Двойной шок 4

Седьмая ось

(Священная война или о том, как ты подружил всех)

Небольшая оговорка! В данной работе автор не пытается обидеть поклонников домашних компьютеров или игровых приставок, и поклонников популярных игровых вселенных. Автор украсил текст иллюстрациями, на которых игра представлена как двухмерных платформер с видом сбоку.
Внимание! Ссылка на демонстрационную версию в конце.

Завязка

Главный герой игры – подросток, который попадает в мир компьютерных игр. Только он сможет спасти своих любимых героев, а также свой собственный мир от злодеев компьютерных игр. Главный герой находит джойстик «Двойной шок 4», с помощью которого он получает способность влиять на окружающий игровой мир.

Главный герой, попадая в игру, не сразу осознает, что сам становится героем игры и есть игрок в реальном мире, который играет в эту игру.

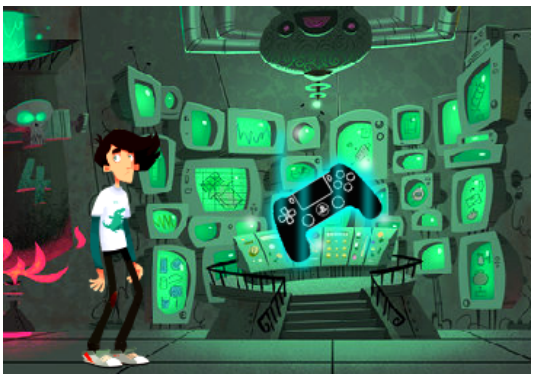
В игру наш герой попадает случайно. После прохождения самой сложной видеоигры на его любимой приставке он получает секретный код. Активировав секретный код в магазине, главный герой скачивает ранее неизвестную ему программу «Седьмая ось». При первом запуске программы открывается портал в мир игр, и из портала выходит неизвестный черный злодей. Оказывается, злодею до смерти надоело проигрывать игрокам в компьютерных играх, и вот теперь он выходит в реальный мир немного развлечься (в меру своей злодейской фантазии), а нашего героя забрасывает в игру, чтобы тот не особенно мешал. Теперь основная цель главного героя – найти выход из игры и спасти реальный мир. Кроме того

не стоит забывать про остальных злодеев, которые поняли, что есть способы выбраться в реальный мир и пытаются повторить подвиг первопроходца.
В игре наш герой встречает любимых персонажей, и теперь он будет помогать им в битве со злом: герои Джек и Дэкстер будут сражаться со злыми братьями Дарио и Груиджи, Рэтчет и Клэнк бьются против Межзвёздного крыса и его команды, Крэш Бандикут против дикобраза Фоника, Нарико против колдуньи Грозельды, Нейтан Дрейк против Валана Эйка, Добрый спартанец Кратос против злого морского пехотинца Даркуса Меникса, Слай Купер против Шамус Даркан, Коул МакГрас против Мастера Грифа, Принцесса толстушка против королевы Глич, Сэкбой против Кривы Звиньяты ☺, Сорванец против ужасного пылесоса Цырби, Нак против Гигамэна, Джоэл и Элли против Гронки и Гриди Конгов из страны обезьян.

Игровой процесс

Жанр игры: приключенческий платформер для Playstation 4 и джойстика Dualshock 4

Главный герой, попадая в игру, не сразу осознает, что сам становится героем игры и есть игрок в реальном мире, который играет в эту игру. Раскрывается это следующим образом: когда главный герой подбирает в игровом мире джойстик «Двойной шок 4» и пытается его применить, то у него сначала ничего не получается, так как джойстик не реагирует привычным образом, т.е. не загораются индикаторы, не проигрываются звуки, нет вибрации. Главный герой предпринимает еще несколько попыток использовать джойстик, не видит изменений, и у него опускаются руки. Внезапно джойстик оживает, и на него начинают поступать какие-то непоследовательные сигналы, не связанные с кнопками, которые главный герой нажимал до этого. Он догадывается, что возможно, стал героем чьей-то игры, и теперь у него есть помощник в реальном мире. Главный герой пытается общаться с игроком игры: «Эй, если меня кто-то слышит, сделайте так, чтобы индикатор джойстика показал зеленый два раза подряд!». Игрок изучает возможности и выполняет просьбу главного героя, а главный герой понимает, что его догадка была верна, и работа индикаторов «Двойной шок 4» частично зависит от контроллера игрока. У игрока и главного героя появляется система общения, которая схематично изображена на картинке внизу. Получается, что «Седьмая ось» это программа, связывающая мир игры с сенсорами и индикаторами Dualshock 4 игрока, это своеобразный декодер поступающей информации из мира игры.



