**Disclaimer**: The following ideas may cause extreme reactions from readers, including but not limited to: eye-rolling, head-scratching, and face-palming. Please proceed with caution and a sense of humor.

**Общая идея** (Может изменяться по ходу разработки):

Игра представляет из себя стратегию-головоломку в реальном времени жанре хоррор-наоборот. В плане стиля и атмосферы стоит вдохновляться: Don’t Starve Together, The Hex, Neighbours from Hell, Pony Island. Как такого единого сюжета у игры нет (да и вряд ли может быть), предполагается, что прохождение игры будет идти за счёт прохождений ряда миссий, в каждой из них, по возможности, можно повествовать собственную, обособленную от остальных миссий историю, это решение выглядит весьма логичным, так как, на данный момент, идея игры заключается в том, что Данная игра - это синглплеер, в котором игрок представляет роль некой особой сущности, которая будет "путешествовать" по различным хоррор играм и пугать игроков, осмелившихся зайти в игру(миссию) . . . да-да, предполагается, что каждая миссия будет кардинально отличаться от предыдущей, вплоть до того, что разные миссии - это разные жанры хоррор-игр :) Однако, во всех этих играх-миссиях стоит придерживаться единого стиля рисовки-анимаций и не переходить в 3D.

Почему же всё-таки головоломка-стратегия? Это что вообще за \*\*\*\*\*, ты е\*\*\*\*\*\*\*? - Быть может, вот о чём вы думаете на данный момент, но не торопитесь с выводами. Сейчас я попробую продемонстрировать вам своё видение этого непонятного чего-то. Начнём по порядку, почему же всё-таки стратегия? Обратимся к определению. Жанр стратегии в компьютерных играх — это категория игр, в которых игроку необходимо управлять ресурсами и разрабатывать определенную стратегию для достижения цели. В рамках конкретно нашей игры, игроку на каждую миссию будет предоставлен ряд инструментов (tools) с помощью которых можно прямо или косвенно пугать "игроков" (далее "игроками" будем называть нпс). Прямо напугать - берёшь, читаешь, например, как пугает штуковина, при каких условиях она вообще пугает и при каких условиях она пугает особенно хорошо. Косвенно напугать - вспомогательный tool, с помощью которого можно либо заставить какой-нибудь "прямой" tool работать наилучшим для тебя образом, либо просто предмет, помогающий выстраивать определенную стратегию по ходу игры. Пример: давай представим, что ты играешь за условного бабая. Пусть у тебя есть информация (предполагается, что перед началом миссии игроку представляется некоторая информация по самой миссии + микроподсказки по её прохождению(возможно, в будущем можно будет вводить различные режимы сложности, уменьшающие или отключающие подсказки)) Так вот, ты обладаешь информацией, что условный Вася - боится пауков, но боится их не просто так. Самый большой страх Васи - проснутся в сонном параличе, видеть и чувствовать, как по нему ползают те самые пауки (которых он и так недолюбливает), а он ничего не может с этим сделать. Так вот в данной ситуации пауки - этой твой прямой инструмент, с помощью которого ты и пугаешь свою жертву. А какая-нибудь вещь, ну, не знаю, которая поможет усыпить Васю, что впоследствии поможет тебе (как бабаю) вызвать у него сонный паралич => использовать пауков => Profit. Однако, не всё так просто, "игроков" в миссиях нужно пугать и нужно пугать много - да, это так, но, по моему мнению, геймплей в игре станет гораздо динамичнее, если ты вынужден соблюдать некий баланс. Важно не только напугать, но и не дать "игроку" отбросить копыта. Предполагается, что у каждого "игрока" будет свой индикатор страха, если ты слишком "хорошо" его напугал несколько раз подряд, то индикатор страха переполняется => у "игрока" лопнет сердце и он умрёт => репутационные убытки у воображаемой игры => не хорошо. Поэтому наш бабай добрый и не пугает "игроков" до смерти, а просто исполняет свою роль, своё предназначение, в роли работника OOO HorrorGameForEveryone.

