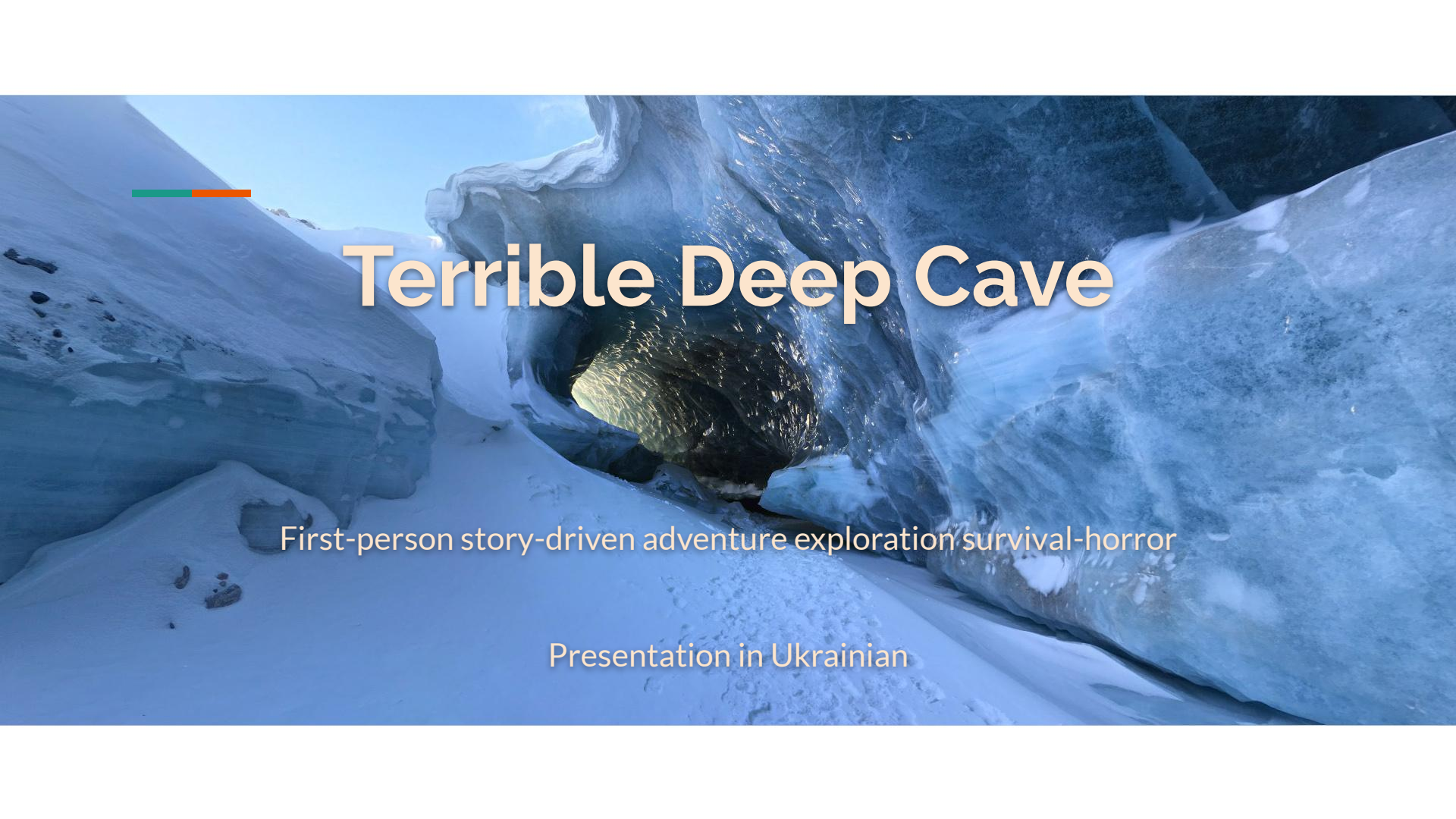


The background image is a photograph of a deep, icy cave entrance. The cave walls are made of translucent, blue-tinted ice, showing various textures and cracks. A bright, golden-yellow light source is visible at the end of the cave, creating a strong contrast with the dark interior. The overall atmosphere is cold and mysterious.

Terrible Deep Cave

First-person story-driven adventure exploration survival-horror

Presentation in Ukrainian



Страшна глибока печера

Пригодницько-дослідницька гра від першої особи з елементами виживання і жахів



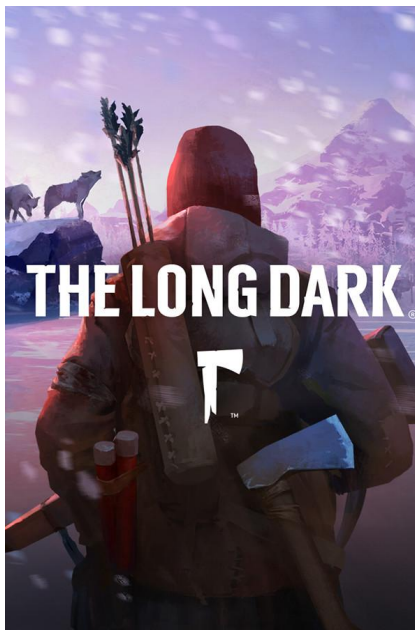
Загальний опис

Пригодницько-дослідницька гра від першої особи з елементами виживання і жахів у сучасному сеттінгу, але в ізолюваному від цивілізації місці.

Гравець займається дослідженням покинутого місця, дізнаючись страшні таємниці минулого.