Игроку и герою предстоит изучать мир своих любимых игр с помощью контроллера Dualshock 4. Как известно, у контроллера есть свой динамик, световой индикатор и вибрация - все эти особенности используются в игре, и с их помощью игрок может побеждать врагов и решать головоломки.

Изучать объекты можно прикрепляя к ним виртуальный джойстик (джойстик главного героя).

Позднее в процессе игры наш герой найдет контролирующий сенсор «Гринтис». Этот сенсор позволит влиять на окружающий мир, находясь на некотором расстоянии от объектов (проще говоря, его можно кидать в н информацию удаленно).

Можно использовать «Двойной шок 4» или сенсор и для взаимодействия с объектами и окружающими персонажами: для вращения, передвижения объектов, общения с любимыми персонажами, передачи команд им (например, защититься или атаковать).
На концепциях изучения мира и взаимодействия с ним будет построено много задач для игрока и главного героя.

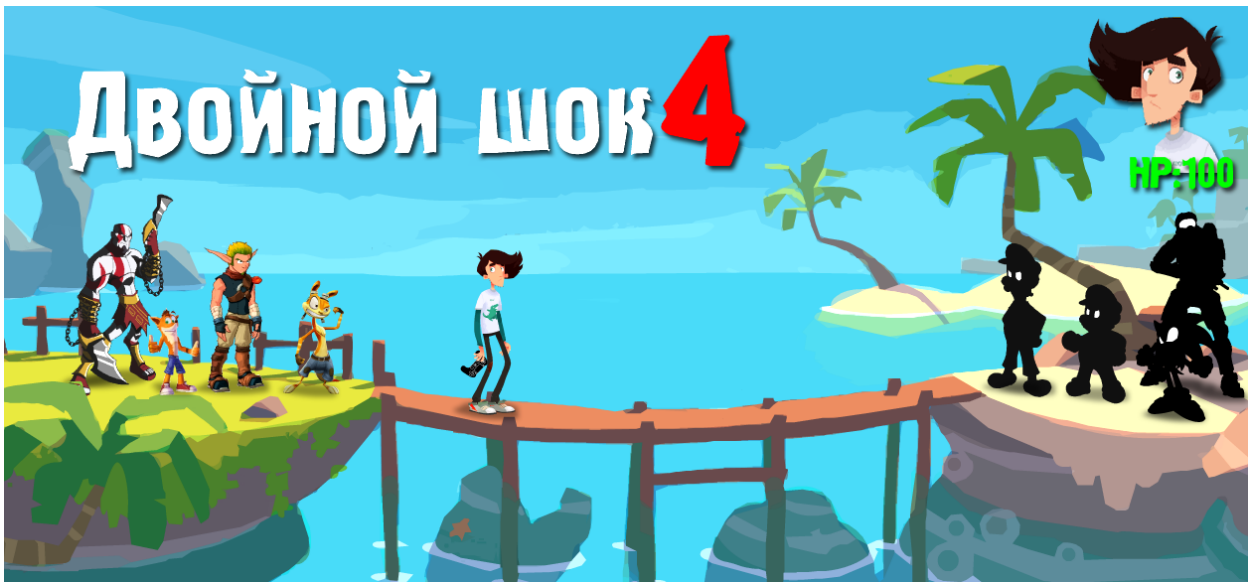
Главному герою с помощью игрока предстоит помочь найти выход из игрового мира, вернуться в реальный мир и остановить злодея. По пути главный герой исследует мир, попадает в игровые реальности различных персонажей, решает головоломки, встречает персонажей игр, получает от них ценную информацию, помогает им победить злодеев. Также по ходу игры встречаются боссы, к битве с которыми нужно будет подготовиться.

В мире Нэйтана Дрейка главного героя ожидают сокровища, приключения и загадки древних цивилизаций. Придется разгадывать сложные шифры, например, для разгадывания одного из них, нужно будет вращать кодовые замки. Делать это можно будет с помощью контроллера игрока и джойстика главного героя. Главный герой прицепляет «Двойной шок 4» к вращающемуся кодовому диску, а игрок с помощью своего контроллера наклоняет его в нужную сторону.
В мире Сэкбоя будет целый лабиринт, который нужно вращать с помощью джойстика, чтобы добраться до цели. И конечно из мира Сэкбоя главному герою не удастся уйти без веселых стикеров.

Игроку и герою вместе предстоит изучать мир своих любимых игр с помощью светового, звукового и вибро-индикатора контроллера Dualshock 4.

В игре будут встречаться боссы. Дикобраз Фоник умеет очень быстро бегать и игроку предстоит найти способ победить его. Например, способность Кратоса замедлять время была бы весьма кстати.
В эпизодах игры будут встречаться различные задания. В одном из них нужно будет обезвредить смертельно опасное оружие, и для этого нужно безошибочно повторить последовательность цветов, которая будет показана световым индикатором джойстика игрока Dualshock4.
В другом задании нужно искать выход из подземелья: игроку известна цветовая комбинация для достижения выхода, а от главного героя потребуется внимательное изучение окружающей обстановки. Если главный герой подходит ко входу в

следующую комнату, то джойстик игрока будет загораться цветом входа, и игроку нужно давать главному герою правильные инструкции идти в эту дверь или нет.



