

Сделать аналог-смесь Dread chess и Balatro.

[https://store.steampowered.com/app/3582640/o\\_Dread\\_Chess/](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/3353100/Passant_A_Chess_Roguelike/)

[https://store.steampowered.com/app/2792900/Roguelike\\_Chess/](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 провернуть.

Назвать игру «Восхождение».

Изначально есть только Глава (король) и 4 Бойца (пешки). За победу игрок получает монеты, которые можно обменять 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.		Четвертовате ль.	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 моши 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 стаков 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 непрямой 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.
Боль.	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.	
Кибербалери на.	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 рукой. 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 встроенными пергаментами пушками. На броне имеются светящиеся звёзды, взрывающиеся от	1). На 3 клетки перед собой может опутать цель и обездвижить 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 урон. Рагуилу	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 огнемёт, 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 встроен 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 немножко сжимается, отчего внешние сегменты брони спадают, частично устранивая неуязвимость к физическому урону, повышая скорость перемещения и атаки.	Небесный порок. Дистанция.
Дума.	4	Элитный боец.	Мастер засад, любит обивать 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 кадилом. 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 повторяться. 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.

**Существуют неуникальные фигуры.**

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 – Ладья 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. Нarrатив 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 наслаждаться покраской 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) наложить на агента все его модификации и получить НЕЧТО.

Разделение фигур нужно.