Q1: Жанровая дилемма.

Между геймплеем и нарративом (и некоторыми фичами на бумаге) есть некоторые препятствия.

Первое – технологии Небесных. Если мы делаем более-менее традиционную RPG со статами, тогда рано или поздно герой выйдет к точке дисбаланса, когда имеющееся оружие (от Небесных) сделает оружие людей абсолютно бесполезным (как это было, например, с обычными болтами в Дизонорде). Здесь будут нюансы, конечно же. Во-первых, герой никогда не сможет стать бронированным исполином с плазмаганом в руках. Хотя бы потому, что достать крутое оружие можно будет, при том даже на ранних стадиях, зная секреты, но патроны к нему не всегда. Плюс ввести износ тоже имеет смысл. Во-вторых, более сильные противники. В-третьих, имея крутую пушку всё равно можно будет огрести даже от лучников, как минимум от их количетва, как максимум - от скилла как отдельных врагов, так и армии. Оружие и технологии небесных это вообще довольно большая редкость, достать их будет не так просто.

Еще мне приходила в голову возможность тратить деньги на тренировку, то есть вкачиваясь не в оснащенность, а к скилл. А учитывая, что некоторые миссии лобовой атакой не пройти (при том даже рандомные энкаунтеры в виде лагерей бандитов), то смысл в развитии стелса и других ответлений прохождения будет очень велик. Никаких снайперок, естественно, не будет. Да и оружие небесных - это модернизация (адаптация) своих технологий под людей, потому что оригинальным оружием небесных человек пользоваться не сможет. Сканеры ДНК или что-то такое. (Сразу мелькнула мысль, что ГГ, будучи полукровкой, сможет юзать их оружие, но это слишком уж явная паста фильма "9 район", а это меня не радует).

Отдельно о стелсе. Надо решить, каким же он должен быть вообще, основанным на скиллах (что, вообще говоря, несколько претит адекватной логике вещей, рождая бастардов а-ля стелс из игр Bethesda), либо же он должен быть прямым, контекстуальным, но тогда необходимо добавление энной интерактивности окружения. Выходом из обеих (и подобных ситуаций вообще) может стать нечто близкое по духу к Deus Ex/tLoZ, где отсутствуют прямые статы или LVL-UP’ы.

Буду отталкиваться от последних пройденных игр, это как раз Dishonored и Deus ex. В плане стелса, ай мин. И там и там возможноть скрытого прохождения конечно вносит разнообразие в геймплей, но! Стелс от первого лица меня не радует. Не знаю почему. В Dishonored конечно очень эффектные прыжки с крыш прямо на стражу, эффектные перерезания горл и всё такое, но блинк я считаю самой тупой частью геймплея, хотя без неё игра была бы уже не тем. чем она есть. Мне хочется, чтобы герой больше взаимодействовал с окружением. Не обязательно для этого бывать на каждой крыше.

Система статов конечно не обязательна, но она вполне пригодна для моей идеи. Пока что я вижу это как нечто среднее между классической системой статов и тем, что есть в деус эксе, например.

***Ключевой абзац по этому поводу:***

*Есть система статов, каждый из которых напрямую связан со стилем прохождения. Условно пока выделим их таким образом:*

*• Сила. "Сила определяет сколько игрушек ты сможешь носить с собой" лол. Ну как бы суть никуда не деть. Это объём багажа, сила удара, количество HP.*

*• Ловкость. Влияет на скорость движения, скорость атаки, высоту и дальность прыжка. Этот стат является одним из ключевых для стелсового прохождения, потому как от него зависит степень возможного взаимодействия с миром, быстрота реакции. На скрытность он никак не влияет, ниже почему. На шанс промаха влияет.*

*• Интеллект. Помимо умения обращаться с разными технологиями, интеллект влияет на количество или частоту появления (хрен знает пока) так называемых перков, ну или скиллов, ну или как в деус эксе augmentation. То есть в определенное время персонаж может тратить очко скилла на какие-то закрытые способности. Вот тут уже всё прямо как в деус эксе. И более тиходвигаться, и прыгать выше и всё такое. Но как-то связать это с сюжетом тоже нужно. Возможно таким образом ГГ раскрывает в себе потенциал, который в нём еще в академии развивали.*

Немного вопросов о небесных:

