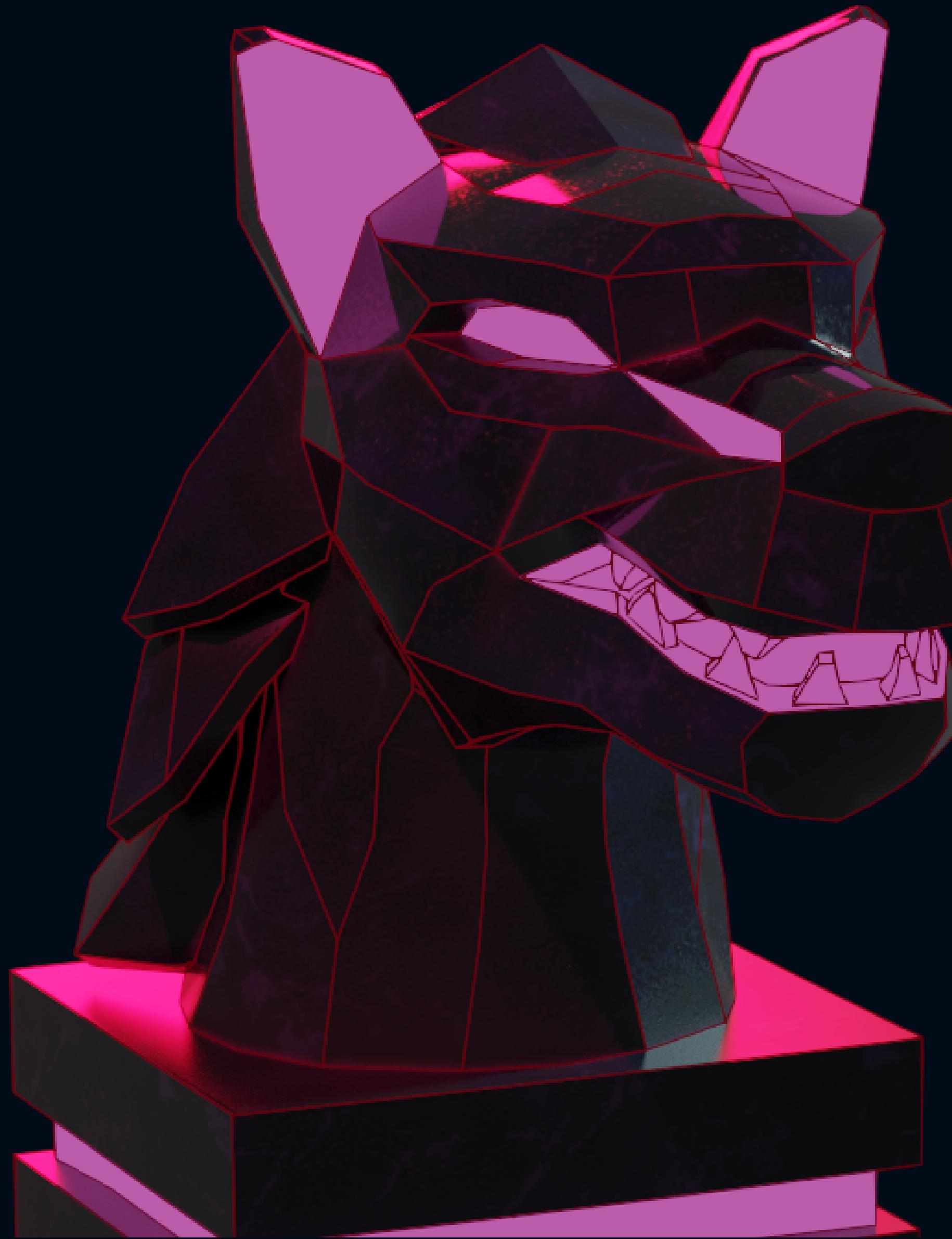


CYBER GREECE

КОМАНДА RAPID GALAXY

Тарасова Екатерина



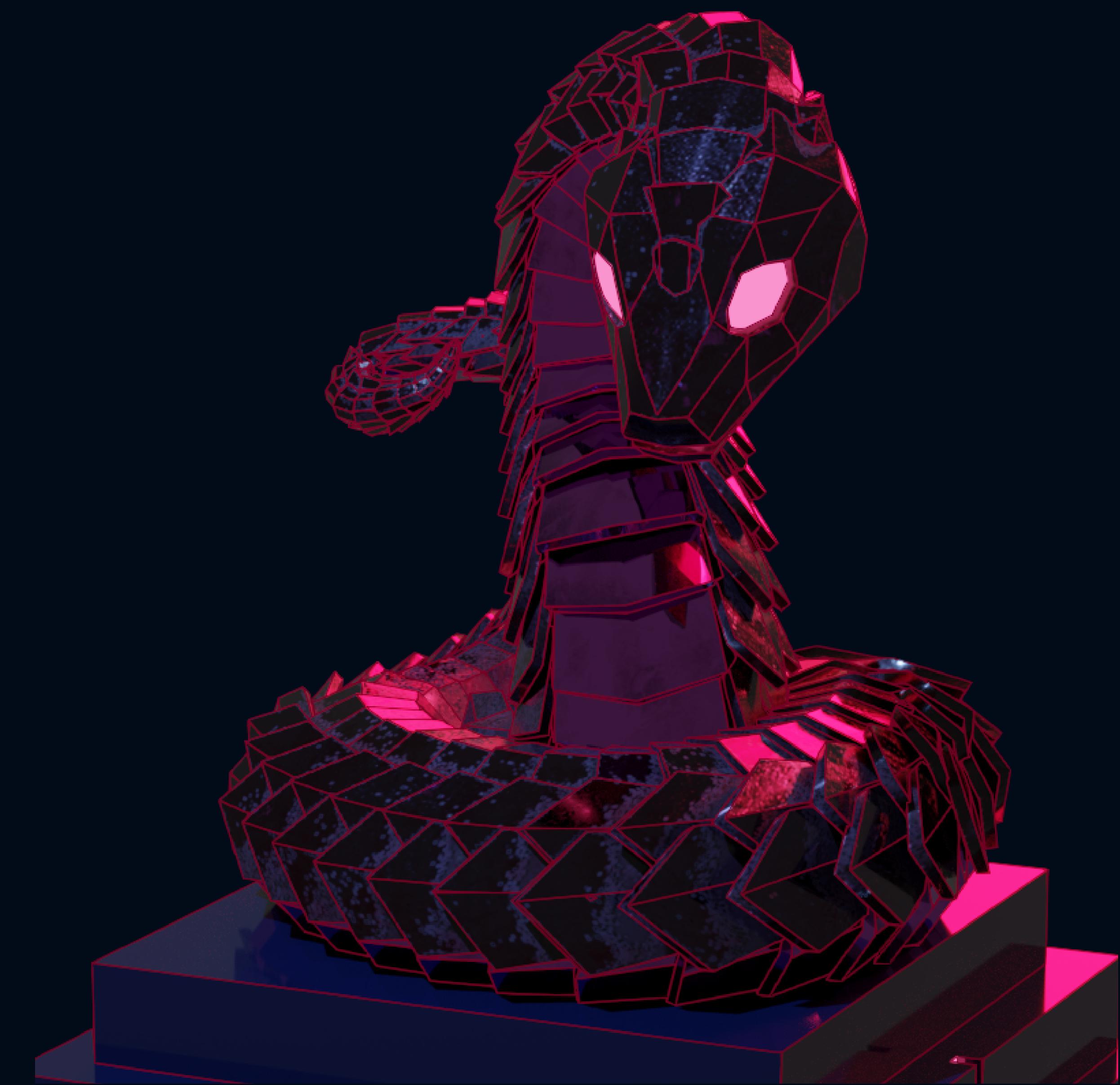
Тим-лид, level-дизайнер

Кузнецов Илья



Программист

Янкова Екатерина



3D-художник, level-artist

ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Выбраться из древнего лабиринта с ожившими статуями и Минотавром может оказаться тяжело. Но, когда ты ловкий вор, ты можешь попытаться украсть все свитки и открыть порталы наружу.

Игра для второго заказчика, желающего **черную** игру.

