

Podstawy zespołowego tworzenia gier komputerowych

Scenariusz gry

31.03.2015r

Skład sekcji:

Duda Jacek
Gromadzki Tadeusz
Kurda Wojciech
Małek Mateusz
Mirota Jakub
Pomocnik Rafał
Purta Piotr
Rusin Michał
Uramowski Piotr

Prowadzący: dr inż. Michał Kawulok

1. Historia zmian dokumentu

Wersja	Data	Autor	Opis
1.0	18.03.2015	Piotr Uramowski	Dodano: Akt I wersja
1.1	19.03.2015	Rafał Pomocnik	Dodano: wstępny zarys drugiego aktu
1.2	26.03.2015	Piotr Purta	Dodano scenariusz techniczny
1.3	26.03.2015	Jacek Duda	Dodano pomysły na akt III i IV
1.4	26.03.2015	Rafał Pomocnik	Rozszerzenie scenariusza technicznego o kolejne elementy
1.5	27.03.2015	Piotr Purta	Rozszerzenie scenariusza technicznego i formatowanie dokumentu
1.6	30.03.2015	Piotr Uramowski	Dodano: prolog, akt 3, akt 4, epilog
1.7	30.03.2015	Rafał Pomocnik	Uaktualniono scenariusz II aktu
1.8	31.03.2015	Piotr Purta	Drobne poprawki i formatowanie dokumentu

2. Spis treści

1.	Historia zmian dokumentu	2
2.	Spis treści.....	2
3.	Scenariusz techniczny	3
3.1.1.	Nowa gra.....	3
3.1.2.	Kontynuacja.....	3
3.1.3.	Twórcy	3
3.2.	Dialogi.....	3
3.3.	Poruszanie się.....	3
3.4.	Klawisze akcji.....	3
3.5.	Przedmioty.....	3
3.6.	HUD	4
4.	Opis bohatera.....	4
AKT I KRYPTA WIEDŹMY ŚMIERCI		4
Scena 1: Wioska nękana przez nieumarłych		4
Scena 2: Główny bohater zamknięty w celi. Wykorzystując spryt wydostaje się, zdobywa broń i rusza na polowanie na wiedźmę.....		4
Scena 3: Labirynt nieumarłych.....		4
Scena 4: Walka z wiedźmą		4
AKT II - NEKROMANTA.....		5
Akt III LAS DRUIDA.....		5
Przedwzrostki: Misie, wilki, enty i inne sterowane przez druida stworki		5
Scena 1.....		5
Scena 2.....		6
Scena 3.....		6
Akt IV Faraon.....		6
Scena 1.....		6
Scena 2.....		6
Scena 4.....		6

3. Scenariusz techniczny

Po włączeniu aplikacji pojawi się menu główne z następującymi opcjami wyboru:

- Nowa gra (rozpoczyna nową grę nadpisując poprzedni postęp w grze)
- Kontynuacja poprzedniej gry (uruchamia grę od ostatniego punktu zapisu)
- Twórcy (informacje na temat twórców gry)
- Wyjście (zamyka aplikację)

3.1.1. Nowa gra

Po wybraniu opcji Nowa Gra rozpoczyna się nowa rozgrywka. Gracz zostaje wprowadzony w fabułę gry i rozpoczyna swoją przygodę. Nowa gra nadpisuje wcześniej utworzone zapisane stany rozgrywki.

3.1.2. Kontynuacja

Opcja pozwala na kontynuowanie rozgrywki od ostatniego punktu zapisu. Punkty zapisu będą rozmieszczone w różnych miejscach w grze.

3.1.3. Twórcy

Wybranie tej opcji pozwoli na zobaczenie listy autorów aplikacji.

3.2. Dialogi

W grze zaimplementowany zostanie system prowadzenia dialogów między graczem a postaciami niezależnymi. Pozwala on na wprowadzenie gracza w świat gry i nakierowanie go na cel gry. Prowadzenie dialogu zatrzymuje grę, aż do zakończenia konwersacji. System dialogów nie uwzględnia alternatywnych ścieżek dialogowych. Powinna się znaleźć możliwość pominięcia dialogu.

