

ПРЕДЫСТОРИЯ.

Музыка была всегда. Она отражает эмоциональное состояние.

Мир населён механическими гуманоидами со встроенными музыкальными инструментами. Поначалу несколько цивилизаций (струнные, ударные, духовые, клавишные и прочие) жили обособленно. Первые контакты заканчивались плохо, поскольку представители не понимали друг друга. Спустя несколько десятилетий им пришлось в голову начать переводить речи друг друга. Со временем поселенцы объединились против общего врага — природы (поскольку дождь заставлял металлические части ржаветь, а огонь поджигал деревянные фрагменты). Теперь всё более-менее спокойно.

Очевидно, они не возникли из ниоткуда. Их кто-то создал. Но кто? И зачем?

Есть данность. Она так выглядит. Будущее неизвестно, прошлое уже не важно.

Есть роботы. Они похожи на людей, думают как люди, имеют подобие людских чувств, живут по человеческим законам помимо машинных. Среди них всегда были те, кто вырезал из себя ненужные по их мнению модули и пытался перестроить мир под свои нужды.

ПРОКАЧКА.

Персонаж будет получать новые партии.

Повышать ХП как? Разве что посредством наваривания листов брони.

Повышать урон как? Разве что посредством утяжеления оружия в ближнем бою или наложением магии в дальнем.

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Скорее всего, она будет пошаговой.

Персонажей можно расставить в прямоугольнике 3x4 (3 строки, 4 столбца).

Каждый персонаж имеет следующие параметры:

Название.	MIN.	MAX.	Когда расходуется.	Когда пополняется.	Что случится если закончится.	Примечания.
Прочность (здоровье тела).	0%.	100%.	Персонаж получает любой урон телу.	Персонаж приваривает слои защиты.	Обнулившийся фрагмент получает Ампутацию. Если обнулились все ядра, персонаж погибает.	Считается для каждого сегмента тела отдельно.
Рассудок (здоровье души).	0%.	100%.	Персонаж получает любой урон душе.	Персонаж не получает урон душе.	На персонажа накладывается Безумие.	
Вынослив ость (стамина).	0%.	100%.	Физические атаки. В меньшей степени — музыкальные.	Персонаж не двигается.	Персонаж не сможет двигаться какое-то время.	
Концентра ция.	0%.	100%.	Музыкальные атаки. В меньшей степени — физические.	Персонаж не двигается.	Персонаж не сможет атаковать какое-то время.	
Стабильно сть (баланс).	0%.	100%.	Начало любого действия. Когда враг контратакует.	Когда действие закончилось. Когда персонажа не атакуют.	Персонаж получит эффект Опрокинут.	
Шкалы эффектов.	0%.	200%.	Когда источник эффекта перестаёт воздействовать .	Когда источник эффекта воздействует.	Если шкала заполнилась до максимума, персонаж погибает.	Их имеют Перегрев, Влажность, Шок. Чем полнее шкала эффекта, тем сильнее его воздействие.

Правила.

Любую ёмкость можно вылить на врага или передать союзнику, который сможет её выдержать.

Любую клавишу любого инструмента можно зачаровать на любой магический вид урона.

Любой периодический урон спустя какое-то время затухает до 0.

Структура персонажа.

Любой персонаж состоит из фрагментов, к которым относятся все «кости» и «органы». Фрагменты имеют 3 градации.

Вид.	Примеры (классические).
Слабый.	Фаланги пальцев.
Средний.	Кисти, стопы, рёбра, череп, лопатки.
Сильный.	Кости предплечья, плеча, голени, бедра. Таз, позвоночник.

К наиболее важным «органам» относятся ядра (расположены обычно в голове и сердце). Соединения между фрагментами имеют 3 градации.

Вид.	Примеры (классические).
Слабое.	Между фалангами пальцев. Между фалангой пальца и ладонью (стопой).
Среднее.	Между кистью и предплечьем. Между предплечьем и плечом. Между стопой и голенью. Между головой и позвоночником.
Сильное.	Между плечом и туловищем. Между бедром и голенью. Между бедром и тазом. Между позвонками. Между позвоночником и рёбрами.

Урон.

Основных видов урона 2: физический и магический.

Основных подвидов физического урона 4:

Металлический (любой инструмент наносит его в ближнем бою).

Наносит урон Прочности.

Пробивающий (дробящий).

Наносит урон Стабильности.

Базовый шанс наложить на цель Отталкивание — 10 %.

Каждый успешный удар подряд повышает шанс на 10%.

Отрубающий (рубящий, прорубающий).

При ударе по соединению с некоторым базовым шансом может наложить Ампутацию. Каждый повторный удар по соединению повышает шанс наложения.

Вид соединения.	Слабое	Среднее.	Сильное.
Базовый шанс.	60%.	30%.	0%.
Прирост шанса.	40%.	20%.	10%.

Звуковой (любой инструмент наносит его в дальнем бою).

Наносит небольшой урон Рассудку.

Каждая сыгранная нота:

Повышает заполнение шкалы Перегрева на 1%.

Снижает заполнение шкалы Влажности на 0.5%.

Многие эффекты появляются с повышенным шансом.

Электрический (если подать напряжение на инструмент и дать ему выход).

Каждая секунда воздействия (продолжение усиливает эффект):

Наносит очень небольшой урон Прочности.

Повышает заполнение шкалы Шока на 5%.

Повышает заполнение шкалы Перегрева цели на 1%.

Снижает заполнение шкалы Влажности на 2%.

Химический (имеет несколько подвидов).