ВИД: 3D low-poly графика от первого лица

ЖАНР: стелс-квест

СЕТТИНГ: Лабиринт Минотавра в научно-фантастическом киберпанковом мире.

ПЛАТФОРМА: PC

ДВИЖОК: Unreal Engine 5.3

РАСКРЫТИЕ «ЧЕРНОГО»

УДАЛОСЬ РЕАЛИЗОВАТЬ:

- Темные игровые оттенки;
- **Амплуа главного героя:** вор, которого разыскивают;
- **Основная цель:** собрать все свитки и выбраться из Лабиринта незамеченным;
- **Ночь:** отражение естества главного героя через звездное небо (тоже работа с окружением).

НЕ УДАЛОСЬ:

- Позитивные цвета — знак/предзнаменование опасности;
- Хоррор-элементы.

ПОПРАВКИ

- Игра планировалась как стелс-хоррор, но пока элемент «хоррора» удалось реализовать лишь через преследование игрока Минотавром;
- Полностью воссоздать киберпанк не хватило времени; в будущем предстоит дорабатывание этого.

ПОСМОТРЕТЬ

РЕФЕРЕНСЫ: ГЕЙМПЛЕЙ

Escape the Backrooms



Множество путей, из которых нужно найти выход, и различные опасности на пути.

Thief



Режим стелса, использование окружения для маскировки.

РЕФЕРЕНСЫ: ВИЗУАЛ

Визуальные референсы генерировались с помощью Midjourney 6.0 и основывались на тегах «киберпанк» и «древняя Греция».

К сожалению, воплотить идею киберпанковости не хватило времени: пока от него есть лишь неон.

Totally Accurate Battle Simulator



Low-poly 3D

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Любители стелса и пощекотать свои нервы, убегая от врагов.

Пользователи РС, в возрасте 16-22 лет, любящие эстетику греческой мифологии и киберпанка. Любители одиночных стелс-игр, Escape the Backrooms и других **хоррор**-квестов*.

*Пока в игре не удалось воссоздать настоящую эстетику хоррор-квеста, но это остается в планах на будущее.

USP

АТМОСФЕРА

Сочетание киберпанка (сандалпанка) и древнегреческого Лабиринта Минотавра.

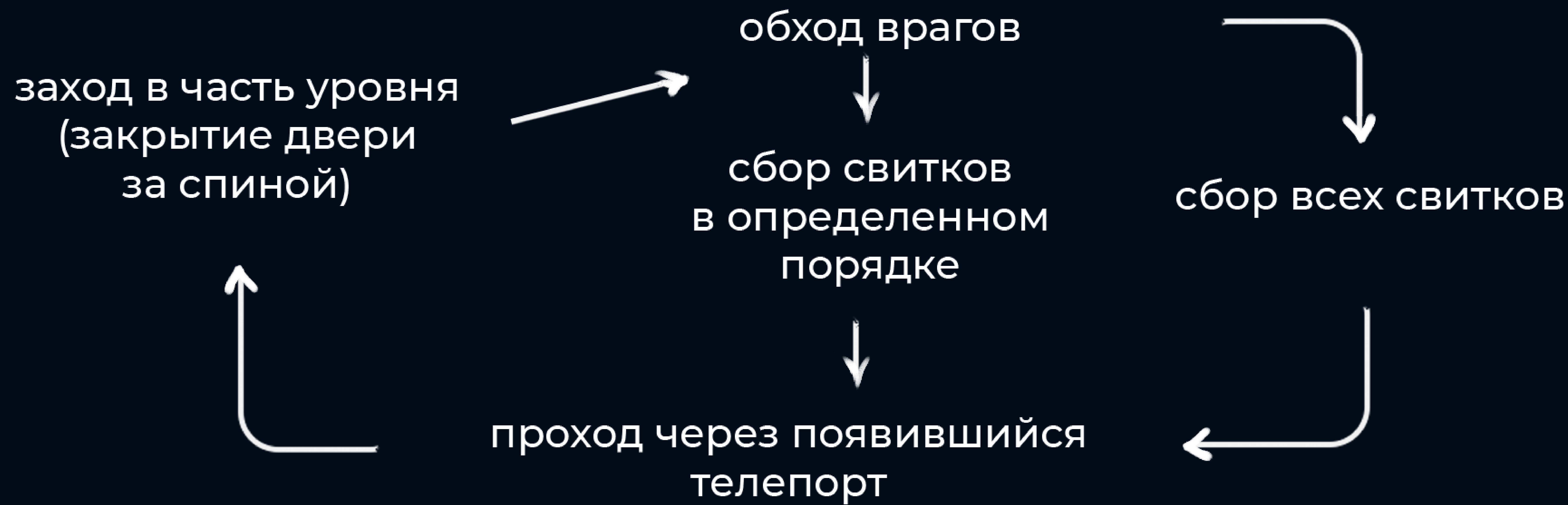
ПУТАНИЦА В ОПАСНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Лабиринт со множеством путей, кишащий опасными статуями и огромными Минотаврами.



