|  |  |
| --- | --- |
| **ZUT_2** | **WI_1** |

Maciej Gurgul

nr albumu: 38026

kierunek studiów: Informatyka

specjalność: Systemy komputerowe i oprogramowanie

forma studiów*: niestacjonarne*

PROJEKT I IMPLEMENTACJA GRY EDUKACYJNEJ TYPU ESCAPE ROOM

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF AN ESCAPE ROOM EDUCATIONAL GAME

praca dyplomowa inżynierska

napisana pod kierunkiem:

dr hab. inż. Mariusza Borawskiego

Katedra Systemów Multimedialnych

Data wydania tematu pracy: 01.01.2020

Data dopuszczenia pracy do egzaminu: …………………………………………………………………  
(uzupełnia pisemnie Dziekanat)

Szczecin, 2020

Streszczenie pracy

Praca przedstawia projekt gry edukacyjnej typu Escape Room oraz samą grę.

Głównym założeniem tejże gry jest przemycenie waloru edukacyjnego w formie przystępnej dla każdego, multimedialnej rozrywki. Aby ukończyć rozgrywkę, gracz zetknie się z kilkoma podstawowymi zagadnieniami z zakresu matematyki, informatyki, telekomunikacji, chemii, historii i elektroniki, a także musi wykazać się spostrzegawczością i sprytem. Opracowanie zawiera projekt i implementacje. Przeprowadzony został przegląd istniejących technologii i wybór optymalnej oraz wybór najciekawszych rozwiązań i trendów z obecnych na rynku growym. Wykonano badania na grupie osób w różnym wieku, płci, z różnymi upodobaniami tego typu formy rozrywki i stwierdzono dużą przystępność i łatwość w obsłudze w szerokim spektrum w/w kryteriów.

Słowa kluczowe

gra, escape room, gra edukacyjna, 3D, unity, zagadka, rozrywka

Abstract

Praca przedstawia projekt gry edukacyjnej typu Escape Room oraz samą grę.

Głównym założeniem tejże gry jest przemycenie waloru edukacyjnego w formie przystępnej dla każdego, multimedialnej rozrywki. Aby ukończyć rozgrywkę, gracz zetknie się z kilkoma podstawowymi zagadnieniami z zakresu matematyki, informatyki, telekomunikacji, chemii, historii i elektroniki, a także musi wykazać się spostrzegawczością i sprytem. Opracowanie zawiera projekt i implementacje. Przeprowadzony został przegląd istniejących technologii i wybór optymalnej oraz wybór najciekawszych rozwiązań i trendów z obecnych na rynku growym. Wykonano badania na grupie osób w różnym wieku, płci, z różnymi upodobaniami tego typu formy rozrywki i stwierdzono dużą przystępność i łatwość w obsłudze w szerokim spektrum w/w kryteriów.

Keywords

gra, escape room, gra edukacyjna, 3D, unity, zagadka

OŚWIADCZENIE

AUTORA PRACY DYPLOMOWEJ

Oświadczam, że praca dyplomowa inżynierska pn.  
„Projekt i implementacja gry edukacyjnej typu Escape Room”  
napisana pod kierunkiem:  
dr hab. inż. Mariusza Borawskiego

jest w całości moim samodzielnym autorskim opracowaniem sporządzonym przy wykorzystaniu wykazanej w pracy literatury przedmiotu i materiałów źródłowych.

Złożona w dziekanacie Wydziału Informatyki treść mojej pracy dyplomowej w formie elektronicznej jest zgodna z treścią w formie pisemnej.

Oświadczam ponadto, że złożona w dziekanacie praca dyplomowa ani jej fragmenty nie były wcześniej przedmiotem procedur procesu dyplomowania związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w uczelniach wyższych.

………………………………………..

podpis dyplomanta

Szczecin, dn. ………………….

Spis treści

[1. Wstęp 7](#_Toc49431425)

[2. Przegląd istniejących rozwiązań 8](#_Toc49431426)

[2.1. We were here 9](#_Toc49431427)

[2.2. Escape game : 50 rooms 1 10](#_Toc49431428)

[2.3. Belko VR: An Escape Room Experiment 11](#_Toc49431429)

[2.4. Ucieczka z Pokoju – Mózgowe Łamigłówki 13](#_Toc49431430)

[2.5. Podsumowanie 14](#_Toc49431431)

[3. Wybór środowiska 15](#_Toc49431432)

1. Wstęp

Rozwój komputerów osobistych przyniósł za sobą również nową formę rozrywki – gry wideo. Początkowo były one nastawione głównie na zabawę i zabicie czasu, lecz z czasem zaczęto traktować je coraz poważniej. Powstawały różnego rodzaju symulatory dla kierowców i pilotów, a także dostrzeżono w nich walory edukacyjne. Dziś są bardzo popularną formą spędzania wolnego czasu, a branża gier przynosi miliardy dolarów zysku rocznie. Medycyna także znalazła dla nich zastosowanie np. symulatory operacji dla chirurgów z pomocą technologii VR. Twórcy prześcigają się w coraz to nowych rozwiązaniach, grafice i możliwościach jakie mogą zaoferować graczom. *Ze względu na swoją specyfikę (emocjonalne zaangażowanie gracza) i walory edukacyjne, wspierają socjalizację u ludzi choć nadal istnieją uprzedzenia co do ich zawartości dydaktycznej –* ***cytat z wikipedi.***