Ожог (нужна ёмкость с зажигательной смесью).

Каждая секунда воздействия (продолжение усиливает эффект):

Наносит небольшой периодический урон Прочности.

Повышает заполнение шкалы Перегрева цели на 5%.

Снижает заполнение шкалы Влажности на 2%.

Коррозия (нужна ёмкость с кислотой или подобным).

Преждевременно активизирует Ржавчину.

Закончится, когда периодический

Каждая секунда воздействия (продолжение усиливает эффект):

Наносит большой периодический урон Прочности.

Водяной (нужна ёмкость с водой).

Каждая секунда воздействия (продолжение усиливает эффект):

Повышает заполнение шкалы Влажности на 5%.

Снижает заполнение шкалы Перегрева на 2%.

Вязкий (нужна ёмкость с чем-то густым).

Каждая секунда воздействия (продолжение усиливает эффект):

Повышает шанс Бездействия на 1%.

Основных подвидов магического урона 4:

Психический (усиленная на 150% версия **Звукового**).

Молниевый (усиленная на 150% версия **Электрического**).

Огненный (усиленная на 150% версия **Ожога**).

Распад (усиленная на 150% версия **Коррозии**).

Эффекты (накладываются на тело).

Бездействие.

Персонаж не может атаковать, двигаться или использовать предметы.

Удар по персонажу в Бездействии повышает шанс перевести его в состояние Опрокинут на 50%.

Бодрость.

Имеет 5 стадий (от 1 до 5).

Персонаж получает 1 из следующих эффектов:

Суть эффекта.	Стадия 1.	Стадия 2.	Стадия 3.	Стадия 4.	Стадия 5.
Перемещается на ____% быстрее.	2%.	4%.	6%.	8%.	10%.
Бьёт на ____% быстрее.	2%.	4%.	6%.	8%.	10%.
Применяет предметы на ____% быстрее.	2%.	4%.	6%.	8%.	10%.
Повышает расход шкал Перегрева и Влажности на ____% в секунду.	0.5%.	1.0%.	1.5%.	2.0%.	2.5%.

Уязвимость.

Область персонажа, отмеченная Уязвимостью, будет получать 200% любого урона.

Оттолкнут (Отталкивание).

Персонаж не может двигаться вперёд и использовать предметы.

Он может контратаковать, защищаться или уклоняться.

Опрокинут (Опрокидывание).

Персонаж падает на землю. Он должен встать, чтобы избавиться от этого статуса.

Пока это не произошло, персонаж не может перемещаться и атаковать, но может защищаться и использовать предметы, которые можно использовать в данном положении.

Ампутация (Отсечение).

У персонажа отрубается конечность или её фрагмент.

Наследники отрубленного фрагмента падают вместе с ним.

Фрагмент можно присоединить обратно, если не указано иное.

Наносит урон Рассудку, пропорциональный отрубленному фрагменту, если не указано иное.

Безумие.

Персонаж перестаёт различать союзников и противников.

Им начинает управлять искусственный интеллект.

Действия становятся непредсказуемыми.

Контроль.

Персонаж переходит под контроль врага.

Перегрев.

Чем больше заполнена шкала, тем **быстрее** будет уменьшаться.

Минимальная скорость охлаждения 1% в секунду.

Каждый 1% заполнения шкалы повышает скорость охлаждения на 4% от минимума (таким образом, при 100% заполнения шкалы скорость охлаждения будет на 400% больше минимума и будет равна 5% в секунду).

Если шкала заполнится до 100% и выше, персонаж не сможет использовать встроенные музыкальные инструменты до обнуления шкалы.

Каждый 1% заполнения шкалы Перегрева повышает на 0.5% эффективность восстановления Прочности.

Плавление.

Происходит при Перегреве выше 150%.

Наносит небольшой периодический урон, затухающий со временем.

Удар по области, на которую наложено Плавление, наложит на неё Уязвимость.

Влажность.

Чем больше заполнена шкала, тем **быстрее** будет уменьшаться.

Минимальная скорость высыхания 1% в секунду.

Каждый 1% заполнения шкалы повышает скорость высыхания на 4% от минимума (таким образом, при 100% заполнения шкалы скорость высыхания будет на 400% больше минимума и будет равна 5% в секунду).

Ржавчина.

Происходит при Влажности выше 150%.

Наносит небольшой периодический урон, затухающий со временем.

Удар по области, на которую наложена Ржавчина, нанесёт на 50% больше урона и наложит на неё Уязвимость.

Шок.

Чем больше заполнена шкала, тем **медленнее** будет уменьшаться.

Каждые 10% заполнения шкалы:

Повышают на ____ % шанс Бездействия на ____ секунды.

Шанс.	5%.	2%.	1%.
Время.	0.1 секунды.	0.2 секунды.	0.5 секунды.

Повышают на ____ % шанс Бодрости на ____ секунды.

Действует до 50% шкалы.

% полноты шкалы Шока.	10%.	20%.	30%.	40%.	50%.
Шанс.	5%.	2%.	1%.		
Время.	0.1 секунды.	0.2 секунды.	0.5 секунды.	0.2 секунды.	0.1 секунды.

Перегрузка.

Происходит при Шоке выше 150%.

Вызывает Бездействие на 5 секунд.

Обнуляет выносливость персонажа до конца Бездействия.

Эффекты (накладываются на душу).

Эффекты делятся на 2 основных группы:

Позитивные (положительные).

Повышают Рассудок.

Негативные (отрицательные).

Снижают Рассудок.

