

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEJ GRY EDUKACYJNEJ

1. Metryczka gry

Tytuł gry	Lochy
Numer gry	5.1
Autorzy scenariusza	Alicja Barbeka
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-graficznych	Paweł Tomaszek
Weryfikacja językowa	Elżbieta Chraślowska
Gatunek gry	łamigłówka/puzzle Escape Room
Grafika	stylizowana rysowana
Liczba graczy	MP (Multi Player): Co-op (tryb kooperacji)
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 matematyczno-informatyczny przyrodniczy artystyczny



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis gry

Skrócony opis gry

Gra kooperacyjna dla dwóch graczy, którzy wspólnie przemierzają lochy, rozwiązując zagadki oparte na polskich legendach i podaniach regionalnych. Gracze muszą współpracować, aby pokonać przeszkody i odkrywać tajemnice, przy czym niektóre zadania wymagają współdziałania w tym samym czasie, a inne działania w różnych czasach (przeszłość i teraźniejszość). Gra rozwija wiedzę historyczną i literacką, zachęcając graczy do odkrywania bogactwa polskiej kultury ludowej.

Opis merytorycznej koncepcji gry

Gra opiera się na znajomości legend i podań polskich. Służy utrwaleniu lub zdobyciu wiadomości o polskich legendach i podaniach związanych z danym regionem.

Główne mechanizmy rozgrywki

- Dwaj gracze, wchodząc do lochu, muszą znaleźć drogę wyjścia, pokonując po drodze różne przeszkody i rozwiązując zadania na wielu poziomach trudności.
- W trakcie wędrówki gracze znajdują teksty legend i podań. Mogą też spotkać postacie, które streszczają im tekst. Jeśli się z nimi nie zapoznają, będą musieli wrócić do miejsca, gdzie tekst został znaleziony i jednak się z nim zapoznać, gdyż zadania będą polegały na znajomości treści podań. Zakładamy, że uczniowie znają niektóre teksty podań z lekcji lub własnej lektury. W treści podań znajdują się informacje i podpowiedzi, które ułatwią graczom wykonanie zadań.
- Teksty podań w całości znajdują się na mapach poszczególnych regionów. Gracze klikają myszką na ikonę zamku lub miejsca, gdzie ukryty jest tekst podania/legendy.
- Przed wejściem do lochu gracz musi skompletować strój z epoki, a jego elementy wybiera z zasobu strojów na podstawie opisu.
- Gracz przed wejściem do lochu otrzymuje **główne zadanie** do wykonania, po drodze musi wykonać jeszcze inne zadania, które będą się pojawiały w trakcie wędrówki.
- W lochach gracze spotykają różne bestie, duchy, duszki, z którymi muszą się zmierzyć, jedne są przychylne, inne nie. Do wyboru [w:] Zych P., Vargas W. *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.
- W każdym lochu gracz rozwiązuje zagadki nie tylko oparte na treści podań, ale też z innych przedmiotów, np. biologii, historii, geografii, plastyki (powinny być one związane z treścią podań i środowiskiem, w którym się one rozgrywają), w tym także zagadki językowe i ortograficzne nawiązujące do treści podań.
- W każdym lochu gracz poznaje przysłowia, wyrażenia i zwroty związane z treścią podań/legend.

Główny cel gry: Gracze szukają skarbu Inków.

- 1) Na początku gracze zapoznają się ze skróconą historią skarbu Inków ukrytego w Polsce, co ma ich zachęcić do poszukiwania skarbu. Gra kończy się, gdy gracze przejdą wszystkie lochy i podziemne przejścia oraz znajdą wszystkie informacje o skarbie Inków. Klucze, wskazówki będą znajdowali w każdym lochu.
- 2) Gracz jest wyposażony w pudełko, w którym umieszcza fragmenty **Słonecznego Dysku Inków**. Jedną z napotkanych w lochu bestii (do ustalenia, która) będzie się starała wykraść pudełko z fragmentami dysku. Po przejściu każdego lochu gracz będzie dostawał fragment dysku, który zostanie w całości złożony po ostatnim etapie gry. Kiedy połączy wszystkie odnalezione elementy, dysk wyświetli mu hologram miejsca, gdzie znajduje się skarb - **zamek w Niedzicy**. Każdy z poziomów gry kończy się uzyskaniem sprawności. W każdym z lochów jest jakieś **zadanie główne** do wykonania.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- 3) Grę otwiera mapa Polski z zaznaczonymi regionami oraz miejscowościami, w których znajdują się ikony autentycznych zamków i teksty podań/legend w całości. Mapa jest podzielona na regiony, ale zaznaczają/podświetlają/migają tylko te, w których będą znajdowały się lokacje gry. Na początku na mapie aktywny jest tylko pierwszy region - **Wielkopolska**. Kolejne uaktywniają się po skończeniu pierwszego, a gracz oprócz fragmentu słonecznego dysku otrzymuje informację, w którym regionie ma poszukać kolejnego fragmentu, np. wiadomość, że kolejny fragment został ukryty w Tatrach. Do wizerunków zamków dołączone są krótkie informacje o ich historii i fragmenty, całości lub streszczenia podań niezbędne do wykonania zadań. Informacja zostaje przedstawiona w postaci intro.
- 4) Przed wejściem gracze kompletują strój zgodny z epoką, do której przenoszą się, wchodząc do lochu. Następnie wchodzi przez drzwi/jamę do środka. Po wejściu do lochu uaktywnia się w prawym górnym rogu mapa, która będzie się odkrywać wraz z poruszaniem się postaci po lochu. Mapa przedstawia labirynt korytarzy i ma pomóc w przemieszczaniu się między nimi i docieraniu do ukrytych komnat lub tajnych pomieszczeń. Znajdowane po drodze przedmioty związane są z realizacją zadania, które gracze wykonują na podstawie tekstu legendy lub podania. Graczom podczas wędrówki towarzyszą bestie i stwory zamieszkujące lochy/piwnice, które pomagają w wędrówce i rozwiązywaniu zagadek lub wprowadzają w błąd i zwodzą na manowce. Nie od razu gracze mogą wejść do wybranego lochu, będzie to zależało od punktów siły i wiedzy, jakie uzbierają w plecaku/torbie/worku po przejściu pierwszego etapu.

LOKACJA 1: W korytarzach pod grodem (podania wielkopolskie)

Na początek - poziom najłatwiejszy, rozgrywa się w ponurych lochach grodu i opiera się na tekstach podań z Wielkopolski. W ścianach lochu widać umocnienia, kamienie, glinę, drewno, może kapać woda.

Przed wejściem gracz kompletuje strój słowiańskiego wojownika i w intro dowiaduje się, co jest celem penetracji lochu. Po przejściu połowy lochu zapoznaje się z podaniami/legendami średniowiecznymi i przebiera się w zbroję średniowiecznego rycerza. Nazewnictwo poszczególnych elementów zgodne z epoką.

Gracz otwiera wejście do lochu pod grodem w Gnieźnie.

Po otwarciu wejścia otrzymuje informacje o podaniach, z jakimi powinien się zapoznać przed wędrówką, ich znajomość ułatwi graczowi poruszanie się w lochu. Postacie mogą skakać, biegać, kucać, czołgać się.

Podania:

- *Podanie o Lechu, Czechu i Rusie* oraz o dębach rogalińskich;
- *Podanie o Piaście Kołodzieju*;
- *Podanie o Popielu* (Mysia Wieża, myszy);
- *Legenda o złotym tronie* (Chrobry),
- *Życie i śmierć świętego Wojciecha* (katedra w Gnieźnie, Drzwi Gnieźnieńskie);
- *Królewska kopka* (Łokietek, herb Choczy)
- *Koło koło Koła* (Kazimierz Wielki-nadanie praw miejskich)
- *Konie ratunkowe* (powstanie Konina, herb)
- *Biała Dama z Kórnika* (Kórnik)
- *Wielkie zęby* (powstanie miasta Piła)
- Legendy o Poznaniu, *Lech poznał* (o Poznaniu, koziołkach, krukach, świętomarcińskie rogale)
- *Rogalin* (powstanie Rogalina, dęby rogalińskie)
- *Kazimierz Wielki kumem* (Kazimierz Trzaska, kum, chrzest, kmieć, Kazimierz Wielki).