1. Как они выглядят? Там где-то я писал, что кожа от бледно-синеватой до цвета синяка у людей, как-то так. Гуманоиды. Глаза полностью черные, без зрачков. Волосы также синеватые, белые или серые чаще, с оттенками синего, фиолетового. На руках по четыре пальцы, сами пальцы и руки толстые и грубые. На счет остального пока не ясно, надо делать зарисовки и выбирать.
2. Физиология. Пока не ясно. Где-то я писал про возможное их отличие от людей, которое обосновывает их постоянное нахождение в крепости, за редкими исключениями. Возможно слабый иммунитет для местного воздуха или слишком уязвимая перед солнцем кожа.
3. Недостатки строения организма и попытки компенсации через технологию. Вероятно связано с предыдущим пунктом. Это полная герметизация Верхнего города, например.
4. Строение рук или иных конечностей, способных манипулировать объектами.
5. Эргономика
6. Военные/Пищевые/Медицинские технологии
7. Применимо ли для людей?
8. Преемственность технологий от живущих на родной планете биологических видов

Корабль:

1. Технологии
2. Топливо

По поводу геймплейной формулы:

Обычно рекомендуется описать небольшую схему игровых секвенций, из которых, по сути, и состоит игра. На примере того же DE:HR имеем «базовая локация с «мирными» квестами – перемещение в боевую зону – перемещение в базовую локацию», при этом мирные, базовые локации имеют в себе сегменты «торговля – NPC», кач не привязан, лвл ап условен, прокачка идет по одному очку, вкладываем в один из возможных скиллов, структура свободная (иерархии почти не наблюдается). В Боевых зонах предусмотрено две основные линии поведения – бой с укрытиями и стелс, последнему помогает скилл, AI противников (заточенный под механику), архитектура уровня. Вкратце вот так получается.

Что предлагаю в рабочем варианте для сего проекта:

Условное деление архитектуры на World Map – WM theme parks - Locations. Не думаю, что имеет смысл моделировать полный и честный OW, вполне подойдет именно что мини-карта. Но новые локации должны либо отмечаться на карте, либо вход в них должен открываться через Theme Parks/Locations. Необходимо пояснить, что WM TP является эдаким экстрактом участка Карты Мира со своими особенностями. Достоинствами такого подхода считаю возможность создания нужной архитектуры на желаемом пространстве, без жестких пограничных требований к привязке одной области к другой. Более того, это экономично с технической точки зрения и лучше просчитывать AI и спавн. Иначе говоря, можно сконцентрировать контент наивысшего кач-ва на желаемой площади, что особенно круто, учитывая типичную неприспособленность песочниц к Стелсту ввиду хотя бы бедной архитектуры и невозможности просчета маршрута. В теории, TP можно задать точки входа, выбирать им общее расположение к игроку (если на этом месте есть какое-то, скажем, племя). Так же должны присутствовать некие выходы, которые изначально могут быть недоступны (подъем на гору без снаряжения или из-за погоды). Локациями же являются города, учреждения, базы, дворцы, руины и т.д. Локации более заскриптованы и имеют больший удельный вес в плане квестов.

Предполагаемые секвенции геймплея:

Прежде всего, хотелось бы в идеале получить ровный синтез нарратива и геймплея, без особого деления.

Apart from идеалистичных настроений, логичнее всего выстроить геймплей через чередование детективного, ролевого и боевого элементов.

Детективный элемент является деривативом от квестовых механик. Наш Анорланд – забавное место, полное занятных культов, обрядов и людей, скрывающихся под маской. Нам придется выслеживать людей в тени, быть в ней, применять дедуктивный метод и так далее. Более того, если маска героя станет слишком узнаваема, ему придется предпринять меры по обеспечению личной безопасности. Так же сюда входят квесты. Некоторые берутся у NPC, какие-то появляются в результате личных наблюдений протагониста.

Ну тут и добавить нечего, согласен по всем пунктам. Открытого мира в том смысле, как ты изначально понял моё пожелание, я и не хочу. Ну то есть скайрима не будет. Скорее что-то близкое к старинным фоллаутам, только в этом случае придётся обдумать случайные энкаунтеры типа нападения волков или бандитов. Либо вообще избавиться от них, сделав специальные зоны для той же охоты, например, или "опасного леса, полного бандитов". Второй вариант реально хорош тем, что можно будет смоделировать локацию таким образом, чтобы попасть на бандитов или волков вообще можно было только при желании, в ином же случае обойти их обходными путями, через деревья, под землей и т. д. Подчеркну: открытого мира как в скайриме я не хочу, но при этом хочу, чтобы иллюзия возможности просто ходить и ловить бабочек, например, тоже была.

