



Wydział Zastosowań Informatyki i Matematyki

Instrukcja obsługi gry "WZiMong Us"

Mateusz Ługowski

Patryk Matuszewski

14 stycznia 2024

Spis treści

1	Opis Gry	2
2	Cel Gry	2
3	Postacie i role	2
4	Rozgrywka i mechanika gry	4
5	Interakcje między graczami	5
6	Warunki zakończenia rozgrywki	5
7	Interface użytkownika	6
8	Mapa	8
9	Poradnik do zadań	9

1 Opis Gry

To koniec semestru, a atmosfera na WZiM-ie jest napięta. Grupa studentów przygotowuje się do egzaminów, ale niektórzy prowadzący postanowili im to utrudnić. Wciel się w rolę studenta walczącego o zdanie egzaminu lub w postać prowadzącego, który sabotuje chytre plany studentów. Kto wyjdzie górą z tej nierównej potyczki?

"WZiMong Us" to innowacyjna gra multiplayer osadzona w realiach Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego, która łączy elementy zabawy z "Among Us" z charakterystycznym stylem i wyzwaniami studenckiego życia. Głównymi cechami gry jest rywalizacja studentów próbujących wykonać różne zadania, mające na celu ułatwienie sobie paru egzaminów w sesji oraz prowadzących, którzy za wszelką cenę chcą im w tym przeszkodzić, a to wszystko ma miejsce w unikalnych lokacjach znanych z Wydziału Zastosowań Informatyki i Matematyki.

2 Cel Gry

W "WZiMong Us" gracze mają przed sobą dwa główne wyzwania. Studenci dążą do wykonania wszystkich zadań, mających na celu przygotowanie do sesji, jednocześnie odkrywając tożsamość prowadzących. Z drugiej strony, prowadzący starają się utrudnić studenckie plany, sabotując zadania i eliminując studentów. Celem jest zdobycie przewagi dla jednej z dwóch frakcji poprzez inteligentną grę, strategiczne decyzje i sprytne oskarżenia. Czy uczciwość zwycięży, czy chaos zapanuje na kampusie? To zależy od umiejętności i determinacji graczy.

3 Postacie i role

W "WZiMong Us" gracze podczas dołączania do poczekalni mają do wyboru 12 skórek do postaci w iście studenckim klimacie! (rys. 1 / tab. 1). Należy zaznaczyć, że dwóch graczy nie może wybrać tego samego wyglądu postaci.

Niezależnie od wybranego wyglądu, umiejętności i parametry każdego gracza są takie same. Jednakże, dla każdej z osób w momencie rozpoczęcia rozgrywki jest jedna z dwóch ról, co będzie kluczowe w dalszej części gry:

Rola Studenta - Student w grze "WZiMong Us" pełni rolę ucznia. Jego głównym celem jest współpraca z innymi kolegami z roku, wykonywanie zadań i odkrywanie tożsamości prowadzących. Gracz w tej roli musi zachować czujność i podejrzliwość, aby uniknąć sabotażu, jednocześnie udowadniając swoją uczciwość w trakcie głosowania.

Rola Wykładowcy/Prowadzącego - Prowadzący, zwani także "impostorami", pełnią rolę postaci, które dążą do utrzymania chaosu na kampusie. Ich celem jest sabotowanie zadań studentów, oblewanie graczy i wprowadzenie zamętu wśród studentów. Prowadzący starają się działać niezauważenie, manipulując studentów. Muszą zachować czujność, by nie zostać zdemaskowanymi i wyeliminowanymi podczas głosowania.

W ustawieniach możliwy jest wybór ilości wykładowców od 1 do 3.

Zalecane ustawienia ilości wykładowców dla konkretnej ilości graczy

- 4-6 graczy — 1 wykładowca
- 7-9 graczy — 2 wykładowców
- 10 graczy — 3 wykładowców

Rozgrywka oczywiście jest możliwa dla mniejszej liczby graczy, jednakże aby wykorzystać pełny potencjał gry zalecamy grać w conajmniej 4 osoby.



