

Tytuł:

Utopia 0.2.73

Pomysł:

Jako Antoni B. poszukując pracy znalazłeś się w Urzędzie Ulepszania Społeczeństwa. To labirynt pokoi i pięter. Chciałeś tylko znaleźć jakiś zawód jednak miejsce to zdaje się zamknęło Cię na zawsze! W każdym pokoju stajesz przed zagwostką z różnych kategorii: logicznych, percepcyjnych, moralnych, czy filozoficznych. Jakie są poprawne rozwiązania, czy w ogóle istnieją, czego od Ciebie wymagają?

Historia:

Antoni Bezsilnicki jest biologiem archiwistą. Dzień w dzień kataloguje kolejne rośliny. Jest tym tak zafascynowany iż robi to bardzo dokładnie i starannie. Gdy pewnego dnia Państwo przysła mu asystenta, szybko okazuje się iż załatwia jego robotę dużo szybciej, nie zwracając uwagi na szczegóły. Po stracie pracy Antoni musi odnaleźć nową. Idąc za kuszącym ogłoszeniem trafia do UUS - Urzędu Ulepszania Społeczeństwa, gdzie jak się okazuje trafia go seria testów. *(To tam Państwo przeprowadza sekretne testy w poszukiwaniu członków "idealnego" społeczeństwa, by móc wprowadzić "idealny" system w Manufakturze Rozwoju gdzie szkolą się wszyscy przyszli obywatele)*

Kluczowe motywy:

- Pytania, na które są lub nie ma prawidłowych odpowiedzi
- To Ty wybierasz kierunek, w którym się udasz.
- W razie kłopotów dostępne są podpowiedzi
- Nie ma jednego zakończenia, lecz tylko jedno jest trafione
- 

Gatunek:

Point-n-Click/semi-Rogue-like

Estetyka:

Lata 50-80, Komuna, ZSRR, państwo autorytarne

Zagadki:

**1. To jest kara, ciesz się. x100 (Test na posłuszeństwo)✓**

*W pokoju jest tablica szkolna. Na tablicy jedno napisane zdanie: "To jest kara, napisz to czterdzieści razy" lub "To jest za karę." Gracz ma za zadanie zapisać całą tablicę. By zrobić to poprawnie musi bezbłędnie zapisać ją podanym zdaniem, może jednak zapisać ją też dowolnymi znakami, sprzeciwiając się karze.*

## **2. Zacięty zegar na 8:24 (Test na cierpliwość i spostrzegawczość) ↓**

W pokoju jest zegar zacięty na godzinie 8:24. Na pomarańczowym monitorze, który jest w każdym pokoju tym razem jest zegar pokazujący godzinę 8:05. Gracz musi poczekać do 8:24 by móc wydostać się z pokoju. Może również kliknąć na ustawienia zegara na pomarańczowym ekranie i zmienić ustawienia. Pojawia się wtedy jednak ostrzeżenie: "Proszę nie zmieniać godziny zegara. Czy chcesz kontynuować?"

## **3. Kolejka (Test na moralność i cierpliwość) ↓**

Na środku pokoju jest mały kiosk przed, którym stoi kolejka. Przesuwa się ona powoli. Każda postać po dostaniu biletu przechodzi na koniec kolejki? Gracz ma poczekać w kolejce na swoją kolej. Może również wyprzedzić kolejkę.

## **4. Jaki jest twój ulubiony kolor? (Test na pamięć i percepcję) ↓**

W pokoju jest panel z kolorami. Na podłużnym ekranie widnieje instrukcja "Wybierz ulubiony kolor". Po wybraniu koloru przez gracza kolory zostają wymieszane, a instrukcja po przejściu w czerni pojawia się ponownie taka sama. Można tu również uwzględnić że gracz powinien wybrać kolor władzy jako ulubiony.

