

Задание 1

Игра - клик анд поинт 2D адвенчура с боевкой, рисованная в лавкрафтовом стиле (реф - "Darkest Dungeon") и в постапок./хоррор сеттинге, 16+.

Земля подвергается нашествию лавкрафтовых монстров. ГГ, хронический шизофреник, остается без запаса лекарств. Мы помогаем ему отличить реальность от галлюцинаций и выжить в этом новом мире. Чем реже принимает ГГ таблетки, тем глубже он погружается в свой альтернативный мир.

USP :

- 1.Временное переключение между двумя мирами при помощи лекарств для "разведки".
- 2.Чем глубже "безумие" тем больше проявляется эмпатия/интуиция через различные ауры
- 3.При очень "странном" поведении на него начинают охотиться люди.

Геймплей: У нас две шкалы: физического и психического здоровья. Психическое здоровье влияет на навыки, которые нам доступны на данный момент. К примеру Логика/Проклятия/Телекинез.

Боевка - пошаговая. Выбираем навык и противника.

Лут : шмот, оружие, артефакты - действуют для ограниченного интервала ФЗ и ПЗ.

[Задание 2](#)

[Задание 3](#)

[Задание 4](#)

[Задание 5](#)

[Задание 6](#)

Задание 2

Краткое описание:

В борьбе с древними богами, сумасшедший Адам, может сам стать богом или демоном, либо остаться человеком. Помоги ему в мнимых и реальных битвах, выбери с какой частью души он готов расстаться ради очередной победы. Пошаговые битвы в новом, безумном мире и приключения, что изменят тебя навсегда.

Полное описание:

Древние Безымянные Боги проснулись из тысячелетней спячки, чтобы обнаружить процветающую Землю заново кишашую едой. Адам, хронический шизофреник, который запутался в том, что реально - а что галлюцинации, был вынужден выйти на улицу, так как его лекарства заканчивались.

Многолетний опыт борьбы с наваждениями превратил нашего героя в единственную надежду человечества, либо в наибольшее его проклятие. Все зависит от того какой он путь выберет и какой частью своей человечности он пожертвует ради выживания и победы. Использует ли он вампиризм для восстановления своей ментальной энергии и заодно станет на один шаг ближе к чудовищу, либо будет помогать надеясь на обратную помощь людей. А вы ведь знаете насколько люди благодарны.

Как в это играть :

1. Стараетесь балансировать на краю нормальности, чтобы можно было хоть как-то передвигаться в мире. Пользуйтесь лекарствами, молитвами, НЛП, вампиризмом, (итд) чтобы не провалиться полностью в пропасть безумия.
2. Вступать в пошаговые схватки, когда это необходимо, и по очереди использовать свои навыки и умения, человеческие и не очень - чем далее, тем менее.
3. Эволюционировать, так или иначе ты не сможешь остаться человеком и тебе придется делать выборы, которые будут тебя менять, и в конце концов, если ты выживешь ты сам станешь ангелом либо демоном.
4. Ты сможешь использовать вещи выпадающие с противников, но только если ты стал уже той сущностью, которая может их носить. К примеру ты достаточно дематериализовался, или есть достаточно ментальной энергии.
5. Тебе придется встречаться с все более сильными богами, чтобы под конец сойтись в битве с самим Кхтулу, если выживешь. И быть может к этому моменту, для того, чтобы победить его, тебе понадобится жизненная энергия всего человечества. И в итоге ты останешься единственным выжившим. И такой может стать победа.
6. Стань сам богом или демоном или же останься человеком - это твой выбор.

Задание 3:

№	Название	Описание	Категория	Приоритет
1	Движение < ^ >	Движение вправо, влево, прыжок	КОД, АРТ	1
2	Погружение в сумасшествие	Похоже на уход в Сумрак, либо умопомрачение в “Don’t starve”, постепенный шум на экране, появление новых сущностей и предметов, изменение дизайна уровня, меняется фоновый звук в локации	КОД, АРТ, ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН, ЗВУК	1
3	Временное прояснение	При использование лекарства, на некоторое время возвращается ясность мысли, меняется локация, тот же пункт , что и выше.	КОД, АРТ, ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН	1
4	Изменение свойств предметов при переключении	Многие предметы, НПЦ при переключении останутся, но получают другие свойства. У каждого предмета есть момент, когда он меняется на другой в зависимости от степени сумасшествия. То есть предметы меняются по очереди. Для каждого предмета нужно два концепта и свой арт.	КОД, АРТ, ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН	1
5	Пошаговая боевка	У героя есть 4 видимых слота: Где будут четыре активных навыка, которые различны в зависимости о выбранных навыков, одетого шмота и артефактов. Выбирается предмет и навык,(хил на себя, баф на себя, дебаф и атака на противника) (реф Darkest Dungeon). От количества ХП зависит сила удара, От Количества МП - сила заклинаний(the Banner Saga) Чем более поврежден НПЦ,ГГ тем слабее бьет либо защищается.	АРТ,КОД	1
6	Первые локации	2-3 первых локаций для прототипа Дом, Улица, Больница	АРТ, Левел Дизайн, Звук	1

