

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEJ GRY EDUKACYJNEJ

1. Metryczka gry

Tytuł gry	Maska Tutanchamona
Numer gry	5.3
Autorzy scenariusza	Elżbieta Witkowska
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-graficznych	Paweł Tomaszek
Weryfikacja językowa	Iwona Tkacz
Gatunek gry	gra platformowa fabularna 2.5D
Grafika	rysowana
Liczba graczy	SP (Single Player)
Preferowana platforma	komputery: Windows
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczona jest gra	II etap: szkoła podstawowa (klasy IV-VIII)
Obszar(y), do nauki których przeznaczona jest gra	humanistyczny języki obce nowożytne



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis gry

Skrócony opis gry

Gracz odkrywa mroczne tajemnice starożytnego Egiptu, przemierzając niekończące się labirynty grobowca Tutenchamona. Zmuszony do walki o przetrwanie, rozwiązuje starożytne zagadki, unika śmiertelnych pułapek i nawiązuje sojusze z egipskimi bogami, aby zdobyć maskę, która pozwoli mu wydostać się z grobowca.

Opis merytorycznej koncepcji gry

Wstęp do gry – krótki klip: wejście do grobowca

Gracz uczestniczy w wieczornej wycieczce turystycznej na łodzi, która płynie Nilem na wysokości I katarakty. Dostaje się w ogromną burzę piaskową, która rozbija łódź o przybrzeżne skały. Graczowi udaje się wylądować na brzegu i widzi na niebie tworzącą się pomału koniunkcję księżyca z Jowiszem. Gdy utworzy się linia prosta pomiędzy graczem i tymi ciałami, w pobliskiej skale rozjaśni się prostokątny portal jako wejście do grobowca.

Grobowiec – fabuła

Gracz po wejściu do grobowca nie ma możliwości wyjścia na tym poziomie. Porusza się po systemie rozbudowanych, zaciemnionych (dopóki nie znajdzie pochodni) tuneli i pieczar po 9 poziomach grobowca, zbierając wymagane przedmioty i rozwiązując zagadki z zakresu funkcjonowania starożytnego Egiptu i mitologii egipskiej. Część tuneli jest ślepych lub z pułapkami albo uniemożliwiających dalszy ruch ze względu na wodę, ogień, szkodliwe opary. W grze gracz spotyka także postać chciwego oszusta/oszustki, który/a zwodzi go, przekazując mu mylne informacje. Celem jest uzyskanie maski Tutanchamona (na ostatnim poziomie), która umożliwia wydostanie się z grobowca. Przejście na kolejny poziom uwarunkowane jest rozwiązaniem zagadek na poziomie wcześniejszym, wejściem w posiadanie wymaganych później przedmiotów lub ich wykorzystaniem oraz zebraniem odpowiedniej liczby złotych monet. Na każdym z 8 poziomów, gracz w końcowej fazie wchodzi w relacje z jednym z mitologicznych bogów oraz innych postaci i uzyskuje możliwość przejścia na kolejny poziom grobowca. Zwiększa się też w takim przypadku liczba punktów jego doświadczenia. Na ostatnim poziomie grobowca odnajduje komnatę Tutanchamona. Jeżeli spełni wszystkie wymogi odnoszące się do tego poziomu i w rozmowie zadowoli faraona, to uzyska maskę, która umożliwi mu wyjście z grobowca.

I poziom (kapłani i mumifikacja, Basted – bogini miłości, radości i muzyki, Krzyż Życia Ankh, święty kot)

Gracz odnajduje list angielskiego archeologa, który dostał się wcześniej do grobowca i dowiaduje się o swojej sytuacji oraz możliwości wyjścia z grobowca. List zawiera także ukryte wskazówki, które przydadzą się mu w trakcie gry. W jednej z pieczar znajduje się sarkofag oznaczony symbolem egipskiego krzyża życia. Do jego otwarcia wymagane jest włożenie odnalezionego wcześniej klucza w 4 otwory we właściwej kolejności (wskazówka w liście), co pozwoli na odgadnięcie nazwy krzyża ANKH. Wtedy pojawia się klip z ceremonii mumifikacji ważnej postaci, która służyła jednemu z bogów oraz tekst (np.: podświetla się fragment listu archeologa) o użyciu promienia z 6 odpowiednio ustawionych zwierciadeł/różnobarwnych kryształów - prowadzącego do ujawnienia miejsca pobytu bogini – Basted (bez podawania nazwy). Jeden z kapłanów przekazuje graczowi klucz życia. Promień zwierciadeł prowadzi do komnaty, gdzie na 4 ścianach namalowana jest postać bogini w postaci kota. Gdy promień trafi na jedną z nich, przechodzi kolejno przez wszystkie i na środku aktywuje się postać bogini, która zadaje graczowi 4 zagadki, przy czym 3 dotyczą odgadnięcia jej cech (miłość, radość, muzyka), a czwarta dotyczy jej nazwy. Gracz dowiaduje się, że poznany wcześniej kapłan posiada tajemną Księgę Wiedzy i w zamian za złote monety może graczowi pomóc. Na podstawie wskazówek kapłana, gracz odnajduje przedmioty symbolizujące 3 ww. cechy bogini, przekazuje je bogini. Dowiaduje się także o dziwnych



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



symbolach (pierwsze zetknięcie się gracza z hieroglifami), pod którymi ukrywa się imię bogini. Gracz musi odnaleźć kamyki z hieroglifami i według wskazówek kapłana ułożyć z nich jej imię. Prawidłowe ułożenie podświetla to imię. Na koniec w zamian za klucz życia i monety, gracz otrzymuje od bogini egipskiego kota (otwiera się klip o roli kota w Egipcie), który może dalej towarzyszyć graczowi – pomagając mu w niektórych przypadkach. Następuje otwarcie przejścia w ścianie do poziomu niżej (zejście po drabinie).

II poziom (Nil i jego brzegi, bóg Chepri – bóg wschodzącego słońca, Hapi – bóg wylewów Nilu, skarabeusz)

Gracz dokonując rozpoznania siatki tuneli i pieczar znajduje pochodnie, monety, ubranie, jedzenie, posłanie. Na każdym poziomie spada temperatura (o czym jest informowany) i jeżeli nie znajdzie i nie założy odpowiedniego ubrania lub nie użyje znalezionych posiłków – powoli traci punkty życia lub nie pokona pojawiających się przeszkód terenowych. Traci również punkty życia, gdy z biegiem czasu zaczyna odczuwać zmęczenie i nie skorzysta z posłania i czasu na spanie. Osiągnięcie poziomu 0 życia, powoduje przejście w stan początkowy gry, przy czym gracz może wybrać ostatni zapisany stan gry.

Na tym poziomie gracz w różnych miejscach znajduje: klucz otwierający w innej części labiryntu kolejny sarkofag z umieszczonym na nim symbolem skarabeusza, naczynie z wodą i pojemnik z ziarnami zboża. Rozpoczyna się klip przedstawiający rzekę Nil i jej brzegi z rosnącą trziną. Na rzece pływają łodzie trzcinowe, a na brzegu pracują ludzie. Pojawia się tekst o sposobie życia nad brzegiem Nilu. Następnie pojawia się kapłan, który prosi o podanie nazwy boga „Tego, który się rozwija” (Chepri – podpowiedzią jest skarabeusz widoczny na sarkofagu) i przy pozytywnej odpowiedzi oferuje skarabeusza – sugerując, że może w czymś pomóc. Jeden z najdłuższych korytarzy prowadzi do pieczary kończącej się rzeką, przy której stoi łódź trzcinowa. Na dwóch ścianach pieczary są malowidła postaci boga Hapi, na jednej jako para postaci symbolicznie wiążących górny i dolny Egipt – z wnęką, nad którą są krople wody, a na drugiej niosącego dary żywności, z wnęką, nad którą jest kilkanaście ziaren zboża. Na środku stoi niewielki postument ze znakiem skarabeusza i wnęką, do którego to postumentu postać gracza nie może blisko podejść. Rozwiązaniem tej zagadki jest użycie wody i ziaren we właściwych wnękach oraz nawiązanie potem rozmowy z towarzyszącym kotem i wysłanie go (ze skarabeuszem) do postumentu. Umieszczenie skarabeusza we wnęcie aktywuje postać boga Hapi, który za odpowiednią opłatą umożliwi przeprawę łodzią przez rzekę. Po drugiej stronie rzeki jest zejście na poziom III grobowca.

III poziom (papierus, świątynia, kobiety faraona Hatszepsut, Hathor – bogini nieba, Anubis – bóg mumifikacji i opiekun zmarłych)

Na tym poziomie gracz w różnych miejscach znajduje: klucz otwierający w innej części labiryntu kolejny sarkofag z umieszczonym na nim symbolem Hathor, lustro i menat (rytualny naszyjnik) oraz monety. Do sarkofagu można się dostać wyłącznie poprzez tunel z płytami oznaczonymi różnymi starożytnymi symbolami (w tym bogów Hathor i Anubisa). Jest 12 rzędów po 3 płyty, przy czym na ścianach tunelu są wyłącznie symbole Hathor i Anubisa. Przed wejściem na płyty kot mówi, że wyczuwa zagrożenie. Przejście przez wszystkie płyty możliwe jest, gdy ruch odbywa się po płycie oznaczonej jednym z tych symboli (Hathor, Anubis), w pozostałych przypadkach płyta zapada się i gracz przechodzi do stanu początkowego gry lub wybranego zapisu stanu gry. Po dotarciu do sarkofagu i jego otworzeniu, następuje aktywacja kapłana, który rozkłada papierus z tekstem i opowiada (w tle dołączony jest klip) o powstawaniu papierusu. Od niego też gracz otrzymuje papierus wraz z informacją, że jest on ważny dla boga Anubisa. W końcowej fazie tuneli gracz dochodzi do ogromnej pieczary, w której całą frontową ścianę zajmuje, złożony z 3 tarasów - budynek świątyni Hatszepsut. Na tarasie środkowym, po obu stronach, znajdują się postacie bogów Hathor i Anubisa. Umieszczenie w odpowiednich wnękach :lustra bogini Hathor (wnęka z samą ramą), menatu (wnęka z popiersiem boga) oraz papierusu boga Anubisa (wnęka z symbolem papierusu) – powoduje aktywację promieni wychodzących z tych bogów i pojawienie się w punkcie ich przecięcia na najwyższym tarasie postaci kobiety faraona Hatszepsut z polem do umieszczenia jej imienia (propozycja wykorzystania stylizowanego na starożytny mechanizmu podobnego do „jednorękiego bandyty”, gdzie na 3 ruchomych walcach umieszczone są po 3 sylaby imienia i gracz musi ustawić je w taki sposób, aby utworzyły poprawnie imię (Hatszepsut). Przy prawidłowej odpowiedzi i za odpowiednią opłatą postać ta może oddać graczowi instrument -



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



sistrum (który otrzymała od bogini Hathor), przydatne na innym poziomie. Otwiera się przejście na kolejny poziom.

