

# Shadow Plague: The Nightfall of Humanity

Michał Słowiński  
Rafał Marecki

26 czerwca 2023



Rysunek 1: Post-apokaliptyczna placówka badawcza

## 1 Opis gry

Gra horror z grafiką trójwymiarową wzorowaną na grze Amnesia: Mroczny Obłęd. Podczas rozgrywki, gracz wciela się w rolę Adama, który pewnego dnia budzi się z urazem głowy, w ciemnej, brudnej i opuszczonej podziemnej placówce medycznej. Nie wie skąd się tam wziął, jedno jest pewne - musi się stamtąd wydostać i to jak najszybciej. Podczas eksploracji kompleksu, odnajduje kartki z zapiskami. Ku jego zdziwieniu - rozpoznaje na nich swoje pismo.

Dość szybko zdaje sobie sprawę, że nie tylko on jest zamknięty w ciemnych korytarzach kompleksu. Jest tam też COŚ, co definitelywnie nie jest człowiekiem i boi się światła. Ciągłe krzyki i dźwięki monstrum nieustannie niosą się echem po długich korytarzach przybytku. Aby przetrwać Adam musi znaleźć wyjście z kompleksu. Podczas eksploracji odnajduje coraz więcej swoich notatek, dzięki którym stopniowo zaczyna sobie przypominać jak znalazł się w tym okropnym miejscu. Aby uciec gracz musi unikać monstrum i znaleźć wyjście z korytarzy kompleksu, które zdają się ciągnąć w nieskończoność.



Rysunek 2: Inspiracja graficzna potwora

## 2 Gatunek

Liniowa, pierwszoosobowa gra survivalowa kładąca szczególny nacisk na aspekt horrorowy. Gracz nie posiada jasnych wskazówek, co musi zrobić, aby wydostać się z placówki badawczej. Aby przetrwać musi za wszelką cenę unikać grasującego potwora.

## 3 Podobne gry

Prey, Alien: Isolation, Deadspace, Outlast, Hello neighbour.

## 4 Setting

Post-apokaliptyczne laboratorium badawczo-medyczne składające się z wąskich korytarzy, przypominających labirynt, jak również większych, bardziej otwartych laboratoriów. Wszechogarniające poczucie przytłoczenia, strachu i nieuniknionej konfrontacji z niebezpieczeństwem.

W laboratorium panuje ogólna ciemność, a gracz przemierza ośrodek posługując się latarką. Ściany są podrapane lub umoczone we krwi, a wyposażenie laboratoryjne jest porozrzucane po całym ośrodku. Nieustający dźwięk popsucych i brzęczących lamp nadaje napięcia i wzmagia uczucie niepokoju. Pomieszczenia kiedyś wypełnione ludźmi, stoją puste i zniszczone. Statyczny dźwięk lamp od czasu do czasu przerywany jest głośnym dźwiękiem niosącym się echem po długich korytarzach.



Rysunek 3: Przykładowy setting

## 5 Plot

Wraz z postępem w grze, główny bohater Adam dowiaduje się ze swoich porozrzucanych zapisów, coraz więcej o szczegółach swojego pobytu w przybytku medycznym. W pierwszej połowie rozgrywki Adam przypomina sobie, że świat został opanowany przez wirusa, a on wraz z garstką badaczy, którym udało się uniknąć śmierci, zamknął się w tym kompleksie, aby pracować nad szczepionką. Z notatek wynika również, że w przybytku, znajdował się szczerelnie zamknięty zarażony osobnik, nazywany "Obiektem", na którym Adam wraz zespołem przeprowadzali badania.

Dodatkowo główny bohater znajduje kompletne instrukcje potrzebne do wytworzenia szczepionki przy zwłokach swojego przyjaciela. Okazuje się, że szczepionka była gotowe do stworzenia, jednakże wydostanie się zarażonego pokrzyżowało plany badaczy. Urządzenie potrzebne do przygotowania szczepionki znajduje się w zamkniętej części laboratorium, która umiejscowiona jest niedaleko wyjścia. Główny bohater, podczas eksploracji znajduje innych rozszarpanych na strzępy współtwarzyszy.

