

ALLENDALE

Jacek Matiolański, Agnieszka Rabiej, Klaudia Tokarz

19 czerwca 2016



1 Wstęp

Inspiracją dla projektu były modne w ostatnich czasach Escape Room'y. Wstępnie przeprowadzone przez naszą grupę rozeznanie wśród znajomych, pozwoliło nam stworzyć grę, która według nas będzie spełniać wymagania gracza gustującego w grach stylizowanych na filmy grozy.

2 Opis

2.1

Akcja gry dzieje się w szpitalu psychiatrycznym w małym miasteczku w Południowej Karolinie- Allendale. Jest to gra przygodowa, w której gracz ma za zadanie wydostać się z zakładu psychiatrycznego. Jest to możliwe jedynie po wpisaniu poprawnego hasła. W poszczególnych pokojach znajdujemy wskazówki pozwalające nam odgadnąć słowo klucz. Sceneria stylizowana jest na horror.



2.2

W projektowaniu gry zostały użyte gotowe modele znajdujące się w Asset Store. Częściowo wykorzystaliśmy gotowe tekstury, część wykonaliśmy własnoręcznie w Photoshop'ie. Widok z pierwszej osoby ma na celu wprowadzić gracza w nastrój oraz pozwolić na wczucie się w sytuację głównego bohatera.



2.3

Muzykę pobraliśmy z internetu do jej edycji polegającej na wycinaniu odpowiednich fragmentów oraz dodawaniu efektów pogłębiających horrorowy nastrój pro-

jektu użyliśmy programu Audacity. Skrypty napisaliśmy samodzielnie w oparciu o materiały znalezione w internecie oraz wiedzę zdobytą na zajęciach.

