

Просто для понимания, как выглядит игра и пара определений заранее

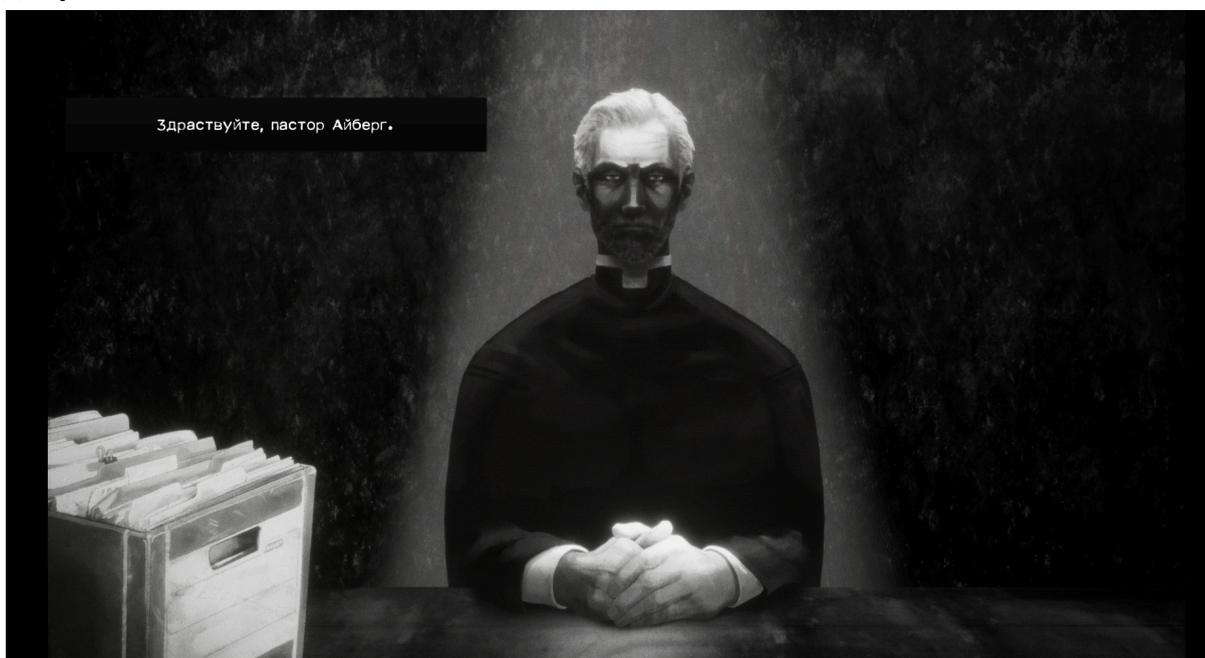
[Трехминутный кусок прохождения](#)

[Трейлер игры](#)

[Презентация игры](#)

Игра совмещает два игровых режима: допрос в формате визуальной новеллы и Point&Click хождение по уровню. Первый режим я называю “**допрос**”, а второй - “**о прошлом**”

Допрос выглядит вот так:



Здесь мы разговариваем с одним из трех персонажей. Нам доступно прокликивание диалога, выбор реплик. Можно нажать на папку внизу слева - там хранятся улики, найденные в “о прошлом”. Инвентарь улик пополняется по мере прохождения, и чем их больше - тем больше новых вопросов можно задать персонажу.

Некоторые сюжетные развилки диалога могут привести игрока к кнопке “вспомнить подробнее”, и тогда запускается уровень “о прошлом”, который проходится от лица допрашиваемого.

“О прошлом” выглядит вот так:



Здесь игрок может перемещаться по уровню, кликать на предметы, получать комментарии про них, взаимодействовать с интерактивными штуками. Цель игрока здесь - пройти уровень, следуя показаниям. Закрывать открытые двери, если персонаж сказал, что они открыты, например. Вторичная цель - собирать улики, взаимодействовать с уровнем и соотносить показания героев с чужими показаниями. Все уровни здесь, как и в допросе, проходятся тремя разными персонажами, конфигурация одного и того же уровня может немного отличаться (потому что показания героев расходятся). Уровень считается пройденным, когда игрок пройдет ивентовый вопрос (преодолев все обязательные расспросы), например, кликнет на найденные трупы, и священник расскажет о них и слишком загрустит, чтобы вспоминать это далее. Уровень закроется и снова откроется уровень с допросом.

Там он может открыть инвентарь найденных на уровне улик и задать о них вопросы, продвигая допрос. Найденные улики появляются для всех персонажей (можно спросить мальчика о конфетах, найденных при прохождении уровня за пастора). Когда игрок решит, что новых вопросов к персонажу у него пока нет, он может вызвать меню с выбором персонажа для допроса и позвать другого героя истории. И игровой цикл замыкается.

Что в принципе нужно сделать?

Переключение между персонажами, Актор улики, инвентарь для них, диалоговую систему, переход между уровнями(загрузочный экран, прогрузку), систему сохранений.