Rysunek 1: Skórki, które gracz może wybrać

L.P.	RODZAJ BOHATERA	ELEMENT CHARAKTERYSTYCZNY
1	Barbie	Blond włosy, różowy strój
2	Alternatywka	Niebieskie włosy, czarny ubiór
3	EkoŚwirka	Zielony kolor, ubiór w motywie ekologii
4	Rastaman	Długie włosy, kolorowy strój, dredy
5	FemBoy	Uszy kota, damski ubiór, maseczka
6	GymBro	Umięśniony, obcisła koszulka
7	TikToker	Słuchawki, koszulka z logiem TikTok
8	Imprezowicz	Opalony, ciemne okulary, kolorowy ubiór
9	Nerd	Elegancki ubiór, okulary, wystające zęby
10	Hipster	Nieszablonowy ubiór, kapelusz, przeciwnik mainsteamu
11	Punk	Ciemne włosy, słuchawki, fałcuch, kurtka jeansowa
12	Gamer	Przepocona koszulka, tłuste włosy.

Tabela 1: Tabela przedstawiające konkretne skórki z ich elementami charakterystycznymi

4 Rozgrywka i mechanika gry

- Role i Tożsamość
 - Każdy gracz ma przypisaną rolę - studenta lub prowadzącego. Prowadzący starają się utrzymać swoją tożsamość w tajemnicy, podczas gdy studenci starają się ich zdemaskować.
- Zadania Studentów
 - Rozgrywka studentów polega na ułatwieniu sobie zaliczenia egzaminów. Chcąc osiągnąć cel, muszą wykonywać zadania, które znajdują się w różnych miejscach na mapie.
 - Zadania do wykonania:
 - * Skopiowanie pliku z rozwiązaniami do egzaminu z programowania
 - * Otwarcie szafki z egzaminami, poprzez odtworzenie wcześniej wyświetlanej sekwencji przycisków
 - * Stworzenie ściągi z wzorami matematycznymi
 - * Zrobienie zdjęcia egzaminu
 - * Dopasowanie odpowiednich sal do wykładowców
 - * Wpisanie poprawnego hasła
 - * Włączenie internetu poprzez odpowiednie ustwienie przełączników
 - * Dopasowanie wykresu funkcji $y = \sin(x)$ do podanego wzoru
 - * Odkręcenie tablicy
- Zadania Wykładowców
 - Wykładowcy mają za zadanie wyeliminowanie wszystkich studentów, poprzez oblewanie ich, co wymaga od nich dużej współpracy i koordynacji działań.
 - Sabotaże ułatwiają prowadzącym oblewanie innych graczy, nieco utrudniając studentom poruszanie się po mapie i wykonywanych zadań.
 - * Wyłączenie światła
 - * System "ventów"
- Dyskusje i Głosowanie
 - Po znalezieniu ciała lub zwołaniu spotkania, wszyscy niewyeliminowani uczestnicy mają swój głos w dyskusji. Gracze starają się uzyskać informacje, negocjować i oskarżać podejrzanych.
 - Głosowanie determinuje, kto zostanie wyeliminowany z gry. Każdy gracz głosuje na jedną osobę (istnieje możliwość wstrzymania się od głosu), a osoba z największą liczbą głosów wyleciała.

- Wskazówki dla graczy
 - Studentom zaleca się współpracować przy wykonywaniu zadań. Wspólna praca zwiększa szansę na zaliczenie egzaminów.
 - Bądźcie czujni na wszelkie sabotaże prowadzących. Szybka reakcja i skoordynowane działania pomogą w utrzymaniu płynności rozgrywki.
 - Komunikujcie się aktywnie przez chat, wymieniajcie informacje i budujcie sojusze
 - Zwracajcie uwagę na podejrzane zachowania innych graczy podczas dyskusji.
 - Głosujcie z rozwagą i argumentujcie swoje wybory. Błędne eliminacje mogą zaszkodzić szansom studentów na zaliczenie egzaminów.
 - Gra jest o wiele prostsza i przyjemniejsza, gdy posiądziesz wiedzę na temat mapy po której się poruszać i jej różnych kluczowych miejscach. (Poświęcona jest jej oddzielna sekcja)
- Domyślne sterowanie
 - Poruszanie się - WSAD lub strzałki
 - Użycie sabotażu - TAB
 - Użycie venta - V
 - Interakcja, odpalenie minigry - E lub Spacja
 - Oblanie - Q
 - Reporstowanie - R
 - Menu pauzy - Escape
 - Otwórz czat - T
 - Zamknij czat - Tab

