



# Instrukcja

## Spis treści

1. Wprowadzenie .....	3
1.1    Wstęp .....	3
1.2    Zarys historii .....	3
2. Obsługa .....	4
2.1 Menu główne .....	4
2.1.1 Play .....	4
2.1.2 Credits .....	4
2.1.3 Quit .....	4
2.2 Sterowanie .....	5
2.3 Rozgrywka i ekran gry .....	5
2.3.1 Statystyki .....	5
2.3.2 Wydział .....	7
2.3.3 Arkanoid .....	9
2.3.4 Ściąganie .....	11
2.3.5 Pacman .....	13
3. Twórcy gry .....	14

# 1. Wprowadzenie

## 1.1 Wstęp

*Studencie!*

*Oto nadszedł ten czas! Czas najwyższej próby, gdy tylko nieliczni są w stanie przetrwać. Wielu przed Tobą próbowało się zmierzyć z przeciwnościami, które na Ciebie czekają, ale tylko nielicznym udało się przetrwać i powrócić zwycięsko w... kolejnym semestrze! Lecz nie martw się! Pomożemy Ci.*

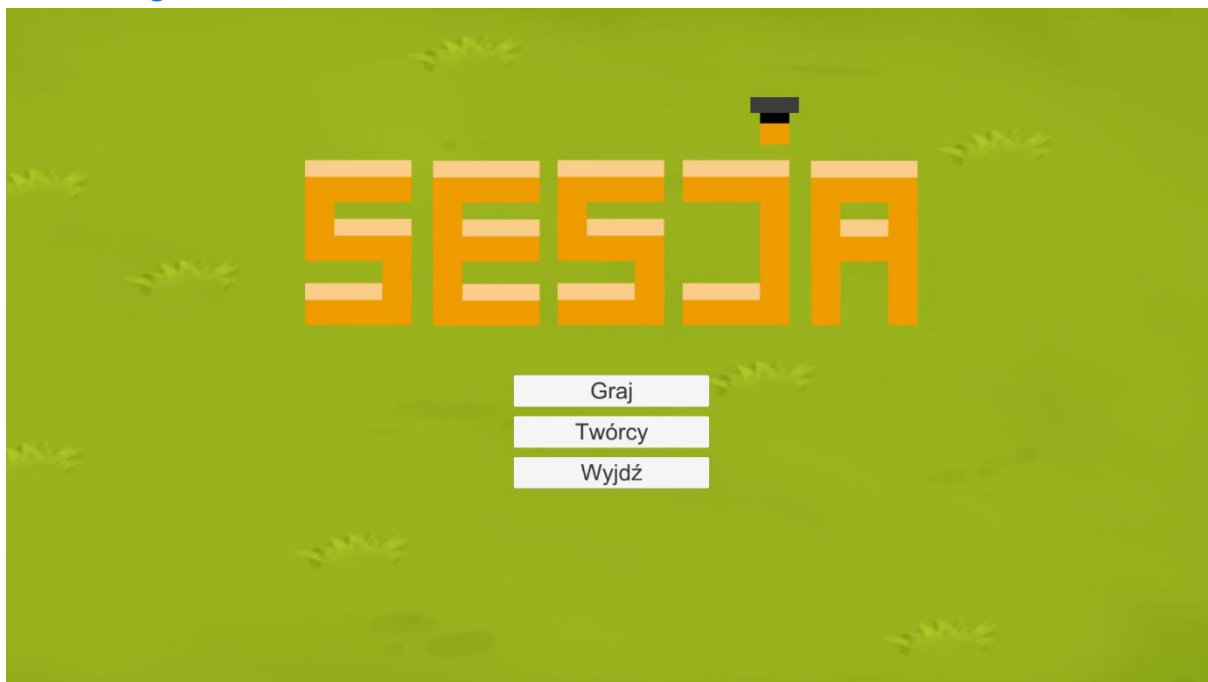
*Studenci z wyższego roku*

## 1.2 Zarys historii

Twoja historia zaczyna się w najtrudniejszym dniu dla studenta – pierwszego dnia egzaminów semestralnych. Jesteś studentem pierwszego roku Informatyki na SGGW i masz do zaliczenia trzy bardzo trudne przedmioty. Nie znasz jeszcze do końca wydziału, który jak na złość jest symetryczny i nie pamiętasz gdzie się znajduje jaka sala. Będziesz musiał, jak to robi każdy student, kombinować, żeby wszystko zdać.