3.3. Poruszanie się

Gracz może poruszać swoją postacią w czterech kierunkach (góra, dół, lewo, prawo). W grze dostępne są trzy elementy, które poruszająca się postać może napotkać:

- Dozwolone pola – postać gracza może dowolnie się po nich poruszać (łąki, ścieżki, itp.),
- Niedozwolone pola – postać gracza nie może na nie wchodzić (góry, ściany, itp.),
- Przejścia – gracz wchodząc swoją postacią na dane pole zostaje przeniesiony

3.4. Klawisze akcji

Gracz będzie posiadał jeden klawisz akcji przeznaczony zarówno do atakowania, rozmawiania z innymi postaciami oraz do zbierania przedmiotów. Gdy gracz znajdzie się przed postacią z którą można rozmawiać (NPC), rozpocznie się dialog. W innym wypadku gracz wykona atak w postaci ciosu mieczem.

Inny klawisz akcji może też być przeznaczony do ataku z wykorzystaniem czarów, które to gracz będzie zdobywał podczas gry.

3.5. Przedmioty

Gracz będzie w stanie zbierać przedmioty w grze, np.. mikstury leczące, klucze, broń itp.. W tym celu będzie musiał podejść do danego przedmiotu i użyć klawisza akcji odpowiedzialnego za zbieranie przedmiotów. Przedmioty te będą pojawiać się w ekwipunku gracza i będą do wykorzystania w grze. Wyróżniamy trzy typy przedmiotów:

- Ekwipunek (broń, zbroja, itp.),
- Mikstury uzupełniające utracone punkty życia,
- Przedmioty związane z zadaniami.

3.6. HUD

Gra będzie posiadała podstawowy HUD wyświetlający ilość życia bohatera oraz jego ekwipunek. Z przedmiotów w ekwipunku gracz będzie mógł korzystać. W trakcie dialogu z inną postacią HUD będzie zawierał sekcję dialogową.

4. Scenariusz fabularny

4.1.1. Opis bohatera

Główny bohaterem jest Tidus Barclay. Wraz z postępem magiczno-technologicznym rycerstwo zostaje wypierane przez magię. Młody rycerz Tidus był od dziecka trenowany w walce mieczem i jest fechtmistrem, ale to w obecnych czasach już nie wystarcza. Chcąc być najpotężniejszym wojownikiem w krainie wyrusza na podróż, której celem jest opanowanie sztuk tajemnych.

4.2. Prolog

Tidus przychodzi do mistrza magii.

Tidus: Mistrzu co muszę zrobić aby być najpotężniejszym wojownikiem krainie?

Mistrz: Musisz zostać magiem! W tym celu wybierz się na podróż w 4 kierunki świata w poszukiwaniu fragmentów swojego pierwszego zaklęcia!

4.3. AKT I: WSCHÓD, KRYPTA WIEDŹMY ŚMIERCI

4.3.1. Scena 1: Wioska nękana przez nieumarłych

Röl Nikt: Panie zobacz pan jakie te zombi robią szkody. Panie większe niż dziki!

Tidus: Ale co mnie do tego?

Röl Nikt: Wiedźma zaklęcia zna co my możemy.

Tidus: Zaklęcia... Prowadź do krypty!

4.3.2. Scena 2: Główny bohater zamknięty w celi. Wykorzystując spryt wydostaje się, zdobywa broń i rusza na polowanie na wiedźmę.

Podczas próby infiltracji jej krypty na prośbę nękanych przez nieumarłe plugastwo wieśniaków Tidus zostaje pojmany przez złą wiedźmę. Próbuje wydostać się z jej lochów.

Tidus: Chyba oko ci wypadło!

Mało ogarnięty nieumarły dozorca: Gdzie?!

Tidus: O tutaj zaraz obok celi.

Dozorca podchodzi do celi. Dozorca zostaje złapany przez Tidusa. Zgniła czaszka dozorca zostaje rozwalona o kraty. Tidus podnosi klucz i uwalnia się. Tidus podnosi miecz i wychodzi z lochu.

4.3.3. Scena 3: Labirynt nieumarłych

Tidus przedostaje się przez labirynt nieumarłych. <Walka z nieumarłymi>

4.3.4. Scena 4: Walka z wiedźmą

Tidus wchodzi do pokoju z wiedźmą. Na środku stoi wielki kocioł, wystarczająco duży aby po-mieścić dorosłego człowieka lub nawet dwóch.

Wiedźma: Przyszedłeś za wcześnie! Jeszcze nie obrałam warzyw do potrawki z ciebie! AHA-HAHHHAHA!
<Wiedźma śmiech>

Tidus: Chcesz mnie ugotować w kotle? UFF już się bałem, że chcesz żebyśmy w nim wzięli wspólną kąpiel!