5 Interakcje między graczami

Interakcje między graczami są kluczowym elementem rozgrywki - wprowadzają napięcie, intręgi i konieczność współpracy. Gracze mogą dyskutować na chacie tekstowym po zgłoszeniu spotkania lub znalezieniu ciała. Studenci mają wtedy określony czas na przedstawienie obrony lub oskarżenia. Muszą przekonywać innych o swojej niewinności lub podejrzliwości wobec konkretnej postaci, natomiast oskarżani powinni za wszelką cenę odparować ataki oponentów, by udowodnić swoją niewinność. Dodatkowo, prowadzący powinni manipulować innymi, w celu zbicia ich podejrzeń na inny tor. Następnym etapem tej interakcji jest głosowanie, w którym każdy niewyeliminowany uczestnik rozgrywki ma równoważny wpływ na jego wynik. W trakcie głosowania wszyscy uczestnicy wyrażają swoje podejrzenia, głosując na potencjalnych prowadzących. Głos powinien być oddany na podstawie odbytej dyskusji, obserwacji ruchów, zachowań i podejrzanych aktywności. Wspólna analiza i argumentacja są kluczowe dla skutecznego wyłonienia podejrzanych. Pamiętaj! Gdy zostaniesz wyeliminowany - twoj głos nie zostanie już wysłuchany.

6 Warunki zakończenia rozgrywki

Rozgrywka kończy się w momencie, w którym studentom lub wykładowcom uda się spełnić jeden z poniższych warunków.

- Studenci wygrywają, gdy wykonają wszystkie swoje zadania na wydziale.
- Studenci wygrywają, gdy zidentyfikują i wyeliminują wszystkich Wykładowców, jest osiągnięte przez głosowanie i wyrzucenie przegłosowanych.
- Wykładowcy wygrywają, gdy ich liczba jest równa lub przewyższa liczbę pozostałych w grze Studentów.

7 Interface użytkownika

Gracz po odpaleniu aplikacji ma do wyboru 4 opcji.

- Graj - Rozpoczęcie rozgrywki (stworzenie lub dołączenie do lobby)
- Ustawienia - Możliwość zmiany domyślnych ustawień gry
- Twórcy - Napisy honorujące wszystkie osoby, które brały udział w projekcie
- Wyjdź - Wyjście z aplikacji



Rysunek 2: Ekran Startowy WZiMong Us

Graj

Po wciśnięciu przycisku graj, użytkownik ma do wyboru stworzenie własnego lobby (Host), lub dołączenie do istniejącej już poczekalni (Guest). Chcąc rozpoczęć rozgrywkę, gracz musi podać login (o długości od 3 do 16 znaków), który będzie wyświetlał się nad bohaterem, którym steruje. Login powinien być unikalny, aby nie dochodziło do nieporozumień między graczami podczas dyskusji i głosowania. Dlatego w sytuacji gdy któryś z graczy oczekujących w poczekalni będzie miał nick identyczny do twojego, system automatycznie dopisze Ci numer na końcu twojej nazwy.

Ustawienia

Po wejściu w zakładkę ustawienia, graczowi ukazuje się okno zmiany ustawień: sterowania, dźwięku, skala nakładki, przełączenie gry na pełny ekran oraz możliwości przywrócenia domyślnych ustawień.



Rysunek 3: Ekran Ustawień WZiMong Us

Twócy

W naszej aplikacji nie mogło zabraknąć klasycznych creditsów. Wypisani są w niej wszyscy twórcy, testerzy, graficy, a także opiekun projektu, który czuwał nad przebiegiem pracy.



8 Mapa

Inspiracją do stworzenia mapy w naszej grze, jest jej oryginalny wygląd z "Among Us". Zachowalibyśmy taką samą ilość pomieszczeń, jednakże zmieniliśmy ich rozmieszczenie i wygląd. Pokoje wyglądem nawiązują do sal dydaktycznych i pokoi administracyjnych, jakie można spotkać na Wydziale Zastosowań Informatyki i Matematyki, są to m.in.:

- Aula IV
 - Laboratorium elektroniki
 - Dziekanat
 - Łazienka
 - Bufet
 - Serwerownia
 - Pokój Samorządu
 - Pokój Wykładowców

Znajomość mapy jest bardzo ważnym aspektem rozgrywki, rozmieszczone są na niej zadania, które muszą wykonać studenci, aby wygrać grę. Na poniższym zdjęciu, oprócz całej mapy, widać miejsca, do których trzeba podejść, żeby móc wykonać zadania.