Перейдем к базе, к фундаменту, к основе основ - к базовым механикам и самому принципу игры. Одним из принципов при прохождение каждой из миссий должно являться - множественная возможность решения проблемы, поставленной перед игроком, у него не должно быть чёткой инструкции или очевидного решения, у него должна быть цель, путь самурая, по которому он идёт, пытается выполнить квест текущей миссии. Дальше, каждая миссия должна иметь зависимость по времени, шоб не втыкал чтобы игрок находился в некотором напряжении и ему было по-настоящему интересно находится в игре. Именно поэтому так необходимая так называемая «шкала страха», которая была упомянута ранее. Различные крафт механики, думаю, данной игре не подходят и совершенно не к месту. Нужно определится с движением, удобнее всего будет использовать мышь, нажал мышкой на место, куда хочешь подойти или подойти и что-то взять – удобно, классно. Однако, чтобы это было удобно и классно, нужно подумать над автопостроением маршрута. Так как, скорее всего, карта у нас будет сложная и нельзя просто провести прямую из точки A в точку Б. Я представляю общую вид нашей игры как 2D изометрия. У игрока удобно выставлена камера, он видит весь уровень (или почти весь уровень), у него есть вся информация, его задача – найти решение в относительно сжатые сроки. Это может быть, либо каким-то образом заманить нпс куда-то, или продержать их на определённом уровне страха (его можно будет регулировать в уровнях сложности) n-ое количество времени и при этом не запороть миссию каким-то другим образом или же, чтобы пройти миссию игроку придется придумывать велосипед против какого-нибудь оригинального противника у которого есть слабость, которую нужно разгадать по намёкам игры. Скорее всего, не будет боевой механики, в этом жанре она не нужна и не понятно даже куда её впихнуть и зачем.

Представим, что наша игра мечты в жанре хоррора-наоборот уже разработана, вот игрок зашёл в Steam, почитал про неё и решился всё же на покупку. Запускает игру и что он видит? Разумеется, первое с чем сталкивается каждый игрок при запуске практически любой игре на планете Земля — это интерфейс. Именно с него начинается знакомство с игрой, на первый взгляд может показаться, что это какая-то не нужная фигня, которую можно сделать как угодно и сойдет - главное, шоб, как говорится, работало. Однако, по моему мнению, пользовательскому интерфейсу, как, собственно, и самому пользовательскому опыту нужно делать должное внимание (привет опд). Ведь тут как с айфоном - продукт может быть не очень качественным, прорывно-революционным, но его приятно покупать и с ним приятно взаимодействовать. Если в твоей игре будет ужасный интерфейс, то многие игроки просто выйдут из нее в первые минуты и потребуют возврат своих средств. Это немного мотивации. Ок, поняли, это важно и т.д. и т.п. Что же делать? Как говорили великие люди (и не только люди) первое, что вы должны сделать — это определить свою целевую аудиторию. Так какая же целевая аудитория у нашей игры, начнём с того, что нам нужно определится, а что у нас вообще за игра? Говоря честно, от хоррора в нашей игре будет разве что какая-то стилистика и дизайн, т.к. по бОльшей части, наша игра является стратегией, геймплеем которой будут, так называемые, тактические «баталии» или же Mind Games.

(В этой части нужно определить целевую аудиторию): шкальники 9 лет – 13 лет

**(Далее пойдут идеи не только по интерфейсу, но и по общему дизайну)**

Что ж, перейдём к более конкретным вещам. Цветовая схема - здесь все просто, учитывая, какую атмосферу и стиль мы пытаемся воссоздать — это однозначно тёмная цветовая палитра, оттенки серого, и темно-красного. Чтобы акцентировать внимания игрока к определённым деталям можно использовать контрастные цвета, кроваво-красный, например. Дальше, типографика, ну, тут однозначно нужно экспериментировать, пробовать, однако есть идея использовать какой-нибудь готический стиль (классика для хорроров). Графические элементы в нашей игре должны отражать общий дух и стилистику. Монстры, большое количество крови и в меру жестокие сцены - прекрасно. Итак, возвращаясь к пользовательскому опыту и интерфейсу, разумеется, по моему мнению, стоит ввести такую штуку, как подсказки. Вещь полезная, особенно при первом погружении в игру, хорошие, ненавязчивые подсказки, которые всегда к месту - улучшают пользовательский опыт в разы. Также есть идея введения обучающей миссии, где тебе все покажут, расскажут, введут в общий курс дела, и ты пойдешь счастливый дальше выполнять основные миссии. На что можно ориентироваться и чем вдохновляться? Darkest Dungeon, Amnesia, Bloodborne, Silent Hill, Мор (Утопия).

Дальнейшие идеи по разработке будут дополняться . . . (NO)