Po odnalezieniu urządzenia okazuje się, że jest ono zepsute. Adam jednak nie traci nadziei i wpada na pomysł, aby przesłać instrukcję do innych jednostek badawczych, z nadzieją, że ktoś odbierze jego wiadomość. Nadajnik do przesyłania informacji znajduje się na zewnątrz placówki, w osobnym budynku. Główny bohater uświadamia sobie, że został zarażony wirusem, jest coraz bardziej wrażliwy na światło, a jego skóra zdaje się blednąć z minuty na minutę.

Na samym końcu rozgrywki, tuż przed znalezieniem wyjścia z kompleksu, Adam jest ścigany przez potwora. Kiedy wydostaje się na światło dzienne, "Obiekt" wybiega za nim i powoli umiera od promieni słonecznych. Świat na zewnątrz wygląda na całkowicie opuszczony. Zdruzgotany Adam wysyła instrukcje potrzebne stworzenia szpiegonki w eter z nadzieją, że ktoś odbierze pliki i uratuje gatunek ludzki.

Adam zauważa, że światło słoneczne staje się dla niego coraz bardziej nieprzyjemne. Ma wrażenie, że jego skóra zaczyna płonąć. Dobrze wie, że nie zostało mu dużo czasu. Postanawia zamknąć się w podziemnym kompleksie szpitalnym, z którego wcześniej tak uporczywie starał się wydostać. Ma nadzieję, że nie jest ostatnim zdrowym człowiekiem i ktoś odbierze jego wiadomość.

## 6 Technologia

- Silnik Unity
- Blender
- FL Studio - Edycja dźwięku, nagrywanie

## 7 Potencjalni odbiorcy

- Fani gier horror osadzonych w klimacie post-apokaliptycznym z elementami gore.
- Restrykcja dotycząca wieku: PEGI 18

## 8 Wymagania systemowe

Gra dostępna na komputery z systemem Windows.