## 2. Obsługa

### 2.1 Menu główne



#### 2.1.1 Play

Kliknij na tym przycisku, aby rozpocząć rozgrywkę.

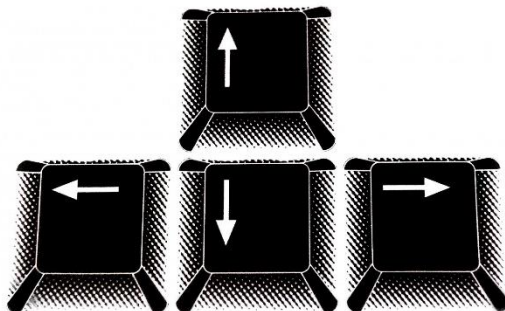
#### 2.1.2 Credits

Kliknij na tym przycisku, aby zobaczyć listę autorów projektu.

#### 2.1.3 Quit

Kliknij na tym przycisku, aby wyłączyć grę.

## 2.2 Sterowanie

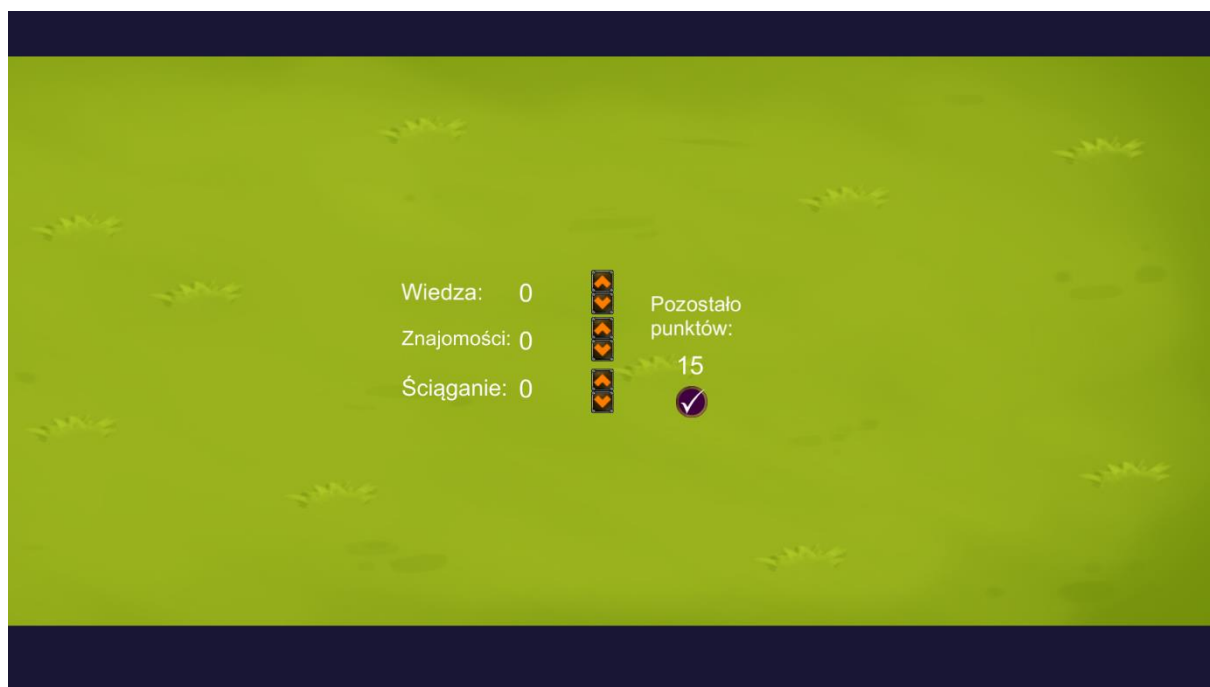


We wszystkich częściach rozgrywki kierujesz używając strzałek na klawiaturze.

## 2.3 Rozgrywka i ekran gry

W czasie gry będziesz otrzymywał różne informacje np. o ilości pozostałego czasu na wykonanie zadania, aktualnej punktacji.

