

“Mind - Breaker”

Лапин Александр

г. Уфа

meccos160@yandex.ru

Идея проекта “Mind - Breaker”



Игра «Mind - Breaker» - это головоломка с элементами психологического хоррора.

Игрок в «Mind – Breaker», используя логику и смекалку, должен разгадать различные головоломки, чтобы открыть доступ в следующую комнату.

Помимо головоломок в каждой из комнат хранится часть сюжета. «Mind – Breaker» имеет оригинальный и запоминающийся сюжет, который затягивает пользователя с первых минут. Узнать всю историю до конца предстоит только самым любопытным игрокам.

Реализация

Сюжет "Mind - Breaker"

Персонажи

Уильям Грей — законопослушный гражданин, обычный человек
Престон Девид — вторая личность Уильяма Грея (об этом никто не знает, даже сам Уид)
Николао Суэйт — следователь по делу об убийствах.
Джейден - база.

Предистория

Уильям Грей живет спокойной жизнью в пригороде Лондона и не подозревает, что болен диссоциативным расстройством идентичности. Он знает чердак местного полусумасшедшему изобретателю Престону Девиду, но никогда его не встречает, так как Престон работает ночью, а остаток дня проводит в своей комнате. Каждый вечер Уид ловит утки и оставляет его у двери Престона, а утром забирает тарелку и деньги за проживание. Так продолжалось несколько лет, но однажды происходит то, что в корне меняет его жизнь - пожар. Прибывшие на место преступления пожарные и полицейские спасают Уида. Из-за стресса он впадает в бессонницу и не помнит последний месяц своей жизни.

При обьесе чердака выясняется, что её хозяин загадочным образом пропал. В ходе расследования оказывается, что жилищем был серийный убийца. (На чердаке находят подсобранный трофей преступника, оружие, убийства и другие улики). Уид был отправлен в диспансиерами, где окончательно сводит с ума. На стене палаты он надергал надпись «ЭТО ВСЕ ОН».

Так как Уид не способен внятно отвечать на вопросы следователя, единственной возможностью в поиске преступника становится проведение операции, во время которой офицер Николао Суэйт отправился в сознание Уида и попытается разобраться в происходящем.

Начало повествования

Акт первый. Мрачное детство.

Интеграция сознания прошла успешно, офицер оказывается в разуме похищателя.

Николао попадает в детство Уида. Для своих лет Уильям был не по годам развит, умел читать, знал в школе в классе. В свободное от школы время он проводил за решением сложных головоломок. Его любимой игрушкой был кубик Рубика. Вуджа, который он практически не вытаскивал из рук. Уид был закрытым ребенком, который неохотно шел на контакт со сверстниками. Вскоре он придумал себе воображаемого друга, который всегда был рядом с ним. Родители впервые заметили это и отправили ребенка к психологу. Доктор успокоил их,

сказав, что это вполне нормально и позволяет ему развиваться и выйти на контакт с реальными людьми.

Со временем его полиморфное расстройство прогрессировало.

Не выдержав постоянного стресса, его отец ушел из семьи к молодой любовнице. После этого мать Уида запела и начала выпивать, злость на себя. Его воображаемому другу это очень не нравилось и он пообещал Уиду отомстить. На следующий день Уид находит оравленное тело своей матери в спальне. Оно лежало на кровати обожраный Кубик Рубика. Вскоре Уид так же понял, что это его друг.

Сюжет

В игре реализована удобная диалоговая система.

Пользователю предстоит найти около 10 записок, расположенных на разных уровнях.

Готовы 3 акта оригинального сюжета.

На данный момент реализован первый акт.

Управление

Приложение поддерживает управление с тачпада и контроллера.

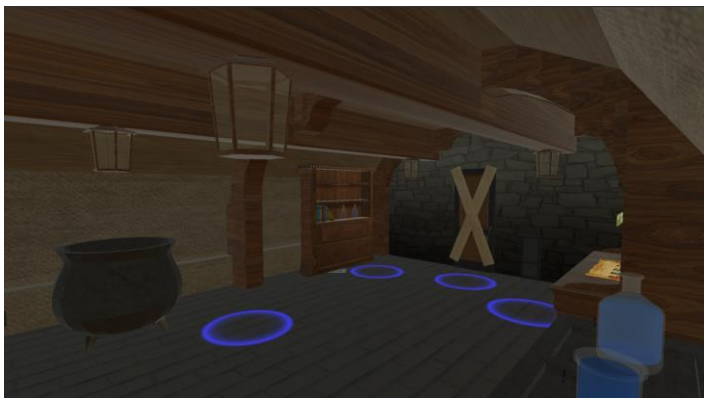
При отключенном контроллере управление переключается автоматически на тачпад.

В меню представлена инструкция использования управления и примечания к ней.

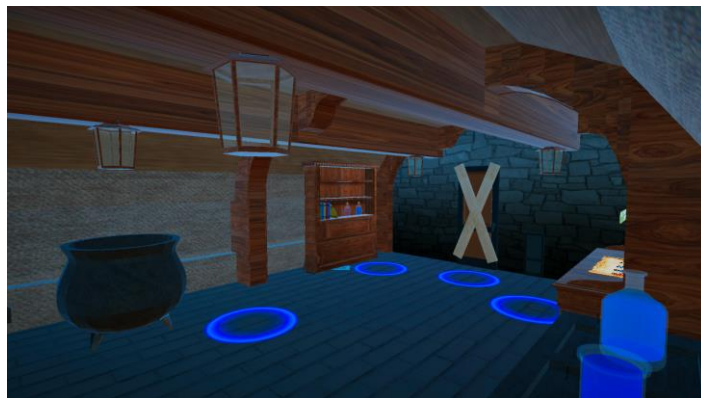
Реализация

Постобработка

Для придания атмосферности проекту был использован плагин постобработки.



до постобработки



после
постобработки

Реализация

Система сохранений

В игре реализована система сохранения. Игра автоматически сохраняется после каждого пройденного уровня.

В меню можно выбрать любой уровень, который уже был пройден.

Тестирование

На финальной стадии проект был неоднократно протестирован.

Замечания и пожелания тестировщиков были учтены и реализованы.

Оптимизация

Каждый уровень оптимизирован и выдает стабильные 60 fps без заметных просадок.

Планы на будущее. Выводы

В будущем планируется:

- добавление 2-х недостающих актов для создания игры с законченным сюжетом
- портировать на другие платформы, как HTC Vive и Oculus Rift
- выложить на Kickstarter, Steam Greenlight и Oculus Store.

Выводы

Разработка проекта "Mind - Breaker" продолжалась около 3 месяцев.

За это время я приобрел новые знания и опыт, которые убедили меня в правильности выбранного направления будущей профессии.

Я благодарен компании "Samsung" за предоставленную возможность обучения.