Отсюда как раз тематические парки, я их на то и предлагаю ввести, полные бандитов леса и т.д., плюс открытие новых локаций. (Да, полностью поддерживаю тогда)

Бой.

Изначально противодействие противнику строится на синтезе стелса и открытого боя. Подготовка к бою может состоять из анализа архитектуры/понимания маршрутов и шаблонов поведения охраны (исходя из знаний об их статусе и т.д.). Возможно расставлять ловушки (и делать их комбинации. Ex: протягивает по ширине коридора нить, указав кнопками действия ее концы, затем ставим автоматический арбалет, который сработает, когда на нить окажет давление противник, при этом ставим арбалет пониже, чтобы было попадание в ногу, а сразу после нити ставим капкан. Гард дергает нить ногой, начинает спотыкаться, в ногу попадает болт, он теряет равновесие и падает в капкан, который его убивает), однако, следует замечать, что высокоуровневые противники не купятся на очевидные ловушки перед своими глазами. Из стелса можно проводить ряд смертоносных и крайне мощных атак (тут мы вспомним свежую дилогию про Бэтса), однако и на этот случай у ряда противников может быть иммунитет, тоже нужно быть внимательным (так, например, бессмысленно пытаться бэкстабить человека в мощном арморе с панцирем, куда проще подрезать сухожилия на ногах, лишив мобильности). Открытый же бой зиждется на 4 китах: окружение, полистиличность, оружие, сами противники. У каждого качественно нового противника есть свой ряд слабостей и достоинств, что может делать их опасными противниками. Те, что поумнее, будут быстро учиться закрывать свои слабые места, поэтому их придется удивлять широким спектром приемов. Опять же пример: если ГГ слепит рыцаря одним и тем же светящимся кристаллом/фонарем, то на третий раз он сообразит вовремя закрыть глаза рукой и быстро контратаковать. Касательно стилей борьбы – каждый стиль включает в себя несколько оружий, модифицируя их мувлист. Изначально, в каждом стиле есть свой набор функциональных базовых движений и комб. Так, например, в стиле X нож выступает оружием для горизонтальных слэшей с использованием обратного хвата, потихоньку ковыряющих противника, однако он наносит устрашающие повреждения при додже от атаки противника вперед (при этом ГГ оказывается слева, в очень выгодной позиции), при этом такой крит имеет функциональное значение (кровотечение в легком обрежет запас сил, повреждение ног сильно замедлит противника), в стиле же Y предусмотрено исключительно использование ножа с нитью, нож как бы забрасывается при ударах, становясь оружием среднего боя. При этом, возможны сложные комбинации вроде метания ножа в противника и наступание ногой на нить, создавшееся давление может повалить противника. Стиль Z же предусматривает использование ножа для перехватов и контратак, которые позволяют отправлять противника в воздух, либо ложить его на землю и проводить серию смертельных быстрых ударов. Таким образом, чередование стилей и оружия является ключом к победе над искусными фехтовальщиками и группами противников. Что касается окружения, то его особенности тоже могут играть важную роль (можно запрыгнуть на стол, с него на противника, с него – на второй этаж или к выходу, на узких лестницах эффективны вертикальные удары, бутылку с вином можно швырнуть в противника, чтобы затем ее поджечь, или же столкнуть противника под ноги бегущих животных).

В добавок вот что подумал: нужно сделать пять, к примеру, базовых стилей для ближнего боя. Любое оружие, найденное в игре, может быть использовано в одном или нескольких. В начале игры есть только стандартный, постепенно изучаются новые. То есть мы подбираем меч, а в графе его характеристик написаны возможные стили боя с ним, из доступных. Если подобным оружием ГГ не может пользоваться (например "экзотический" стиль не изучен), то он не сможет им драться вовсе, либо кое-как будет махаться им, с минимальной эффективностью.

Я предполагал, что каждый стиль подразумевает использование 2-3 видов оружия, плюс есть пересечения, это никак не противоречит Твоей идее, безусловно. Полагаю, стоит заблочить доступ без стиля к экзотике.

Эти же стили можно апгрейдить, я думаю, открывая новые приёмы и прочие фичи.

Определенно, я именно так и думал, причем тут лучше именно с функциональной точки зрения (типа комба, ведущая к потере равновесия), платить за новую анимацию – уныло.

Вот примеры стилей.