IV poziom (zaćmienie słońca i księżyca, zegar słoneczny, Thot – bóg Księżyca, patron mądrości)

Gracz dochodzi tunelem do przepaści. Aby przejść dalej konieczna jest rozmowa z kotem, który bardzo mocno namawia go do uwierzenia w siebie i wiary we własne możliwości. Pierwszy krok postaci gracza w przepaść powoduje wysunięcie pod nim 1 płyty, dalsze kolejne kroki skutkują podobnie, aż do końca przepaści. Następnie gracz dostaje się do pieczary, gdzie na jednej ścianie jest obraz dużego żółtego słońca i w jednym poziomie obraz niebieskiej ziemi oraz wokół ziemi 8 otworów pasujących do włożenia czarnego księżyca, którego postać kuli leży przy ścianie. Pod malowidłem znajduje się napis „zaćmienie księżyca”. Rozwiązaniem zagadki jest włożenie kuli księżyca do odpowiedniego otworu, tak aby wywołać efekt zaćmienia księżyca. Na przeciwległej ścianie jest ten sam obraz, przy czym pod malowidłem jest podpis „zaćmienie słońca”. Włożenie we właściwy otwór kuli księżyca ma wywołać efekt zaćmienia słońca. Aktywacja któregośkolwiek jako drugiego obrazu na ścianie powoduje:

- 1) wyświetlenie klipu o osiągnięciach w zakresie astronomii w starożytnym Egipcie m.in. ustalenie długości roku, liczby miesięcy, liczby godzin dnia i nocy, pór roku, fazy księżyca;
- 2) otwarcie przejścia w ścianie i dotarcie do kolejnej pieczary.

Pieczara zawiera 4 płyty o niewielkim podwyższeniu z gnomonem w środku w każdej z nich i oznaczone liczbami 1-4. Rozmowa z kotem ujawni kolejny ruch postaci – zapalenie w ścianie 4 źródeł światła, które powodują pojawienie się cienia na każdej płycie rzucanego przez gnomon – wskazującego konkretną liczbę/symbol zapisany hieroglifami. Aktywowanie przez gracza tych liczb/symboli w odpowiednich polach we wnęce ściany powoduje:

- 1) wyświetlenie klipu o używaniu w/w zegara słonecznego do różnych celów m.in. do celów astronomicznych, budowlanych.
- 2) otwarcie przejścia do kolejnej pieczary, w której na środku jest postument z symbolem księżyca i postacią Thota, ze wszystkich stron.

Rozwiązaniem zagadki jest użycie sistrum, (kot w rozmowie z postacią gracza stwierdza, że w pieczarze jest trudna do zniesienia - przerażająca cisza), które powoduje aktywację postaci boga Thot, proszącego o podanie jego imienia. Gracz musi ułożyć to imię, przesuwając kostki z literami na kwadratowej płaszczyźnie (jak jedna ściana kostki Rubika: 4 rzędy i 4 kolumny, ale 15 liter, aby jedno pole było puste i umożliwiałoby przesuwanie liter w pionie i w poziomie). Prawdłowo ułożone imię boga aktywuje otwarcie przejścia na kolejny poziom. Na poziomie tym gracz znajduje również łopatę.

V poziom (Piramidy w Gizie: Cheopsa, Chefrena i Mykerinosa, Sfinks, Izyda – bogini płodności, opiekunka rodziny i żeglarzy, Horus – bóg nieba, Set – bóg chaosu, symbol – oko Horusa)

Gracz będzie przechodził kolejno przez 3 pieczary, w których znajdują się różnej wielkości piramidy (od największej do najmniejszej). Z pierwszej pieczary nie ma wyjścia, jest tylko wejście do piramidy otwierane za pomocą klucza znalezionej wcześniej w jednym z korytarzy. Po użyciu klucza pojawia się kapłan, który informuje gracza, że musi się wykazać wiedzą na temat piramid w Egipcie i podać nazwę tej największej (Cheopsa). W tym celu gracz ponownie układa litery na kamieniach w odpowiedniej kolejności. Przy prawidłowej nazwie – przesuwa się blok skalny otwierając przejście do komory królewskiej z sarkofagiem. Kot podpowiada, że sarkofag jest pusty, a jeżeli gracz poda przybliżoną datę ukończenia budowy piramidy p.n.e. - pomoże mu to wyjść z piramidy. Przy prawidłowej odpowiedzi (z pomocą kapłana w zamian za monety - 2560) wyświetla się klip o roli piramid w starożytnym Egipcie i historia tej piramidy. Potem gracz jest przeniesiony z piramidy do pieczary, w której ona stoi i otwiera się przejście do kolejnej pieczary, z drugą piramidą. Z niej także nie ma wyjścia (są drzwi, ale brakuje klucza). Drzwi piramidy otworzą się, jeżeli postać gracza zapali wszystkie 4 pochodnie znajdujące się w pieczarze i przechyli je w pozycję poziomą. W piramidzie, korytarzem może dojść do komnaty grobowej z granitowym sarkofagiem. Tutaj również kot podpowiada, że sarkofag jest pusty i jeżeli postać



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



gracza poda nazwę tej piramidy (Chefrena – tu także można wykorzystać mechanizm przesuwania sylab, jak w przypadku Hatszepsut), która stoi w pobliżu piramidy Cheopsa i jest zbliżona wielkością do niej, to otworzy się wyjście z tej piramidy. Przy prawidłowej odpowiedzi wyświetla się również klip o tej piramidzie i o Sfinksie, który jest związany z postacią Chefrena. Twarzy Sfinksa nadano jego rysy. Wychodząc z piramidy gracz znajduje w korytarzu klucz, który umożliwia wyjście przez drzwi umieszczone w pieczarze. Gracz przechodzi do kolejnej pieczary, też bez wyjścia i z najmniejszą piramidą, jak informuje gracza kot. Do piramidy dostanie się, gdy wśród leżących tabliczek z różnymi nazwami wybierze tę właściwą (Mykerinos) i włoży ją we właściwe miejsce przy drzwiach. Jeżeli źle wybierze, (3 próby) będzie musiał spędzić tam więcej czasu i może skończyć mu się jedzenie. Przy prawidłowym rozwiązaniu dostanie się korytarzem do komory grobowej z sarkofagiem z napisem Mykerinos. Kot podpowiada, że tego sarkofagu nie da się otworzyć i trzeba iść dalej do kolejnej komnaty grobowej. Dojście do komnaty ze ścianami z granitu i uszkodzonym bazaltowym postumentem oraz dotknięcie go powoduje wyświetlenie klipu o historii tej piramidy i wywiezieniu stąd sarkofagu. Z komnaty tej wypływa mała rzeczka i jest przy niej łódka, jednakże prąd uniemożliwia jej odpłynięcie. Kot podpowiada, że gracz może skorzystać z pomocy bogini Izdy, która jest też opiekunką żeglarzy i ją wezwać, jednakże będzie musiał później spełnić jej życzenie. Przywołanie Izdy i skorzystanie z jej pomocy na rzece (prądy się zmieniają i wiatr wieje w żagle) - wymaga wyrażenia zgody na przyniesienie jej w krótkim czasie dysku słonecznego - inaczej powróci do tej piramidy. Po wypłynięciu z piramidy dostaje się do kolejnej pieczary grobowca na tym poziomie z posągami bogów Seta, Horusa, Ozyrysa, Izdy i ich podpisem na postumencie. W pieczarze tej jest zakopany złoty skorpion, którego gracz może wykopać używając łopaty (znaleziona na wcześniejszym poziomie) Po dotknięciu któregośkolwiek posągu następuje aktywacja klipu o ich historii. Następnie można dokonać wymiany przedmiotów (atrybuty tych bogów) wchodząc ponownie w interakcje z tymi bogami, przy czym:

- bóg Set (bóg chaosu) proponuje graczowi wyjście z grobowca i przeniesienie do swojego czasu w zamian za oko Horusa. Po jego otrzymaniu nie wywiązuje się z umowy i informuje, że gracz został oszukany i musi zacząć grę od początku (ostatniego zapisu gry), bo nie wyjdzie już z grobowca,
- bóg Horus proponuje oko Horusa, za złotego skorpiona,
- bóg Ozyrys proponuje złoty dysk za oko Horusa,
- bogini Izda przyjmie złoty dysk i podziękuje za spełnienie przyrzeczenia. Wtedy otwiera się przejście na następny poziom.

VI poziom(świątynia w Abu Simbel, Ramzes II, bóg Amon, Ra(Re), Ptah)

Po zejściu na ten poziom gracz ma do odnalezienia 3 elementy ubrania pozwalające mu dotrzeć do wydrążonej w skale Wielkiej Świątyni Ramzesa II (powstałej w Abu Simbel). Te elementy ubrania rozmieszczone w różnych korytarzach to: magiczne kalosze, płaszcz z kapturem ognioodporny, magiczna chusta. Aby dojść do świątyni, trzeba przejść kolejno przez rzekę (bez kaloszy to niemożliwe), przez płonącą ławę (bez kaloszy i płaszcza to niemożliwe) oraz przez obszar zielonych trujących oparów (bez chusty na twarz to niemożliwe). Po dotarciu do pieczary ze świątynią, która ma z zewnątrz 4 posągi Ramzesa II (odzwierciedlenie jak w rzeczywistości), przy wejściu gracz wchodzi z nimi w interakcje - każdy z nich zadaje jedno pytanie:

- posąg 1 – Jakie jest moje imię? – przy prawidłowej odpowiedzi (Ramzes II) wyświetla się klip o Ramzesie II,
- posąg 2 – Ilu bogom poświęcona jest świątynia? – przy prawidłowej odpowiedzi - 3 (np. pojawiają się migające różne cyfry, należy użyć specjalnego przycisku by wybrać właściwą) wyświetla się klip o bogach Amonie, Ra, Ptahu,
- posąg 3 – Jak nazywa się ta świątynia? – przy prawidłowej odpowiedzi (Wielka Świątynia) wyświetla się klip o budowie Wielkiej Świątyni,
- posąg 4 - Jak nazywa się moja żona, dla której wybudowałem Małą Świątynię? (pytanie Ramzesa) – przy prawidłowej odpowiedzi Nefertari wyświetla się klip o Małej Świątyni.