### 2.3.1 Statystyki



Po wciśnięciu **Play** można wybrać statystyki dla naszego studenta, które później będą miały znaczenie podczas rozgrywki. Są to:

- Wiedza
- Znajomości
- Ściąganie

#### 2.3.1.1 Wiedza

Wiedza to potęga. Pomaga w zdawaniu egzaminów. Dzięki **SZERSZEMU** pojęciu (szersza platforma), **SZYBKIEJ** reakcji (wolniejszy profesor) oraz **PEWNOŚCI SIEBIE** (brak duszków) z łatwością zdasz egzamin!

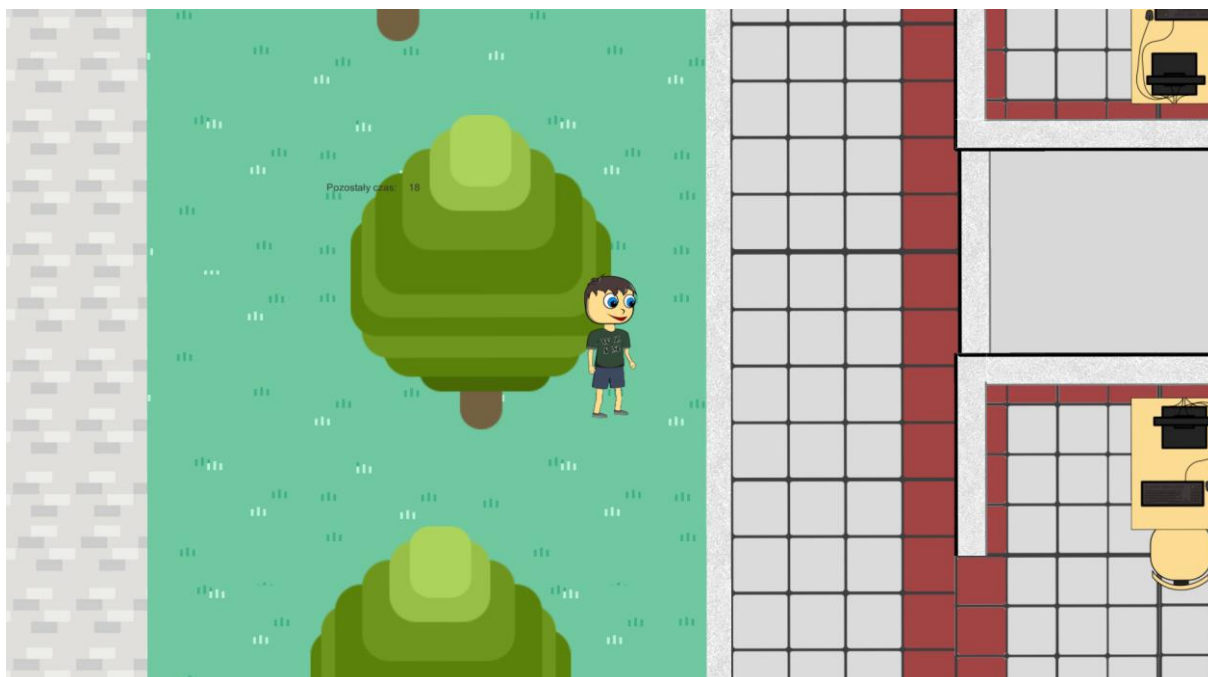
#### 2.3.1.2 Znajomości

Przyjaciele to ważna sprawa. Szczególnie na uczelni. Szczególnie podczas sesji! Pomogą Ci oni **ZAGADAĆ PROFESORA** (więcej czasu), co PRZYSPIESZY Twoje akcje dywersyjne (szybsza postać), a także po prostu **WESPRA** Cię poradą (więcej kolegów – pierwszy rodzaj).

#### 2.3.1.3 Ściąganie

Nie jest to może do końca eleganckie rozwiązanie, ale ściąganie to czasem jedyna szansa powodzenia w sesji. Umiejętność ta ułatwia **SPRAWNE** poruszanie się między tematami (większa kulka do zbijania), **SZYBSZE** odnajdywanie informacji (szybsze wypełnienie paska ściągania) i ściąganie **OD INNYCH** (więcej kolegów – drugi rodzaj).