• Классический. Ему соответствует любое оружие, кроме экзотического, например. Представляет собой сбалансированный между атакой и защитой, наиболее эффективен для связки меча и щита.

• Западный. Стиль "по оружию в каждой руке". "Западный", потому что зародился на территории Желтого королевства. Без знания этого стиля два оружия, конечно, можно таскать, но результат заранее известен.

• Агрессивный. Наиболее эффективен для двуручного оружия, но не только. Подразумевает быстрые и стремительные выпады, создавая условия минимальной ответной реакции.

• Экзотический. Необходим, чтобы как минимум суметь взять в руки всякую экзотическую еболу, которую в угаре нам еще предстоит придумать. То что называется экзотическим в нашем мире под эту категорию подходит не всегда. Например те же катаны или около того таковыми не считаются.

•Жалящий. Направлен минимальное количество ударов с максимальной эффективностью. Очень важная способность для стелса.

• Метательный. Название говорит за себя. Этот стиль уникален в своём роде, метать можно хоть топоры, при должной раскачке.

Хорошая наработка, стоит развить, но имхо стоит для этого сначала определиться с выбором арсенала вообще. Катаны вообще никогда не были экзотикой имо) Но о них стоит имхо сказать. Например, и катаны, и фальчионы, и обычные лонгсворды принадлежат к одному классу, но один и тот же мув дает им разные эффекты (ради баланса, один мув дает бонус подклассу оружия, типа удары на ходу рубящие и секущие годны для катаны)

И стоит перки, касающие стелса, поставиьт у начал дерева, как ответвление, дабы не заставлять игрока, желающего стелса, качать неинтересующий его стиль боя, логично.

Плюс необходимо продумать защиту противников от стилей. Типа хорошо ознакомлены, или невозможность пробивать башенный щит.

Алсо, нужен стиль, годный для крауд-контроля

Эти наброски, естественно, сырые и не каноничные нихера, но что представляет собой моя идея:

Базово игроку даётся классический стиль первого уровня. Он может драться большинством найденного оружия, но довольно ограниченно. Открытие новых стилей даёт не только новые возможности боя, но и возможности комбинаций. Например, комбинация агрессивного стиля и метательного открывает возможность метания топора. Классический и метательный позволяет метать копьё, например. Экзотический с метательным позволяет не только вертеть причудливой еболой перед носом у врага, срезая по сантиметру его конечности, но и метнуть в него убегающего эту штуку. Комбинировать больше двух стилей нет смысла, хотя ты как думаешь?

Ну и, естественно, переключение между стилями должно быть очень удобным с точки зрения управления, чтобы можно было разнообразить бой сначала агрессией, потом внезапно уйти в защиту, затем кинуть щит с острыми краями во врага (например).

Абсолютно согласен. Скроллинг и выбор стиля – это сложно, конечно, тут предлагаю мутить двухступенчатую систему. Как один из вариантов. Есть быстрый скролл 2-3 вепонов, берешь меч X, для него есть 3 стиля, между ними переключаешься быстро, хоть колесом, но менять на ходу на несоответствующий нельзя. Меняешь оружие – меняется карта стилей. Какое-то оружие достается медленно, какое-то – быстрее, незначительно, но ввиду замаха и т.д. разница становится существенной. Это тоже для баланса, чтобы не было сверхбыстрых ударов копьем после раскрывающих ударов меча, например. В меню можно выставить дефолтный стиль для каждого вепона при свапе.

К слову, стрельба прокачивается отдельно. Но! Изученные стили боя можно учитывать при стелсе (например метательный и жалящий).

Конечно, она больше от ловкости зависит

Влияние характеристик на геймплей:

Сила – влияет на здоровье, выносливость, общую силу удара и способность твердо держать в руках оружие, влияет на взаимодействие с архитектурой (проход в труднодоступные места)

Ловкость – влияет на эффективность использования определенного оружия, на возможность успешно провести прием против блока противника, на вероятность успешного повтора. Расширяет взаимодействие с архитектурой (проход в труднодоступные места)

Интеллект – один из краеугольных камней игры. Дает опции в диалогах, своеобразные перки, способность распознавать людей под масками, учиться на основе книг и т.д. приводит к появлению новых заданий. Влияет на пользование девайсами и ловушками, на крафтинг (если будет)

Каждой из характеристик соответствует свое, достаточно свободное дерево перков, где каждый скилл (пассивный и активный) требует определенного уровня соответствующей характеристики и, зачастую, учителя, пускай и не всегда.