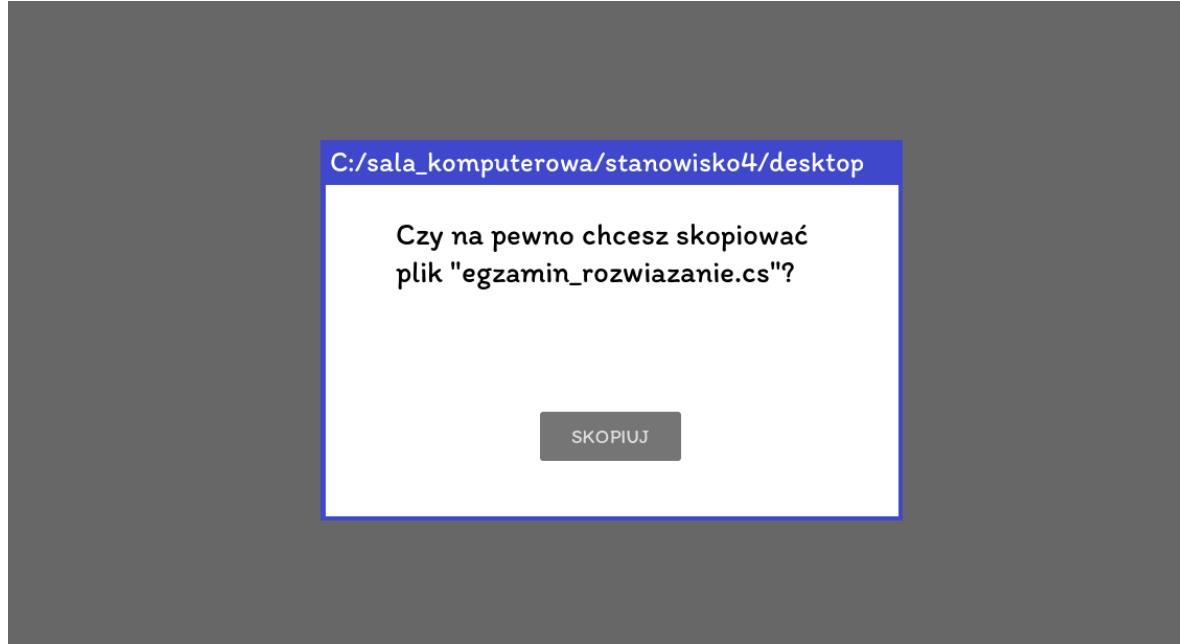


Rysunek 4: Mapa z zaznaczonymi zadaniami

9 Poradnik do zadań

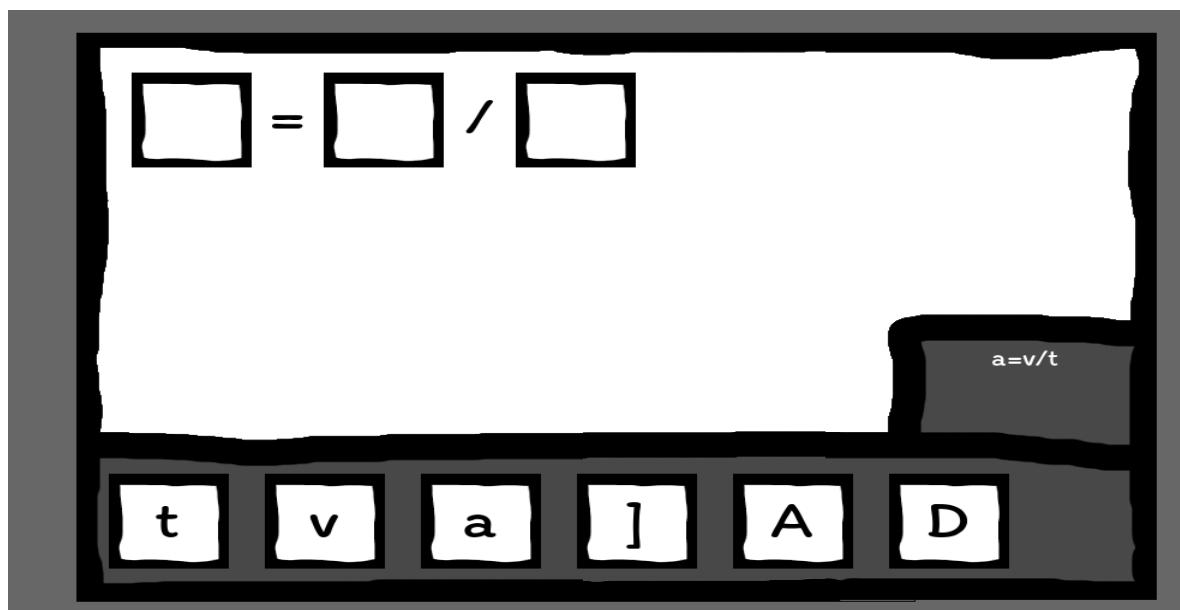
Skopiowanie pliku z rozwiązaniami do egzaminu