### 2.3.2 Wydział



Autorzy: Jacek Dziubiński, Kamil Reszka, Piotr Cieniak, Łukasz Tyczyński, Arkadiusz Murawski

*Po wyborze statystyk pora na dostanie się na egzamin, ale... nie pamiętasz sali! Na Wydziale musisz dotrzeć do teleportu, który przeniesie Cię prosto na egzamin. Po drodze możesz zdobyć dodatkowe bonusy.*

#### 2.3.2.1 Opis etapu

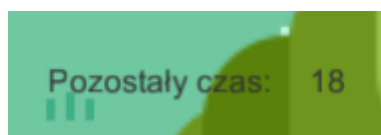
Rzut z góry na mapę, postać gracza na środku ekranu. Gra umożliwia chodzenie postacią po wydziale.

W salach odbywają się egzaminy zaliczeniowe. Głównym zadaniem gracza jest dotarcie do właściwej sali z egzaminem na czas. Podejście do egzaminu oznacza rozegranie jednej z przewidzianych mini-gier. Oprócz sal egzaminacyjnych są też sale, w których gracz może znaleźć przedmioty wpływające na przebieg dalszej gry. Bonusy te pojawiają się losowo w salach po skończeniu jednego egzaminu.

### 2.3.2.2 Opis elementów



Gracz – nim się poruszamy po scenie.



Licznik czasu – ukazuje, ile czasu nam pozostało do egzaminu.



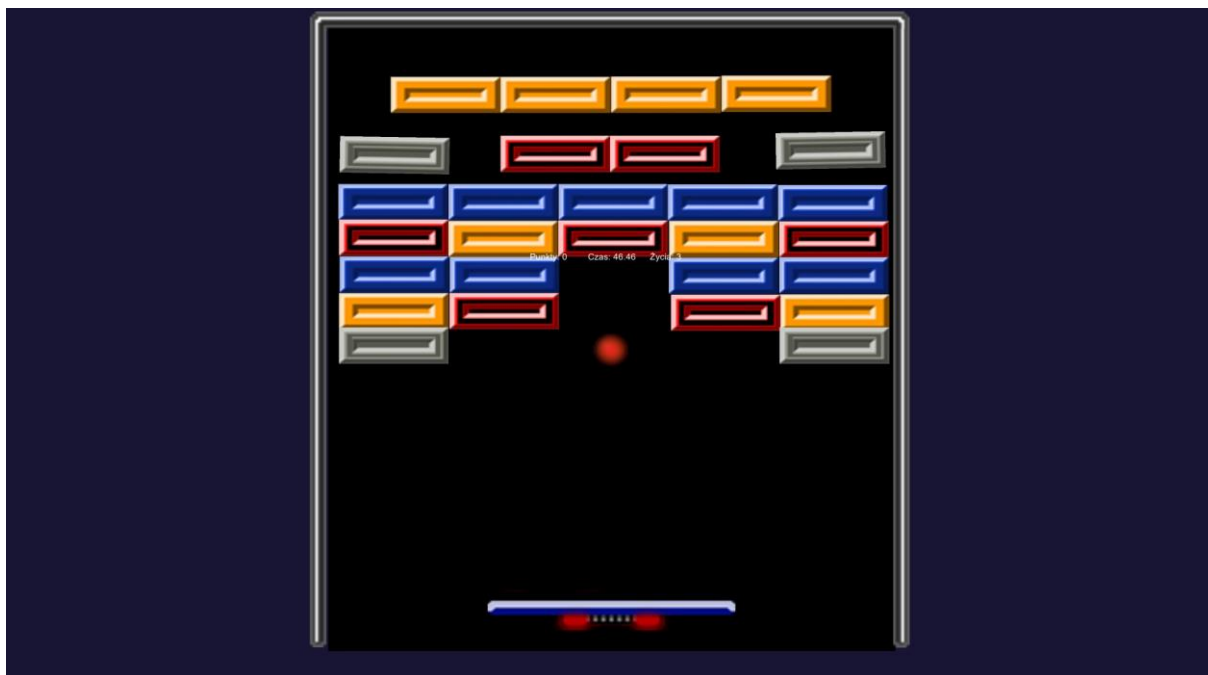
Bonus – wydłuża czas na szukanie teleportu.



