



Проект “Ясность ума”

by RetryTeam

Левел дизайн документ

Альфа версия / 1 уровень(кабинет)

Описание

Локация полностью Indoor.

- Персонаж за кадром надевает шлем и погружается в интерфейс
- Персонаж появляется в пространстве врача, которое изнутри похоже на ресепшен отеля.
- Подписав соглашение, он проходит по узкому коридору к кабинету. Коридор петляет и странно освещен, создавая дискомфорт, пока персонаж не выходит через дверной проем
- За проемом его ждет большая круглая комната, похожая на музейную. Комната оказывается кабинетом врача. Повсюду шкафы наполненные книгами и мед.картами, тумбочки с памяtnыми вещами от других пациентов и другие аспекты обжитости этого места.
- Вдоль одной из частей комнаты, располагаются 3 двери, из которых открыта только одна, другие завешаны туманом
- Психолог голосом в голове сообщает, что это страхи персонажа, которые необходимо преодолеть, его проблемы. Персонаж может изучить комнату и после войти в дверь.
- Загрузка уровня

Цель игрока:

- Познакомиться с игрой и базовым перемещением
- Научиться взаимодействовать с кнопками и предметами окружения
- Познакомиться с персонажем психологом через окружение и в частности его кабинет

Левел дизайн документ

Альфа версия / 1 уровень(кабинет)

Визуал и ощущение

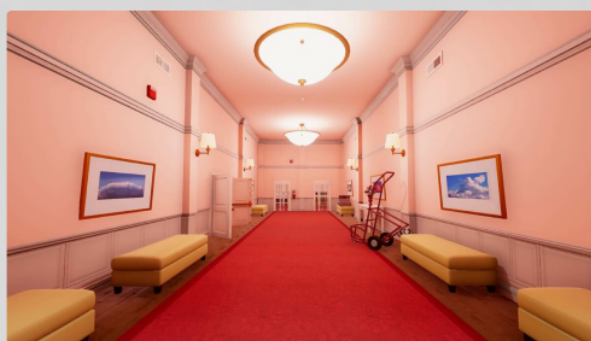
Интерьер:

-Психолог любитель старины, поэтому его внутри интерфейса он сделал себе кабинет в дизайне английской школы 20 века (референсы прилагаются)
-У игрока должно быть ощущение странного уюта и в то же время напряженности от обилия информации и строгости стиля



Окружение:

-Действие происходит строго внутри виртуального помещения. Могут быть окна, через которые видно кусочки современного города и неба, но основное освещение и фокус внимания на интерьере (референс освещения прилагается, много света, мало теней)



Стимуляция:

-Приводить в движение игрока должен интерес добраться до психолога, направленный коридор и расставленные элементы обучения по пути. Так же детали окружения, направляющие его подойти поближе или заглянуть за следующий угол, чтобы дорога не казалась скучной