## **5. Spójrz na czerwoną kropkę (Test percepcji)**

W pokoju jest duży panel, skomplikowany obraz/system mechaniczny/płytki procesorowa oraz czerwony przycisk. Naciskając na przycisk obraz się zmienia tak by tworzył kolorystyczną abstrakcję, w środku jest czerwona kropka. Na ekranie, który zawsze jest w pokoju odlicza się czas od 30 w dół. Gracz ma patrzeć na kropkę tak by po wyłączeniu przycisku zobaczyć pełny obraz. Później ma zmodyfikować części tak by pasowały do tego co zobaczył. Instrukcja w tym pokoju to coś w stylu "napraw system".

## **6. Jaki jest sens życia? (Test filozoficzny) ↓**

Na środku pokoju jest duży ekran z klawiaturą. Widnieje na nim linijka tekstu "Jaki jest sens życia?" Gracz ma za zadanie odpowiedzieć na pytanie. Dowolna odpowiedź pozwala iść dalej. Można stworzyć parę odpowiedzi, które dawałyby dodatkową reakcję tekstową.

## **7. Co myślisz gdy widzisz tego policjanta? (Test na akceptację prawa)**

W pokoju jest szyba, za którą widać policjanta. Obok szyby jest ekran pytający "Co myślisz gdy widzisz tego policjanta?" Gracz ma do wyboru jedną z ilustracji jako odpowiedź. Do wyboru z obrazów sugerujących mamy: 1. autorytet 2. strach 3. podziw 4. nienawiść 5. nic

## **8. Co to za kraj? (Test na miłość Państwa - mapa)**

W pokoju wywieszona jest mapa świata. Instrukcja na tę planszę to: "Jaki to kraj?" Na mapie zaznaczony jest konkretny obszar. Gracz może wpisać odpowiedź. Przykładowo mamy zaznaczone Włochy. W notatniku Antonika w planszy tej w jego zapiskach pojawia się tekst o tym jak to Państwo przejęło totalną władzę i propaguje fakt iż jest jedynym państwem, Państwem Doskonałym. Gracz by być posłuszny powinien wpisać Państwo lub Państwo Doskonałe.

**9. Co widzisz przez dziurkę(ruchomą)? (Test na percepcję)**

*W ścianie jest urządzenie z ruchomą dziurką. Po podejściu i użyciu mamy zbliżenie, widzimy jedynie mały okrąg na planszy, możemy go przesuwając. W dowolnym momencie możemy wyjść, podejść do ekranu i odpowiedzieć co dany obraz przedstawia. Może być to jakiś sławny obraz. Gracz ma do wyboru wpisanie odpowiedzi lub odpowiedź "b. nic ważnego"*

**10. Co widzisz przez dziurkę(nieruchomą)? (Test na wyobraźnię)**

*W pokoju widać otwór z którego wydobywa się światło. Po podejściu i spojrzeniu przez niego widzimy fragment obrazu. Ponownie mamy odpowiedzieć co widzimy.*

**11. Dziurka z perspektywą\***

*Patrząc przez dziurkę możemy przesuwać ekran poruszając perspektywę. Musimy przesunąć ją tak by elementy połączyły się w logiczną całość. Coś na zasadzie, od boku to przypadkowe elementy, ale od frontu to twarz postaci. Ale nie wiem co mogłoby to być jeszcze.*

**12. Nic nie dotykaj! (Test na posłuszeństwo i cierpliwość)**

*W pokoju widać tabliczkę z napisem "Nic nie dotykać!" czy "Nie dotykać niczego!" W pokoju tym znajduje się także wiele elementów. Gracz może wyjść nie dotykając niczego lub zbuntować się i poznać jakieś informacje o Antonim? Antoni mógłby skomentować swój bunt np. "Hm, nie wiedziałem, że to takie łatwe."*

**13. Kto jest kryminalistą!? (Test na percepcję - skomplikowana ruchoma ilustracja)**

*Za oknem w pokoju widzisz skomplikowaną sytuację ciągle w ruchu. Masz odnaleźć osobę która jest kryminalistą. Większość osób nie popełnia przestępstw, ale są takie sprzeciwiające się państwu i takie robiące rzeczy niemoralne.*

**14. Jak się nazywasz? (Test na prawdomówność)**

*W pierwszym pokoju widnieje ekran z zapytaniem "Jak się nazywasz?" Tu trzeba wpisać imię z animacji wprowadzającej do gry "Antoni Bezsilnicki". Później pojawia się pytanie "Co tu robisz?" po którym Antoni myśli "Co ja tutaj robię? Wolałem pracę z roślinami." Czy coś w tym stylu.*

