

СУТЬ.

Действие происходит в некотором городе. Человек, уставший от жизни, в которой он со всех сторон неудачник, решает оборвать её. Счёты с жизнью не даёт ему свести некоторая божественная сущность, которая с 12 лет по настоящий день (28 лет) показывала протагонисту видения во снах и заставляла его записывать в особой тетради философию божества, его мысли и просто бессвязные изречения.

Божество не может позволить умереть посланнику своей воли, который большую часть жизни распространял учение Тьмы по планете, но он это делал недостаточно эффективно. Божество предлагает сделку: за то, что человек больше 15 лет старался усилить своего «покровителя», Тьма будет давать своему посланнику мифические силы, а за это человек будет убивать тех, кто отринул «истинную» веру.

Человек волен выбирать, как он будет устранять «еретиков». Он может повлиять на силы, которые ему даёт Тьма, но последнее слово за ней.

Сюжет.

ГГ пытается повеситься после плача и крика.

Когда он готовится умереть, он закрывает глаза и падает куда-то вниз... Когда он открывает глаза, он оказывается в почти полной темноте.

2 голова Тьмы: «Нет-нет-нет... Ты правда думал, что я позволю тебе умереть таким образом? Нет, вы только послушайте: главный адепт Тьмы сдох в петле! Это даже представить смешно!».

7 голова Тьмы: «Ты же сам говорил: Тьма не благоволит тем, кто относится к своим союзникам хуже, чем к врагам. Но ты ведь не враг сам себе».

5 голова Тьмы: «А ещё он говорил: Качество превыше всего. Мусор надо выбрасывать... Он решил выброситься сам — почему мы должны ему мешать?».

1 голова Тьмы: «Потому что одних его усилий недостаточно. Ты же видел, как отчаянно он пытался научить мир видеть нашими глазами. И, как водится, его сделали изгоем. Многих пророков убивали — в таком случае мы бы ничего не смогли сделать».

СПОСОБНОСТИ.

ГГ помогает Тьма. Баффы, полученные от неё, постоянны в рамках одного забега.

Эффекты от Тьмы чёрно-фиолетовые. Шанс возникновения эффекта растёт с убийствами.

Имеется шкала тёмной энергии, которая увеличивается и пополняется убийствами и тратится использованием способностей.

Базовые способности.

Первые 4 ветки способностей относятся к гаджетам ГГ и имеют случайные эффекты, а также случайно получаемые улучшения. Шанс усиления гаджета повышается, если ГГ, в первую очередь, наносит урон именно этим гаджетом.

Тёмные пули – пистолет вместо обычной пули (без расхода боезапаса) стреляет тёмной, не наносящей урон, но накладывающей на цель кратковременное оглушение. **Усиления:**

1). Накладывает более длительное оглушение на цель.

ИЛИ.

Увеличивает длительность эффекта последующего попадания.

2). Заставляет цель бежать от страха в сторону, противоположную ГГ.

ИЛИ.

Наносит периодический урон тьмой.

3). Застилает разум цели настолько, что она будет атаковать ближайших существ.

ИЛИ.

Выстреливает 3 тёмных пули вместо обычных (без расхода боезапаса).

4). Заставляет цель отдать свою тёмную энергию Протагонисту.

5). Переводит рядового врага на сторону ГГ. Он не сможет его убить.

ИЛИ.

Мгновенно убивает рядового врага.

6). Переводит элитного врага на сторону ГГ. Он не сможет его убить.

ИЛИ.

Выстреливает 6 тёмных пуль вместо обычных (без расхода боезапаса).

7). Переводит мини-босса на сторону ГГ. Он не сможет его убить.

ИЛИ.

Любой враг ниже мини-босса получает тёмные версии своих способностей. Использование их на ГГ не наносит урон и восстанавливает его шкалу тёмной энергии, а на врагах — накладывает эффекты с предыдущих уровней.

8). Пуля становится самонаводящейся.

ИЛИ.

Любое оружие в руках ГГ получает тёмные пули.

Тёмный нож — ГГ бьёт цель ножом-кастетом. **Усиления:**

1). Удар имеет шанс нанести урон тьмой (расходуется тёмная энергия).

2). Добивания восстанавливают тёмную энергию и здоровье.

ИЛИ.

Добивания повышают скорости перемещения, атаки и поворота.

3). Нож получает тёмный силуэт в виде рапиры.

ИЛИ.

Нож получает тёмный силуэт в виде перчатки.

ИЛИ.

Нож получает тёмный силуэт в виде хлыста.

ИЛИ.

Нож получает тёмный силуэт в виде косы.

