

# Сюжетная завязка

Главный герой - житель дружной небольшой деревушки Ярагар на юге королевства.

В один из дней жизнь в деревне переворачивается с ног на голову. Небо окрашивается в красный, отовсюду слышны крики и стоны, всё наполнено отвратительными, мерзкими, демонами. Всё это происходит буквально в считанные минуты, только лишь главный герой бросается в бой - его обезоруживают и прижимают к полу. Темнота...

Сон. Всего-лишь сон. За окном ещё темно, но заснуть после такого никак не получается. Главный герой выходит из дома и замирает от изумления. Вместо привычной деревни - ничего. Буквально ничего. Только пустота. Пол из пустоты, небо из пустоты, бескрайние поля пустоты. Всё что присутствует это дом за спиной и странные пугающие демоническим светом ворота...

P.S.

Возможно добавление любовной линии - герой не одинокий вояка, а бывший герой на семейной пенсии. Сюжетная структура тогда будет выглядеть чуть более баянистой, зато у героя будут понятные конкретные мотивации. И какой-то супер последний босс - свой же сын тоже прикольная возможность.

# Описание основных механик

## Управление:

1. Перемещение
  1. ad/-><- - горизонтальное передвижение.
  2. w/стрелочка/пробел - прыжок.
  3. Прыжок в прыжке - малая версия прыжка.
  4. Прыжок + s/стрелочка - падение.
  5. Шифт + передвижение - рывок/уклонение.
2. Атаки
  1. ЛКМ - обычная атака.
  2. ПКМ - заряженная атака.
  3. г - особая атака с кулдауном.
  4. s/стрелочка - атака вниз.
3. Взаимодействия
  1. е - начало разговора.
  2. е - взаимодействие с кристаллом улучшения.
  3. wasd/1234 - диалоговое окно (Как в mass effect)
  4. 123/мышь - выбор улучшения

## Как работают прогрессии:

Локальная прогрессия.

Взаимодействуя с кристаллом улучшения игроку предоставляется возможность усилить разрывы в реальности, видоизменяя одно из 3 выбранных умений. Улучшение так же зависит от случайно выбранного элемента. Различные элементы синергируют и меняют свои действия, однако игрок данные изменения может лишь предугадывать на основе жизненного и игрового опыта. Помимо кристаллов улучшения на локациях можно найти способ добычи несколько валют, как мета и так и обычной прогрессии. Среди них деньги для трат в магазинах, хилки, !возможно! пассивные артефакты. (Ассортимент магазина может представлять из себя полуопределённые кристаллы улучшений(Скажем с конкретным элементом), те же хилки и пассивные артефакты, возможно всякие карты, арморы и что-то подобное расходниковске.)

Мета прогрессия.

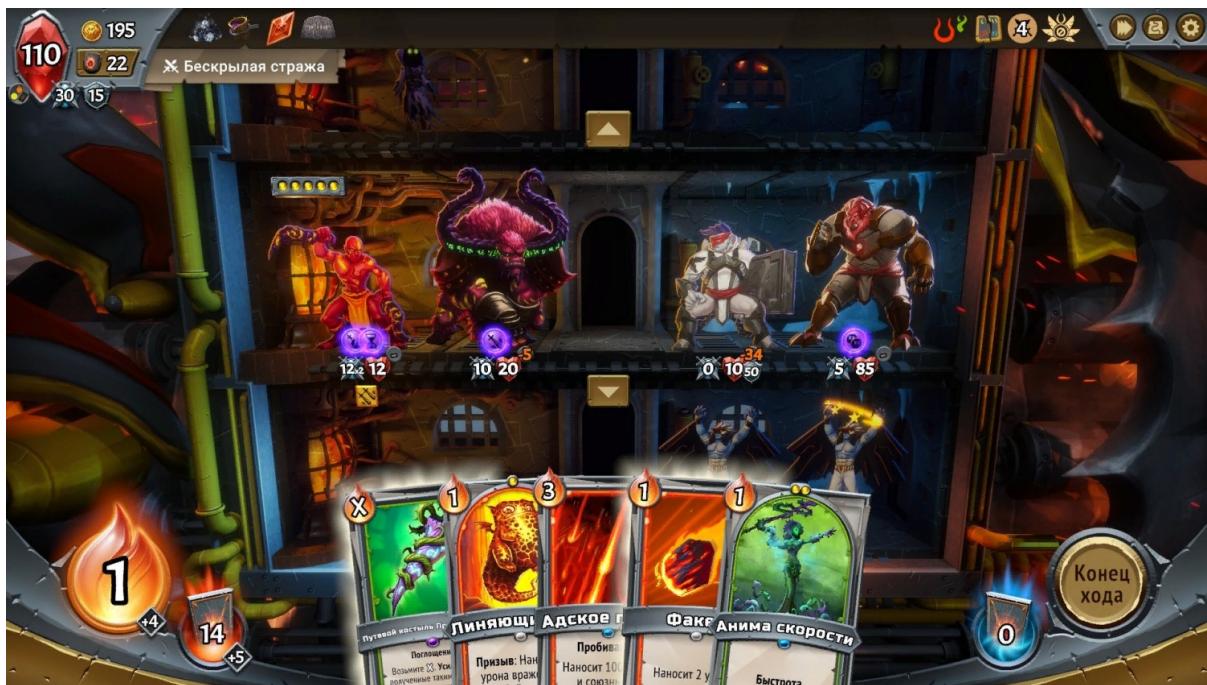
Помимо денег и хилок, в забегах страннику встречаются мета валюты, необходимые для улучшений непосредственно в хабе. В мыслях улучшать как базовые характеристики первого и второго порядка(хп, защита, атака/крит урон и крит шанс, уклонение, скорость), так и видоизменять дерево взаимодействия элементов. Помимо валют есть псевдорандомный шанс встретить нового/известного жителя деревни, для последующего взаимодействия в хабе/ дальнейших забегах. Некоторые изменения ждут всё подземелье и после успешных забегов.

## Визуал

Как и подобает рогаликам, общее настроение игры планирует быть серьёзно-шуточным. Реальные проблемы в сюжете, понятные мотивации, чёткие цели, но при этом шутки персонажей, сломанные четвёртые стены, карикатурные местами враги. Карикатурные, но при этом всё ещё страшноватые, противные и всё такое как и подобает аду.

Общая картинка должна примерно совпадать с настроением. Много красных цветов, одинаковых гамм, характерные черты вокруг которых строится вся моделька отдельно взятого персонажа.

Посмотреть можно на Monster Train, как пример продумывания концепта мобов.



Или тот же Cuphead



Именно в плане 2D графики сбоку хорошиими примерами станут

DeadCells



Super Meat Boy



Kingdom: Two Crowns



Blasphenomus

