

Оглавление

Общая информация	2
Сюжетная завязка	2
Краткое описание геймплея	2
Геймплей	4
1. Управление игроком	4
1.1. Перемещение	4
1.2. Взаимодействие с окружением	4
2. Механики	4
2.1. Система голода	4
2.2. Подготовка еды к употреблению	4
2.3. Открытие дверей	4
2.4. Крафт по «трафарету»	4
2.5. Смена времени суток	5
2.6. Добыча плодов с пальм	5
2.7. Спавн объектов	5
2.8. Инвентарь	5
2.9. Система эвакуации	6
Описание места действия	6

Общая информация

Название: Выживание на острове

Платформа: PC

Целевая аудитория: н/д

Возрастной рейтинг: 0+

Вдохновители: The Forest.

Сюжетная завязка

Благодаря крайней одержимости главного героя азартными играми, он проигрывает все свое состояние в казино, к тому же еще и задолжав кучу денег. Незадачливый игрок умудряется не попадать в лапы коллекторов, поэтому за его голову назначают награду для местной мафии. Прознав об этом, герой решается покинуть материк, скрытно пробравшись на первый попавшийся круизный лайнер.

Будучи на палубе, среди пассажиров, герой подслушивает разговор об острове, где будто бы спрятаны сокровища, и он решается добраться до него.

Команда лайнера прознает о незваном пассажире, однако к этому моменту герою удастся удрать с судна на пришвартованной лодке.

Краткое описание геймплея

Игрок оказывается в экстремальной ситуации в условиях ограниченности еды, поэтому ему предстоит найти путь к спасению (или умереть).

Для выживания игроку необходимо следить за состоянием голода, так что необходимо находить еду.

А для спасения следует найти и попытаться* применить один из следующих предметов:

- телефон со спутниковой связью (будем считать, что герой знает широту и долготу острова и куда обращаться);
- костры (выложить и поджечь);

- выложенные буквы «S.O.S» камнями/кокосами;
- ракетница (заряженная неизрасходованной ракетой, разумеется);
- ракета (поджечь ее и держать на вытянутой вверх руке);
- **большой кусок ткани** (вроде парашюта/флага) (чтобы им размахивать);
- **светоотражающий предмет** (можно ограничиться зеркалом).

Остров разделен на зоны, которые по большей части определяют, какими предметами стоит пользоваться для подачи сигналов S.O.S. Внутренняя часть острова насыщена растительностью, так что выкладывать буквы “S.O.S.” или размахивать большим куском ткани лучше на береговой зоне. Соотнесем зоны с возможными предметами для использования:

1. Береговые зоны – любые предметы.
2. Зона джунглей – ракета, заряженная ракетница, костры.
3. Пещерная зона – телефон.
4. Зона внутри крытых строений – телефон.

Любой сигнальный предмет можно использовать в любой зоне, но если не следовать вышеописанному правилу, то применение предмета не даст никакого эффекта.

Цель игры: собрать как можно больше ценных предметов и спастись с острова.

Геймплей

1. Управление игроком

1.1. Перемещение

В игре будет реализовано плавное перемещение.

1.2. Взаимодействие с окружением

Далее представлена матрица взаимодействия игрока с объектами, используя технологии VR:

Объект	Вид взаимодействия						
	Подбор в руку	Бросок	Поедание/питье	Стрельба	Открытие двери	Подбор в обе руки	Выкладывание объектов по "трафарету" для крафта
Банан	+	+	+	-	-	-	-
Кокос	+	+	+	-	-	-	+
Камень	+	+	-	-	-	-	+
Сигнальная ракетница	+	+	-	+	-	-	-
Дверь	-	-	-	-	+	-	-
Флаг	+	-	-	-	-	+	-
Сигнальная ракета	+	+	-	-	-	-	-
Телефон	+	+	-	-	-	-	-

2. Механики

2.1. Система голода

Игрок имеют шкалу сытости, отображаемую в интерфейсе самого геймплея и измеряемую в %. На старте игры состояние сытости игрока будет полным. С течением времени значение шкалы будет равномерно убывать. По достижении отметки шкалы в 0% игрок погибает и выводится на экран сообщение о смерти и ее причине. Для восполнения шкалы необходимо взятую в руку еду подносить к зоне головы игрока.

Некоторые предметы поедаются постепенно: при поднесении еды к голове игрока исчезает лишь часть съедаемого объекта.

2.2. Подготовка еды к употреблению

Прежде чем поесть банан игроку предстоит его очистить, а в кокосе проделать отверстие.

2.3. Открытие дверей

Для изменения положения дверей игрок должен соприкоснуться с ними VR-рукой.

2.4. Крафт по «трафарету»

Идея для данной механики была позаимствована из игры The Forest.

1) Игрок может выкладывать из камней аббревиатуру «S.O.S.». Для этого на береговых зонах заранее расположены «трафареты» (те же 3D-объекты, только прозрачные и имеющие компонент *Collider* с установленным свойством *isTrigger*) для подачи сигнала бедствия. Когда игрок подносит руку, в которой находится камень к прозрачному объекту трафарета, то камень выкладывается на место своего прозрачного аналога и исчезает из руки игрока. Так, выложив полный трафарет, система (механика описана в разделе 2.6) эвакуации получает информацию об активированном предмете, подающем сигнал «S.O.S.».

2) Костер

2.5. Смена времени суток

С течением игрового времени смена дня и ночи будет симулировать смену времени суток из реального мира. Геймплейно время будет влиять на вероятности успешного использования предметов для эвакуации.

2.6. Добыча плодов с пальм

Если игрок не может достать руками до плодов, то чтобы ему их добыть следует кинуть какой-нибудь предмет (например, камень) в сам плод. Если игрок попадает броском в плод, то он падает на землю и его можно будет подобрать.

Возможно, некоторые плоды уже будут опавшими.

2.7. Спавн объектов

Предметы, которые можно поесть, автоматически спавнятся по прошествии определенного промежутка времени, как и предметы подачи сигналов (кроме телефона), которые были безуспешно потрачены.

2.8. Инвентарь

Если игрок помещает предмет в руку в место, где примерно находится боковой карман, то этот предмет перемещается в инвентарь. Окно инвентаря открывается и закрывается по нажатию определенной кнопки. Оно

представляет собой радиальное меню, состоящее из 6-ти секций. Каждый помещаемый предмет в инвентарь занимает ровно один слот в этом меню. Чтобы взять предмет из инвентаря необходимо, открыв соответствующее окно, прикоснуться VR-рукой к секции. Нельзя поместить предмет в заполненный инвентарь. Нельзя взять предмет из инвентаря, если у игрока уже занята рука.

2.9. Система эвакуации

Все предметы для подачи сигнала «S.O.S.», кроме телефона, при использовании имеют определенный шанс того, что игрока заметят. Далее представлена диаграмма вероятностей «успешного» применения этих предметов:

Вероятность срабатывания		
Предмет	Время суток	
	День	Ночь
Телефон	100%	100%
Костры (горящие)	45%	50%
Буквы "S.O.S."	30%	0%
Выстрел ракетницы	40%	45%
Ракета (подоженная)	20%	25%

Если применение предмета не оказало должного эффекта, то он вновь будет заспавнен на следующие игровые сутки.

Описание места действия

Остров имеет прямоугольный «каркас», на одном углу которого расположены высокие скалы, а на противоположном – песчаный берег. Центральная часть острова покрыта зеленью, пальмами и кустами.

Декорации локации должны быть выполнены в стиле low-poly.