

IN THE DARK

3D UNITY VR GAME

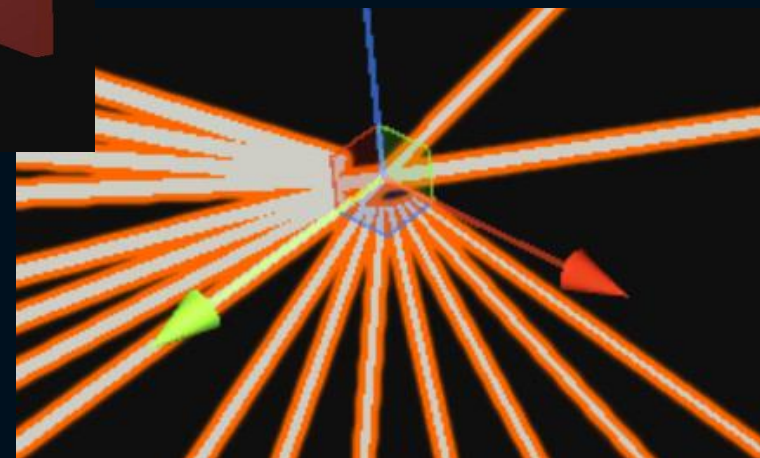
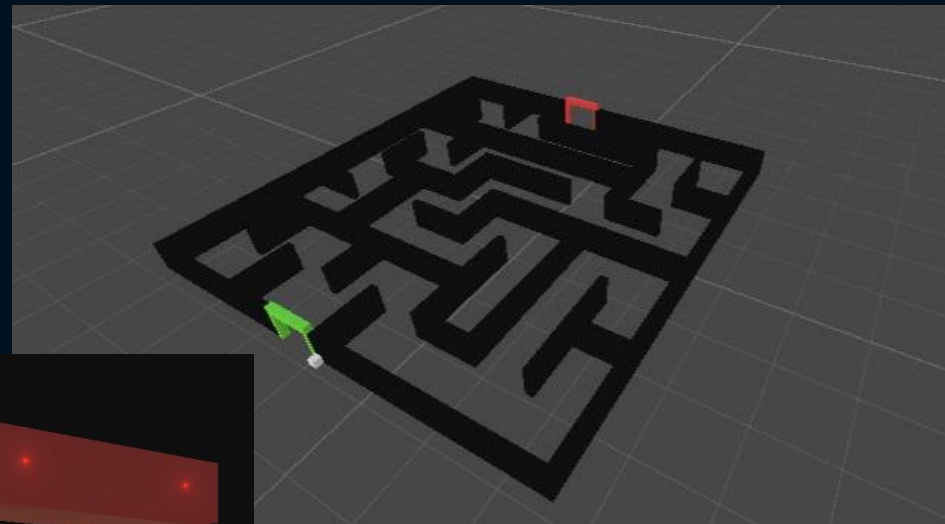
Пешков Максим
Прозоров Евгений
Брежнев Вячеслав
Кравцов Кирилл
Кириянов Павел



Концепция:

Проект представляет из себя лабиринт-бродилку в стилистике «Dark Echo», с применением технологии Virtual Reality (VR).

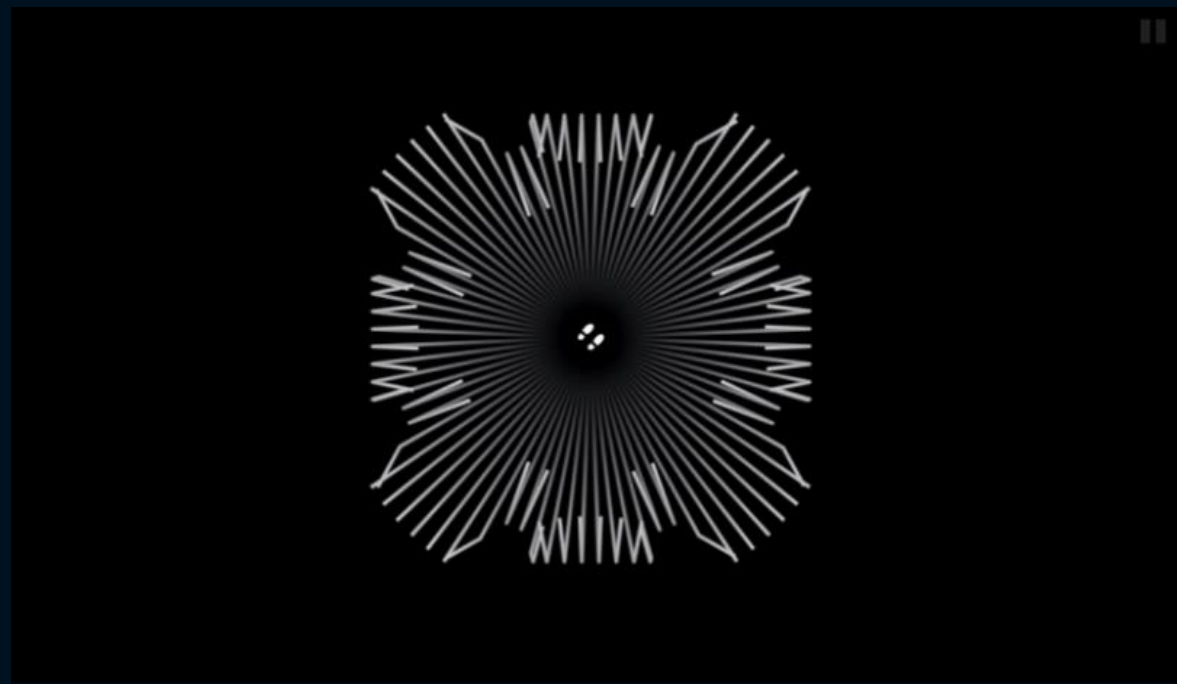
- Игроку необходимо выбраться из заброшенного лабиринта, но сложность заключается в том, что в лабиринте кромешная тьма и абсолютно ничего не видно.
- Управляя главным героем, необходимо добраться до выхода из лабиринта. Выбраться из непроглядного лабиринта поможет эхо от звука шагов игрока, которое визуализировано лучами, распространяющимися в разные направления и отражающимися от препятствий.
- При достижении финиша игрок проходит уровень лабиринта и выигрывает.