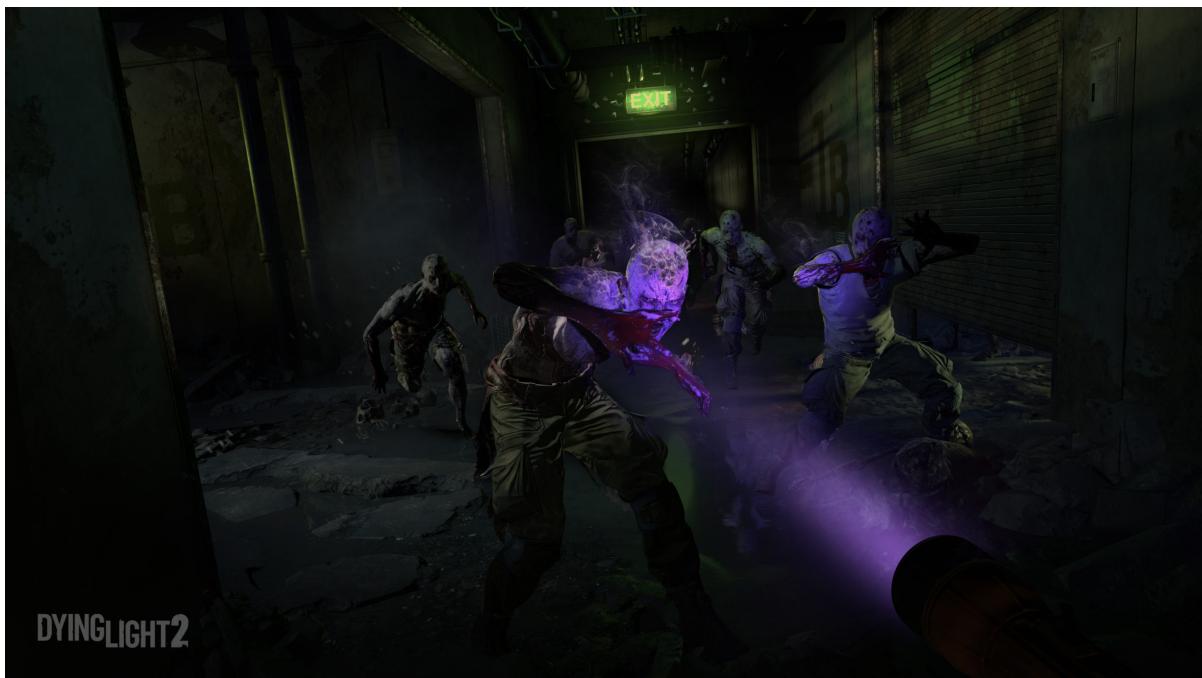
## 9 Rozgrywka

W miarę eksploracji obiektu, znajdujemy coraz więcej karteczek. Niektóre zawierają informacje o tym jak dostaliśmy się do obiektu, niektóre podpowiadają jak radzić sobie z potworem. Posiadamy latarkę, której baterie dość szybko się kończą, a jej światło jest dość istotne, bo pozwala nam spowolnić potwora. W obiekcie co jakiś czas możemy znaleźć nowe baterie.

Gra nie posiada możliwości zapisu w dowolnym momencie. Występują tak zwane "Safe Rooms", które pozwalają zapisać rozgrywkę. Gracz będzie rozpoczynał rozgrywkę od safe room'u w którym ostatnio się znalazł. Jeśli potwór dogoni gracza, gracz umiera i odradza się w ostatnim miejscu zapisu. Istnieje możliwość zapisu gry w safe roomach, które gracz odwiedzał poprzednio.



Rysunek 4: Przykładowy wygląd korytarza w placówce



Rysunek 5: Przykładowe działanie latarki na potworze

## **9.1 Sterowanie**

- WASD - Poruszanie się
- Myszka - Obracanie kamerą
- LPM - Włączenie/ wyłączenie latarki
- E - Interakcja z otoczeniem (Podnoszenie i używanie przedmiotów oraz otwieranie drzwi)
- Ctrl - Kucanie

## **9.2 Interakcje**

Interakcja z otoczeniem odbywa się poprzez naciśnięcie przycisku akcji, który domyślnie przyporządkowany jest pod klawisz "E". Gracz może za jego pomocą wykonywać działania takie jak na przykład: otwieranie drzwi lub przełączanie dźwigni. Dodatkowo gra pozwala na podnoszenie niektórych elementów otoczenia w celu rzucenia ich w stronę potwora, co pozwala go spowolnić.

## **9.3 Mechaniki**

Podczas eksploracji opuszczonej placówki gracz będzie mógł wykonywać najróżniejsze czynności. Będą to między innymi: zamknięcie i otwieranie drzwi, wchodzenie do szafek i wychodzenie z nich lub przekładanie dźwigni. Każda z tych czynności będzie wykonywana poprzez podejście do odpowiedniego przedmiotu i naciśnięcie przycisku akcji (domyślnie E). Wyświetli się wtedy na ekranie również napis informujący o możliwej do wykonania czynności (np. "E - otwórz drzwi").

Po skierowaniu światła latarki bezpośrednio na potwora, będzie można spowolnić jego ruch, lub tymczasowo go oszołomić. Nie zaplanowano możliwości skakania i biegu, co jest zabiegiem mającym na celu wymuszenie na graczu wykorzystywania mechaniki związanej ze spowalnianiem potwora.

## **9.4 Nawigacja**

Gra nie posiada żadnej formy mini mapy, ani kompasu, nie podpowiada również graczowi w której stronę powinien się poruszać. Zapamiętywanie układu pomieszczeń i najlepszych, najbezpieczniejszych ścieżek pomiędzy nimi jest jednym z najważniejszych aspektów gry. Brak formy nawigacji ma sprawić aby gracz wczuł się w rolę głównej postaci.

## **9.5 Zadania**

Głównym zadaniem gracza jest wydostanie się z placówki, jednak aby to osiągnąć będzie musiał najpierw wykonać zadania poboczne polegające na odnajdywaniu kartek z zapiskami oraz kluczy do kolejnych pomieszczeń lub przywracaniu zasilania w tak zwanych safe roomach.

