

Про Игру

An action-adventure-farming video game about a whole another life after death, which the main hero can use to resolve personal vices while travelling through the world of his consciousness.

Цель - восстановить всю память

Персонаж был болен, умер и находится в своём подсознании

Шкала памяти уменьшается потому что герой постоянно все забывает

Мир все время меняется, так как герой его забывает

Призрачные животные вокруг - его воспоминания, поэтому герой помнит те участки мира, на которых они находятся

Так появляется постоянные блоки - восстановленный внутренний мир героя

Поскольку воспоминания создают вокруг себя постоянную территорию, но постоянно перемещаются, их нужно превратить в тотем, поймав

На непостоянных блоках герой чувствует себя некомфортно, везде туман, странные объекты и появляются кошмары

Кошмары атакуют воспоминания героя и его самого, уменьшая уровень шкалы памяти

Смерть от главного кошмара перемещает героя в мир кошмара

Сюжет

Герой может попадать в мир снов, когда играет на флейте. В этом мире хранятся его скрытые воспоминания в записках, спрятанных в шерсти овец. (Овцы - символизируют скрытые воспоминания персонажа, поэтому они находятся в мире забвения) Но, выходя из мира снов, герой забывает все о своих скрытых воспоминаниях в овцах.

После возвращения из мира снов, кошмар стирает ему какую-то часть памяти. Это способ кошмара заставить его забыть о воспоминании смерти. И персонаж возвращается в какой-то момент своей памяти.

Но перед этим он успевает нацарапать маленькую часть фразы на жаровне.

Поскольку весь мир, кроме жаровни, меняется в соответствии с состоянием памяти героя, надпись на жаровне остаётся такой, какой он успел ее нацарапать.

Поэтому ему нужно принести флейту пастуху чтоб попасть туда вместе.
(пастух - хранитель и проводник скрытых воспоминаний)

Пастух выводит овец (символ скрытых воспоминаний) из мира снов в реальный мир. Поэтому в этот раз персонаж не забывает все, что прочел в записках, когда возвращается из мира снов / из-за возвращения овец кошмар не может стереть память персонажа / кошмар не заметил персонажа, замаскировавшегося среди овец

Заяц (Кошмар) Я - часть тебя, твой главный страх. Страх воспоминания о смерти. Моя цель - защитить тебя от этого воспоминания.

- Следовать по следам за топором

Персонаж просыпается в мире. Вокруг него следы животных, дерево боярышника и столб с крышей. Появляется квест «Следовать по следам». Следуя по следам, он находит топор.

- Вернуться к дереву и собрать растения

Персонаж начинает плохо себя чувствовать и решает, что ему нужно собрать ингредиенты для лекарства (боярышник, ромашка, тысячелистник) Сначала ему нужно вернуться за боярышником. Придя на блок где он очнулся (или другой блок, на котором он уже был) персонаж говорит, что все изменилось. (Мир вокруг постоянно меняется потому что герой все забывает.)

- Встреча с зайчихой

Когда персонаж начинает собирать 3-4 тысячелистник, он достаёт из него зайчиху, сидевшую там. Она просит взять ее с собой, говоря, что она пригодится, поскольку благодаря ей он не погибнет из-за уменьшения шкалы памяти.

- Сражение с первым кошмаром

После боя персонажу необходимо восстановить шкалу. По совету зайчихи, он поглощает объект и она рассказывает про связь героя с миром.

- Поимка совы

Из новой записи в книге персонаж узнаёт о том, как ловить сову. Он ловит второго зайца, сажает его в папоротник. Когда сова прилетает, персонаж следует за ней.

- Сражение с болотной совой

Сова прилетает к жаровне, где она превращается в босса. После победы, освобождается жаровня.

- Зарисовка объектов

После победы над совой, персонаж получает перо. Зайчиха объясняет, что им можно зарисовывать объекты. Персонаж зарисовывает первый объект, собирает необходимые цветы для схемы венка и составляет ее, после чего полное описание зарисованного объекта появляется в книге.

- Крафт тотема

Подробную информацию герой узнает из книги. Для создания тотема он зарисовывает любое животное и получает венок, который сжигает на жаровне вместе с ромашкой и получает тотем.