Interaktywna mapa Wielkopolski z zaznaczonymi miastami: Gniezno, Kruszwica, Ostrów Lednicki, Chocza, Koło, Konin, Kórnik, Piła, Poznań z sylwetkami zamków z krótkimi historycznymi opisami. Po rozwiązaniu zadania/zadań/zagadek utworzonych na podstawie powyższych podań lub legend z danej miejscowości odznacza się ona na mapie jako zrealizowana.

Gracze w trakcie wędrówki zdobywają sprawności, szukają łuczywa, czytają mapy, zbierają tajemnicze kluczyki, które będą otwierały skróty lochu lub zamykały, łapią myszy lub uciekają przed nimi, mierzą się z bestiami ukrytymi w lochach.

Bestie: Trach, Płachytka, Pikulnik, Płamęta [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

Przykładowe zadania, które będą wykonywali gracze:

- określanie kierunków świata na podstawie wędrówki braci Lecha, Czechy i Rusa,
- budowanie gniazda orła,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- budowanie grodu, nazywane poszczególnych jego elementów,
- łowienie określonej ilości ryb w Gople, gracz identyfikuje ryby żyjące w jeziorach Wielkopolski,
- ucieczka przed myszami, gracz neutralizuje je, dając im uzbierane po drodze ziarenka, ma do wyboru pokarm, którego myszy nie jedzą, musi wybrać właściwy spośród owadów, dżdżownic, nasion, owoców itp.,
- wyjaśnianie przysłów związanych z danymi podaniami i legendami,
- strzyżenie Ziemowita,
- pieczenie rogali świętomarcińskich (odważa składniki, ustawia temperaturę),
- dopasowywanie herbów do miast (Gniezno, Kruszwica, Ostrów Lednicki, Chocza, Koło, Konin, Kórnik, Piła),
- odmierzanie złota na wykupienie zwłok św. Wojciecha,
- ćwiczenie ortografii, frazeologii (zgromadzenie słów z trudnością ortograficzną, związanych z danym podaniem lub legendą oraz związków frazeologicznych).

Zadanie główne: ułożenie drzewa genealogicznego pierwszych Piastów, gracz po drodze zbiera fragmenty starej kroniki z przydomkami władców, które potem wykorzysta przy układaniu drzewa. Gracz, rozpoczynając pierwszy poziom, może mieć stylizowany starodruk z nieuzupełnionym pustym drzewem genealogicznym pierwszych Piastów. Pierwszych władców wywodzących się z Piastów historycznych było dziewięciu. Można więc po realizacji zadań opartych na każdej legendzie przyjąć, że nagrodą za ukończenie jest pojawienie się na drzewie podobizny jednej postaci podpisanej imieniem i przydomkiem (jeśli był) oraz datami śmierci i urodzin. Niekoniecznie po kolei. Można ewentualnie drzewo poszerzyć o założyciela dynastii i trzech władców legendarnych. Daje to dodatkowe 4 legendy do zrealizowania. Wtedy postacie legendarne mogą pojawiać się przy okazji realizacji legendy z nimi związanej. Na drzewie wówczas trzeba by dodać podpisy, np. z boku klamra obejmująca określone fragmenty drzewa: założyciel dynastii, władcy legendarni, władcy historyczni. Można też dodać jeszcze trzy legendy, w których nagrodą będą korony, które pojawią się przy królach. Gracze dodatkowo zbierają po drodze ziarenka ukryte w lochu, po drodze karmią wszystkie myszy, jeśli wykonają zadanie, ukaże się im wyjście. Po wykonaniu zadań gracz wychodzi z lochu i przechodzi do następnego, dzięki zdobytym sprawnościom.

LOKACJA 2: W krętych korytarzach tatrzańskiej grot

Mapa Małopolski z zaznaczonymi miejscami/miastami, które stają się aktywne po wykonaniu zadań na podstawie danego podania lub legendy:

(Pieniny, Tatry, Podhale, źródło Wisły, Zakopane, Krościenko, Morskie Oko, Melsztyn, Stary Sącz) Gracze kluczą po korytarzach grot górskich, należy zadbać o nastrój, powinna się w nich znaleźć fauna i flora górskich grot, stalaktyty i stalagmity. Gracze mijają podziemne źródła i jeziorka, napotykają zwierzęta żyjące w grotach. Na przykład gracz musi przejść przez korytarz grot tak, aby nie obudzić nietoperzy. Powinien otrzymać wskazówkę, by po drodze zebrać owady, którym się żywią te ssaki i je nakarmić (tutaj warto wpleść zadania z biologii dotyczące owadów).

Przed wejściem gracz kompletuje strój góralski. Po otwarciu wejścia do jaskini (odsunięcie głazu itp.) otrzymuje on informacje o podaniach/legendach, z jakimi musi/powinien się zapoznać przed wędrowką lub w trakcie wędrowki, gdyż ułatwi mu to poruszanie się w korytarzach jaskini.

W trakcie wędrowki spotyka duszki, bestie dobre i złe, które albo pomagają, albo zwodzą i straszą, kradną, wprowadzają w błąd.

Bestie: Brzegina, Dziwożony, Gnieciuch, Harcak, Oparnice, Rzepiór, Trusia, Płanetnik [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

Zadanie główne ("podchwytliwe"): obudzenie rycerzy w Tatrach (jeśli gracze nie zapoznają się dokładnie z podaniem o rycerzach w Tatrach, będą starali się obudzić rycerzy), można wyposażyć ich w narzędzia do budzenia i wtedy poziom nie może być skończony. Wędrowkę należy zacząć od początku, gdyż podanie mówi, że rycerzy nie da się obudzić.

Przykładowe zadania, które gracz będzie wykonywał w oparciu o teksty podań i legend:

Na początku wędrowki gracze znajdują instrukcję dotyczącą cech gatunkowych podania i legendy. Na koniec wędrowki muszą pogrupować teksty, wskazując ich cechy gatunkowe.

Przykładowe zadania dla gracza:

- skompletowanie stroju Janosika;
- odnalezienie przedmiotów schowanych w lochach: ciupagi, koszuli i pasa Janosika;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- wyznaczenie biegu rzeki od źródeł do ujścia i wskazanie na mapie źródła Wisły
- zgonienie owiec z hali do zagrody;
- zaznaczenie Karpat na mapie i wskazanie najwyższych szczytów;
- wyjście bez szwanku ze spotkania z niedźwiedziem (ucieczka, ukrycie się itp.);
- rozróżnianie gatunków grzybów jadalnych od niejadalnych.

Przykładowe zadania z biologii:

- łańcuchy pokarmowe w rzece - układanie organizmów w odpowiedniej kolejności;
- wskazywanie zanieczyszczeń w rzece;
- wskazywanie elementów fauny i flory rzeki;
- wybieranie organizmów żyjących w rzece;
- podział organizmów na te żyjące tylko w wodzie i wodno-lądowe itp.

Podania/legendy, które gracze powinni znać, mogą zapoznawać się z nimi po drodze – w trakcie gry:

- *Jak powstały Karpaty* (Karpaty),
- *Podanie o Wiśle* (źródło Wisły, Polanie, górale, Wisła Czarna, Wisła Biała),
- *Legenda o Podhalu* (Podhale, hala, turnia)
- *O śpiących rycerzach w Tatrach* (Tatry, bacca, juhas, kosodrzewina, Chrobry, rycerz),
- *Morskie Oko* (Morskie Oko, górskie jezioro),
- *Jak Sobanek planetnika gościł* (planetnik, Zakopane);
- *O Janosiku* (harnaś, zbójcy);
- *Jak Dunajec popłynął* (źródło Dunajca),
- *Spytek, rycerz z Melsztyna* (chan, Złota Orda, Tatarzy, Władysław Jagiełło),
- *Dawno temu w Starym Sączu* (św. Kinga/Kunegunda, Stary Sącz, legenda, Bolesław Wstydlivy),
- *Grzyby* (legenda, powstanie grzybów),
- *Legenda o św. Kindze uciekającej z mniszkami przed Tatarami* (Krościenko, Pieniny.

