**28.08.2020**

1 часть - введение. Туса после победы над всеми великими катаклизмами

2 часть - шумные соседи

3/4 часть - свадьба

5/6 часть - схватка с главным злодеем, прячущимся в первых частях

А ещё надо сделать моменты, где главный герой на действие игрока говорит, что не надо так делать (поговорить с кем-то, пройти куда-то). Но если игрок будет настаивать, то он сможет переубедить управляемого героя.

Что если выбор диалога – и есть геймплей. Вместо экрана выбора ответа – простенькая 2D игра. Мол для более отважных ответов нужно пойти более сложным путём, некоторые варианты диалога требуют специальных знаний, иногда можно выбрать несколько ответов?

Что если совместить рогалик и визуальную новеллу. Возможно взять схему монстер прома и сделать её более рандомной.

Но рогалик – это сложно. Хочется что-то просто сюжетное, простенькое, но с небольшими ответвлениями.

Игра про адскую мегатусу. Там обязаны быть дэнс баттлы и ритмические миниигры. Как по мне туса – это музыка и танцы, а также сбор крутых челов, которые меняют курс тусы.

Часть игры – подготовка к тусе, часть – сама туса. Подготовка может представлять из себя некий менеджмент, сама туса – это тот самый экшон, которого все ждали. Часть игры – саспенс, часть игры – кульминация. Повторить несколько раз.

Но как это будет играться?

**Проект Drop\_it**

Была идея использовать программу, которая умеет определять бит у музыкального трека. Она не просто должна проанализировать весь трек и понять, в каких местах происходит бит – она должна подстраиваться под проигрывающийся в данный момент трек и на ходу строить под него битрейт. Надо учитывать, что бит запросто может менять свою структуру, и программа должна уметь быстро подстраиваться под изменчивую природу проигрывающейся музыки. Хотя подождите. А нахера?

По идее прикольно было бы завязать всякие фишки игры под проигрываемую музыку. Например, качение спрайтов персонажей под бит, игра со светом, геймплейные моменты. Причём можно было бы добавить возможность самому пользователю загружать в игру свои треки. Для этого нужна возможность анализирвать бит произвольного трека. Но зачем делать это на ходу, когда можно спокойно изучить весь трек – нас никто не торопит. Это была просто мысль Игоря, а так для игры это совсем не надо делать на ходу.

**Вечерние мысли 03.10.2020**

Какой должен быть геймплей.

Либо можно взять известную формулу, известный жанр, просто реализовать в своей обёртке, добавить пару идей и уже будет хорошо. Тогда по крайней мере больше гарантий, что это будет играбельно. Если реализовывать свои механики, то никогда не будет понятно, как это будет играться. Надо обязательно сначала сделать, а потом поиграть, почувствовать.

Я на самом деле хочу меньше планировать, а больше тупо сумбурно делать. Я думаю, что при нынешней позиции, когда ничего не сделано, идеи будут приходить в меньшем количестве. Почему бы вместо того, чтобы рассуждать, просто не начать программировать диалоги, музыку, меню, персонажей, различные фишки, которые придут в голову.

Ключевые слова: тусовка, эпичные персонажи, абсурдные ситуации, романтические линии, король вечеринок, быть победителем – круто, быть проигравшим - не страшно, отсутствие драмы и трагедии.

Действие игры происходит в таверне. Некоторые персонажи имеют в качестве прототипов участников конфы в вк «Неотаверна Тацумаки».

Что если добавить светлого доброго персонажа, который всегда имеет позитивный взгляд на жизнь и готов помочь в любой ситуации?

Что если добавить внутриигровое использование меню паузы. Может, нажатие кнопки выйти из игры поможет спастись их трудной ситуации?

Было бы неплохо, если бы из персонажей можно было бы сделать змейку и танцевать кукарачу. Что если это боевое построение, которое способно победить босса. Что если нужно правильно собирать змейку (из правильных персонажей), чтобы добиться того или иного эффекта.

