# Декларация мероприятий по комуникации меж разработчиков в оригинальной нотации

# Рефы и Упомянутые

Bullet Hell, Nier Automata, Bloodborne, Monster Hunter World, The Hunter, God of war, DMC5

# Идеи:

СИНЕЕ – ДУБЛИКАТЬІ ИЛИ ИДЕИ НЕ ИМЕЮЩЕГО СМЬІСЛА

* 1 hit - u dead
* 1 hit avoiding armor - enemy dead
* Live after life
* The only one path, despite anything
* Psychic damage after death
* 1 weapon - 1 hit - weapon dissolves
* Death killing you and world inside you (litteraly)
* Illusion of choice
* Samostrel?
* Only one weapon in pockets and hands
* Horror of clearing the room
* Body destroys
* Only one tool - One monster, rest will kick ur ass
* Parry hits
* Control clashes
* You are the only one against all
* Only one will left alive
* You given only one weapon
* Control defeated enemies
* Control crosshair as cursor
* Third-person
* Magic is hard
* Magic is grounded

# Прямая речь:

*Владик*

Идея с хрупким телом что каждьій удар будет фатальньім но я отверг идею моментально из-за того что реализация данного варианта сложная либо наподобии "продолжения после смерти"

*Сашко*

Один путь - неважно личность, перед человеком будет только один путь и не важно кто этот человек, попытается сделать подругому, но все будет также, реализация - прямой коридор

Karen Plasma

чем больше умираешь тем больше сходишь с ума пока не станешь ходячим зомби неспособньім умереть

Karen Plasma, [17.07.2025 17:26]

В случае с уничтожением постепенного мира нет ясного only one кроме того что мир больше не тот каким был но реализация механики durability 1 даёт акцент на то что ТОЛЬКО ОДНО использование одного оружия возможно которое разлагается после использования и входит логично в уничтожающий мир где расстворение предмета из казалось бы нелогичного акта в реальной жизни является вполне логичным в подобном мире

Karen Plasma, [17.07.2025 17:04]

в случае моей идее тьі теряешь изначальную версию мира без которой нельзя получить живой финал

Karen Plasma, [17.07.2025 17:13]

+ еще идея ко всему єтому присутствие иллюзии вьібора

При вьіборе игрока к примеру спасти кого-то есть только один мерзкий вариант

Karen Plasma, [17.07.2025 17:14]

Try to think about odd scenarios where you would normally want many of something and you're left with only one

Karen Plasma, [17.07.2025 17:17]

если конкретно к моей идее в геймплейной варианте присутствия только одного цельного мира то идея дополнительная в возможности персонажа "проявить" оружие которое имеет durability 1, which basically means after each hit/shot it will decay

Karen Plasma, [17.07.2025 17:28]

Есть ещё более мирная со стороны игрока идея и со стороны геймплея как хоррор

У персонажа есть оружие, у него оно ТОЛЬКО ОДНО, персонаж может совершить суицид или попытаться убить кого-то, и сама суть в психологическом сбережении оружия пытаясь осознать что реальность а что просто шиза ибо потратив ЕДИНСТВЕННЫЙ выстрел на шизу ты уязвим перед настоящей опасностью

Karen Plasma, [17.07.2025 17:30]

Ещё головоломачная идея простой игры где игрок должен расставить всё по дому так чтобы персонаж Х мог пройти из точки А в точку Б не соприкоснувшись с монстром Y

Ну и в данной идее соответственно одна жизнь да

Karen Plasma, [17.07.2025 17:35]

Ещё идея не знаю нравятся тебе ли вообще разрушение реальности но у тебя есть свобода брать идею как вдохновение и на основе этих идей предлагать идею больше по своему вкусу либо свои придумать так вот

альтернативная идея к идее с разрушающимся миром та что у нас одно тело и при попадании допустим в тело эта часть разрушается, мы не способны её использовать пока не останется то что мы должны ползти тупа на зубах

Karen Plasma, [17.07.2025 17:36]

Мне нравятся идея разрушающего мира после смерти но так же у меня такая себе идея геймплея к ней но и эту же идею геймплея можно менять тем что вместо смерти мир просто разрушается после каждого выстрела и и.б.

Александр, [17.07.2025 17:36]

Прикольная идея, как сурвайвл хоррор, могу предложить, раз это просто Онли Ван, что перед персом куча опасностей, а взять с собой он может контру только от одному, ну тут канеша просто выделю идею, что — Есть много проблем, а можно выбрать один инструмент из нескольки

Александр, [17.07.2025 17:39]

Пока это абстракция, но мне кажется так — На локации есть монстры, нужно преодолеть локацию, перед нами стоит выбрать, взять какое оружие, но одно оружие контрит одного монстра, от остальных уюегать прятаться, мэээ как хуйня звучит, надо другой формулировкой описать

Александр, [17.07.2025 17:40]

Ну в любом случае, он тоже упоминал, что выбор только одного предмета из списка и т.д.

