

SCENARIJ ZA IGRO “KURENT GRE V NEBESA”

Avtorji:

Tesa Drev, Akademija za likovno umetnost

Tim Vojičič, Fakulteta za računalništvo in informatiko

Vid Ribič, Fakulteta za elektrotehniko

Krajši povzetek igre

Naslovni lik je povzet po slovenski ljudski pripovedki o radoživem Kurentu, ki se s pomočjo različnih atributov (med njimi gosli, puška, čarobna nit in vroča železna stolica) ubrani skupine jeznih vaščanov, smrti, smrtnjaka, hudiča in hudičevke, ki ga vsi hočejo ubiti zaradi njegove preveč radožive, zafrkljive, anarhične narave. Premaga jih lahko samo tako, da za vsakega izbere pravo orožje (med različnimi predmeti, ki ležijo naokrog) in ga tako onesposobi. Njegov cilj so nebesa, pred vrati katerih ga čaka še zadnja preizkušnja, ker ga tudi tam, kot na zemlji, ne marajo.

Cilj igre je dokazati iznajdljivost, v vsaki situaciji izbrati pravo orožje in se na ta način izogniti različnim obrazom smrti, torej preživeti, ter priti v nebesa.

Opis sveta

Kurent hodi po različnih pokrajinah - od poti, obraščene z bodičevjem, prek poti, ob kateri rastejo drevesa in kjer mora najti pot čez reko, do ravne steze in skalnate stene, ki jo mora preplezati.

Stil izvedbe je stripovski, liki v igri se pomikajo v treh dimenzijah.

Ozadje

V ozadju igre bodo hribi, drevesa, reka... različni elementi pokrajine.

Ključne lokacije

Igra je sestavljena iz štirih nivojev (podrobnejši scenarij se nahaja v zadnjem poglavju). V prvem nivoju je ključna lokacija ozka pot, kjer se srečajo in spopadejo kurent (igralec) in skupina jeznih vaščanov. Ob ozki poti je bodeče grmovje, v katerega vaščani vržejo kurenta, če izgubi, sicer igralec nadaljuje igro in pride do druge lokacije. To je pri reki, ob kateri raste jablana. Na jablani se igralec spopade s Smrtjo, ob reki pa še s Smrtnjakom. Tretji nivo se odvija na ravni stezi, kjer se kurent sreča s hudičem, četrti pa ob skalnati steni, na vrhu katere so nebeška vrata, ki predstavljajo konec igre.

Velikost

Območje pokrajine.

Objekti

Ključni objekti so tisti, s katerimi si bo kurent utiral pot do nebeških vrat. To so puška, nit, železni stol, jabolko in klobuk. Poleg teh predmetov pa bo potrebno ustvariti tudi objekte za okolico, kot so grmovje, jablana, reka, steza, stena in vrata.

Objekte bomo izdelali sami.

Čas

Ena stopnja predstavlja en dan ali približno 5 minut igralnega časa.

Igralni pogon in uporabljene tehnologije

V prvem delu seminarja bomo delali v WebGL-u. Pri tem si bomo pomagali s knjižnico Babylon, ki omogoča preprostejše ustvarjanje objektov, kamer, animacij, tekstur, ... Javascript kodo bomo kombinirali s HTML-jem in CSS-om. V HTML-ju jo bomo ustvarili platno, znotraj katerega bomo izvedli igro, CSS pa izdatneje ne bomo uporabljali, zgolj za oblikovanje osnovnih HTML elementov. V drugem delu seminarja bomo igro predstavili v igralni pogon, katerega še nismo podrobneje definirali, vendar bomo po vsej verjetnosti uporabili Unity in programski jezik Java.

Pogled

V WebGL-u bomo izdelali prvoosebno igro, pri nadgradnji pa bomo omogočali več različnih kamer in pogledov.

Podrobnejši scenarij:

Na začetku se prikaže napis s Kurentovo zgodbo:

Nekoč je živel Kurent. Sedem let je delal pri bogatem kmetu in si tam prislužil sedem belih vinarjev. Ko je dokončal službo, se je napotil po svetu in se bahal s svojim bogastvom. In tako so ga začeli nadlegovati berači in drugi, Kurent pa se je vseh usmilil, dokler ni bogastva razdal. Za zadnji vinar ga je prosil mož s čarobnimi močmi in Kurentu podaril čarobne predmete: puško, s katero nikoli ne bi zgrešil, gosli, katerih glasba bi prisilila vsakega, da bi začel plesati, čarobno nit, ki bi držala vsakega, ki bi ga privezal z njo, in železen stol, na katerega bi se prilepil vsak, dokler ga Kurent ne bi izpustil.

Kurent pa ni imel samo prijateljev, ker se je rad norčeval iz ljudi.

