помощью мультиков раскрывается сюжет и игрок видит изменения, происходящие во внутреннем мире, чувствах ГГ. По мере своих приключения главный герой влюбляется в нашу планету, возможно, в людей. Наверно, в сюжете необходимо придумать некоторые промежуточные цели (по типу спасения принцессы), для того, чтобы была сюжетная мотивация и чтобы лучше передать характер, чувства ГГ.  
   В развязке игры ГГ жертвует собой во имя спасение планеты (жизни людей). Необходимо показать, что ГГ не бесчувственный персонаж с легкостью решающийся на подвиг, а что перед ним стоит сложный выбор. Должна разыграться целая трагедия (возможно, у персонажа есть некоторая особенная мотивация вернуться, по типу его возвращения кто-то ждет, но этот фактор мне не нравится). Возможно, если бы все получалось изначально, как старался, сделать герой такого выбора бы не предстояло, но поступки людей или сторонних сил берут свое. Персонаж жертвует собой во имя продолжения жизни. Но финальный мультик показывает, что люди (жизнь) ради которой он стал жертвой уничтожают сами себя.*

## Главный герой:

1. Сущность без определенных человекоподобных признаков.
2. Человекоподобный персонаж, со всеми человеческими конечностями.
3. *Симбиоз, который может бегать и прыгать, собственно имеет руки и ноги, но возможно является некоей сущностью нечеловекоподобной.*

## 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.

## 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, добавить возможностей, изменить геймплей. Добавление этого обязательно!

## 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.

1. Ank. Персонаж одевает головы – маски. Это могут быть маски любых персонажей, вымышленных или нет. Возможна отсылка к любой игре, minecraft, Binding of Isaac, Meatboy etc. Смена головы – маски может влиять на разные параметры персонажа, стоит над этим подумать, если примем персонажа и историю.
   * Изначально доступны 4 вида героя (разная маска и некоторые особенности внешнего вида): Rabbit, bear, cat & ???.
   * У каждого вида героя есть свои специфичные особенности – способности, которые помогают в прохождении.

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. 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. Возможность менять вид главного героя онлайн, вплоть до смены героя в полете. Чтобы пройти уровень, необходимо комбинировать возможности разных персонажей, примерно как в “ghost and goblins”, за тем исключением, что на уровне может находиться только один вид персонажа.

# Перенесено в диз.док.