

HBit SOFT pro



ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

Один день школы

Описание разработки

Версия документа 1.0.1.3

B6-1-001-3

Минск 2018

1 Общее описание

Игровое программное обеспечение (Игра) является трёхмерной игрой в жанрах приключения, экшен и ужасы. Игра разрабатывается для конкурса игр №11 портала GCUP «Апокалипсис».

Похожие проекты: *ShineG In The Zombies, The Coma: Recut.*

Дата начала проекта: **09.11.2018.**

2 Вспомогательное ПО

В ходе разработки Игры не предполагается создание вспомогательного программного обеспечения (ПО).

3 Игровой процесс

3.1 Описание

Игрок перемещается влево/вправо по небольшим тематически завершённым локациям. Через двери он может попадать в другие аналогичные локации. Для открытия некоторых дверей необходимо найти ключи.

Герою будут встречаться противники. В некоторых случаях игрок сможет противостоять врагам используя оружие, в других игроку придётся убежать.

Прохождение Игры рассчитывается на 10-30 минут. Из-за малой продолжительности в Игре нет системы сохранений.

3.2 Управление

Игрок будет иметь возможность ходить и бегать влево/вправо, а также взаимодействовать с интерактивными объектами игрового мира.

3.3 Интерфейс пользователя

Находясь на некотором расстоянии от объектов взаимодействия, рядом с ними возникают информационные иконки.

На экране располагается шкала здоровья и выносливости.

При общении с другими персонажами, возникают диалоги и изображения персонажей как в визуальных новеллах.

3.4 Конец игры

Игра заканчивается, когда игрок проходит финальную локацию или его убивает один из врагов.

4 Игровая Вселенная

4.1 Описание

Игровая Вселенная должна быть достаточно ярко разделена на два типа: до и после апокалипсиса. В первом случае все локации светлые, тёплые, чистые. Во втором – преобладают холодные тона, мрак, грязь.

4.2 Локации

Локации сделаны в виде продольных срезов коридоров и комнат. Игрок перемещается как правило по середине локации.

Камера перемещается за игроком, однако, когда игрок подходит к краю локации, камера не движется за ним.

4.3 Объекты

Игрок может взаимодействовать с объектами игрового мира. Взаимодействие с некоторыми из них будет позволять игроку продвигаться дальше по сюжету, с остальными – сопровождаться информационными сообщениями.

Все объекты будут обладать статической физической моделью, т.е. их невозможно будет перемещать и сами они будут, как правило, находиться в покое.

Среди объектов можно выделить следующие типы:

- **ключи**: позволяют активировать другой объект;
- **двери**: перемещение в другую комнату/локацию;
- **комментарии игрока**: игрок в таких местах даёт словесную оценку увиденного;
- **записки**: записки, раскрывающие как сюжет, так и историю некоторых событий в локации.

5 Сюжет

Недавно переведённая школьница Хлоя спешит на уроки. Однако вполне обычный школьный день превращается для неё в кошмар: ученики становятся зомби, которые готовы обглодать каждую косточку нашей героини. Теперь её «внеклассное» задание – это выжить любой ценой в этом апокалипсисе и покинуть здание школы.

6 Сценарий

6.1 Глава «Безмятежное начало»

Игрок начинает снаружи школы, рядом с открытыми воротами. Он заходит в школу. В главном холле ему доступен проход только в административный коридор. При попытке пройти в другие коридоры и помещения, ГГ говорит:

– *Нет времени, надо идти в класс.*

В административном коридоре на игрока налетает ученик, они оба падают, экран темнеет.

6.1.1 Локация – школа снаружи

На заднем плане видна школа. Светит солнце. Локация ограничена забором по обе стороны. Кругом стоят школьники. В середине локации есть возможность зайти внутрь школы.

Диалоги школьников:

– Ох, я сегодня совсем не выспался, всю ночь играл в «Близкий контакт шестого рода».

– Я тоже, никак не могу пройти последний уровень.

Ученик бьётся головой об стенку:

– Ненавижу сегодня... И кто додумался поставить физику и математику в один день.

– Видели нового трудовика?

– Нет.

– Говорят, он очень странный.

– Но что более странно, куда пропал ваш прошлый трудовик?

Один ученик сидит на крыше, другой снизу его успокаивает:

– Нет, не надо прыгать! Ты ещё получишь по ИЗО хорошую отметку!

Девочка стоит лицом к солнцу:

– Ты когда-нибудь задумывалась, как далеко от нас солнце?

– Всё тлен...

Парочка в тени здания:

- Мы ведь всегда будем вместе?
- Всегда-всегда.
- До конца жизни?
- Пока зомби не разлучат нас!
- Хахаха, ну ты и шутник!

Парень смотрит на двух девочек (две одинаковые модели школьницы):

- Они обе такие одинаково миленькие, что я даже не знаю, кого люблю больше! Ой, я это сказал вслух? Ты ничего не слышала!

6.1.2 Локация – школа, главный вход

Просторное вглубь помещение. Много учеников. С правой стороны локации дверь, которая ведёт в административный коридор, с левой – в подвал и в коридор со столовой. Ближе к правой двери находится будка с постом охраны.