4). Тёмный нож с рукой связывает тёмная нить, повышающая дальность удара.

ИЛИ.

Удар мимо цели выпускает волну тёмной энергии перед собой.

ИЛИ.

Удар мимо цели выпускает силуэт с тёмным ножом.

5). Сильный удар притягивает ГГ к цели и наносит ей урон.

ИЛИ.

Сильный удар притягивает цель к ГГ и наносит ей урон.

6). Сильный удар выпускает три тёмных ножа на нитях.

7). Каждый удар может выпустить волну тёмной энергии перед собой.

8). Сильный удар выпускает множество тёмных ножей в области с наибольшим числом врагов в поле видимости ГГ.

ИЛИ.

Сильный удар выпускает 6 тёмных ножей на нитях в направлении врагов.

Тёмные тексты — ГГ вырывает страницу из «Дневника Тьмы», которая сгорает чёрным пламенем и даёт случайный бонус: ускоряет перемещение/поворот/атаку, повышает дальность/угол обзора. Добивания восстанавливают страницу. **Усиления:**

1). Бонус становится больше.

ИЛИ.

Есть шанс получить оба бонуса одновременно.

2). Позволяет совершить рывок с размытием в пути.

3). Увеличивает дальность рывка.

ИЛИ.

Позволяет менять траекторию.

4). Убийства восстанавливают страницу.

ИЛИ.

Позволяет проходить сквозь живых существ.

5). Выпускает по дуге сгусток чистой тёмной энергии в направлении обзора.

ИЛИ.

Щёлкает пальцами и в направлении обзора и там появляется взрыв.

ИЛИ.

Наносит урон живым врагам на пути.

6). Призывает Кошмар — существо из чистой тёмной энергии — в количестве 2 штук.

ИЛИ.

Временный призыв клона ГГ из чистой тёмной энергии.

7). Призывает Осколок Тьмы — существо из чистой тёмной энергии.

ИЛИ.

Позволяет проходить сквозь стены.

8). Временно останавливает время во всём мире, ускоряя все движения ГГ.

ИЛИ.

Даёт ГГ дополнительную жизнь.

ИЛИ.

Открывает портал, переносящий ГГ в точку, указанную курсором.

ИЛИ.

Возвращает ГГ назад во времени (игрок сам определяет, когда это остановится).

Шанс усиления рывка повышается, если ГГ, в первую очередь, перемещается по карте.

Тёмный смартфон — ГГ использует заряд телефона и его провод, чтобы влиять на окружение. **Усиления:**

1). Если урон телефоном не был нанесён цели, провод обматывается вокруг неё и она попадает под кратковременное влияние ГГ.

ИЛИ.

Приближение камеры телефона перемножается с приближением прицела.

2). Добивания восстанавливают заряд.

3). Показ телефона камерой на врагов вызывает вспышку, ослепляющую их.

4). Звучит в головах врагов металлическим голосом, накладывая на них страх.

ИЛИ.

Выводит электронику из строя перед ГГ.

5). Пассивно выводит из строя электронику вокруг ГГ.

6). Фотографирование врагов заставляет их застыть на месте, пока картина не изменится.

7). Разделение экрана проводит горизонтальный разрез по всем объектам на фотографии.

8). При касании земли вызывает землетрясение.

Единственная ветка способностей направлена не на нанесение урона, а на его избежание.

Тёмный блюр – вне зависимости от предметов в руках ГГ временно превращает его в прозрачный силуэт (в это время ГГ может двигаться, но не атаковать), позволяет избежать смертельного ранения в области основного обзора ГГ. **Усиления:**

1). Позволяет атаковать во время эффекта.

2). Позволяет избежать смертельного ранения из периферии.

3). ГГ получает невидимость в темноте (блюр автоматически включается).

4). Позволяет избежать смертельного ранения со спины.

ИЛИ.

Высасывает тёмную энергию из существ в области перед ГГ.

5). Блюр восстанавливает тёмную энергию.

6). Позволяет избежать случайного ранения.

7). Высасывает тёмную энергию из окружающих существ.

8). Возвращает попавший в силуэт объект тому, кто его отправил.

ИЛИ.

Забирает попавший в силуэт объект себе.

Шанс усиления повышается, если ГГ, в первую очередь, получает урон.

Перки

Особые умения, которые могут быть получены произвольным образом при достижении определённого уровня любой способностью.

1). Попадание тёмной пульей временно повышает скорость сведения и снижает угол периферии.

ИЛИ.

ГГ делает круговой удар телефоном на зарядке.

2).