Референсы:

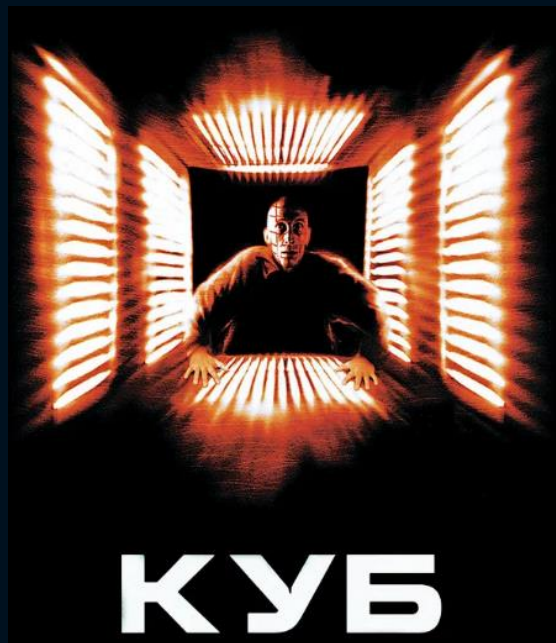
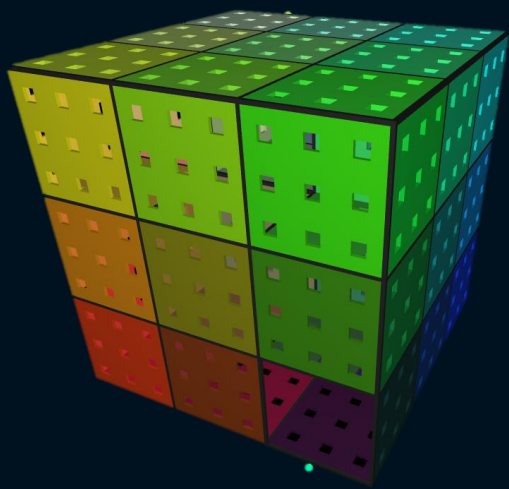
В качестве референса выступает игровой проект на аналогичную тематику, имеющий необходимые игровые механики:

https://store.steampowered.com/app/368650/Dark_Echo



Референсы:

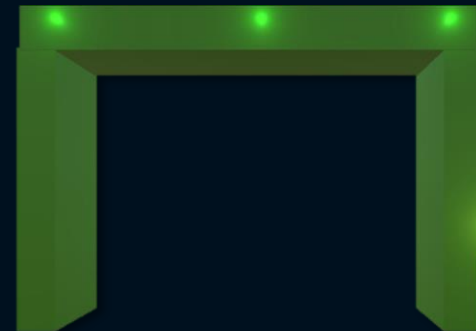
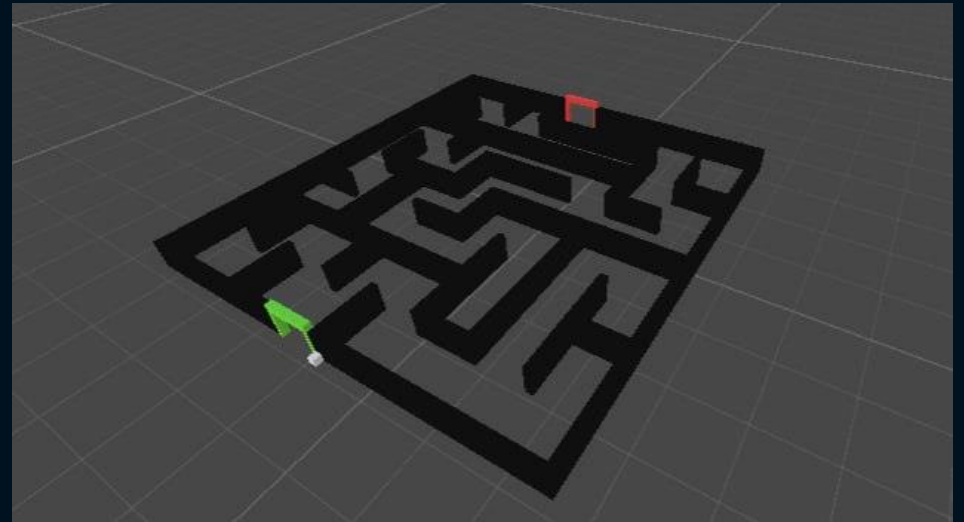
Также, в качестве референса одного из уровней проекта является браузерная 3D игра, фильм "Куб" и VR-игра "THE CLIMB" :