[w: G. Królikiewicz, Z. Kruczek, *Szlakami legend pienińskich*, Kraków 1982, str.14]

Po wykonaniu zadań gracze wychodzą z korytarzy groty i przechodzą do następnej lokacji, dzięki zdobytym sprawnościom. Zadania muszą być tak skonstruowane, aby gracze utrwaliли informacje o podaniach i legendach oraz umieli odróżnić podanie od legendy (*Grzyby*, św. Kinga, św. Jadwiga).

LOKACJA 3: W lochach pod Rynkiem Głównym w Krakowie

Plan Krakowa i okolic z zaznaczonymi miejscami, w których rozgrywają się wydarzenia legendy lub podania (Wawel, Wisła, ul. Smocza (grota smoka), Rynek Główny, plac Mariacki, ul. Szczepańska). Przed wejściem gracze kompletują ludowy strój krakowski.

Gracze wchodzi do kamienicy przy ulicy Szczepańskiej, kierując się do piwnicy, znajdują wejście do tajemnych korytarzy.

Zadanie główne: zabicie smoka nękającego Kraków (należy zebrać po drodze siarkę, aby napchać nią skórę barana).

Legendy i podania, które gracz znajduje i czyta po drodze:

- *Pieśń Słowana* (Wawel, smok wawelski, Wanda, Wisła),
- *O lajkoniku* (Tatarzy, hejnał),
- *Stopka Królowej Jadwigi* (kościół Mariacki, cechy, rzemiosło),
- *Głowy wawelskie* (Wawel),
- *Wiano św. Kingi* (Wieliczka, Węgry, Bolesław Wstydlivy),
- *Wieże Kościoła Mariackiego* (kościół Mariacki, styl gotycki, ołtarz mariacki, mieszczanie),
- *Krzysztofory* (ul. Szczepańska),
- *Pan Twardowski* (Podgórze w Krakowie, Olkusz, Pieskowa Skała, bies),
- *Jak magik z Krakowa nabrał śląskiego zbójnika* (Wawel, Zygmunt III Waza),
- *Diabelski most* (Ojców, frazeologizm: Jak dziura w moście),
- *Raz w roku na Wawelu* (dzwon Zygmunta),
- *Królewskie polowanie w Niepołomicach* (Niepołomice, Zygmunt Stary, Bona, Stańczyk),
- *Alchemik z Pieskowej Skały* (Pieskowa Skała),
- *Podanie o żółtej ciżemce* (kościół Mariacki, Ołtarz Mariacki, Wit Stwosch, Kazimierz Jagiellończyk, gotyk),
- *Lajkonik* (Tatarzy, flisacy, flis po Wiśle),
- *Hejnał z wieży Mariackiej* (hejnał, budowa trąbki, Tatarzy).



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Przykładowe zadania, wykonywane w oparciu o teksty podań i legend:

Aby wyjść z lochu, gracze muszą zabić/zneutralizować smoka: złapać barana, poszukać siarki i podłożyć smokowi. Smok nęka graczy przez całą drogę, dlatego te zadania trzeba będzie wykonywać na czas.

W korytarzach należy znaleźć księgę, w której będą znajdowały się definicje legendy i podania. Gracz musi najpierw odczytać podania, rozwiązać zadania, a potem legendy.

Na koniec gracze wpadają "w łapy" pani Twardowskiej, aby wyjść z lochu, będą musieli na przykład:

- odpowiedzieć na pytania związane z cechami gatunkowymi legendy i podania;
- skompletować strój diabła z podania o Twardowskim;
- zaznaczyć na mapie miejsca prac diabła z podania o Twardowskim;
- stworzyć mikstury pana Twardowskiego (chemia);
- wskazać cechy katedry gotyckiej (plastyka);
- dobrać elementy stroju Lajkonika i nazwać je.

Przykładowe zadanie z plastyki:

Lajkonik jest jednym z symboli Krakowa, związanym z krakowską tradycją. Na podstawie opisu Lajkonika dodaj brakujące elementy do przedstawionego rysunku i pomaluj całość w szerokiej gamie barwnej.

Opis: *Lajkonik to brodaty jeździec, który porusza się na sztucznym koniku przytwierdzonym do pasa. Ubrany jest w ozdobny strój z szerokimi rękawami, kontusz przypominający długi płaszcz, wysokie buty oraz spodnie z czerwonego płótna. Na głowie nosi bogato zdobiony turban, zwieńczony półksiężycem i wysadzany koralikami. Konik ma czaprak (okrycie), który spływa na ziemię, a głowa konia jest ozdobiona dzwonkami i piórami. Lajkonik nosi buławę, którą uderza, przynosząc szczęście tym, których dotknie.*

Przykładowa zagadka z plastyki:

Kto jest autorem ołtarza w Bazylice Mariackiej?

Gracz wybiera materiał, z jakiego został zrobiony ołtarz i narzędzia rzeźbiarza.

Spośród zabytków przedstawionych na fotografiach wybiera te, które znajdują się w Krakowie.

Do wykorzystania w tej lokacji tekst A. Mickiewicza *Pani Twardowska*;

W wędrówce przeszkadzają bestie: Leleń, Paskudy, Skrzaty, Wily Stukacz [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

LOKACJA 4: W piwnicach warszawskiej kamienicy

Mapa Mazowsza i Warszawy z zaznaczonymi zamkami i miejscami, ulicami, w których dzieją się wydarzenia opisane w podaniach i legendach. Przed wejściem gracz kompletuje strój ułana z czasów Księstwa Warszawskiego i dobiera drużynę/postacie.

Gra opiera się na tekstach podań związanych z Mazowszem:

- *Studnie królowej Anny* (uliczki, plan miasta, Anna Jagiellonka);
- *Szabla króla Zygmunta* (Zygmunt III Waza, Władysław IV);
- *Złota kaczka* (Krzywe Koło, Warszawa);
- *Bazyliśzek* (ulice Warszawy);
- *Syrena* (Wisła);
- *Przysłowie* lub *Słowo się rzekło kobyłka u płotu* (słowo się rzekło, kobyłka u płotu, Sobieski);
- *Wars i Sawa* lub *Przedziwna opowieść o Warsie i Sawie* (budowa grodu, Kazimierz Odnowiciel);
- *Legenda o mieczu i tarczy* (syrena);
- *Plac Trzech Krzyży* (pisownia nazw placów, ulic);
- *Zwierciadło pana Twardowskiego* (Zygmunt August, Barbara Radziwiłłówna);
- *Toruńskie pierniki* (Toruń).

Zadanie główne: wydanie uzbieranych po drodze dukatów.

Gracz będzie miał możliwość wydania lub niewydania zdobytych dukatów. Jeśli zrobi to zgodnie z treścią podania o złotej kaczce, przechodzi do kolejnego lochu. Jeśli nie, musi zacząć zadania od początku. Z tego względu w tej części gry potrzebne będą też zadania podchwytliwe, niezgodne z treścią podania.

Przykładowe zadania, które gracze będą wykonywali w oparciu o teksty podań i legend:

- gracze szukają drogi do skarbów złotej kaczki;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- wytaczają uliczki i Rynek Starego Miasta oraz budynki mieszczące się na rynku: ratusz, kościół, pręgierz, kramy;
- budują kamieniczki kupców i rzemieślników;
- budują studnie królowej Anny;
- po drodze zbierają dukaty i okruchy lustra, aby chronić się przed Bazyliszkiem;
- znajdują przedmioty opisane w podaniach/legendach (jedne przydatne, inne nie);
- pokonują Bazyliszka;
- łowią ryby w Wiśle;
- pieką pierniki według przepisu.