Вот еще одно задание: Ратчет и Клэнк застряли в лабиринте и нужно помочь им выбраться. Чтобы это сделать, нужно открыть дверь с непростым кодовым замком, на котором вместо привычных цифр изображены загадочные символы. Главный герой прикладывает джойстик к замку, и из контроллера игрока начинает циклично звучать звуковая последовательность. При исследовании лабиринта оказывается, что на некоторых объектах лабиринта изображены те же символы, что и на замке, а при прикладывании джойстика к ним из динамика контроллера игрока слышатся различные звуки. Становится понятным, что для ввода правильного кода нужно найти объекты с походящим звуком, а цикличную звуковую последовательность хорошо бы и запомнить. После нахождения всех нужных объектов главный герой вводит правильную комбинацию символов, и дверь открывается.

Стоит главному герою оставить сенсор в комнате, как обитатели выберутся из своих укрытий, а игрок получит с этого сенсора необходимые данные.

Задание со временем будет усложняться. Появятся объекты, до которых невозможно будет добраться, чтобы приложить джойстик. В этом случае нужно будет пользоваться сенсором, который можно кинуть на некоторое расстояние и получить звуковую информацию удалённо. Код замка также будет усложняться: сначала к звукам добавятся ещё и цвета, которые будут отображаться на цветовом индикаторе контроллера игрока, затем добавятся вибро-паттерны, которые очень похожи на азбуку Морзе – с помощью короткой и длинной вибрации джойстика можно создать своеобразный код.
В некоторых комнатах, которые встретятся на пути главного героя, на первый взгляд может ничего не быть. Но стоит главному герою оставить сенсор в комнате и спрятаться, как обитатели комнаты перестанут бояться и выберутся из своих укрытий, а игрок получит необходимые данные с оставленного сенсора.

С помощью сенсора «Гринтис» можно будет узнать об уязвимых местах врагов. Игрок может испробовать все возможные приёмы, чтобы узнать, что именно не нравится врагу, а может прикрепить на врага сенсор и проверить уязвимые места заранее. Решать игроку, но стоит учитывать, что на приёмы тратится батарейка, да и главный герой может в процессе несколько пострадать.

После того как главный герой и игрок находят возможность отправить главного героя обратно в реальный мир, их ожидает сюрприз: уже побежденные злодеи собираются все вместе для финальной битвы. Главный герой сможет вернуться в реальный мир только если поможет добрым персонажам в финальной битве добра со злом.

Когда финальная битва выиграна главный герой имеет возможность вернуться в реальный мир и может взять с собой в помощь одного из добрых персонажей. Главный герой хорошо понимает, что необычных персонажей в реальном мире ожидают опасности, поэтому нужно брать кого-то, кто не будет привлекать сильно много внимания (например, Дрейка, Элли, Джоэла, Кратоса и т.д.). Когда решение принято, главный герой отправляется обратно в реальный мир.

После отправки главного героя и его компаньона в реальный мир на экране показываются титры, а затем главное меню игры, через секунду игрок получает в PSN сообщение от незнакомого игрока с благодарностью за помощь в возвращении и привет от компаньона.
Кажется, что игра закончена, но во втором пришедшем сообщении главный герой сообщает, что компаньон потерял свои способности в реальном мире (как в фильме Последний кино герой) и контроль над ним тоже утерян, так как джойстик «Двойной шок 4» в реальном мире тоже не работает. Он надеется, что игрок все ещё может контролировать компаньона с помощью своего Dualshock 4. В конце второго сообщения содержится код.

> ***Прыгать можно с помощью кнопки R1, а если во время прыжка дёрнуть сам контроллер вверх, то персонаж подлетит немножечко выше ☺.***

Игрок вводит код в игре и видит, что главный герой организовал видео-трансляцию (вид от первого лица) и вовсю занимается поисками главного злодея. С главным героем находится выбранный компаньон из игрового мира. При этом в реальном мире компаньон утрачивает свои специальные способности и становится уязвимым.
В зависимости от изначально выбранной игроком сложности игры злодей в реальном мире занимается различными делами:

- При легкой сложности – злодей не нашел свое место в реальном мире, главный герой находит его в кабинете психотерапевта, фото злодея висит на доске самых сложных пациентов клиники. Главному герою легко удается уговорить злодея вернуться обратно (нужно выбирать правильные реплики в ходе разговора со злодеем, напомнить ему его имя).