Karen Plasma, [17.07.2025 17:44]

Да тут согласен с тем что ты умер но игра продолжается не подчеркивает тот факт что у нас есть что-то одно по этому в случае добавления durability 1 оружия есть подчеркивание этого а сама механика разрушения мира это как метафорическое подчеркивание

Karen Plasma, [17.07.2025 17:47]

Из этого геймплейно у меня в голове 3d bullet hell по типу Nier Automata только с разным оружием и геймплеем

Karen Plasma, [17.07.2025 17:48]

То что оружие расстворяется/разлагается/распадается после каждого использования

Karen Plasma, [17.07.2025 17:53]

А конкретно про идею то что представь мир который сыпется и в нём твориться хаос в котором тебя пытается всё массово убить

В этом мире не имеет значения выбор, у тебя есть масса черная в руке которая преобразовывается во что-то, после выстрела он разлагается на тучки и появляется новое оружие и без разницы ближнее оно или близкое, это можно реализовать автоматически в зависимости от локации/мобов которые на пути у тебя

Александр, [17.07.2025 18:00]

Вообще щас офтоп, но у меня появилась идея, где у нас любой енеми будет с одни хп, и единственное что надо сделать это не дать ему заблочить удар, мне этот симулятр плебса из среднеговека про битвы на мечах вспомнился

Александр, [17.07.2025 18:00]

Направить меч в туловище мышкой

Александр, [17.07.2025 18:01]

Ну нкадо элемент додепа небольшой

Karen Plasma, [17.07.2025 18:06]

Оружие меняется после использования автоматически - закрывает два пункта темы

Битва на мечах - закрывает два пункта но реализация ужас духота

Выбрать одно оружие - аналогичная ситуация как с мечами

Разве что эти оба реализовывать автоматическим геймплеем... Что ну в жопу честно

Больше не могу вспомнить ничего

Александр, [17.07.2025 18:11]

Ну конечно куча образов из фильмов с "королевской битвой" или Пилой, где заставляют с дурацким правилом играть на выживание

Karen Plasma, [17.07.2025 18:12]

Как вариант реализации с the only one WEAPON тут тогда лучше реализовать с другими the only one

Одно the only one - скучно

Only one - интереснее но более ограниченное в реализации

Моя теорема Владислава гласит что если вы хотите использовать the only one в вашей игре должно присутствовать несколько разных the only one

Karen Plasma, [17.07.2025 18:13]

к примеру

ты в начале выбираешь катану

у тебя есть только одна жизнь

Ты один среди дерьма

Александр, [17.07.2025 18:14]

Пила приказал взять одно из оружий и перебить им всех, кто останется один тот и победил, бууууу

Karen Plasma, [17.07.2025 18:19]

Просто вторую геймплейнуб часть реализовать по-другому

К примеру в случае с одним хп, выбором оружия и быть одним в дерьма

Ты охотник на вампиров и ты можешь выбрать оружие какое-то

Выбор оружие для убийства - подобное было в пиле(но так же это соответствует теме)

Вторая часть - через геймплей ты доджишь вампиров и сражаешься с ним зная что любой удар по тебе фатальный

Третье - ты в дерьме

Александр, [17.07.2025 18:20]

Ну идея с одним хп я считаю хороша

Karen Plasma, [17.07.2025 19:06]

Так же идея пришла с первого быдлафилда которая ну лично мне офигеть как понравилась

То что в первой миссии после смерти ты если умер ты не играешь за того же персонажа, он мёртв всё, like cooked, like super dead

Играет переключает тебя на другого человека

Karen Plasma, [17.07.2025 19:08]

"I will murder this dragon and take his body away from him"

Karen Plasma, [17.07.2025 19:15]

Если охотники то в голове у меня бладборн только

Александр, [17.07.2025 19:15]

Ну кстати, как ТТТ, мурдер и ДБД, игра за маньяка и убивать жертв по одной

Karen Plasma, [17.07.2025 19:17]

Ну статистически большинство людей предпочитают камеру от третьего лица

Александр, [17.07.2025 19:23]

Вообще у меня изначально было это , типо камера либо близко либо как, но управление прицелом персонажа как курсором, щас в видева

Karen Plasma, [17.07.2025 19:28]

Быстрый, сложный на практике простой в понимании, короткий но наполненный(без повторения), хаотичный(хаос на экране), с тонной запутанного сюжета, играющийся используя как можно меньше мышку