Przykładowe zadanie z matematyki:

Gracz dopasowuje kształty pierników do foremek, w których zostały wypieczone. Rozpoznaje kwadrat, romb, wielokąt itp. Kształty pierników powinny być zbliżone do siebie, powinny się różnić jedynie drobnymi elementami związanymi z symetrią, np.: kształt ludzika, na jednym pierniku prawa ręka w górze, lewa na dole, a na drugim odwrotnie - na jednym prawa noga zgięta, na drugim odwrotnie, głowa zwrócona w prawo/lewo (należy połączyć te trzy lub cztery różniące się cechy). Foremki są w symetrii osiowej z pasującymi piernikami.

Graczom przeszkadzają/pomagają/zwodzą/straszą bestie i stwory zamieszkujące lochy, piwnice: Bazyliszek, Szpuk lub inne [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

Bibliografia: *Legendsy warszawskie. Antologia*, Muzeum Warszawy, Warszawa 2016

LOKACJA 5: Bałtyk - podwodny pałac królowej Juraty

Wędrówka odbywa się po podwodnym pałacu królowej Juraty, gracze zakładają strój pletwonurka i kłuczą po korytarzach podwodnego świata, szukając drogi wyjścia i zbierając kawałki bursztynu. Mapa Bałtyku i wybrzeży z zaznaczonymi miejscami, w których dzieje się akcja legend i podań związanych z regionem.

Zadania, zagadki opierają się tekstach następujących podań:

- *Królowa Bałtyku* (Bałtyk),
- *Legenda o powstaniu Pomorza* (Pomorze),
- *Jak rycerz Szczot Szczecin zakładał*,
- *Legenda o lwach gdańskich* (Gdańsk, ratusz),
- *Legenda o bursztynie* (Bałtyk, zasoby morza),
- *Zatopione miasto* (Hanna Zdzitowiecka),
- *Legenda o soli w Bałtyku* (Bałtyk, zasolenie mórz i oceanów),
- *Legenda o fladrze bałtyckiej* (rybołówstwo, gatunki ryb).

Gracze na początku zapoznają się z treścią podań lub w trakcie wędrówki znajdują krótkie streszczenia podań, poznają cel wyprawy.

Zadanie główne: Uzbieranie kawałków bursztynu i reperacja zniszczonego przez morską burzę fragmentu lub całego pałacu Juraty.

Przykładowe zadania i zagadki:

- polaryzacja bursztynu;
- zasolenie mórz i Bałtyku;
- mini doświadczenie z **biologią**: pokazuje się zbiornik z wodą słodką i słoną, a zadaniem gracza jest uratowanie rosnącej rośliny; należy ją umieścić w odpowiedniej wodzie, zapewnić źródło światła; gracz wykonując zadanie obserwuje, co się dzieje z rośliną gdy umieści ją w słodkiej wodzie (to są prawidłowe warunki dla jej rozwoju, widać jak roślina się rozwija), a co się dzieje z rośliną po umieszczeniu jej w wodzie słonej (warunki nieprawidłowe dla rozwoju , roślina więdnie i usycha);
- nazywanie województw wchodzących w skład Pomorza;
- wyjaśnianie przysłów, frazeologizmów związanych z tematyką morską;
- zagadki ortograficzne na podstawie podań.

Graczom przeszkadzają/pomagają/zwodzą/straszą bestie i stwory zamieszkujące wody: Bogunki, Botnik, Czetlice, Dziwsmits, Gryf, Hermus, Jadzierki, Klabaternik, Smętek lub inne [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

LOKACJA 6: W korytarzach kopalni

Gra opiera się na tekstach podań związanych ze Śląskiem.

Gracze znajdują teksty w różnych częściach kopalnianych korytarzy, rozwiązują zagadki



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



i wykonują zadania związane z treścią podań. Przed wejściem kompletują strój górnika. Po otwarciu wejścia otrzymują informacje o podaniach, z jakimi muszą się zapoznać przed wędrówką, gdyż ułatwi im to poruszanie się w korytarzach. Podziemne korytarze kopalni mają ściany z węgla, drewniane podpory itd. Należy zadbać o odpowiedni nastrój korytarzy.

Zadanie główne: zebranie kawałków węgla (mają określoną wagę i objętość), które na koniec po zważeniu i zmierzeniu oddają Skarbnikowi (jeśli waga nie będzie się zgadzać, to znaczy, że zadania nie zostały poprawnie wykonane).

Podania:

- *Czarne złoto* (Zabrze, węgiel),
- *Barbórka* (Zabrze, św. Barbara),
- *Matka Śląza* (Góra Śląza),
- *Historia szewca Knappa* (Dzierżoniów),
- *O złej Kunegundzie* (Chojnik),
- *Studnia trzech braci* (Cieszyn),
- *Żabi pachol* (Górny Śląsk),
- *Podanie o Skarbniku* (Górny Śląsk),
- *Księżę z Raciborza zwycięzcą Rubezahla* (Racibórz),
- *O gubińskich karzełkach* (Gubin),
- *O Skarbniku ze Srebrnej Góry* (Krosno Odrzańskie),
- *O dzikim rycerzu znad Nysy* (Niemcza),
- *Tu byłem* (Bytom, Kazimierz Odnowiciel),
- *Strażnik podziemi* (Chorzów, skarbnik),
- *Ona wie lepiej* (Częstochowa, obraz Matki Boskiej).

Gracze mają do dyspozycji mapę Śląska Górnego i Dolnego z zaznaczonymi miejscami, sylwetkami zamków lub szybów kopalni z krótkimi historycznymi opisami: Zabrze, Góra Śląza, Dzierżoniów, Chojnik, Cieszyn, Racibórz, Gubin, Krosno Odrzańskie, Niemcza, Bytom, Chorzów, Częstochowa. Po wykonaniu zadań ułożonych na podstawie danego podania, miejscowość odznacza się tak, aby gracz wiedział, że wykonał zadanie. Zadania powinny być oparte na treści podanych powyżej legend i podań.

Przykładowe zadania do wykonania:

- tworzenie słownika gwary śląskiej;
- ćwiczenie ortografii (zgromadzenie słów z trudnością ortograficzną, związanych z danym podaniem lub legendą);

Gracze mierzą się z bestiami, duchami, duszkami napotkanymi w korytarzach kopalni, które pomagają lub przeszkadzają w drodze, np.: Pusteki, Skarbnik, Strzyk, Szarlej, Drak, Rycerz Łagów, Kosztur, Krośnięta, Libera, Meluzyna [w:] *Bestiariusz słowiański*, Bosz 2022.

LOKACJA 7: W sandomierskich lochach

Mapa Podkarpacia z zaznaczonymi miastami/miejscowościami: Rzeszów, Sanok, Przemyśl, Lesko/Sobień, Baranów, Leżajsk, Krasiczyn, Sandomierz, Medyka (tu nie będzie zamku), z sylwetkami zamków z krótkimi historycznymi opisami oraz tekstami legend i podań.

Gra opiera się na tekstach podań związanych z **Podkarpaciem**. Konieczne sprawdzenie przez wykonawcę, jak wyglądają sandomierskie lochy i na tej podstawie zaprojektowanie drogi dla graczy.

Przed wejściem gracze kompletują strój archeologa, do plecaka wkładają potrzebne im narzędzia (wybór należy do gracza, może wybrać nieprzydatne). Wejście do lochu znajduje się w Sandomierzu. Gracze wysłuchują intro o sandomierskich lochach i ich historii.

Po otwarciu wejścia otrzymują informacje o podaniach, z jakimi muszą się zapoznać przed wędrówką, ułatwią one poruszanie się w lochu. Jeśli tego nie zrobią, po drodze spotykają różne postacie, które streszczają opowieść. Gracz może jednak w każdej chwili sięgnąć po tekst, klikając na mapę regionu i odpowiedni zamek/miejsce.