Po wejściu do świątyni w pierwszej komnacie na ścianach są reliefy (płaskorzeźby) i wizerunki 3 bogów oraz Ramzesa II. Po wejściu z nimi w interakcje każdy z nich zadaje jedno pytanie, dotyczące ciekawostki architektonicznej:

- Amon – W którym miesiącu, najwcześniej w roku, słońce oświetla mnie w ciągu jednego dnia – przy prawidłowej odpowiedzi (luty) gracz otrzymuje od boga figurkę barana,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Ra - W którym miesiącu, najpóźniej w roku, słońce oświetla mnie w ciągu jednego dnia – przy prawidłowej odpowiedzi (październik) gracz otrzymuje od boga figurkę sokoła,
- Ptah (bóg zachodzącego słońca) – Czy słońce może mnie oświetlić jakiegoś dnia – przy prawidłowej odpowiedzi (nie) gracz otrzymuje od boga figurkę byka,
- Ramzes II – Czy słońce może mnie oświetlić tylko przez dwa dni w roku (tak) – przy prawidłowej odpowiedzi gracz otrzymuje od faraona łuk.

Teraz może wyjść z pieczary ze świątynią, jedynymi w niej drzwiami - z symbolem barana, umieszczając odpowiednią figurkę w otworze w tych drzwiach. Otwiera się przejście na następny poziom.

VII poziom (kolosy Memnona, posągi Faraona Amenhotepa III, hieroglify, symbol Uroboros – wąż połykający swój ogon)

Na tym poziomie postać gracza wchodzi do pieczary, gdzie w jej centralnym miejscu jest bardzo wysoki o niewielkiej średnicy postument i jedne drzwi, których nie można otworzyć. Na postumencie znajduje jakiś przedmiot w postaci niewielkiej tarczy pogrubionej na swoich krańcach (postać oplatającego ją węża) - w pozycji na sztorc. Zadaniem gracza jest strącenie tej tarczy z piedestału przy użyciu łuku. Jest to możliwe wyłącznie przy maksymalnym oddaleniu się od piedestału, w jednym z kątów pieczary. Postać gracza po wybraniu opcji użyj łuku ma przed sobą czerwony krzyżyk, który trzeba skierować (wycelować) na przedmiot. Po jego strąceniu widać, że tarcza ma na swoim obwodzie węża zjadającego własny ogon. Ten symbol jest również na drzwiach, które teraz można otworzyć wkładając strącony przedmiot w miejsce na drzwiach. Wtedy na drzwiach pojawia się nazwa symbolu (Uroboros) zapisana hieroglifami, które gracz musi odszyfrować (wzywa na pomoc kapłana z księgą wiedzy) i następnie wyświetli się klip o tym symbolu. W kolejnym korytarzu ściany po obu stronach pokryte są hieroglifami. Kot informuje gracza, że zna to najstarsze pismo, opowiada o jego historii i znaczeniu oraz ostrzega gracza o zagrożeniu wynikającym z tego, że bezpieczeństwa w tym korytarzu strzegą dwie figurki (sokoła i byka), które zostały ofiarowane bogom i dopóki nie wrócą na swoje miejsce – przejście jest bardzo ryzykowne. Gracz idąc dalej następuje na płytę (słyszysz kliknięcie), co powoduje, że na końcu korytarza spada z góry kamienna kula i wolno toczy się w kierunku gracza. Jeżeli gracz szybko umieści za tą płytą we wnęcie w lewej ścianie oznaczonej sokołem odpowiednią figurkę – otworzy się po prawej stronie w ścianie przejście do niewielkiego pomieszczenia umożliwiającego schronienie przed toczącą się kulą. Gdy kula minie to pomieszczenie, zablokuje powrót graczowi (zaklinowuje się na początku korytarza) i może on kontynuować ruch tym korytarzem tylko do przodu. Jeżeli gracz nie zdąży ustawić figurki zanim kula dotoczy się do niego – gra rozpoczyna się od początku lub zapisanego stanu gry. Wejście na kolejną płytę (słyszysz kliknięcie) skutkuje powolnym opuszczaniem się bloku skalnego na końcu korytarza. Jeżeli gracz umieści we wnęcie oznaczonej baranem, w lewej ścianie korytarza zaraz za tą płytą odpowiednią figurkę, przed opuszczeniem się do końca bloku – zdąży przejść dalej pod tym blokiem (ustawienie figurki zatrzymuje ruch bloku). Jeżeli nie zdąży, to jest zamknięty w tym korytarzu i jego pasek życia szybko przesuwa się do 0 oraz gra rozpoczyna się od początku lub zapisanego stanu gry.

Następnie gracz dochodzi do komnaty, w której po przeciwnej stronie, po obu stronach wyjścia znajdują się dwa gigantyczne posągi (kolosy Memnona). Posągi połączone są z tyłu kratą uniemożliwiającą wyjście z pieczary. Po wejściu w interakcję z jednym z nich, pojawia się prośba o wpisanie w pole tekstowe nazwy posągu (Amenhotep). Na tym poziomie, gracz także może skorzystać z pomocy kapłana. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, to wyświetla się klip o tym faraonie. Interakcja z drugim posągiem wywołuje pytanie o wielkość posągu (co najmniej). Przy prawidłowej odpowiedzi (18m) wyświetla się klip o historii budowy kolosów jako części świątyni grobowej. Jednocześnie przesuwa się krata otwierając przejście na następny poziom.

VIII poziom (Karnak i Świątynia Amona – boga wiatru, urodzaju i płodności, Montu – boga wojny i Mut – żony Amona, obelisk)

Na tym poziomie gracz idzie korytarzem, a po wejściu na jedną z płyt (nie można jej ominąć) słyszysz kliknięcie i obie strony korytarza zostają zamknięte przez opadające bloki skalne. Z wysoko umieszczonych otworów zaczyna wylewać się coraz więcej wody. Na dwóch ścianach bocznych korytarza są zawory z dużym kołem, których można użyć, aby odciąć dopływ wody do otworów.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Aby zablokować dopływ wody trzeba jednocześnie zakręcić oba zawory. Czas zamknięcia jednego zaworu jest taki, że już cały korytarz jest prawie wypełniony wodą i nie ma czasu na zakręcenie drugiego. Gra zaczyna się od początku lub wybranego stanu zapisu gry. Rozwiązaniem jest prośba o pomoc kota i jednoczesna współpraca przy zamykaniu zaworów. Gdy oba zawory zostaną zamknięte, blok zamykający korytarz przesuwają się i daje możliwość odpływu wody oraz kontynuowania ruchu. W następnym korytarzu jest kolejna płyta z podobnym działaniem. Korytarz znowu zostaje zamknięty, ale tym razem z otworów sypie się piasek. Jeżeli gracz nie podejmie żadnych działań i zostanie częściowo zasypany, to już nic nie może dalej zrobić i gra rozpocznie się podobnie jak wcześniej. Rozwiązaniem jest użycie łopaty (ma ją w plecaku) i podsypywanie piasku na wysokości umieszczonej pod stropem dźwigni. Następnie wchodzi na usypany kopiec i przesuwa tę dźwignię powodując otwarcie przejścia i dalszy ruch korytarzem. Dostaje się do miejsca, gdzie przejście blokuje kilka np. 5 wiszących ze sklepienia przeszkód (pręty, młoty, itp.), które przesuwają się kolejno jeden za drugim, od jednej ściany do drugiej. Gracz musi wyczekać, kiedy pojawi się przestrzeń pomiędzy przeszkodami, aby po kolei mógł przejść pomiędzy nimi. Jeżeli młot lub inna wisząca przeszkoda go uderzy, gracz przechodzi do początku lub wybranego stanu gry.

Dalej droga prowadzi do miejsca, gdzie po obu stronach alei jest po 20 sfinksów o baranich głowach (jak rzeczywista aleja sfinksów prowadząca do świątyni). Na samym początku tej drogi pojawia się kapłan i mówi, że dalsza droga jest możliwa po oddaniu wszystkich magicznych przedmiotów (kaloszy, płaszcza, chusty – te rzeczy znikają z plecaka lub ubioru). W zamian za te przedmioty krótko opowiada o Karnaku, zwanym „Najbardziej Dobranym z Miejsz” jako jednym z największych kompleksów świątyń na świecie. Idąc dalej gracz przechodzi pomiędzy dwoma pylonami (wysokie wieże w kształcie trapezu) i wchodzi do sali hypostylowej (sala wsparta na wielu kolumnach o tej samej wysokości) z wieloma dużymi kolumnami. Między kolumnami można znaleźć papirus, który zawiera informacje o świątyni Amona i świętej arce Amona, stojącej na końcu sali. Kot informuje gracza, że otworzyć ją może tylko osoba tego godna, zaakceptowana przez bogów: najpierw boga wojny Montu, znajdującego się w świątyni obok, a potem bogini Mut – żony Amona, której posąg jest w sąsiednim pomieszczeniu. Na tym etapie próba otwarcia arki wywołuje komunikat – nie jesteś godzien. W sąsiednim pomieszczeniu jest taras i dalej za nim 3 duże tarcze łucznicze mające różnobarwne okręgi. Należy użyć łuku i trzykrotnie wcelować w środek tarcz. Gdy to nastąpi tarcza się zaczernia, a w przypadku 3 trafienia pojawia się komunikat od boga Montu, że akceptuje postać gracza. W drugim sąsiednim pomieszczeniu stoi posąg Mut (kobieta z czapką w formie sępa), która zagubiła Koronę Władców Egiptu i towarzyszący graczowi kot podaje komunikat – „Przynies Koronę bogini Mut”. Można ją znaleźć na końcu wychodzącego z tej komnaty korytarza, gdzie znajduje się obelisk. W tym miejscu znowu pojawia się kapłan, który opowiada o znaczeniu obelisków w Egipcie oraz proponuje wymianę łuku na koronę. Teraz można zwrócić Mut koronę, dopełniając jej wizerunek, dzięki czemu Mut akceptuje postać gracza. Gracz może teraz wrócić do arki, która się otworzy i wyświetli tekst – „Możesz wziąć tylko 2 tablice” (wnętrze arki jest w żółtej mgie i widoczne są tylko 2 tablice). Jest jeszcze jeden korytarz wychodzący z sali hypostylowej kończący się zamkniętymi drzwiami. Teraz można je otworzyć wkładając 2 tablice w specjalne dla nich miejsca na drzwiach (na płasko). Otwiera się przejście na kolejny poziom.