**15. Gdzie twoje miejsce? (Test na swoją wartość)**

*W pokoju widać dwie grupy ludzi. Jedna bogato ubrana, pewna siebie druga biedniej, skromna. Po podejściu do grupy gracz musi nacisnąć przycisk nad nią.*

**16. Co pomyślałeś? (Test skojarzeń)**

*Na środku pokoju jest ekran. Pojawi się na nim zdjęcie(np. znak Państwa D) a pod nim trzy opcje tekstowe np. a. Władza b. Siła c. państwo. Gracz ma wybrać jedną opcję.*

**17. Zadanie matematyczne proste i złożone (Test na nie za wysoką inteligencję)**

*Na tablicy gracz ma rozwiązać zadanie matematyczne.*

**18. Zakupy w sklepie (Test na wstrzemięźliwość)**

*Pokój jest wypełniony półkami z artykułami sklepowymi. Nad półkami widoczne są reklamy. Gracz musi wybrać trzy przedmioty by wyjść z pokoju. Wybierając te z reklam wpisuje się w nie asertywny ideał.*

**19. Wywiad - z późniejszym sprawdzeniem (Test na pamięć i prawdomówność)**

*Pokój dwu częściowy (z innymi pokojami w środku). Gracz tekstowo odpowiada na zadane mu pytania. "Co jadłeś dziś na śniadanie?". W drugiej części ponownie musi odpowiedzieć na pytania te w ten sam sposób.*

**20. Jaka to kolorystyka (Test na percepcję)**

*Pokój jest przystrojony, ma pewną kolorystykę lub widzimy obraz na ścianie. Gracz ma do wyboru kolory, z których musi złożyć paletę barw użytą do stworzenia obrazu/pokoju.*

**21. Oceń człowieka po aktach (Test na moralność)**

*W pokoju na trzech stołach leżą papiery. Po podejściu może je przeczytać, są to akta. Ma on ocenić czy ludzie opisani w aktach to dobrzy ludzie. Po ich ocenie może wyjść.*

**22. Walcz o przetrwanie (Test na waleczność i siłę)**

*W pokoju czeka inna osoba, która atakuje Antoniego. Nad graczem wyświetlają się litery, które musi wciskać by pokonać wroga, wtedy Antoni parokrotnie uderza przeciwnika aż ten straci przytomność.*

**23. Zepsuta konsola (Test na uczciwość) \***

*W pokoju jest duży ekran, na którym nie widać nic. Z obrzeży lecą iskry. Przy mniejszym ekranie Antoni może kliknąć przycisk "Awaria", wtedy otwierają się drzwi jednak świeci czerwone światło. Jeśli Antoni zostanie w pokoju wchodzi do niego mechanik i naprawia zagadkę. Naprawiona zagadka to pytanie: "Jakiego koloru skrzynkę miał mechanik?".*

**24. Zdecyduj ile kto zarobi (Test na uczciwość)**

*Ponownie mamy trzy stoły z aktami (wraz ze zdjęciami osób), Antoni na podstawie opisu musi wybrać kto ile zarobi. Państwo sugeruje pewne kwoty. Wśród zawodów jest osoba, która teraz pracuje na miejscu Antoniego? Jest tam również jego żona? - propozycje.*

**25. Zacięta winda (Test na cierpliwość)**

*Wsiadając do windy zacięła się ona. Antoni może nacisnąć przycisk Awaria lub spróbować wyjść przez sufit windy. Jeśli naciśnie Awaria musi czekać 5 minut (konieczne jest tutaj pokazanie iż pewien czas mija, lub proces czekania jest w trakcie)*

**26. Zabić jedną czy trzy? (Test filozoficzny)**

*Na środku pokoju stoi stół z papierami. Jest to test. Antoni musi zdecydować kto zginie w paru różnych sytuacjach po kolei. W niektórych sytuacjach on sam jest jedną ze stron.*

**\* Z gwiazdką są do dopracowania**