

Сделать аналог-смесь Dread chess и Balatro.

https://store.steampowered.com/app/3582640/o_Dread_Chess/

<https://store.steampowered.com/app/2379780/Balatro/>

Шахматный рогалик. Да, они уже есть, но это что-то унылое.

https://store.steampowered.com/app/3353100/Passant_A_Chess_Roguelike/

https://store.steampowered.com/app/2792900/Roguelike_Chess/

<https://store.steampowered.com/app/1142080/Pawnbarian/>

Помимо Пешки, Ладьи, Коня, Слона, Королевы и Короля есть другие фигуры.

| Фигура. | Внешность. | Особенности. | Как ходит. | Как бьёт. |
|----------|--------------------------------|--|-------------|-------------|
| Призрак. | Фигура со сломанной верхушкой. | Может имитировать любую другую фигуру. | Неизвестно. | Неизвестно. |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

У фигур есть черты.

| Черта. | Особенности. | Как ходит. | Как бьёт. |
|-------------|---|------------|-----------|
| Перебежчик. | Меняет свой цвет на случайный во вражеской команде. Враг не может его убить, если фигура находится под боем или с последнего выхода из этого состояния не прошло 3 ходов. | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

У фигур помимо чёрного и белого есть другие цвета.

| Цвет. | Особенности. | Как ходит. | Как бьёт. |
|-------|--------------|------------|-----------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Мне в голову пришла мысль о трёхмерных шахматах.

Буквально поле – это куб размера 8x8x8, а фигуры каждого из 8 игроков расположены в углах.... В реальности такое не проверить.

Назвать игру «Восхождение».

Изначально есть только Глава (король) и 4 Бойца (пешки). За победу игрок получает монеты, которые можно обменивать на фигуры.

Фигуры можно поворачивать.

Когда фигуры соединяются, они образуют новую фигуру на выбор игрока.

| Комбинация. | Фигура. | Ранг. | Описание. | Атрибуты. |
|-----------------------------|----------------------|-------|--|------------------------------------|
| Боец + Боец. | Копейщик. | 2 | Бьёт на 2 клетки перед собой или по диагонали. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| Боец + Боец. | Хлыст. | 2 | Бьёт по 1 клетке на расстоянии 2 прямо перед собой или по бокам. Может ударить на расстоянии 1 по диагонали перед собой. | Дистанция. |
| Боец + Боец. | Разбойник. | 2 | Бьёт на 1 клетку перед собой, по диагонали и по бокам одновременно. | Блок. Дистанция. |
| | | | | |
| Копейщик + Копейщик. | Метатель. | 3 | Бьёт на 3 клетки перед собой, по диагонали или по бокам. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| Метатель + Метатель. | Крест Жизни (Ладья). | 4 | Бьёт на 5 клеток в одну из четырёх смежных сторон. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| Метатель + Метатель. | Крест Смерти (Слон). | 4 | Бьёт на 5 клеток в одну из диагоналей. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| Крест Жизни + Крест Смерти. | Звезда (Ферзь). | 5 | Бьёт на 7 клеток в любом из 5 направлений. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| | | | | |
| | | | | |
| Хлыст + Хлыст. | Погонщик (Конь). | 3 | Бьёт по стандартной букве Г перед собой или по бокам. | Дистанция. |
| Хлыст + Хлыст. | Ковбой. | 3 | | Притяжение (3,0, 1). Дистанция. |

| | | | | | |
|-------------------------|---|-----------------|---|---|-----------------------------------|
| Погонщик Погонщик. | + | Укротитель. | 4 | 1). Бьёт по всем позициям стандартной буквы Г. 2). Бьёт по увеличенной Г (4 в одну сторону и 2 под углом 90 градусов) перед собой. | Дистанция. |
| Ковбой + Ковбой. | | Четвертователь. | 4 | | Дистанция. Притяжение (5,1,1). |
| | | | | | |
| Разбойник Разбойник. | + | Мечник. | 3 | Бьёт на 2 клетки перед собой, по диагонали и по бокам одновременно. | Блок. Дистанция. Пробитие. |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Разбойник + Хлыст. | | Шиноби. | 3 | После успешного притяжения цели к себе бьёт её. | Притяжение (3,0,0). Дистанция. |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

У фигур существуют атрибуты — их ключевые свойства.