## **9.6 Cele**

Główym celem bohatera gry jest wydostanie się z podziemnego kompleksu szpitalnego na powierzchnię. Zważając jednak na to, że Adam zupełnie stracił pamięć, musi odnaleźć swoje zapiski aby dowiedzieć się jak znalazł się w tym opuszczonym miejscu i co do tego doprowadziło.

- Cut scenka, w której gracz budzi się na ziemi, zdezorientowany z ogromnym bólem głowy.
- Odnalezienie latarki i baterii w pierwszym pokoju
- Przedostanie się do pomieszczenia z pierwszymi notatkami, z których gracz dowiaduje się o sytuacji i pierwsza główna ucieczka przed potworem.
- Przedostawanie się do kolejnych safe roomów.
- Odnalezienie kolejnych badaczy, przy których będą znajdować się notatki o szczepionce.
- Odnalezienie zmasakrowanego przyjaciela z receptą szczepionki.
- Odnalezienie notatki o stacji komunikacyjnej.
- Druga główna ucieczka przed potworem.
- Odnalezienie klucza do laboratorium.
- Dotarcie do laboratorium.
- Trzecia główna ucieczka przed potworem.
- Ucieczka z kompleksu, przed rozwinięciem choroby.
- Wysłanie danych o szczepionce przez stację komunikacyjną.
- Cut scenka z, w której gracz powraca do ciemnych korytarzy podziemnego kompleksu, z którego wcześniej chciał uciec.

## 9.7 Konsekwencje

Konsekwencją śmierci gracza jest utracenie postępu dokonanego od wyjścia z ostatniego odwiezionego miejsca zapisu gry (safe roomu).

## 9.8 Menu

Menu startowe gry ma zostać wykonane głównie w kolorach czerni i bieli. W tle będzie znajdował się nieoświetlony korytarz szpitalny. Muzyka przed wystartowaniem gry ma napawać gracza niepokojem. W menu zostały zaplanowane następujące przyciski:

- Nowa gra
- Załaduj grę
- Opcje
  - Głośność ogólna
  - Głośność muzyki
  - Głośność efektów dźwiękowych

## 10 Game flow

Gra będzie przeplatana wstawkami głosowymi, przedstawiającymi wewnętrzny monolog głównej postaci, oraz tak zwanymi "Cut scenami" z fragmentami wspomnień.

## 11 Wewnętrzny monolog jako komunikacja z graczem

Podczas gry jedyną formą dialogów będą wewnętrzne przemyślenia głównego bohatera, które będą pomagać graczowi w przechodzeniu gry, kiedy np. zgubi się. Będą również wprowadzać dodatkowy poziom imersji w rozgrywkę. Przykładowe dialogi to: "Hmmm, może powiniensem poszukać gdzieś indziej?", "Ciekawe co stanie się, gdy nacisnę tamten przycisk?", "Powiniensem włączyć światło zanim tam wejdę", "Chyba powiniensem znaleźć klucz...".

## 12 Historia

- Obudzenie się w ciemnym laboratorium. Przerażony i obolały Adam prowadzi wewnętrzny monolog. Zastanawia się czy to nie jest sen.
- Znalezienie latarki i baterii w pomieszczeniu startowym.
- Zza drzwi dobiegają straszne dźwięki. Po wyjściu z pomieszczenia gracz jest goniony przez potwora.
- Po ucieczce do następnego pomieszczenia, Adam znajduje swoje notatki, przypominające mu o sytuacji na świecie: Śmiertelny wirus opanował świat, a on wraz z garstką żyjących badaczy zamknęli się w podziemnym laboratorium, wraz z Obiektem testowym, aby wynaleźć szczepionkę.
- Przemierzając pomieszczenia Adam coraz więcej dowiaduje się o Obiekcie badań i znajduje po kolej swoich współtowarzyszy rozszarpanych na strzępy.
- Z kartek wynika, że badania nad szczepionką zostały prawie zakończone.
- Adam zastanawia się dlaczego jako jedyny uszedł z życiem.
- Przy ostatnim ze znalezionych towarzyszy Adam odkrywa receptę na wytworzenie antidotum, ale aby je wytworzyć potrzebny jest sprzęt, który znajduje się w dalszej części laboratorium.
- Przemierzając przybytek, Adam zaczyna podejrzewać, że występują u niego pierwsze symptomy choroby. Musi się śpieszyć aby wytworzyć szczepionkę na czas.
- W międzyczasie Adam znajduje zapiski o stacji komunikacyjnej znajdującej się na powietrzu tuż pod przybytkiem.
- Po dotarciu na miejsce, sprzęt okazuje się być zniszczony.
- Adam postanawia wydostać się z obiektu, aby przekazać skład szczepionki pozostałym żyjącym ludziom.