Эффекты имеют неограниченное количество стадий (степеней).

Название эффекта.	Класс эффекта.	Суть эффекта.				
Спокойствие.	Позитивный.	Понижает стадию N случайных негативных эффектов.				
		N.	1	2	3	4
		Шанс.	40%.	30%.	20%.	10%.
Апатия.	Негативный.	Понижает стадию N случайных позитивных эффектов.				
		N.	1	2	3	4
		Шанс.	40%.	30%.	20%.	10%.
Злость.	Позитивный.	Накладывает 1 из следующих эффектов: 1). (30%). Повышает скорость атаки на 5%. 2). (30%). Повышает базовый урон на 5%. 3). (15%). Оглушает 1 врага перед собой. 3). (10%). Повышает скорость атаки на 15%. 4). (10%). Повышает базовый урон на 15%. 5). (5%). Оглушает врага перед собой, а также по бокам и позади.				
Радость.	Позитивный.	Действия союзников в следующем ходе повышают рассудок. Накладывает 1 из следующих эффектов: 1). (40%). Каждое лечение повышает рассудок на 1. 2). (30%). 3). (20%). 4). (10%). Каждое воскрешение повышает рассудок на 20.				
Жалость (Эмпатия).	Негативный.	Ощущение страданий чужих в следующем ходе снижает рассудок. Для союзника (себя) снижение в 2 (3) раза больше. Накладывает 1 из следующих эффектов: 1). (40%). Каждая пропущенная атака снижает рассудок на 1. 2). (30%). 3). (20%). Каждое неудачное действие снижает рассудок на 2. 4). (10%). Каждая смерть снижает рассудок на 20.				
Страх.	Негативный.	Накладывает 1 из следующих эффектов: 1). (30%). В свой следующий ход персонаж не может атаковать наложившего эффект. Рассудок персонажа понижается на 5. 2). (30%). В свой следующий ход персонаж не сможет заблокировать атаку наложившего эффект. Рассудок персонажа				

[illegible]

Комбинации эффектов.

Многие эффекты можно комбинировать друг с другом, в том числе с самими собой (это явление называется Резонансом).

Список заклинаний.

Заклинания делятся на уровни от 1 (простое в освоении и исполнении, но слабое) до 5 (тяжёлое в освоении и исполнении, но мощное).

[illegible]

Список оружия.

Оружие делится на 3 категории:

Категория.	Суть.
Простое.	Часто встречается. Исчисляется тысячами, десятками тысяч или больше.
Редкое.	Встречается у группы лиц, относящихся к какой-то фракции или локации. Исчисляется десятками, иногда сотнями.
Уникальное.	Встречается крайне редко. Как правило, не превышает 10 экземпляров.

Также оружие делится на 2 типа.
Внутреннее. Встроено в персонажа.
Внешнее. Крепится к персонажу.

Также оружие делится на 6 видов.

Тип.	Суть.
Струнные.	Звук возникает от колебания струн. Делится на щипковые и смычковые.
Духовые.	Звук извлекается потоком воздуха.
Ударные.	Звук возникает от удара или тряски.
Клавишные.	Управляются клавиатурой.
Холодные.	Буквально холодное оружие.
Огнестрельные.	Буквально огнестрельное оружие.
Химические.	Буквально химическое оружие.
Комбинированные.	Комбинация нескольких видов.

Простое оружие.

Название и тип.	Суть и внешний вид.	Примечания.
Аккордеон. Комбинированный (клавишный + духовой).		
Акустическая гитара. Струнный щипковый.		
Арфа. Струнный щипковый.		
Балалайка. Струнный щипковый.		
Банджо. Струнный щипковый.		
Бандура. Струнный щипковый.		
Барабан. Ударный.	1 нота. Можно бить вблизи как булавой при наличии фиксатора.	Обычно носится на бёдрах, но не используется как элемент брони.
Блокфлейта. Духовой.		
Бубен.		
Варган.		
Вибрафон.		
Губная гармоника.		
Гусли. Струнный щипковый.		
Домра. Струнный щипковый.		
Калимба.		
Кастаньеты.		
Кларнет.		
Классическая гитара. Струнный щипковый.		
Копьё. Холодный.		Наносит пробивающий урон. Можно метать.
Кханда. Холодный.		Наносит пробивающий урон.
Лира. Струнный щипковый.		
Лютня.		

Название и тип.	Суть и внешний вид.	Примечания.
Струнный щипковый.		
Металлофон.	2 октавы друг над другом.	Обычно носится на бёдрах и используется как элемент брони.
Молот. Холодный.		
Нунчаки. Холодный.	Между 2 металлическими палками цепь.	Наносит пробивающий урон.
Палочка для металлофона.	Можно бить вблизи как дубинкой.	Каждая накладывает свой душевный эффект и вызывает резонанс. Обычно используется по 2 в руке.
Пианино. Комбинированный (струнный клавишный).	+	
Саксофон. Духовой.		
Ситар. Струнный щипковый.		
Смычок.		
Стилет. Холодный.		
Сямисэн. Струнный щипковый.		
Тайко. Ударный.		
Топор. Холодный.		Одним концом урон рубящий, а другим — дробящий.
Тычковый нож. Холодный.		Наносит дробящий урон.

Редкое оружие.