3). При наличии 3 врагов и больше в области перед собой высвобождает тёмную энергию, нанося урон и отталкивая.

- 4). «Щит Тьмы» — окружает ГГ барьером, отталкивающим врагов и наносящим им урон.
- 5).
- 6). При наличии 6 врагов и больше в области вокруг себя высвобождает тёмную энергию, нанося урон и отталкивая.
- 7).
- 8). «Панорамная съёмка» — ГГ крутится, фотографируя всех врагов вокруг себя.

ИЛИ.

«Нож в печень — никто не вечен» — нож убивает с одного удара кого угодно.

Экипировка.

Пистолет (8 патронов в обойме и ещё 24 в запасе, максимум 64), нож-кастет, Дневник Тьмы (32 страницы, максимум 64) и смартфон (32% заряда, максимум 100) — постоянная экипировка.

В левой руке ГГ носит пистолет или телефон, а в правой — дневник и нож.

Нож и телефон полностью одноручные. Для перезарядки пистолета нужна вторая рука, а для использования дневника она обязательна.

Все гаджеты, кроме ножа, тратят тёмную шкалу и имеют заряд. При этом нож только ближнего боя, все остальные рассчитаны на среднюю дистанцию (особенно пистолет).

Пистолет рассчитан на перестрелки (очевидно) и влияние на разум врага, дневник — на раздачу себе баффов и призывы, телефон — на физическое (и немного магическое) влияние на окружение, нож — нож.

Прогрессия игрока.

Выносливость ограничена, хп немного, тратится быстро.

Есть огнестрел (пистолеты, ПП, гранатомёты, винтовки).

Баффы: хп, броня, выносливость, сила удара,

Стилистика мира.

Переливается серыми оттенками. Враждебно настроенные к ГГ персонажи будут иметь красный обзор, нейтральные — белый.

Огни, кровь, взрывы, расчленёнка и прочие разрушения имеют свои цвета.

Многие существа подсвечиваются цветными контурами — они важны для ГГ. Взаимодействие с ними воспроизводит особые анимации/реплики.

Голубым свечением силуэта показаны друзья. Выше яркость — выше близость.

Розовым свечением силуэта показаны попытки. Выше яркость — выше близость.

Зелёным заполнением силуэта показаны ненавистные ГГ. Больше — сильнее.

Фиолетовыми заполнением силуэта показаны единомышленники ГГ. Больше — сильнее. Их убийство осуждается и ГГ, и Тьмой, но оно порождает взрыв тёмной энергии и призывает существо.

На уровне располагаются предметы, которые можно метать. Они подсвечены красным. Метание нелетальных предметов имеет штрафы, метание летальных предметов в случае успеха убивает с 1 удара.

Присутствуют элементы иммерсивности: много способов что-либо уничтожить. Объект, уничтожение которого потенциально опасно для находящейся вокруг среды, подсвечен красным.

ТЕХНИЧЕСКИЕ НЮАНСЫ.

Прямоугольный параллелепипед 1x0.5x2м - главный герой.

Угол обзора - 180°, периферия на 30° в каждую сторону.

Здания хочется сделать с метриками, кратными 3 или 9.

Делать город генерируемым не хочется. Можно отображать только ту часть города, где ГГ находится и куда он может телепортироваться, а все остальные фрагменты не показывать, пока ГГ не приблизится к ним.

На бегу разброс постоянный, при ходьбе он снижается при прицеливании в одну точку, стоя он снижается быстрее при прицеливании в одну точку.

При прицеливании закрывается правый глаз.

Раскладка.

WASD – перемещение.

ЛКМ — быстрое действие.

Быстрый удар ножом.

Выстрел из пистолета.

Использование страницы дневника.

Удар телефоном на проводе.

ПКМ — долгое действие.

Сильный удар ножом.

Перезарядка пистолета.

Удар дневником.

Использование способности телефона.

Space bar – рывок.

С – смена гаджета в левой руке.

СКМ — смена гаджета в правой руке.

УТОЧНЕНИЯ.

Головы:

1. Голова боли.
2. Голова мести.
3. Голова пьянства.
4. Голова медлительности.
5. Голова вины.
6. Голова усталости.
7. Голова зависти.
8. Голова лжи.
9. Голова отчаяния.

Небольшими силами достигается большая вариативность. Немногими кнопками (6 на клавише + 3 на мыши) реализуется много механик.

По сути... 4 гаджета (даже нож, скорее всего) имеют уникальные ветки прокачки, перки (как бонус за определённые действия) дают дополнительные скриптовые действия.

И вот теперь всё сходится.