Teleport – teleportuje na egzamin.



### 2.3.3 Arkanoid



Autorzy: Mateusz Jaworski, Karol Kostrzewa, Paweł Meuszyński

*Nie uczyłeś się. Kaplica. Ale chwila... Na horyzoncie majaczy nadzieja... Dali test „abcd”! Strzelaj w odpowiedzi, może uda Ci się zdać.*

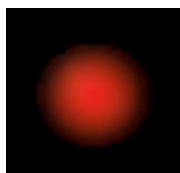
#### 2.3.3.1 Opis etapu

Gra polega na odbijaniu kulki za pomocą sterowanej przez gracza platformy wewnątrz prostokąta otwartego z dołu. Celem gry jest zabicie jak największej liczby bloczków za pomocą kulki oraz jednocześnie niedopuszczenie do opuszczenia przez kulkę prostokąta. Za zbite bloczki otrzymuje się punkty. Zależnie od rodzaju, bloczki mogą być zbite po jednym lub wielu kontaktach z kulką, jednak istnieją także bloczki niezniszczalne, które jedynie utrudniają rozgrywkę. Gracz dysponuje określoną liczbą żyć, tzn. jeżeli kulka opuści prostokąt to gracz traci życie. Po stracie wszystkich żyć następuje koniec gry. Po zbitiu wszystkich bloczków (oprócz tych niezniszczalnych) lub upływie czasu następuje przejście do kolejnego poziomu (każdy poziom charakteryzuje się innym układem bloczków). Aby wygrać grę (zdać egzamin), należy zdobyć określoną liczbę punktów.

#### 2.3.3.2 Opis elementów



Platforma – nią odbijamy kulkę.



Kulka – odbijamy ją platformą. Niszczy bloczki.

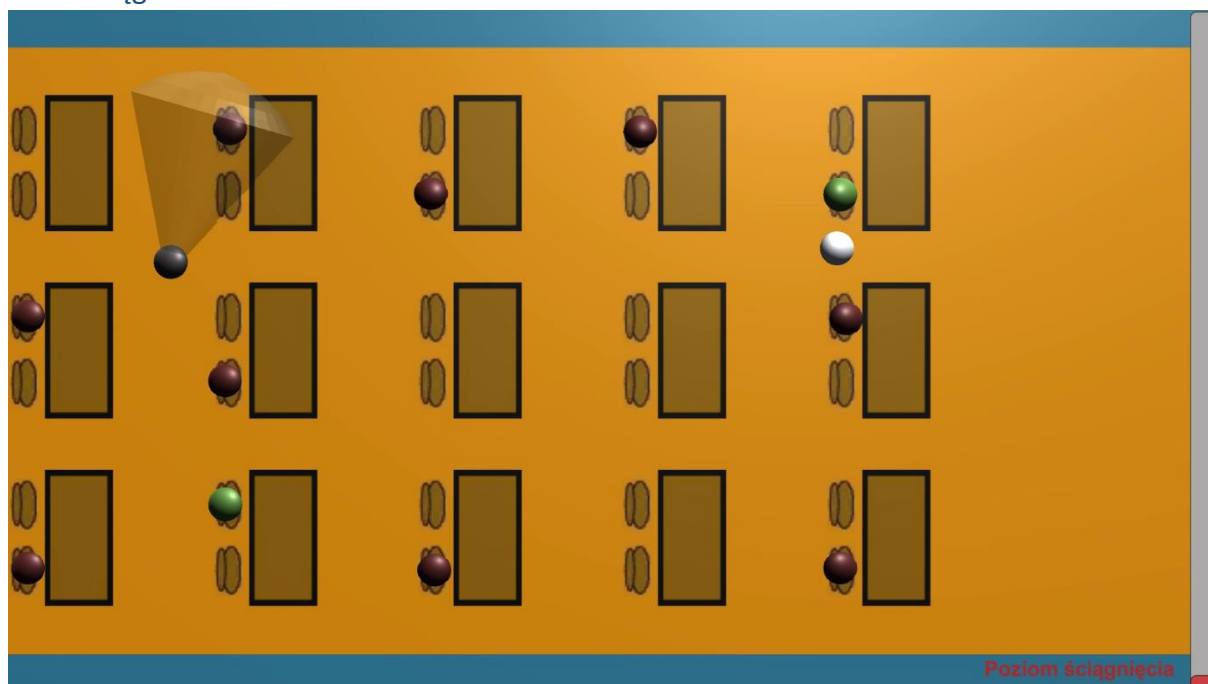


Bloczki – rozbite dają nam punkty. Niektóre trzeba trafić 2 razy. Istnieją też szare, niezniszczalne bloczki.

