

Gliwice, 4 marca 2018

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Propozycja tematu

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, wpisanie propozycji tematu.	Łukasz Nowak
04.03.2018	Drobne poprawki	Rafał Potoczek
04.03.2018	Dodanie referencyjnych projektów	Marcin Środa

Nazwa tematu: Escape Room

Opis projektu:

Sieciowa gra logiczno-zręcznościowa dla dwóch osób polegająca na przejściu szeregu pokoi, w których gracze są uwięzieni. Aby osiągnąć cel wymagana jest współpraca graczy, rozwiązanie większości zagadek nie jest możliwe w pojedynkę. Gracze mają do dyspozycji 3 systemy komunikacji: głosowej, tekstowej i wskazywania "laserem". Gracze mogą wchodzić w interakcję z otoczeniem, zbierać przedmioty, bądź je podnosić i przenosić w inne miejsce. Możliwe także jest wciskanie guzików, przestawianie dźwigni itp.

Gra tworzona jest na konkurs Zespołowego Tworzenia Gier komputerowych w Łodzi^[1].

Referencyjne projekty:

- Lust for Darkness
 - Gra - <http://store.steampowered.com/app/523650/>
 - Styl graficzny, ogólna atmosfera gry
- Portal 2
 - Gra - <http://store.steampowered.com/app/620/>
 - System komunikacji pomiędzy graczami, sposób prowadzenia kooperacji
- The Room
 - Gra - <http://store.steampowered.com/app/288160/>
 - Pomysły na zagadki. Styl budowania zagadek
- MonteCrypto: The Bitcoin Enigma
 - Gra - <http://store.steampowered.com/app/768750/>
 - Pomysły na zagadki. Styl budowania zagadek

Kierownik projektu: Krystian Lisoń, lisonkrystian@gmail.com

Przypisy

[1] <http://gry.it.p.lodz.pl/>