POLITECHNIKA ŚLĄSKA 2015

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

# 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 pomysł 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. Spis treści

[1. Historia zmian dokumentu 2](#_Toc415259768)

[2. Spis treści 2](#_Toc415259769)

[3. Scenariusz techniczny 4](#_Toc415259770)

[3.1.1. Nowa gra 4](#_Toc415259771)

[3.1.2. Kontynuacja 4](#_Toc415259772)

[3.1.3. Twórcy 4](#_Toc415259773)

[3.2. Dialogi 4](#_Toc415259774)

[3.3. Poruszanie się 4](#_Toc415259775)

[3.4. Klawisze akcji 4](#_Toc415259776)

[3.5. Przedmioty 4](#_Toc415259777)

[3.6. HUD 5](#_Toc415259778)

[4. Opis bohatera 5](#_Toc415259779)

[AKT I KRYPTA WIEDŹMY ŚMIERCI 5](#_Toc415259780)

[Scena 1: Wioska nękana przez nieumarłych 5](#_Toc415259781)

[Scena 2: Główny bohater zamknięty w celi. Wykorzystując spryt wydostaje się, zdobywa broń i rusza na polowanie na wiedźmę. 5](#_Toc415259782)

[Scena 3: Labirynt nieumarłych 5](#_Toc415259783)

[Scena 4: Walka z wiedźmą 5](#_Toc415259784)

[AKT II - NEKROMANTA 5](#_Toc415259785)

[Akt III LAS DRUIDA 6](#_Toc415259786)

[Przeciwnicy: Misie, wilki, enty i inne sterowane przez druida stworki 6](#_Toc415259787)

[Scena 1 6](#_Toc415259788)

[Scena 2 6](#_Toc415259789)

[Scena 3 6](#_Toc415259790)

[Akt IV Faraon 6](#_Toc415259791)

[Scena 1 6](#_Toc415259792)

[Scena 2 6](#_Toc415259793)

[Scena 4 6](#_Toc415259794)

# 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)

### 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.

### Kontynuacja

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

### Twórcy

Wybranie tej opcji pozwoli na zobaczenie listy autorów aplikacji.

### Dialogi

W grze zaimplementowany zostanie system prowadzenia dialogów między graczem a postaciami niezależnymi. Pozwala on na wprowadzenie gracza w świat gry i nakierunkowanie 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.

### 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

### 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.

### 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.

### 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.

## Opis bohatera

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

# Scenariusz

## 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!

## AKT I: WSCHÓD, KRYPTA WIEDŹMY ŚMIERCI

### 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 możem. Tidus: Zaklęcia… Prowadź do krypty!

### 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 dozorcy zostaje rozwalona o kraty. Tidus podnosi klucz i uwalnia się . Tidus podnosi miecz i wychodzi z lochu.

### Scena 3: Labirynt nieumarłych

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

### 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-HAHHAHA! <Wiedźma śmiech> Tidus: Chcesz mnie ugotować w kotle? UFF już się bałem, że chcesz żebyśmy w nim wzięli wspólną kąpiel!

WALKA ZACZYNA SIĘ

PO WYGRANEJ WALCE:

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 1

## AKT II - ZACHÓD, NEKROMANTA

### 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

### Scena 2 - Wioska

Znajdujemy się w wiosce z kilkoma domami i cmentarzem, które na ten moment jest zamknięty. 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.

### Scena 3 - Cmentarz

Gracz znajduje się na cmentarzu. Z grobów wyłaniają się nieumarli, którzy atakują TIdusa. 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.

### 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 armie nieumarłych. Po wygranej Tidus zdobywa zaklęcie nr 2.

## Akt III: POŁUDNIE, LAS DRUIDA

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

Start Questu : Drwal Budimir

### 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.

### Scena 2

Walka z stworkami.

### 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: BESTIE POŻREĆ GO

WALKA ZACZYNA SIĘ

PO WYGRANEJ WALCE:

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 3

## Akt IV: PÓŁNOC, FARAON

### Scena 1

Przejście przez pustynie, walka ze stworkami pustynnymi.

### Scena 2

Zagadka sphinx’a  
  
Sphinx: Aby wejść do piramidy musisz rozwiązać zagadkę!  
  
Proponuje tutaj proste puzzle z przesuwaniem jakiś posągów w odpowiednie miejsce.

### Scena 3

Wnętrze piramidy  
  
Przeciwnicy: mumie, pułapki

### Scena 4

Walka z nieumarłym faraonem   
  
Faraon: Nigdy nie dostaniesz moich ssssskarbów!  
  
 WALKA ZACZYNA SIĘ

PO WYGRANEJ WALCE:

Tidus zdobywa fragment zaklęcia 4

## 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 ZACZYNA SIĘ

PO WYGRANEJ WALCE:  
  
Tidus zostaje najpotężniejszym wojownikiem w krainie.