ГЕЙМПЛЕЙ

CORE-LOOP



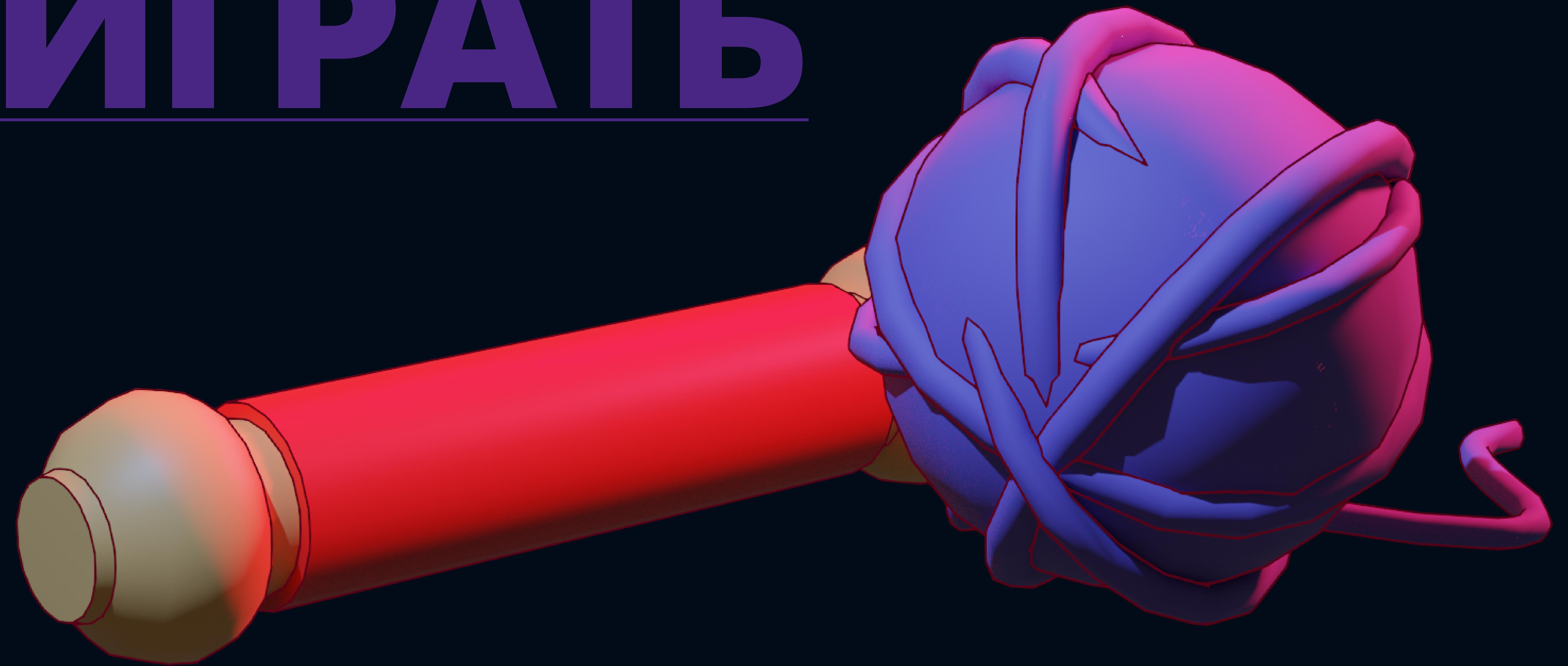
УПРАВЛЕНИЕ

Базовое перемещение — **W, A, S, D**;

Приседание, возможность спрятаться
под объектами — **CTRL**;

Взаимодействие — **F**.