Jedna z najprostszych minigier, aby ją ukończyć wystraczy kliknąć przycisk "Skopiuj" i chwilę po czekać, na skończenie kopiowania.



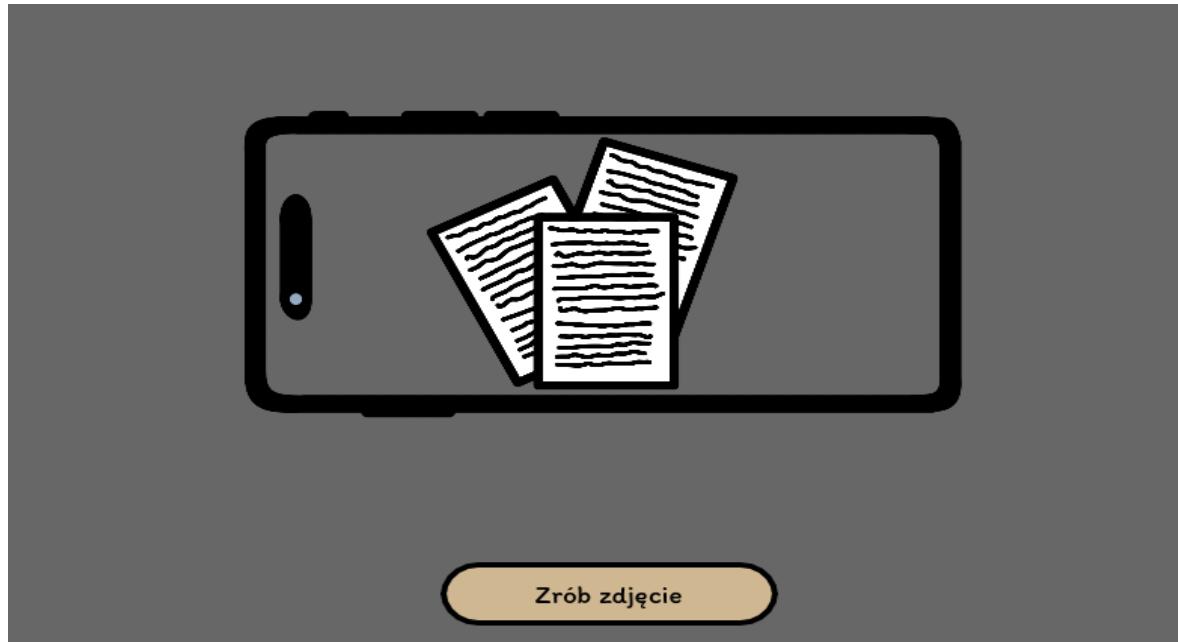
Stworzenie ściągi z wzorami matematycznimi

Gracz musi tak dopasować literki, poprzez przeciąganie ich w miejsce do tego przeznaczone, aby wyrażenie matematyczne zgadzało się ze wzorem, który wyświetla się w prawym dolnym rogu.



Zrobienie zdjęcia egzaminu

Zadaniem gracza jest przeciągnięcie telefonu nad zapisane kartki i naciśnięcie przycisku "Zrób zdjęcie". Kartki muszą znajdować się w ramkach telefonu.



Dopasowanie sal do wykładowców

Do ukończenia tej minigry, gracz musi ustawić salę do odpowiedniego wykładowcy uczącego na WZiM. Kolor nazwy sali podpowiada, do którego prowadzącego zajęcia powinna być dopasowana.