Punkty: 200   Czas: 20.59   Życia: 3

Liczniki – informują nas o stanie punktów, pozostałym czasie oraz ilości pozostałych żyć.

## 2.3.4 Ściąganie



Autorzy: Adrian Wojciechowski, Bartek Kozieł

*Udało Ci się dostać do sali! Tylko co dalej? Nic nie pamiętasz. Musisz się wspomóc wiedzą kolegów...*

### 2.3.4.1 Opis etapu

Gra polega na ściąganiu poprzez chodzenie po klasie i unikaniu wzroku profesora. By zdać trzeba wystarczająco długo stać obok osoby, od której można ściągać tak, aby wypełnił się pasek postępu, a następnie wrócić na swoje miejsce. Level to sala egzaminacyjna, w której znajdują się ławki, przy których siedzą inni studenci. Ściągać możemy tylko od kilku studentów na sali. Przegrywamy, jeśli podczas ściągania dosięgnie nas wzrok profesora.

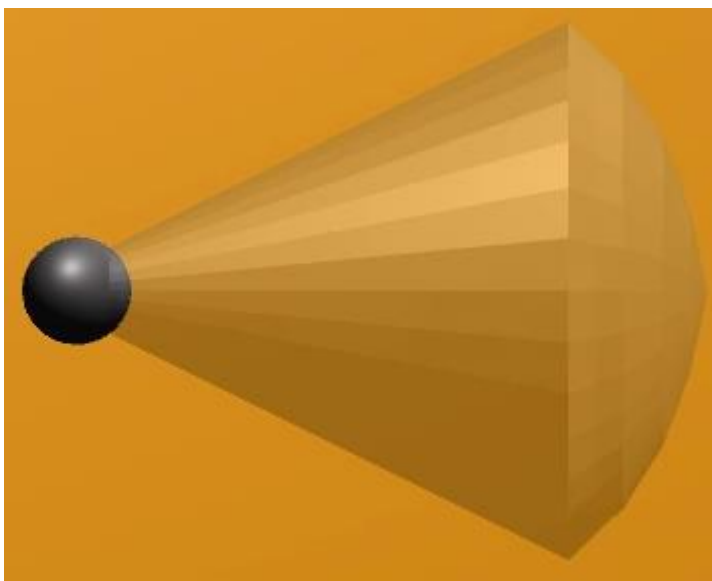
### 2.3.4.2 Opis elementów



Gracz – nim się poruszamy po scenie.



Kujon – od niego możemy ściągać.