- Платформи: ПК (персональний комп'ютер).
- Керування: геймпад або клавіатура і миша.
- Бізнес-модель: Premium (купівля), епізодична.
- Цільова аудиторія: дослідники (по психотипам Бартла).

Референс геймплея



Основна активність: дослідження і взаємодія з оточенням.

- [THE LONG DARK](#)
- [Steam. The Long Dark](#)
- [EpicGS. The Long Dark](#)
- [Xbox One. The Long Dark](#)
- [PlayStation 4. The Long Dark](#)
- [Nintendo Switch. The Long Dark](#)

- [Steam. Penumbra Overture](#)
- [GOG. Penumbra Collection](#)
- [Humble. Penumbra Collection](#)

Сюжет і місце дії

Острови архіпелагу [Шпіцберген](#) відомі великими родовищами вугілля, де було збудовано мережу шахт, а також відомі [Всесвітнім Сховищем Насіння](#), яке ще називають "[сховищем судного дня](#)".

Але, мало кому відомо, що 1936 там було запроваджено будівництво науково-дослідницького об'єкту, який мав в собі певні військові цілі і слугував експериментальним центром.

Головний герой знаходить зачіпку минулого, яка призводить до несподіваних і лякаючих припущень.

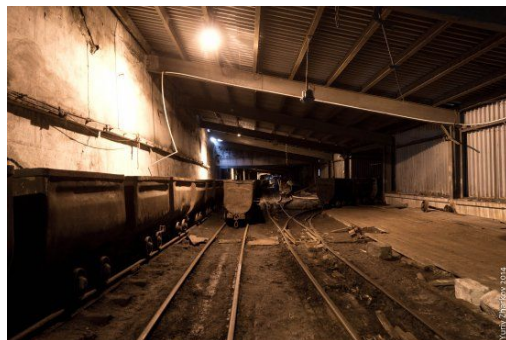
Але, перша знахідка, як завжди — це лише поверхня айсберга...



Естетика і візуальний стиль

Реалізм. Температура: холодно.

- Природні печери
- Законсервоване місто
- Підземні рукотворні шахти
- Архівні складські об'єкти наукового призначення





Особливості гри

Особливості відеогри:

- Захоплюючий таємничий сюжет
- Нарратив через оточення
- Реалістична місцевість
- Різноманітність звуків оточення
- Елементи виживання
- Екстремальні ситуації
- Глибока філософська думка
- Атмосфера дослідження



CORE GAMEPLAY

- Переміщення і взаємодія з оточенням.
- Дослідження місцевості і пошук предметів.
- Прості головоломки, засновані на фізичних властивостях.

Оскільки гра орієнтована в першу чергу на розповідь історії, то, керуючись [правилом 4 слоїв нарративу](#), задачею при створенні гри буде уникати повторюваних ситуацій.



Команда

Я, Михайленко Андрій Ігорович:

- Випускник курсу по гейм-дизайну в Києві
- Учасник міжнародних конкурсів по левел-дизайну
- Ведучий [навчального каналу на YouTube](#) по вивченні Unreal Engine
- Автор модів для комп'ютерних ігор і навчальних матеріалів по моддінгу

Закінчив декілька курсів на теми геймдеву, розробки ігор, геймдизайну і розробки на Unreal Engine

Моє портфоліо: <https://www.artstation.com/AndrewRain>



Технології

Articy Draft 3



Unreal Engine 5

чи все-таки Unreal Engine 4?





Development Roadmap

➤ Concept

- 1. Створення пітчу і концепту;
- 2. Поглиблене пропрацювання концепту;
- 3. Написання сюжету і пошук референсів для локацій, оточення, предметів;

➤ Prototype

- 4. Написання геймдизайн-документації для прототипу;
- 5. Створення прототипу;

➤ Pre-production

- 6. Доопрацювання сюжету, написання повної геймдизайн-документації, сценарію і створення структурного плану рівнів;
- 7. Vertical Slice на ігровому рушію;

➤ Production

- 8. Активне виробництво, створення рівнів;
- 9. Альфа. Праця над деталями;
- 10. Бета. Виправлення помилок;
- 11. Золото. Полірування;
- 12. Випуск першого епізоду!

Додаткові референси

<https://goo.gl/maps/LqRKrVGDYSPchtXm7>

<https://goo.gl/maps/yv5M3uBEVY1yY9vV6>

<https://goo.gl/maps/nwiTPiDRByYbVfDy9>

<https://goo.gl/maps/i8G7LEDstigh8XLy8>





АВТОР ПРЕЗЕНТАЦІЇ: Андрій Михайленко

2021

[Andrii Mykhailenko - Game Designer / Level Designer | LinkedIn](#)



<https://t.me/UltraAlpha>

[YouTube](#) | [Blogspot](#) | [Telegram](#)

the1rain7@gmail.com

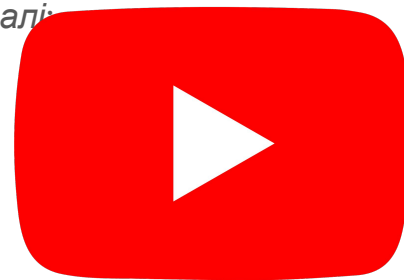


Відгуки і презентація на YouTube

Вперше на публіку частину презентації було зачитано автором на каналі:

<https://www.youtube.com/watch?v=1G6E23vd8r8>

Буду вдячний вашим відгукам в коментарях!





Ця презентація іншими мовами

Ви переглянули презентацію українською мовою.

Презентація доступна наступними мовами:

- [українською мовою](#)
- [на русском языке](#)
- [in English](#)