

СУТЬ.

Аддиктивный и расслабляющий клон DOOM.

СЮЖЕТ.

Сюжет: задремавший сотрудник ночной смены видит сон и просыпается, когда умирает во сне.

Чем позже он проснётся, тем хуже для него в реальной жизни. Если он пройдёт игру до конца, он проснётся в 8:00 и не успеет сделать отчёт в срок, за что получит выговор. Иначе он успеет это сделать.

Таким образом, успех игрока во сне = провал в реальности и наоборот.

МЕХАНИКИ.

Чем ниже уровень здоровья протагониста, тем:

1. Выше коэффициент «Кошмарности» (от 0.01 до 0.99). Остальное — следствия.
2. Больше давит музыка.
3. Больше пугает вид врагов и уровней.
4. Больше здоровье и урон врагов.
5. Больше урон протагониста.
6. Больше восстановление здоровья протагониста от нанесения урона врагам.
7. Больше восстановление здоровья протагониста от убийства врагов.
8. Больше восстановление здоровья протагониста от добивания врагов.

Каждый враг — своего рода антистресс. Атаки в ближнем бою гипертрофированно сильны.

Концентрация — кратковременное улучшение обзора (расстояние и чёткость).

Уменьшает разброс при стрельбе.

Релакс — кратковременное восстановление здоровья.

Уменьшает разброс при стрельбе.

УПРАВЛЕНИЕ.

ЛКМ	Быстрый удар (выстрел).
	Удержание — заряд удара (прокрутка).
ПКМ	Сильный удар (концентрация).
	Удержание — заряд удара (прицеливание).
F	Взаимодействие (добивание ослабленного врага).
R	Релакс (перезарядка одного снаряда).
	Удержание — длительный релакс (дополнительное зарядание).
Space bar	Прыжок.
	Удержание — пинок.
Shift	Бег.

ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ ЦИКЛ

Маленький спойлер: сюжет позволяет мне построить вот такой геймплейный цикл.

Медленный сон (NREM – Non-Rapid Eye Movement sleep)

Эта фаза занимает большую часть сна и делится на три стадии:

Стадия 1 (дремота/легкий сон): Самая легкая стадия, человек еще не спит по-настоящему. Длится от 1 до 7 минут, в это время дыхание и пульс замедляются.

Стадия 2 (поверхностный сон): Организм расслабляется еще больше, замедляются физиологические процессы. Мозговая активность снижается, и человек становится менее чувствительным к внешним раздражителям.

Стадия 3 (глубокий сон): Это самая глубокая стадия, в этот период происходят основные процессы восстановления тканей и синтеза гормонов.

Быстрый сон (REM – Rapid Eye Movement sleep)

Стадия 4 (быстрый сон): Наступает после глубокой фазы медленного сна. Мозг становится очень активным, практически как при бодрствовании. В это время человек видит яркие, осмысленные сновидения, которые часто связаны с эмоциональными переживаниями и воспоминаниями.

УРОВНИ.

Я пока вообще без понятия относительно дизайна уровней.

В экипировке всё, что относится НЕ к ближней дистанции, - револьвер и диск. При этом способ быстрого сокращения дистанции – сапоги.

То есть, снайперских врагов можно добавлять, но пару на арену.

Но что представляют собой арены... И как их соединять..

Там может быть паркурная секция (трубка, сапоги и перчатки позволяют).

Там может быть головоломка (решаемая выстрелами из револьвера в нужные точки в нужный момент, например).

Там может быть секретная арена (открываемая "паролем" в виде партии на бензопиле или теми же ударами/выстрелами куда и когда надо).

Платформы (размер 2х2 метра).