The screenshot shows a mobile application interface for room allocation. At the top, there is a header bar with the text "SZKOŁA GŁÓWNA GOSPODARSTWA WIEJSKIEGO | Rezerwacja Pokoi" and a placeholder "dasdasd ()".

The main interface consists of two columns:

- Wykładowcy (Lecturers):**
 - dr Marcin Dudziński
 - dr inż. Maciej Pankiewicz
 - dr inż. Robert Stępień
 - dr Andrzej Zembrzuski
- Pokoje (Rooms):**
 - Aula 4
 - Aula 1
 - Aula 3
 - Sala 3/14

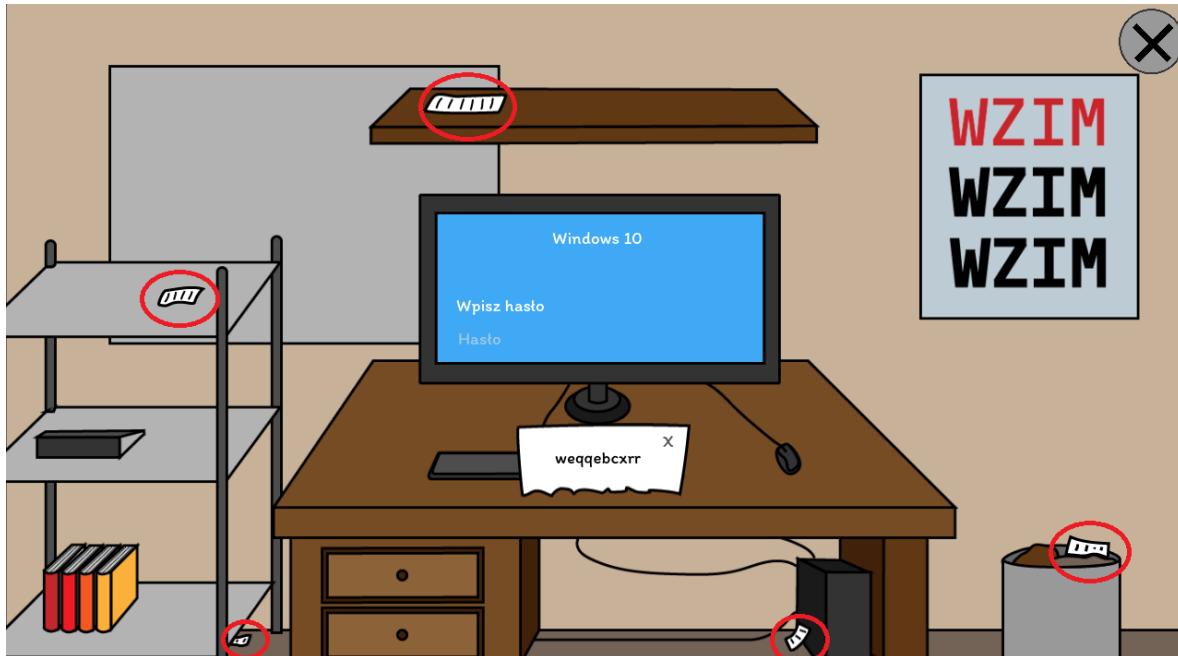
Next to each room name is a 2x2 grid of four teal-colored buttons with white symbols: an upward arrow (↑) and a downward arrow (↓). These buttons likely serve as selection controls.

At the bottom right of the screen is a green button labeled "Zapisz" (Save).

At the very bottom, there is a footer note: "Wydział Zastosowań Informatyki i Matematyki".