Название и тип.	Суть и внешний вид.	Примечания.
Алебарда (бердыш). Холодный.		Может наносить и отрубающий, и пробивающий урон.
Балалайка-контрабас.		
Беррог (бедрыш + рог). Комбинированный (духовой + холодный).	Имеет длину от 0.5 до 5 метров.	Со временем классический рог был вытеснен версией с лезвием.
Булистан (булава + кистень).	Шар от булавы прикреплён цепью к пластине внутри рукояти. На другом конце рукояти есть отсек для хранения цепи.	
Вилка телескопическая.	Имеет от 2 до 4 окончаний. Может менять длину зубьев и расстояние между ними. Можно бить вблизи как веером.	Каждое окончание накладывает свой душевный эффект и вызывает резонанс. Обычно используется по 1 в руке.
Волынка.		
Глюкофон.		Как правило, встраивается в персонажа, чтобы он мог бесконечно бить себя по разным частям тела.
Гонг.		Может использоваться как щит.
Камертонфа.	Тонфа, имеющая на обоих концах (кроме рукояти) камертон разных частот.	Атака в ближнем бою наносит и пробивающий, и звуковой урон.
Клевец. Холодный.		Наносит обоими концами пробивающий урон. Большой урон по маленькой области или урон поменьше по области побольше.
Колёсная лира.		
Колокол.	1 нота. Можно бить вблизи как булавой при наличии фиксатора.	Может использоваться как щит.
Контрабас.		Может использоваться как щит.
Кусаригама. Холодный.	Кама (боевой серп), ко второму концу которого прикреплена цепь 1-1.5 метра и шариком на конце.	Наносит пробивающий урон обоими концами. Можно притянуть цепь к себе.
Маракасы.		Может использоваться как булава.

Название и тип.	Суть и внешний вид.	Примечания.
Металсэн (электрогитара сямисэн).	Имеет 6 струн (3 нейлоновых для высоких нот и 3 металлических для низких) по 1 октаве в каждой. В ближнем бою используется как топор.	Нейлоновые находятся сверху и используются для одиночных нот и переборов, а металлические — для аккордов.
Мизерикордия. Холодный.	Кинжал с узким трёхгранным или ромбовидным сечением клинка.	Наносит пробивающий урон.
Музыкальная пила.		Нередко применяется как обычная пила.
Отаматон.	Небольшой (0.5 метра в высоту) гриф с 1 октавой на 1 струне и головой, которую нужно сжимать другой рукой для извлечения звуков. Можно бить вблизи как молотом.	
Портативный орган.	Обычно имеет 2 октавы.	Может быть встроен в персонажа.
Синхроял.	Состоит из 2 компонентов: 1). Пластина, на которой друг под другом расположены N (3-6) октав. 2). N кнопок, позволяющих нажать ту же ноту на другой октаве. Кнопка на ноте той же октавы усилит её.	Позволяет, нажимая одну ноту, воспроизводить одновременно ещё N-1 (2-5) нот. Обычно носится на бёдрах и используется как элемент брони.
Смычковка (смычок + лучковая пила).	Имеет длинные (до 0.5 метра) рукоять и корпус в виде растянутой по вертикали буквы Ф. На одной стороне корпуса расположен смычок, на другой — лезвие пилы.	
Треугольник телескопический.	Имеет 2 внутренних слоя, которые позволяют ему сыграть 2 октавы. Имеет телескопические задвижки для фиксации положения.	Может использоваться как крюк или петля.
Тромбовик (тромбон + дробовик). Комбинированный (духовой + огнестрельный).	Помимо 3 октав имеет альтернативный режим работы, в котором сначала набирает поток воздуха для как можно более высокой ноты, а потом схлопывается и выстреливает дробью.	Чем более высокая нота была достигнута за отведённое время, тем дальше и больше пуль полетит.
Трогнеметон (тромбон + огнемёт). Комбинированный (духовой + химический).	Помимо 3 октав имеет альтернативный режим работы, в котором сначала набирает поток воздуха для как можно более высокой ноты, а потом схлопывается и выстреливает зажигательной смесью.	Чем более высокая нота была достигнута за отведённое время, тем дальше и больше смеси полетит.
Трогарпун (тромбон +	Помимо 3 октав имеет	Чем более высокая нота была

[illegible]

Уникальное оружие.

Название и тип.	Суть и внешний вид.	Примечания.
Бензодеон (бензопила + аккордеон).	Имеет на корпусе 2 рукояти. Верхняя усиливает звук, а нижняя — служит для удобства, но над ней расположена 1 октава, каждая нота которой регулирует количество оборотов бензодеона (и, как следствие, издаваемый им звук). В ближнем бою используется как бензопила.	Каждая нота накладывает Страх и наносит дополнительный урон Рассудку. Уникальное оружие.
Блокфлейта телескопическая.	Имеет 1 октаву и 2 внутренних слоя. «Растяжение» позволяет сыграть 3 октавы и повышает дальность атаки.	
Диланк (пианино + пила + диск).	Пианино в виде кольца, внутренний и внешний диаметры которого 1.2 и 1.5 метра соответственно. Толщина диска 0.1 метра. Над диском 4 рукояти, а в нём дисковая пила, которая вращается и останавливается по нажатию кнопки и выступает на 0.1 метра. Крепится на 2 платформах на штативах, выходящих из бедра. В ближнем бою можно использовать в том числе как чакрам.	Каждая из 12 октав (всего 144 клавиши) имеет свой эффект. Пила наносит Отрубающий урон.
Многосекционный цеп.	Нунчаки, состоящие из 3 и больше палок.	Наносит дробящий урон.
Одати (или нодати).	Меч с небольшой круглой гардой, но рукоятью 0.5-0.6 метра и клинком 0.9-1.5 метра.	Обычно наносит рубящий урон и накладывает отталкивание. Может наносить дробящий урон. Владелец должен быть в высоту 2.5 метра или выше.
Октоматон (октобас + отаматон).	Отаматон высотой 3 метра имеет 3 струны, на каждой из которых можно сыграть 2 октавы. Можно бить вблизи как двуручным молотом. Когда голова попадает по цели, она автоматически издаёт звук нажатых нот.	Итого на октоматоне можно сыграть октавы от N до N+5. Если головой не бьют, её сжимают перекатами со внешних сторон стоп на внутренние.
Симфонический орган.	Полноценный орган на 8 октав.	Его обладатель должен быть очень большим, чтобы разместить в себе всю аппаратуру, поскольку нести его

[illegible]

Модификации на оружие.