| Название атрибута. | Описание атрибута. |
|------------------------|---|
| Блок. | Может заблокировать атаку. С ростом мощи атаки и её дистанции шансы снижаются. |
| Притяжение (N, D, A). | N – число клеток. D=0, если при применении на врага урона не будет. Иначе 1. A=0, если применить на союзника нельзя. Иначе 1. Притягивает фигуру на расстоянии N перед собой, по диагонали или по бокам. Если цель окажет сопротивление и провалит проверку, есть шанс, что она получит урон. В любом случае чем больше у цели здоровья и чем больше до неё расстояние, тем ниже шанс успеха. |
| Оглушение (N). | N – количество ходов. После каждой атаки владельца есть шанс, что цель не сможет совершать действия N ходов. |
| Дистанция. | При атаке не перемещается. |
| Иллюзия (N). | Может наложить на 1 выбранного противника на расстоянии N иллюзию или усилить её. Чем больше стачков Иллюзии на цели, тем сильнее эффект в её глазах. ДиВ = друга или врага. Обязательно: Каждый 1: 2 фигуры ДиВ меняются цветом. Каждые 2: 2 фигуры ДиВ меняются достоинством. Каждые 3: 1 фигура ДиВ пропадает или появляется. Опционально: Каждые 5: дальность обзора снижается на 1. |
| Передвижение ({W: N}). | W=1 (перед собой), 2 (по диагонали перед собой), 3 (вбок), 4 (назад), 5 (по диагонали позади себя). N – число клеток, на которое может за 1 ход передвинуться фигура в указанном направлении. Скобки означают список возможных действий. |
| Пробитие. | Фигура может пробивать несколько целей на одной линии или наносить удар цели в не прямой видимости (закрытой за каким-то препятствием или другой фигурой). |
| | |
| | |

| | |
|-------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| Гимн Кровавой Луны. | После подготовки в 5 ходов (можно сбить) на 5 ходов снижает входящий урон на 1 и повышает исходящий урон на 1. |
| Резонанс Кровавой Луны. | Аналог Гимна Кровавой Луны, но эффект продолжается на 5 ходов и распространяется на 1 клетку вокруг каждого представителя Культа Кровавой Луны за каждого союзника. |
| | |
| Небесный порок. | После смерти взрывается. |
| | |
| | |
| | |
| | |

Существуют уникальные фигуры (элитные враги, мини-боссы, боссы или союзники).

| Фигура. | Ранг. | Роль. | Внешность. | Способности. | Атрибуты. |
|----------------|-------|---------------|---|--|----------------|
| Больш. | 4 | Элитный враг. | Чёрный спортивный костюм с голубыми вставками. 2 чёрных маски с голубыми вставками. Обе содержат левую сторону лица. Вторая находится на поясе. | Имеет 2 режима, между которыми переключается 1 ход. 1). Переключается на маску Ярости. Бьёт по стандартной букве Г в любом направлении (2 атаки). 2). Переключается на маску Печали. Не может бить, но и не получает урон с расстояния 2 клетки спереди от себя и меньше (90% шанс заблокировать атаку). | Дистанция. |
| Пейн. | 5 | Мини-босс. | | 1). Может расположить на расстоянии до 5 клеток от себя копию, бьющую на 1 клетку в любом направлении. Всего можно установить максимум 5 копий. 2). Если на врага, бьющего копию Пейна, смотрит хотя бы одна копия Пейна, цель реагирует. Чем больше копий наблюдает, тем выше шанс блока или контратаки (10% шанс блока, 2% – контратаки за каждую копию). | Дистанция. |
| Паралич. | 4 | Союзник. | | | Оглушение (3). |
| ФейкФанк. | 4 | Элитный враг. | | | Иллюзия (5). |
| Веретено. | 6 | Босс. | Имеет 4 механических руки на спине и множество катушек с электропроводящей леской, связанных друг с другом. | 1). С помощью лески может притягиваться к врагам или притягивать их к себе. | |
| Кибербалерина. | 4 | Элитный враг. | Девушка-робот в балетной одежде, в юбку | 1). Бросает кинжалом в случайную ближайшую цель на расстоянии 5 клеток. | |

| | | | | | |
|--|--|--|-------------------------------|---|--|
| | | | которой встроены 20 кинжалов. | 2). Раскручивается так, что все ближайшие цели в радиусе 3 клеток получают урон кинжалом. | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Многие уникальные фигуры относятся к фракции. Представители одной фракции в отряде получают уникальные бонусы.

