

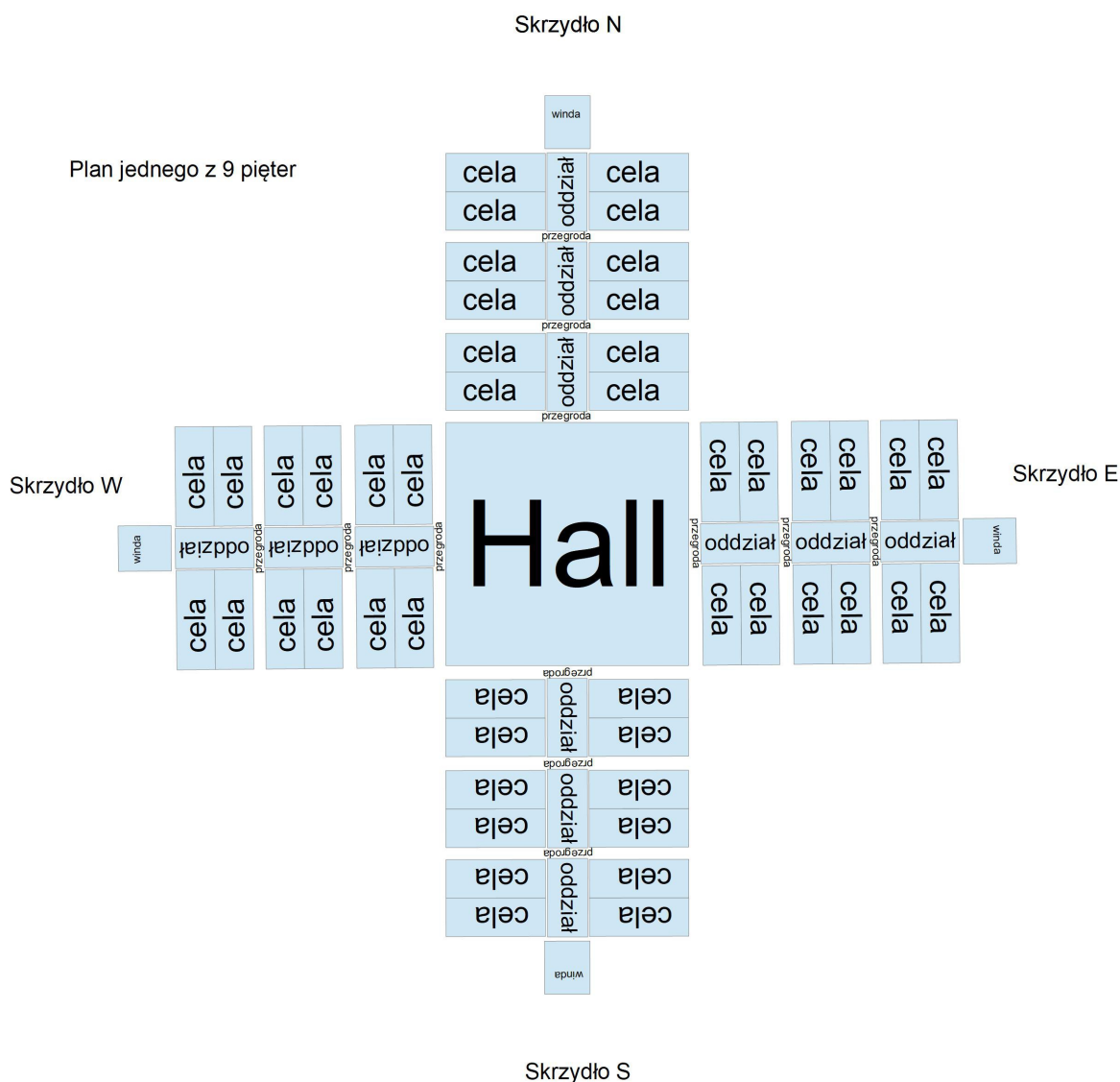
„Seryjny więzień”

gra

detektywistyczna

Opis gry:

1. Więzienie to wieżowiec na planie krzyża o 9 piętrach i parterze.
2. Na każdym piętrze po 4 x 3 oddziały z odsuwanymi przejściami kolejno od windy do hallu.