Что если одной из целей игры является стать крутым челом. Что если из-за недостатка крутости герой не может пообщаться ни с кем почти. Что если на самом деле может, но из-за наличия комплексов ему даже сложно подойти к более крутому персонажу. Причём персонаж на самом деле не круче его, это просто наработанные комплексы. Причём это реально геймплейно сложно сделать – взять и подойти, управление постоянно норовит увести в сторону, строки диалога дрожат, там что-то совсем невнятное написано, приходится выбирать не целое предложение, а прям надо по очереди выбирать слова. Причём слова при выборе порой похожи, но имеют совсем различный смысл и ошибиться легко. Порой надо выбирать среди различных видов произношений одного и того же слова, чтобы не показаться заикой. Короче, добавить геймплей в выбор диалогов. Но не слишком переусердствовать, это не игра про психические проблемы, это игры, в которой есть абсурдный юмор, и такие фишки должны служить больше юмористическим моментам.

Что если в напарники можно взять только одного человека и устраивать данс бэттлы 2 на два. Просто вовремя нажимать нужные кнопки для атаки, защиты и стиля. Действовать в соответствии с действиями противника на экране.

Заромансить можно больше одной девочки, но сделать это должно быть очень сложно. Гарем нужно заслужить. Обман быстро раскроется.

**На каком движке работать?**

Может и юнити, может и анрил. Я с ними хотя бы знаком. Но прогать могу именно на юнити. Скорее всего, это оверкилл. Если надо будет долго думать, то лучше выберу юнити.

**Вечерние мысли 04.10.2020**

Всё ещё непонятно, какой геймплей делать. Но как вариант сделать миниигру, в которой нужно можно управлять рядами и столбцами танцоров, чтобы правильно их позиционировать.

Можно добавить в выбор ответа в диалоге под ритм. Так можно реализовать пение.

Нужно сконцентрироваться на девочках и романтоте. Так можно обеспечить 100% успеха игре.

Ещё не было в играх квеста на то, чтобы расстаться с девочкой.

Почему бы не обусловить способность сохраняться, как манипуляцию со временем. А ещё сделать так, чтобы при большом кол-ве таких манипуляций богиня времени может разгневаться и послать своих миньонов, чтобы они мешали жить герою. А ещё эту богиню времени можно заромансить. Она будет впечатлена, если герой пройдёт вс. Игру без сохранений. Тогда она заромансенная точно даст возможность, сохраняться сколько угодно раз. Ну ещё её можно будет взять в пати.

Добавить эпичные квесты на романс. Одна из девушек любит котиков – так принеси ей короля львов. Другая обожает смотреть на закаты – заставь солнце спуститься и скажи ему стоять так на протяжении долгого времени. Третья весьма недоверчивая к незнакомцам – манипулируй временем и стань другом её детства, а то и братом.

Одна из частей игры должна быть посвещена концерту. Там надо будет пробраться к сцене через толпу рейвящих челов.

Возможно, герой станет настолько крутым, что за ним будет охотиться армия поклонников, и он не сможет отказаться от этой популярности. Тогда за дело возьмуться его компаньоны, которые будут отбиваться от этой армии.

Почему бы друзьям мужского пола тоже не дать возможность романсить?

Почему-то мне кажется, что игра должна быть такой же, как и музыка Fake Type.

Сделать так, чтобы какая-то незначительная вещь, о которой говорили, как о значимой, действительно оказалась значимой. Например, герой говорит, что щелчком пальцев может разрушить горы, и пусть в самый неожиданный момент по истории он действительно это сделает и преломит ход событий. Ну, условно. Ещё пример: Симон использует свой ключ-бур, чтобы победить Лордгенома.

**Вечерние мысли 14.10.2020**

Как вариант, можно сделать геймплей с видом сверху, в котором ты перемещаешься в реальном времени. Есть две кнопки – атака и тусич. Взаимодействие происходит тоже на кнопку тусича. Атака – тут всё понятно. Тусич – это такой универсальный таунт, на разных противников действует по разному. Кто-то злится и пытается убить тебя ещё яростнее, кто-то недоумевает, кто-то танцует вместе с тобой, кто-то поддерживает и даёт респект.