Диалоги учеников:

- Скоро звонок, надо идти в класс.

(одноразовый диалог)

- Смотри, к нам идёт новенькая.
- Хлоя?!
- Тихо, идиот, она может услышать...
- Ой, эмммм, привет, Хлоя.
- *Здравствуй...*

- Посмотри, какие я сегодня нацепила чулочки.
- Ух ты! Какая прелесть! Где ты их купила?
- В магазине «Игривая касаточка», что недавно открылся на вокзале.
- Давай сходим туда сегодня после школы. Я тоже себе хочу такие.
- С удовольствием.

6.1.3 Локация – школа, административный коридор.

Длинный коридор, на протяжении которого находятся двери в административные помещения школы: учительская, кабинет директора и т.п.

Диалоги учеников:

- У них такой классный вокалист!
- Ага...
- Я бы так хотела попасть на их концерт!
- Ага...
- Вот бы они приехали к нам в город выступать...
- Ага...

– Да ну. У неё же узкое место – суперсимметрия. Мало того, что никто ещё не видел этих ваших суперпартнёров, так у неё ещё и пять ответвлений.

– Ты так говоришь, как будто у вас всё связали с фундаментальными теориями и разобрались в спектре масс частиц.

6.2 Глава «Один в школе»

ГГ очнулся в медкабинете. В помещении горит свет. Игрок говорит:

– *Я что, потеряла сознание?*

Выйдя из кабинета, игрок замечает, что в коридоре темно, а, значит, уже наступил вечер.

– *Уже стемнело? Сколько я пролежала в медкабинете? Пойду-ка я домой.*

ГГ встречает по пути пару учеников, которые стоят и говорят что-то невнятное. При этом можно заметить, что ученики в основном стоят в освещённых местах, которых очень мало в коридоре. Некоторые ученики ведут себя агрессивно.

Игроку доступен путь к главному входу. Вход в административное крыло забаррикадирован. В холле главного входа горит свет. Игрок заходит на пост охраны, где никого нет. Он берёт фонарик, ключ от учительской и задаётся целью найти охранника или кого-то из учителей, чтобы выйти из школы. В этот момент раздаётся крик. Слышен топот и рёв. Ученики из школы пропадают.

В учительской свет выключен, а в дальнем углу сидит учитель и говорит:

– Они... Они идут на свет... Они пришли из темноты, но боятся туда вернуться...

– *Что?*

– ...

– *Как мне открыть главный вход?*

– Я... Я успел вырвать ключ, пока он... О неет... Но я никому не отдам его, это последний шанс на моё спасение, но я никуда не пойду, пока в школе горит свет...

– *Хорошо, я отключу везде свет. Тогда мы можем уйти из школы?*

– ...

Игрок должен спуститься в подвал и отключить рубильник в электрическом щитке.

6.2.1 Локация – медкабинет

Небольшое помещение с койками. Здесь можно взять аптечку.

6.2.2 Локация – коридор со столовой

В коридоре есть входы в столовую и медкабинет. Также с левой стороны есть небольшое углубление с окном.

Диалоги учеников:

– Уааааррррррыыыыы..

– Жраааааааааааааать!

Парень сидит на девушке:

– Всегда-всегда... До конца жизни...

6.2.3 Локация – учебное крыло

Два длинных коридора с множеством дверей в классы. Кое-где горит свет.

6.2.4 Локация – учительская

Длинный кабинет с окнами. Стоят диваны, шкафы и столы. Здесь можно прочитать записку: «Ни в коем случае нельзя, чтобы ученики и их родители узнали, что трудовика обвиняют в незаконной продаже оружия несовершеннолетним. По крайней мере, до конца следствия, т.к. тайник с оружием пока ещё не нашли, поэтому будем надеяться, что это ложный донос и всё образумится».

6.2.5 Локация – пост охраны

Очень маленькое помещение с низким потолком, несколько столов, стульев и висячих шкафчиков для ключей.

6.3 Глава «Дорога во мрак»

По пути в подвал игроку встретится ученик, который будет бежать на ГГ, если у последнего включен фонарь. Если фонарь отключить, то ученик возвращается к ближайшему освещённому месту. Если ученик добежит до игрока со включенным фонарём, то наносит урон. Когда игрок приходит в освещённую область, то ученик пару секунд не гонится за игроком, тем самым давая возможность покинуть освещённое место.

Электрощиток закрыт на ключ. На нём висит записка: «Ключ от щитка у охраны». Возле поста охраны лежит мертвый человек, а рядом с ним связка ключей – это охранник. Подобрав связку ключей, игрок сможет открыть щиток, а также начать открывать учебные классы. После получения ключей, игрок может спуститься только в подвал, чтобы не смог заранее открыть все двери в классы. Дверь в класс открывается путём удержания кнопки взаимодействия некоторое время. Все интерактивные предметы в коридорах и классах видны исключительно при включенном фонаре.

