

Programowanie gier

Mini projekt

Don't go alone – Nie idź sam

Imiona, nazwiska i numery indeksów autorów:
Aleksandra Stecka 254584
Agnieszka Kłobus 254535

Semestr studiów: 6

Prowadzący laboratorium: dr inż Bogumiła Hnatkowska

Spis treści:

1. Game Name
2. Game Overview
 - a. Game Concept
 - b. Genre
 - c. Target Audience
 - d. Game Flow Summary
 - e. Look and Feel
3. Gameplay and Mechanics
 - a. Gameplay
 - i. Game Progression
 - ii. Puzzle Structure
 - iii. Objectives
 - iv. Play Flow
 - b. Mechanics
 - i. Physics
 - ii. Movement in the game
 - iii. Objects
 - iv. Actions
 - v. Combat
 - vi. ScreenFlow
 - c. Game Options
 - d. Replaying and Saving
4. Story, Setting and Character
 - a. Story and Narrative
 - b. Game World
 - i. General look and feel of world
 - ii. Areas, including the general description and physical characteristics as well as how it relates to the rest of the world (what levels use it, how it connects to other areas)
 - iii. Characters
5. Levels
 - a. Poziom 1
 - b. Poziom 2
 - c. Poziom 3
 - d. Poziom 4
 - e. Poziom 5
6. Interface
 - a. Visual System
 - b. Control System
 - c. Audio, music, sound effects
7. Artificial Intelligence
 - a. Opponent and Enemy AI
 - b. Non – combat and Friendly Characters
 - c. Support AI
8. Technical
 - a. Target Hardware
 - b. Development hardware and software, including Game Engine
9. Game Art

1. Game Name

Don't go alone – Nie idź sam

2. Game Overview

a. Game Concept

Celem gry jest dostarczenie graczom rozgrywki poprzez umożliwienie im wcielenia się w małą zieloną ogrzyczę i człowieka, którzy przeżywają wspólne przygody.

b. Genre

Kooperacyjna gra przygodowa, fantasy.

c. Target Audience

Fani gier takich jak Stardew Valley, Undertale, Minecraft, Gris, Moss, Hollow Knight, Child Of Light – gracze, którzy lubią spokojne gry o nawiązywaniu relacji, rozwiązywaniu zagadek i z prostą mechaniką walki.

d. Game Flow Summary

Gracz rozpoczyna rozgrywkę od pierwszego poziomu i pokonując kolejnych wrogów przechodzi aż do ostatniego z nich. Przez każdy poziom przechodzi w ustalonym kierunku aż do momentu rozwiązania zagadek i zdobycia celu poziomu, po czym zostaje przeniesiony do kolejnej planszy.

e. Look and Feel

Fabuła rozgrywa się w świecie fantasy. Gra wykorzystuje grafikę w stylu pixel art oraz spokojną muzykę. Pierwszy gracz jest mieszkańcówką małej ogrzej wioski w środku lasu, w której wszyscy znają się od dziecka i z której nikt nie wyjeżdża. Drugi gracz jest człowiekiem zagubionym w nie swoim świecie. Gracze współpracują ze sobą, a ich postaci zbliżają się do siebie w trakcie rozgrywki, w wyniku czego istoty z dwóch różnych światów dowiadują się, że mogą żyć w jednym.

Inspiracje Look and Feel z innych gier:



Moss

<https://www.roadtovr.com/wp-content/uploads/2018/02/moss-reader.jpg>



Moss

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5f2b7d0eba5613312baef0bc/1615536578879-QZX632LQ7YPEM4HSQK4V/Moss-Screenshot4-720.jpg>



Stardew Valley

<https://i.ytimg.com/vi/OaDfX97UAf0/maxresdefault.jpg>

3. Gameplay and Mechanics

a. Gameplay

i. Game Progression

Gracz przechodzi przez kolejne poziomy (5). Na każdym poziomie celem jest zdobycie klejnotu odblokowującego nowy rodzaj mechaniki. Każdy poziom zawiera łamigłówkę wymagającą kooperacji dwóch graczy do rozwiązania – w trybie single player akcje wymagane przez drugiego gracza wykonuje komputer. Gracz napotyka na każdym poziomie przyjazne i wrogie postaci. Decyzje podjęte podczas interakcji z nimi wpływają na rozgrywkę.

ii. Puzzle Structure

Każdy poziom zawiera łamigłówkę, która wymaga do rozwiązania kooperacji dwóch graczy. Łamigłówki polegają na zablokowaniu dalszej części planszy. Akcja jednego z graczy umożliwia drugiemu przejście do zablokowanego elementu planszy i odblokowanie całego przejścia. Gracze muszą wykazać się logicznym myśleniem aby zorientować się jak otworzyć przejście.

Przykład:

Połączone elementy działające jak waga – jeśli waga jest w równowadze, przejście zostaje odblokowane i gracze mogą przejść dalej. Aby doprowadzić wagę do równowagi gracze muszą stanąć po jej przeciwnych stronach i zeskoczyć z niej jednocześnie. Zagadka wymaga uświadomienia sobie przez gry sposobu otwarcia przejścia oraz skoordynowania akcji, aby jednocześnie opuścić szale wagi.

iii. Objectives

Celem gry jest zdobycie 5 klejnotów – po jednym na każdy poziom gry. Zdobycie klejnotu odblokowuje nową mechanikę – skakanie, podwójny skok, rzucanie, ulepszony atak. Celem gry jest przejście do ostatniego poziomu i zakończenie linii fabularnej.

iv. Play Flow

Gracz przechodzi przez kolejne poziomy podążając za linii fabularną – konwersacje w formie cutscenek z innymi postaciami kierują go do nowych lokacji dzięki czemu poziomy gry wynikają z siebie nawzajem.

b. Mechanics

i. Physics

Fizyka gry odpowiada zasadom obowiązującym w rzeczywistym świecie – występuje grawitacja odpadająca za spadanie przedmiotów, gracz nie jest w stanie unosić się (po każdym skoku spada). Gracz po wpadnięciu do wody topi się – postaci nie potrafią pływać. Jedną z dodatkowych, możliwych do odblokowania umiejętności jest podwójny skok.

ii. Movement in the game

Gracz porusza się zgodnie z zasadami znymi z innych gier platformowych – ma możliwość poruszania się w przód i tył oraz po odblokowaniu tych umiejętności skakania oraz podwójnego skoku.

iii. Objects

Gracz może przesuwać obiekty popychając je przed siebie, a więc wchodząc w nie. Nie ma możliwości podnoszenia obiektów, przedmioty zostają “zebrane” kiedy gracz odpowiednio się do nich zbliży.