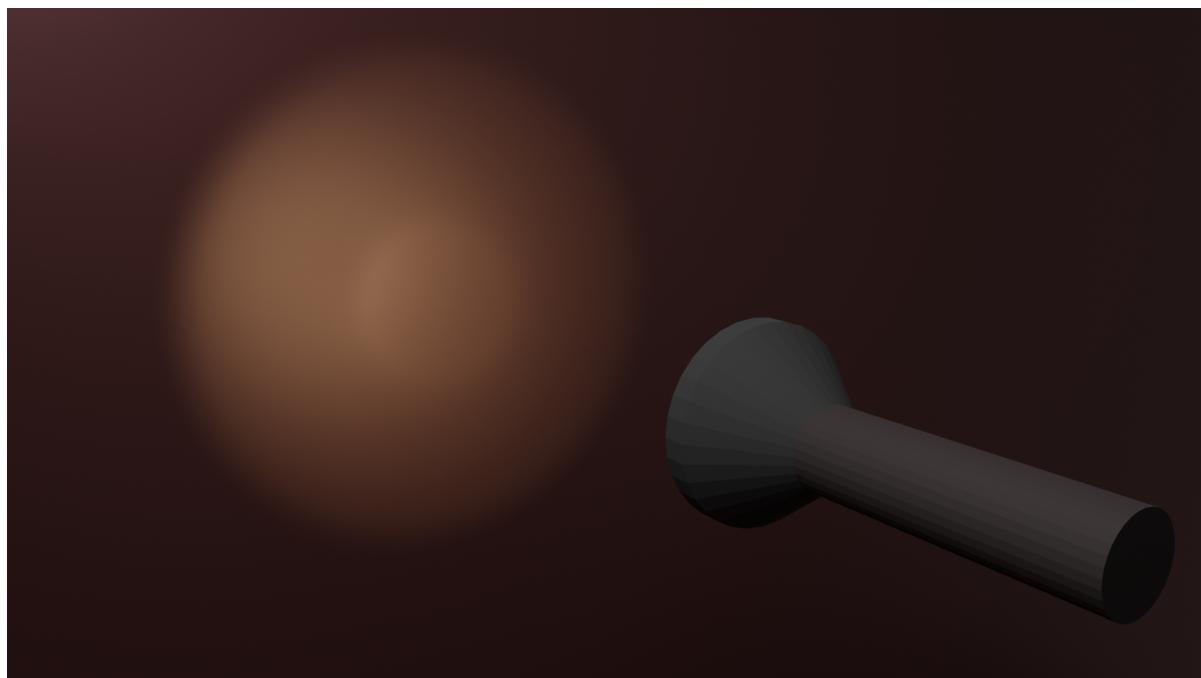
- Adam wysyła dane o szczepionce poprzez stację komunikacyjną, z nadzieją, że komuś uda się odebrać wiadomość.
- Tuż po wysłaniu wiadomości, siada na klifie i patrzy na pusty, szary i obcy świat rozciągający się przed nim.
- Adam postanawia ukryć się w kompleksie podziemnym, z którego wcześniej uporczywie starał się uciec, z nadzieją że po wytworzeniu szczepionki ktoś będzie w stanie go uratować.

