

Концепт игры:

Мир игры – подводное пространство. Герой – персонаж, которому предстоит погрузиться на морское дно, чтобы вернуть пророненный в воду предмет, и всплыть обратно.

Травмы сеттинга: нехватка воздуха, подводные монстры, чужая для героя среда, физика окружения.

Таблица типовых действий:

Типовое действие	Противодействие	UX	Поломка типового действия
Поиск воздуха	Перемещение пузырей с воздухом при приближении к ним	Персонажу игрока необходим воздух. Под водой есть небольшие пузырьки, подплывая к которым герой может вдохнуть и продолжить погружение, однако, при приближении они, под действием колебательных волн, отдаляются от персонажа. Чтобы добраться до них, игрок должен тщательно выбрать угол, траекторию и скорость движения.	Пузырики могут быть нескольких типов. На первых этапах игры герою будут встречаться только обычные бесцветные пузыри, которые пополняют запас воздуха. Однако по мере погружения будут появляться и другие. Зеленые – помимо дыхания восстанавливают немного здоровья, фиолетовые – позволяют плыть быстрее, а бирюзовые не короткое время защищают от врагов. Поломка происходит в момент, когда игрок привыкает к бонусам от пузырей. Вместо зеленых, фиолетовых и бирюзовых, чаще на локации начинают генерироваться красные, медленно отнимающие здоровье, желтые - замедляющие, и черные – привлекающие опасных врагов. Из-за дефицита воздуха герою игрока все равно придется подбирать пузыри с негативными эффектами, чтобы не захлебнуться. Появление обычного бесцветного пузырька или, тем более, пузырька с баффом будет восприниматься уже как подарок, а не как обыденность, а его поимка станет приоритетной задачей.
Погружение	Архимедова сила	Погружению игрока мешает сила Архимеда, выталкивая его на поверхность. Чтобы сохранять прогресс в погружении, нужно будет все время направлять героя вниз,	Типовое действие ломается, когда герой достигает дна и забирает предмет. Теперь начинает действовать сила тяготения. Персонажа будет тянуть ко дну, и чтобы всплыть на поверхность, игрок должен будет постоянно направлять его вверх.

		иначе, он будет медленно всплывать.	
Видимость	Ограничение обзора по мере погружения	Чем глубже герой погружается, тем меньше света проникает под воду. Границы обзора сужаются, создавая дополнительные трудности для игрока. Разглядеть пузырьки с воздухом и врагов становится труднее. Однако в определенный момент начнется процесс адаптации, и граница обзора стабилизируется.	Типовое действие ломается, когда герой всплывает. Его глаза уже привыкли к темноте и, чем ближе свет, тем сложнее ему ориентироваться. Теперь области не затемняются, а, наоборот, высветляются. Адаптация зрения к темноте в этом моменте работает против персонажа игрока.

Примеры использования сломанных типовых действий игроком:

- 1) Игрок уверен в своей стратегии и пополняет запас воздуха из пузырей с отрицательными эффектами. Выбор в таком моменте осуществляется исходя из приоритетов игрока: тратить время и искать «безопасный» источник воздуха, или воспользоваться ближайшим пузырьком с отрицательными эффектами. Если игрок уверен в своих силах, он может быстро продвигаться вниз или всплывать вверх, потребляя только «опасные» пузырьки. Ведь главным ресурсом по-прежнему остаются время и воздух, а остальное – второстепенно.
- 2) Использование физики для ухода от атак. Если игрок приспособится, то сможет использовать законы физики, чтобы избегать атак врагов. Ведь архимедова сила и сила тяготения позволят ему быстрее набирать скорость в вертикальной плоскости.