Igra se začne:

1. ovira – vaščani:

Kurent (igralec) gre ves nasmejan po ozki poti, čeprav ga ta pelje med bodičastim grmovjem, ko sreča skupino petih jeznih vaščanov, ki ga hočejo zgrabiti, pretepsti in vreči v grmovje. Kurent ima na razpolago svoje čarobne predmete in mora izbrati pravega (izbire se pojavijo na ekranu in igralec s klikom izbere pravega... na razpolago ima puško, nit, gosli in železni stol – vedno lahko izbere samo eno orožje!). Če izbere puško, z njo ustrelj enega ali dva vaščana, drugi pa ga vseeno uspejo zgrabiti in ga pretepejo in vržejo v bodičasto grmovje,

če izbere nit, z njo lahko ujame samo enega, če izbere železni stol, velja isto, oziroma se nanj nihče ne usede. V vseh teh primerih ga drugi zgrabijo, pretepejo in vržejo v grmovje, od koder ne more nadaljevati svoje poti, ker je preveč ranjen. V tem primeru sicer pride ven iz grmovja, ampak se usede na tla in ne gre več naprej in igre je konec. Če igralec izbere gosli, začnejo vsi plesati – ker gre za čarobne gosli, se ne morejo ustaviti in Kurent gre lahko veselo naprej.

2. ovira – Smrt in Smrtnjak:

Kurent hodi naprej in pride do reke, ob kateri raste jablana. Čez reko lahko pride samo tako, da spleza na jablano, ki ima eno dolgo vejo stegnjeno dovolj čez reko, da lahko Kurent iz nje skoči na drugi breg reke in nadaljuje svojo pot. Toda na jablani ga pričaka Smrt – če se ji igralec ne izmuzne dovolj hitro, ga zgrabi in igre je konec. Če se mu uspe izmuzniti Smrti, pa mu ta vseeno sledi, dokler Kurent oz igralec ne izbere pravega orožja za njo. Smrt pa nima posluha, zato ne deluje, če Kurent izbere gosli. Če izbere železni stol, tudi ne pomaga, ker se Smrt ne bo usedla nanj. S puško jo lahko drži stran za hip, ampak dolgo ne pomaga, ker je Smrt nadnaravno bitje. Deluje samo nit, s katero smrt ujame na vejo. Kurent lahko nadaljuje svojo pot, če jo izbere. Niti zdaj ne bo več mogel uporabiti v nadaljnji igri, ker na njej visi Smrt.

Kurent hodi naprej, že kmalu pa sreča Smrtnjaka (moža Smrti). Igralcu se na ekranu spet izpišejo na ekranu različna orožja oz predmeti (puška, gosli, železni stol in jabolko – nit je zasedena, ker z njo drži Smrt na drevesu). Tudi Smrtnjak nima posluha, na stol pa se ne bo kar tako usedel, puška (ne) deluje enako kot pri Smrti, jabolko tudi ne pomaga. Tako da Smrtnjak zgrabi Kurenta v vseh teh primerih. Edina možna rešitev je, da se Kurent obrne in Smrtnjaka pospremi nazaj k njegovi ženi Smrti k drevesu. Ko jo Smrtnjak vidi, v navalu ljubezni v hipu spleza k njej na drevo, ko pa se dotakne niti, da bi jo odvezal, se tudi sam zaveže vanjo. In situacija je rešena. Samo tako.

3. ovira – Hudič:

Kurent hodi naprej po ravni stezi in sreča Hudiča. Kurent ima spet na razpolago več orožij (ista kot prej, seveda še vedno nima niti). Tudi Hudič je nadnaravno bitje, zato puška ne pomaga. Če igralec izbere gosli, Hudič začne plesati, ampak ves čas plešoč sledi Kurentu, torej se ga ne more znebiti v nadaljevanju igre. Edina varianta, ki dolgoročno deluje pri Hudiču, je železni stol, na katerega se Hudič usede, ker je utrujen in len. Vstati pa ne more več z njega.

4. ovira – nebeška vrata:

Kurent pride do skalnate stene, ki jo mora preplezati, na vrhu pa so nebeška vrata. Na poti najde klobuk, ki ga mora pobrati, sicer ne bo imel ključnega »orožja« za zadnji korak v igri. Če mu do vrha sledi Hudič iz prejšnjega dela igre (ki pleše), se nihče ne oglasi pri vratih. Če pa je Kurent sam, ko prispe do vrat, mu jih odpre sv. Peter, ki pa ga ne spusti v nebesa. Kurent ima spet na razpolago različne predmete. Ne more izbrati niti, ker je na njej privezana Smrt, niti stola, ker na njem sedi Hudič. Tudi nič ne bi pomagali. Če izbere gosli, te pri sv. Petru ne delujejo, če izbere jabolko, ki mu ga ponudi, ga ta odkloni.

Na razpolago ima zdaj, če ga je pobral, tudi klobuk. Če igralec izbere klobuk, ga Kurent vrže skozi odprtino vrat v nebesa, sv. Peter mu odpre vrata, da bi Kurent šel po svoj klobuk, Kurent pa se nanj usede.

... konec igre. Izpiše se: »Kurent je rekel sv. Petru, da je Bog dal tako pravico, da sme vsak na svojem sedeti. In Kurent je ostal v nebesih.«

Liki