Название.	Вид оружия.	Суть.	Примечания.
Тромбарьер.	Амбушюрные духовые инструменты (тромбон, туба, валторна и другие, которые расширяются к выходу звука).	Чем более высокая нота была достигнута за отведённое время, тем выше барьер от направленного Звукового урона.	Обычно зачарованная насадка на инструмент.
Кошмарная версия.	Любой вид оружия.	Звуки становятся более мрачными или раздражающими. Каждая нота наносит урон Рассудку цели и накладывает дополнительные эффекты.	Исключительно магическая.
Цепь.	Портативные виды оружия (колокол, палочки).	Длину цепи можно регулировать для более дальних атак.	Для манипуляции с цепями потребуется время.
Раздвоение.	Инструменты, не подразумевающие игру больше 1 ноты (колокол).	Позволяет сыграть 2 ноты на одном экземпляре.	
Телескопичность.	Инструменты, чьё «растяжение» допустимо.	Инструмент имеет дополнительные слои, позволяющие его «растянуть».	

Предметы.

Если в игре будет система крафта (зелья, оружие, щиты, броня), нужно добавить вот это.

Название.	Суть.	Примечания.
Музыкальная шкатулка.	Исполняет 1 песню, пока не будет сломана.	Самый имбалансный предмет.
Шарманка.	Исполняет 1 песню, пока не будет сломана. Песню нужно поддерживать каждый ход.	Второй по имбалансности предмет.
Передатчик.	Дистанционно передаёт игруемую партию куда-либо. Обычно крепится к источнику звука.	Имеет несколько применений.
Рация.	Её можно бросить в любое место любого строя, чтобы она распространяла и накладывала ослабленный эффект игруемой партии.	
Колонка.	Её можно поставить в любое место союзного строя, чтобы она усиливала эффект игруемой партии и давала дополнительный источник звука.	

ПЕРСОНАЖИ.

Имя (титул).	Внешность, характер.	Оружие.	Примечания.
	Юноша, 20-25 лет.	2 металлофона на бёдрах. 4 палочки для металлофона.	
	Юноша, 20-25 лет. Ритмично двигается во время партии.	3 барабана (общая нота, но разные октавы) на каждом бедре. 2 телескопических вилки.	
	Мужик (возможно, пожилой).	6 кошмарных и раздвоенных (2 соседних ноты) колоколов на цепях. Владелец бьёт по колоколам костяшками.	Каждая нота накладывает Страх.
	Мужчина, ростом 2.5 метра.	Кошмарный октоматон.	Струна 1 (самая низкая) накладывает Страх, 2 — Злость, а 3 — Жалость.
		Диланк.	
		Синхроял.	
		Бензодеон.	
		Кошмарный металсэн.	Каждая нота нейлоновых струн накладывает Тревожность , а металлических — Страх.
		Тромбовик.	
		Трогнеметон.	
		Трогарпун.	
		Тромбарда.	
	Не против сам себе пощекотать нервишки. Любит вскрывать грудные клетки своим врагам, чтобы поиграть на струнах их душ буквально.	Арфа (расположена в груди).	
	Имеет на пальцах перстни, которыми можно бить как кастетом.	Аккордеон (что вероятно, бандонеон), который встроен в торс и заканчивается руками, на предплечьях (со внешней и внутренней сторон) и плечах (со	

[illegible]

Порядок хода персонажей будет в верхней части экрана справа. Слева в углу будут трекер состояния параметров персонажей игрока и противника и иконки расположения их на поле битвы.

Нажатие любой кнопки из списка Q, A, Z откроет доступ к четвёрке клавиш.

Q, W, E, R для Q.

A, S, D, F для A.

Z, X, C, V для Z.

Имеется режим «правши». Тройка O (активирует четвёрку Y, U, I, O), K (активирует четвёрку G, H, J, K), M (активирует четвёрку V, B, N, M).

Нажатие любой клавиши из любой четвёрки активирует ноту. Ноты формируются в партии (или комбинации). Каждая известная персонажу партия имеет свой цвет, который отображается в списке доступных комбинаций при текущей начальной последовательности.

Чем больше персонаж наберёт символов за 30 секунд (по их истечении ход перейдёт следующему персонажу), тем сильнее будет оставшаяся часть композиции (каждый символ даёт 10% усиления).

Если комбинаций, подходящих под текущую введённую последовательность, несколько, воспроизводится любая из них.

Если персонаж попадёт мимо клавиши (что при очень быстрых движениях более чем реально), комбинация сбросится и персонаж в лучшем случае не получит ничего, а в худшем — получит дополнительный негативный эффект.

Space bar (пробел) отменяет активацию ноты, если этого ещё не произошло.