Głównym celem gry jest zebranie 5 klejnotów, każdy z nich odblokowuje nowy rodzaj mechaniki dla gracza:

- Klejnot 1 – Skakanie
- Klejnot 2 – Prosty atak
- Klejnot 3 – Podwójny skok
- Klejnot 4 – Ulepszony atak
- Klejnot 5 – Zakończenie linii fabularnej i koniec rozgrywki

iv. Actions

Użytkownik wykonuje akcje w grze za pomocą myszki oraz klawiatury, klikając opcje znajdujące się na ekranie lub odpowiadające im przyciski klawiatury. Sterowanie odbywa się za pomocą klawiatury. Dla lokalnego multilateralera wyznaczone zostają osobne przyciski sterowania dla obu graczy.

v. Combat

Na każdym poziomie gracz napotyka na przeciwników – jednego przeciwnika posiadającego więcej zdrowia tzn. wymagającego większej ilości trafień do pokonania, oraz zwiększającą się z każdym poziomem liczbę standardowych przeciwników, strączanych jednym trafieniem.

vi. ScreenFlow

Kamera pokazuje pozycję gracza w centralnej części ekranu i podąża za nim podczas jego poruszania się. W przypadku lokalnego multilateralera ekran jest podzielony i każdy gracz posiada przypisaną osobną kamerę. Ekran menu jest za każdym razem jeden, wspólny dla wszystkich graczy.

c. Game Options

Opcje w grze pojawiają się podczas konwersacji z postaciami występującymi na poziomach. Gracz podczas konwersacji ma do wyboru kilka możliwych odpowiedzi. Każda odpowiedź wpływa na rozgrywkę; w zależności od wybranej opcji postać może stać się sprzymierzeńcem lub przeciwnikiem gracza.

d. Replaying and Saving

Gracz ma możliwość zapisania postępu gry w określonych checkpointach i wczytania gry po przerwaniu jej, a także wznowienia po pauzie.

4. Story, Setting and Character

a. Story and Narrative

Klofalaekjarkjaftur jest mała, zielona i niczym nie różni się od innych mieszkańców swojej wioski, których zna odkąd była mała. Jej wioska jest właściwie jedynym, czym Klofalaekjarkjaftur w ogóle zna – następna wioska jest kilka dni drogi dalej, a las jest pełen niebezpieczeństw. Jej dziadek opowiadał jej, że jego dziadek pewnego razu w lesie spotkał człowieka – tak się wtedy przestraszył, że już nigdy nie był taki sam. Ludzie są niebezpieczni i to przez nich ogry mieszkają w małych społecznościach w środku lasu. Lata temu ludzcy poszukiwacze przygód potrafili podróżować między światami i urządzać polowania na ogry. Żeby zapewnić ogrom bezpieczeństwo magiczne klejnoty, umożliwiające takie podróże zostały schowane, a ogry trzymają się swoich bezpiecznych wiosek. Klofalaekjarkjaftur nie chce nigdy opuścić swojej wioski ani swojej rodziny, w końcu ogry trzymają się razem... aż do czasu, kiedy

ogrzyca w lesie znajduje człowieka. Człowiek nie ma wielkich zębów, jest tylko dziwnie mało zielony i bardzo nieszczęśliwy. Klofalaekjarkjaftur obiecuje mu pomóc – w końcu nikt nie chciałby znaleźć się sam w obcym lesie, kiedy jedyna osoba, która może pomóc, odwraca się i odchodzi. Aby umożliwić człowiekowi powrót do jego świata Klofalaekjarkjaftur i on muszą razem zebrać 5 magicznych klejnotów. Klejnoty rozrzucone są po lesie dookoła ogzej wioski. Las jest pełen niebezpieczeństw, nieprzyjaciół i nieznajomych, ale po drodze nietypowi główni bohaterowie znajdują również miłe postaci, które chcą im pomóc.

Scena 1 – początek

John: Hey! Wait! I'm not gonna hurt you, please don't be afraid!

Klofalaekjarkjaftur: My mother told me not to talk to humans. Where is the rest of your group?

John: My what? I'm here all alone. I don't even know where here is! Please help me. Do you know which way is New York?

Klofalaekjarkjaftur: I only know Old York and it's that way. But I don't think you'll be welcome there, it's an ogre village.

John: Is that what you are? An ogre?

Klofalaekjarkjaftur: Yes, can't you see?

John: Sorry, I've never seen an ogre before.

Klofalaekjarkjaftur: How come? Aren't you an ogre hunter?

John: What? I'm an accountant. I didn't know ogres existed until... ten seconds ago.

Klofalaekjarkjaftur: Okay. You don't seem that bad. I don't know what an accountant is, but it doesn't sound very scary. I'm Klofalaekjarkjaftur. What's your name?

John: Klofalaekjarkjaftur? That's an unusual name, don't you think? I'm John.

Klofalaekjarkjaftur: That's your name and you think mine is unusual? You're pretty odd, human. Why are you out here?

John: I don't know! I just... woke up here. Tried to talk to someone, but everyone I met ran away from me.

Klofalaekjarkjaftur: Yes, we don't like humans here. They say human adventurers used the Five Great Crystals to travel here and hunt ogres and other creatures.

John: Sorry, human adventurers travelled here?

Klofalaekjarkjaftur: Yes, using the Five Great Crystals. You've never heard this story? Have you been living under a rock?

John: I think we have different stories where I'm from. Like... Cinderella?

Klofalaekjarkjaftur: That sounds like a kind of food.

John: Certainly not any kind of food I've ever tried. Anyway, do you think I could use these crystals to travel back home?