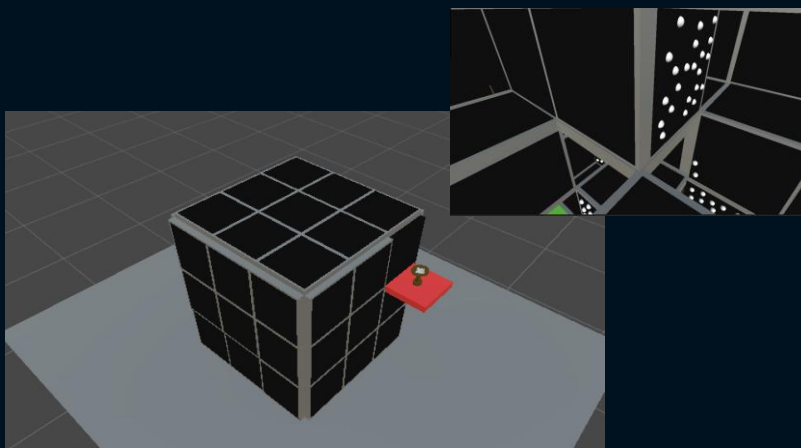
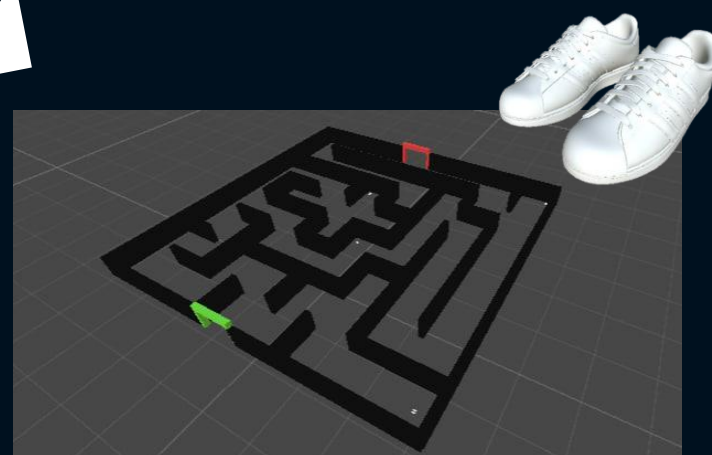
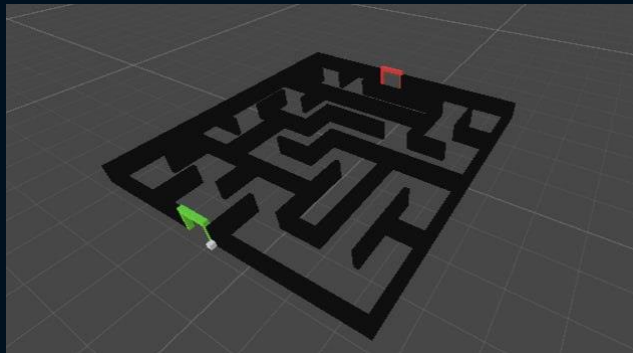
Визуальный стиль:

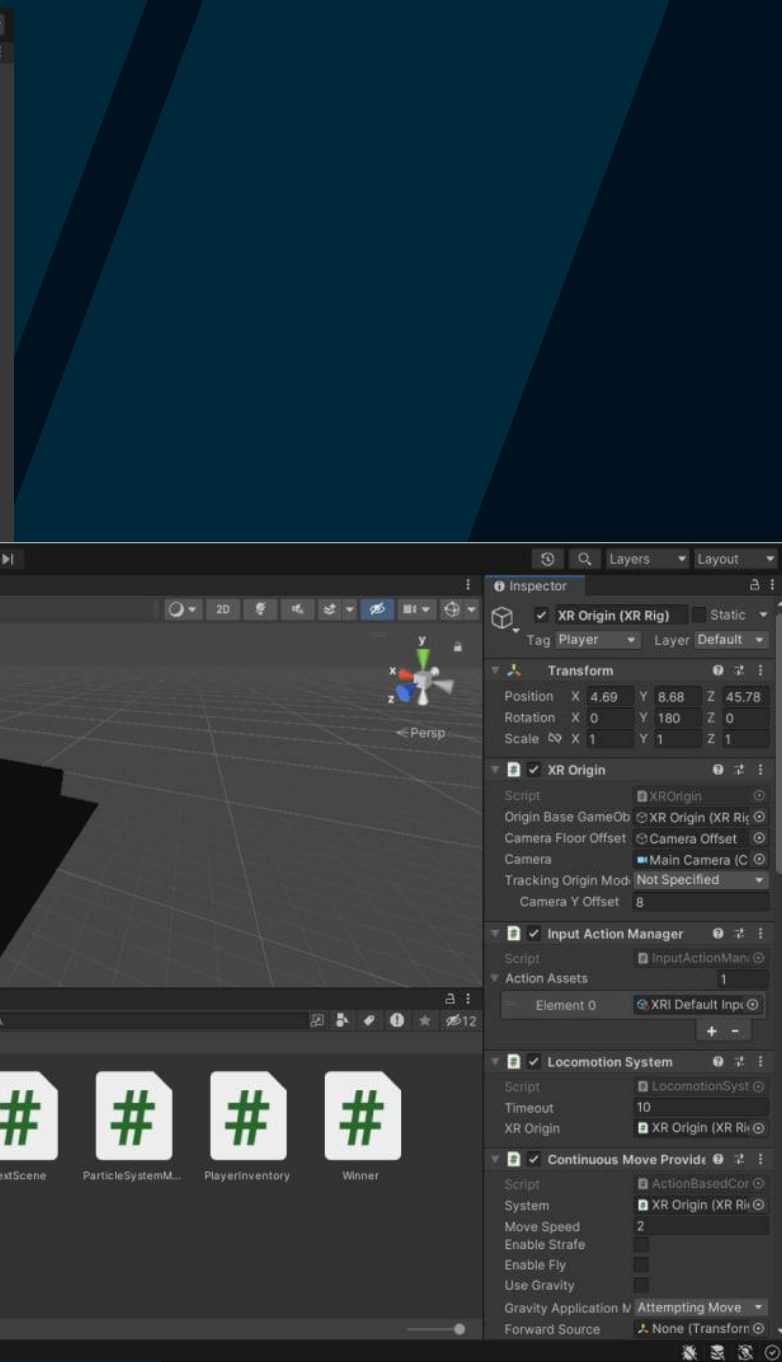
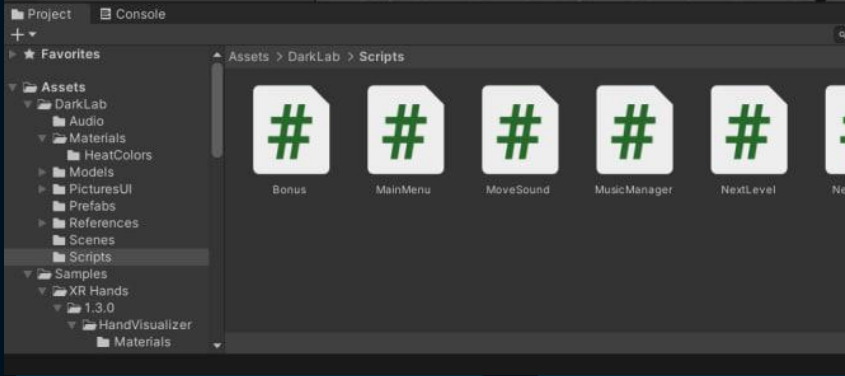
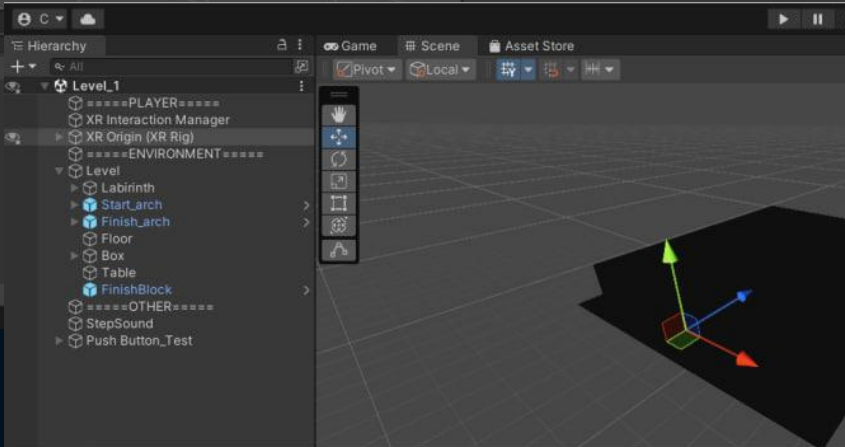