После отключения света в школе воцарится мрак. В этот момент послышатся опять вопли, крики и топот. Теперь ученики будут носиться по школе небольшими перебежками. Если на их пути попадается игрок, они его ранят и начинают преследовать. Игрок бежит чуть медленнее учеников. Однако, забегая в класс или на другую локацию, игроку даётся небольшое преимущество. Во время бега уменьшается шкала выносливости. Когда игрок стоит на месте, шкала восстанавливается. Когда игрок идёт, шкала не восстанавливается. В классах есть места, взаимодействуя с которыми, игрок прячется. Если в этот момент противника нет рядом, то он не замечает ГГ и покидает класс. При получении урона, противник на пару секунд замирает, что даёт возможность чуть оторваться от врага. С включенным фонарём враги замечают игрока раньше, так как всегда бегут на свет.

Вернувшись в учительскую, игрок не замечает учителя, однако на его месте лежит ключ. На нём висит бирка «Труды». Игрок возвращается в подвал, так как там кабинет трудов.

В кабинете он находит выпирающий кусок стены, применив на нём молоток, игрок получает доступ к пистолету, бесконечному количеству патронов, копии ключа директора и записку: «Я обратил внимание, что директор часто задерживается допоздна. Более того, к нему постоянно приходят люди в костюмах. Потом они уходят в столовую и очень долго что-то обсуждают. У меня не получается их подслушать, но я изготовил ключ от кабинета директора, и всё разужнаю, как только туда проникну».

6.3.1 Локация – подвал

Монотонный мрачный коридор с дверью в класс трудов.

6.3.2 Локация – учебный класс

Множество однотипных помещений с окнами, столами, шкафами. Кое где между шкафами можно спрятаться.

6.4 Глава «Другие»

Игрок идёт к кабинету директора. В этот момент на него со всех сторон нападают мутированные ученики, игрок отстреливается от них. Чем ближе к кабинету директора, тем больше учеников нападает.

В кабинете директора игрок встречает раненого учителя из учительской.

– Это опять ты...

– *Что с вами?*

– Я... Я хотел остановить директора. Это он во всём виноват.

– *В чём? Что здесь происходит?*

– Директор заключил с продуктовой корпорацией «Ешь и жри» тайное соглашение на *кашляет* эксперимент, в ходе которого детей будут кормить ГМО продуктами с пальмовым маслом и глютенем. Эксперимент вышел из-под контроля, и ученики мутировали.

– *Ничего себе!*

– Директор *кашляет* он тоже мутировал. Я не смог его остановить и теперь мне конец.

– *Вы говорили, что у вас есть ключ от главного входа.*

– Я? Нет... *кашляет* У меня был ключ от кабинета трудов, но я его потерял... Там наше спасение, *кашляет* волина прошлого трудовика, которую я нашёл.

– *Что? Я думала... Неважно. Я нашла ключ и оружие.*

– Это замечательно! Ты должна остановить директора!

– *Я хочу выбраться отсюда, как мне уйти из школы?*

– Как?! Открой защёлку на двери главного входа и всё... *кашляет* Но тогда директор сможет продолжить свои эксперименты и подсадит весь мир на ГМО, пальмовое масло и *отхаркивает кровь* глютен... Это надо остановить... Тебе надо установить печи в столовой на максимальную температуру, тогда они взорвутся и уничтожат все эти продукты... Ты должна...

– *Я подумаю...*

– Я...

Учитель теряет сознание. Если с ним провзаимодействовать, то ГГ скажет:

– Мне не видно, жив он или мёртв, но проверять это я не хочу.

6.4.1 Локация – кабинет директора

Две объединённые комнаты: для секретаря и директора. Много шкафов, пару столов, на стенах картины.

6.5 Плохая концовка

ГГ идёт к главному входу и выходит наружу. Появляется заставка, где весь город со временем превращается в мутантов, так как директор поставил на поток ГМО продуктов с пальмовым маслом и глютенем.



6.6 Хорошая концовка

ГГ идёт в столовую. Дверь в столовую заваливает шкафом. Здесь необходимо увеличить температуры печей для готовки опасной еды и потом убить директора за отведённое время.

Увеличение температуры происходит удержанием кнопки использовать рядом с печами. При отпуске кнопки, температура медленно уменьшается. В этот момент на игрока с двух сторон идут мутанты-ученики. Когда игрок настраивает три печи, появляется таймер, через который они взорвутся. И в этот момент появляется мутировавший директор. Он ходит по направлению к игроку, рядом с игроком бьёт рукой, и время от времени прыгает на игрока. В это время под ним можно пробежать в другую сторону. Также появляются и монстры-ученики.

Когда директор умирает, из него вываливается ключ, которым можно открыть вторую дверь столовой и успеть покинуть школу. После этого показывается картинка взрыва школы и надпись, что распространение ГМО продуктов с пальмовым маслом и глютенем остановлено. Временно.

6.6.1 Локация – столовая

Большое помещение с дверями с двух сторон и разделённое на кафетерий, зал приёма пищи и кухню. В кафетерии находится одна печь, и две печи находятся на кухне. Огромное количество столов и стульев. В помещении горит свет.