Gry komputerowe znajdują również zastosowanie w szkolnictwie. Łatwa i przystępna dla młodzieży forma edukacji zdobywa coraz większą popularność na całym Świecie. Kluczową kwestią jest aby zachować odpowiedni balans pomiędzy ilością przekazywanej wiedzy a ilością zabawy. Kiedy owa równowaga jest zachwiana, użytkownicy albo się nudzą i tracą zainteresowanie od nadmiaru wiedzy, albo nie zdobywają jej wystarczająco dużo.

Ze względu na wiek, płeć zainteresowania i środowisko jakim się otaczamy posiadamy różny stopień obeznania z komputerem czy grami. Mamy też różne preferencje dotyczące gatunku gier, ich czasu trwania itp. Z tego względu prawdziwym wyzwaniem jest stworzenie produktu który trafi w gusta jak największej liczby osób.

Celem tej pracy jest zaprojektowanie i wykonanie wybranych elementów gry edukacyjnej typu escape room przeznaczonej dla uczniów na poziomie liceum, wspomagającej naukę fizyki i informatyki.

Zakres pracy obejmuje:

* Przegląd istniejących rozwiązań
* Analizę oczekiwań docelowych odbiorców
* Wykonanie projektu
* Wykonanie gry
* Testowanie gry

1. Przegląd istniejących rozwiązań

Na rynku dostępna jest niezliczona liczba gier. Niektóre są płatne, inne darmowe, jeszcze inne wymagają posiadania wyrobionych odruchów, znajomości konkretnych zagadnień, zakupu specjalnej konsoli itp. Chcąc dotrzeć do jak największej liczby użytkowników przyjęte zostały następujące założenia co do przeglądanych tytułów:

* Gra jest bezpłatna (?)
* Gatunek – gry edukacyjne / logiczne / escape room
* Dostępna na PC (większość dzisiejszych graczy posiada komputer)
* Niewygórowane wymagania sprzętowe
* Gra nie wymaga Internetu do działania
* Tryb jednego gracza
* Poziom trudności akceptowalny dla wieku licealnego
* Gra jest popularna
* Posiada pozytywne recencje użytkowników

Zestawienie zostanie wykonane na produkcjach dostępnych na platformach Steam (największy wybór gier na PC) oraz Google Play (gry mobilne), gdyż są to najbardziej popularne serwisy z grami na Świecie.

Dla wybranych pozycji zostaną przedstawione mocne i słabe strony, aby wybrać najlepsze i uniknąć złych koncepcji.

* 1. We were here



**Data wydania:** 3 Luty 2017

**Producent:** Total Mayhem Games

**Wydawca:** Total Mayhem Games

**Platforma:** Steam

**Recenzje użytkowników:** Bardzo pozytywne

**Zalety:**

* Dopracowana grafika 3D świetnie oddająca świat gry
* Widok z pierwszej osoby powodujący lepsze wczucie się w głównego bohatera i zaangażowanie w gre
* Dobrze dobrana ścieżka dźwiękowa
* System ekwipunku i łączenia przedmiotów

**Wady:**

* Do gry potrzebnych jest 2 graczy połączonych w sieci
* Momentami zbyt nieoczywiste zagadki i zbyt duży poziom trudności dla licealistów
* Presja czasu i konieczność przechodzenia gry od nowa w razie niepowodzenia
* Posiada niewiele walorów edukacyjnych
  1. Escape game : 50 rooms 1



**Data wydania:** brak danych

**Deweloper:** BusColdApp

**Platforma:** Google Play

**Śr. ocena użytkowników:** 4,4/5

**Zalety:**

* Duża popularność – ponad 10 000 000 pobrań (stan na 18.08.2020)
* Niskie wymagania sprzętowe – Android 2.3+
* Dużo poziomów, długa rozgrywka
* System podpowiedzi na wypadek utknięcia gracza na którymś etapie
* Rozbudowane minigierki i animacje wykonywanych czynności
* System ekwipunku i łączenia przedmiotów

**Wady:**

* Po każdym poziomie wyświetlana jest reklama co bywa irytujące i powoduje utratę uwagi i zainteresowania gracza
* Niskiej jakości grafika 2D która nie oddaje w pełni świata gry, nie pozwala spojrzeć na niego z różnej perspektywy i tym samym bywa powodem niezauważenia ważnych szczegółów
* W wielu miejscach brak jest ścieżek dźwiękowych
* Posiada niewiele walorów edukacyjnych
* Przy dłuższym użytkowaniu staje się monotonna
  1. Belko VR: An Escape Room Experiment