У игрока должен быть какой-то начальный персонаж. Я могу его ему либо дать фиксированного, либо попросить выбрать из нескольких пресетов, либо выплюнуть полностью случайного, либо сгенерировать в зависимости от какого-то короткого опросника. Все варианты по-своему хороши и по-своему плохи.

С отрядом ситуация та же самая. Я могу либо дать фиксированных персонажей (в плане внешности, характера, способностей и локаций), либо частично случайных (например, меняющих локации или усиливающих способности со временем), либо полностью случайных, либо по ответам игрока генерировать ему компаньонов (персонажей, с кем он подружится с наибольшей вероятностью) и антагонистов (с кем он с наибольшей вероятностью будет враждовать).

Очевидно, опросник и генератор персонажей усложняют реализацию.

НАРЕЗКА.

Я очень сильно пытаюсь увидеть, что мой мозг пытается скрыть от меня.

Я вижу по углам экрана два колеса выбора нот, подтверждение действий на триггеры, повышение/понижение октавы на вверх/вниз, ускорение/замедление BPM на лево/право и переключение одного из 4 оружий на оставшиеся 4 кнопки геймпада.

Я вижу самый что ни на есть ритм-слэшер.

Делать каждую ноту на кнопку – это бред. Делать колесо на 12 нот – хорошо, но это будет происходишь мышью, которая ещё и за поворот камеры отвечает... Игроку нужно три руки, чтобы играть в это комфортно... Мне патологически не хватает кнопок или рук...

Z, X, C, V, B, N, M	Белые клавиши.
S, D, G, H, J	Чёрные клавиши.

V B N M < > ?	Белые клавиши.
G H K L :	Чёрные клавиши.

Тогда:

W, A, S, D по стандарту для движения.

Мышь по стандарту для управления камерой и ударами/выстрелами персонажа.

https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%9C%D1%83%D0%B7%D1%8B%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B_%D0%BF%D0%BE_%D0%B0%D0%BB%D1%84%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%82%D1%83&pageuntil=%D0%9A%D0%BE%D0%B1%D0%B7%D0%B0#mw-pages

Какая может быть завязка для сюжета? Злые люди были всегда.

Я пишу альтернативную предысторию (как роботы были разработаны в Пруссии, применялись Рейхом и СССР и дошли до наших дней) – мне не нравится. Это сильно сужает спектр возможных способностей. Но хотя бы это объясняет, как они появились и дошли до наших дней.

Я пишу про магию – мне не нравится. Это НЕ объясняет, как они появились на свет, но расширяет спектр возможных способностей.

БЕЗ магии эта херь бесполезна, потому что все баффы/дебаффы сразу улетают к хуям, останется только один вид урона – физический (потому что роботу железно похуй на звуковые волны)..

Если я делаю звук основной игры, я должен добавить большое количество музыкальных инструментов, партий и комбинаций этого всего (чтобы куча билдов, реиграбельность, все дела).

Если я добавляю музыкальные инструменты, я должен добавить магию (кучу эффектов, зачарование и так далее), иначе сямисэн, банджо, домра, мандолина и балалайка мало чем будут отличаться с точки зрения игрового процесса (чтобы расширять его, а не сужать всякими НАЦИОНАЛКАЕЖЖИ). Очевидно, что внешне и по звуку они отличаются, но смысл в них всех в моей игре? Не понятно.

Если я добавляю магию, я должен избавиться от технологий (потому что технофэнтези в разных пропорциях уже дохуя, а прорабатывать концепт такого масштаба уже тяжело).

Если я избавляюсь от технологий, я избавляюсь от роботов (как своего рода венца технологий в моём мире).

Если я избавляюсь от роботов, арфист-маньяк (который сам себе не против пощекотать нервишки) не сможет вскрыть грудную клетку своим врагам, чтобы поиграть НА СТРУНАХ ИХ ДУШ БУКВАЛЬНО.

Если такого персонажа и такие действия я не могу впихнуть в игру, нахуй я вообще сажусь её дальше писать?

Я очень хочу насрать на основы геймдизайна. По-хорошему я должен учитывать при разработке мира огромную кучу всего. Есть GRAPES методика, DOPPELGANGER...

Ну ладно. Нарративного дизайна. Как минимум на него очень сильно хочется насрать.

Я хочу, чтобы один гуманоидный робот с вибrafoном на бёдрах и палочками в руках настукивал Мегалованию, а ему в ответ чел с контрабасом ебашил интро марша Тьмы и чтобы всё это реально наносило урон.

Я не обязан ебать, как там сотни лет назад их предки подпевали Show must go on, если сейчас я могу сделать то же самое.

Этот концепт относится к числу тех, где можно придумать пизданутую боевую систему, заморочиться над локациями, какой-то сюжет драматичный написать, музыки кучу написать...

Но я ваще не хочу думать про лор этого говна.

Как будто этого мало, надо как-то прокачивать персонажей (и клавиши для нот, кстати)... И оружие в целом... И вот тут я очень сильно не хочу упарываться во многочасовое собирательство ресурсов для крафта... Не хочу делать механики поломки оружия и брони.

Но восстановление прочности ПРИВАРИВАНИЕМ ЛИСТА МЕТАЛЛА К ОБШИВКЕ (если забыть, что это робот) звучит брутально.

Ебучие создатели Lies of P внесли магическую поправку в нашу реальность, поэтому марионетки НЕ МОГУТ РАЗРЯДИТЬСЯ...

Я не могу отринуть тот факт, что персонажам нужно выживать.