Александр, [17.07.2025 19:34]

Размеренный и слегка быстрый, но не квейк арена и не варзона, простые механики с вариативностью, сюжет без кринжы и шизы(опционально), интерактивность с физончиком(опционально), без хпволлов (опционально)

Александр, [17.07.2025 19:38]

Без откровенной магии, не люблю чистокровный фэнтези, больше реализма, а скорее приземленности, чтоб магический спелл интересно вызывался а не просто силой мысли, продуманные детальки, чтоб костюмы не в стиле павер рейнджеров, ну пока все что смог сформулировать, а ну ещё уровни подетальной, чтоб не как в ДМС, а с прототипами реальными похожие

Александр, [17.07.2025 19:41]

Чё то из мифов и легенд, какой-то инвентарь использовать, книги и волшебные ресурсы, типо не просто фаерболл, а фаербол вылетающий из рта отмеченной головы монстра, ну короче возни конкретной

Karen Plasma, [17.07.2025 20:00]

Хладнокровный, темный мир

фэнтези(типа touhou мира где людей мизерных, депрессивных и и и.д. отправляют в мир чтобы кормить монстров)

либо

метал гира райсинга где райден под 11 махом бегает а обычные люди вне вопроса ибо для них это смерть оказаться в данной зоне действия

Может даже пост-модерн, типа мгс4, переход на ИИ, роботов, новые неизвестные технологии и т.д.

Психологическая шиза нравятся(поэтому я изначально и описал идею с разрушающимся миром после смерти ибо шиз)

Ну или лоу-поли хорроры обожаю они смешные и веселые + не тяжело их делать + короткие

Костюмы - каждый персонаж выделяется дизайном, имеет причину находится тут

Уровни - тут не особо волнует где лишь бы не "заброшенная лаборатория". Поскольку реализация нормального уровня за столько короткий час долгая и сложная задача

Хаос - чем больше всего происходит на экране тем больше игрок путается и не способен соединить свои мысли едино что с одной стороны заставит игрока психануть либо пытаться превзойти свои недостатки(если брать тот же bullet hell то 99% всех пуль это просто декорация и с осознанием этого ты можешь LOCK IN но я не предлагаю такую игру делать такой сложности ибо это пиздец будет)

В случае стори игры местность обязана быть глубокой, детализированной и продуманной

В случае шутера какого-то "о я могу тут спрятаться"

В случае игры на простой игры на прохождение "игнорирует существования всего вокруг"

В случае хаоса местность не в приоритете и игрок на ней не фокусируется у него цель собрать мысли воедино и сфокусироваться

Karen Plasma, [17.07.2025 20:08]

О ну или библический ultrakill где не понимаю что происходит но ты играешь за робота сражаясь против робота и монстров и роботов и ангелов... И...

Karen Plasma, [17.07.2025 20:17]

В нём нет насколько помню магии где просто стоишь и в тебя летит метеорит а только максимум хаб, монстры которых экспериментом можно объяснить и подобное...

В случае всех соулсов у игрока нет просто магии он не способен без ничего её использоваться ему нужна хотя бы палочка или перчатка + само заклинание в слоте доступном

Karen Plasma, [17.07.2025 20:21]

Моё предложение тогда пост-модерн где люди способны ещё сражаться против роботов, нет магии никакой, нет магии

насчет монстров решай сам если согласен с данной идеей

С монстрами/животньіми на спидах легче добавить тяжелого врага которьій не умрет с одного попадания огнестрела(под монстрами я имею ввиду монстров как в бладборне типа генетически модифицированньіе животньіе и люди)(под животньіми на спидах я имею ввиду тоже генетически модифицированньіе либо пик их формьі + гигантские версии но вьіглядят как своя обьічная форма все еще, напоминает их точнее)

в случае реализации геймплея подобной игрьі и охотьі то можно реализовать тут миссию одну как охоту на монстра, либо амбуш группировки которая торгует такими монстрами ну или что-то подобное и устроить босс батл с монстром

тут как раз подходит

- одна жизнь

- одно оружие

- no magic, real word with realistic mechanics, overpowered enemies

Karen Plasma, [17.07.2025 20:53]

тут как раз 3-е лицо

но мне кажется единственная проблема єто отсутствие акцента на only one, его нужно сделать более четким даже при присутствии данньіх механик вопрос только как

+ Надо насыщенным геймплей сделать тут

сама идея не есть что-то вьідующееся но как сделать что-то нормально

Karen Plasma, [17.07.2025 22:10]

Охотники

Мир после смерти

игра где тьі должен вьібрать оружие в начале и я с твоей логики понимаю как в суперхот пройти через уровень но я єту игру вообще не вижу

другая идея