ПОИГРАТЬ



ТИМ-ЛИД

Тарасова Екатерина



КООРДИНАЦИЯ И КОНЦЕПТ

- Раздача тасков для выполнения;
- Составление пайплайна работы в гугл-документе;
- Финализация мыслей касательно концепта;
- Составление пайплайна работы в гугл-документе.

Для сохранения понимания концепции велись несколько документов:

- общий для командного jam'a;
- GDD ([можно ознакомиться по клику](#))

LEVEL-ДИЗАЙН

- Создание схем уровней Лабиринта;
- Сборка уровней в Unreal Engine;
- Частичная расстановка игровых ассетов.

СХЕМЫ УРОВНЕЙ: ОСНОВНЫЕ



СХЕМЫ УРОВНЕЙ: ФИНАЛЬНЫЙ



ОСТАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

- Создание иконок интерфейса в нескольких видах;
- Сбор и генерация референсов через Midjorney;
- Сборка презентации;
- Настройание визуала и света;
- VFX и некоторые арт-элементы.



ПРОГРАММИСТ

Кузнецов Илья

ВРАГИ

Прописывание логики различных врагов.

СТАТУЯ ГОЛОВ ЦЕРБЕРА

Крутится вокруг своей оси, имеет три зоны видимости.

При попадании в поле зрения мгновенно убивает и рестартит игру с момента последнего сохранения.

МИНОТАВР

Патрулирует территорию. Может на время останавливаться в некоторых точках, а потом двигаться дальше.

Если видит игрока, бежит на него.
От него можно укрываться под «лежанками».

СТАТУЯ ЗМЕИ

Статична. Есть область, внутри которой видит игрока.

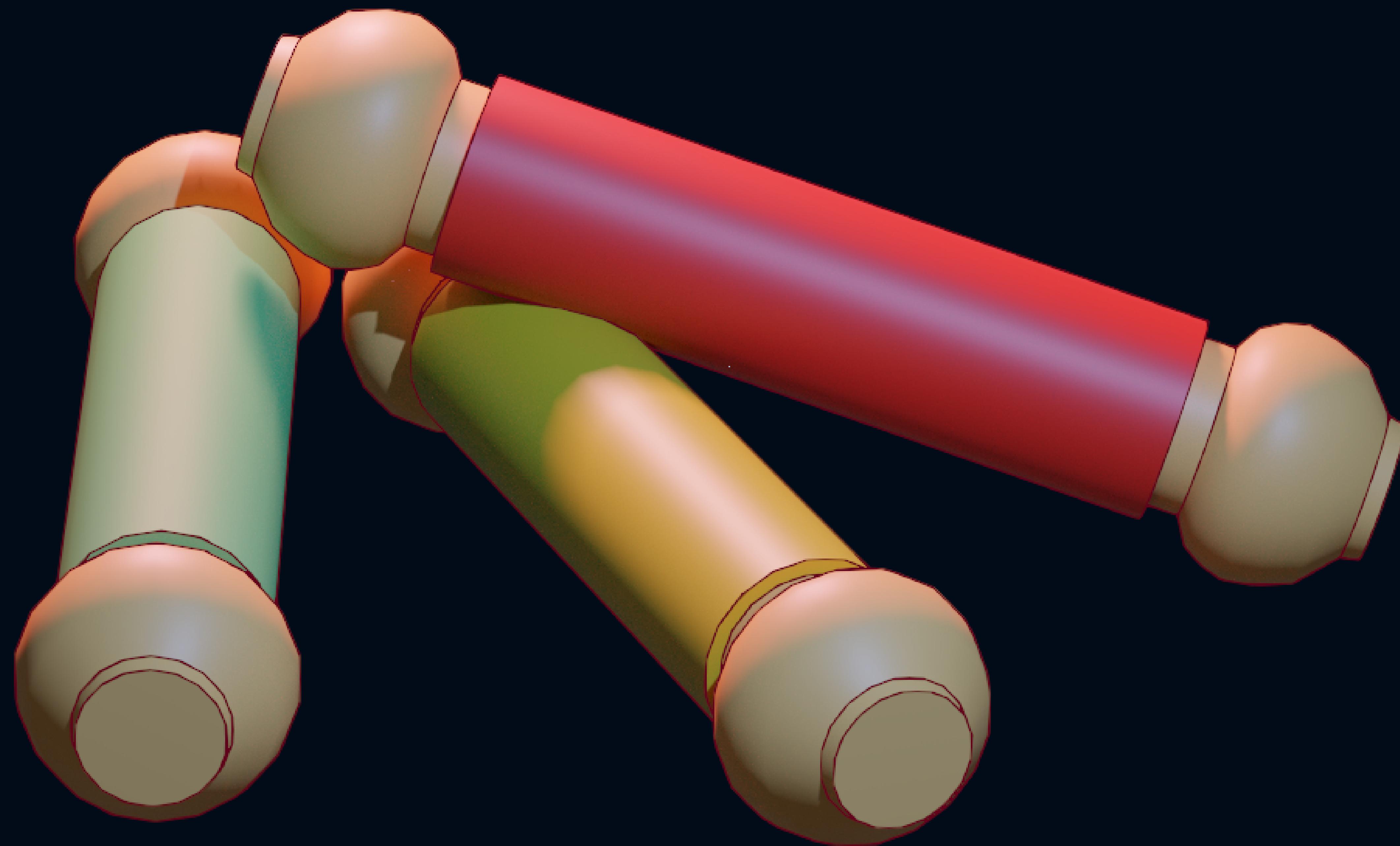
Если видит игрока внутри своего поля зрения, то убивает его.