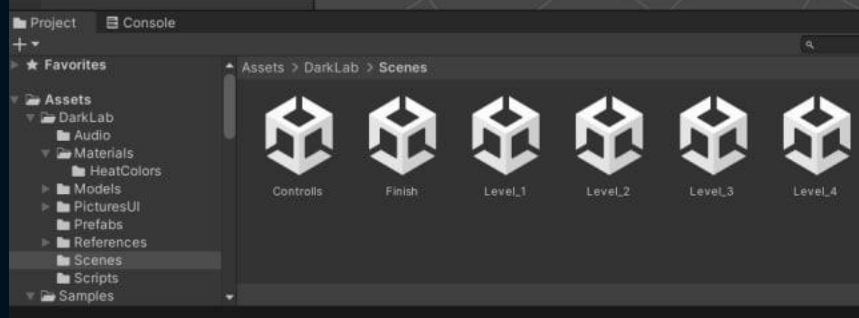
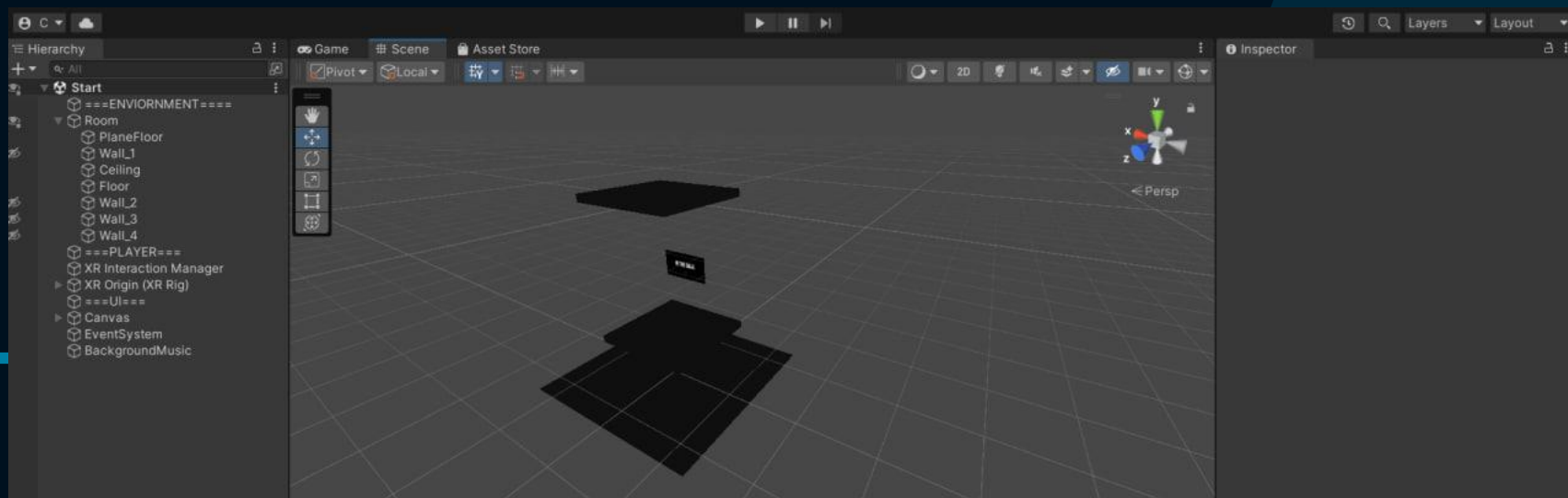
Однако текущая реализация проекта предусматривает 3D визуализацию:

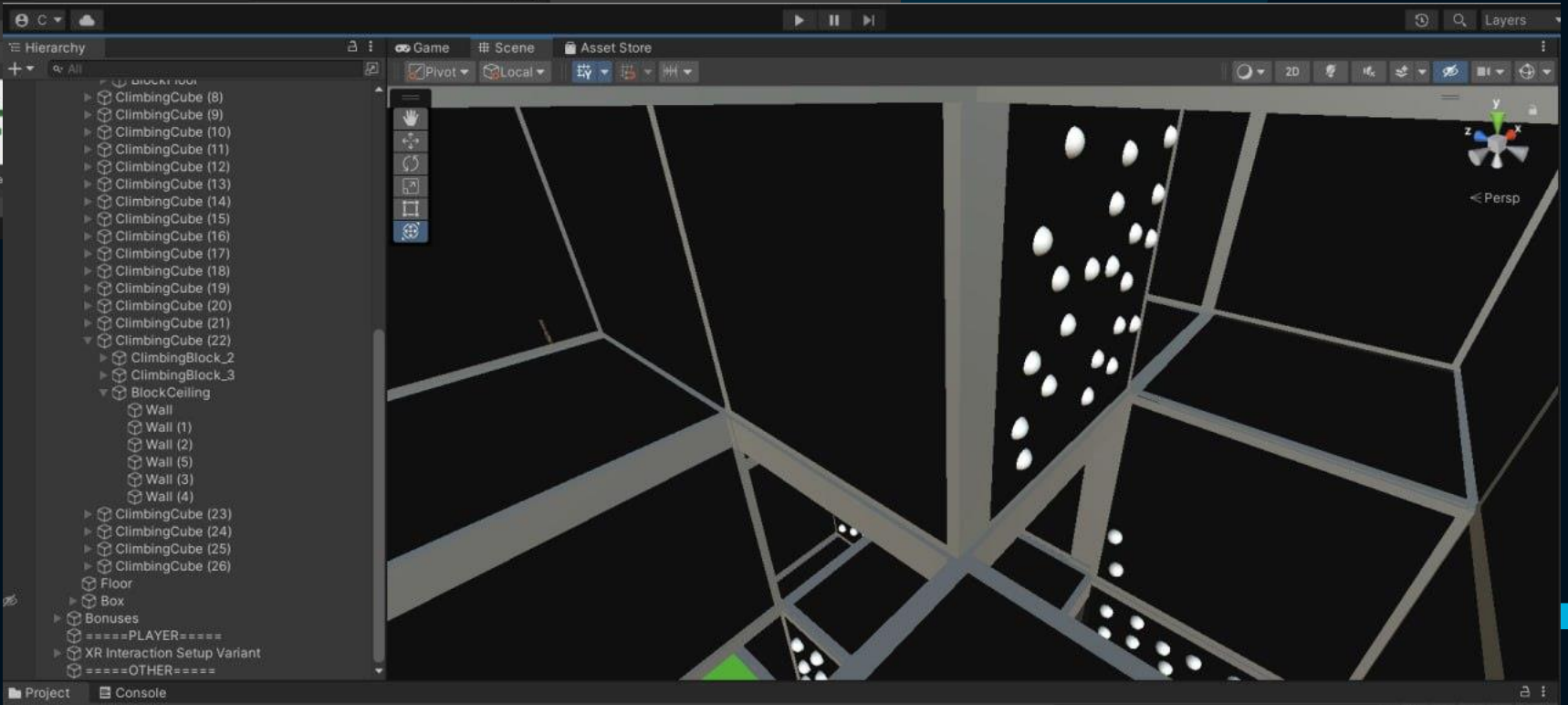
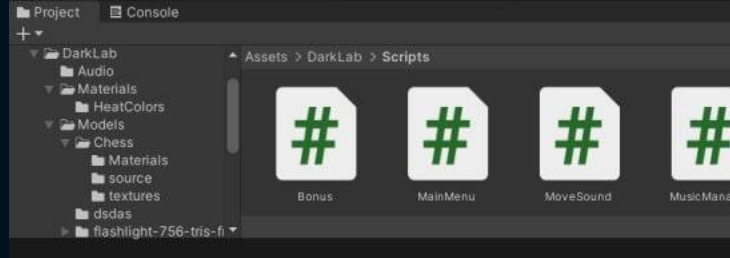
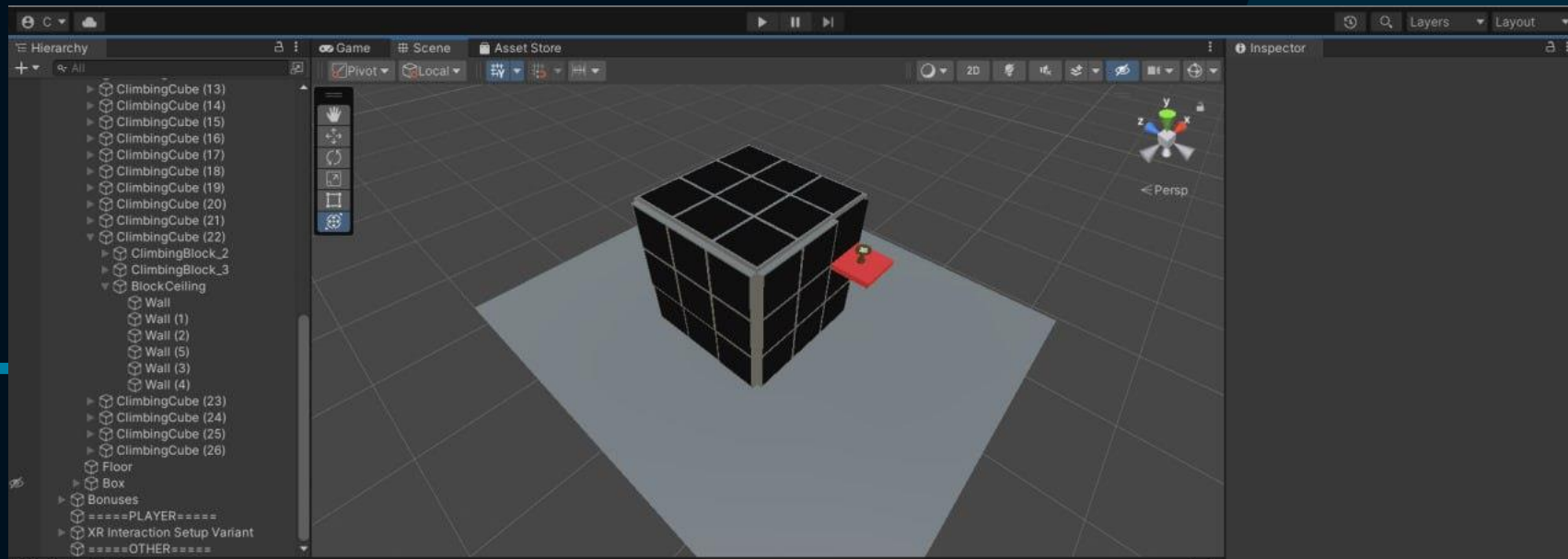
- Старта и финиша, бонусов, а также уровня лабиринта.
- Камера от первого лица и перемещается вместе с игроком.