- Создание блока постоянной территории

Создание какого-то количества блоков постоянной территории с помощью поимки животных и тотемов.

Животные - воспоминания героя, по-этому территория, на которой они находятся - постоянная.

- Встреча пастуха

Грустный пастух, у которого пропали овцы и он не знает как их найти.

- Зельеварение

Во время путешествий по миру герой находит в одной из локаций котёл с треногой. Его можно переносить в мешке и использовать для зельеварения.

- Найти первые части флейты

- Надпись на жаровне.

«Флейта пастуху» На жаровне периодически недописанная надпись становясь то короче, то длиннее, но ее смысл нельзя было понять. Когда в один из разов стало ясно ее значение, персонаж понимает, что кусочки флейты, которые можно находить в некоторых локациях, нужно собрать и отнести пастуху.

- Собрать флейту

- Отнести флейту пастуху

Когда все кусочки флейты собраны, герой относит ее пастуху, и тот вспоминает, что это его флейта и с помощью неё он звал своих овец. Что он и делает. Они попадают в мир снов.

- Перейти в мир снов с пастухом

- Найти записки в овцах

- Создать зелья / замаскироваться в овцу

- Сразиться с кошмаром

- Попасть в мир кошмара

- Найти могилу волка

- Вспомнить свою смерть

На одном из созданных постоянных блоков герой находит свою могилу (яма со столбом с крышей). Он говорит, что на ней написано его имя. После этого заяц начинает кричать, что герой должен остаться в безопасности от воспоминания о своей смерти. Во время сражения с зайцем-кошмаром, заяц говорит фразы (герой на самом деле все это время был бессмертен, поскольку он в своём сознании, но заяц заставил его поверить в свою смертность, навязав бесполезную шкалу здоровья, чтобы тот боялся умереть, хотя герой за все время ни разу не умер. «Я твой страх, а единственное зло в этом мире - это отнюдь не я, а воспоминания о твоей смерти, и я всеми силами пытался тебя от них уберечь»)

Герой не может победить кошмар силой. Он должен прыгнуть в яму и вспомнить свою смерть. После этого он очнется без шкалы и зайца в мешке.

Игровой мир

Общее

- Ограниченная территория мира
- 3д мир из 2д объектов
- Земля состоит из блоков
- Непостоянные блоки и постоянные
- В центре карты - база

Постоянные блоки

- образуются при нахождении на них воспоминания или тотема с ним
- кошмары появляются очень редко
- биом цветочная поляна

Непостоянные блоки

- Биомы трясина, темный лес, березовая роща

Текстуры земли

- трава
- земля
- цветы
- темная земля
- земля с травой

Для каждого вида текстуры есть 2 вида блоков:

- сплошной блок
- блок перехода

Объекты мира

Спавнятся в большом количестве, с частыми повторениями:

- деревья (березы, сосны, ели, веревочное дерево)
- камни
- брёвна
- трава

Для непостоянных блоков:

- засохшие и поваленные деревья
- засохшие кусты
- падающие деревья
- столбы с крышами

Конструкции

Юзабельные:

- жаровня
- стол веночков
- прялка

Лутабельные:

- колодец
-

Декоративные:

-

Мир кошмара

Интерфейс

Шкала памяти

- выполняет функцию хп героя
- герой «умирает» если шкала заканчивается
- восполняется при помощи поглощения тирейна и мобов
- самостоятельно не опускается ниже половины если в мешке заяц

Очки шкалы нужны для:

- восполнения жизни Воспоминаний
- создания объектов на жаровне

Книга (Наблюдения Мемориатора)

Закладки:

Списки (можно перейти на страницы описания каждого пункта):

- Мобы (все существа мира)
- Объекты мира (все объекты, которые спавнятся в мире)
- Цветы (собираются в мире, используются для крафта, создания венков)
- Объекты крафта (нельзя найти в мире, можно только скрафтить)
- Зарисовывание (открывается при клике пером на объект мира или моба чтоб создать их венок)
- Кошмар (страница состояния кошмара, которая заполняется в процессе игры)
- Карта (постоянной территории)
- Записки (сюжет)

На страницах описания:

- схема связей с другими объектами
- описание механик взаимодействий с другими объектами (при наведении на объект в схеме связей)
- общее описание объекта
- у объектов из списков мобы и объекты мира - кнопка венка, появляющаяся при зарисовывании этого объекта и показывающая необходимые цветы для крафта данного венка

Описания объектов:

- Заяц - Одно из мирных воплощений моих воспоминаний. Возможно, поэтому мир рядом с ним не изменяется каждый раз, когда я отворачиваюсь.
- Тысячелистник - Самый обыкновенный цветок, который растет почти везде, но чаще всего можно найти в березовой рощи и темном лесу. Используется при создании венков, складывается по 4 ед. в сумке.