Я могу понять The evil within, потому что там ГГ находится почти всё время игры в виртуальной вселенной, где ему есть и справлять нужду не надо, а в реальности он подключён в какое-то подобие комы (и его там кормят, иначе бы он отъехал).

Я могу понять The Outlast. По крайней мере, первую часть, потому что изначально там события проходили так быстро, что ГГ не успевал захотеть поесть.

Я могу понять Fallout, потому что там роботы работают на ядерной энергетике, что повышает их срок службы едва ли не до сотен лет...

С одной стороны, крафт предметов создаст множество стратегий и возможностей ошибиться.

С другой стороны, если игрок не будет этим заниматься, у него всего этого не будет.

Основная фигура, повлиявшая на данных существ, — Пьер Жак-Дро. В XIX веке один из его немногих зажиточных последователей предложил в конце 1817 года Вильгельму I Фридриху Людвигу (после того, как он получил Императорский орден Святого апостола Андрея Первозванного и был повышен до полковника) изготовить несколько десятков роботизированных версий солдат для парада, чтобы даже после смерти всех вокруг они могли продолжать свой устрашающий марш. Идея пришлась военачальнику по душе, но он высказал предложение, что автоматы должны быть оснащены дополнительным вооружением (хотя бы в виде ножей) и более продвинутым интеллектом (на случай, если подготовленное оружие придётся использовать).

Машины разрабатывались и модернизировались около 10 лет. К 1830 году были успешно использованы на нескольких закрытых мероприятиях, после чего были заброшены ещё на 20 лет (поскольку Пруссия не вела тогда крупных сражений). Впервые автоматы были полноценно применены в конце Крымской войны, причём в обоих режимах — никто не мог поверить, что механические гуманоиды выдерживают десятки попаданий от ружей, но при этом в стреляют достаточно точно, чтобы впятером выбить душу из любой одиночной цели.

Совершенствование машин происходило вплоть до Второй мировой войны. Каким-то чудом фашисты похитили фрагменты чертежей роботов СССР, но даже это не помешало Советскому союзу совместно с Великобританией и США победить. Чертежи роботов Рейха, их опытные образцы и конструкторы были официально уничтожены (неофициально — перевезены в США).

<https://mip.institute/journal/tablica-chuvstv-razlozhili-ehmocii-po-polochkam>

Удачи убить владельца октоматона.

Ему даже хилиться не надо, чтобы быть в топ-10 самых мерзких и раздражающих злодеев в игре. Он и врагов своих обездвижит, и себе силушки накинёт, а после тотального падения Рассудка до 0 выжившие перебыют сами себя.

Треугольник был с самого начала бесполезен. Телескопическая быстро улучшила его. Кнут, кастет, сюрикэн в текущих реалиях бесполезны.

Давным-давно музыка была мощным оружием, способным изменять реальность. Древняя цивилизация создала магические музыкальные инструменты, способные пробуждать невероятные силы природы. Но однажды случилась катастрофа: инструменты были похищены тёмными силами, стремящимися подчинить себе миры силой музыки.

Теперь задача игроков состоит в том, чтобы вернуть утраченную гармонию. Путешествуя по волшебному миру, герои будут сталкиваться с врагами, использующими музыку для разрушения и хаоса. Каждый инструмент обладает уникальными возможностями: гитара создаёт защитные барьеры, флейта вызывает стихийные бури, барабан порождает землетрясения, а скрипка манипулирует эмоциями противников.

Главная цель игры — собрать полный оркестр гармонии, победить антагонистов и восстановить баланс в мире. Игроки смогут исследовать уникальные ландшафты, решать головоломки с использованием музыкального взаимодействия и развивать свои способности в тактических битвах.

Каждый уровень представляет собой музыкальное приключение, где победа зависит не только от мастерства владения инструментом, но и от умения правильно сочетать мелодии, ритмы и гармонии. Игра сочетает элементы стратегии, экшена и RPG, предлагая игрокам погрузиться в атмосферу музыкальной магии и создать свою собственную историю победы над тьмой.

Давным-давно, в волшебном мире Мелодии существовала древняя сила музыки, способная исцелять души, вдохновлять сердца и даже превращаться в оружие невероятной мощи. Люди жили мирно, пока однажды силы хаоса не пробудили древние инструменты зла, обладающие разрушительной силой. Эти тёмные мелодии начали сеять страх и разрушение среди жителей мира.

Чтобы противостоять этому злу, были избраны избранники, способные играть магическими инструментами добра и гармонии. Каждый герой обладает уникальным инструментом, звучащим особым способом: гитара огненных струн, флейта ветра, барабаны грома и многие другие. Их цель — собрать оркестр героев и восстановить гармонию в мире Мелодии, побеждая тьму с помощью своего музыкального мастерства.

Игроку предстоит путешествовать по миру, осваивать новые музыкальные техники, создавать мощные композиции и преодолевать препятствия, используя музыку как оружие и защиту. Только объединившись с союзниками и создав уникальную симфонию света, герои смогут победить зло и вернуть покой в мир.

Особенности геймплея:

- Битвы проходят в ритме музыкальной дуэли, где игроки выбирают ноты и аккорды для атаки противника.
- Магия инструмента позволяет кастовать специальные способности, зависящие от выбранного оружия.
- Возможность коллекционирования новых инструментов и улучшения существующих.
- Система боя основана на тактическом выборе нот и их своевременном исполнении.

Это создаёт уникальное сочетание стратегии, ритма и фантазии, погружая игрока в увлекательное путешествие, полное приключений и побед над силами хаоса!