## 12.1 Assety

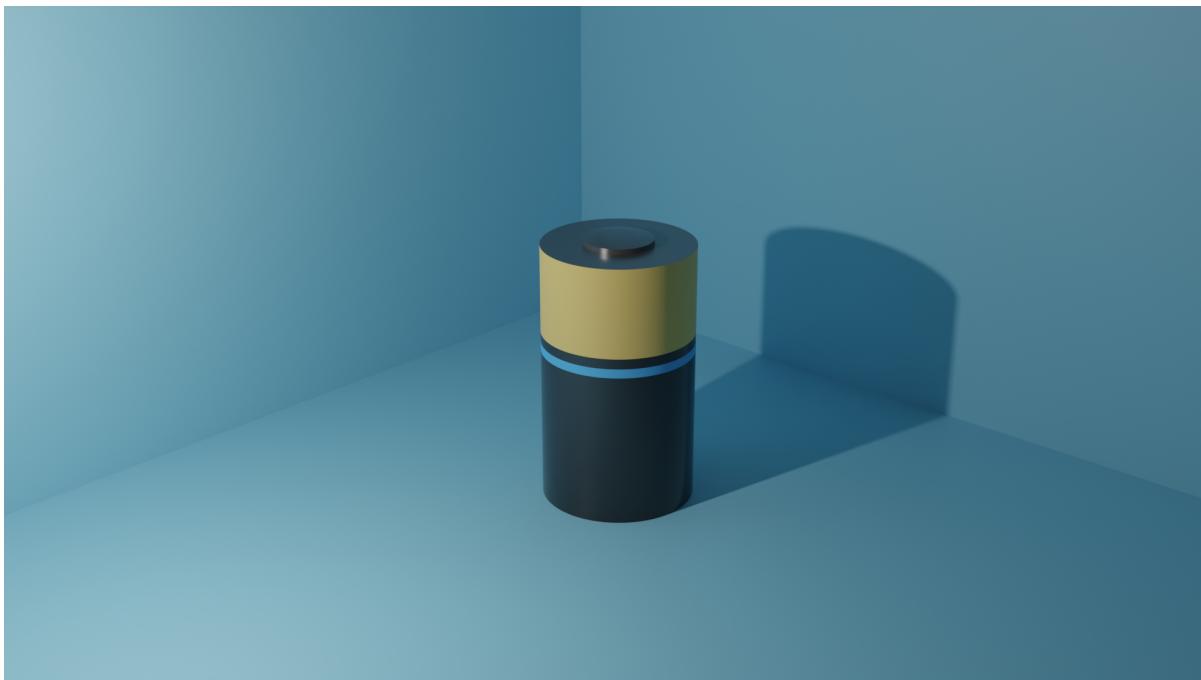
Gra zostanie wytworzona z użyciem assetów 3D i elementów muzyki ambient. Lista assetów, które zostały wytworzone i darmowych assetów, które mogą zostać użyte do stworzenia gry przedstawiona jest w podrozdziałach zamieszczonych poniżej.

### 12.1.1 Graficzne

Pomniejsze elementy graficzne zostaną wytworzone w blenderze, a większe składniki graficzne takie jak korytarze, zarażony obiekt oraz główny bohater, zostaną zaciągnięte ze sklepu Unity asset store.



Rysunek 6: Przykładowa latarka stworzona w Blenderze



Rysunek 7: Przykładowa bateria stworzona w Blenderze

Lista przykładowych assetów zaciągniętych z Unity asset store znajduje się poniżej:

1. Korytarze placówki nr.1: Modular Horror Hospital Maze, Autorstwa: Neo Star Studios
2. Korytarze placówki nr.2: Modular Horror Hospital Maze, Autorstwa: icescreen
3. Przykładowy zarażony nr.1 Autorstwa: Justin Kirkwood
4. Przykładowy zarażony nr.2 Autorstwa: Pxltiger
5. Przykładowy zarażony nr.3 Autorstwa: Koya Suzuki