Кошмарность.	Описание.
0+.	Платформы из резины (скорее всего, зелёного цвета). Пружинят при касании (позволяет преодолевать большие расстояния или даже отскакивать от почти вертикальных поверхностей). Имеют небольшие отверстия.
20+.	Из платформ выдвигаются шипы (всего их 25). Пружинит меньше и наносит немного урона при каждом касании, а затем немного — в течение нескольких секунд.
40+.	Шипы выдвигаются больше. Пружинить больше нельзя. Урон при касании и после него повышается.
60+.	Платформа выбрасывается в направлении шипов при попадании игрока в зону срабатывания, затем оставляет обычную поверхность.
80+.	Игрок вблизи: платформа выбрасывается в направлении шипов, затем возвращается в исходное положение. Игрок далеко: платформа стреляет шипами (1 в секунду, положение освободившегося места случайно). Часть платформы без шипов пружинит как обычно.

Медицинская станция.

Кошмарность.	Описание.
0+.	Нельзя использовать.
15+.	Восстанавливает 10 здоровья.
30+.	Восстанавливает 30 здоровья.
45+.	Снимает 10 здоровья, повышая скорость перемещения и атаки на 10%.
60+.	Снимает 20 здоровья, повышая скорость перемещения и атаки на 20%.
75+.	Восстанавливает 50 здоровья.

Газовая камера.

Кошмарность.	Описание.
0+.	Дым лёгкий зелёный (0, 255, 0). Лечит всех на 1 каждую секунду пребывания.
25+.	Дым становится белым (255, 255, 0) и более густым. Не лечит и не калечит никого.
50+.	Дым становится красным (255, 0, 0) и более густым. Калечит всех на 1 каждую секунду пребывания.
75+.	Дым становится чёрным (0, 0, 0) и более густым. Лечит врагов на 2 каждую секунду пребывания. Калечит игрока на 2 каждую секунду пребывания.

Поручень.

Кошмарность.	Описание.
0+.	Обычная труба. В её можно выстрелить, чтобы сломать. Если она зафиксирована, за неё можно зацепиться, чтобы затем на ней раскачаться для преодоления препятствия. Если она не зафиксирована или отломана, можно подцепить, чтобы схватить.
30+.	Червяк, активно извивающийся в любое время. Нужно попасть выстрелом или ударом, чтобы превратить в трубу.
60+.	Червяк, мимикрирующий под трубу. Не подаёт признаков жизни, пока не начать взаимодействие с ним.

Кейс с зарядами.

Кошмарность.	Описание.
0+.	Содержит 6 патронов к пистолету и 1 метательный диск. В инвентаре показываются зелёным.
25+.	Содержит 12 патронов к пистолету и 2 метательных диска. В инвентаре показываются жёлтым. Попадание патрона/диска 5/10 секунд наносит дополнительный урон 1 кровотечением каждую секунду.
50+.	Содержит 18 патронов к пистолету и 3 метательных диска. В инвентаре показываются оранжевым. Патрон/диск при попадании во врага взрывается и тот получает 30/60 урона сразу, а затем 10/20 секунд дополнительный урон огнём 2 каждую секунду.
75+.	Содержит 24 патрона к пистолету и 4 метательных диска. В инвентаре показываются красным. Патрон/диск поджигает врага и тот получает 10/20 секунд дополнительный урон огнём, который стартует с 2 повышается на 2 каждую секунду.

Фонарь.

Кошмарность.	Описание.
0+.	Обычный уличный фонарь. В него можно выстрелить, чтобы сломать. За него можно зацепиться, чтобы затем вокруг него раскрутиться. Если отломан, можно подцепить, чтобы схватить.
30+.	Детырёхголовый червяк, активно извивающийся в любое время. Нужно попасть в него выстрелом или ударом, чтобы превратить в фонарь.
60+.	Червяк, мимикрирующий под фонарь. Светит чуть краснее и хуже. Не подаёт признаков жизни, пока не начать взаимодействие с ним.

Нечто 1.

Кошмарность.	Описание.

Нечто 2.

Кошмарность.	Описание.

Нечто 3.

Кошмарность.	Описание.

ЭКИПИРОВКА.