Давным-давно существовал мир, наполненный гармонией и музыкой. Каждый уголок планеты звучал мелодиями природы и искусством музыкантов. Но однажды зло проникло в этот мир, нарушая баланс гармонии. Темные силы начали распространять хаос, искажая музыку и превращая её в источник разрушения.

Чтобы противостоять этому злу, были выбраны герои, обладающие уникальными музыкальными инструментами. Их задача — восстановить порядок, используя силу музыки. Они отправляются в путешествие по миру, собирая союзников, изучая новые техники и побеждая врагов звуковыми волнами.

Каждый инструмент обладает особыми способностями: барабаны усиливают атаку, флейта замедляет противников, скрипка исцеляет союзников, а гитара создаёт защитные барьеры. Герои сталкиваются с различными врагами, каждый из которых имеет свою уникальную тактику боя и слабости, раскрывающиеся лишь через определённые ноты и ритмы.

Цель героев — собрать легендарный оркестр, способный исполнить Мелодию Гармонии, которая вернёт равновесие в мир и уничтожит тёмные силы навсегда.

Давным-давно мир существовал в гармонии благодаря волшебному музыкальному кристаллу, объединявшему силы всех нот и мелодий. Но однажды злой маг похитил этот кристалл, желая подчинить себе всю силу музыки. Кристалл раскололся на части, каждая из которых попала в разные уголки мира. Без единого центра музыка стала хаосом, и теперь музыкальные инструменты ожили, став оружием героев и врагов.

Игрок становится одним из избранных музыкантов-воинов, призванных восстановить гармонию и собрать осколки музыкального кристалла обратно вместе. Каждый персонаж обладает уникальным инструментом и стилем боя, основанным на мелодиях и ритмах. Игроки путешествуют по разным землям, побеждая противников силой своей музыки, открывают новые территории и восстанавливают баланс сил.

По мере прохождения игроки узнают больше о тайне исчезновения кристалла, раскрывают заговор древнего мага и сталкиваются с финальной битвой против главного антагониста, стремящегося навсегда разрушить гармонию мира.

Такой сюжет позволит игрокам погрузиться в атмосферу музыкальной битвы, исследовать уникальные игровые механики и наслаждаться разнообразием персонажей и стилей

1. Развлекательная индустрия

Подобные роботы могли бы использоваться в шоу-бизнесе, театрах, цирковых представлениях и тематических парках. Представьте себе роботизированный оркестр или певца-гуманоида, способного исполнять музыкальные произведения вживую. Это создает уникальный развлекательный опыт, привлекающий внимание публики.

2. Научные исследования

Создание таких роботов также могло бы служить целям научных исследований в области музыки, акустики и инженерии. Например, изучение возможностей интеграции музыкальных инструментов в механические тела позволяет исследовать новые способы звукоизвлечения и взаимодействия человека с музыкой.

3. Искусство и креативность

Роботы-музыканты могли бы стать объектами искусства, выражающими творческие идеи художников и инженеров. Они могли бы демонстрироваться на выставках современного

искусства или использоваться художниками для экспериментов с формой и содержанием музыкального выражения.

4. Образовательные цели

Такие устройства могли бы применяться в образовательных учреждениях для изучения принципов механики, электроники и музыкальной теории. Студенты могли бы изучать устройство робота, учиться программированию движений и созданию собственных композиций.

5. Коммерческие проекты

Возможно, такие роботы были созданы в рамках коммерческих проектов, направленных на продвижение брендов или продуктов. К примеру, компания-производитель музыкальных инструментов могла заказать создание подобного робота для демонстрации новых технологий и привлечения внимания потребителей.

ВОПРОС:

А выбор или распределение персонажей как будет происходить? Ну, насколько понимаю, среди персов есть явно имбаласные. И если дать свободный выбор перса пользователям, то выбор будет иметь неравномерное распределение в пользу имбаласных?

ОТВЕТ:

Скажем так: эту имбалансность нужно сначала увидеть и понять.

Допустим, ты стартовал за героя. Если тебе попадётся владелец Кошмарного Октоматона, ты можешь ЛИБО убить владельца и забрать оружие себе (но оно будет пассивно выгрызать у носителя этого оружия Рассудок), ЛИБО сломать Октоматон и призвать владельца к себе в отряд (но он вряд ли будет полезен в отрыве от оружия, которым владел уже очень долгое время).

Допустим, ты решил после этого сыграть за злодея. Ты захочешь целенаправленно забрать И октоматон, И его владельца к себе в отряд. А он такой: "А ты сначала победи меня". И тебе придётся как-то сделать так, чтобы персонаж не подох и октоматон не был сломан (потому что именно он имеет огромную ценность).

Очевидно, конкретно этого парня я не дам игроку с самого начала. Может, в последней трети игры он встретится. Может, в середине случайная стычка будет из разряда демонстрации силы.

Это сейчас ты, видя весь диздок, понимаешь, что перс имба. Но игрок (особенно на первом прохождении) ещё не понимает этого.

Игрок может пару саппортов забилдить через Спокойствие, чтобы снимать с себя все негативные эффекты.

Или через массовый хил можно забилдиться, чтобы Рассудок пассивно повышался.

Или я могу добавить Контрзаклинание, чтобы любители наложить кучу дебаффов накинули их сами на себя.

Или что-то ещё можно придумать.

У меня придумывание боёвки – это всегда была шахматная партия с самим собой.

Я пишу систему – я пишу персонажа, который кажется имбой в этой системе.

Я дополняю систему балансными правками – я пишу персонажа, который теперь кажется имбой. И так до бесконечности.