Klofalaekjarkjaftur: Well, I suppose that makes sense. The adventurers always left somehow.

John: Do you know where I can find them? The crystals?

Klofalaekjarkjaftur: I think they are hidden in the woods somewhere. After the Great War we hid them so they can never be used to harm us again.

John: I won't do that, I promise. I just want to go home.

Klofalaekjarkjaftur: Okay, I'll help you.

John: Really? Thank you.

Klofalaekjarkjaftur: Yeah. Nobody should be in the woods alone.

Scena 1 – Arthur

Arthur: Hello travellers! How are you? What are you doing here? Do you like my berry farm? Why are you out in the woods all alone?

John: Wow, slow down, how about one question at a time?

Klofalaekjarkjaftur: My name is Klofalaekjarkjaftur ^_^ And who are you?

Arthur: The name's Arthur. Hello little ogress. Your companion asked me to choose one question, so I'll start with the most important one - how do you like my berry farm?

- A. **Klofalaekjarkjaftur:** It's lovely! I've never seen berries like these before, what are they?

Arthur: Oh! I'm actually not sure. They were just here so I started watering them. I can't even eat berries, you know, no body and all. And, young fellow, what's your name?

John: I'm John. I'm not from here.

Arthur: Yes, young fellow, I've noticed. There's one man who looks just like you here, but we do not speak of him.

John: What? Why?

Arthur: He's a nasty person, that's why. He shouldn't be here either. Just showed up one day. Some say he has a magic crystal and that's how he's here.

John: Do you know where we can find him?

Arthur: Some say he's further East. But it's a long, tiring way from here. I would much rather take care of my berries instead. I assume that's where you two are headed?

Klofalaekjarkjaftur: Yes sir. We're looking for the Five Great Crystals so Jacob can get home.

John: My name is John. But yes, we are looking for the Five Great Crystals.

Arthur: Let me treat you to some berries then, since you're both such nice fellows. They smell sweet and I'm told they taste great too. Maybe if you see Janice she can tell you.

Klofalaekjarkjaftur: Thank you sir! Have a good day! Bye bye!

- B. **John:** Ugh, old man, we don't have time for this.

Arthur: That's not very nice, young fellow. You should know better than to be mean, with a face like that.

John: Excuse me?

Arthur: If you weren't with her, I'd think you're the nasty wizard from further East. You look just like him. Young lady, why didn't you teach this creature any manners?

Klofalaekjarkjaftur: Hey! His name is James, not "this creature".

John: Um, it's actually John.

Klofalaekjarkjaftur: Arthur, you're no one to teach us manners when you speak to him like that.

Arthur: How about I treat you two to some of my berries? To clear the air?

Klofalaekjarkjaftur: That seems fair.

Arthur: Here you go... that should teach you some manners.

John: Hey, Klofalaekjarkjaftur? I don't feel so well...

Arthur: If you're mean to someone don't expect them to give you something that isn't poison berries.

Scena 2 – początek

Klofalaekjarkjaftur: Wait, so, you've never been here before?

John: No, I told you, I'm not from here. And I'm no ogre hunter, just an accountant.

Klofalaekjarkjaftur: Sorry, I don't know what that is.

John: You know, someone who keeps track of money spent and received by a company and calculates how much you should pay in taxes and stuff.

Klofalaekjarkjaftur: That was a lot of words I don't know the meaning of. I know "company"! But it means something different I think...

John: How old are you, anyway?

Klofalaekjarkjaftur: A hundred and thirty!

John: What? You seem like a little girl.

Klofalaekjarkjaftur: Yes, because I am a little girl.

John: You're a hundred and thirty?

Klofalaekjarkjaftur: Yeah? Oh. Oh, right. You guys only live for a hundred years. Sorry. We can live for thousands! My grandfather was two thousand and five when he passed away.

John: Oh, I'm sorry to hear that. About your grandfather I mean.

Klofalaekjarkjaftur: It's okay. How old are you then?

John: Twenty seven.

Klofalaekjarkjaftur: So I'm older than you! ^_^ And since I'm a little girl, you are an even littler guy! Wait...

John: What? Why are you looking at me like that?

Klofalaekjarkjaftur: Am I... taller than you?

John: No. You're not. Absolutely not.

Klofalaekjarkjaftur: Hmm, that's weird then, because I definitely think that I am.

John: Your ears add an extra inch, that's all.

Klofalaekjarkjaftur: ...

John: Let me have my height at least. You're already older than me.

Klofalaekjarkjaftur: I think we all know the truth, human.

John: Let's just go, okay? We should go.

Klofalaekjarkjaftur: Only if you say I'm taller than you.

John: I'm taller than you.

Klofalaekjarkjaftur: Well. I've been outsmarted. That's my own fault, really.

Scena 2 – Janice

Janice: No, no! Don't go this way!

John: Why not? We have to!

Janice: Sometimes Mr Scary Bird comes here. I always tell my children not to go any further, he looks very scary.

Klofalaekjarkjaftur: Maybe he just looks that way?

Janice: You know what, I've never talked to him so I'm not sure. But I wouldn't want my two boys, Jimmy and Timmy, anywhere near him, just in case he's dangerous. Who are you by the way? Why do you have to go this way?

Klofalaekjarkjaftur: I'm Klofalaekjarkjaftur, from the ogre village West from here. And this is, um... well, this is human.

John: I'm John. Klofalaekjarkjaftur and I want to see the wizard so I can get home. Arthur told us he's further East.

Janice: I've never seen no wizard - that way or any way. But I don't really go far from here to be honest. It's scary out there. I'm Janice by the way, how are you?

Klofalaekjarkjaftur: Nice to meet you! ^_^ I'm good, thanks! Just helping the human get home. He doesn't really like it here.

Janice: And you have to go that way so he can get home? Oh gods... I know it's bad to make assumptions, but just in case Mr Scary Bird is dangerous, take this. I hope you get home, John. I would be scared to be out here all alone.

Klofalaekjarkjaftur: He's not all alone! I'm with him ^_^

John: Thank you, Janice, really. We have to go now, but have a good day.

