

Итоговая работа по предмету  
Разработка приложений виртуальной реальности

# Зеркало души

Преподаватели: Малышев Константин Владимирович, Смолин Артём Александрович

# Основная задача

Создание хоррор игры "Зеркало души" в виртуальной реальности. Разработка пространства отеля, игровых механик, написание программного кода игры.

# Концепт игры

Главный герой пытается выбраться из гостиницы - своего подсознания, но каждый раз оказывается в том же коридоре, который меняется со временем.

Всего: 9 коротких уровней.

# Команда разработчиков

1. Морозова Екатерина, студент группы Р34681
2. Симонина Лиона, студент группы Р34681
3. Манукян Виктория, студент группы Р34701
4. Неизвестная Екатерина, студент группы Р34701
5. Головин Валерий, студент группы Р34682
6. Терехов Никита, студент группы Р34682
7. Толстухин Никита, студент группы Р34682

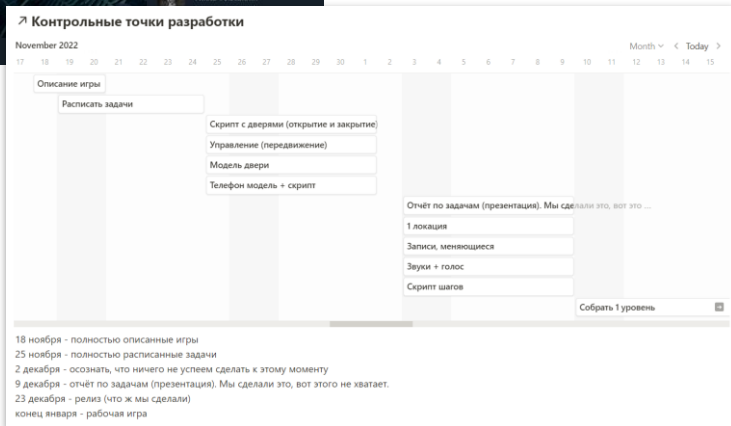
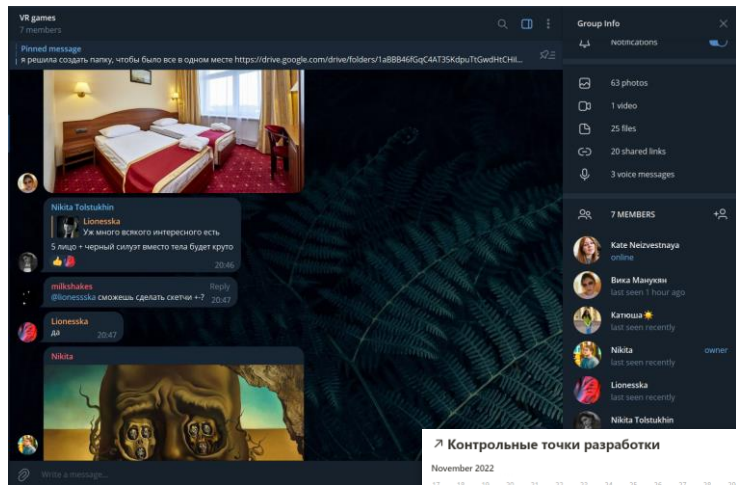
# Виды работ

1. Написание сценария - Толстухин Никита
2. Разработка плана этажа отеля - Морозова Екатерина
3. Моделирование пространства и интерьера виртуального отеля с наложением текстур - Морозова Екатерина, Манукян Виктория, Неизвестная Екатерина
4. Моделирование объектов и предметов с текстурированием - Морозова Екатерина, Манукян Виктория, Неизвестная Екатерина
5. Моделирование пугающего персонажа - Симонина Лиона