- Средняя сложность. Злодей сколотил банду, своими быстрыми нападениями они наводят ужас на население города, к приезду полиции банда всегда успевает скрыться. Главному герою необходимо незаметно проникнуть на базу банды, подслушать план следующего нападения и предупредить полицию о деталях плана. Далее главный герой прибывает на место нападения и наблюдает за тем, как разворачиваются события. Полиция арестовывает всех членов банды, в том числе и главного злодея, его сажают в специальный фургон. Главному герою необходимо отвлечь полицию (с помощью компаньона) и угнать фургон с арестованным злодеем. В специальном месте главный герой дожидается прибытия компаньона и вместе они открывают фургон со злодеем. Выясняется, что просто так злодей сдаваться не намерен, и его нужно уговорить силой. К счастью, по какой-то причине выясняется, что управление стихиями с джойстика все еще работает (скорее всего, из-за присутствия злодея в реальном мире и покачнувшегося равновесия добра и зла). Игрок помогает главному герою и его компаньона победить злодея и вернуть его в игровой мир. После победы главному герою необходимо уйти подальше от места сражения, потому что туда начинает прибывать полиция (кто-то сообщил им о странных вспышках и возможно угнанном фургоне).
- Высокая сложность. Злодей успел найти свое место в политических структурах страны, окружить себя армией наемников и сосредоточить в своих руках власть и финансовые потоки. Главному герою предстоит непростая задача проникнуть в резиденцию злодея, победив армию его телохранителей и избежав расставленных ловушек, а также победить злодея в эпичной финальной битве. Во время битвы злодей будет вызывать из игрового мира новых злодеев, создавать иллюзии, и даже заставит компаньона главного героя сражаться на своей стороне.

Управление

Приёмы назначены на кнопки джойстика , чем сильнее нажата кнопка, тем сильнее приём, но при сильных нажатиях батарейка расходуется быстрее.
Вот пример: герой кидает во врага заряженный сенсор, узнаёт по жёлтому цвету джойстика, что у врага уязвимость на электричество, не очень сильно нажимая на кнопку треугольник игрок слегка начинает трясти врага током, но тут к врагу прибегает подмога, и теперь уже есть смысл увеличить радиус действия электрошока, а для этого нужно нажать кнопку посильнее.

> ***"Зайди на сайт strategе.ru, там собрались хорошие ребята, они помогут тебе решить эту задачу." - подсказка***

На каждую кнопку установлена своя стихия:

- – электричество. При слабом нажатии – удар током, при сильном – увеличивается радиус поражения.
- – огонь. При слабом нажатии – огненный шар, при сильном – огнемёт.
- – вода. При слабом нажатии – льет как из лейки, при сильном вызывается дождь.
- – мороз. При слабом нажатии – снежок, при сильном – вьюга.

Показателем истинного игрового профессионализма будет грамотное сочетание стихий:

- Дождь + Электричество дадут повреждение по всему полю, главное успеть спрятаться самому.
- Дождь + Мороз, дадут ледяной дождь.
- Лейка + Снежок позволяют строить небольшие ледяные мостики.
- Снежок + Огонь дают воду.

С помощью левого аналогового стика герой перемещается влево и вправо, вверх и вниз по лестницам, а также приседает при нажатии вниз.

С помощью правого аналогового стика можно ставить щит в заданном направлении. Игроку придется выбирать между атакой или защитой, ведь использовать правый стик и нажимать одновременно кнопки атаки сложно. С этим нелегким выбором будет связано очень много весёлый ситуаций в игре (выбираем горшочек или дудочку).

Прыгать можно с помощью кнопки R1, а если во время прыжка дёрнуть сам контроллер вверх, то персонаж подлетит немножечко выше ☺. Многие игроки все время так делают во время игры, и наконец-то от этого будет польза.

Если провести линию по тачпаду контролера, то по направлению линии можно запустить заряженный сенсор. Кроме того, компаньона героя можно будет переместить, указав точку на экране с помощью тачпада.

Специальные возможности зависят от мира и компаньона. Задействовать их можно с помощью крестовины. Крэш Бандикут сможет давать игроку свою маску вуду для защиты, Кратос сможет замедлять время, а Джэк и Дэкстер оказывают большую огневую поддержку и т.д.
Если игрок где-то застрянет, то через некоторое время главный герой будет давать ему подсказку: "Зайди на сайт strategе.ru, там собрались хорошие ребята, они помогут тебе решить эту задачу."

Демонстрационная версия (примерно 12 Мб)
Для интернет браузера (рекомендуемый формат)
Для Windows (если не заработало в браузере)

Автор: Александр Кондырев
Выражаю благодарнось за помощь в оформлении работы иллюстрациями Ивану Чебану (Комсомольск-на-Амуре)

7 февраля 2015 года, Москва