

Gliwice, 4 marca 2018

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Scenariusz gry

Informatyka, semestr 3

Grupa IGT, sekcja 3

Skład sekcji:

Krystian Lisoń

Łukasz Nowak

Rafał Potoczek

Michał Rosenbeiger

Marcin Środa

Wersje dokumentu

Data	Opis zmian	Autor
04.03.2018	Utworzenie dokumentu, rozpoczęcie pisania scenariusza gry	Rafał Potoczek
04.03.2018	Rozwinięcie wstępnych założeń scenariusza.	Marcin Środa
09.03.2018	Opisanie ogólnego scenariusza własnego poziomu.	Łukasz Nowak
18.03.2018	Dodanie ogólnego opisu swojego poziomu.	Michał Rosenbeiger
24.03.2018	Dodanie opisu poziomów tutorialowych	Rafał Potoczek
11.04.2018	Zmiana scenariusza ostatniego etapu w własnym poziomie.	Łukasz Nowak
10.06.2018	Usunięcie scenariusza własnego ostatniego poziomu. Dodanie szacowanego czasu.	Rafał Potoczek

1. Scenariusz gry

Gra polega na współpracy między dwoma graczami, która będzie pozwalała na ich przechodzenie pomiędzy pokojami. Aby wydostać się z pokoju gracze muszą rozwiązać w nim jakąś zagadkę lub po prostu współpracować, podawać sobie przedmioty, przekazywać informacje, wchodzić w interakcje z elementami sceny. Każdy gracz może zbierać przedmioty w pokoju, które będą niezbędne do ukończenia poziomu. Gracze do komunikacji mogą używać czatu głosowego, tekstowego lub systemu wskazywania przedmiotów i obszarów.

Gra jest liniowa. Poszczególne pokoje mają swoją kolejność. Rozwiązując zagadkę w jednym z nich, gracz przechodzi do następnego. Pierwsze pomieszczenia powinny być stosunkowo proste do przejścia i służyć do nauczania graczy podstawowych mechanik gry. Następnie trudność zagadek stopniowo wzrasta. Możliwe jest powtarzanie ukończonych wcześniej pokoi.

Podczas gry gracz stopniowo poznaje jej fabułę. W momencie ukończenia pokoju wyświetlany jest przerywnik przedstawiający fragment opowieści. Ponadto w pomieszczeniach znajdują się interaktywne obiekty, np. dokumenty, rozwijające główny wątek fabularny. Interakcja z tymi obiektami jest opcjonalna i nie ma wpływu na rozwiązywanie zagadek.

2. Scenariusze poziomów:

a) Łukasz Nowak

Szacowany czas trwania: 0,75h - 1h

Przebieg gry:

Poziom będzie składał się z 4 pomieszczeń:

- pokój, w którym zaczyna się gra. Na jednej z jego ścian znajdować będą się drzwi, na innej z ścian będzie ukryte wejście do windy. Wspomniane drzwi nie będą możliwe do otwarcia, są dla zmyłki - gracze w pokoju będą mieli do rozwiązania kilka zagadek, po rozwiązaniu których pod jednym z graczy zapada się podłoga i wpada on do drugiego pokoju znajdującego się poniżej.
- pokój poniżej przypominać będzie piwnicę, będzie się w nim znajdować winda, którą gracze muszą uruchomić wymieniając się między piętrami przedmiotami, za pomocą wiadra lub skrzyni (mechanizm podobny jak przy pobieraniu wody z studni). Gracz znajdujący się na wyższym piętrze (w początkowym pokoju) będzie musiał odkryć ukryte wejście do windy na swoim piętrze (wskazówki znajdują się w pokoju niższym i gracz w nim się znajdujący będzie musiał je przekazać). Po uruchomieniu windy, obaj gracze muszą do niej wsiąść (za pomocą wejścia na piętrze, na którym się znajdują) i pojechać nią do trzeciego pokoju.
- trzeci pokój znajduje się powyżej pierwszego i będzie też do niego podobny. Na jednej z ścian tego pokoju będą drzwi, jednak tym razem rozwiązanie zagadek zawartych w pokoju doprowadzi do ich otwarcia. Po przejściu przez drzwi gracze trafią do ostatniego pomieszczenia.
- po wyjściu z pokoju gracze znajdą się w zamkniętym korytarzu, na którego ścianach znajdować będą się obrazy. Za jednym z obrazów znajdować będzie się ukryty tunel. Tunel będzie zawierał kilka zagadek, podobnie jak wcześniejsze pokoje. Na końcu

tunelu znajdować będzie się wyjście prowadzące do ogrodu poza domem, w którym gracze byli zamknięci. Wyjście z tunelu będzie również kończyło rozgrywkę.