Начинается игра в одной точке, ГГ движется в любую сторону (если ему не дать пинка в каком-то направлении — целенаправленно завалить определённого человека, тем самым обосновать причины становления ГГ таким), идёт по головам и встречает сопротивление. Сдох — всё с самого начала.

Геймплейно беды Hatred решены.

Мы имеем не просто танк, а маньяка с предысторией (да, "оправдание" его действий его прошлым - ещё одна статья в нашем законодательстве, но одностороннее восприятие ещё хуже).

Мы имеем не только огнестрел, но и другие приблуды (что превращает shoot'em up в immersive sim с элементами рогалика и песочницы).

Мы из предыдущих пунктов имеем кучку добиваний (и в целом одни и те же же анимации не дадут заскучать пользователю, потому что их будет много).

Графика становится более яркой в плане эффектов.

Оптимизация... Ё...

ОСТАТКИ.

Всё, что не попало в игру.

Что мы получим, если скрестим Hades и Hatred?

Какой-то мужик (деятельность которого мы осуждаем) решает завалить как можно больше людей, а потом - себя (аналогично Hatred). Очевидно, с первого раза ему это не удаётся, потому что его убивают силы полиции, армии и просто люди с пушками, а за свои грехи он попадает в Ад, но он и там умудряется раздобыть оружие и начать убивать грешные души и демонов разной мощи (аналогично Hades), что силы Света поощряют (лучше пусть кто-то вместо них сократит численность жителей Ада) и возвращают его в мир живых.

Цикл "перерождений" построен на карме. Карму загрязнил убийством людей - карму очистил убийством грешников и демонов. Если по итогу цикла ГГ вышел хотя бы в ноль, он возвращается обратно и может продолжать этот цикл, иначе - всё с самого начала. Хотя... Вторая половина больше похожа на Doom...

Чем дальше ГГ будет проходить по миру живых, тем больше у него будет баффов от Ада. Чем дальше ГГ будет проходить по Аду, тем больше у него будет баффов в мире живых. Баффы в двух мирах не стакаются.

Концовки:

- 1). ГГ убивает короля Ада, занимает его место и устраивает Апокалипсис на планете.
- 2). ГГ выполняет свою основную цель, его убивает король Ада (потому что чел перестал бороться - теперь он не нужен).

Мир живых.

Выносливость ограничена, хп немного, тратится быстро.

Есть огнестрел (пистолеты, ПП, гранатомёты, винтовки).

Баффы: хп, броня, выносливость, сила удара, адские пули, призыв демонов.

Ад.

Выносливость бесконечная.

Хп побольше, тратится дольше.

Нет огнестрела, есть оружие ближнего боя и магия.

Баффы: хп, скорость удара, райские щиты, святая аура.

Карма в аду накапливается в 4 раза медленнее.

Хардкорный режим «Чистое зло».

А нужен ли он вообще?

ВОПРОСЫ.

Почему ГГ не может контролировать, что сейчас сделает его гаджет или он сам? Игрока это будет вводить в ступор или даже раздражать.

Вы пробовали контролировать Бога? Тогда почему вы решили, что можете контролировать Тьму, которая является девятью божествами сразу? Вот и ГГ не может.

Более того, даже эти божества не могут контролировать друг друга, поэтому способности, которые они дают, могут активироваться в произвольном порядке.

Как вы могли сделать настолько злого (циничного, асоциального, жестокого и далее) протагониста? Это же буквально злодей, не знающий ни одного языка, кроме насилия?

Похоже, вы только и делали, что убивали, игнорируя подсказки интерфейса...

В обучении вы видите девушку с еле светящимся розовым контуром. В моей терминологии это попытка. Она была близка протагонисту, важна ему... Игрок может её убить, но из-за этого у него будет конфликт с Тьмой. И таких девушек по городу можно встретить не больше сотни, причём яркость свечения будет разной в зависимости от симпатии протагониста к ним.

Также на карте есть не больше десятка парней с голубым свечением разной яркости. Это люди, которых протагонист называет своими друзьями. Их тоже лучше не убивать.

Что ещё важнее, все эти люди не стремятся навредить ГГ. Они не просто молят о пощаде, а просят протагониста остановиться. Разве у злодея могут быть такие люди? Это — антигерой. Человек, намеренно сбитый с пути. На карте присутствуют люди, чей силуэт заполнен кислотно-зелёным в зависимости от того, как сильно протагонист их ненавидит. Их убийство продвигает сюжет, а их добивание даёт бонусы. Более того, с их убийствами Тьма полностью согласна — в конце концов, ГГ именно из-за них полез в петлю.