Оружие.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Хлыст-лассо.	Предмет используется для нанесения урона врагам на расстоянии, захвата их и притягивания к себе, а также притяжения к чему-то.	
	Трубка с несколькими магнитами на корпусе издаёт звук при растягивании. Магниты позволяют использовать оружие как гибкую дубинку. Референс: поп-туб.	Механическая змея в полёте шипит, кусает врага при захвате (наносит урон сразу и периодически — пока не пройдёт 10 секунд с крайнего захвата). Референс: резиновая змея.
Метательный диск.	Круглый предмет диаметром как 2 раскрытых ладони, имеет внутри 3 скрытых лезвия и крутится с большой скоростью. Максимум можно переносить 5 штук. Референс: спиннер.	
	От скорости диска перед броском зависит урон. Если не вернулся после броска нужно подбирать самому. Референс: бумеранг.	После броска при остановке лезвия выбрасываются и кружатся около диска до возврата в руку владельца. Референс: йо-йо.
Цепное оружие.	Предмет имеет цепной механизм, перегревающийся от интенсивной работы.	
	Пара небольших танковых гусениц, используемых в качестве щита перед собой или для удара. Референс: цепь-спиннер.	Бензопила, на которой 6 клавиш регулируют скорость вращения. Каждая кнопка имеет уникальные звук и урон.
Пистолет.	Пистолет, часть которого можно прокрутить. Чем больше оборотов перед выстрелом, тем выше урон. Максимум можно переносить 24 патрона.	
	Однозарядный пистолет большого калибра, крутящийся на кольце. Референс: антистресс-пистолет.	Полноценный револьвер с барабаном на 6 патронов.
«Вечный» двигатель.	Предмет, который после запуска перемещается по полю битвы до остановки.	
	Штанга с перекладиной длиной 3 метра и сферами диаметром 0.5 метра на концах. Двигается вперёд, останавливается после касания цели среднего веса.	Волчок высотой 2 метра и максимальным диаметром 0.5 метра с лезвиями. Двигается непредсказуемо, останавливается после касания тяжёлой цели.

	Референс: mokuru.	Референс: юла.
Оружие ближнего боя.	Гравитационный нож.	
	Большой нож, который крутится на кольце и бьёт снизу. Референс: нож-коготь.	Меч, который выдвигается из кожуха и бьёт размашисто. Может блокировать. Референс: нож-бабочка.

Снаряжение.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Сапоги-пружины.	Обувь с мощными пружинами в подошве. Усиливают ускорение каждым касанием поверхности. Без касания поглощающей ускорение поверхности остановиться не выйдет.	Мощно пинают что-то перед собой (наносит урон, отталкивает объекты среднего веса и опрокидывает лёгкие объекты).
Щит.	Щит с выпуклостями, издающие хлопок при попадании в них. Референс: поп-ит.	
	Двусторонний. Когда все выпуклости хлопнут, его сторону придётся сменить для сохранения эффективности.	Односторонний. Каждая выпуклость при попадании в неё громко хлопает и отправляет атаку/снаряд обратно во врага. Восстановится при возвращении Кошмарности.
Перчатки.	Перчатки, от силы сжатия которых зависит сила удара. Референс: эспандер.	

БЕСТИАРИЙ.

Бестиарий – причины нарушения сна.

Психологические причины

Стресс и тревога: Перегрузки нервной системы, эмоциональное напряжение, переживания из-за работы/личных проблем.

Депрессия и неврозы: Психические расстройства, которые напрямую влияют на качество сна.

Повышенная эмоциональная возбудимость: Неспособность расслабиться и успокоиться перед сном.

Соматические заболевания

Хронические боли: Любая локализация боли (спина, суставы или голова) может нарушать сон.

Сердечно-сосудистые заболевания: Нарушения ритма или недостаточность сердца могут вызывать пробуждения.

Эндокринные нарушения: Гипертиреоз, диабет и другие гормональные изменения, заболевания почек.