Scena 2 – Mr Scary Bird

John: Um... hello? Are you... Mr Scary Bird?

Mr Scary Bird: You've met Janice then... Yes, I suppose that's me. Very frightening, awful Mr Scary Bird. Who cares about my real name...

A. **Klofalaekjarkjaftur:** Well, you look kind of scary.

Mr Scary Bird: I better show you real scary then!

B. **John:** Hi, I'm John. This is Klofalaekjarkjaftur. What's your name?

Mr Scary Bird: You... what? Oh. Um. My name is Sebastian Barney, SB for short. That's, um, where the Scary Bird came from.

Klofalaekjarkjaftur: I love your eyes!

Mr Sebastian Barney: Oh? This is the first time anybody has ever said that. I actually do like my eyes quite a lot, but a lot of creatures find them terrifying. Again with the Scary Bird...

John: I don't think you look scary at all, Mr Sebastian. Well, maybe a little bit, but you're really nice.

Mr Sebastian Barney: You know what? I've had a terrible day today, but you've made my mood a lot better. What can I do for you?

Klofalaekjarkjaftur: We're looking for the wizard, is his house this way?

Mr Sebastian Barney: Yes, but it's still pretty far from here. I've been to his house one time and there are a lot of golems there. He's also not very nice. I hear he uses the power of one of the Five Great Crystals to bring creatures here.

Klofalaekjarkjaftur: Indeed he doesn't seem very nice. Arthur told us so too.

Mr Sebastian Barney: He also knows spells - he can cast this poisonous cloud. If you really must see him, watch out. That's all I know though, I didn't stay long.

Klofalaekjarkjaftur: Thank you! I think we should go now, since it's still far.

John: Thank you, Mr Sebastian! We'll tell Janice not to call you Mr Scary Bird anymore.

Scena 3 – początek

John: Okay, so, favourite colour?

Klofalaekjarkjaftur: Green. Mmm, favorite food?

John: Avocado toast. Very basic, everyone likes it. It's, um, bread with a fruit which doesn't really taste like anything. How about... If you could be anything for a day - what would you be?

Klofalaekjarkjaftur: Moss! I would grow on trees and rocks and I would have tiny little flowers and stretch my leaves towards the sun!

John: What if something ate you?

Klofalaekjarkjaftur: Then it would no longer be hungry! ^_^

John: Wait, but what if...

Klofalaekjarkjaftur: No more questions, it's my turn now! Favourite creature you've seen so far?

John: Ever or just in your world?

Klofalaekjarkjaftur: I was thinking of just my world but, sure, can be from yours too.

John: My dog Max. I adopted him three years ago. Never expected such a small dog could take up so much space in my bed.

Klofalaekjarkjaftur: A dog is a wolf but nice, yes?

John: And smaller, yeah. Max is nothing like a wolf, I mean, he's not scary at all.

Klofalaekjarkjaftur: Wolves aren't scary if you're nice to them ^_^

John: Okay, but you'll do the being nice part if we see one. I'd try not to get eaten. Um, next question... Favourite item of clothing?

Klofalaekjarkjaftur: A sword!

John: That's not an item of clothing. You have to wear something to say it's an item of clothing.

Klofalaekjarkjaftur: Well, who are you to say that we don't wear swords here?

John: Okay, fair. But next time you answer like that I get a point for hardest question.

Klofalaekjarkjaftur: Yeah, you wish. How many moons are there in your sky?

John: One. And people landed on it once.

Klofalaekjarkjaftur: Well, there's a witch that lives on our moons, so.

John: Was that a question for me or did you just want to brag?

Klofalaekjarkjaftur: ^_^ Your turn!

John: Okay, then, when's your birthday?

Klofalaekjarkjaftur: You mean my hatch day? We hatch from eggs. Third day of summer!

John: Wait. From eggs? No. Timeout, I need a timeout.

Klofalaekjarkjaftur: Ha! That's another point for me!

Scena 3 – Poisonous Mushroom

Poisonous Mushroom: Don't eat me!

Klofalaekjarkjaftur: What? Why would we do that?

John: You're, like, twice as big as we are.

Poisonous Mushroom: Is that... a human?!

Klofalaekjarkjaftur: Yes, but he's really nice! Not at all like the human adventurers from the stories my parents always used to tell me.

Poisonous Mushroom: Tell me, human, do you like mushrooms?

John: What?

Poisonous Mushroom: You heard me.

John: Well... yeah, I think so.

Poisonous Mushroom: You must die then.

Klofalaekjarkjaftur: What?!

Poisonous Mushroom: Where he's from they eat creatures like me. I've seen it with my own two eyes. They cook us and eat us like it's nothing, like we don't feel anything. He's awful!

Klofalaekjarkjaftur: Absolutely he is not! He's a great person and he is my friend!

John: I'm your friend? But um, not important right now.

Poisonous Mushroom: I have nothing against you, little ogress. You may go wherever you please. But this human - I cannot let him go. I must avenge my family.

Klofalaekjarkjaftur: Don't worry, Jabba. I'm not going anywhere.

John: It's John, but I appreciate the sentiment. We're not going down easy, you big mushroom!

Scena 4 – początek

Klofalaekjarkjaftur: So what are you gonna do when you get back?

John: I dunno. I guess I haven't thought about it.

Klofalaekjarkjaftur: Okay, then think about it now!

John: Well first of all, I don't know how much time has passed. Probably gonna have to call my boss, which I'm not very excited about. She's probably gonna fire me.

Klofalaekjarkjaftur: No! Sorry, I mean, I meant fun things. Are you gonna do something fun?

John: Walk my dog? Go on a date with Tim, probably. I don't know if I should tell him about you and all this, what do you think?

Klofalaekjarkjaftur: Is he cool?

John: Yeah, he's really cool ^_^

Klofalaekjarkjaftur: Then you should! Come on, ask me what I would do if I came to your world.

John: Haha, okay, what would you do if you came to Earth?

Klofalaekjarkjaftur: Okay, I would... No, wait, maybe you guess. What would I do if I came to your world?

John: Watch TV all day? You remember TV? The magic box with moving images I told you about?