IX poziom (Dolina Królów, Ramzes 1, Grobowiec Tutanchamona)

Na tym poziomie kot oznajmia, że tunel prowadzi do podziemi Doliny Królów. Jest wiele rozgałęzień, w trzech z nich na końcu jest kolorowy klucz (każdy innej barwy, ewentualnie dodatkowo innego kształtu). W czwartym odgałęzieniu są zapieczętowane drzwi (tak jak w Egipcie w Grobowcu Tutanchamona). Pieczęcie są kolorowe (3 barwy+3 kształty) z otworem na klucz. Otwarcie drzwi następuje po włożeniu 3 kluczy w odpowiednie otwory. Postać gracza wchodzi do komnaty z trzema złotymi łóżami (takie jak w Grobowcu Tutanchamona). Na każdym z nich postać gracza może się położyć (za odpowiednią opłatą) i zasypia, a wtedy aktywuje się krótki klip jako jej sen, którego narratorem jest kapłan:

- a) o lokalizacji Doliny Królów,
- b) o funkcji Doliny Królów,
- c) o Dolinie Królowych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Na koniec każdego snu, kapłan mówi o symbolu dżed, który może otrzymać po trzecim śnie. Jeżeli go uzyska może otworzyć zapieczętowane tym symbolem drzwi do następnej komnaty. W tej komnacie jest złoty tron. Jeżeli gracz na nim usiądzie, aktywuje się klip o pierwszym faraonie pochowanym w Dolinie Królów - Ramzesie I, który może zostać zahipnotyzowany przez kota i wydać postaci gracza klucz do kolejnej zapieczętowanej komnaty. W tej komnacie postać gracza spotyka 4 złoczone rydwany. Wystarczy, że użyje jednego z nich, a rydwan przeniknie przez ścianę i postać gracza znajdzie się w komnacie z sarkofagiem faraona Tutanchamona oznaczonym ureuszem. Przy sarkofagu jest mnóstwo złotych przedmiotów. W rozległych korytarzach ukryte są 2 elementy pozwalające go otworzyć – berło i bicz (symbole władzy królewskiej). Otwarcie sarkofagu powoduje wyświetlenie klipu o historii tego faraona i podziękowanie za zwrot tych symboli władzy. W zamian postać gracza otrzymuje jego maskę, która umożliwia wydostanie się z Grobowca. Kot informuje, że jeżeli ją założy, to będzie oznaczało koniec ich współpracy i dziękuje graczowi za dotychczasową wspólną podróż. Po założeniu maski gracz jest przeniesiony na przystań, z której rozpoczął rejs turystyczny. Zbliży się do niego oraz siada przy nim, wyglądający całkiem zwyczajnie inny kot. KONIEC

Uwaga dla Wykonawcy - rozwiązania inne, niż zaproponowane powyżej, które podniosą wartość i atrakcyjność gry są akceptowane.

Interdyscyplinarność gry - zakres treści kształcenia z podstawy programowej do wykorzystania w grze

Gra planowana jako materiał w języku angielskim, z możliwością dostosowania do innych języków obcych. **Opiera się na podejściu CLIL (zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe).** Uczeń, gracz wciela się w postać wędrującą po tunelach grobowca w poszukiwaniu maski faraona Tutanchamona. W czasie podróży, rozwiązując zagadki i doświadczając różnych przygód, gracz zdobywa wiedzę z zakresu wybranych zagadnień dotyczących starożytnego Egiptu.

Do gry dołączony będzie glosariusz wyjaśniający terminy i zagadnienia związane z tematyką gry, opracowany w języku angielskim (lub innym obcym), z możliwością włączenia wersji w języku polskim. Glosariusz (w grze - Księga wiedzy) zawierać powinien także słowniczek opracowanych na potrzeby tej gry hieroglifów (ze stosowną adnotacją, jeżeli będą to jedynie znaki umowne).

Do rozwiązania zagadek wymagane będzie użycie języka angielskiego/lub innego j. obcego w zakresie 4 umiejętności językowych oraz słownictwa i gramatyki, przy czym **język jest środkiem komunikacji w grze, umożliwiającym osiągnięcie celu gry.**

Nie sprawdzamy znajomości języka, natomiast w przypadku nieznajomości słownictwa przez gracza, można dodać słowniczek pojęć - dostępny za zgromadzone monety lub po np. rozszyfrowaniu jakiegoś hasła zapisanego (umownymi) hieroglifami.

JĘZYK ANGIELSKI

Poziom języka: A2+ (B1 w zakresie rozumienia wypowiedzi)

Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację celów w zakresie wskazanych tematów;
- rozumie proste wypowiedzi ustne artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka, a także proste wypowiedzi pisemne, w opisanym zakresie;
- samodzielnie formułuje krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne i pisemne, w opisanym zakresie;
- uczestniczy w rozmowie i w typowych sytuacjach reaguje w sposób zrozumiały, adekwatnie do sytuacji komunikacyjnej, ustnie lub pisemnie w formie prostego tekstu, w opisanym zakresie;
- zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w opisanym zakresie.

Uczeń rozwiązuje zagadki w grze posługując się wiedzą językową i przedmiotową, wykonując różnorodne zadania, np.:

- tłumaczenie tekstu
- uzupełnianie luk w tekście.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



HISTORIA

Cywilizacje starożytne. Uczeń:

- lokalizuje w czasie i przestrzeni cywilizacje Starożytnego Wschodu;
- charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w Egipcie;
- umiejscawia w czasie i zna różne systemy sprawowania władzy oraz organizację społeczeństwa w Egipcie;
- charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: filozofii, nauce, prawie, architekturze, sztuce, literaturze.

PRZYRODA

Uczeń:

- wyznacza kierunki główne za pomocą kompasu oraz kierunek północny za pomocą gnomonu i wskazuje je w terenie;
- prowadzi obserwacje składników pogody, zapisuje i analizuje ich wyniki oraz dostrzega zależności;
- odczytuje wartości pomiaru składników pogody stosując właściwe jednostki.

GEOGRAFIA

Uczeń:

- korzysta z planów, map, fotografii, rysunków, wykresów, diagramów, danych statystycznych, tekstów źródłowych oraz technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu zdobywania, przetwarzania i prezentowania informacji geograficznych;
- interpretuje mapy różnej treści;
- wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności geograficzne w życiu codziennym.

Analiza konkurencji (tytuły, które stanowiły inspirację do tworzonej gry)

1. Oxenfree

- o **Link do gry:** [Oxenfree na Steam](#)
- o **Gatunek:** Narracyjna przygodówka z elementami horroru i nadprzyrodzonymi zjawiskami
- o **Cechy wyróżniające:**
 - **Styl artystyczny:** *Oxenfree* wykorzystuje ręcznie rysowaną grafikę, która podkreśla atmosferę tajemniczości i zagubienia. Estetyka gry stawia na minimalizm i stylizację, co pozwala tworzyć gęstą atmosferę bez przeciążania wizualnego.
 - **System dialogów:** Dynamiczny, realistyczny system dialogowy, który pozwala na interakcje z innymi postaciami w sposób naturalny. Gracz może decydować o tonie rozmowy i wpływać na narrację poprzez wybory dialogowe, co zwiększa poczucie immersji.
 - **Fabula i klimat:** Skoncentrowana na tajemnicach, eksploracji i interakcjach z nadprzyrodzonymi siłami. Gra utrzymuje niepokojącą atmosferę, stawiając gracza w centrum zagadkowych wydarzeń.
- o **Elementy przydatne dla *Maski Tutanchamona*:**
 - **Nieliniowa fabuła i decyzje gracza:** *Maska Tutanchamona* może wykorzystać podobny mechanizm dynamicznych dialogów, zwłaszcza w interakcjach z NPC-ami oraz bogami. Wybory gracza mogą wpłynąć na sposób rozwiązywania zagadek oraz na relacje z postaciami mitycznymi.
 - **Narracja napędzana atmosferą:** Podobnie jak w *Oxenfree*, atmosfera grobowca i tajemnicy może stanowić fundament narracji, a grafika może budować nieustanne poczucie zagrożenia i odkrywania nieznanego.

2. We Were Here

- o **Link do gry:** [We Were Here Together na Steam](#)
- o **Gatunek:** Kooperacyjna gra logiczna z zagadkami środowiskowymi
- o **Cechy wyróżniające:**
 - **Kooperacyjne rozwiązywanie zagadek:** *We Were Here* to seria oparta na



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



współpracy dwóch graczy, którzy muszą komunikować się i współpracować, aby rozwiązywać zagadki, często wymagające synchronizacji i analizy środowiska.

- **Zagadki środowiskowe:** Rozwiązania łamigłówek zależą od dokładnej obserwacji otoczenia i manipulacji obiektami. Zagadki są zróżnicowane i wieloetapowe, co zwiększa poziom wyzwań i zmusza graczy do myślenia przestrzennego.
- **Interaktywne elementy otoczenia:** Gracze muszą korzystać z mechanizmów znajdujących się w świecie gry, takich jak dźwignie, lustra, przyciski czy urządzenia mechaniczne, aby rozwiązywać łamigłówki.
- **Elementy przydatne dla *Maski Tutanchamona*:**
 - **Złożone zagadki środowiskowe:** *Maska Tutanchamona* może zaadaptować złożoność zagadek z serii *We Were Here*, szczególnie przy manipulacji elementami, takimi jak lustra, hieroglify czy starożytne mechanizmy. Zagadki mogą wymagać obracania przestrzeni i łączenia wskazówek na różnych poziomach.
 - **Interaktywność środowiska:** Gracz w *Masce Tutanchamona* będzie mógł wchodzić w interakcje z przedmiotami i mechanizmami, rozwiązując zagadki przy użyciu elementów otoczenia – podobnie jak w *We Were Here*.