# Виды работ

6. Интеграция и доработка механики захвата предметов в руках - Терехов Никита, Толстухин Никита
7. Создание интерактивных взаимодействий в процессе прохождения игры - Толстухин Никита, Головин Валерий.
8. Работа со звуком и голосом - Толстухин Никита.
9. Сборка и тестирование готовой локации для гарнитуры виртуальной реальности - Толстухин Никита.
10. Ресерч визуальных эффектов, настройка отражающей поверхности - Терехов Никита.
11. Работа со светом, постобработкой и окружением внутри Unity - Толстухин Никита.
12. Написание сюжетных скриптов - Толстухин Никита
13. Механика дверей - Головин Валерий
14. Механика изменения объектов при взгляде - Толстухин Никита
15. Главное меню - Терехов Никита
16. Организация работы в команде - Головин Валерий

# Коммуникация



☒ Маска-белая-фикс



☒ Текстура у двери-о-желтой (орто-золотой)-ручкой

☐ Текстура для зеркала (Как ручка двери)

☐ Кнопка-фикс + текстура (желтый-с надписью "Открыть"). Размер-см. скриншот в тф-ет (15-12-22)

☒ Убрать-3 лишние-двери, которые не ведут в 4 комнаты-из-плана:



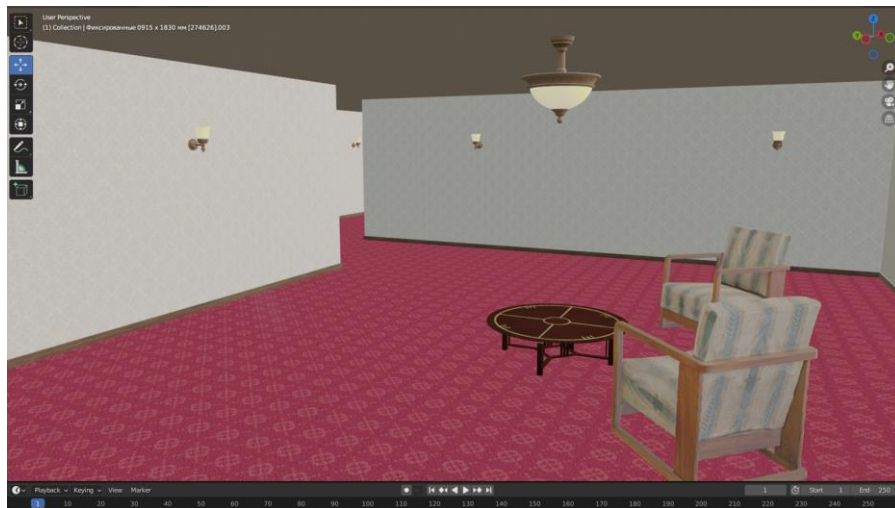
☒ В-коридоре-окно-меньше-и-выше. В-комнатах-меньше, выше-и-двойные-пример:

# План локации

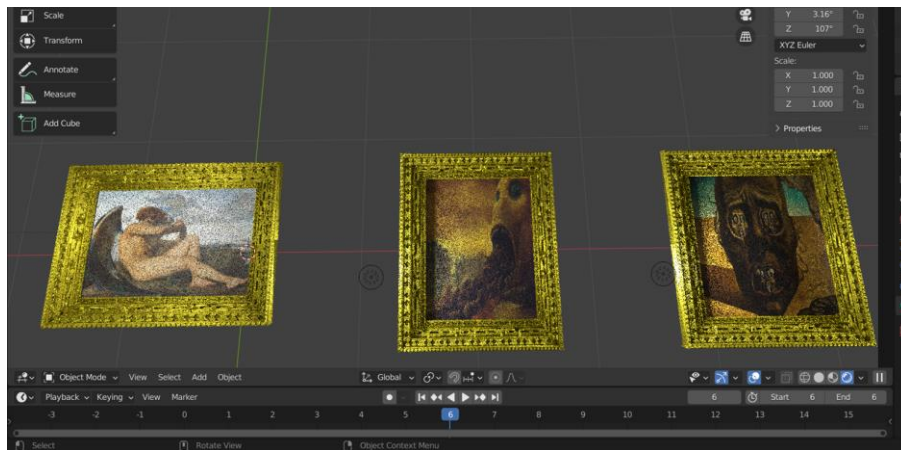




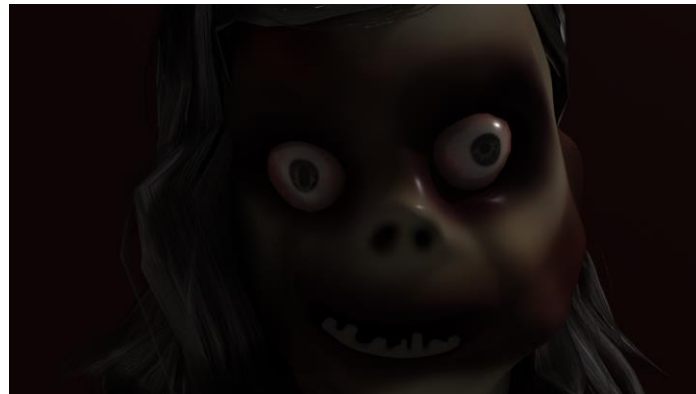
# 3д визуализация



# Объекты



# Пугающий персонаж



# Скрипты

```
//Следующие этапы длятся:
//До конца звонка
ссылка: 1
private void stage_0()
{
    log_it(0);

    mirror.transform.position = mirrorStartPosition.transform.position;

    home_door_act.SetActive(false);
    home_door_blocked.SetActive(true);

    phone.call_after_delay(phone_delay);

    log_it(0.1);
    StartCoroutine(checkPhone());
    log_it(0.3);
}

ссылка: 1
private IEnumerator checkPhone()
{
    WaitForSeconds wait = new WaitForSeconds(1f);

    while (true)
    {
        yield return wait;

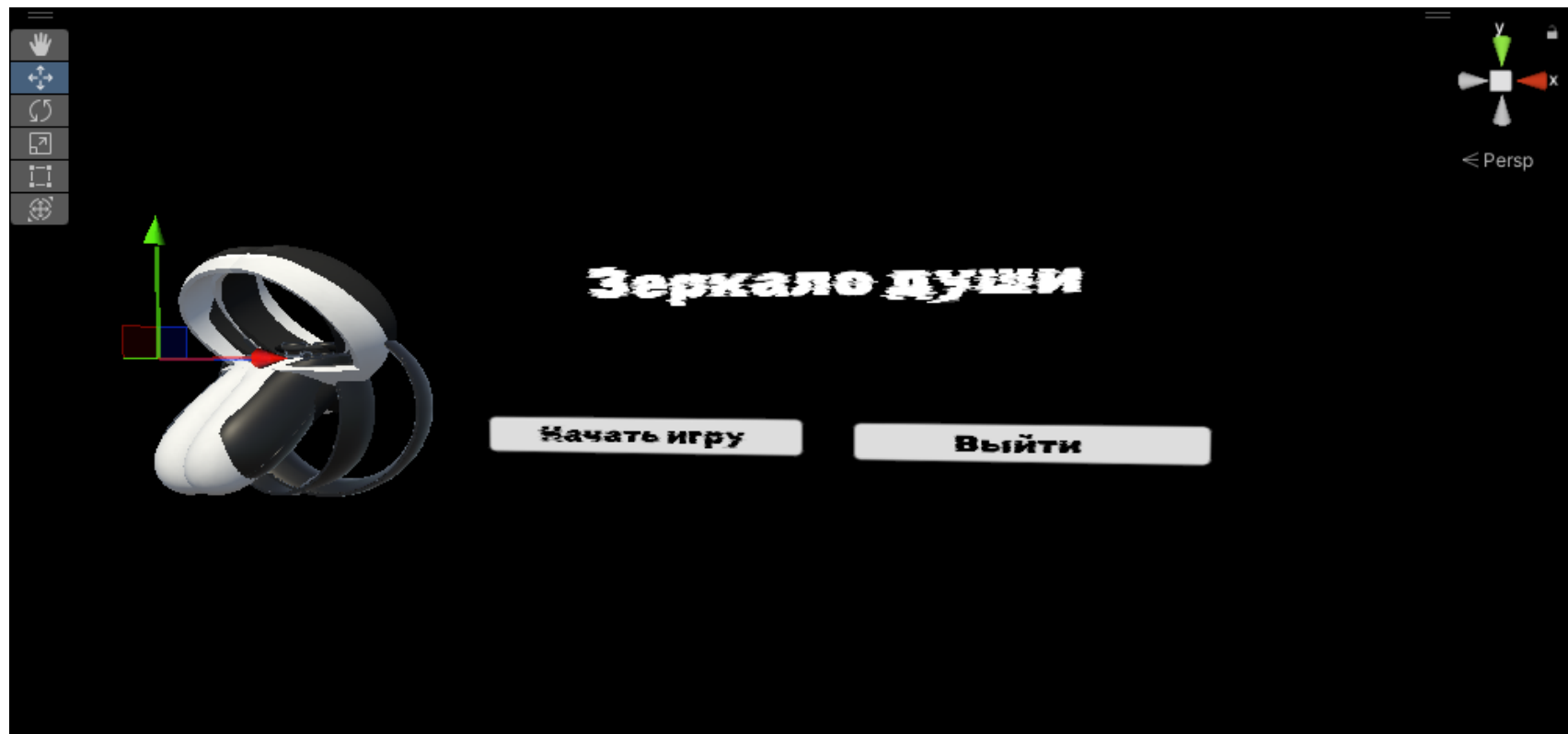
        if (phone.getCallFinished())
        {
            log_it(0.2);
            nextStage();
            break;
        }
    }
}
```

```
class jumpscare : MonoBehaviour
{
    public GameObject door;
    public Level_1 gameState;
    public AudioClip door_smack_sound;
    public Animator anim;
    private AudioSource au;
    public bool triggered = false;

    ☺ Сообщение Unity | Ссылки: 0
    void Start()
    {
        anim = door.GetComponent<Animator>();
        au = door.GetComponent<AudioSource>();
    }

    ☺ Сообщение Unity | Ссылки: 0
    void OnTriggerEnter(Collider collider)
    {
        if (!triggered)
        {
            triggered = true;
            Debug.Log("Jumpscare!");
            au.PlayOneShot(door_smack_sound);
            anim.Play("Door_smack");
            gameState.nextStage();
        }
    }
}
```