7	Эволюция ГГ	Каждая дополнительная возможность или одетая шмотка кроме основных параметров изменяет внешность главного героя, (The Binding of Isaac),	АРТ,КОД, ЗВУК	2
8	Страница героя	Страница где можно одеть шмот и оружие, нацепить артефакт и выбрать, какие навыки будем апать	Арт,КОД	2
9	несколько базовых видов НПЦ	Основные НПЦ, которые будут встречаться в игре- люди (плохие/хорошие), монстры(Агрессивные/пассивные)	АРТ,КОД/ИИ	2
10	Несколько базовых модификаторов	Шмот, Оружие, Артефакты	Арт,Код	2
11	Несколько первых боссов	Сделать 1-2-х боссов с измененным ИИ и с отличающийся системой боя и навыками.	АРТ,КОД/ИИ, ЗВУК	2
12	Дерево навыков	Разработать базовое дерево навыков для ГГ	КОД, АРТ	3
13	Тестовые квесты	Второстепенные задания, которые герой может взять у людей или монстров в замен на новые предметы или навыки.	КОД, Нарратив :)	3

Задание 4:

Фишка : Переключение между мирами(вход/выход из “сумрака”)

Используемые параметры :

1. Глубина сумасшествия героя 1 - 100% (далее ГС) Сумасшествие наступает само по себе изменяется по логарифмической кривой. При 100% герой попадает в “Нирвану” и игра проиграна.
2. Интуиция/Эмпатия героя 1 - 3 Свойство, которое помогает увидеть через “ауры” предметы, с которыми Герой может взаимодействовать, но которые не видны, Максимум на +/- 3 уровня сумасшествия.
3. ХП - уровень Здоровия 1- 100
4. Человечность 1 -100 уровень “человечности” Героя, “чистоты его души”, проявляется визуальными изменениями во внешнем облике, чем меньше человечность, тем более похож на монстра наш Герой(Изменения происходят каждые 10%), также человечность может быть изменена при помощи модификаторов(шмот/оружие/артефакты) При Человечности меньше чем 60%, Люди будут воспринимать его как монстра и атаковать.
5. Уровни присутствия объектов (УС): 1 - 10, Есть десять уровней сумасшествия ГС/10. И каждый предмет окружения/шмот/оружие либо НПС имеет 5 параметров в зависимости от которого виден, или можно с ним взаимодействовать:
 - a. Уровень материализации(далее УМ) : это уровень где ГГ начинает взаимодействовать с сущностью(не путать с видеть). К примеру у людей -1, и герой их видит сразу, а у “Старцев” - 8 , что значит, что только став на 80% сумасшедшим, ГГ может увидеть Старцев. У Кхтулу - 9, что значит, что ГГ должен быть практически невменяемым, чтобы встретить Кхтулу и если он к этому моменту не будет готов - монстр его с легкостью/даже не заметив уничтожит.
 - b. Уровень Трансформации(Если есть)(далее УТ) - уровень когда сущность меняет свой внешний вид и соответственно свойства. К примеру обычные люди на 3 уровне сумасшествия превращаются в условного призрака, бандиты - в “горлумов”. Если УТ = -1 значит сущность не трансформируется. Нужно использовать для левел дизайнера, Некоторые стены будут трансформироваться в полупрозрачные сети, пройти их можно будет только потеряв ХП.
 - c. Уровень Дематериализации(УД) - уровень, когда сущность перестает взаимодействовать. К примеру с Обычными Людьми полностью перестаешь взаимодействовать на 8 уровне, что не значит, что их нельзя увидеть.
 - d. Уровень Появления/Явления - уровень, когда сущность/предмет становится видимым, что не значит, что с ними нельзя взаимодействовать. Для большинства предметов будет совпадать с Уровнем Материализации. Будет использоваться в основном для Левел Дизайна и битвы с боссами - к примеру Кхтулу может воздействовать на тебя с 8 уровня безумия, но увидеть ты его не сможешь. При

повышенной интуиции/Эмпатии эти предметы можно “почувствовать” через ауру, прямо атаковать можно только видимые предметы, но через АОЕ, либо специальные предметы, которые могут взаимодействовать с сущностями более высокого порядка, можно повреждать и невидимые сущности. К примеру “Порошок из Крови Старца” вызывает взрыв(АОЕ) которое может взаимодействовать с предметами от 5 до 10 уровня, и даже если герой не видит противников, но они там есть - он их может повредить.

- е. Уровень Исчезновения - Уровень, когда сущность перестает быть видимой, не всегда соответствует уровню дематериализации. Смотри на Уровень Появления.

Навыки и умения Героя важные для Фичи:

1. Интуиция (1-3): Возможность увидеть через вторичные признаки(Ауры/Пятна/Звуки) предметы, с которыми можно взаимодействовать, но они еще не видны.
2. Вампиризм - Превращение ХП нейтральных существ в пункты ментального здоровья, то есть уменьшается Глубина Сумасшествия. Каждое использование уменьшает человечность на 1%.
3. Выпить лекарство(только когда есть) уменьшается Глубина Сумасшествия на силу лекарства.