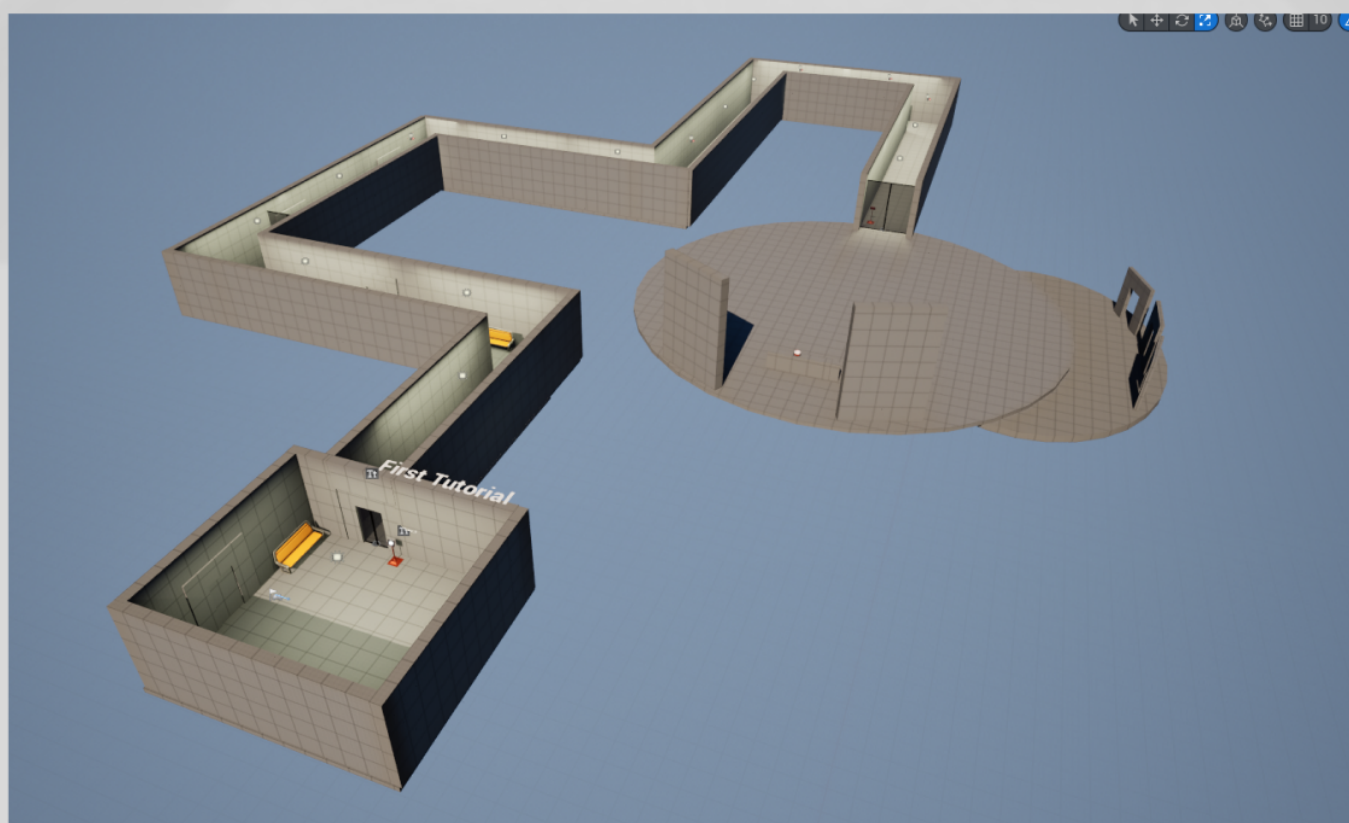
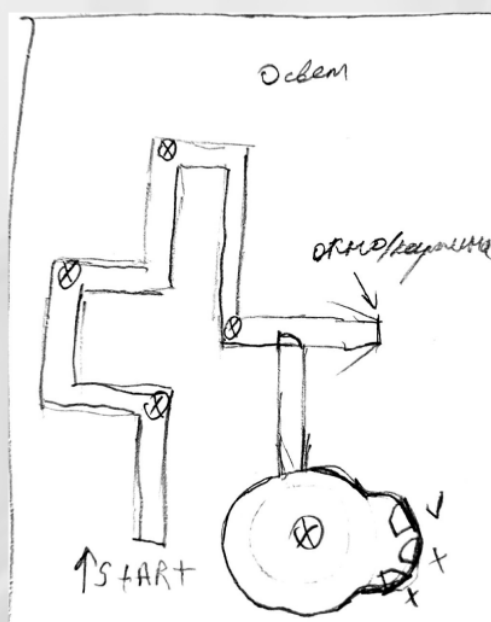
Левел дизайн документ

Альфа версия / 1 уровень(кабинет)

Карта

Уровень:

- Набросок структуры карты на бумаге
- Набросок уровня в движке



Левел дизайн документ

Альфа версия / 2 уровень(Одиночество)

Описание

Локация полностью Indoor.

Этот мир является абстракцией одиночества персонажа. То как он долгое время находился в космосе один, а вернувшись домой, оказался все так же одиноким и возможно самым одиноким человеком в мире, ведь за 200 лет сменилось несколько поколений.

