

СУТЬ.

Детективная метроидвания.

Протагонист находится в пространстве, тяжело поддающемся объяснению, но по мере исследования оно становится более дружелюбным.

ПРЕДМЕТЫ.

Протагонист получает ряд предметов и модификаций.

Фонарик.

Свет в области перед собой.

Свет рассеивается (чем дальше, тем хуже эффект).

Лазерная указка.

Модификатор Фонарика.

Используется для указания на далёкие объекты.

Телескопическая указка.

Атака физических врагов.

Активация кнопок в труднодоступных местах.

Телескопическая дубинка.

Модификатор Телескопической указки.

Наносит повышенный урон.

Лампа.

Свет в области вокруг себя на дистанции, меньшей, чем у Фонарика.

Ультрафиолетовая лампа.

Модификатор Лампы.

Свет более тусклый, но подсвечивает невидимые области.

Фиксатор.

Временная остановка объектов вокруг себя.

Машина времени.

Модификатор Фиксатора.

Временное возвращение объектов в прошлое.

Компас.

Показывает направление, в котором находится самое ценное «сокровище».

Не стоит воспринимать «сокровище» буквально.

Препараты.

Таблетки, принимаемые ГГ. Эффект временный.

При чрезмерном употреблении наносят урон.

Седативные.

Стабилизируют наиболее агрессивные части карты.

Понижают силу и дальность заряженных способностей.

Стимуляторы.

Дестабилизируют самые спокойные участки карты.

Повышают силу и дальность заряженных способностей.

Болеутоляющие.

Снижают эффект от получения урона.

Снотворное.

Сохраняет прогресс.

Ключ.

Открывает запертые двери.

УЛУЧШЕНИЯ (ПРЕДМЕТЫ).

Усилитель света (Фонарик).

Увеличивает яркость и дальность Фонарика и модификаторов.

Телескопический сегмент.

Увеличивает дальность Телескопической указки и модификаторов.

Усилитель света (Лампа).

Увеличивает яркость и дальность Лампы и модификаторов.

Стабилизатор.

Увеличивает радиус действия Фиксатора и его модификаторов.

Усилитель чувствительности.

Увеличивает радиус поиска Компаса.

Показывает больше предметов и определяет их редкость.

Новейшая формула.

Увеличивает время и силу действия Препаратов (каждого в отдельности).

Внешне похожа на стеклянную банку Препаратов, но другого цвета.

СПОСОБНОСТИ.

Заряженный удар.

Удержание кнопки атаки.

Наносит повышенный урон, но удар медленнее.

Заряженный прыжок.

Удержание кнопки прыжка.

Повышает дальность и скорость прыжка в направлении кнопок движения.

Заряженный рывок.

Удержание кнопки рывка.

Повышает дальность и скорость рывка в направлении кнопок движения.

Очистка.

Стабилизирует часть карты. Ничего неестественного не происходит.

Работает на врагов.

Временная.

Работает определённое время.

Постоянная.

Срабатывает после уничтожения источника аномалии.

Накопительный эффект.

Длительное использование Препаратов даёт пассивный бонус от их действия.

Контроль над телом.

Изначально ГГ не полностью контролирует своё тело. Он может когда угодно сделать что угодно в любом направлении — это называется «Бесконтрольным действием».

Каждую секунду шанс такого действия 80%.

Каждая постоянная Очистка снижает шанс Бесконтрольного действия на 10%.

Организация.

При подборе медикамента ГГ складывает его в банку цвета этого медикамента.

Работает при наличии улучшения на конкретный Препарат.

Для активации необходимо выполнить 2 постоянных Очистки.

Выносливость.

Каждая постоянная Очистка повышает скорость бега на 2%.

УЛУЧШЕНИЯ (СПОСОБНОСТИ).

ПРОГРЕССИЯ.

Игрок начинает со следующими значениями параметров:

20% максимального здоровья.

10% максимального рассудка.

5% максимальной выносливости.

После каждой перманентной зачистки он получает:

10% максимального здоровья.

5% максимального рассудка.

5% максимальной выносливости.

При каждой временной Очистке он получает 1% максимального здоровья.

Пропадает после окончания времени действия.

КАРТА.

Высота ГГ = 180 см.