Klofalaekjarkjaftur: Nooo, why would I do that? That sounds really boring.

John: People like watching TV, you know.

Klofalaekjarkjaftur: People are boring. Okay, I'll tell you. I would buy the... the cream ice?

John: Ice cream.

Klofalaekjarkjaftur: Yes, cream ice. And I would look at the washing machine. The one for cleaning your things.

John: The washing machine? Why would you want to look at that?

Klofalaekjarkjaftur: It goes zoom. Wouldn't you want to watch it go zoom with me? And eat creamy ice?

John: Yeah, honestly, I would. We could watch the washing machine go zoom. With Tim too, maybe?

Klofalaekjarkjaftur: Yes, of course. And your nice wolf too ^_^

Scena 4 – Bodiless Knight

Bodiless Knight: Look at me... No body anymore... Just this armour... I look terrible. Not even like a person anymore.

Klofalaekjarkjaftur: Hello! My name is Klofalaekjarkjaftur and this is my companion, the human! What's your name?

Bodiless Knight: It's been so long... I don't even remember anymore.

John: What are you doing here?

Bodiless Knight: Feeling bad about myself. And reminiscing about the past, but mostly feeling bad about myself. While reminiscing about the past.

Klofalaekjarkjaftur: What happened to you?

Bodiless Knight: I was a human once... a long time ago. I looked just like this human companion of yours. I think I had... maybe ginger hair? Or maybe blonde? I don't remember what my body looked like.

John: What happened to your body?

Bodiless Knight: It was all so long ago... I think I still had my body when I came here. Then, the more time I spent here, the less body I had... I think my arms went first. I had lovely arms. With five fingers. Really good arms, believe me.

John: Will I lose my body too?

Bodiless Knight: Maybe. Who knows. Mine looked just like yours and I lost it. But speaking of bodies, you seem to have two of your very own. I actually like them very much.

Klofalaekjarkjaftur: Javid, I think we should go... I have a weird feeling about this.

Bodiless Knight: You see, if I had a body I could maybe drink this water. Or sleep. I could even eat something, imagine that! Won't you lend me your bodies for just a little bit?

John: Sorry, I don't think we can... Klofalaekjarkjaftur, let's go.

Bodiless Knight: Okay, fine! Have it your way! I'll just take your bodies myself!

Scena 5 – początek

John: Do you think your parents would like me?

Klofalaekjarkjaftur: Why?

John: I don't know, just thinking out loud. Wait, if you hatched from an egg, did your parents even take care of you when you were little?

Klofalaekjarkjaftur: Yes, of course. Little ogres are very delicate. But there aren't that many of them, so honestly, I was raised by my whole village.

John: What happened to baby ogres?

Klofalaekjarkjaftur: Well, you remember what I told you about the human adventurers? Ever since, we've lived in small villages very far away from each other. It's, I think, a three or four day walk to the closest one. So not many ogres travel between villages.

John: Oh, I'm sorry.

Klofalaekjarkjaftur: Why?

John: Well, I'm a human, I feel kind of responsible.

Klofalaekjarkjaftur: It's not your fault. Anyway, I think they would like you. My parents. If they saw your tiny ears and lack of scary teeth, I mean.

John: I'm still not over the fact that you guys have scary stories about us and we have scary stories about you. Are you going to tell me we sit under bridges and make you pay to pass?

Klofalaekjarkjaftur: No, but there's an ogre princess named Fjola who turns into a human at night. My friend Graenulagarholt is obsessed with her.

John: Why are all of you named something unpronounceable, like Graenulagarholt, and the princess has a completely normal name? I don't understand your names at all.

Klofalaekjarkjaftur: Jalexander, don't you talk to me about unpronounceable names. Oh, I have a game idea. What would my name be if I was a human?

John: Klofalaekjarkjaftur... Maybe... Chloe?

Klofalaekjarkjaftur: Hm, I like that! But I still like my name better. You guys have such weird letter combinations. Like how is my mouth supposed to make those sounds?

John: I'm not even gonna comment.

Klofalaekjarkjaftur: You just did.

John: Okay, okay, miss "John is too hard to pronounce". Then what would my name be if I was an ogre?

Klofalaekjarkjaftur: Jokuldalsheidi.

John: That was a very quick answer.

Klofalaekjarkjaftur: I may or may not have thought about it before. Do you like it?

John: Jokuldalsheidi... Yeah, I like it.

Klofalaekjarkjaftur: Then this is how I'll introduce you to my parents! ^_^

John: And then we tell them I'm an ogre.

Klofalaekjarkjaftur: Yes, and you lost your ears in a tragic, crab related accident.

John: And I suffer from labyrinth disease, which is why I'm white with nausea the entire time.

Klofalaekjarkjaftur: Oh, they're so gonna buy that.

Scena 5 – Evil Wizard

Klofalaekjarkjaftur: Give us the gem!

Evil Wizard: Well, well, well. First of all, no. Second, hello, John. Didn't expect to see you here.

Klofalaekjarkjaftur: Jobert? Do you know him?

John: It's J-O-H-N. Literally the easiest name in the world. The worlds? Anyway, no. I have no idea who he is.

Evil Wizard: John, you are hurting my feelings. Surely Tim told you about me.

John: What? Why would my boyfriend tell me about an evil wizard from a different world? Are you insane?

Klofalaekjarkjaftur: Evil Wizard, stop stalling and give us the gem. Right now.

Evil Wizard: Oh sweetie, you think you're scary, don't you? You are but a fruit fly. Annoying and a bit gross, but not scary.

John: You do not talk to her that way. Wait... Martin? Are you Martin?

Martin the Evil Wizard: It seems you are not as dumb as I thought. Also - let me have my villain moment. Yes, I brought you here. You're the only thing in the way between Tim and I. Honestly, I thought you'd get lost alone in the woods.

John: I wasn't alone. I met a friend.

Klofalaekjarkjaftur: ^_^

Martin the Evil Wizard: Don't interrupt my villain speech, okay? I've waited years for this. Apparently my golems are too difficult to get past and I don't get to talk to many creatures.