#### 12.1.2 Dźwiękowe

Wszystkie monologi głównego bohatera oraz dźwięki potwora zostaną odegrane przez autorów gry. Różne efekty dźwiękowe również zostaną odegrane w ten sam sposób. Jednakże muzyka ambient zostanie pobrana z Unity asset store. Lista przykładowej muzyki ambient zaciągnięta z Unity asset store jest podana poniżej:

1. Muzyka w menu startowym: Free Horror Starter Pack, Autorstwa: N91music
2. Muzyka ambient: Free Horror Ambience 2, Autorstwa: N91music
3. Muzyka ambient: Endless Sadness, Autorstwa: Seth O'Dale

## 13 Wyniki testów

Po doprowadzeniu gry do wersji beta została ona przetestowana, a wyniki zostały zbierane na platformie Google Forms. Testerzy w dużej większości chwalili grę, ale znalazły się również aspekty, które wymagały poprawy.

### 13.1 Prędkość potwora

Przede wszystkim często powtarzającym się tematem była zbyt duża prędkość poruszania potwora. Skutkowało to bardzo wysokim poziomem trudności gry wśród osób, które miały z nią styczność po raz pierwszy lub nie były doświadczonymi graczami. Aby zaradzić temu problemowi postanowiono zwiększyć spowalniające działanie latarki. Jeśli gracz skieruje strumień światła bezpośrednio w stronę potwora jest on bardzo spowolniony, co daje czas na ucieczkę.



Rysunek 8: Wyniki ankiety dla pytania o prędkość potwora.

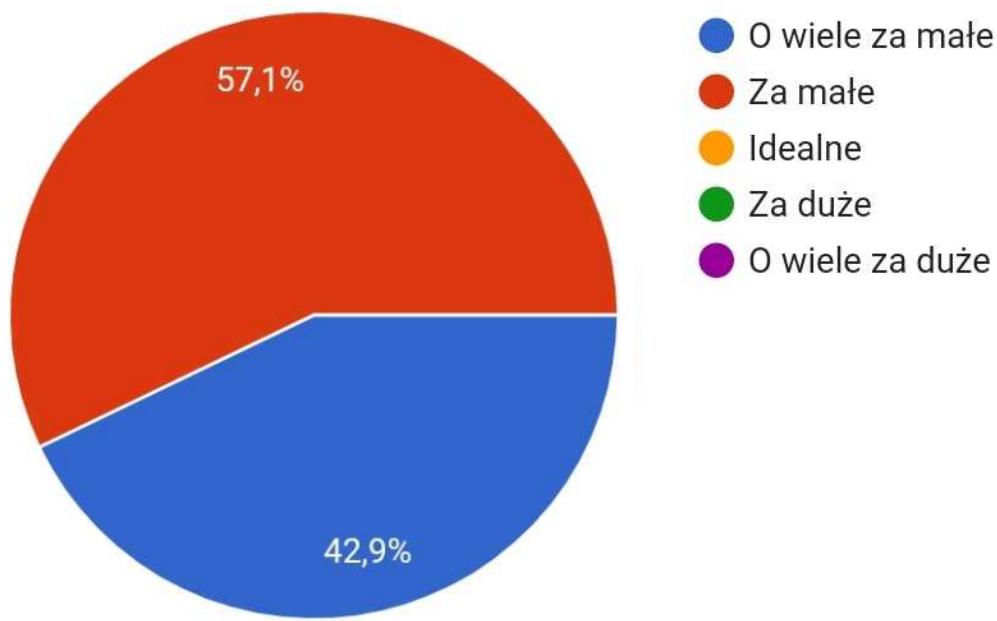
### 13.2 Wielkość notatek

Kolejnym problemem okazała się wielkość notatek wyświetlana na ekranie. Notatki były za małe, a ich tekst nieczytelny. Błąd został naprawiony poprzez powiększenie pojawiających się notatek.

Jak oceniasz wielkość notatek  
wyświetlanych na ekranie,  
które znajdujemy podczas gry?

 Kopuj

7 odpowiedzi



Rysunek 9: Wyniki ankiet dotyczące wielkości notatek.