Тусич нужно нажимать в ритм музыки, кулдаун у него равен расстоянию между двумя ритмами. Вообще, можно и врагов заставить подстраиваться под ритм. Вообще, можно всё анимировать и сделать так, что вообще всё в мире тусит всё время. Игрок может нажать на кнопку тусича в любой момент, но максимальное действие происходит при попадании в ритм.

Тусичем можно уклоняться от атак, если совместить с направлением стика/стрелок. Такой вот кувырок.

Тусичем в ритм можно набивать стайлпоинты. Стайлпоинты можно тратить на более эффективные атаки.

Можно дать возможность пройти всю игру чисто тусичем. И чтобы это было не просто.

Тогда нужно обязательно сделать программу, подстраивающуюся под ритм.

Можно сделать так, чтобы враги знали о наличии, отсутствии музыки. И пусть ещё тусич без музыки – не тусич. У него нет силы. Иногда нужно создать источник музыки, чтобы пройти уровень.

Можно добавить ещё две кнопки на напарников – всего два напарника можно взять (на тригеры). Напарники появляются и создают какой-нибудь эффект, например, массовая атака или тоже могут тусить вместе с тобой, чтобы зачармить всех противников.

Тусичем можно выбраться из заморозки.

Тусичем можно прокручивать время вперёд (при очень особых условиях, но я хотел бы это увидеть).

Единственная проблема – это то, что игра становится совсем танценаправленной – этакий танцор диско. Хочется сделать игру больше про крутость, эпичность. Туса – это не только танцы – это крутые челы, делающие крутые вещи в хорошей компании.

Возможность потанцевать с боссом во время крутого момента в музыке. Мол можно прекратить битву на время, чтобы поиграть на публику. Можно добавить мобов, которые попытаются это прервать, и тогда босс будет помогать их побить, мол они ничего не понимают.

Босс, который может уводить твоих девочек.

Туса в космосе, в котором звёзды горят, чтобы зажигать. Как в космосе может играть музыка. Да потому что там своя атмосфера.

Чтобы похилиться, нужно потанцевать на месте. На этом уже вообще можно заканчивать особенности механики. Главное, чтобы был баланс между кол-вом хила, скоростью хила и риском получить урон во время хила. Это как механика лечения в Hollow Knight.

Как-то добавить в диалоге возможность составить ответ. По сути герой общается сам с собой, сам отвечает на свои вопросы, и уходит от самого диалога, даже меняется задний фон, и в какой-то момент его мысли прерывает внешний собеседник.

**Вечерние мысли 29.11.2020**

Из-за нового концепта главного героя с маской, на которой граффити, мне немного хочется сделать его этаким трикстером и джентльменом, всего такого обходительного с дамами, хитрого и всегда имеющего запасной план.



Но с другой стороны, маска может выражать безличность героя, мол у него нет настоящего лица, и то, как игрок будет вести героя, будет отражаться на его маске. Маска может выражать разные эмоции, она может поменять свой цвет, иметь повреждения, сломаться, что может выражать путь героя. То есть это такой своеобразный холст.

Ранее была высказана мысль о том, что не плохо бы главной целью игры, так сказать стержнем, то, что заинтересует игрока, сделать захват власти и зарабатывание репутации. Мол герой из ноунейма, совершая череду невероятных поступков становится весьма значимой фигурой, по чьей прихоти решается судьба миров. Второй стержень – это, естественно, девочки.

То есть сюжет игры можно построить на том, что герой, общаясь в нужном порядке с нужными персонажами, предлагая им различные услуги, достигает величия.

Так, а теперь о некотором нерешённом вопросе – будет ли в игре смерть, какие формы может нести проигрыш? При том, что предполагается, что в этом мире не должно быть места драме, гримдарку и прочим эджи штукам (которые должны либо позитивно выставляться, либо высмеиваться). Для этого надо либо вводить персонажа смерти (нужно дать ему уникальный дизайн, например, солнечные очки), который типа твой друган постоянно возврощает тебя на передовую. Либо герой просто после смерти просыпается у себя в кровати в комнате в таверне, а рядом стоит Да с табличкой «С возвращением». Объяснить можно тем, что таверна находится меду мирами, и один из этих миров – загробный, поэтому герой просто после смерти сваливается из загробного мира обратно в таверну.