Проблемы с дыханием: Синдром ночного апноэ (остановки дыхания во сне), вызванный, например, лишним весом или искривленной перегородкой носа. Заболевания легких (астма, ХОБЛ).

Заболевания пищеварительной системы: Изжога может мешать засыпанию и вызывать частые пробуждения, проблемы с желудочно-кишечным трактом (гастрит, рефлюкс).

Неврологические причины

Синдром беспокойных ног: Неприятные ощущения в ногах, которые заставляют человека двигаться, чтобы их облегчить.

Неврологические расстройства: Паркинсонизм и другие заболевания нервной системы.

Образ жизни и внешние факторы

Нарушение гигиены сна: Несоблюдение режима сна, неудобная кровать, неподходящие условия в спальне (жара, шум, свет), ужин перед сном, поздний просмотр телевизора, использование гаджетов, непроветренное помещение.

Питание: Переедание перед сном, особенно тяжелой и жирной пищей.

Вредные привычки: Злоупотребление алкоголем, никотином и напитками с высоким содержанием кофеина (кофе, чай), особенно вечером.

Неактивный образ жизни: Из-за недостатка физической активности организм не успевает устать и выспаться.

Сменный график работы: Ночная работа, частая смена часовых поясов (джетлаг), путешествия или переезд нарушают естественные циркадные ритмы.

Прием лекарств: Некоторые медикаменты могут иметь побочные эффекты, влияющие на сон.

Возраст: С возрастом продолжительность сна и глубина сна могут естественным образом уменьшаться.

Гормональные изменения: Беременность, менопауза, ПМС у женщин, снижение уровня тестостерона у мужчин.

Снижение выработки мелатонина: Гормона, регулирующего циркадные ритмы.

Недостаток минералов: Дефицит кальция/магния может влиять на качество сна.

Обычные враги.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Бегун.	Медленно передвигается, временами пританцовывая.	Бежит очень быстро кругами в отсутствие цели, иначе — прямо к ней. Бьёт ногами.

Средние враги.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Червница.	Разноцветная металлическая гусеница, сегменты которой так крепко соединены, что их нельзя разъединить каким-либо образом. Не нападает, не наносит урон.	Червяк похож цветом на извилину. При уничтожении головы червь погибает, иначе из головы медленно вырастает недостающая часть. Нападает, стремится съесть игрока.
Пауквиш.	Паук, с несколькими коконами на брюшке. Если прострелить кокон, оттуда вылезет паук поменьше. Если сдавить брюшко, из взорвавшихся коконов вылезет несколько пауков. Обычно находится где-то в липкой области (почти как паутина).	
	Прячется в земле, оставляя снаружи только головогрудь. При приближении игрока выпрыгивает и повышает кошмарность.	Нападает, стремится съесть игрока. При появлении игрока сзади выбрасывает липкую жидкость. Может оставить за собой липкий след.

Элитные враги.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Никотин.		
		Покрывает арену сигаретным дымом.
Паралич.		
		60+. Может остановить тело протагониста. 80+. Может остановить дыхание ГГ (моментальная смерть).

Боссы.

Название.	Минимальная Кошмарность.	Максимальная кошмарность.
Боль.	<p>Имеет броню с шипами внутри (при Кошмарности 0 не видно, но с её ростом они больше выдвигаются), при ударе по которой он получает на N% меньше урона, а цель получает R урона кровотечением каждую секунду Y секунд. Изначально N=10, Y=5. За каждые 10 Кошмарности N повышается на 10, R – на 0.2, а Y – на 3.</p> <p>Также имеет 10 дротиков, которые может бросать с большого расстояния. Технически это двухстороннее копьё.</p> <p>За каждые 10 Кошмарности при попадании дротиком наносит 1 дополнительного урона, который нельзя восстановить,</p>	