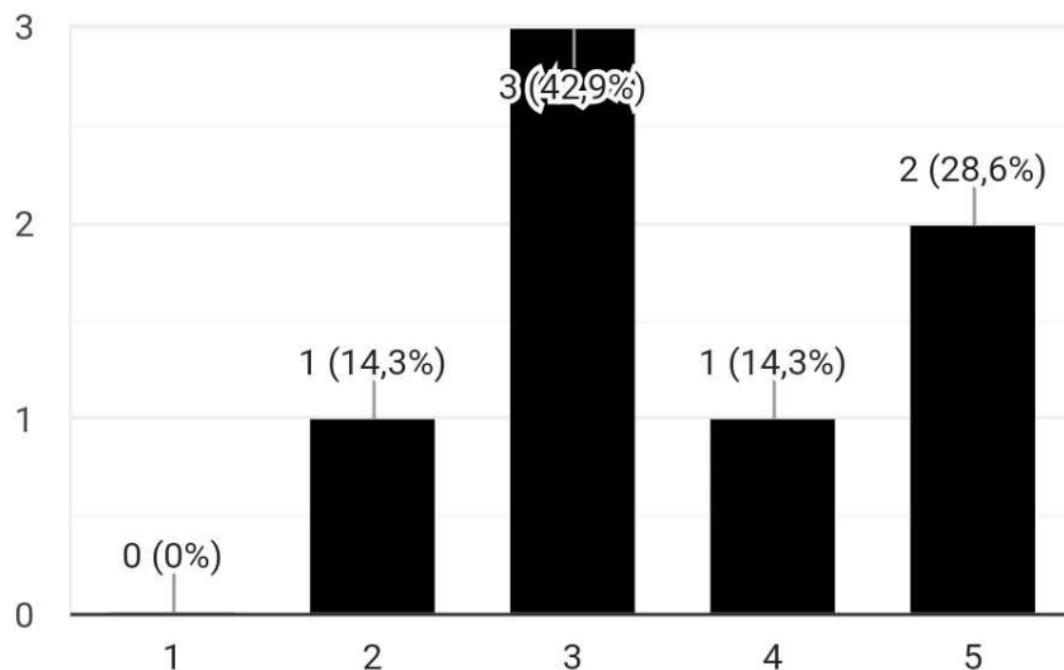
### 13.3 Niepokój odczuwalny podczas rozgrywki

Z uwagi na niewielką ilość dźwięków związanych z potworem i otoczeniem wielu testujących skarżyło się na to, że w grze mało się dzieje, a oni, mimo horrorowej natury gry, nie odczuwali adekwatnego niepokoju podczas rozgrywki. Nagrano nowe kwestie dla potwora i interakcji z nim, zmieniono muzykę w tle, jak również dodano dźwięki żarówek, aby naprawić ten problem.

Określ poziom niepokoju, który towarzyszył Ci podczas rozgrywki.

 Kopiuj

7 odpowiedzi



Rysunek 10: Wyniki ankiet dotyczące poziomu niepokoju

### 13.4 Pomijanie pierwszej cutscenki

Wielu testerów skarżyło się również na brak możliwości pominięcia pierwszej cutscenki. Skutkowało to tym, że za każdym razem, kiedy gracz zginął zanim nastąpił pierwszy zapis gry, musiał ponownie oglądać całą kilkunastosekundową cutcenkę. Po kilkunastu nieudanych próbach, gdzie za każdym razem trzeba ponownie oglądać te samą cutcenkę stawało się to bardzo frustrujące. Aby to poprawić dodano opcję pominięcia cutscenki za pomocą klawisza spacji.

## Określ błędy znalezione podczas rozgrywki

7 odpowiedzi

Nie da się skipnąć początku gry

Rysunek 11: Wynik ankiety sugerujący dodanie możliwości pomijania cutscenki.

### 13.5 Przenikalne ściany

Podczas testów okazało się, że niektóre ściany są przenikalne, przez co bardzo prosto można było wypaść poza mapę. Dodane rigidbody i colliderów rozwiązało problem.