3. FEZ

- **Link do gry:** [FEZ na Steam](#)
- **Gatunek:** Platformowa gra logiczna z mechaniką rotacji świata
- **Cechy wyróżniające:**
 - **Mechanika rotacji świata:** Główną cechą gry FEZ jest możliwość obracania świata o 90 stopni, co pozwala na odkrywanie nowych ścieżek, ukrytych przedmiotów i rozwiązywanie zagadek. Gra wykorzystuje unikalne podejście do trójwymiarowej przestrzeni, łącząc ją z 2D platformówką.
 - **Minimalistyczny, stylizowany świat:** Grafika w FEZ jest prosta, ale jednocześnie pełna detali, co sprawia, że eksploracja i manipulacja światem są intuicyjne i satysfakcjonujące.
 - **Zagadki wymagające perspektywy:** Wiele zagadek polega na tym, jak gracz widzi świat, zmieniając perspektywę, aby odkryć ukryte przedmioty lub ścieżki.
- **Elementy przydatne dla *Maski Tutanchamona*:**
 - **Mechanika rotacji przestrzeni:** W *Masce Tutanchamona*, rotacja otoczenia będzie używana tylko w kluczowych momentach, jak przy manipulacji elementami zagadek, takimi jak lustra, rzeźby lub ukryte przejścia. Ta mechanika inspirowana FEZ może dodać głębi do gry logicznej i zwiększyć poziom wyzwań.
 - **Zmiana perspektywy w zagadkach:** Perspektywa może odgrywać kluczową rolę w niektórych łamigłówkach, np. gracz musi obracać elementy środowiska, aby dostrzec nowe możliwości przejścia lub odblokować ukryte elementy otoczenia.

4. Lara Croft and the Guardian of Light

- **Link do gry:** [Lara Croft and the Guardian of Light na Steam](#)
- **Gatunek:** Akcja i przygoda z elementami zagadek i eksploracji
- **Cechy wyróżniające:**
 - **Rozgrywka skoncentrowana na zagadkach i eksploracji:** Choć gra jest bardziej dynamiczna, z elementami akcji, duża część mechaniki opiera się na eksploracji starożytnych ruin i rozwiązywaniu zagadek.
 - **Interakcja z otoczeniem:** Zagadki środowiskowe wymagają od graczy manipulacji przedmiotami, takimi jak dźwignie, bloki i lustra. Gra oferuje również możliwość gry kooperacyjnej, gdzie postacie muszą współpracować, aby przejść dalej.
- **Elementy przydatne dla *Maski Tutanchamona*:**
 - **Zagadki związane z manipulacją otoczeniem:** *Maska Tutanchamona* może wykorzystać podobne mechanizmy, jak w serii *Lara Croft*, gdzie gracz musi używać otoczenia do rozwiązywania łamigłówek. Wprowadzenie większej liczby interaktywnych elementów, takich jak przesuwane bloki lub rotacja luster, doda głębi zagadkom w grze.



Podsumowanie:

Maska Tutanchamona czerpie inspirację z różnych tytułów, które są silnie zorientowane na eksplorację, zagadki środowiskowe i narrację. Gra *Oxenfree* inspirowa w zakresie atmosfery i narracyjnego prowadzenia fabuły, *We Were Here* dostarcza pomysłów na złożone zagadki kooperacyjne i mechaniki współpracy z NPC-ami, podczas gdy *FEZ* wprowadza unikalną mechanikę rotacji otoczenia. *Lara Croft and the Guardian of Light* może być inspiracją w zakresie akcji oraz rozwiązywania zagadek przy użyciu manipulacji otoczeniem. Mieszając te inspiracje, *Maska Tutanchamona* tworzy unikalną platformową przygodę pełną tajemnic, starożytnych zagadek i immersyjnej eksploracji, której sednem jest zarówno fabuła, jak i mechanika.

3. Charakterystyka gry

Główna oś gameplay

Gracz wciela się w postać odkrywcy, który przypadkowo trafia do starożytnego grobowca, skrywającego tajemnice Egiptu. Rozgrywka skupia się na eksploracji, rozwiązywaniu zagadek i unikaniu pułapek w stylizowanym, rysowanym świecie 2.5D. Główne mechaniki gry łączą elementy platformówki z zagadkami logicznymi, a specjalnie zaprojektowane przejścia i rotacje świata zmieniają perspektywę i odblokowują nowe ścieżki oraz elementy interaktywne.

Eksploracja i rotacja świata

Gracz porusza się po rozbudowanych, wielopoziomowych korytarzach grobowca w stylu 2.5D. W kluczowych momentach, takich jak przejścia między korytarzami, gracz musi skorzystać z mechaniki rotacji. Rotacja ukazuje nowe przejścia, odsłania ukryte pomieszczenia i pozwala dostrzec elementy wcześniej niewidoczne. Rotacja jest ograniczona tylko do określonych miejsc, co minimalizuje koszty produkcji, a jednocześnie wprowadza dynamikę w odkrywaniu otoczenia.

Zagadki z rotacją i przestrzenią

Niektóre zagadki wymagają użycia rotacji w celu ustawienia luster, rzeźb lub aktywowania mechanizmów. Przykładem może być zagadka ze światłem, gdzie gracz musi obrócić przestrzeń, by skierować promień świetlny przez korytarze, ustawiając odpowiednio lustra. W innych momentach gracz będzie musiał obracać elementy świata, by odpowiednio ułożyć rzeźby, które aktywują ukryte mechanizmy. Tego typu zagadki dodają głębi do rozgrywki i wymagają myślenia przestrzennego.

Przejścia między sekcjami

Każdy poziom grobowca jest podzielony na sekcje tematyczne. Aby dostać się na kolejny poziom, gracz musi rozwiązać zagadki związane z mitologią Egiptu, interakcjami z bogami i znajdowaniem ukrytych przedmiotów. Przejścia między sekcjami są często blokowane i wymagają obrócenia świata w określonych punktach. Na przykład, gracz może musieć obrócić korytarz o 90 stopni, aby odkryć nowe przejście lub dotrzeć do przedmiotu, który wcześniej był niewidoczny z jednej perspektywy.

Zagrożenia i pułapki

Gracz musi unikać różnorodnych pułapek, takich jak zapadnie, przesuwające się kolumny, czy pułapki z ogniem i wodą. W niektórych przypadkach rotacja przestrzeni pozwoli na ominięcie pułapek, podczas gdy w innych trzeba będzie znaleźć właściwy sposób na ich dezaktywację lub bezpieczne przejście. Gracz będzie także musiał używać znajdowanych przedmiotów, takich jak pochodnie, lustra czy inne narzędzia, aby unikać niebezpieczeństw i odkrywać dalsze części grobowca.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Interakcje z bogami i postaciami

Na końcu każdego poziomu gracz napotyka jednego z egipskich bogów, który wymaga rozwiązania zagadek związanych z jego domeną (np. bóg Słońca wymaga rozwiązania zagadki świetlnej). Każda interakcja z bogiem nagradza gracza cennymi wskazówkami i przedmiotami, które będą potrzebne do pokonania kolejnych wyzwań. Dialogi z postaciami, takimi jak chciwy oszust, dodają fabularnego kontekstu, pomagają lub wprowadzają gracza w błąd, co buduje napięcie w odkrywaniu prawdziwych intencji.

Końcowe wyzwania i zdobycie maski Tutanchamona

Na ostatnim poziomie, gracz musi rozwiązać najbardziej skomplikowane zagadki związane z komnatą Tutanchamona, by zdobyć jego maskę i ostatecznie wydostać się z grobowca. Kluczową rolę odegra znajomość ukrytych symboli i umiejętność korzystania z rotacji świata, by odkryć ukryte mechanizmy. Zakończenie gry będzie zależało od tego, jak dobrze gracz radził sobie z zadaniami na wcześniejszych poziomach oraz ile artefaktów zdołał zebrać.

Filary gry

Eksploracja w 2.5D z elementami rotacji świata

Kluczowym filarem rozgrywki jest poruszanie się po świecie przedstawionym w stylu 2.5D z momentami rotacji przestrzeni, które zmieniają perspektywę oraz odkrywają ukryte ścieżki i sekrety. Rotacja świata, inspirowana grą **FEZ**, jest ograniczona do kluczowych momentów (przejścia między korytarzami, zagadki), co pozwala na zachowanie prostoty obsługi i nie zwiększa nadmiernie kosztów produkcji, a jednocześnie wprowadza głębsze możliwości eksploracji. Odkrywanie nowych przejść, korytarzy, ukrytych miejsc oraz obiektów poprzez rotację wzmacnia elementy przygody i tajemnicy.

Zagadki oparte na *Mitologii Egipskiej*

Gracz mierzy się z różnorodnymi zagadkami, które bazują na symbolice, mitologii i kulturze starożytnego Egiptu. Zagadki związane są z bóstwami, artefaktami, hieroglifami i starożytnymi technologiami. Przykładowe zagadki to układanie hieroglifów, ustawianie luster do odbijania światła, czy sekwencje dźwigni, które otwierają przejścia, a także wykorzystanie rotacji przestrzeni, by rozwiązać problemy przestrzenne. Zagadki inspirowane grą *We Were Here*, skupiają się na współpracy między graczami i interakcjach z otoczeniem. Jednak w *Masce Tutanchamona* te elementy będą osadzone w trybie dla jednego gracza, wzbogacając zagadki o nowe, bardziej immersyjne podejście.

Nieliniowe odkrywanie fabuły

Fabula gry rozwija się stopniowo poprzez odkrywanie ukrytych wiadomości, notatek oraz rozmowy z postaciami pobocznymi (np. oszust), które wprowadzają gracza w świat grobowca i jego mroczne tajemnice. Gracz stopniowo poznaje historię i tajemnice starożytnego grobowca, a interakcje z bogami starożytnego Egiptu dodają grze fabularnej głębi. Ostateczny cel - zdobycie maski Tutanchamona i ucieczka z grobowca - jest zbudowany na tych warstwach opowieści, które rozwija się w nieliniowy sposób. Każdy poziom grobowca wprowadza nowe postacie, fabularne zwroty akcji i zagadki, które wymagają współpracy z bogami, zdobywania przedmiotów i wykonywania określonych zadań.

Zarządzanie zasobami i przetrwanie

Gracz musi zarządzać zasobami, takimi jak pochodnie, ubrania, jedzenie, które wpływają na przetrwanie w grobowcu. W miarę postępów w grze, mierzy się z trudniejszymi warunkami, jak spadająca temperatura, brak światła, czy wyczerpujące się zapasy żywności. Odpowiednie wykorzystanie przedmiotów jest kluczem do przetrwania i rozwiązania zagadek. Jeśli gracz nie



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



będzie miał pochodni, nie dotrze w ciemności do kolejnych miejsc. Brak jedzenia sprawi, że postać będzie tracić siły, a nieodpowiednie ubranie może spowodować utratę punktów życia.