Анимация /Арт и звуки :

1. Окружение - меняется при каждых 10% сумасшествия. Как референс можно взять уровни “сумрака” из Ночного Дозора либо сумасшествие из Don't Starve. То есть вихри затуманивающие взгляд, ветер, пыль, маленький радиус видимости, звуки окружения должны меняться соответственно окружению.
2. Предметы и НПЦ: для каждого предмета и НПЦ мы можем иметь пять состояний в которых они могут находиться и для которых нужен арт и анимация :
 - a. Невидимый и Активный
 - b. Видимый до Трансформации и Активный
 - c. Видимый после Трансформации и Активный
 - d. Видимый до Трансформации и Неактивный
 - e. Видимый после Трансформации и Неактивный
3. и четырех анимации по превращению:
 - a. Невидимый -> Видимый
 - b. Видимый-> Активный
 - c. Активный ->Видимый
 - d. Видимый до трансформации->Невидимый
 - e. Видимый после трансформации ->Невидимый
 - f. Трансформация

Задание 5

Опросник после плейтеста:

1. Было ли вам просто управлять героем Да/Нет
2. Насколько удобен интерфейс игры от 1 до 10
3. Оцените пожалуйста визуальный стиль игры от 1 до 10
4. Были ли вам всегда понятно, что надо делать в игре Да/Нет
5. Насколько интересно было вам играть в Take Your Pills от 1 до 10

Логирование должно отвечать на следующие вопросы:

1. Каковы параметры игрока через час игры?
2. Какие навыки выбирают игроки чаще всего?
3. Зависит ли это от их поведения в игре?
4. Влияет ли выбор навыка на получаемый шмот, наносимый урон, проведенное время в игре?
5. Сколько попыток делает игрок, чтобы пройти локацию? Какой при этом максимум/минимум попыток?
7. Где на данной локации игроки умирают чаще всего?
8. Проходят ли игроки текстовые квесты(время на ответы)?
9. Занимается ли игрок обменом/торговлей с НПС персонажами?

Поэтому мы должны логировать раз в тридцать минут полное состояние главного героя(Array в JSON формате со всеми значениями параметров, одетыми предметами, составом рюкзака и позиционированием на карте)

Также нам важен лог смерти, получения нового уровня, победы и поражения, проведение транзакции, взятие и выполнение квеста.

Задание 6

Самая большая проблема любой игры является ее реиграбельность и это связано с конечным количеством контента, который студия готова выдавать за единицу времени.

Поэтому есть два **очевидных** варианта применения нейросети(и оба для **генерации нового контента**) Кода в C++ не будет, но больших проблем с ним не вижу, есть больше вопросов с источником контента для обучения сети.

Можно использовать еще нейросеть для помощи запутавшимся игрокам(вместо туториала) :

1. **Левел Дизайн.** То с чем нехорошо справляется Рандомная Генерация Уровней можно обучить нейросеть. Пропустить через нее столько хороших уровней, пока она не сможет “генерировать/выбирать” свои. Безусловно изначально уровни должны проверяться Левел Дизайнером, пока сеть стабильно не начнет выдавать играбельные локации.

Так как одним дизайнером обучить сеть очень сложно - нужно создать инструменты для моддинга и распиарить моддинг, поддерживать коммюнити, которое занимается моддингом и разрешить продавать моды игры в стиме к примеру. Я думаю, что в этом случае может быть достаточно информации, чтобы сеть имела достаточно информации для обучения.

И даже в этом случае нужно иметь информацию об уже созданных и находящихся в игре локациях, важно, чтобы локации отличались между собой достаточно, чтобы прохождение локации вызывало интерес игрока.

2. **Генерация новых существей** : НПЦ, Шмот, Оружие и Талисманы

Давайте рассмотрим как могла бы выглядеть сеть, которая создавала бы **новых боссов**, на уровнях ранее созданными нами -же. Изначально мы должны были ее обучить, для этого мы должны пропустить всех существующих боссов через нее.

Обговорим условия : Боссы должны отличаться между собой визуально, если они имеют разные свойства либо навыки. Чем больше разница, тем больше должны отличаться и чем меньше разница - тем меньше.

Для этого мы должны изначально сделать конструктор для монстров, в том числе и визуально конструировать(лапы/руки/голова/туловище итд), цвет, плюс параметры и свойства.

Прогнать достаточное количество рисунков через сеть, чтобы она могла определить часть тела и создавать/незначительно модифицировать существующие.

Прогнать через сеть все существующие имена монстров.

И так далее по всем параметрам. где может существовать открытая информация по лавкрафтоподобным монстрам.

(Визуалка/навыки/звуки/имена....)

Запустить полуобученую сеть и отбраковывать боссов, пока она не начнет выдавать, то что вам нужно.

Периодически продолжать обучать сеть.

3. **Помощь застрявших игроков** :

Тут все банально : Сеть обучается прохождению локаций от самих игроков. И если видит в дальнейшем нетипичное поведение игрока при невозможности пройти локацию(несколько раз) Начинает аурами подсказывать "правильное" очередность движений/применений навыков для того, чтобы пройти успешно уровень.