СВИТКИ

Написана логика подбора различных свитков:

- просто подбор свитков;
- по очередности цветов;

В каждой части уровня свитки служат «пропускным» пунктом, который открывает портал в «главный зал».



ТЕЛЕПОРТЫ И ПОРТАЛЫ

ВОШЛИ В ИГРУ

- При входе в часть уровня за спиной игрока закрывается арка. Вернуться назад нельзя: нужно найти все свитки и тогда откроется портал обратно.
- Порталы в разные части уровня;
- Финальный уровень открывается после прохождения трех предыдущих.

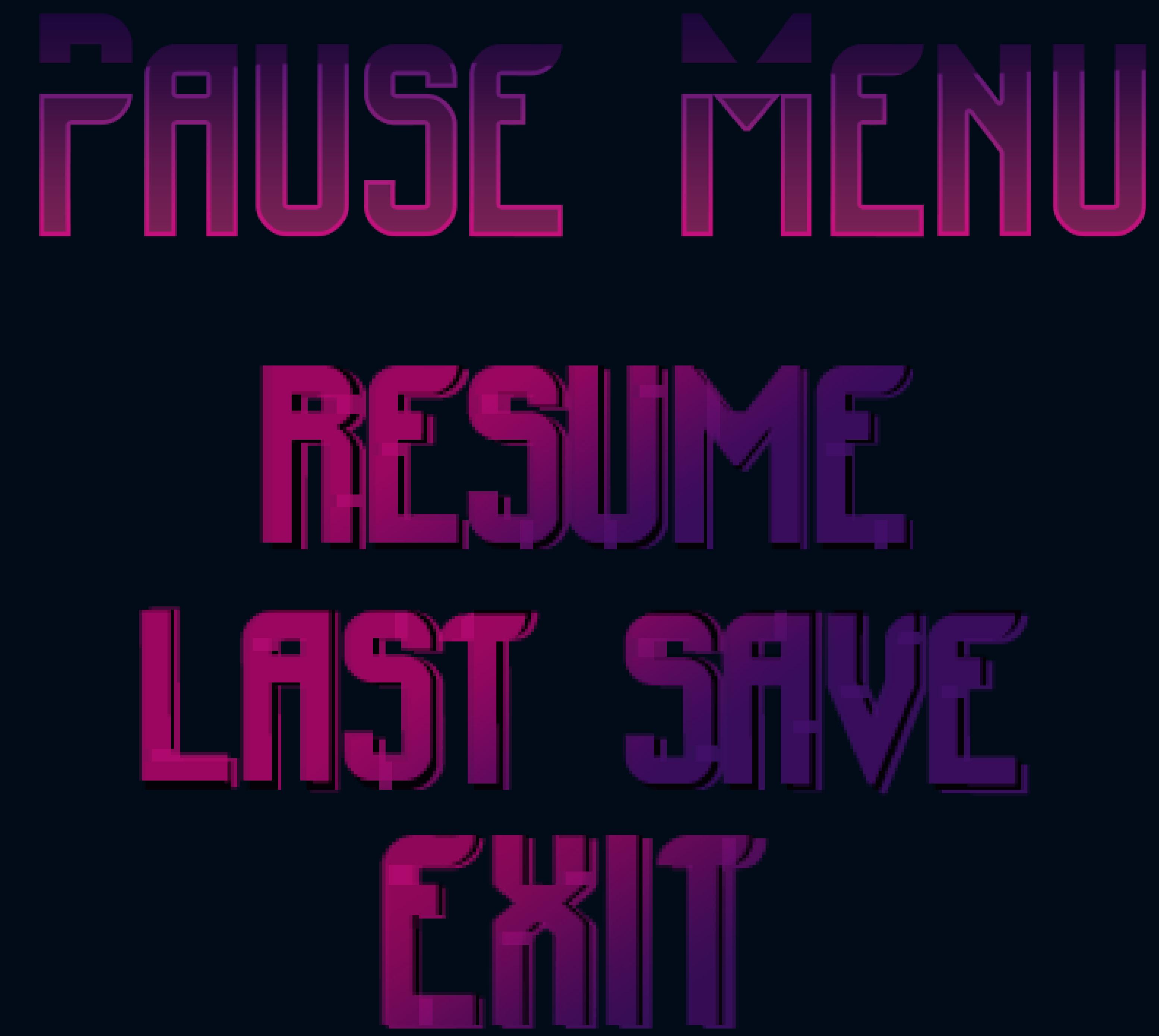
ПОКА ОСТАЛИСЬ В СТОРОНЕ

- Арки, которые меняют цветовой мир (для поиска свитков определенного цвета)

НАСТРОЙКА ИНТЕРФЕЙСА


Созданы виджеты с определенными кнопками:

- Кнопка **F** для сохранения у клубка Ариадны;
- Визуальный маркер, что сохранение произошло;
- Вызов меню паузы на **ESC**;
- Кнопки в меню паузы.



ОСТАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

- Интеграция звуковых ассетов;
- Игровой билд;
- Частичная расстановка игровых ассетов;
- Избавление от багов;
- Сохранение у клубка Ариадны;
- Создание репозитория на GitHub.



3D-художник

Янкова Екатерина

МОДЕЛИ

- Модульные ассеты (стены, колонны);
