

Home in the dark

Платформа: Microsoft Windows

Жанр: Ужасы





Режим: Для одного игрока


Язык: Английский, Русский

Сюжет


Ты – мальчик 10 лет по имени Том. У тебя много увлечений, но самое любимое, без сомнения, видеоигры. Этим вечером родители уехали по магазинам, оставив тебя дома одного. Сам по себе ты не из непослушных, однако просто не можешь не воспользоваться такой возможностью. С комфортом устроившись за компьютером, ты запускаешь свою любимую игру и с головой погружаешься в виртуальный мир. В самом разгаре очередной битвы экран вдруг гаснет, а вслед за ним – весь свет в доме. Ты оказываешься один в темноте, наполненной странными шорохами. Когда первое потрясение проходит, в голове раздается голос мамы: «Все хорошо, солнышко. Пойдем к входной двери, я покажу тебе переключатель, который вернет свет». Ты наполняешься решимостью: нужно найти дверцу с кучей маленьких рубильников. Есть лишь одна проблема: страшно подумать, кто может прятаться в темноте...


Игровой процесс

Ваша цель – найти распределительный щиток  , пробравшись для этого через три уровня дома без света. Каждый уровень заканчивается ступеньками, идущими вниз  , – коснувшись их, можно перейти на следующий уровень. Ваше зрение ограничено небольшой зоной вокруг модели Игрока  – она символизирует то, насколько далеко видят глаза в темноте. Это значит, что увидеть весь уровень невозможно – лишь несколько стен  вокруг.

На каждом уровне таится несколько монстров. Если монстр  заметит Вас, он начнет Вас преследовать. От малейшего контакта с монстром Вы погибнете, и уровень придется начать сначала. Чтобы не попасться, убегайте от монстров, пока не пропадаете у них из виду.

Сражаться голыми руками с теми, кто прячется в темноте, Вам не под силу. Однако в игре есть предметы, которые можно использовать для того, чтобы отпугнуть монстров или даже уничтожить их. Сейчас в игре доступны два предмета:

- **Свеча**  . Слегка увеличивает Ваш радиус видимости. Можно бросить в монстра, чтобы убить его. Исчезает после броска.

- **Фонарик**  . Существенно увеличивает область видимости перед Вами. Заставляет монстров застыть на месте при удержании луча света на них.

Все вышеназванные предметы являются наградами за завершение уровней.

Управление

- **W** = Двигаться вверх
- **A** = Двигаться влево
- **S** = Двигаться вниз
- **D** = Двигаться вправо
- **Правая кнопка мыши** (когда в руках свеча) = Прицелиться
- **Левая кнопка мыши** (при прицеливании) = Бросить свечу

Что дальше?

1. Перенести игру на Unreal Engine 4
2. Создать главное меню
3. Изменить планировку для 2 и 3 уровней
4. Сделать невозможным для игрока смотреть сквозь стены
5. Реализовать новый алгоритм поиска пути для монстров
6. «Разбросать» предметы по уровням, сделав их опциональными (чтобы их получить, потребуется исследовать уровень, либо решить головоломку). Добавить новые предметы
7. Добавить новые виды монстров. Пример – Ведьма: появляется в длинных коридорах, видит далеко по прямой. Кричит, как только заметит игрока, после чего быстро перемещается по направлению к нему. Для того, чтобы спастись, нужно спрятаться за стеной и подождать, пока она пролетит мимо.
8. Отредактировать логику поведения предметов: бросок свечи в монстра не только убивает его, но и превращает в горящий труп, служащий неподвижным источником света; фонарик с течением времени начинает светить хуже, ему требуются батарейки для перезарядки
9. Перерисовать модели персонажей

Стек технологий

1. Clickteam Fusion 2.5
2. Adobe Photoshop CC 2018