Фракция «Ангелы».

| Фигура. | Ранг. | Роль. | Внешность. | Способности. | Атрибуты. |
|---------|-------|------------|--|--|-------------------------------|
| Азраил. | 6 | Босс. | Имеет на одежде 4 крыла. 2 крыла тянутся к кистям, ещё 2 — к стопам. Имеет особые «пернатые» пистолеты. В фазе 2 крылья начинают светиться. В фазе 3 появляются 2 дополнительных руки. | Стреляет 2 раза на 5 клеток перед собой или по бокам. В фазах 2 и 3 добавляются 1 выстрел каждой руке. В фазе 2 появляется возможность стрелять во все стороны. В фазе 2 пули светятся и урон каждой из них повышается на 1. В фазе 3 приближение к Азраилу ослепляет. | Небесный порок. Дистанция. |
| Рагуил. | 5 | Мини-босс. | Имеет наручи со встроенными пергаментами и пушками. На броне имеются светящиеся звёзды, взрывающиеся от | 1). На 3 клетки перед собой может опутать цель и обездвигить её. 2). При одиночной атаке перед собой имеет 60% уворота. 3). Звезда на груди Рагуила при потере здоровья растёт от "Белого карлика" до "Красного гиганта" и взрывается при его смерти. | Небесный порок. Дистанция. |

| | | | | | |
|------------|---|---------------|---|---|--|
| | | | попадания под ним и не наносящие Рагуилу урон. | 4). Стреляет 2 раза энергией на 4 клетки перед собой. В фазе 2 добавляются 1 клетка движения в любом направлении, 1 выстрел и 60% шанс контратаки. | |
| Люцифер. | 5 | Мини-босс. | В обе руки встроены огнёмёт, гранатомёт (световые) и лезвие. В фазе 2 гранатомёты сбрасываются. | 1). Совершает рывок, во время которого выстреливает одной световой гранатой и имеет шанс 50% сделать дополнительный рывок. В фазе 2 восстанавливает себе половину утраченного здоровья. Рывок оставляет за собой огненный след. | Небесный порок. Дистанция. Пробитие. |
| Саратиэль. | 4 | Элитный боец. | Имеет особые перчатки, в каждый палец которых встроены небольшой острый паяльник. Имеет между одеждой и телом развитую сеть, перекачивающую заживляющую раны жидкость, ёмкости с которой расположены по всей поверхности тела. | Уязвим к физическому урону и колющим атакам. Через равные промежутки времени воскрешает двух Высших послушников, неуязвимых к энергетическому и звуковому урону, а также имеющих высокое сопротивление физическому урону. В фазе 2 паяльники полностью обнажаются, а рукава закатываются, показывая их искусственность. Дальность атаки, дальность и скорость рывка повышаются за счёт растяжения конечностей. | Небесный порок. Дистанция. |
| Кассиэль. | 4 | Элитный боец. | Имеет несколько дисков, имеющих на концах заострённые кресты, но разный центр: капкан или взрывчатку. | Нанесение урона в ближнем бою восстановит ему часть здоровья, получение урона кратковременно повысит скорость атаки. Очень быстр, вооружён двумя крестами на цепях, прикрученных к его рукам. В фазе 2 добавляются такие действия: 1). Выпускает в конусообразной области перед собой энергетический сгусток и звуковую волну. 2). Пользуется длинной цепью с крестами на концах, обмотанной вокруг шеи, которую он использует для атаки на средней дистанции или | Небесный порок. Дистанция. |

| | | | | | |
|-------------------|---|---------------|--|---|-------------------------------|
| | | | | фиксации цели (иногда даже двух целей). | |
| Анаким. | 4 | Элитный боец. | Искусственно выращен, физически сильнее обычного человека. 2,3 метра в высоту, имеет массивные ноги, плечи и торс, закован в тяжёлую броню и носит огромный молот. Полностью неуязвим к физическому урону. | В фазе 2 немного сжимается, отчего внешние сегменты брони спадают, частично устраняя неуязвимость к физическому урону, повышая скорость перемещения и атаки. | Небесный порок. Дистанция. |
| Дума. | 4 | Элитный боец. | Мастер засад, любит обвивать врагов плотной промасленной тканью и поджигать её. Орудует жезлом с шаром, имеющим множество отверстий и содержащим бензин, на конце. | Имеет отряд, каждый член которого вооружён коктейлями Молотова и бензиновым кадиллом. В фазе 2 поджигает свою одежду и, тратя здоровье, повышает скорость перемещения и атаки. | Небесный порок. Дистанция. |
| Посланник. | 3 | Особый боец. | Имеет меч с зашифрованным текстом Библии. | 1). Накладывает иллюзию на того, кто посмотрит на меч. Появляется в компании пары послушников. | Небесный порок. Дистанция. |
| Высший послушник. | 2 | Особый боец. | Имеет на груди светящийся крест, который в случае смерти носителя взрывается. | 1). Бьёт копьём. 2). Бьёт телескопическими ножами-крестами. | Небесный порок. Дистанция. |
| Послушник. | 1 | Рядовой боец. | | 1). Бросает ножи в виде крестов. 2). Бьёт телескопическим крестовидным копьём. | Небесный порок. Дистанция. |