Несколько игравельных персонажей

В игре есть три персонажа, за которых игра играется. Нужно сделать так, чтобы по ивенту (игрок нажимает одну из кнопок: Допросить Пастора, допросить Ребенка, Допросить Подозреваемого), игра учитывала это в `gameInstance`. В зависимости от персонажа, с которым игрок имеет дело, на этапе допроса подменяется спрайт героя, ставится привязанное к персонажу диалоговое дерево.

Улики.

Нужно сделать класс актора "улики", у которого будет несколько параметров.

Картинка - то, что будет отображаться в виджете папки улик.

Текст - описание улики, отображаемое текстом в виджете папки улик.

Найдено/не найдено - буллиан для появления найденной улики в деле. Когда игрок находит меш улики на уровне, должен открываться виджет с анимацией `FlashWidget` а затем виджет с описанием улики (скриншот есть ниже)

Использована улика или нет - буллиан. Во время диалога игрок может открыть виджет папки улик и нажатие на фото улики активирует ветку диалога, связанную с ней. Неиспользованные улики в виджете папки помечены маркером (пометкой "новое" в углу фотографии улики). Про одну улику игрок может спрашивать столько раз, сколько захочет.

Привязанная ветка диалога при допросе - когда игрок откроет инвентарь улик, он сможет задать вопрос про найденную улику. Это запускает определенный диалог.

Порядок получения улики - значение, от которого зависит, где конкретная улика находится в папке дела. Все старые улики сдвигаются на слоты далее. То есть, самая свежая найденная улика занимает верхний левый слот. Вторая - нижний левый. Все сдвигаются на один слот далее после получения новой улики.

Спрайт - помещаемая на уровень физическая улика. Кликабельная. Она стоит на уровне в виде спрайта, флипбука или Статик меша и находится там, пока игрок ее не найдет. Когда улика найдена, то она отмечается в параметре найдена/не найдена.

Пропадает улика после нахождения или нет - буллиан, от которого зависит, исчезнет ли найденный на уровне меш улики или нет. Некоторые улики должны дестройнуться после нахождения, а некоторые остаются на месте, даже если игрок кликнул на них.

Вопрос про улику (текст)- при нажатии на меш на уровне "о прошлом", детектив задаёт про него вопрос. Вслух или про себя. Появляется виджет с соответствующим текстом.

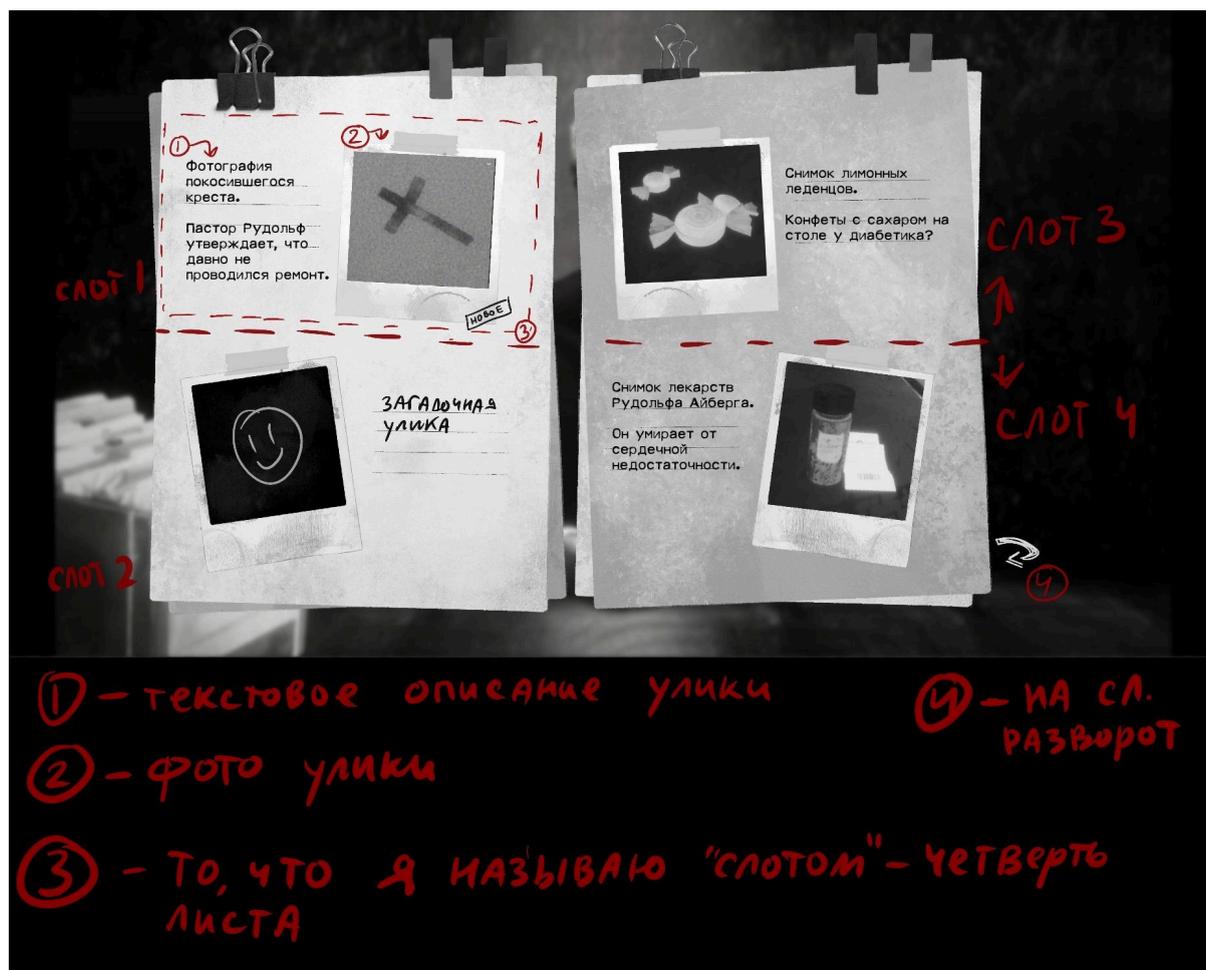
Звук-ответ - после того, как игрок кликнет по виджету с вопросом (прочитав его), включается звук - озвученный персонаж отвечает, внизу автоматические субтитры.

