

ДизДок к игре «*Run away from him*»

1. **Платформа:** Ориентировочно на ПК
2. **Технологии:** Unity
3. **Язык:** Русский, английский
4. **Аудитория:** Молодой парень, 16 - 25 лет, в свободное время увлекается компьютерными играми в жанре хоррор, либо слэшер, а также любит смотреть фильмы в жанре “ужасы”.
5. **Жанр:** Ноггор
6. **Настроение:** Мрачное
7. **Эмоции:** Беспокойство, тревога, страх.
8. **Возраст:** 16+
9. **Количество пользователей, режим:** Игра будет рассчитана на одного игрока, выход в интернет не обязателен.
10. **Время, место и длительность для игры:** Игра представляет собой сгенерированные уровни(чем выше уровень, тем меньше шансов пройти ее быстро), всего уровней на начальный этап разработки предполагается 5. На дальнейшем этапе разработки предполагается около 30 уровней. Пользователь будет проводить в игре свободное вечернее время.
11. **Главная игровая механика:** *Игрок:* Бег, красться, преодолевать препятствия, возможность прятаться, оставлять следы для монстра, поиск предметов, чтобы найти выход. *Монстр:* Преследование, наличие конуса зрения обнаружения игрока, нанесение урона, обнаружение следов игрока.

Описание игровых механик и управления

Таблица 1 - Управление

Кнопки	Действие
W,A,S,D	Бег
Shift	Красться
Пробел	Прыжок
E	Взаимодействие с объектом(взять предмет, спрятаться в углубление в стене)
Esc	Пауза

Таблица 2 - Игровые механики

Активное действие	Варианты реализации
Преследование монстром	Наличие поля зрения, умение красться, возможность спрятаться, поиск следов
Поиск предметов	Поиск кусочков карты шахты, которые помогут найти выход,
Преодоление препятствий	Прятаться в углубления, ползти в лазах, прыгать через булыжники.

Схема шаблона экрана игры:

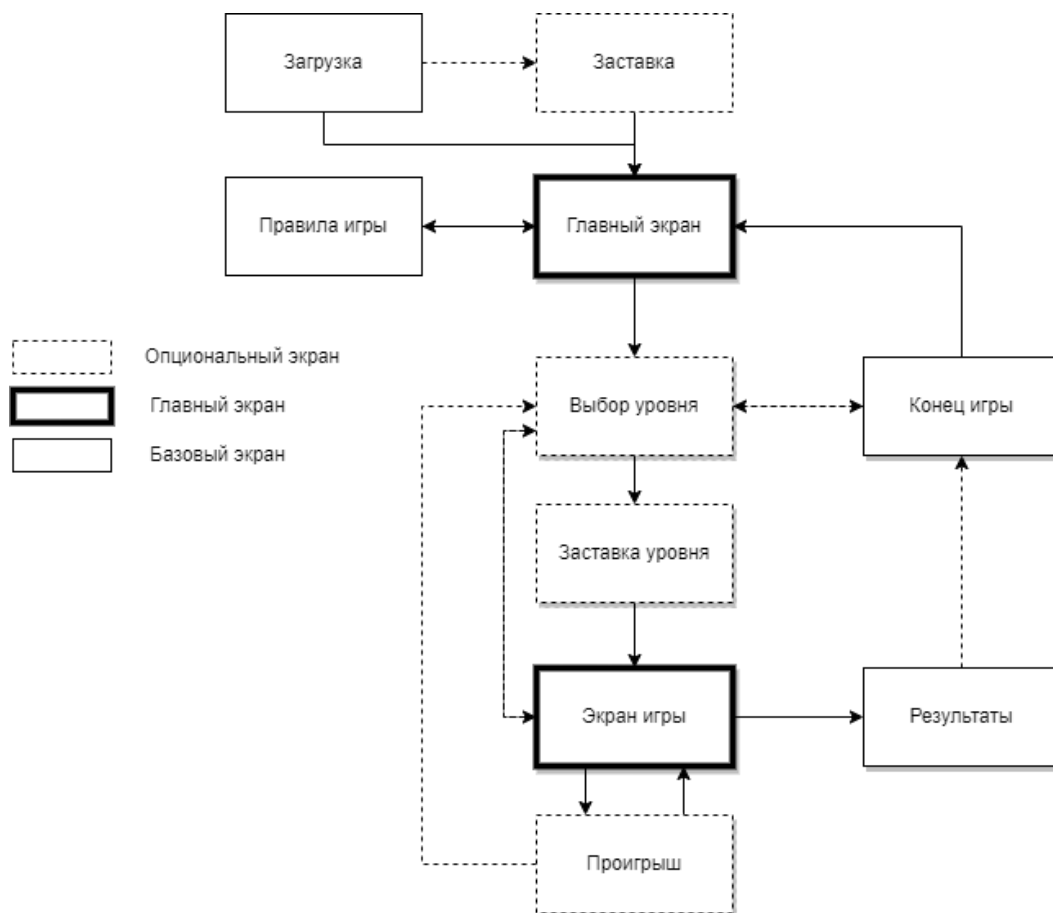


Рис.1 – Шаблон экрана игры

Представление главного экрана:

Игра будет идти от первого лица, перед игроком будет пещера(Каменистая, с растениями на стенах и сухим полом, в некоторых местах будет грязь) из которой ему необходимо выбраться, чтобы пройти уровень. В пещере также будут находиться углубления в скале, как места для сокрытия от монстра(небольшие углубления в самих стенах, которые монстр не будет замечать вообще(на первых уровнях) или будет замечать игрока, если будет видна какая-то часть тела(на более сложных уровнях)). Также будет датчик здоровья персонажа(так как монстр может убить игрока, то будет отслеживаться его здоровье, которое нельзя будет восполнить, если игрок умер, то выходит меню для выбора дальнейшего действия).

Макетные формы:

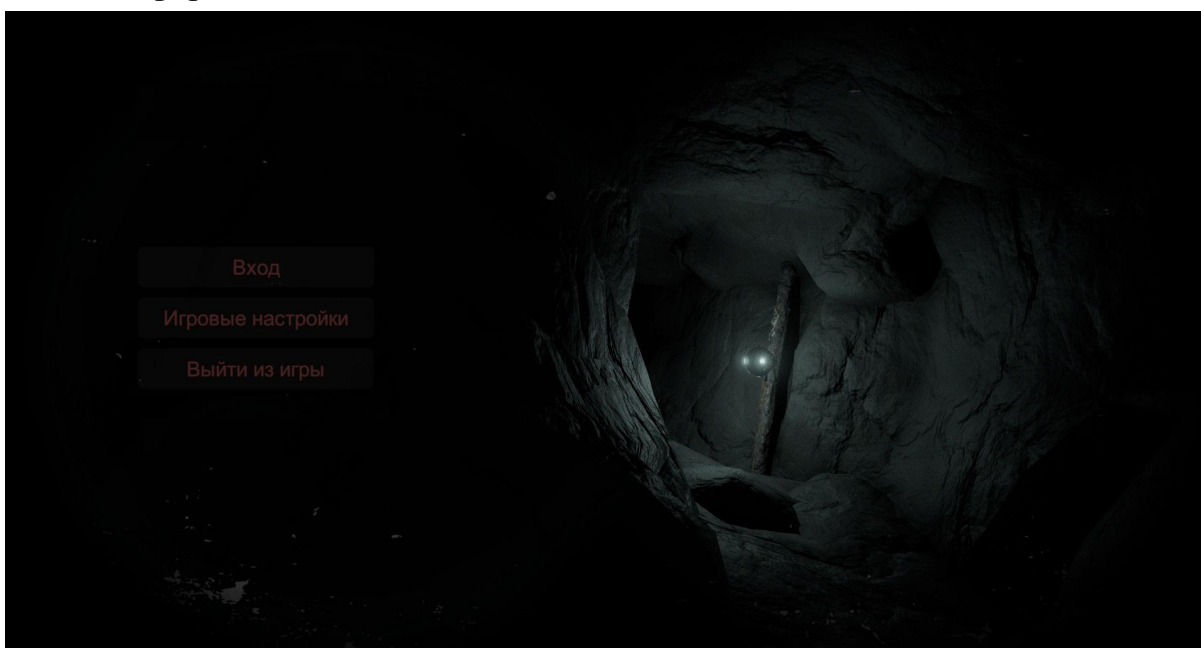


Рис.2 – Вид главного экрана

Т.е. по факту у игрока нет никаких атрибутов он просто бежит по пещере и скрывается от монстра в поисках выхода.