Zadanie główne:

W oparciu o tekst sandomierskiego podania o Halinie Krępiance należy wprowadzić jak najwięcej Tatarów do lochu. Rozwiązywanie zadań i zagadek powoduje wprowadzenie do lochu kolejnych wojowników. Im trudniejsze pytanie, tym więcej wojowników tatarskich wchodzi do lochu. Koniec gry następuje, kiedy wszyscy Tatarzy znikną w lochu, wówczas loch zatrząskuje się, a gracze przechodzą do kolejnej lokacji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Podania:

- *Podanie o Biesach i Czadach* (połonina w Bieszczadach, powstanie Bieszczad, San),
- *Biesy, Czady i San* (San, Bieszczady, połoniny),
- *Duszę zapisać albo dusiołka kupić*,
- *Różne postacie złego*,
- *Podanie o Halinie Krępiance* (Sandomierz)
- *Jak młynarz Ludera w rzeszowskim zamku złotej cegły szukał* (Rzeszów, fortyfikacje, konfederacja barska, baszta),
- *Wesele królewskie w Sanoku* (Sanok, Władysław Jagiełło, Elżbieta Granowska),
- *Jak Gerwazy Łysakowski budnika koło Leska spotkał* (Sobień/Lesko),
- *O zamku, w którym śmierć silniejsza była od miłości* (Krasieczyn),
- *Zanim zbudowano klasztor w Leżajsku* (Leżajsk, legenda),
- *Dwaj bracia i piękna nieznajoma* (Baranów),
- *Jej łza* (Iłża, powstanie nazwy miasta),
- *Legenda o herbie przemyskim* (Przemyśl, herbarz, elementy herbu, niedźwiedź),
- *Jagiełło i medyczne słowniki* (Medyka),
- *Jak święty Wincenty uratował miasto* (Przemyśl).

Źródła:

A. Potocki, *Księga legend i opowieści bieszczadzkich*, Carpathia, Rzeszów 2021 (str.9,10,14,17)

M. Pieniążek, *Legendy Przemyskie*, 2003

<https://sandomierz.eu/425/212/legenda-o-halinie-krepiance-i-tatarach.html>

Zadania powinny być oparte na treści podanych powyżej legend i podań.

Gracze wchodzą przez wejście do lochu i w trakcie wędrówki zdobywają sprawności, konieczne znalezienie latarki, map, kluczyków otwierających tajemne przejścia lub pułapki, mierzą się z bestiami ukrytymi w lochach, które pomagają/ zwodzą lub zagrażają itp.

Bestie: Błotul, Liśna, Miawki, Lelek, Łozowinik, Kuk, Błądzoń, Zmora, Mamuny, Rusałki

Bestiariusz słowiański, Bosz 2022.

Przykładowe zadania do wykonania:

- rozpoznanie wizerunku Biesa;
- budowanie zamku z umocnieniami i fortyfikacjami;
- wyszukiwanie postaci historycznych w podaniach;
- urządzenie przyjęcia weselnego Władysława Jagiełły;
- opisywanie elementów herbu Sanoka;
- wyznaczanie biegu rzeki San,
- znalezienie zaklęcia, aby przegonić Propastnyka;
- pozbycie się dusiołka, który pojawia się przy wejściu do lochu (znalezienie kolorowej chustki, czerwonej wstążki i bułki);
- projektowanie herbu.

Przykładowe zadania z biologii:

- zadanie z tropieniem niedźwiedzia, wilka i rysia (wszystkie żyją w Bieszczadach); odróżnienie tropów; przyporządkowanie pokarmu, jakim się żywią zwierzęta (niedźwiedź jest wszystkożerny: padlina, owoce, rośliny; wilk - głównie jelenie, ryś - sarny);
- układanie zasad, jak należy się zachować, kiedy natkniemy się na niedźwiedzia.

LOKACJA 8: Lochy zamku w Niedzicy

Odblokowuje się na sam koniec po przejściu wszystkich lochów i podziemnych korytarzy.

Gracz zapoznaje się z pełną wersją podania o skarbie Inków lub odkrywa w lochu kolejne informacje o rodzinie Berzeviczych, Sebastianie Berzeviczym, jego ożenku w Peru, powstaniu Inków przeciw kolonizatorom hiszpańskim w roku 1781.

Słowa kluczowe: legenda, podanie, cechy gatunkowe podania, cechy gatunkowe legendy, Inkowie, skarb Inków, podania o powstaniu miast, rodów, krain geograficznych, podania o bohaterach, Węgry, kolonizacja, kipu itp.

Gracz sprawdza zdobyte wiadomości i znajomość podań oraz legend. Zadania powinny się opierać na treści wszystkich legend i podań poznanych podczas przechodzenia przez kolejne lokacje.

Zadanie główne:

Gracz, wędrując po korytarzach zamku w Niedzicy, sprawdza zdobyte wiadomości i znajomość



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



podań oraz legend. Zadania powinny się opierać na treści wszystkich legend i podań. Po rozwiązaniu wszystkich zadań gracz zdobywa ostatni fragment dysku słonecznego Inków, przenosi się do komnat zamku w Niedzicy, ma możliwość zobaczenia wnętrza, poznaje całą historię skarbu.

Przykłady zadań:

- rozpoznawanie orla;
- zaznaczanie na mapie miejsc osiedlenia się Lecha, Czecha i Rusa;
- zgromadzenie synonimów słowa: diabeł;
- wskazanie postaci historycznych występujących w podaniach, itp.

Bibliografia:

Zenon Gierała *Zamki i klasztory w legendach i baśniach polskich*, str.45.

G. Królikiewicz, Z. Kruczek, *Szlakami legend pienińskich. Przewodnik turystyczny 1982*.

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

JĘZYK POLSKI

klasy IV - VI

Uczeń:

- rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach;
- rozpoznaje czytany utwór jako legendę, podanie oraz wskazuje cechy gatunkowe;
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność;
- wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych oraz określa ich cechy;
- określa tematykę oraz problematykę utworu;
- wskazuje i omawia wątek główny oraz wątki poboczne;
- objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach;
- wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze;
- wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach i określa wartości ważne dla bohatera.
- rozumie dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi; rozpoznaje wyrazy wieloznaczne;
- rozpoznaje w wypowiedziach związki frazeologiczne, dostrzega ich bogactwo, rozumie ich znaczenie oraz poprawnie stosuje w wypowiedziach.

klasy VII - VIII

Uczeń:

- wykorzystuje w interpretacji utworów literackich potrzebne konteksty, np. biograficzny, historyczny, kulturowy, społeczny.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

Uczeń:

- uzasadnia, że człowiek jest istotą społeczną; wyjaśnia znaczenie potrzeb społecznych człowieka (kontakt, przynależność, uznania);
- rozpoznaje sytuacje wymagające podjęcia decyzji indywidualnej i grupowej; wyjaśnia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji.
- charakteryzuje rodzinę jako grupę społeczną; (...) analizuje wartości ważne dla jego rodziny.

HISTORIA

Uczeń:

- odróżnia przeszłość, teraźniejszość i przyszłość; posługuje się podstawowymi określeniami czasu historycznego: epoka, okres p.n.e i n.e., tysiąclecie, wiek, rok;
- oblicza upływ czasu między wydarzeniami historycznymi;
- krytycznie analizuje informacje z różnych źródeł, wyciąga wnioski;
- umieszcza zjawiska, procesy i fakty historyczne w czasie, porządkuje je i ustala związki przyczynowo-skutkowe;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- lokalizuje w przestrzeni procesy, zjawiska i fakty historyczne przy wykorzystaniu map i planów w różnych skalach;
- posługuje się pojęciami historycznymi i wyjaśnia ich znaczenia;
- poznaje historię i tradycje swojej okolicy i ludzi dla niej szczególnie zasłużonych; zna lokalne zabytki i opisuje ich dzieje;
- poznaje najważniejsze elementy polskiego dziedzictwa kulturowego;
- zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn państwowy);
- zna legendy o początkach państwa polskiego;
- wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami;
- poznaje plemiona słowiańskie i ich warunki życia na terenie dzisiejszej Polski, legendy związane z rodami królewskimi poszczególnymi królami;
- poznaje postacie i wydarzenia o doniosłym znaczeniu dla kształtowania polskiej tożsamości kulturowej np. Piastów, Jagiellonów, wybranych królów Polski;
- odróżnia historię od dziejów legendarnych.