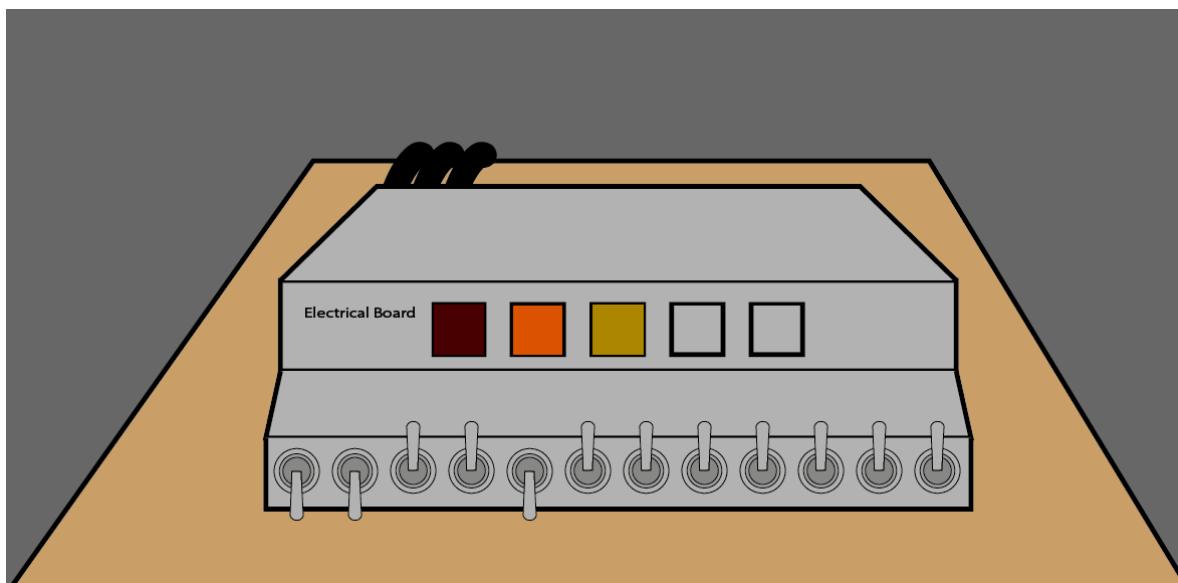
Wpisanie poprawnego hasła

Na pięciu porozrzucanych kartkach napisane są ciągi znaków, które należy przepisać. Jednak tylko jeden z nich jest poprawny. Po wpisaniu prawidłowego ciągu znaków minigra zakończy się sukcesem. W przeciwnym przypadku wyświetli się komunikat o błędnym haśle.



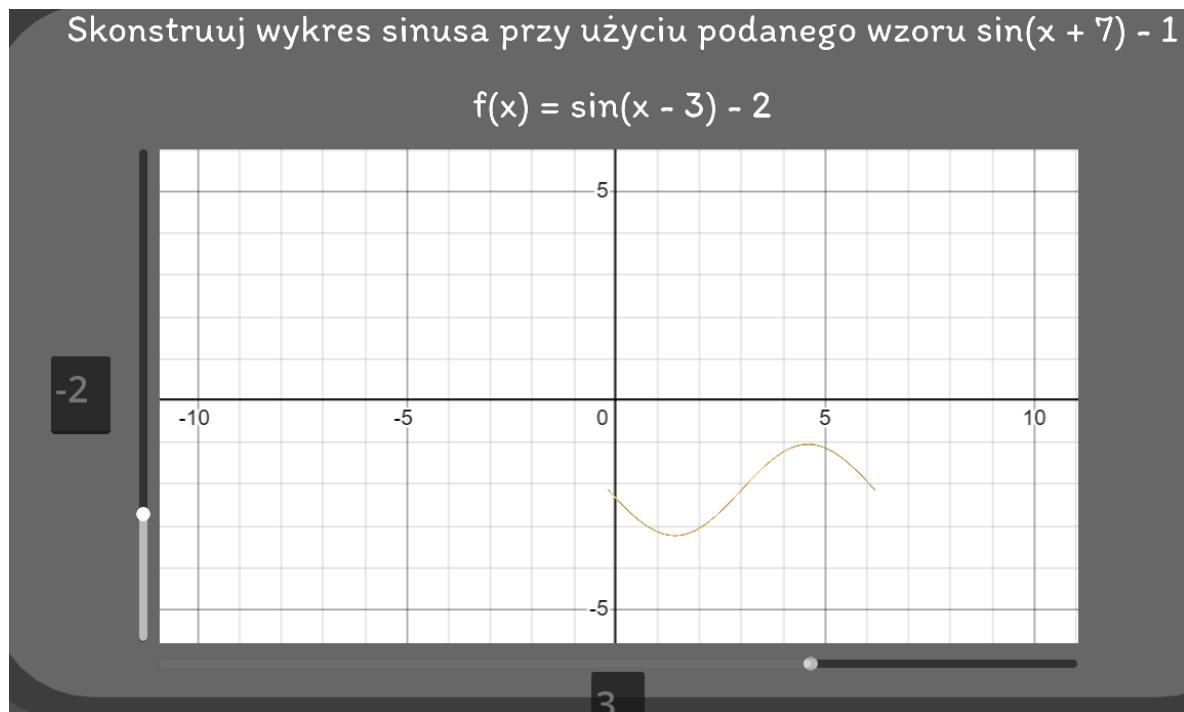
Włączenie internetu poprzez odpowiednie ustwienie przełączników