Жизненный цикл:







User Interface:

Выполнен в стилистике "Dark Echo".

IN THE DARK

PLAY

IN THE DARK

YOU FIND YOURSELF DEEP WITHIN AN ABANDONED LABYRINTH, FULL OF UNCERTAINTIES
YOU TASK IS TO FIND THE EXIT, BUT THERE'S A CATCH...

THE LABYRINTH IS SHROUDED IN ABSOLUTE DARKNESS...

EVERY STEP YOU TAKE CREATES AN ECHO...

IT BOUNCES OFF WALLS, GIVING YOU AN IDEA OF WHAT SURROUNDS YOU...

SO, LET'S GO!

CONTROLS

MOVE THE LEFT STICK
TO MOVE FORWARD/BACK:



MOVE THE RIGHT STICK
TO TURN THE LEFT/RIGHT:

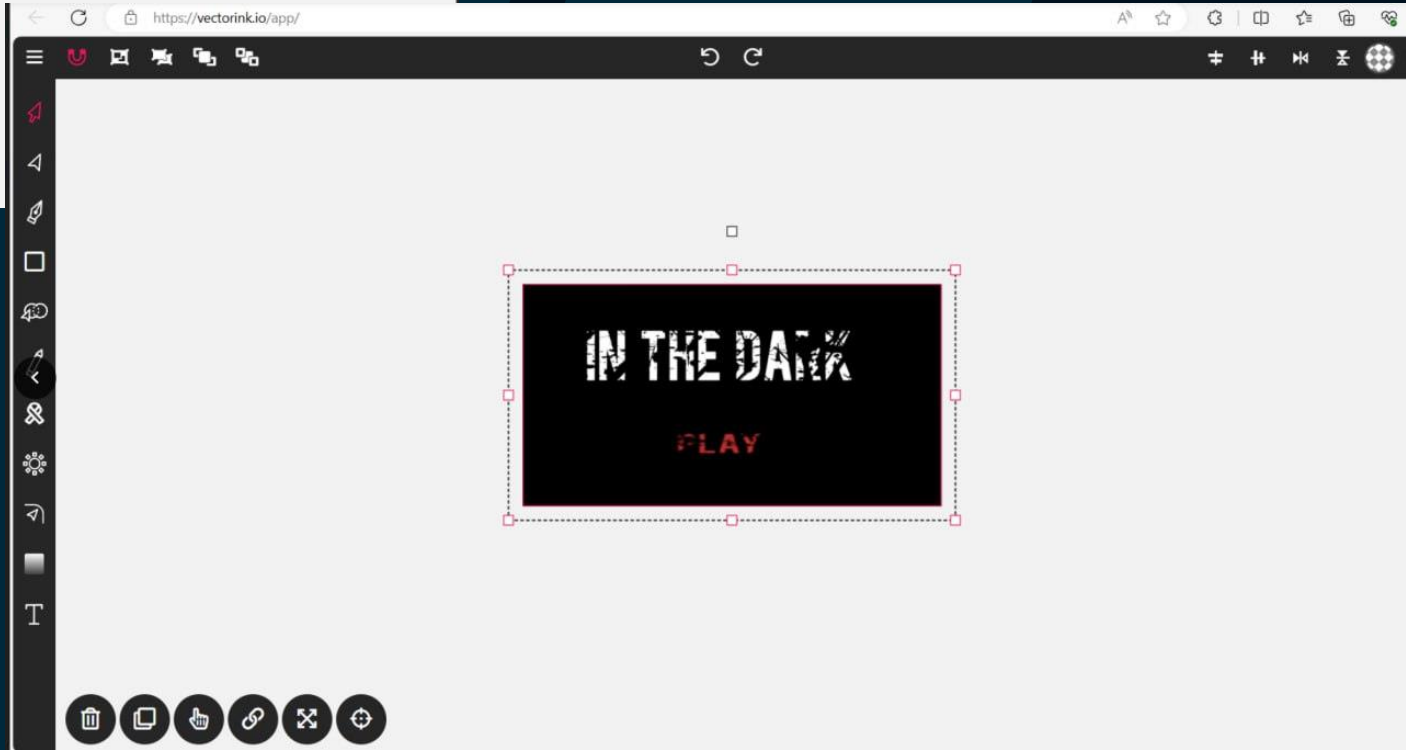
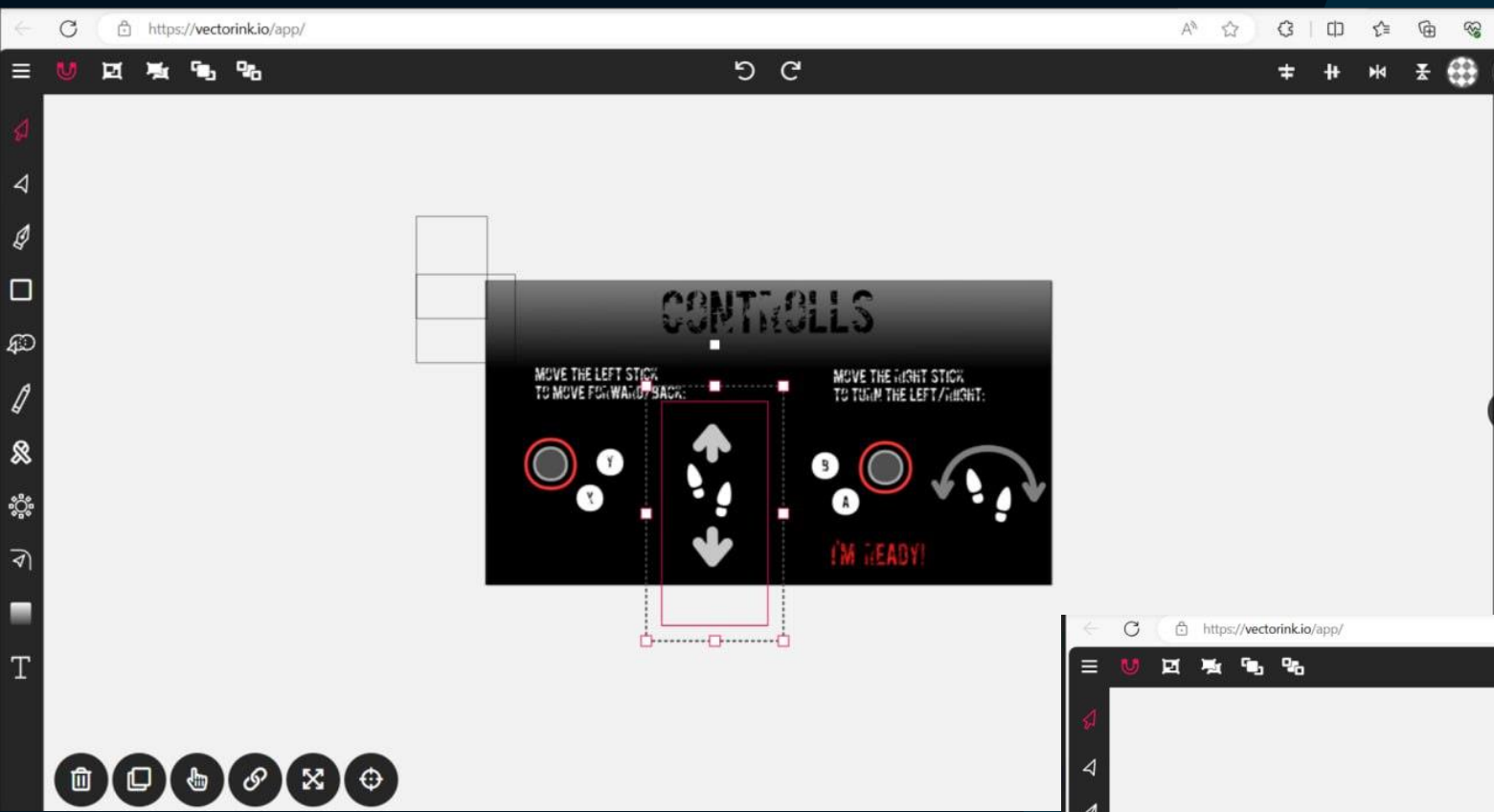