Рис.3 – Возможные дырки в пещере через которые будет проходить свет

Модель игрового цикла

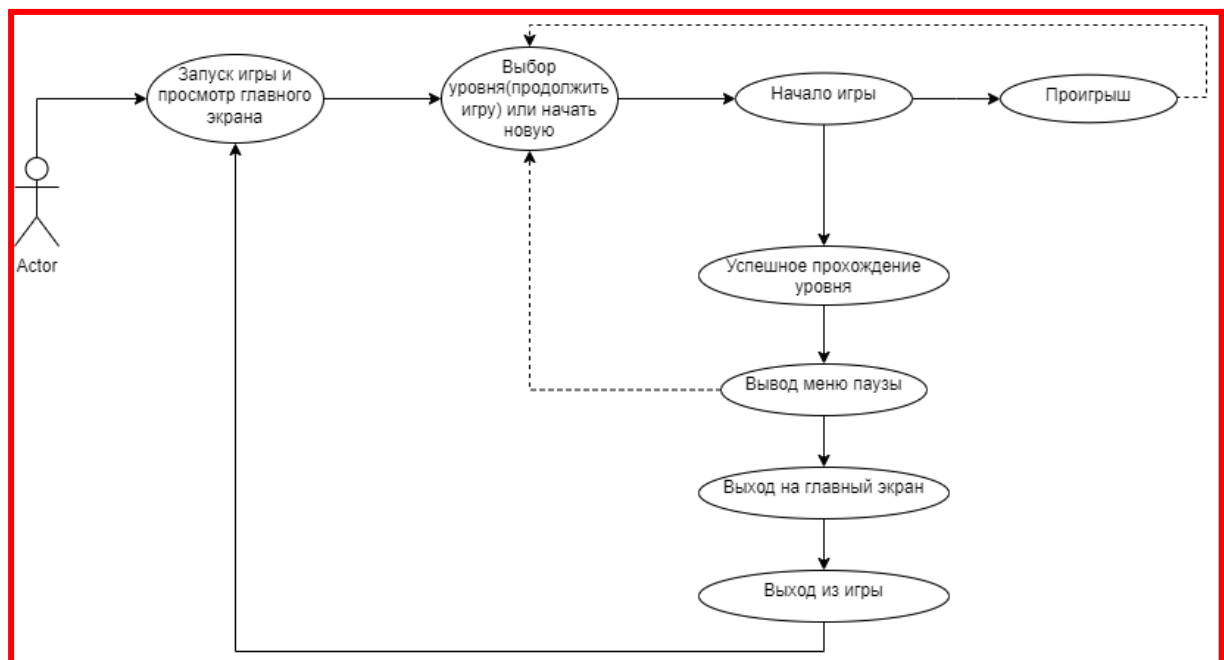


Рис.4 – Модель игрового процесса

Визуал

Визуальная часть должна создавать атмосферу старой, заброшенной шахты. Интерфейсы нужны иммерсивные(четко показывается процесс того или иного действия, например, если игрок берет подсказку – показывается действие, что она берется в руку и разворачивается нужной стороной к игроку в камеру).

Необходимы такие элементы, как:

- Индикатор здоровья персонажа;
- Индикатор энергии;
- Отображение количества собранных подсказок.