Звук при взятии улики - звук от клика по мешу улики. Например, бряцанье ключом, если берём ключ и тп.

Когда улика найдена на уровне, должен появиться вот такой виджет с текстовым описанием и фото, далее улика помещается в “инвентарь”



Инвентарь улик (виджет)



Найденные улики должны появляться в виджете папки с уликами.

На каждом развороте папки (их можно листать) есть 4 слота для улик. Каждый слот содержит текстовое поле, картинку, индивидуальную кнопку (закрывающую папку и запускающую диалог, связанный с этой уликой) и уведомление (только для только что найденных улик - маленькая текстовая пометка "новое", которая пропадает, если задать вопрос про соответствующую улику).

Когда находится новая улика, она встает в первый слот, а остальные улики "сдвигаются" на слот дальше. В этом случае улика, которая была на 4 слоте, попадает в слот 1 на следующем развороте папки.

Каждая улика заполняет текстовое поле соответствующим к ней описанием (указанным в её акторе), картинкой с фото (тоже указанным в акторе). Индивидуальная кнопка (клик по фото улики) запускает диалог, соответствующий указанному в настройках актора (**Привязанная ветка диалога при допросе**).

При открытии папки с уликами и перелистывании разворотов проигрывается анимация "проявки" фото.

Диалоговая система.

В игре довольно большое диалоговое дерево, ветвистое. В зависимости от того, какие игрок найдет улики, будут доступны новые реплики. При каждом новом допросе одного и того же персонажа, игра учитывает предыдущие выборы игрока и этап допроса.

Как выглядит диалог:

Игрок нажимает на виджет с репликой детектива, и подозреваемый отвечает звуком с автоматическими субтитрами.

Когда игроку предоставляется несколько реплик на выбор, выбранный ответ может влиять на скрытую от игрока переменную "доверие", содержащуюся внутри каждого из подозреваемых. Эта переменная изначально в значении 50, в ключевых моментах этот параметр уменьшается или увеличивается. В некоторых моментах диалога игра обращается к этой переменной, и в зависимости от числового условия уровня доверия, меняет реплики.

Пример:

У Пастора на момент диалога уровень доверия 15.

Игрок допрашивает Пастора, и выбирает лояльную к персонажу реплику. Эта реплика делает +5 к Доверию, и теперь у Пастора этот показатель составляет 20.

Через две реплики линейного прокливания диалога, игра устраивает скрытую проверку:

≥ 30 Пастор говорит правду: "да, я видел, куда он пошел, но не знаю, в какое время это случилось."

≤ 30 Пастор лжет: "Думаю, он оставался на месте."

Детектив задает еще пару вопросов без выбора для игрока, и оба пути развития диалога незаметно сходятся к одному линейному диалогу.

В общем, игрок не знает, в каких местах диалог подменяется, и где персонаж ему совет. Он и не замечает подмененных реплик.

Первый диалог с каждым из подозреваемых довольно линейен. Но в дальнейшем, когда игрок будет находить больше улик, и они появятся в папке с уликами, игрок сможет открывать новые пути для расспроса. Нажав на любую из улик в папке, детектив задаст вопрос об этой улике. Эти ветки допроса также учитывают доверие, устраивают проверки и открывают доступ к уровням "о прошлом". О каждой улике можно переспрашивать сколько угодно - игрок может перепроходить эти диалоги.

Эта структура диалога актуальна и для уровней "о прошлом", каждый такой уровень должен иметь собственное дерево диалога (каждому из персонажей - своё дерево). Так как в "о прошлом" тоже случаются выборы реплики.

Переход между уровнями

Стандартное затемнение экрана, загрузочный экран с крутящейся финтифлюшкой, открытие уровня, на который был совершен переход.

Сохранения

Ну, вернее, одно сохранение. Игра предусматривает только один слот для сохранения прогресса. Игрок должен возобновлять игру там, где остановился.