John: Yes, sorry, Martin, please go ahead.

Martin the Evil Wizard: Where was I? Ah yeah, you getting lost in the woods. Honestly - I thought my plan was perfect. You get stuck out there, with no way to get back, maybe something happens to you, I don't know, not my problem, and Tim and I can get back together.

Klofalaekjarkjaftur: Whoever this Tim is he can make his own decisions, you know that, right? You don't get to decide what he does.

John: Also I don't exactly appreciate being transported here. No offence, Klofalaekjarkjaftur.

Klofalaekjarkjaftur: None taken. This is not your world, after all. Now listen here, Evil Wizard. Here's what you're gonna do - you're gonna give us the gem and never bring any other creature here against their will.

Martin the Evil Wizard: You interrupt my villain speech AGAIN and you think I'm just gonna give you the gem? Yeah, no, I don't think so. If you want it, come and get it.

John: Oh, we will.

Scena 5 – koniec

Klofalaekjarkjaftur: Okay, so we have all the Five Great Crystals. I think if we put them together like this... or maybe like that... well, if we put them together somehow you should be able to go home.

John: Like this maybe?

Klofalaekjarkjaftur: Yeah! I think that worked! Okay. You ready?

John: I... I think so. Thank you for not leaving me out there.

Klofalaekjarkjaftur: Of course. It's what you would have done for me.

John: Well, you didn't know it then.

Klofalaekjarkjaftur: But I know it now. You're my friend. But go! Tell Tim hi for me!

John: Just... It really means a lot to me that you helped me. You're my friend too. And thank you. Okay. Here I go.

Klofalaekjarkjaftur: John?

John: You remembered?

Klofalaekjarkjaftur: You could stay here?

John: Or you could come with me?

- A. John should go to Earth and Klofalaekjarkjaftur should go back to the ogre village
- B. John and Klofalaekjarkjaftur should both go back to the ogre village
- C. John and Klofalaekjarkjaftur should both go to Earth

b. Game World

i. General look and feel of world

Ogry są stworzeniami żyjącymi w małych wspólnotach. Każdy ogr urodzony w swojej wiosce na całe życie zostaje w tej wiosce. Nie miałby zresztą gdzie pójść – najbliższa inna wioska jest kilka, albo nawet kilkanaście dni drogi dalej, a wielki i tajemniczy las kryje mnóstwo dziwnych i niebezpiecznych stworzeń. Las istniał zanim istniały jakiekolwiek żywego istoty i widział wzrost i upadek wielu cywilizacji. Jego mieszkańców są dziwni i nieprzewidywalni – różowa wróżka może być zła, a straszny troll spod mostu chętnie wyciągnie pomocną dłoń. Las jest ogromny, stary i kryje wiele niespodzianek – magicznych jezior, jaskiń, starych świątyń. W takim lesie bardzo łatwo się zgubić, dlatego nie powinno chodzić się po nim samemu.

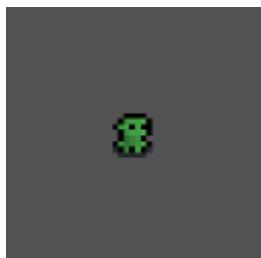
ii. Areas

1. Las jest miejscem w którym znajdują się wioski ogrów i gdzie mieszka główna bohaterka. Obszar ten jest wykorzystywany w poziomie pierwszym. Z lasu postaci przechodzą do jaskini.
2. Jaskinia to obszar który jest używany w drugim poziomie. Można tam spotkać nietoperze oraz wroga – Pana Strasznego Ptaka. Postaci napotykają wodę w jaskiniach co rozpoczyna 3. poziom.
3. Źródło w jaskiniach to obszar, który gracze eksplorują w trzecim poziomie. Wygląda jak obszar z poprzedniego poziomu, ale gracze mogą dodatkowo utopić się w źródle wody. Nad wodą występują kraby. Można tu spotkać Trującą Pieczarkę. Podążając za wodą, postaci wychodzą z jaskini.
4. Magiczne jeziora w lesie są obszarem, do którego gracze dostają się w poziomie czwartym. Woda jest niebezpieczna – można się w niej utopić oraz występują w niej kraby. Nad wodą postaci spotykają Rycerza Bez Ciałę, który kontempluje fakt, że już nigdy nie będzie mógł się napić.
5. Do świątyni, w której mieszka Zły Czarodziej, bohaterowie wchodzą w ostatnim poziomie. W świątyni bohaterowie znajdują ostatni klejnot i mogą otworzyć portal do innych światów, co kończy grę.

iii. Characters

1. Main characters:

- a. **Klofalaekjarkjaftur** (główna bohaterka) – mała zielona ogrzyca. Ma 130 lat (ogry żyją około 1000 lat, więc Klofalaekjarkjaftur jest dopiero ogrzą nastolatką). Wszystkich mieszkańców swojej wioski zna z imienia, a wszystkich swoich przyjaciół zna od kołyski. Jest osobą empatyczną, ciekawą świata i innych stworzeń, zawsze wyciągającą do wszystkich pomocną dłoń. Nigdy nie oddaliła się od swojej wioski dalej niż o godzinę czy dwie drogi. Bardzo lubi rośliny, szczególnie mech, i chętnie spędza czas w lesie.

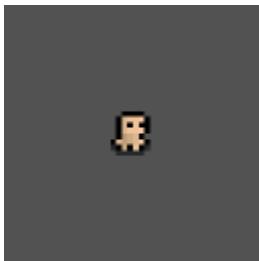


Zasoby [\[1\]](#)

W lesie poznała Johna i zaoferowała mu pomoc w powrocie do swojego świata. Istnieje stara ogrza legenda, według której posiadacz pięciu magicznych klejnotów może podróżować między światami. W trakcie swojej wspólnej przygody John i Klofalaekjarkjaftur zbliżają się do siebie, uczą się współpracować i na sobie polegać. Klofalaekjarkjaftur mówi na swojego towarzysza “człowiek”, ponieważ jego imię jest dla niej zbyt skomplikowane do zapamiętania. W zależności od wyborów podjętych w trakcie gry John i Klofalaekjarkjaftur na końcu gry rozdzielają się lub wyruszają razem na kolejną przygodę.