# Скриншоты игры



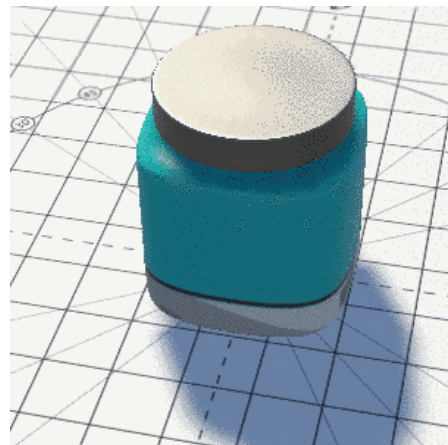
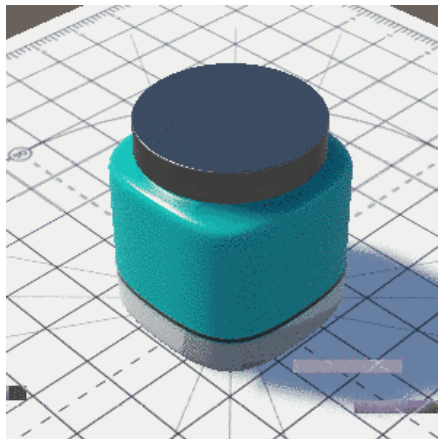
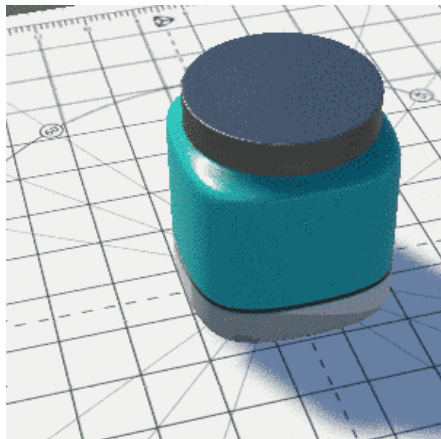
# Скриншоты игры



# Скриншоты игры



# Визуальные эффекты камеры





Спасибо за внимание!