**Data wydania:** 3 Marca 2017

**Producent:** Top Right Corner, Yarvo Productions, Paper Crane Games

**Wydawca:** Top Right Corner

**Platforma:** Steam

**Recenzje użytkowników:** Bardzo pozytywne

**Zalety:**

* Gra stworzona w technologii VR co pozwala maksymalnie oddać w niej rzeczywistość i dać graczowi poczucie że sam jest jej bohaterem
* Dopracowana grafika 3D i animacje
* Zaawansowana fizyka, możliwość manipulowania przedmiotami za pomocą kontrolerów
* Dobrze dobrana ścieżka dźwiękowa, wykonanie danej czynności daje graczowi od razu informacje zwrotną

**Wady:**

* Aby zagrać w ten tytuł wymagany jest jeden z trzech zestawów VR – HTC Vive, Oculus Rift lub Valve Index które są dosyć drogie
* Długotrwałe używanie gogli VR może powodować występowanie tzw. VR Motion Sickness (Choroba lokomocyjna VR) która bywa lekko nieprzyjemna, a czasem prowadzi do wymiotów i zawrotów głowy
* Posiada niewiele walorów edukacyjnych
  1. Ucieczka z Pokoju – Mózgowe Łamigłówki



**Data wydania:** brak danych

**Deweloper:** Webelinx Games

**Platforma:** Google Play

**Śr. ocena użytkowników:** 4,2/5

**Zalety:**

* Duża popularność – ponad 5 000 000 pobrań (stan na 18.08.2020)
* System podpowiedzi na wypadek utknięcia gracza na którymś etapie
* Rozbudowane minigierki i animacje wykonywanych czynności
* Przyjemna grafika
* Samouczki przed nowymi zagadkami

**Wady:**

* Po każdym poziomie wyświetlana jest reklama co bywa irytujące i powoduje utratę uwagi i zainteresowania gracza
* Nieintuicyjne i niewygodne sterowanie, przy niektórych zagadkach gracz zasłania sobie palcem ekran
* Produkcja typowo nastawiona na komercje - po kilkunastu minutach gry brakuje „energii” i aby grać dalej trzeba oglądać kolejne reklamy lub zapłacić
* Zagadki bywają powtarzalne
* Mało różnorodne obiekty graficzne
* Wymaga Androida 5.0+
  1. Podsumowanie

Najbardziej popularne i najwyżej oceniane gry typu Escape Room rzadko kładą nacisk na kwestie edukacyjne, często są nastawione głównie na zyski, a poziomy są powtarzalne i monotonne. Często użytkownicy muszą oglądać reklamy, a same gry są wręcz przereklamowane i swój sukces zawdzięczają dobremu marketingowi.

Gry mobilne mają dostęp do szerszego grona odbiorców i da się na nich więcej zarobić z uwagi na gotowe mechanizmy reklam i zakupów w aplikacji.

Komputery osobiste z reguły mają większą moc obliczeniową od przeciętnych smartfonów co pozwala na lepszą grafikę. Z uwagi na większy ekran, dostęp do klawiatury i myszy gracz ma dużo lepszy komfort wizualny i wygodniejsze sterowanie, a twórca możliwość zaprojektowania czytelniejszego interfejsu.

Publikacja gry na znanych platformach Google Play i AppStore wiąże się również z dodatkowymi opłatami, a później przejściem pozytywnej weryfikacji, dystrybucja gier na PC daje większą elastyczność.

Poniżej prezentuje się spis cech i mechanik które są pożądane i wpływają pozytywnie na rozgrywkę, dlatego zostaną wykorzystane w produkcji:

* Grafika 3D
* Dźwięk
* Samouczek
* Docelowa platforma: PC
* Różnorodne obiekty 3D
* Intuicyjne sterowanie
* Ciekawe zagadki
* System ekwipunku i łączenia przedmiotów
* Niskie wymagania sprzętowe
* Brak konieczności zakupu dodatkowych urządzeń
* Brak reklam
* Rozgrywka jednoosobowa

1. Wybór silnika gry

Silnik gry komputerowej (ang. game engine) – główna część kodu gry komputerowej dostępna wraz ze zintegrowanym środowiskiem programistycznym zaprojektowanym dla osób i zespołów tworzących gry komputerowe[1].

Silnik gry zajmuje się interakcją pomiędzy elementami gry. Może mieć wbudowane moduły grafiki, wejścia, sieci czy też AI, wykrywania kolizji między obiektami gry itd. Może także korzystać z oddzielnych silników implementujących obsługę wymienionych modułów[1]. Silnik gry jest często błędnie utożsamiany z silnikiem graficznym lub silnikiem 3D.

- WIKIPEDIA

Wybór odpowiednich narzędzi ma bardzo istotny wpływ na późniejszy proces tworzenia gier i niejednokrotnie w historii branży zdarzało się, że deweloper musiał porzucić daną technologie czy nawet cały projekt z powodu np.: niemożliwości zaimplementowania pewnej funkcjonalności, braku doświadczenia programistów, błędów czy niekompletnej lub bardzo ubogiej dokumentacji. Z uwagi na powyższe warto poświęcić nieco czasu na zastanowienie się nad tym zagadnieniem i przetestowanie istniejących rozwiązań pod kątem najbardziej odpowiednich dla zespołu i projektu.