Рис.5 – Референс монстра

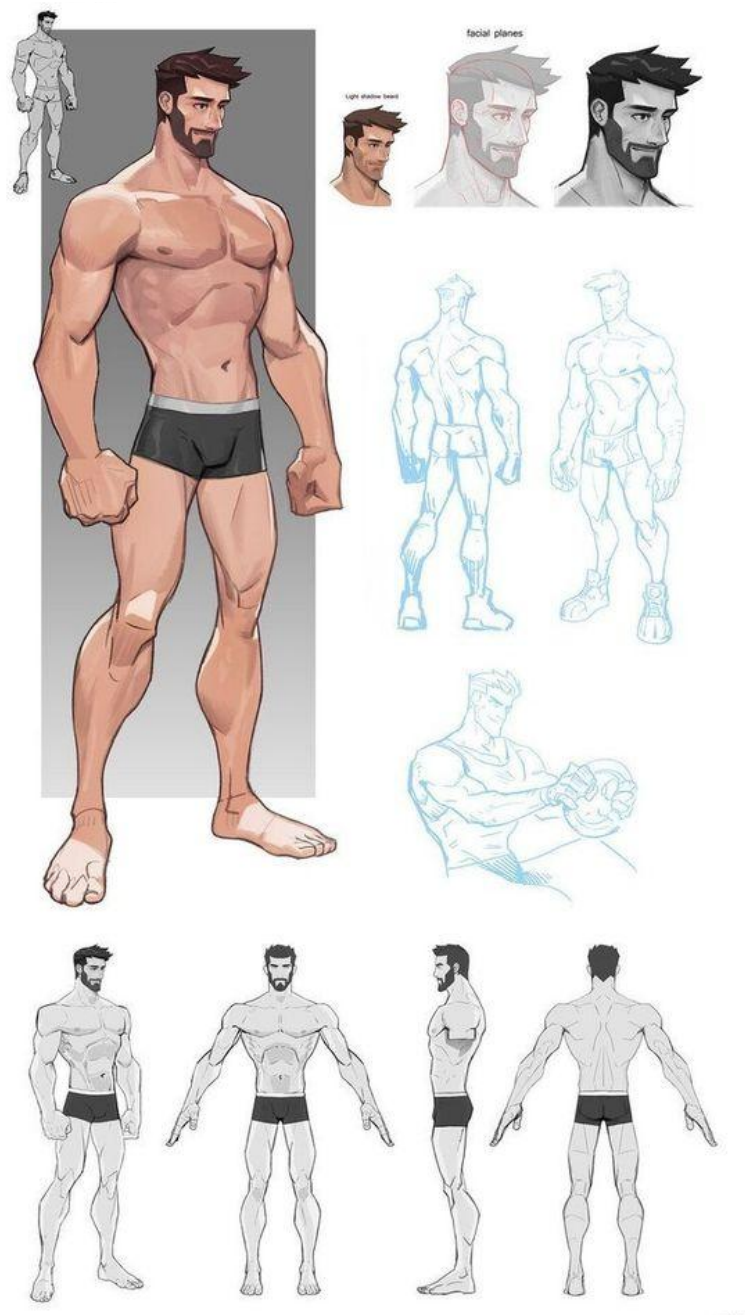


Рис.6 – Референс персонажа

Дизайн уровней

Уровни будут генерироваться автоматически, в соответствии с номером(чем выше уровень, тем сложнее).

Сам игровой процесс будет происходить в пещере, где-то будет темно, а где-то светлее за счет небольших отверстий высоко в стене сквозь которое

будет проходить солнце. Сама пещера будет сыроватая, в местах где есть солнце будет посуше.

Чтобы пройти уровень, необходимо будет найти выход из пещеры и при этом не попасться на глаза монстру.