Уровень будет заполнен пустотой и тишиной, подчеркивая чувство одиночества космонавта. Безжизненные структуры и отсутствие других существ создадут атмосферу отчаяния и безысходности.

-Игрок появляется в полной темноте и видит только лампочку со шнурком, который её включает. Дергая за нее, вокруг загорается свет.

-Комната освещается, внутри убранство напоминает спальню на космическом корабле. Кровать, тумба, шкаф с одеждой, мини-кухня.

-Дверь из комнаты оказывается заблокированной, он решает простенькую задачу и выходит из нее

-Это оказывается большой локацией, похожей на космический корабль. На стенах обшивка космических кораблей.

-Через несколько комнат от героя находится общий большой холл, с несколькими коридорами в разные стороны. Так же посреди холла стоит *стеклянный музейный стенд*, под стеклом туман, открыть не получается.

Требуется код на цифровой панели

-С этого момента игрок начинает исследовать космический корабль, чтобы найти пароль от стенда и победить страх одиночества

Цель игрока:

-Открыть стеклянный стенд со своим страхом

-Найти кусочки кода для открытия стенда

-Решать паззлы на уровне

-Изучать локацию на предмет истории и бонусов

Левел дизайн документ

Альфа версия / 2 уровень(Одиночество)

Визуал и ощущение

Интерьер:

- Внутреннее убранство космического корабля (референсы далее)
- Плотная обшивка для сохранения тепла и во избежания ударов в режиме невесомости
- Угловатость форм, чтобы показать и практичность проектирования и строгость геометрии
- В главном холле панорамное окно с видом на космос
- Локация и предметы окружения человеческие, нет чего то слишком научно-фантастического (микроволновки, одежда, кухни, инженерные отсеки и прочее)
- Антураж похож на alien isolation, структура локации и коридоров dead space

Окружение:

- Действие происходит строго внутри виртуального помещения. В окнах можно увидеть космос, звезды и кусочки астероидов
- Локация внутри наполнена признаками человеческой жизни
- Можно представить, что люди на корабле жили насыщенную жизнь и резко исчезли. Все осталось на своих местах, все их вещи и незаконченные дела, истории
- Все должно показывать, как герой остался один среди множества деталей
- Мне хочется как можно меньше слишком фантастических вещей, но паззлы и головоломки могут выходить за эти рамки

Стимуляция:

- Приводить в движение игрока должен интерес изучить незнакомую и необычную местность - космический корабль
- Продвинуться вперед по сюжету
- Выбраться из комнаты
- Познакомиться с локацией и миром, изучить заметки и историю
- Найти код и открыть стенд со своим страхом

Левел дизайн документ

Альфа версия / 2 уровень(Одиночество)

Референсы визуала и наполнения



Левел дизайн документ

Альфа версия / 2 уровень(Одиночество)

Геймплей

Основные механики:

- Активировать предметы, взаимодействовать с точками интереса
- Ходить, прыгать, перепрыгивать что-то
- Брать предметы, кидать предметы, применять их в выделенные места
- Разбивать предметы, поверхности

Ситуативные механики:

- Нажимные плиты, которые открывают двери/активируют что-то
- Нажимные плиты которые нужно нажимать/удерживать
- Двери, которые открываются при приближении к ним, по нажатию кнопки, после взаимодействия с триггером
- Лабиринт из дверей, открывающихся в разной последовательности
- Кнопка открывает дверь, шлюз, спавнит предмет, сбрасывает пазл, поднимает лестницу, двигает платформу, отключает силовое поле
- Триггер, который срабатывает после активации одного или нескольких предметов
- Лазер для попадания по сенсору, отражающийся от поверхностей, проходящий через несколько сенсоров
- Поле(портал), через который можно вытащить нужный предмет, попасть в другую реальность одного и того же места
- Соединять трубы между собой, исправлять поломки

Левел дизайн документ

Альфа версия / 2 уровень (Одиночество)

Карта

Уровень:

- Набросок структуры карты на бумаге
- Начало в движке положено
- Самый неожиданный референс в моей жизни