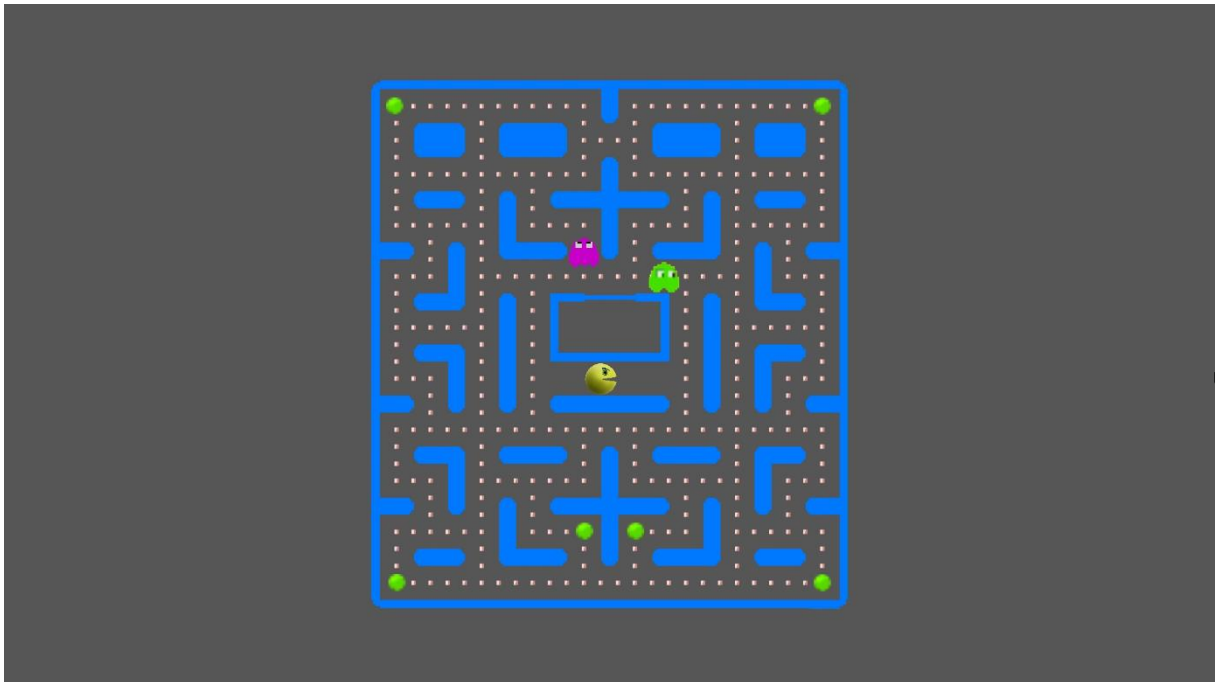


Profesor i jego pole widzenia – niebezpieczeństwo, którego należy unikać.



Neutralny student – coś tam umie, ale raczej Ci nie pomoże.

### 2.3.5 Pacman



Autorzy: Aleksandra Ciok, Bartek Seliga, Kamil Witkowski

*Zdążyłeś na egzamin. Teraz musisz załapać jak najwięcej punktów, aż stres Cię nie zje. Dosłownie!*

#### 2.3.4.1 Opis etapu

By zdać trzeba zebrać ponad połowę punktów ze wszystkich zadań. Gramy naszym studentem - Pacmanem. Level to labirynt (sala egzaminacyjna), po którym porozsiewane są kropki, które są punktami potrzebnymi do zaliczenia zadania. Przeciwnicy - duszki - to wykładowcy, chodzą po całym labiryncie. Na poziomie występują "duże kropki" w postaci ściągi, po zebraniu której student zaczyna ściągać - tak długo jak student nie zostanie zauważony przez wykładowców, może swobodnie zbierać punkty. Podczas ściągnięcia wykładowcy stają się przezroczystymi i nie wchodzi w interakcję ze studentem. Na mapie pojawiać się też będą okresowo koledzy - będą stać w miejscu, jeżeli się do owego podejdziesz, albo nam on pomoże (z planszy zniknie ok. 10 najbliższych siebie kropek, które zamienią się w punkty), albo przeszkodzi (ok. 10 kropek wróci na planszę) w egzaminie.

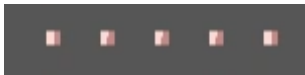
#### 2.3.4.2 Opis elementów



Pacman – gracz, nim się poruszamy po scenie.



Duszek – profesor – strach, który sprawia, że kończymy pisać pracę.



Punkty – zbieramy jak najwięcej, aby zaliczyć egzamin.



Ściągą – sprawia, że profesorowie znikają na jakiś czas.



Inny student – może Ci pomóc lub zaszkodzić!

### 3. Twórcy gry

#### **Grupa 1:**

Ola Ciok  
Bartek Seliga  
Kamil Witkowski

#### **Grupa 2:**

Łukasz Tyczyński  
Jacek Dziubiński  
Kamil Reszka  
Piotr Ceniak  
Arkadiusz Murawski

#### **Grupa 3:**

Adrian Wojciechowski  
Bartosz Kozieł

#### **Grupa 4:**

Mateusz Jaworski  
Paweł Meuszyński  
Karol Kostrzewa

#### **Testy, strona internetowa:**

Mariusz Osóch  
Krzysztof Osiał

#### **Grafik:**

Darek Anh Dung Pham

#### **PM:**

Adam Miłoś