- Мешок - Удобен для переноса и хранения вещей. Бывает разных размеров и вместительности. Ношу столько, сколько влезет на экран.
- Тотем - Я научился увековечивать свои воспоминания в дереве. Если поставить тотем рядом с воспоминанием, оно в него вселится, и благодаря этому тотем продолжит сохранять область вокруг постоянной, также, как это делает воспоминание.
- Жаровня - Это место напоминает мне о доме, его я никогда не забуду. Раз уж я нахожусь в не настоящем лесу, почему бы мне не придумать ненастоящие вещи? Аромат от сжигания растений и венков помогает мне в этом. Но чтобы придумать какой-либо объект, мне нужно тратить свою память.

Связи между объектами:

- Заяц - Тысячелистник (Тысячелистник - любимое лакомство зайцев, поэтому чаще всего их можно встретить рядом с ним.)
- Заяц - Тотем (Воспоминание-заяц может вселиться в тотем. Для создания постоянной области необходимо 3 таких тотема.)
- Заяц - Мешок (Воспоминание-заяц достаточно маленькое чтоб уместится в мешке, что позволяет ему постоянно поддерживать мою шкалу памяти.)
- Заяц - Папоротник (Совы охотятся на зайцев. Этим можно воспользоваться для охоты на самих сов.)
- Тотем - Жаровня (Для создания тотема нужно сжечь венок любого животного и сонную ромашку.)

Инвентарь

- состоит из неограниченного количества мешков разной вместительности
- мешки можно размещать где угодно на экране, кроме области центра
- можно перекладывать объекты из одного мешка в другой, перетаскивая их
- чтоб выбросить мешок, нужно разместить его в области в центре экрана
- чтоб выбросить объект из мешка, нужно перетащить его в область вне мешка

Герой

Передвижение

- бег вверх, вниз, влево, вправо
- кувырок вверх, вниз, влево, вправо

Бой

- удары вверх, вниз, влево, вправо стоя на месте
- удары вверх, вниз, влево, вправо при беге

Собирание

- возможно для объектов, находящихся на карте

Поглощение объектов

- можно поглощать мобов и тиррейн
- повышает уровень шкалы памяти

Накидывание аркана

- для поимки оленя

Смерть

- наступает если шкала достигает нуля
- исчезают все постоянные блоки и инвентарь
- остаются данные в книге

Крафт

Происходит с помощью жаровни

1. Открыть жаровню
2. Получить перо из совы
3. Открыть стол крафта венков

Процесс:

- разжечь жаровню с помощью растения
- положить все необходимые объекты
- тратятся очки шкалы
- разместить полученный объект на карте или поместить в инвентарь

Венки

Существуют для объектов мира и мобов

Зарисовывание

- подойти к объекту, для которого нужно создать венок
- использовать перо
- открывается книга со схемой
- разместить имеющиеся в инвентаре растения чтоб заполнить схему
- создать венок

Схема венка

Открывается на странице зарисовывания при клике пером по объекту

Принцип генерации:

- из 4 возможных колец на схеме выбирается несколько любых в зависимости от сложности
- в случайных позициях (+- равноудалённых) появляются растения

Правила соединений растений:

- растения соединяются с определенными видами растений
- в одну ячейку можно положить до 4 цветков одного вида. Ячейка может соединяться с ячейкой с таким же или большим количеством растений
- прочность соединения на отрезке = количество различных видов растений

Крафт венка

- подойти к столу для крафта венков
- открыть страницу описания объекта, венок которого нужен
- нажать кнопку венка (при наведении на которую показывается список необходимых растений)
- тратятся все необходимые для крафта венка растения
- взять полученный венок и положить в инвентарь