Dodatkowe uwagi:

W pierwszym pokoju, pomimo utworzenia się przepaści w podłodze, gracz znajdujący się w tym pokoju nie będzie mógł spaść do niższego pomieszczenia - dziura powinna zostać zastawiona (np. podłoga zostanie odpowiednio "wygięta"), w taki sposób, aby zasugerować graczowi znajdującemu się wyżej, że nie może się przedostać niżej oraz otoczona kolidującymi blokami, które uniemożliwią spadnięcie w dół.

b) Michał Rosenbeiger

Szacowany czas trwania: 0,5-0,75 h

Przebieg gry:

Poziom składa się z 4 pomieszczeń - jednego dużego (składającego się z "tarasu" i "balkonu") i 3 małych (dalej nazywanych pokojami #1-3):

Pierwsze pomieszczenie zawiera "taras" ze schodami na "balkon" znajdujący się poniżej. Pozostałe trzy pomieszczenia znajdują się pod "tarasem" na tym samym poziomie co "balkon". Pierwsze dwa z nich są połączone z balkonem oknem, trzecie natomiast zamkniętymi drzwiami.

Zjechanie do pierwszego z nich jest możliwe przy użyciu windy z "tarasu" jednak ta jest uruchamiana przy użyciu dźwigni lub panelu sterowania obsługiwanej z "balkonu". Dźwignia lub panel są początkowo ukryte z obiektem który będzie można zniszczyć upuszczając ciężki przedmiot z "balkonu". W pokoju #1 znajduje się przedmiot potrzebny na "balkonie" do zagadki na balkonie wymaganej do otworzenia skrzynki z kluczem do pokoju #2.

Pokój #2 będzie zawierał zagadki wymagające przekazywania sobie informacji pomiędzy graczami. Celem graczy będzie znalezienie kodu pozwalającego graczowi znajdującemu się na balkonie wprowadzić kod otwierający drzwi z pokoju #2 do pokoju #3.

W pokoju #3 będzie znajdować się kod który należy wprowadzić, by dostać się do pokoju #3 z balkonu. Oraz dodatkowa zagadka prowadząca graczy do otwarcia końcowych drzwi i zakończenia poziomu.

c) Rafał Potoczek, pokoje tutorialowe:

Pokój 1:

Szacowany czas trwania: 5 minut

Przebieg gry:

- Gracze wchodzi do pokoju z dwoma platformami i krzesłem. Jeśli jedna osoba stoi na jednej platformie druga na drugiej - drzwi się otwierają - jedna z nich schodzi, drzwi się zamykają. Rozwiązanie: trzeba na jednej stać, na drugiej postawić krzesła. Po przejściu do drugiego pokoju gracz przełącza dźwignię przy drzwiach, która powoduje, że jeśli gracz zejdzie z platformy to drzwi pozostaną otwarte.

Pokój 2:

Szacowany czas trwania: 15 minut

Przebieg gry:

- Gracze wchodzi do pokoju, w którym są dwoje drzwi jedno na poziomie podłogi drugie w połowie wysokości ściany. Zadaniem graczy jest znaleźć

szczeble, młotek, gwoździe i skonstruować drabinę. Aby drzwi u góry się otworzyły jeden z graczy musi trzymać jakiś przycisk. Konstruuja drabinę i w dwójkę ją przenoszą pod ścianę, opierają, jeden leci wcisnąć przycisk, drugi wchodzi po drabinie, przechodzi przez drzwi, drzwi się zatrzasują, wciska przycisk, otwierają się drzwi na dole, przechodzi drugi gracz.

d) Marcin Środa

Szacowany czas trwania: 0,5 h

Przebieg gry:

Gracze wchodzi zaciemnionego pomieszczenia.

Pierwszym zadaniem graczy jest oświetlenie pomieszczenia. Niedaleko wejścia do pomieszczenia znajduje się włączony reflektor. Jeden z graczy musi za pomocą reflektora tak oświetlać pomieszczenie, by drugi znalazł przełącznik światła na suficie, które oświetli pokój całkowicie.

Drugim zadaniem graczy jest naprawienie stojących z drugiej strony pomieszczenia reflektorów UV (świecących światłem o różnych kolorach). W tym celu muszą oni zdobyć narzędzia znajdujące się w szafce. Klucz znajduje się na dnie głębokiego naczynia. Aby wydobyć klucz trzeba nalać do naczynia wody, przez co klucz z niego wypadnie. Wodę należy doprowadzić z dziury w suficie do naczynia za pomocą rynny. Rynnę trzeba unieść na odpowiednią wysokość za pomocą zamontowanych na suficie, sterowanych osobno podnośników. Gracze muszą synchronicznie podnieść oba podnośniki na odpowiednią wysokość. Przy zbyt dużej różnicy wysokości podnośników, rynna zsunie się i spadnie. Po zdobyciu klucza i naprawieniu reflektorów, gracze muszą wykorzystać je do zdobycia szyfru do sejf. Na ścianie pokoju wiszą obrazy. Na każdym z nich znajduje się część kodu, namalowana farbą widoczną dopiero po oświetleniu światłem o odpowiednim kolorze. Niektóre kolory światła da się uzyskać dopiero po oświetleniu obrazu dwoma reflektorami jednocześnie.

Po zdobyciu szyfru gracze mogą otworzyć sejf i wyciągnąć klucz do drzwi wyjściowych.