Кстати про Да. А точнее про её имя. Если игра предполагается делать на английском языке тоже, то каким должно быть её имя. Так то, если делать Da, то теряется некоторый смысл (хотя нихера, в гугл транслейте всё нормально переводиться, всё тот же утвердительный оттенок (мож и немного другой)), да и я слышал, как это слово употребляли в английских озвучках.

Кстати про таверну между мирами. Что это за миры? Что имеется в виду «между мирами»? То, что таверна находится на какой-то удобной планете, на которой часто останавливаются путешественники с других планет? То, что в таверне есть куча порталов в остальные уголки вселенной (порталы могут быть как явными дверьми в разные места, так и просто комнаты таверны могут фактически находиться в разных мирах, но при этом быть в одном здании, такой вот обман пространства). Таверна вообще связывает различные уголки Вселенной? Может, таверна находится между параллельными измерениями? Между разными временными линиями. Между загробным миром и миром живых. Между раем и адом. Или может всё вместе?

Может, это какая-то пространственно-временная аномалия, на месте которой построили заведение таверны? А может, таверна является вечной, и это она создала аномалию, позволяющая ей связывать множество миров? Что это такое?

Так же у меня возникла мысль о концепции вечной тусы. Мол сделать действие игры полностью внутри таверны. В ней расположился главный герой. За номер необходимо платить. Поэтому деньги (ну или какой-то эквивалент) уже значимый ресурс. Нет денег – нас выгоняют из таверны, а герой хочет быть в таверне, потому что там значимые события (но даже если денег не осталось, их всё равно должно быть легко получить, просто мы оторваны от событий в таверне, что не очень).

Каждый день в таверне что-то происходит. Приходят разные персонажи, девочки, политические лидеры, опасные сущности, не очень опасные сущности и всё такое. И нам нужно с ними тусить, выполнять их поручения, проходить всякие миниигры, дэнс баттлить, сражаться, выпивать, принимать всякие действующие на психику вещества (знаю, последние 2 уже спорные моменты, но выкидывать из головы возможность реализации психотропного влияния мне не хочется, потому что мне кажется, что у этого есть потенциал).

Выполняем задания, повышаем репутацию, получаем ресурсы (деньги), качаем статы. С развитием персонажа события в таверне тоже усложняются, появляются новые ивенты, продвигается общий сюжет. Например, таверна может из забегаловки, которая видала свои лучшие дни, превращаться актуальным для всего высшего света вселенной заведением, в котором проводить мероприятия большие честь и хайп. От места, куда каждый день приходят не оч много народа, чтобы вести свои торговые дела на удобном перевалочном пункте, к точке интереса, куда приходят сильные персонажи, привлекающие других сильных персонажей.

Чё то ещё думалось про геймплей с видом сверху, как в хотлайн майами (надо мне как-то поиграть, кстати), где пиксель-артовый герой перемещается между другими пиксель-артовыми персонажами и начинает с ними диалоги (ну а диалоговые окна уже не пиксель артовые). Почему пиксель артовые? Потому что хочется двигаться, а для этого нужна графика, а самая дешёвая графика – это пиксель арт.

А давайте ещё добавим рандомную генерацию и сделаем каждый день уникальным на события, так как будут приходит разные персонажи, лэйаут таверну будет меняться (мол таверна сама не очень стабильная и меняет свою архитектуру, к ней присоединяются разные миры). Но при этом некоторые вещи будут не рандомно генерируемые, чтобы мог быть сюжет.

А давайте ещё добавим элементы рогалика. Ну то есть со «смертью» персонаж будет что-то терять, например, часть накопленной репутации, деньги, статы. И пусть некоторые параметры будут несгораемыми и их нельзя будет потерять, так будет чувствоваться прогрессия.

А давайте ещё поймём, что нас всего двое, мы изредка касаемся игры, и на самом деле нам по силам только сделать просто визуальную новеллу с цельным сюжетом и несколькими концовками? Но мечтать не вредно.