Фракция «Угольные сны».

| Фигура. | Ранг. | Роль. | Внешность. | Способности. | Атрибуты. |
|-----------|-------|------------|---|---|-----------|
| Кричащий. | 6 | Босс. | Мужчина в чёрных мантии и маске, покрытый цепями. | 1). Произвольная строка (столбец) атакуется с двух сторон цепями. Ближайшие фигуры получают урон. Способность может повториться. 2). В радиусе 5 клеток с любой стороны притягивает к себе до 6 целей. | |
| Призрак. | 5 | Мини-босс. | Подросток в чёрной одежде (растянутая водолазка, кроссовки и джинсы). | 1). Может переместиться на 5 клеток в любую сторону. 2). Останавливает карту на 5 ходов. Сам может перемещаться в это время. 3). Бьёт по дуге длины 5 на расстоянии 5 клеток в любую сторону. | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Фракция «».

| Фигура. | Ранг. | Роль. | Внешность. | Способности. | Атрибуты. |
|---------|-------|-------|------------|--------------|-----------|
| | | | | | |
| | | | | | |

Уникальные фигуры можно объединять с базовыми фигурами (или даже друг с другом) и получать особые фигуры.

[illegible]

[illegible]

Можно в качестве персонажей использовать Агентов (либо из Людей в чёрном, либо из Матрицы).

Агенты – цепные псы режима, чья задача – поиск и кара врагов Человечества.

Агенты ходят под покровом ночи, поэтому их костюмы черны.

Как представители системы, Агенты не наносят удар первыми, а реагируют на действия преступников.

Агенты внешне очень похожи друг на друга, но на деле имеют строгую иерархию.

Какие проблемы решает такая идея?

1. Дизайн. Агенты – это фигуры в чёрных костюмах, на которых ярким цветом (красный вполне подойдёт) написаны ранг и позывной (типа Б – Боец, Л – Ладыя и так далее). Это несложно. Да, с врагами можно запариться и даже написать генератор спрайтов для неуникальных врагов, но это потом.

2. Мотивация игрока. Здесь он должен дойти до конца игры, потому что её цель понятна – избавиться от всех врагов режима, раскрыть заговор оппозиции и так далее.

3. Сеттинг можно взять какой-нибудь лёгкий sci-fi.

4. Можно добавить ачивку за победу без использования "врагов режима" в отряде (сильные персонажи, которых можно хорошо обменять).

5. Можно добавить разные события вроде "Внеочередное звание" (чтобы какая-то случайная фигура повысила свой ранг), "Подкрепление" (даёт во временное пользование некоторые фигуры) и так далее.

Играем за чёрных, да. Нарратив определяет геймплей. Мы обосновали, почему мы играем за чёрных и почему мы ходим вторыми (казалось бы, эти шахматные правила существуют уже тысячелетиями, но мы их объясняем И ЭТО ХОРОШО, потому что аналоги этого не делают вообще никак, похоже).

Белые – все остальные. Это могут быть оборванцы, бандиты, политики, аристократы, продажные полицейские - кто угодно. На дизайн "белых" ограничений нет (кроме сохранения стиля). Это, опять же, хорошо, потому что можно в разных "главах" рогалика сделать разные темы или стилизовать УРОВНИ под МИССИИ (облава в казино, обыск в особняке и так далее).

Ранг и позывной - минимальные отличия, которые влияют и на нарратив, и на геймплей. Нужно ли что-то ещё?

Да, нужно будет сделать изображение каждого Агента, соединённого с каждым из уникальных врагов (чтобы были отображены его особенности на костюме). Типа... Если агент соединился с каким-нибудь Загадочником из DC, сделать костюм чуть зеленее, сделать ранг и позывной фиолетовыми, добавить на рукаве знак вопроса - и ок (возможно, у некоторых ОСОБЫХ врагов придётся скорректировать модельку, но не более того). Минимализм в базе влечёт к минимальным изменениям в дальнейшем. Как будто косметические правки гораздо проще полной переделки модели.

А ведь можно будет подсадить к одной фигуре нескольких особых врагов... И тогда придётся наслаивать покраску от нескольких модификаций...

Механика классная, но реализация с точки зрения дизайна неприятная...

Её можно чуть упростить, если сделать ШАБЛОНЫ всех деталей агента и ШАБЛОНЫ всех косметических модификаций, чтобы затем для КОНКРЕТНОЙ фигуры игрока (которые будут лежать в отдельной папке, чтобы по номеру фигуры можно было её скорректировать) наслоить на агента все его модификации и получить НЕЧТО.

Разделение фигур нужно.