Pozytywne zakończenie minigry, występuje po poprawnym włączeniu pięciu z dwunastku przełączników. Ponadto nie może być żaden z błędnych przełączników. Poprawne włączenie zasygnalizowane jest przez zaświecenie lampki na urządzeniu.



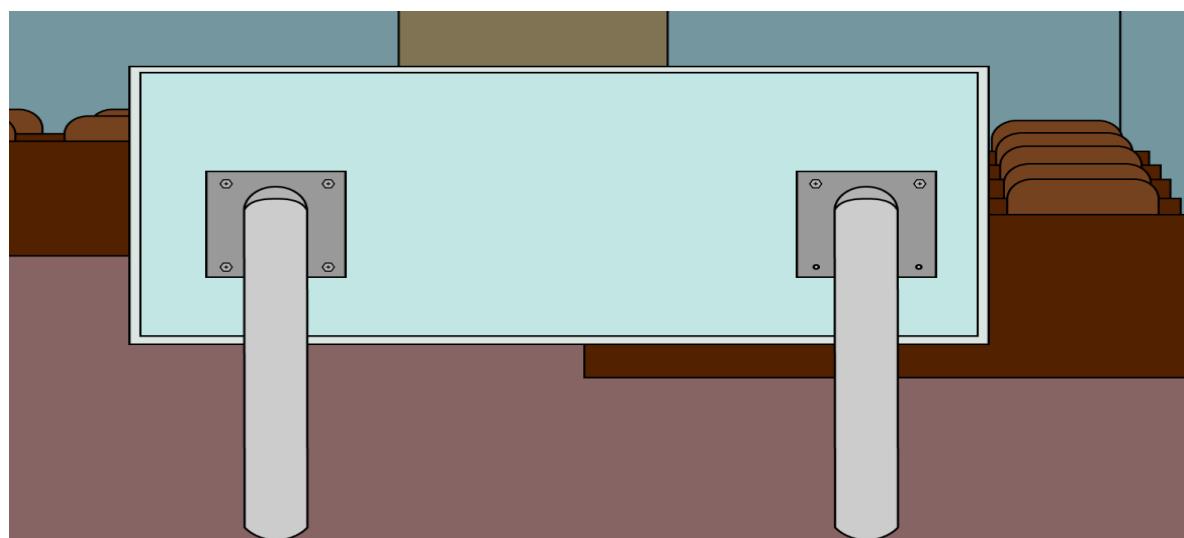
Dopasowanie wykresu funkcji $y = \sin(x)$ do podanego wzoru

Gracz ukończy minigrę, poprzez dopasowanie wykresu sinusa używając suwaków zlokalizowanych pod i obok wykresu. Pomocnym dodatkiem, z pewnością jest wzór, który opisuje akutalnie ustawiony wykres.



Odkręcenie tablicy

Zadaniem studenta jest odkręcenie wszystkich ośmiu śrubek z tablicy, poprzez przytrzymanie ich lewym przyciskiem myszy. W momencie odkręcenia wszystkich mocowwań, tablica spada, a minigra kończy się sukcesem.



Otwarcie szafki z egzaminami, poprzez odtworzenie wcześniej wyświetlanej sekwencji przycisków

Minigra polega na poprawnym zapamiętaniu sekwencji podświetlonych przycisków przedstawionej na lewym polu i odtworzeniu jej na prawym. Warunkiem ukończenia, jest poprawne odtworzenie czterech sekwencji, które składają się najpierw z jednego podświetlonego przycisku, potem dwóch, trzech i na końcu czterech. Ponad to każda kolejna sekwencja zawiera w sobie poprzednią i tylko dodaje kolejny przycisk do wcześniejszego układu. Przy złym kliknięciu przycisku minigra się resetuje i gracz musi ponownie zapamiętywać nową kolejność przycisków.