Прыжок ГГ в длину = 200 см.

За каждые 20% заряда добавляется 10 см.

Прыжок ГГ в высоту = 50 см.

За каждые 20% заряда добавляется 5 см.

Высота ступеньки лестницы = 15 см.

Длина ступеньки лестницы = 30 см.

ОБЪЕКТЫ.

Имеет следующие виды объектов.

Стены.

Общее название пола, стен и потолков.

Лестницы.

Состоят из какого-то числа ступеней.

Объекты имеют следующие виды.

Монументальные.

Никак не разрушаются.

Средние.

Разрушаются атаками.

Тонкие.

Разрушаются от любого касания.

ЗОНЫ.

Карта делится на множество зон (ключевых локаций) или аномалий (зона меньшего размера, но со схожим эффектом).

Зона спутанных мыслей.

Множество лестниц с большой скоростью движутся и вращаются.

Лестницы могут сталкиваться друг с другом и с другими объектами.

После Очистки лестницы встают на изначальные места.

Зона мрака.

Темнота. Непроглядная и потенциально очень опасная.

После Очистки мрак пропадает.

Зона тумана.

Очень плохая видимость. Потенциально опасна.

После Очистки туман пропадает.

Зона защиты.

Содержит крайне много препятствий. Очень опасная.

После Очистки препятствия пропадают.

Зона отчаяния.

Полностью состоит из тонких объектов.

После Очистки стены становятся Монументальными.

Зона пустоты.

Все объекты невидимые.

Зона гнева.

Все враги будут бежать к ГГ и атаковать его с большей скоростью.

Зона духоты.

При длительном нахождении каждую секунду уменьшает здоровье и рассудок ГГ.

Зона подавления.

Очень опасна.

Зона тревоги.

Повышает шанс Бесконтрольного действия на 0.1% за каждую секунду в ней.

Зона дежавю.

Зацикленная область, возвращающая ГГ к состоянию до попадания в «петлю».

ГГ подходит к отрезку первого обычного прыжка.

Некоторые задачи можно выполнить без особых проблем.

ГГ подходит к отрезку первого заряженного прыжка.

Некоторые задачи требуют приложения усилий для выполнения.

ГГ подходит к отрезку первого идеального заряженного прыжка.

Для выполнения некоторых задач нужно выложиться на все 100%.

ГГ подходит к обрушенной лестнице.

А некоторые задачи... Можно ли их вообще выполнить?

ГГ прыгает и падает в тёмный обрыв.

Нет.

ГГ летит на дно.

По крайней мере, не сейчас.

ГГ приземляется.

Но и за невыполнение задачи не всегда наказывают, так ведь?

На голову ГГ падает большая монументальная плита. Звук хруста множества костей. Экран чернеет.

Всегда.

Чёрный экран.

А можно ли было что-то изменить? Что-то сделать по-другому, чтобы не допустить этого.

Я не знаю. Я уже десять лет пытаюсь разорвать этот круг. И я до сих пор не смог это сделать.

Я не знаю, зачем я продолжаю пытаться... Ради чего я это делаю...

Кого вообще волнует, что происходит у меня в голове? Никому нет до этого дела.

Ничего... Я со всем справлюсь и мир получит то, что заслуживает. Или мне правда нечего в нём делать. Выбор за тобой. Удачи.

Я не знаю, откуда это, но мне нравится, как это выглядит.

Если бы Alan Wake перевели в 2D, он бы выглядел так, наверное. Или The evil within...

Почему-то идея детективной метроидвании мне тут кажется очень хорошей. В каком-то смысле Control ею является, но там упор не на расследования в геймплее...

Проходишь какие-то сегменты и ничего там не находишь, пока не сражаешься с чем-то, что даёт тебе новые способности. Ты всё обходишь и картина отдельного закутка карты складывается так, что ты прокачиваешься и дополнительно что-то получаешь.

Может, реально попытаться её сделать?

Ни грамма магии, только фантастика.

The Last Case of Benedict Fox — детективная метроидвания...

Настолько детективная, что одному разрабу известно, что он сюда воткнул... И мистическая...

Как будто это какой-то другой взгляд на мою серию "The crying"...

И как будто новый взгляд на Gris.