Rozwój postaci i interakcje z bogami

Na każdym z poziomów gracz zdobywa nowe umiejętności lub przedmioty, które pomagają mu przechodzić przez kolejne wyzwania. Interakcje z bogami egipskiej mitologii stanowią kluczowe punkty fabularne i oferują nagrody za rozwiązanie ich zagadek. Gracz może gromadzić doświadczenie, zbierać złote monety, które może wykorzystać do kupowania wskazówek lub przedmiotów potrzebnych do przejścia dalej. Rozwój postaci, poprzez zdobywanie artefaktów (np. sistrum, skarabeusz), pozwala na odblokowanie nowych dróg i rozwiązywanie bardziej skomplikowanych zagadek.

Atmosfera i narracja wizualna

Grafika w stylu *Oxenfree* - rysowana, tajemnicza, z wyraźnymi elementami mistycyzmu i napięcia - tworzy niepowtarzalny klimat starożytnego Egiptu. Każdy poziom grobowca ma unikalny styl wizualny, inspirowany prawdziwymi lokalizacjami i artefaktami Egiptu (np. Świątynia Hatszepsut, Piramidy w Gizie, grobowce w Dolinie Królów). Zmienność estetyki wraz z rozwojem gry nadaje jej immersyjnego i epickiego charakteru. Muzyka i dźwięki podkreślają atmosferę tajemnicy, grozy i przygody, budując emocjonalne napięcie podczas eksploracji i rozwiązywania zagadek.

Mechaniki gry

Eksploracja i ruch postaci

Gracz porusza się po przestrzeni w stylu 2.5D, gdzie podstawowy ruch obejmuje chodzenie, bieganie, skakanie oraz wspinanie się na wyznaczone elementy otoczenia. System rotacji świata inspirowany mechaniką z gry **FEZ** pozwala graczowi na obracanie wybranych sekcji otoczenia o 90 stopni. Ta mechanika jest kluczowa dla odkrywania ukrytych korytarzy, przejść i przedmiotów. Rotacja jest ograniczona do specjalnych momentów (np. obracanie korytarza przed wejściem, przejścia między pomieszczeniami), co pozwala na bardziej kontrolowane i narracyjnie spójne doznanie z gry, bez wprowadzania chaosu do rozgrywki. Gracz może wchodzić w interakcje z otoczeniem, takie jak podnoszenie przedmiotów, otwieranie sarkofagów, używanie pochodni oraz aktywowanie mechanizmów (np. dźwignie, drzwi).

System zagadek

Zagadki logiczne i przestrzenne bazują na interakcji z otoczeniem oraz mitologicznymi symbolami starożytnego Egiptu. Gracz musi układać hieroglify, ustawiać lustra odbijające światło, rozwiązywać łamigłówki związane z poruszaniem obiektów (np. przesuwanie posągów, obracanie rzeźb) oraz korzystać z rotacji przestrzeni. Każdy poziom grobowca posiada unikalny zestaw zagadek tematycznie związanych z bogami, bóstwami lub elementami mitologii egipskiej. Część zagadek związana jest z postaciami bogów, gdzie gracz musi odgadnąć ich imiona, cechy, czy symbole, korzystając z ukrytych w otoczeniu wskazówek oraz rozmawiając z kapłanami.

System interakcji z bogami

Gracz spotyka różnych egipskich bogów na kolejnych poziomach grobowca. Każda interakcja to kluczowy moment fabularny oraz mechaniczny, ponieważ bogowie stawiają przed graczem wyzwania w postaci zagadek lub prośb (np. odnalezienie odpowiednich przedmiotów, rozpoznanie ich symboli). Poprawne rozwiązanie zagadki lub spełnienie wymagań bóstwa pozwala na awans na kolejny poziom grobowca oraz daje graczowi unikalne nagrody, takie jak przedmioty czy specjalne umiejętności (np. skarabeusz, który pomaga w zagadkach świetlnych, albo artefakty otwierające nowe przejścia). Bogowie są kluczowymi postaciami napędzającymi fabułę, a ich wyzwania i rozmowy dodają grze głębi i immersji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Zarządzanie zasobami

Gracz musi zarządzać ograniczonymi zasobami, takimi jak pochodnie, jedzenie, ubranie oraz inne przedmioty przydatne do przetrwania w grobowcu.

- **Pochodnie:** Umożliwiają eksplorację ciemnych korytarzy. Gracz musi regularnie znajdować nowe pochodnie lub źródła ognia, aby nie utknąć w ciemności.
- **Jedzenie:** Pomaga w utrzymaniu sił. W miarę postępu w grze, gracz musi znajdować jedzenie, aby regenerować energię, co ma wpływ na jego zdolność poruszania się i interakcji z otoczeniem.
- **Ubranie:** Na kolejnych poziomach grobowca temperatura i warunki środowiskowe się zmieniają, dlatego gracz musi znajdować odpowiednie ubranie, aby przetrwać (np. ochrona przed zimą, ogniem lub trującymi oparami).

Zarządzanie zasobami staje się coraz trudniejsze, co zmusza gracza do planowania kolejnych kroków oraz ostrożnej eksploracji.

System przechodzenia między poziomami

Przejście na kolejny poziom grobowca wymaga rozwiązania zagadek związanych z obecną lokacją oraz postaciami bogów, zebraniem odpowiednich przedmiotów oraz spełnieniem określonych wymagań (np. zebranie wystarczającej liczby monet, zdobycie klucza itp.). Każdy poziom grobowca ma unikalny zestaw wyzwań, zagadek oraz interakcji fabularnych, które stopniowo prowadzą gracza do ostatecznego celu - zdobycia maski Tutanchamona. Mechanika obracania sekcji grobowca odgrywa kluczową rolę przy rozwiązywaniu bardziej zaawansowanych zagadek i odkrywaniu nowych przejść na kolejnych poziomach.

System walki i unikania pułapek

Chociaż gra jest głównie skoncentrowana na zagadkach i eksploracji, gracz będzie musiał unikać śmiertelnych pułapek, takich jak: zapadające się płyty, toczące się kamienie, płomienie czy toksyczne opary. Gracz ma możliwość unikania pułapek dzięki szybkiej reakcji, ale niektóre z nich wymagają wcześniejszego przygotowania lub rozwiązania zagadki (np. zatrzymanie toczącego się kamienia poprzez użycie odpowiedniej figurki lub aktywowanie mechanizmu przed wejściem w pułapkę). Nie ma klasycznego systemu walki, ale gracz może korzystać z przedmiotów, takich jak łuk, do interakcji z otoczeniem (np. strącanie przedmiotów, aktywowanie mechanizmów) lub w szczególnych sytuacjach obrony przed zagrożeniami.

System rozwoju postaci

Gracz zdobywa punkty doświadczenia za rozwiązywanie zagadek, odkrywanie ukrytych lokacji i wchodzenie w interakcje z bogami. Punkty doświadczenia pozwalają odblokowywać nowe umiejętności (np. dłuższy czas działania pochodni, szybsze poruszanie się, lepsze zarządzanie zasobami). Zdobywanie unikalnych przedmiotów (np. skarabeusz) wzmacnia zdolności gracza, dając mu przewagę przy rozwiązywaniu bardziej złożonych zagadek oraz przetrwanie na kolejnych poziomach grobowca.

System zapisu gry

Gra oferuje system automatycznego zapisu w kluczowych momentach (np. po rozwiązaniu głównej zagadki na poziomie, po interakcji z bogiem). Dzięki temu gracz może wrócić do ostatniego zapisanego stanu, jeśli zginie lub nie uda mu się ukończyć jakiegoś zadania. Możliwość ręcznego zapisu w wyznaczonych miejscach (np. przy sarkofagach lub specjalnych ołtarzach) pozwala graczowi na większą kontrolę nad postępem gry.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Styl artystyczny: ręcznie rysowana grafika

Grafika w grze będzie wykonana w stylu **2.5D**, z ręcznie rysowanymi tłami i postaciami. Inspiracją jest gra **Oxenfree**, w której otoczenia i postacie mają unikalny, lekko stylizowany wygląd, oparty na miękkich konturach i subtelnych gradientach. Grafika będzie utrzymana w stonowanej kolorystyce, z dominującymi odcieniami piasku, brązu, złota oraz głębokich niebieskości i zieleni, oddającymi klimat starożytnego Egiptu oraz mistycznego, ukrytego świata grobowców. Postacie i elementy interaktywne będą wyraźnie odróżniane od tła, ale nadal utrzymane w harmonii z ogólną estetyką gry.

Tła i świat przedstawiony

Tła w grze są bogato zdobione, przedstawiając starannie odwzorowane wnętrza egipskich grobowców, świątyń i ruin. Każda lokacja, od tuneli i pieczar po ogromne komnaty z sarkofagami i hieroglifami, jest pełna szczegółów, które tworzą immersyjne środowisko. Kluczowe elementy tła będą zawierały starożytne symbole, rzeźby, malowidła na ścianach, zniszczone filary i zabytkowe artefakty, które nadają światu tajemniczości. Świat gry składa się z kilku różnorodnych lokacji, takich jak:

- **Grobowiec Tutanchamona:** Składający się z wielopiętrowych labiryntów z ukrytymi przejściami, ślepyimi zaułkami, sarkofagami i pułapkami.
- **Świątynie bogów:** Monumentalne przestrzenie z detalami, które podkreślają potęgę i majestat bóstw egipskich. Rzeźby i malowidła na ścianach przedstawiają sceny związane z mitologią, rytuałami i życiem pośmiertnym.
- **Podziemne pieczary i korytarze:** Wąskie, mroczne korytarze kontrastują z otwartymi komnatami. Zasoby światła będą ograniczone, co wzmacnia poczucie niebezpieczeństwa i odkrywania.
- **Przestrzenie otwarte:** Mimo, że gra toczy się głównie w zamkniętych przestrzeniach, na niektórych poziomach (np. w świątyni Karnaku lub Abu Simbel) tła przedstawiają otwarte krajobrazy, widoczne przez portale lub wejścia do świątyń. Horyzonty pełne są piasków pustyni i nocnego nieba, tworząc poczucie monumentalnej skali.