Na początku gry Klofalaekjarkjaftur potrafi jedynie chodzić, a w miarę rozgrywki uzyskuje nowe umiejętności: skakanie, prosty atak, podwójny skok, ulepszony atak.

- b. **John** (bohater wspierający) – człowiek pochodzący z Nowego Jorku w Stanach Zjednoczonych. Ma 30 lat, w świecie ludzi był księgowym nie szukającym żadnych przygód – mieszkał samotnie w małym mieszkaniu w centrum Nowego Jorku ze swoim psem o imieniu Max, w wolnym czasie głównie czytał książki, oglądał filmy przyrodnicze i oglądał ptaki w Central Parku. W świecie Klofalaekjarkjaftur wylądował zupełnie przez przypadek – okazało się, że był partner jego obecnego chłopaka jest czarodziejem i z zazdrości, żeby się go pozbyć i mieć szansę na odnowienie związku, wysłał go do świata ogrów.



Zasoby [\[1\]](#)

Po podróży między światami John obudził się całkiem sam w nieznanym lesie. Jego telefon nie miał zasięgu, kompas wariował, a wszystkie istoty, które spotykał na swojej drodze uciekały przed nim w popłochu. Nie wyglądały też jak nic, co kiedykolwiek wcześniej widział – niektóre miały szpiczaste uszy, inne trzy pary oczu, jeszcze inne skrzydła, ogony, dodatkową rękę. W końcu wpadł na małą zieloną dziewczynkę, która przedstawiła się jako Klofalaekjarkjaftur i zaoferowała pomoc. W trakcie swojej wspólnej przygody John i Klofalaekjarkjaftur zbliżają się do siebie, uczą się współpracować i na siebie polegać. W zależności od wyborów podjętych w trakcie gry John i Klofalaekjarkjaftur na końcu gry rozdzielają się lub wyruszają razem na kolejną przygodę. Na początku gry John potrafi jedynie chodzić, a w miarę rozgrywki uzyskuje nowe umiejętności: skakanie, prosty atak, podwójny skok, ulepszony atak.

2. Postaci poboczne:

- a. **Zły Czarodziej (Evil Wizard)** – Główny boss gry. Występuje na ostatnim poziomie i pokonanie go wymaga więcej niż jednego ataku. Po zakończonej walce z nim gracze pozyskują ostatni klejnot. Okazuje się, że to on przetransportował Johna do świata Klofalaekjarkjaftur, wykorzystując ostatni klejnot. Bohaterowie zabierają mu klejnot, aby nie mógł krzywdzić już więcej ludzi.



Zasób [\[2\]](#)

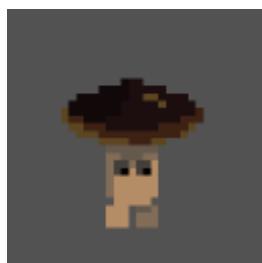
- b. **Rycerz Bez Ciała (Bodiless Knight)** – Jeden z silniejszych wrogów, którego gracze spotykają na czwartym poziomie. Rycerz Bez Ciała kiedyś był człowiekiem, ale na tyle długo utknął w nie swoim świecie, że utracił ciało. Jego dusza została zaklęta w zbroi. Rycerz Bez Ciała nie musi spać, jeść,

trudniej mu nawiązywać relacje z innymi żywymi istotami, więc zazdrości wszystkim stworzeniom, które posiadają ciało, więc atakuje graczy.



Zasób [\[3\]](#)

- c. **Trująca Pieczarka (Poisonous Mushroom)** – Wróg znajdujący się na poziomie trzecim. Wrócił ze świata ludzi gdzie jego rodacy są pożerani przez ludzi i dlatego nienawidzi tych istot i je atakuje. Atakuje Klofalaekjarkjaftur ponieważ decyduje się ona bronić Johna, ale to człowiek jest głównym celem ataku.



Zasób [\[5\]](#)

- d. **Pan Straszny Ptak (Mr. Scary Bird)** – Jeden z wrogów głównych bohaterów, spotykany na poziomie drugim. Mimo swojego strasznego wyglądu jest w rzeczywistości bardzo życzliwy, dlatego odpowiednie poprowadzenie konwersacji umożliwia uniknięcie walki z nim. Atakuje graczy jedynie wtedy, kiedy są dla niego niemili.



Zasób [\[5\]](#)

e. **Podstawowi wrogowie**

- Nietoperze występujące w jaskiniach – zasób [\[4\]](#)
- Kraby występujące nad wodą – zasób [\[4\]](#)

- iii. Golemy występujące w świątyniach – zasób [4]
- iv. Śluzowe potwory występujące w lesie – zasób [4]

5. Levels

a. Poziom 1

Poziom rozpoczyna się cutsceną, która wyjaśnia fabułę gry. Na tym poziomie do zdobycia jest zielony klejnot, którego zdobycie umożliwia skakanie, znajdujący się na końcu planszy. Aby uzyskać klejnot, konieczne jest rozwiązywanie zagadki wymagającej kooperacji z drugim graczem bądź AI. Cały poziom opiera się na platformach schodzących w dół. Jeśli gracz spadnie, poziom rozpoczyna się od początku. Na tym poziomie nie występują przeciwnicy, gracz może natknąć się na postacie epizodyczne nie mające wpływu na rozgrywkę.

b. Poziom 2

Poziom posiada wrogów, będących w stanie zabić gracza. Nie jest możliwy atak, dlatego wrogów należy unikać – platformy ustawione są w taki sposób, aby było to możliwe. Postać może natknąć się na postaci pomocnicze, które w zależności od odpowiedzi użytkownika oferują dodatkowe życia. Na końcu planszy do zdobycia jest klejnot 2 – dający możliwość ataku. Aby uzyskać klejnot, konieczne jest rozwiązywanie zagadki wymagającej kooperacji z drugim graczem bądź AI. Po zdobyciu go, przed ukończeniem poziomu należy pokonać jednego silniejszego przeciwnika (posiadającego określoną ilość zdrowia). W zależności od decyzji podjętej po natknięciu się na postać może być konieczna walka. Dobry wybór umożliwia przejście bez konieczności pokonania wroga.