	<p>пока нанёсший этот урон не погибнет. Базовый урон дротиком 7, за каждые 30 Кошмарности повышается на 1.</p> <p>Дротик имеет острие/рукоять длиной 0.2/0.3м и увеличивается на 0.02/0.15м за каждые 10 Кошмарности, из-за чего на высоких значениях в ближнем бою им придётся орудовать как копьём.</p>	
	Имеет 4 основных вида атак: Удар дротиком (ближний бой). Пинок ногой с шипами на ботинке (ближний бой). Удар плечом с шипами на наплечника (ближний бой). Бросок дротика (дальний бой).	20+. Рукой может вернуть брошенный дротик к себе. 40+. Рукой может на расстоянии управлять одним дротиком. 60+. Рукой может выстрелить одновременно всеми имеющимися дротиками в цель с некоторым разбросом. 80+. Рукой может на расстоянии управлять одновременно всеми дротиками.

МУЗЫКА.

Таблица соотношения инструментов.

Низкая Кошмарность.	Средняя Кошмарность.	Высокая Кошмарность.	Критическая Кошмарность.
Сямисэн.	Гитара с металлическими струнами.	Варган (или казу).	Звуки бензопилы.
Лёгкий удар в барабан.	Громкий удар в барабан.	Удар в барабан такой силы, будто он взрывается после него.	Взрыв ядерной бомбы.
Флейта.	Труба.	Пение.	Крики.
Треугольник.		Колокол.	

Таблица соотношения партий.

Низкая Кошмарность.	Средняя Кошмарность.	Высокая Кошмарность.	Критическая Кошмарность.
		Весь Mordlust (Stahlmann).	Весь Mein Teil (Rammstein).
		Дроп Rumba (Inkyz). Bassboosted version.	
			Начало Go, go, Power Rangers (Captain Melancholia cover).
			Весь Casualties (KSLV Noh).
	Весь Leave It All Behind (BONNIE X CLYDE).	Весь Barracuda (Noisestorm). Original Mix	
Весь Cristal & МОЁТ (MORGENSHTERN) Retro cover by Stevia music.	Весь Fear (Trap Squad).		
			Весь Bloodbath (T-RIP). И вообще он весь для этого.

Весь Vegeta (Zven).	Весь You can't hide (CK9C).	Начало и вторая половина PURPLE KNOCKOUT (Ya\$h, SAOTOMAMORE, Mexelio).	Весь BUM CHA CHA! (CREEPYMANE).
Весь Espresso (Sabrina Carpenter). Весь Señorita (Shawn Mendes, Camila Cabello).	Весь My oh my (Camila Cabello feat. DaBaby).		
	Весь Give it to me (3slow2). Slowed + reverb.		
			Весь Can't Be Erased (JT Machinima). Demon version.
	Весь Slow Down (Emdivity).	Весь Breezer (Jaroslav Beck).	Весь WET (BREVIS, M.I.M.E).

Очень не хочется добавлять «турбо» режим (где огромные скорости треков), потому что попадать в них ещё сложнее будет.

Таблица соотношения эффектов «в тайминг».

Низкая Кошмарность.	Средняя Кошмарность.	Высокая Кошмарность.	Критическая Кошмарность.
Нанесение урона.			
Прыжок.			
	Получение урона.		
	Смерть.		

НАРЕЗКА.

"Насчёт музыки в зависимости от хп – напомнило ритм-шутеры, в частности, Metal Hellsinger, где крутизна музыки зависела от твоей крутизны в бою (ранга), притом на условном ранге SSS добавлялся вокал

Кстати, и в DMC 5 тоже музыка круче вроде становилась

Ну как минимум приколом с вокалом"

Мой проект других соображений. Я не поощряю "No-hit run" (в этом случае игра будет крайне унылой), но поощряю игру на грани жизни и смерти. Я могу превратить проект в ритм-игру, но это будет та ещё дичь...

"Не, ритм-игра как раз подразумевает трайхард и no-hit

Полмозга тратится на поддержание ритма, остальные полмозга - на преодоление

Потому в геймплее оставляют обычно полторы кнопки (помимо управления)"

Ритм-игра подразумевает соответствие ритму. И всё.