Animacje postaci i elementów świata

- **Postać gracza:** Będzie płynnie animowana w stylu 2D, z realistycznymi, ale nie przesadzonymi ruchami. Jej sylwetka i ruchy są nieco uproszczone, co podkreśla rysunkowy styl gry. Gracz porusza się gładko po mapie, biegnie, skacze i wchodzi w interakcje z otoczeniem.
- **Animacje środowiskowe:** Detale takie jak migające pochodnie, poruszające się pyły i piaski, fale na wodzie oraz płynnie poruszające się lustrzane promienie światła przy rotacji otoczenia dodają głębi światu gry.
- **Rotacja świata:** Kluczowa mechanika obracania świata (inspirowana **FEZ**) będzie przedstawiona poprzez animowane przejścia. Obiekty takie jak korytarze, ściany lub lustra obracają się płynnie o 90 stopni, odkrywając nowe ścieżki lub ukryte elementy.
- **Efekty cząsteczkowe:** Pył, kurz, dym i inne efekty cząsteczkowe nadają środowisku dodatkowej głębi i ruchu. Każde obracanie przestrzeni wzbudza delikatne smugi kurzu, podkreślając starożytność i zapomniane aspekty grobowca.

Światło i cienie

- **Gra światłem** odgrywa kluczową rolę w budowaniu atmosfery. Źródła światła, takie jak pochodnie, lustra, świece oraz naturalne promienie słońca wpadające przez szczeliny w suficie, nadają światu mistycznego nastroju.
- **Cienie:** Postacie i elementy interaktywne rzucają dynamiczne cienie, co podkreśla ich obecność w trójwymiarowej przestrzeni. Cienie pełnią również funkcję mechaniczną, pomagając graczowi w rozwiązywaniu zagadek związanych z oświetleniem, np. ustawianie luster i rzeźb.

Na wybranych poziomach, gdzie zagadki opierają się na manipulacji światłem (np. ustawianie luster), oświetlenie dynamicznie zmienia się, gdy gracz przestawia elementy w otoczeniu, co wzmacnia interaktywność świata gry.

Hieroglify i symbole

- **Hieroglify** są integralną częścią zagadek i będą wyraźnie wyeksponowane na ścianach i przedmiotach. Styl rysowania hieroglifów nawiązuje do rzeczywistych staroegipskich symboli, ale jest delikatnie stylizowany, by lepiej komponować się z ogólną estetyką gry.
- **Egipskie symbole** takie jak Ankh, Oko Horusa, Skarabeusze, Ureusz, i inne, będą pojawiały się nie tylko jako elementy narracyjne, ale także jako kluczowe części mechaniki gry (np. odblokowywanie drzwi, aktywowanie starożytnych mechanizmów). Gracz będzie musiał wchodzić w interakcje z tymi symbolami, na przykład układając je w odpowiedniej kolejności na ścianie lub odszyfrowując ich znaczenie.

Postacie drugoplanowe i bogowie

- **Bogowie egipscy:** Będą rysowani z niezwykłą dbałością o szczegóły, podkreślając ich majestatyczną i boską naturę. Postacie takie jak Anubis, Bastet czy Horus będą miały swoje unikalne atrybuty wizualne (np. zwierzęce głowy, ceremonialne ubrania, symboliczne przedmioty).
- **Postacie kapłanów i oszustów:** NPC-e w grze, tacy jak kapłani, archeolog czy oszust, mają wyraziste, rysunkowe sylwetki. Ich stroje i wygląd odzwierciedlają zarówno starożytny świat, jak i ich rolę w fabule – kapłani są ubrani w tradycyjne egipskie szaty, natomiast postać oszusta ma bardziej tajemniczy i niejednoznaczny wygląd.
- **Zwierzęta:** Kluczową postacią w grze jest towarzyszący graczowi kot, którego animacja i wygląd są bardzo szczegółowe. Kot pomaga graczowi w różnych momentach i może wchodzić w interakcje z otoczeniem (np. przeciskać się przez małe przestrzenie, aktywować mechanizmy). Kot ma charakterystyczny, elegancki wygląd, z subtelnymi animacjami ruchu i mruczenia, które dodają mu życia.

Efekty specjalne i atmosfera

- **Nocne niebo** nad Egiptem widoczne z wybranych lokacji będzie pełne gwiazd, z wyraźnie widocznym księżycem i planetą Jowisz. To motyw przewodni sceny otwierającej, w której gracz wchodzi do grobowca.
- **Zjawiska atmosferyczne** takie jak burze piaskowe czy mgły, wpływają na klimat gry. W niektórych momentach gracz będzie musiał radzić sobie z utrudnioną widocznością, co dodaje elementu niepewności i niebezpieczeństwa.
- **Klipy fabularne:** W grze znajdują się krótkie animacje (klipy), które będą wykorzystywane do przekazywania kluczowych wydarzeń fabularnych oraz wprowadzania nowych postaci i mitologicznych momentów. Każdy klip będzie stylizowany w podobnym stylu rysunkowym, ale z dodatkowymi efektami świetlnymi i narracyjnymi.



4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania gry celem spełnienia standardu WCAG

Gra musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodna ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinna też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia dostępności cyfrowej w grach.

Użytkownik gry ze szczególnymi potrzebami powinien korzystać z mechaniki gry w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym użytkownik wybiera dostosowania gry do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań gry użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności gry. Gra powinna spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury, czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem gry. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach gry przez użytkownika.

Gra powinna spełniać następujące kryteria:

1. Gra umożliwia użytkownikowi korzystającemu z ułatwień dostępu grę na wszystkich poziomach.
2. Gra zawiera informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu oraz prowadzenia rozgrywki, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka.
3. Gra uwzględnia dynamiczne dostosowywanie poziomu trudności w zależności od osiągnięć gracza korzystającego z ułatwień dostępu.
4. Gra umożliwia pominięcie sekwencji akcji i powrotu do zwykłej rozgrywki opartej na narracji i śledzeniu w sytuacji braku możliwości spełnienia kryteriów dostępności.
5. Gra posiada rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie, pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć).
6. Gra umożliwia korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli gra tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik.
7. Gra uwzględnia możliwość działania w trybie okienkowym i pozwala innym aplikacjom na działanie.
8. Gra ma wbudowane tryby lub ustawienia kompensujące brak szybkości lub precyzji.
9. Gra w trybie multiplayer umożliwia ustawienie preferencji dobierania gracza (ustawienie preferencji gry wieloosobowej online z innymi osobami korzystającymi z ułatwień dostępu lub bez nich, które mogą zapewnić przewagę konkurencyjną).
10. Gra umożliwia użytkownikom korzystanie z jak największej liczby zmiennych konfiguracji gracza.
11. Gra powinna zawierać tutorial pokazujący, jak korzystać z ułatwień dostępu, do którego można wrócić w każdym momencie gry.
12. Gra umożliwia korzystanie z kontekstowej pomocy w czasie rozgrywki.
13. Gra powinna zawierać tryb nauki oraz tryb pełnej rozgrywki w celu przećwiczenia dopasowania trybu dostępności w rozgrywce.
14. Gra dla wszystkich elementów nieinterpretowalnych stosuje funkcję ukrywania treści.
15. Gra umożliwia korzystanie z elementów sterujących w prosty sposób lub zapewniający alternatywę umożliwiającą taki sposób poruszania się (schemat poruszania się po menu i grze powinien być taki sam).
16. Mechanika gry powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika oraz wprowadzania danych, powinna też być taka sama w menu gry jak w samej rozgrywce;
17. Wprowadzanie lub wybór danych powinno odbywać się za pomocą prostych mechanizmów,



- a nie wielu jednoczesnych działań (np. kliknięcie/przeciągnięcie lub przesunięcie).
18. Gra powinna wykorzystywać dobre praktyki w nawigowaniu w różnych technologiach, np. ekranów dotykowych czy współpracy z czytnikami ekranu.
 19. Gra powinna umożliwiać dostęp do gry za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych lub gra ma wbudowany moduł udźwiękowiający wszystkie treści gry.
 20. Gra umożliwia dostęp do menu w jednym miejscu, użytkownik ma możliwość skorzystania ze stacjonarnego menu w trakcie rozgrywki, które usytuowane jest w jednym miejscu.
 21. Gra umożliwia użytkownikowi korzystanie z funkcjonalności makr, tj. z możliwości skonfigurowania złożonych sekwencji działań, które można następnie wykonać jednym kliknięciem lub naciśnięciem klawisza.
 22. Gra uwzględnienia możliwość prowadzenia rozgrywki w pionie, jak i poziomie.

Gra musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- z zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. zaburzeniem ze spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości graczy ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów; możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez gracza tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- stosowanie liniowego logicznego układu bez rozrzucania treści po całej stronie;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów postaci;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie regulacji poszczególnych dźwięków dla poszczególnych elementów gry oraz oddzielenie elementów dźwiękowych muzyki i innych efektów gry;
- możliwość wyłączenia animowanego tła;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku gracza;
- nagrane instrukcje głosowe dla tekstów, również menu i instalatora;
- nawigacja głosowa informująca o położeniu obiektów;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- stosowanie audiodeskrypcji do wszystkich elementów, zdarzeń na ekranie, o których lektor nie opowiada bezpośrednio;
- postacie w grze i istotne elementy gry powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami gry.



Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- wyróżnienie wizualne postaci, która mówi w danym momencie oraz innych istotnych elementów (np. alarmów);
- budowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- rozbijanie treści na sekcje, listy, obrazy i wideo;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów gry, w tym wyciszenie muzyki tła;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo;
- umożliwienie dostosowania dźwięku do własnych wymagań, a także włączenie wskazówek wizualnych dotyczących zdarzeń dźwiękowych;
- oddzielenie efektów dźwiękowych muzyki i innych efektów gry;
- stosowanie prezentacji wizualnej dla dźwięku kierunkowego np. wskazanie strzałką skąd pochodzi dźwięk.