c. Poziom 3

Poziom posiada podobną liczbę standardowych wrogów co poziom 2, jednak nie daje możliwości uniknięcia większości z nich i gracz musi ich pokonać dzięki nowej umiejętności. Na końcu poziomu znajduje się trudniejszy przeciwnik (wykorzystujący AI opisane w punkcie 7a). Na końcu poziomu gracz zdobywa klejnot 3 – umożliwiający podwójny skok. Aby uzyskać klejnot, konieczne jest rozwiązywanie zagadki wymagającej kooperacji z drugim graczem bądź AI.

d. Poziom 4

Poziom zawiera większą liczbę standardowych wrogów niż poprzednie. Platformy ustawione są w sposób wymagający precyzyjnego wykorzystania mechaniki podwójnego skoku, prowadzącego w górę. Nie trafienie w kolejną platformę znacząco cofa postęp poziomu, ponieważ gracz musi znaleźć miejsce umożliwiające wspinanie się w górę. Na końcu poziomu gracz natknąć się na silniejszego przeciwnika. Po pokonaniu go otrzymuje klejnot 4 – odpowiadający za ulepszenie ataku. Aby uzyskać klejnot, konieczne jest rozwiązywanie zagadki wymagającej kooperacji z drugim graczem bądź AI.

e. Poziom 5

Ostatni i najtrudniejszy poziom, zawierający największą liczbę przeciwników. Platformy ułożone w sposób wymagający wykorzystania wszystkich poznanych mechanik. Na końcu poziomu najsilniejszy boss gry – posiadający najwięcej życia. Po pokonaniu go gracz otrzymuje ostatni klejnot i przechodzi do decyzji zakończenia gry. Gra kończy się cutsceną w zależności od podjętej decyzji.

Opcja 1: Klofalaekjarkjaftur i John razem zostają w świecie ogrów. W tej opcji możliwe jest, że jeśli John zbyt długo zostanie w świecie ogrów, podzieli los Rycerza Bez Ciała.

Opcja 2: Klofalaekjarkjaftur i John razem podróżują do świata ludzi. W tej opcji Klofalaekjarkjaftur musi opuścić swoich rodziców i swoją wioskę.

Opcja 3: Klofalaekjarkjaftur zostaje w swoim świecie, a John wraca do swojego świata. W tej opcji bohaterowie rozdzielają się by móc się już nigdy nie zobaczyć.

6. Interface

a. Visual System

Kamera przedstawia postać gracza w centralnej części i podąża za nim po planszy. Na ekranie w każdym momencie wyświetlana jest ilość życia gracza i przyciski otwierające menu odpowiadające za ustawienia głośności i efektów dźwiękowych, zakończenie gry. Otwarcie menu powoduje pauzę.

b. Control System

Gracz kontroluje rozgrywkę za pomocą myszki i klawiatury. Za pomocą myszki może kliknąć elementy na ekranie takie jak menu. Sterowanie jest dostępne w całości za pomocą klawiatury, przy pomocy spacji, klawisza enter oraz strzałek i klawiszy WASD. W przypadku lokalnego multiplayera jeden z graczy wykorzystuje strzałki i enter, a drugi klawisze WASD oraz spację.

c. Audio, music, sound effects

Akcje postaci takie jak skakanie, umieranie i atak połączone są z efektami dźwiękowymi, podobnie jak zbieranie klejnotów. W tle gry cały czas (z możliwością wyłączenia przez użytkownika) gra podkład dźwiękowy. Większość dźwięków wykorzystywanych w grze zostanie nagrana przez twórców (nie będą dla nich wykorzystywane gotowe assety). [Nie udało się dodać efektów dźwiękowych.]

7. Artificial Intelligence

a. Opponent and Enemy AI

Na części poziomów znajdują się wrogowie wymagający większej ilości trafień do pokonania. Tacy wrogowie podejmują decyzje w inteligentny sposób. Podążają oni za użytkownikiem, w momencie kiedy znajdzie się on odpowiednio blisko oraz w zależności od odległości od niego atakują.

b. Non – combat and Friendly Characters

Gracz napotyka na swojej drodze postaci mogące stać się przyjazne lub wrogie w zależności od dokonanego wyboru. Po nieodpowiednim wyborze postaci stają się silniejszymi wrogami z punktu a, po pozytywnej decyzji udzielają oni wskazówek odnośnie następnych kroków gry lub pomagają w odnalezieniu wskazówek.

Poza tym, gracz posiada przyjaciela – człowieka. Może to być drugi gracz w trybie multiplayer. W trybie singleplayer za akcje gracza odpowiada sztuczna inteligencja, która podąża za główną postacią, a w momencie dotarcia do zagadki dostosowuje się do poziomu rozwiązania jej przez gracza – np. jeśli gracz stanie na elemencie otwierającym zapadnięę, blokującą przejście do innego fragmentu planszy i zauważyc, że ponownie się ona zamyka po zejściu z niej, to po kolejnym wejściu na dane pole, AI pozostanie na miejscu, umożliwiając rozwiązywanie zagadki.

c. Support AI

W grze wykorzystywane są collidery odpowiadające za wykrywanie kolizji gracza z różnymi elementami. Blokują one również przejścia poza krawędź mapy.

8. Technical

a. Target Hardware

Gra jest przewidziana na komputery PC.

b. Development hardware and software, including Game Engine

Do wytworzenia gry wykorzystywany będzie silnik Unity.

9. Game Art

Gra wykorzystuje grafikę w stylu pixel art. Wszystkie wykorzystane grafiki pochodzą z Unity Asset Store.

[1] –

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/minifantasy-dungeon-super-low-res-2d-pixel-art-by-krishna-palaci-206693#description>

[2] –

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/stomper-platform-assets-195244#content>

[3] –

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/top-down-adventure-assets-173199#publisher>

[4] –

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/enemy-galore-1-pixel-art-208921#description>

[5] –

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/asset-ftgr-222174#content>