BIOLOGIA

Uczeń:

- opisuje, porządkuje i rozpoznaje organizmy;
- przedstawia i wyjaśnia zależności między organizmem a środowiskiem;
- prezentuje postawę szacunku wobec siebie i wszystkich istot żywych;
- przedstawia charakterystyczne cechy organizmów pozwalające przyporządkować je do jednego z odpowiedniego królestwa;
- planuje i przeprowadza doświadczenie wykazujące wpływ wybranego czynnika środowiska (temperatura, dostęp tlenu, światła lub wody) na proces kiełkowania nasion;
- zna znaczenie roślin okrytonasiennych w przyrodzie i dla człowieka;
- zna znaczenie grzybów w przyrodzie i dla człowieka;
- wyjaśnia znaczenie stawonogów (w tym form pasożytniczych i szkodników) w przyrodzie i dla człowieka;
- zna różnorodność zwierząt bezkręgowych, identyfikuje nieznany organizm na podstawie jego cech morfologicznych;
- wyjaśnia znaczenie ssaków w przyrodzie i dla człowieka;
- rozróżnia zwierzęta kręgowce, identyfikuje nieznany organizm na podstawie jego cech morfologicznych;
- porównuje grupy kręgowców pod względem cech morfologicznych, rozmnażania i rozwoju oraz wykazuje związek tych cech z opanowaniem środowisk ich życia;
- przedstawia przykłady działań człowieka wpływających na różnorodność ryb, płazów, gadów, ptaków i ssaków;

PLASTYKA

Uczeń:

- wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, rzeźby, grafiki, architektury;
- rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin;
- rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji w sztukach plastycznych (odnajduje je w dziełach mistrzów);
- klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych; wykazuje się znajomością pojęć: gama barwna, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwy, walor barwy; rozróżnia i identyfikuje w dziełach mistrzów i własnych kontrasty barwne;
- charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura; wykorzystuje wskazane środki w działaniach plastycznych (kompozycjach z wyobraźni i transpozycji natury);
- rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, autoportret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna); podejmuje działania z wyobraźni i z natury w zakresie utrwalania i świadomości gatunków i tematów w sztuce, stosuje w tym zakresie różnorodne formy wypowiedzi (szkice rysunkowe, fotografie zaaranżowanych scen i motywów, fotomontaż);
- zna dziedzictwo kulturowe najbliższego otoczenia, wymienia zabytki i dzieła architektury (historycznej i współczesnej);



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- zapoznaje się z twórczością artystów w obrębie „małej ojczyzny”;
- rozumie znaczenie twórczości ludowej; rozróżnia różne jej formy; zna pojęcia sztuka ludowa i etnografia;
- wymienia, rozpoznaje i charakteryzuje najważniejsze obiekty kultury wizualnej w Polsce, wskazuje ich twórców;

MATEMATYKA

Uczeń:

- rozpoznaje figury osiowosymetryczne i wskazuje ich osie symetrii oraz uzupełnia figurę do figury osiowosymetrycznej przy danych: osi symetrii figury i części figury;
- rozpoznaje figury środkowosymetryczne i wskazuje ich środki symetrii.

GEOGRAFIA

Uczeń:

- stosuje legendę mapy do odczytywania informacji oraz skalę mapy do obliczania odległości między wybranymi obiektami;
- rozpoznaje na mapie składniki krajobrazu Polski;
- czyta treść mapy Polski.
- wskazuje na mapie położenie krain geograficznych Polski;
- przedstawia główne cechy krajobrazów Polski oraz wykazuje ich zróżnicowanie;
- opisuje zajęcia, tradycje rodzinne i zwyczaje mieszkańców wybranych krain geograficznych Polski;
- opisuje najważniejsze obiekty dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego Polski oraz wskazuje je na mapie.

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

1. *We Were Here*

Link do gry: https://store.steampowered.com/app/582500/We_Were_Here/

Cechy gry:

- **Mechanika rozgrywki:** Kooperacyjna gra logiczna dla dwóch graczy. Gracze znajdują się w różnych częściach zamku i muszą współpracować za pomocą systemu walkie-talkie. Zagadki wymagają komunikacji i współpracy – każdy gracz ma dostęp do innych wskazówek.
- **Grafika i klimat:** Mroczny i tajemniczy zamek, stylizowana grafika 3D. Minimalistyczne, ale klimatyczne środowisko, które podkreśla poczucie izolacji.
- **Fabula:** Niezwykle oszczędna narracja, skupiona na eksploracji i odkrywaniu tajemnic. Elementy związane z escape roomem.

Inspiracje dla gry **Lochy**:

- **Mechanika współpracy:** Wprowadzenie systemu zagadek, które wymagają od graczy komunikacji i koordynacji działań. Rozdzielenie graczy w lochach, co zmusza ich do współpracy, aby odblokować kolejne sekcje.
- **Minimalistyczna fabuła:** Podobny, sposób narracji, który koncentruje się na eksploracji i logice, ale z bardziej rozwiniętą historią poszczególnych lokacji, aby bardziej zaangażować graczy w eksplorację.
- **Elementy escape roomu:** Zagadki oparte na interakcji z otoczeniem (np. przełączniki, symbole, mechanizmy).

2. *We Were Here Together*

Link do gry: https://store.steampowered.com/app/865360/We_Were_Here_Together/

Cechy gry:

- **Mechanika rozgrywki:** Rozbudowana wersja pierwowzoru z większym naciskiem na eksplorację i złożone zagadki. Współpraca między graczami w różnorodnych środowiskach



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



(nie tylko zamek, ale również plener). Zagadki wymagające synchronizacji działań w czasie rzeczywistym.

- **Grafika i klimat:** Ulepszona grafika z różnorodnymi lokacjami. Dźwięk i muzyka wspierają immersję i podkreślają napięcie w trudnych momentach.
- **Fabula:** Więcej elementów narracyjnych, które rozwijają tajemnicę związaną z miejscem, w którym znajdują się gracze. Stopniowe odkrywanie przeszłości lokacji i postaci.

Inspiracje dla gry **Lochy**:

- **Różnorodność lokacji:** Dodanie zróżnicowanych obszarów w lochach (np. starożytne podziemia, ukryte biblioteki, komnaty alchemiczne).
- **Synchronizacja działań:** Zagadki, które wymagają precyzyjnego działania obydwu graczy w tym samym czasie, np. przesunięcie mechanizmów lub jednocześnie aktywowanie dźwigni.
- **Rozwój fabuły:** Stopniowe odkrywanie historii lochów poprzez znajdowane zapiski, obrazy lub interakcje z NPC.

3. Charakterystyka gry

Główna oś gameplay

Gra opiera się na współpracy dwóch graczy, którzy wcielają się w postacie przemierzające lochy na różnych lokacjach, rozwiązując zagadki oparte na polskich legendach i podaniach. Celem gry jest przejście przez lochy i znalezienie drogi wyjścia oraz zdobywanie kolejnych elementów

Słonecznego Dysku Inków, który finalnie wskaże miejsce ukrycia legendarnego skarbu w zamku w Niedzicy.