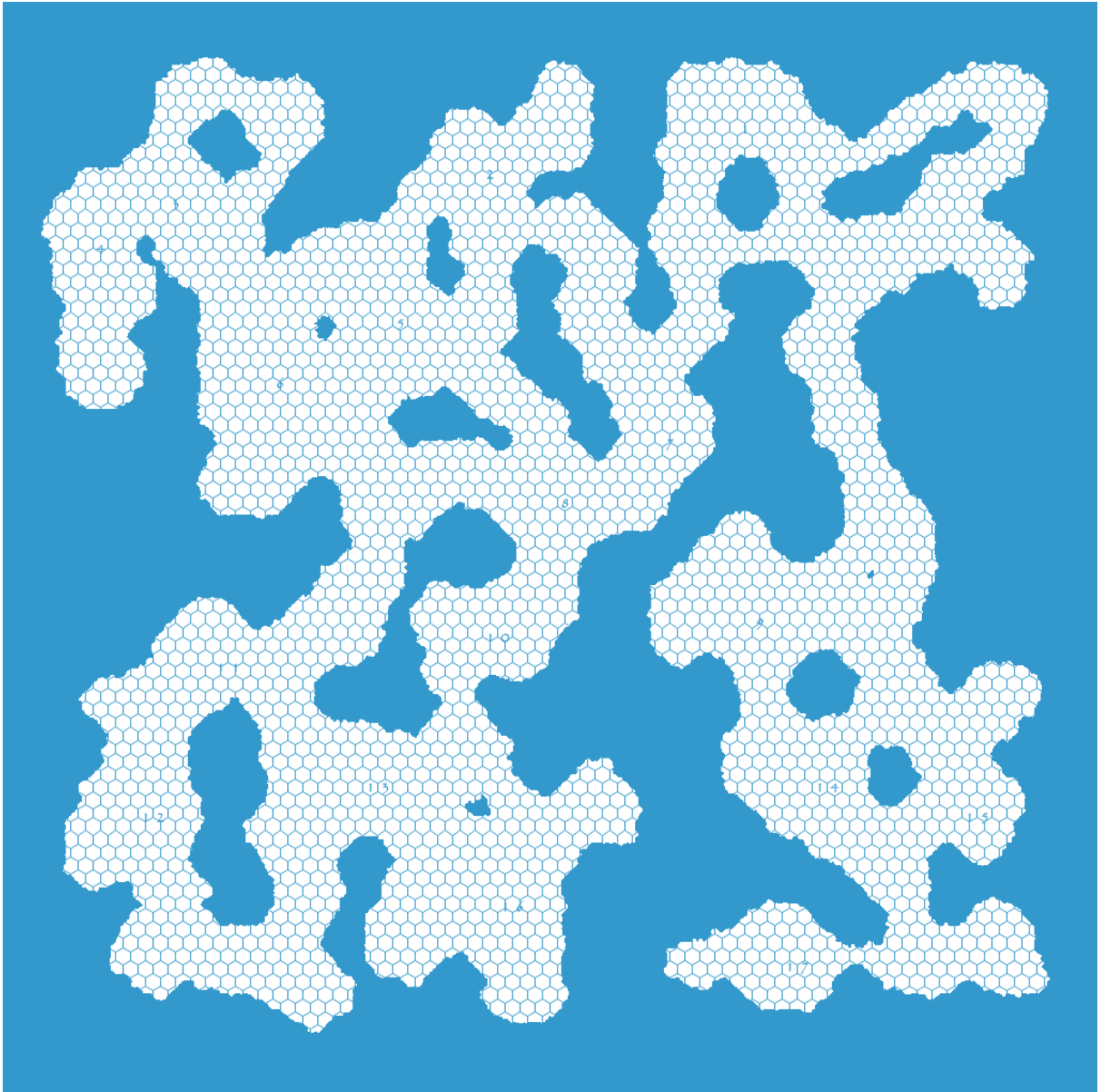


Рис.7 – Карта первого уровня игры

Искусственный интеллект

Задача ИИ это поиск игрока, а также нанесение ему урона. Монстр(в лице которого будет представлен ИИ) должен ходить по пещере в поисках бродящего игрока и при нахождении персонажа наносить ему незначительный (на начальных уровнях) или в четверть от здоровья (на более сложных уровнях) урон. Также у антагониста будет определенный угол

обзора, нужен он для того, если игрок захочет пройти мимо монстра и войдет в определенный квадрат видимости, он будет обнаружен. Также как и с уроном, угол обзора будет увеличиваться по мере увеличения уровней.