- Другие модели окружения;
- Три вида врагов по концептам из нейросети.

Для каждой модели делалась UV-развертка и накидывались материалы.



МИНОТАВР

Кроме моделирования потребовалось:

- Создание рига;
- Привязывание анимаций из MIXAMO.



LEVEL-APT

- Настройка освещения;
- Расстановление ассетов декора;
- Создание HDRI.



ОСТАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

- Настройка материалов в Unreal Engine;
- Имплементация шейдера пост-процесса;
- Текстурирование моделей (Adobe Substance Painter);
- Создание рендеров для презентации.



РАЗРАБОТКА: БУДУЩЕЕ

ИДЕИ И МЫСЛИ

АТМОСФЕРА:

- донести идейность «киберпанка» через окружение: сделать стены Лабиринта более «механическими»;
- добавление визуальных маркеров: чем ближе к опасной зоне, тем светлее;

ГЕЙМПЛЕЙ:

- различные цветовые миры, в каждом из которых можно взаимодействовать с определенным видом свитков;
- возможность рисовать подсказки о расположении стен Лабиринта в специальном устройстве;
- добавление напряжения и усложнение Минотавра;
- процедурная генерация уровней.

ПУБЛИКАЦИЯ:

- выгрузка бета-версии в Steam;
- монетизация через единоразовую покупку после официального релиза.