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- tworzenie dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- umożliwienie zmiany konfiguracji klawiszy i przycisków;
- zapewnienie obsługi interfejsu za pomocą tego samego kontrolera;
- umożliwienie dostosowania czułości kontrolera;
- zapewnienie wsparcia różnych rodzajów kontrolerów;
- niestosowanie ruchomych elementów interfejsu (np. menu);
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- umożliwienie zmiany prędkości gry;
- umożliwienie dostosowania wyglądu interfejsu do własnych preferencji i potrzeb gracza;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych stonowanych barw;
- używanie prostego języka bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów podczas pierwszego kontaktu gracza z grą;
- uwzględnianie wieku graczy w zakresie używanego słownictwa (trudne terminy muszą być wyjaśnione);
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochyłania tekstu i pisania wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;



- używanie wyjaśnienia, co się stanie po zakończeniu zadania;
- umożliwienie wyłączania dźwięków ekranu;
- niestosowanie powtarzających się intensywnych błysków i migających obrazów;
- zapewnienie łatwego dostępu do ponownego odtworzenia instrukcji i narracji;
- umożliwienie łatwego dostępu do pomocy, menu i instrukcji gry;
- dostosowanie prędkości gry, powrotu do wcześniejszych etapów, możliwość zatrzymania gry w wybranym momencie;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby;
- umożliwienie wybrania przez gracza poziomu trudności wyzwań;
- umożliwienie pomocy przy sterowaniu np. celowaniu, skakaniu, bieganiu;
- zapewnienie funkcji automatycznego zapisu gry;
- zachowanie indywidualnych ustawień na profilu gracza;
- umożliwienie dostosowania czułości kontrolera;
- niestosowanie ruchomych elementów interaktywnych interfejsu;
- wprowadzenie opcji włączenia ignorowania przypadkowego użycia przycisku;
- umożliwienie wsparcia nawigacji poprzez skierowanie kamery w stronę następnego celu.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury lub myszy;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu gry. Beneficjent konkursowy / producent gry powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Gra musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier edukacyjnych”.

1. Silnik gry

- Gra powinna być opracowana na silniku umożliwiającym efektywną implementację mechaniki 2.5D oraz elementów rotacji otoczenia, takich jak **Unity** lub **Unreal Engine**.
- Silnik powinien wspierać zaawansowaną fizykę, aby dokładnie odwzorować ruch obiektów interaktywnych (np. lustra, przesuwane bloki, mechanizmy starożytne).

2. Mechanika rozgrywki

- **Rotacja świata:** Implementacja rotacji przestrzeni inspirowana grą **FEZ**, jednak używana tylko w wybranych momentach (np. przy skrętach korytarzy, podczas manipulacji lustrami lub rzeźbami) i w kontekście zagadek.
- **Interaktywność zagadek:** System zagadek oparty na interakcji z otoczeniem (przesuwanie luster, dźwignie, mechanizmy) – elementy muszą być intuicyjne i łatwo wchodzić w interakcje.
- **Zagadki narracyjne:** Wprowadzenie dynamicznego systemu dialogów, inspirowanego grą **Oxenfree**, gdzie gracz poprzez odpowiedzi dialogowe ma wpływ na interakcje z NPC-ami oraz bogami. System dialogów powinien reagować na wybory gracza i mieć wpływ na fabułę i zagadki.
- **Zarządzanie zasobami:** System zarządzania ograniczonymi zasobami (np. zdrowie, jedzenie, monety) będzie elementem strategicznym, wpływającym na decyzje gracza.

3. Świat gry i eksploracja

- **Świat 2.5D:** Gra będzie rozgrywana w środowisku 2.5D, gdzie elementy przestrzeni będą stylizowane na rysowane środowisko z możliwością rotacji w wybranych sekcjach.
- **Poziomy gry:** Opracowanie 9 unikalnych poziomów grobowca, każdy z własnym motywem, opartym na mitologii i kulturze starożytnego Egiptu.
- **Interaktywne otoczenie:** Wszystkie elementy środowiska (ściany, przedmioty, hieroglify) powinny być interaktywne i wchodzić w interakcje z graczami w kontekście zagadek i eksploracji.

4. Warstwa fabularna i narracyjna

- **Scenariusz:** Główna oś fabuły oparta na narracji, gdzie gracz odkrywa kolejne elementy historii związanej z grobowcem Tutanchamona i egipskimi bogami. Wprowadzenie różnych zakończeń na podstawie wyborów gracza.
- **Narracja wizualna i dźwiękowa:** System dynamicznej narracji, wspomaganej przez klimatyczne efekty dźwiękowe, rozmowy postaci oraz sekwencje filmowe (cutszenki) w kluczowych momentach.

5. Grafika

- **Styl artystyczny:** Ręcznie rysowana grafika w 2.5D inspirowana grą **Oxenfree** – minimalistyczna, ale z głębią, umożliwiającą wyraźne odzwierciedlenie atmosfery tajemniczości i starożytności.
- **Animacje:** Płynne animacje postaci oraz interakcji z elementami otoczenia (np. otwieranie sarkofagów, przesuwanie luster, walki z pułapkami).
- **Efekty oświetleniowe:** Gra powinna zawierać zaawansowane efekty świetlne, które podkreślą atmosferę eksploracji w zaciemnionych tunelach oraz rozwiązywanie zagadek z użyciem światła (np. promienie luster).
- **Ręcznie rysowana grafika:** Wszystkie elementy graficzne, w tym tła, postacie, przedmioty interaktywne, muszą być ręcznie rysowane, zgodnie ze stylem artystycznym inspirowanym grą **Oxenfree**. Grafika powinna być zoptymalizowana do użycia w środowisku 2.5D z efektami oświetleniowymi.
- **System dynamicznego oświetlenia:** Mechanizmy światła, takie jak pochodnie, promienie lustrzane, czy inne źródła światła, muszą wspierać dynamiczne oświetlenie. W szczególności dotyczy to zagadek opartych na manipulacji światłem, np. w zadaniach z lustrami.



- **Efekty atmosferyczne:** Implementacja efektów atmosferycznych (mgła, pył, woda, opary) dla zwiększenia immersji podczas poruszania się po grobowcu.

6. Animacje i efekty specjalne

- **Animacje postaci:** Ruch postaci, interakcje z otoczeniem (np. otwieranie sarkofagów, przesuwanie bloków, unikanie pułapek) powinny być płynne i realistyczne, z zachowaniem klimatu gry 2.5D.
- **Sekwencje filmowe (cutszenki):** Kluczowe momenty fabularne, jak spotkania z bogami, odkrycie ważnych artefaktów czy rozwiązanie głównych zagadek, muszą być przedstawione w formie krótkich animacji (cutszenek), które wspierają narrację.

7. System interakcji i zagadek

- **System dialogowy:** Dynamiczny system dialogowy inspirowany grą *Oxenfree*, który pozwala graczowi na wybór odpowiedzi w czasie rzeczywistym. System ten powinien mieć wpływ na rozwój fabuły oraz rozwiązywanie zagadek, w tym interakcje z NPC-ami (kapłani, bogowie).
- **Interaktywne zagadki:** Zagadki powinny wykorzystywać elementy fizyki (np. przesuwanie luster, bloków, otwieranie przejść), z możliwością manipulowania obiektami przez gracza. Kluczowe mechaniki zagadek powinny być zoptymalizowane pod kątem łatwej interakcji i responsywności.

8. Dźwięk i muzyka

- **Ścieżka dźwiękowa:** Dźwięk inspirowany kulturą starożytnego Egiptu, który buduje atmosferę tajemnicy i niepokoju. Dynamiczna ścieżka muzyczna, zmieniająca się w zależności od sytuacji w grze (np. intensywna muzyka podczas rozwiązywania zagadek lub podczas spotkań z bogami).
- **Efekty dźwiękowe:** Dźwięki otoczenia (kroki, szum wiatru, kapanie wody) oraz interakcji (przesuwanie bloków, otwieranie drzwi, zderzenia z pułapkami) powinny wspierać immersję i ułatwiać nawigację po grobowcu.

9. System progresji

- **Postęp gracza:** Każdy poziom będzie związany z postępem fabularnym oraz umiejętnościami postaci (np. znajdowanie przedmiotów, które pomagają rozwiązać zagadki na kolejnych poziomach).
- **Interakcje z NPC-ami:** Gracz wchodzi w interakcje z NPC-ami (kapłani, bogowie), od których zależy progres w grze. Wybory gracza w tych interakcjach wpływają na dostęp do pewnych przedmiotów lub sposobów rozwiązania zagadek.

10. Zapis i ładowanie gry

- **System checkpointów:** Gra powinna mieć automatyczny system zapisu w kluczowych momentach (np. po rozwiązaniu zagadki, po interakcji z bogiem) oraz opcję manualnego zapisu gry na żądanie gracza.
- **Przywracanie stanu gry:** Gracz powinien mieć możliwość kontynuowania gry od ostatniego punktu kontrolnego lub ostatniego manualnego zapisu.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Gra musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier edukacyjnych”.

1. Wybór silnika gry

- **Silnik gry:** Gra powinna być opracowana na silniku, który wspiera zaawansowaną mechanikę 2.5D z rotacją otoczenia oraz zagadki z elementami manipulacji przestrzenią. Zalecane silniki to **Unity** lub **Unreal Engine**, które oferują szeroki zakres narzędzi do tworzenia gier 2.5D z możliwością łatwego rozwoju i wsparciem dla PC (Windows).
- **Wsparcie dla rozdzielczości:** Gra powinna być zoptymalizowana pod rozdzielczości od Full HD (1920x1080) do 4K (3840x2160), z możliwością automatycznego skalowania interfejsu użytkownika i optymalizacji zasobów graficznych.

2. Rotacja otoczenia i mechanika 2.5D

- **Implementacja rotacji:** Mechanizm rotacji otoczenia (inspirowany grą **FEZ**) powinien być zaimplementowany tylko w wybranych momentach rozgrywki, takich jak skrety korytarzy,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



przejścia do nowych sekcji czy rozwiązywanie kluczowych zagadek, np. związanych z manipulacją lustrami czy rzeźbami.

- **Optymalizacja rotacji:** System rotacji otoczenia musi być zoptymalizowany pod kątem płynności działania na różnych konfiguracjach sprzętowych, bez opóźnień w animacjach oraz interakcjach z otoczeniem.

3. Świat gry i eksploracja

- **Poziomy grobowca:** Stworzenie 9 poziomów grobowca, każdy o unikalnym charakterze związanym z mitologią egipską i różnymi aspektami starożytnej cywilizacji (bogowie, piramidy, Nil, świątynie). Każdy poziom powinien zawierać różnorodne środowiska i elementy interaktywne.

4. Dźwięk i muzyka

- **Efekty dźwiękowe:** Wysokiej jakości efekty dźwiękowe wspierające interaktywność i immersję (np. odgłosy kroków, przesuwanie obiektów, efekty dźwiękowe pułapek, echa w tunelach). Każda interakcja w grze powinna być odpowiednio udźwiękowiona.
- **Muzyka:** Klimatyczna ścieżka dźwiękowa inspirowana kulturą starożytnego Egiptu, która zmienia się dynamicznie w zależności od wydarzeń w grze, podkreślając momenty napięcia, eksploracji i rozwiązywania zagadek.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