Rozgrywka koncentruje się na:

- **współpracy** – gracze muszą działać razem, aby rozwiązywać zagadki, pokonywać trudności, eksplorować lochy i walczyć z napotykanymi bestiami oraz duchami.
- **rozwiązywaniu zagadek** – zagadki są kluczowym elementem rozgrywki i opierają się na legendach, podaniach oraz zdobytej wiedzy historycznej, plastycznej, geograficznej, przyrodniczej i matematycznej.
- **eksploracji** – gracze odkrywają lochy, które różnią się wyglądem i trudnością w zależności od regionu Polski, w którym się znajdują.
- **zdobywaniu wiedzy** – kluczowe informacje potrzebne do rozwiązywania zagadek są ukryte w tekstach legend/podań, z którymi gracze muszą się zapoznać, aby zrealizować cele fabularne.
- **zbieraniu ekwipunku i przedmiotów** – gracze zbierają klucze, narzędzia i inne przedmioty, które pomogą im przetrwać i pokonać przeszkody.
- **rozwój postaci** – gracze zdobywają punkty doświadczenia, które wzmacniają ich umiejętności, pomagając w dalszej rozgrywce.

Podczas każdego etapu gracze muszą nie tylko uciec z lochów/korytarzy, ale również rozwiązać zagadki nawiązujące do lokalnych legend/podań, zdobywając elementy dysku, które ostatecznie doprowadzą ich do finałowego zadania w zamku w Niedzicy.

Filary gry

Współpraca i specjalizacja postaci: Każdy z dwóch graczy wybiera postać z dostępnych szablonów lub tworzy swoją własną, dostosowując wygląd (np. kolor włosów, sylwetka) oraz wybierając cechy charakteru, które będą wpływać na umiejętności postaci. Postacie mają różne specjalizacje – np. jedna postać może być "historykiem" (znawcą legend i podań, posiadającym wiedzę literacką i historyczną), co pozwala lepiej rozumieć kontekst zagadek, a druga może być "osiłkiem" (silnym fizycznie i sprytnym, zdolnym do noszenia przedmiotów i wykonywania zadań



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



wymagających siły i sprytu). Każdy gracz wybiera jedną postać, co wpływa na sposób, w jaki będą musieli rozwiązywać wyzwania, wymuszając ścisłą współpracę.

Zagadki oparte na legendach/podaniach: Gracze muszą rozwiązywać zagadki oparte na polskich legendach i podaniach, które wymagają znajomości tekstów, wiedzy historycznej i umiejętności dedukcji. Każda legenda czy podanie dostarcza wskazówek potrzebnych do pokonania przeszkód w lochach. Wiedza i umiejętności postaci są kluczowe w rozwiązywaniu tych zagadek, a niektóre wyzwania mogą wymagać współpracy obu postaci.

Eksploracja lochów i unikanie zagrożeń: Gracze przemierzają starannie zaprojektowane lochy, pełne tajemnych przejść, pułapek i przeszkód. Każda lokacja jest związana z konkretnym podaniem lub legendą, a jej struktura odzwierciedla historyczne i kulturowe tło opowieści. W lochach można napotkać różne bestie i postacie, które mogą pomóc lub przeszkodzić graczom.

Edukacja przez zabawę: Gra łączy elementy edukacyjne z rozgrywką, sprawdzając wiedzę graczy z zakresu języka polskiego, historii, geografii, a także innych przedmiotów szkolnych. Wyzwania w lochach są projektowane tak, aby gracze uczyli się w praktyce, poznając przy tym polskie legendy, historię i kulturę. Rozwiązywanie zagadek wymaga zrozumienia treści podań i legend, które można znaleźć podczas eksploracji.

Rozwój postaci i ekwipunku: Postacie rozwijają się wraz z postępem w grze. Gracze mogą zdobywać nowe umiejętności i punkty doświadczenia, które pozwalają na rozwijanie wybranych cech charakteru, takich jak siła, wiedza, spryt czy zdolności manualne. Dodatkowo podczas gry gracze mogą zbierać przedmioty i narzędzia, które pomogą im w dalszej eksploracji lochów oraz rozwiązywaniu coraz trudniejszych zagadek.

Różnorodność wyzwań i zagadek: Zagadki w lochach mają różny poziom trudności i wymagają zarówno logicznego myślenia, jak i współpracy między graczami. Niektóre zadania mogą wymagać synchronizacji działań w różnych miejscach, podczas gdy inne będą wymagały wspólnej pracy w jednym miejscu. Gracze muszą wykorzystać swoje specjalizacje oraz zgromadzoną wiedzę, aby poradzić sobie z wyzwaniami, które napotkają w trakcie rozgrywki.

Bezpieczna mechanika porażki: Gra nie wprowadza brutalnych elementów związanych z porażką. Jeśli gracz popełnia błąd, ich postacie mogą utknąć, a ekran się zaciemnia, co oznacza, że muszą rozpocząć misję od nowa. Mechanika ta jest przyjazna dla odbiorców i nie zaburza płynności rozgrywki, jednocześnie stawiając wyzwania, które wymagają refleksji i analizy.

Stopniowanie trudności i regrywalność: Gra wprowadza stopniowo coraz trudniejsze wyzwania, zaczynając od prostszych zagadek, które mają na celu wprowadzenie graczy w mechaniki i świat gry. Kolejne etapy są bardziej wymagające, ale oferują nagrody w postaci nowych umiejętności lub ekwipunku. Każdy loch można przechodzić wielokrotnie, a różne ścieżki oraz alternatywne rozwiązania zagadek zachęcają do ponownego przechodzenia gry, co zwiększa regrywalność.

Mechaniki gry

Eksploracja lochów:

- Każdy loch jest powiązany z jedną legendą lub podaniem, a celem graczy jest przejście przez loch, rozwiązanie zagadek i pokonywanie przeszkód.
- W trakcie eksploracji lochów gracze mogą napotkać zarówno przyjazne, jak i wrogie postacie, bestie oraz NPC, którzy mogą pełnić rolę pomocników lub antagonistów. Interakcje z NPC mogą wpływać na rozwój fabuły, odblokowywanie ukrytych lokacji lub dostarczanie dodatkowych odpowiedzi.
- Lochy mają elementy **losowości**: kluczowe przedmioty, pułapki i zagadki są **losowo rozmieszczone** za każdym razem, gdy gracze wejdą do lochu, co utrudnia przewidywanie kolejnych kroków.
- Gracze muszą korzystać z mapy lochu, która stopniowo odkrywa kolejne korytarze i komnaty w miarę postępu, pomagając im orientować się w złożonych labiryntach.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Rozwiązywanie zagadek:

- Zagadki w lochach są powiązane z treścią legend i podań, z którymi gracze muszą się wcześniej zapoznać, aby zrozumieć kontekst i zdobyć wskazówki.
- Losowe rozmieszczenie zagadek – mimo, że legenda i tematyka zagadek są stałe, ich dokładne umiejscowienie i kolejność mogą się zmieniać przy każdym przejściu.
- Zagadki mogą mieć więcej niż jedno rozwiązanie, a ich pomyślne ukończenie odblokowuje kolejne części lochu lub przydatne przedmioty.
- Gracze muszą wykorzystywać swoje specjalne zdolności (wiedza, siła, spryt) w celu rozwiązania zagadek – odpowiedni wybór postaci pozwala na różne sposoby pokonania przeszkód.

Kooperacja i podział ról:

- Gra wymaga współpracy dwóch graczy, z których każdy ma unikalne zdolności wynikające z wybranego typu postaci. Jeden z graczy może być „encyklopedią” (wiedza historyczna i literacka), drugi „osiłkiem” (zdolności fizyczne i praktyczne).
- Współpraca może oznaczać wykonywanie zadań w tym samym miejscu lub rozdzielenie postaci, aby rozwiązywać zagadki równocześnie w różnych częściach lochu.
- Wybór typu postaci (np. historyk, fizyk, spryciarz) ma wpływ na to, jakie zadania gracze będą w stanie wykonać, oraz jak szybko poradzą sobie z zagadkami. Każdy z typów postaci ma określone umiejętności, które rozwijają się wraz z postępowaniem w grze.