<walka>

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 1

4.4. AKT II - ZACHÓD, NEKROMANTA

4.4.1. Scena 1 - Wejście do wioski

Główny bohater pojawia się na skraju zniszczonej wioski, zaraz obok tabliczki z jej nazwą. Wioska wygląda na opuszczoną. Obok stoi mieszkaniec tej wioski, z którym gracz przeprowadza rozmowę:

Mieszkaniec wioski: A czego tu rycerzu szukasz? Niczego tu nie znajdziesz, zawróć...

Tidus: Słyszałeś o Nekromancie? Rzekomo przebywa w tutejszej wiosce.

Mieszkaniec wioski: Ach, Nekromanta...

W tym momencie mieszkaniec okazuje się być zombie i rozpoczyna się prosta walka. Po wygranej walce wchodzimy dalej do miasta

4.4.2. Scena 2 - Wioska

Znajdujemy się w wiosce z kilkoma domami i cmentarzem, które na ten moment jest zamknięte. Z różnych zakamarków wyłaniają się nieumarli (szkielety i zombie), które Tidus musi pokonać. W wiosce można wchodzić do domów, w których to także znajdują się przeciwnicy. W domach poukrywane są 3 klucze, które Tidus musi zebrać w celu dostania się do cmentarza. Tidus otwiera bramę cmentarza i udaje się do środka.

4.4.3. Scena 3 - Cmentarz

Gracz znajduje się na cmentarzu. Z grobów wyłaniają się nieumarli, którzy atakują Tlusa. Na końcu cmentarza znajduje się zamknięta krypta, do której to musi dostać się Tidus. Żeby wejść do krypty powinien użyć zdobytego zaklęcia z pierwszego aktu na wejściu. Tidus wchodzi do krypty.

4.4.4. Scena 4 - Krypta

Gracz znajduje się w krypcie, naprzeciw niego staje Nekromanta.

Nekromanta: Moja armia nigdy nie wyginie, w przeciwieństwie do Ciebie...

Tidus: No to zobaczymy!

Toczy się walka, w trakcie której nekromanta przywołuje armię nieumarłych. Po wygranej Tidus zdobywa zaklęcie nr 2.

4.5. Akt III: POŁUDNIE, LAS DRUIDA

4.5.1. Przeciwnicy: Misie, wilki, enty i inne sterowane przez druida stworki

Start Questu : Drwal Budimir

4.5.2. Scena 1

Drwal Budimir: Panie rycerzu panie rycerzu! Pozwoli tu pan na chwilę!

Po podejściu

Drwal Budimir: Las nam zajął Druid Sadysta! Nie możemy sobie rąbać drzew bo od razu szczuje wilkami! Niektórzy nawet zostali zaatakowani przez niedźwiedzie! Pomoże pan?

Tidus: Za dożywotni zapas drewna na opał może się skusze.

4.5.3. Scena 2

Walka z stworkami.

4.5.4. Scena 3

Tidus: O sadystyczny druidzie królu tego lasu, panie zwierząt władco przyrody dlaczego nękasz biednych drwali?

Druid: Te brodate patałachy niszczą przyrodę swoimi siekierami!

Tidus: A nie robisz tego samego zmuszając do walki zwierzęta i tworząc enty?

Druid: ...

Tidus: ...

Druid: BESTIE POŻREĆ GO

<walka>

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 3

4.6. Akt IV: PÓŁNOC, FARAON

4.6.1. Scena 1

Przejście przez pustynie, walka ze stworkami pustynnymi.

4.6.2. Scena 2 Zagadka sphinx'a

Sphinx: Aby wejść do piramidy musisz rozwiązać zagadkę!

Proponuje tutaj proste puzzle z przesuwaniem jakiś posągów w odpowiednie miejsce.

4.6.3. Scena 3 Wnętrze piramidy

Przeciwnicy: mumie, pułapki

4.6.4. Scena 4 Walka z nieumarłym faraonem

Faraon: Nigdy nie dostaniesz moich ssssskarów!

<walka>

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 4

4.7. EPILOG: TIDUS ZOSTAJE NAJPOTĘŻNIJSZYM WOJOWNIKIEM W KRAINIE

Finalna walka z bossem. Mroczny mag, da się go uszkodzić tylko używając magii. Znany jest z znęcania i dokuczania rycerzom.

Tidus: Twoje dni nękania rycerzy są policzone!

Mroczny mag: Myślisz, że dasz radę mi coś zrobić tym swoim żałosnym mieczykiem?

TIDUS RZUCA W NIEGO ZAKLĘCIEM

Mroczny mag: NIEMOŻLIWE!

<walka>

Tidus zostaje najpotężniejszym wojownikiem w krainie.