Если я реально сделаю сие ритм-игрой, игрок сможет сам регулировать свой ритм собственным скиллом.

Что ещё ироничнее, в тяжёлой ситуации подстроиться под ритм будет гораздо легче.

Ты знаешь моё извращённое понимание тайминга. Я могу сделать даже получение урона в тайминг полезным для игрока. Даже тайминговую смерть, чтобы игрок тут же воскрес, я могу добавить.

"Не сказал бы, что легче на ритм подстроиться. Это скорее индивидуально.

Механика таймингового урона или смерти – интересно. Такого не видел "

Высокий уровень Кошмарности позволит выдавать такие аритмики...

Другой вопрос, как это засекать в ПОТЕНЦИАЛЬНО постоянно меняющихся условиях...

"Но пока не особо антистрессово)

Находиться на грани смерти, чтобы был высокий дпс "

Пока игрок не получил урон, игра вполне спокойная. Почти вся экипировка имеет антистресс-эффект по звукам или внешнему виду. Даже часть врагов сейчас работает как антистресс.

Я хотел даже уровни сделать антистрессовыми, но уже их изменения отслеживать тяжелее будет.

А по сюжету игрок вообще может от первого моба умереть, чтобы получить хорошую концовку). Тот случай, когда для ПЛОХОЙ концовки нужно ПОСТАРАТЬСЯ.

Хлыст-лассо имеет уникальные фишки в обоих режимах (больше способов нанести дамаг против большего урона).

Метательный диск работает по-разному.

На низкой Кошмарности он более требователен к управлению, но имеет больше предельную дальность полёта и урона по ОДНОЙ цели.

На высокой Кошмарности дальность полёта ниже и управлять легче, но при этом урон фактически в капле перед игроком.

Пистолет по-разному работает немного.

Цепное оружие ВАЩЕ ПО-РАЗНОМУ РАБОТАЕТ. Это щит + молоты (по тяжести) на низкой Кошмарности, а на высокой...

Короче, есть принципиальная разница между самым высоким и самым низким значениями Кошмарности.

На низких значениях урон по одной цели, сокращение дистанции до цели и защита игрока.

На высоких значениях урон по области и ЕЩЁ больше урона по одной цели. Сокращать дистанцию до цели нет смысла (игрок умрёт раньше), защищать игрока нет смысла (всё не вытанкует), а с нанесённого урона игрок отжирается.

В какой-то момент кошмарности будет транзит оружия. И это надо сделать помягче. Чтобы в какой-то момент какой-то вид оружия можно было использовать в "полубреду" (два режима одновременно).

Лучшее, что я могу сделать, – сделать характерный звук для перехода оружия туда и обратно. Хлыст-лассо при ходьбе издаёт разные звуки в разных режимах (классический поп-туб против лёгкого шипения змеи). Цепное оружие станет куда заметнее и тяжелее.

Два чётких состояния. И в качестве костыля – ТЕКУЩИЙ предмет в руках не изменит своего состояния до смены на другое оружие. Нарративно это можно обосновать тем, что персонаж "цепляется за лучшие времена" (поэтому оружие с низкого уровня Кошмарности осталось в руках неизменным) или "не может отпустить тяжёлое прошлое" (поэтому оружие с высокого уровня не изменилось). Хочешь бегать с более комфортным и приятным вариантом оружия всю игру – не вопрос. Но другое оружие ты взять не сможешь для сохранности этого комфорта в "неподходящее" время.

"Хз, может восприняться как баг, что игрок дошёл до точки кипения, а его пушка всё та же, а он ожидал изменение"

Для этого есть обучение.

«А как тогда ротацию проводить? Быстро сменить туда-сюда?»

Как вариант. Что такое "быстро" – это уже другой вопрос.

«Смотря как быстро меняется оружие»

Это потом разберу. Скорее всего, скорость будет зависеть от Кошмарности.