I'M READY!

CONGRATULATIONS!

YOU'VE ESCAPED

REPLAY



Механики и фишки:

Core-механики:

- Игрок перемещается с помощью левого контроллера.
- Игрок поворачивается с помощью правого контроллера.
- Игрок перемещается по лабиринту, не проходя сквозь его стены.
- Во время перемещения игрока слышны звуки его шагов.
- В момент, когда игрок совершает шаг, во время перемещения, от места звука его шага испускаются лучи, эмулирующие распространение звука (звуковых волн) от шага.

Additional-механики:

- Игрок собирает бонусы в виде пар обуви для прохождения уровня.
- При достижении финиша игрок переносится на следующий уровень.
 - 1 уровень – «простое» прохождение лабиринта.
 - 2 уровень – чтобы пройти данный уровень, необходимо собрать все бонусы в виде пар обуви.

Механики и фишки:

Juice-механики:

- Игрок не может завершить уровень до тех пор, пока не соберет все бонусы.
- Добавление предметов, которые можно перемещать по лабиринту.
- Добавление нового уровня, в котором присутствует механика перемещения предметов для решения головоломок и прохождения уровней.



Команда

Разработчики	Труды
Пешков Максим	Объединение сцен уровней и их дополнение механиками и скриптами с последующим тестированием. Оформление материала.
Прозоров Евгений	Разработка 2-го уровня. Оформление материала.
Брежнев Вячеслав	Разработка 1-го уровня. Оформление материала.
Кравцов Кирилл	Разработка 3-го уровня. Оформление материала.
Кириянов Павел	Дизайн UI + и создание сцен с UI. Оформление материала.

**Спасибо за
внимание**