Мобы

Воспоминания

- двигаются вверх, вниз, влево, вправо
- пребывают в состоянии ожидания нескольких видов
- не атакуют, при виде героя убегают от него в рандомном направлении
- нахождение воспоминаний на блоке делает его постоянным
- необходимо поддерживать жизнь с помощью у.е. а.ш.
- могут быть убиты персонажем или кошмаром
- можно превратить в тотем:
 - поймать животное
 - поставить клетку или мешок на место, где должен быть тотем
 - поставить тотем
 - животное вселится в тотем

Заяц

- можно носить в мешке
- останавливает снижение шкалы ниже половины, если носить с собой
- только 3 тотема зайца делают блок постоянным

Поимка:

- Положить тысячелистник в мешок
- Дропнуть мешок с тысячелистником
- Через некоторое время в сумку забегают заяц
- Подобрать сумку с зайцем

Сова

- можно перемещать в клетке
- редко превращается в сову-босса
- сове в мешке можно привязывать к лапке любой цветок (кликнув им по сове в мешке)

Поимка:

- Скрафтить клетку для совы
- Посадить зайца в папоротник
- Папоротник ловит прилетевшую сову
- Посадить сову в мешок, кликнув мешком по папоротнику

Лис

- можно переносить в большом мешке

Поимка:

- скрафтить венок гипермнезии
- сжечь определенное растение на жаровне чтоб увидеть следы лиса
- одеть венок чтоб видеть их за пределами области жаровни (4блока)
- проследовать по следам
- нарисовать на камне углём нору
- достать лиса из норы и положить в большой мешок

Олень

-следует за игроком, если пойман арканом

Поимка:

- Собрать верёвку с веревочной ивы
- Скрафтить аркан
- Поймать оленя арканом
- Отвести оленя на нужный блок и привязать

Медведь

-больше всего хп

Поимка:

- Собрать палки из рябины
- Скрафтить закаленные палки
- Скрафтить клетку для медведя
- Разместить клетку
- Провести дорогу из пахучих следов от клетки к медведю
- Закрыть клетку

Волк

Спаунится в мире кошмара

Кошмары

По мере развития игрока, появляется арт кошмарам в книге и меняются вероятности спавна кошмаров.

Первого уровня

- немного меньше героя
- не много хп
- появляется чаще других кошмаров
- атакует единичными точечными ударами

Второго уровня

- немного больше героя
- средний уровень хп
- появляется относительно часто
- атакует точечными ударами на небольшом расстоянии

Третьего уровня

- больше персонажа
- относительно много хп
- не видит героя
- хлопая, постоянно испускает волны
- засекает игрока только если игрок сталкивается с волной
- наносит один очень сильный удар

Бегущий кошмар

- очень большой
- неубиваемый
- пробегаёт через карту по прямой траектории 1 раз
- наносит урон при столкновении

Кошмар

???

Растения

(используются для зарисовывания, создания венков и разжигания жаровни)

- тысячелистник (маскировка ям для зайцев)
- сонная ромашка (помогает уснуть)
- бессонная полынь (не позволяет заснуть, блокирует восстановление а.ш.)
- беладонна
- цветущий папоротник (для поимки совы, оплетает ее)
- дикий мак (указывает путь к поляне смирения, используется для увеличения а.ш при крафте за счет сваливания на жаровне)
- клевер

Предметы крафта

- костёр (повышает концентрацию)
- ковёр (повышает защиту)
- колокольчик (моб убегает в направлении четко от героя, повышает уровень кошмара)
- усыпляющая флейта (все засыпают)
- накидка (животные не убегают от игрока)
- клетка (удерживает моба)
- забор с рябиной (не пропускает кошмар)
- подстилка из сонных ромашек (можно спать и восстанавливать память)
- венок из полыни (не даёт уснуть)
- курильная трубка (продлевает действию жаровни за ее пределами (4 блока))

Зельеварение

Для варки зелья необходим котел с треногой, которые можно найти в одной из локаций мира (где они появятся после того, как герой создаст определенное количество постоянных блоков)

Вид зелья будет зависеть от комбинации объектов на блоке, где оно сварено.