Losowość elementów lochu:

- Pułapki, przedmioty i bestie mogą być losowo rozlokowane w lochach, co zwiększa regrywalność. Każde przejście może wyglądać nieco inaczej, co wymaga od graczy elastyczności i podejmowania nowych decyzji.
- Losowość zapewnia także, że pułapki pojawiają się w różnych miejscach, a kluczowe przedmioty, takie jak fragmenty **Słonecznego Dysku Inków**, mogą być schowane w innych komnatach lub miejscach.

Interakcje z postaciami i bestiami:

- Gracze spotykają w lochach różne postacie niezależne (NPC), które mogą dostarczać wskazówek lub dodatkowych zadań. NPC mogą reagować na wybory graczy (dialogi) – jeśli gracz wybierze nieodpowiednią opcję, NPC może utrudnić dalsze postępy.
- Możliwość zdobywania „sekreto” lochów poprzez dodatkowe dialogi z NPC, co nagrodzi graczy eksplorujących grę bardziej szczegółowo.
- Bestie zamieszkujące lochy mogą pełnić rolę strażników, wymagających specjalnych metod ominięcia, obłaskawienia lub pokonania. Ich rozmieszczenie także może być losowe, co zmusza graczy do czujności podczas eksploracji.

Rozwój postaci:

- Postacie graczy zdobywają punkty doświadczenia, które pozwalają rozwijać ich umiejętności, takie jak znajomość podań, siła fizyczna, zdolności manualne lub spryt.
- Po każdym ukończonym lochu gracze mogą zdobyć specjalne przedmioty (np. mikstury regenerujące), które pomagają w dalszej wędrówce.
- Gracze muszą dbać o zasoby, takie jak narzędzia i ekwipunek, które pomagają w pokonywaniu pułapek i rozwiązywaniu zagadek.

Modułowa budowa lochów:

- Gra musi być projektowana z myślą o łatwym dodawaniu nowych funkcji i misji pobocznych w formie aktualizacji lub DLC. Należy przewidzieć system łatwych w implementacji aktualizacji gry, bez konieczności przebudowy całego projektu.



- Każdy poziom lochu generowany jest proceduralnie, co zapewnia różnorodność rozgrywki i zwiększa jej regrywalność.

Brak typowej śmierci postaci:

- Gracze nie mogą „zginąć” w klasyczny sposób, ale mogą nie podołać zadaniu, utknąć w lochu lub popełnić błąd, który zmusi ich do rozpoczęcia lochu od nowa. W przypadku błędu lub niemożności rozwiązania zagadki ekran zaciemnia się, a gracze muszą spróbować ponownie od początku danego lochu (jak w „We Were Here”).

Grafika

Stylizowana, rysowana grafika, inspirowana ilustracjami i motywami charakterystycznymi dla polskich legend i baśni. Postacie mają detale wizualne nawiązujące do historycznych strojów z epoki oraz regionalnych motywów ludowych, co podkreśla zróżnicowanie poszczególnych lokacji i legend. Otoczenie oraz lochy są zaprojektowane z dbałością o szczegóły, oddające atmosferę tajemniczości i przygody, jednocześnie zachowując stylizację artystyczną, która sprawia, że gra ma unikalny, spójny wizualnie charakter.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



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,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- 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 pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;



- używanie wyjaśnienia, co się stanie po zakończeniu zadania;
- umożliwienie wyłączenia 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”.

Mechaniki współpracy:

- Gra wymaga pełnej synchronizacji między dwoma graczami w trybie kooperacji. Obaj gracze muszą komunikować się i współpracować w czasie rzeczywistym, aby rozwiązywać zagadki i pokonywać przeszkody.
- Wprowadzenie mechaniki umożliwiającej różne interakcje zależne od wyboru postaci. Gracze muszą posiadać różne zdolności, które uzupełniają się nawzajem, np. jeden gracz odpowiada za rozwiązania związane z wiedzą (legendy, podania), drugi za fizyczne działania (siła, narzędzia).

Zagadki i pułapki:

- Każdy loch musi zawierać zestaw zagadek oraz elementy fabularne oparte na konkretnych legendach/podaniach. Zagadki powinny wymagać logicznego myślenia oraz współpracy między graczami.
- Wprowadzenie losowo rozmieszczonych pułapek, które będą utrudniały eksplorację lochów. Rozwiązanie zagadek musi wymagać znajomości treści podań i legend, które gracze napotkają w trakcie gry.
- Dodatkowe różnorodne zagadki, takie jak: układanki geometryczne, logiczne powiązania między przedmiotami w lochach, zadania polegające na synchronizacji działań w czasie rzeczywistym.

Dodatkowe wskazówki wizualne:

- System podpowiedzi wizualnych (np. delikatnie świecące obiekty), aby ułatwić graczom odnalezienie kluczowych elementów.

Regrywalność:

- Kluczowe elementy interakcji, takie jak pułapki, zagadki, rozmieszczenie przedmiotów, powinny być w pewnym stopniu generowane losowo, aby umożliwić graczom różnorodne doświadczenia podczas kolejnych przejść.
- Każda sesja gry powinna zawierać pewne losowe elementy, aby gracze mogli wrócić do gry i odkrywać nowe sposoby rozwiązywania problemów.

Integracja edukacyjna:

- Wplecenie elementów edukacyjnych w gameplay, gdzie zadania związane z podaniami i legendami będą ściśle powiązane z zagadkami. Przykładowo, aby otworzyć drzwi, gracze muszą znać odpowiedź na pytanie związane z poznaną legendą.
- Każdy region, który gracze odwiedzają, powinien zawierać unikatowe legendy i informacje historyczne, ciekawostki, związane z miejscem, w którym toczy się rozgrywka.

Personalizacja postaci:

- Gracze muszą mieć możliwość wyboru spośród dostępnych szablonów postaci lub stworzenia własnej, w tym wyboru cech postaci (np. historyk, fizyk). Postacie te mają określone umiejętności, które wpływają na rozwiązania zagadek i możliwości eksploracji.
- Możliwość personalizacji wyglądu postaci, takich jak kolor włosów, sylwetka, strój z elementami epoki, w której dzieje się gra.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



FPP i interfejs:

- Gra musi być zaprojektowana z perspektywy pierwszoosobowej (FPP), z odpowiednimi mechanikami interakcji z otoczeniem, pozwalającymi graczom na manipulowanie przedmiotami i elementami otoczenia w celu rozwiązywania zagadek.
- Interfejs gry powinien być minimalistyczny i stylizowany zgodnie z epoką, w której rozgrywa się akcja (np. staroświeckie kompas, mapy, notatki w formie starodruków).

Brak tradycyjnej śmierci postaci:

- Gra nie przewiduje tradycyjnej mechaniki śmierci. Zamiast tego, gracze mogą nie podać zadaniu, zatrzasnąć się w ślepym zaułku lub doświadczyć zaciemnienia ekranu, które wymusi rozpoczęcie misji od początku. Mechanika ta ma zapobiegać frustracji, jednocześnie nie zniechęcając graczy do dalszej zabawy.

Optymalizacja multiplayera:

- Gra musi być zoptymalizowana do rozgrywki multiplayer co-op, z bezproblemowym systemem łączenia graczy oraz synchronizacją działań w grze.
- Komunikacja między graczami powinna być ułatwiona, poprzez możliwość rozmowy głosowej lub sygnalizowania ważnych informacji za pomocą sygnałów w grze.

Rozwój fabularny i odblokowywanie regionów:

- Gracze powinni stopniowo odblokowywać kolejne regiony (lochy), po zakończeniu jednego etapu/legendy, zdobywając dostęp do kolejnych poziomów.
- Każdy region (lokacja) zawiera odrębne elementy fabularne, związane z miejscowymi legendami.

Łatwość rozszerzania gry w przyszłości:

- Mechanika gry musi być zbudowana tak, aby umożliwić wprowadzanie nowych misji lub lochów w formie DLC lub aktualizacji, w oparciu o inne legendy i podania.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

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



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