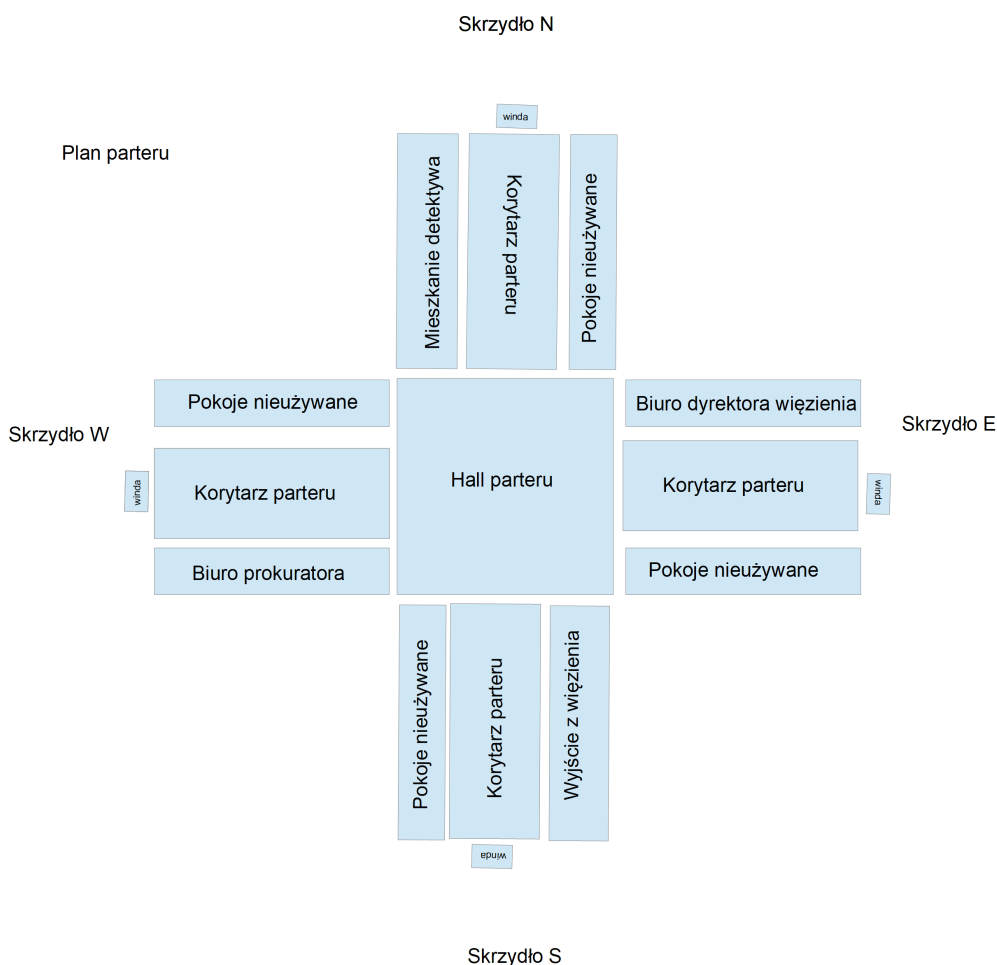


1. Po 4 cele rozmieszczone po 2 po każdej stronie na dłuższych bokach w oddziałach.
2. Na rogach krzyża po 4 stronach świata windy jeżdżące od parteru do 9 piętra po naciśnięciu klawisza z cyfrą(pater 0).
3. Windę z każdej kondygnacji uruchamiamy podchodząc do niej.
4. Na drzwiach każdej celi imię i nazwisko więźnia. Drzwi zamykają się automatycznie po zejściu z progu.
5. Cele z niewielkimi zakratowanymi okienkami u sufitu. Natężenie światła obliczane stosownie do pory roku i pory dnia w grze, zegarek z kalendarzem na rękę detektywa cały czas widoczny. Czas w grze płynie znacznie szybciej niż w rzeczywistości.
6. Gra zaczyna się 1 stycznia i trwa do jednego roku, a czas w więzieniu płynie z przyspieszeniem 60 krotnym. W ciągu jednej minuty upływa jedna godzina. W mieszkaniu detektywa po nastawieniu budzika przenosimy się o wskazaną liczbę godzin do przodu. Jednocześnie ładuje wskaźnik mocy detektywa.
7. Detektyw od jednej do drugiej zbrodni ma więc 24 minuty z czego co najmniej 12 musi poświęcić na wypoczynek w swoim mieszkaniu gdzie może nastawić budzik cyfrowy i przyspieszyć upływ czasu gracza. Im więcej czasu spędzi w mieszkaniu tym więcej ma energii niezbędnej do pracy.
8. Więzienie ma 432 cele po co najwyżej jednym więźniu w celi.
9. Zbrodnie następują po jednej każdego kolejnego dnia i numerowane są czterocyfrową datą.
10. Po wejściu detektywa do celi o ile zastanie tam więźnia może go pytać o:
 - alibi na poszczególne zbrodnie klikając na klawiaturze komputera datę zbrodni(cztery cyfry), ale tylko takiej, która już nastąpiła.
 - Pytanie o podejrzenie przesłuchiwanego kto jest seryjnym mordercą. Odpowiedzią może być:
 - nr piętra
 - skrzydło gmachu (N,E,S,W)
 - nr oddziału od hallu (1,2,3)
11. Jeśli więzień ma alibi to detektyw zaraz się o tym dowie. Jeśli nie ma nie znaczy to, że jest winny.
12. Tylko więzień, który nie ma żadnego alibi na żadną zbrodnię może być winny, więc choćby jedno alibi eliminuje go jako mordercę.
13. Detektyw po każdym dniu powinien pójść do swego mieszkania na parterze by zregenerować siły.
14. Po zajrzeniu do biura dyrektora więzienia każdego dnia o 8:00 rano na plakacie na ścianie dowiaduje się o nowej zbrodni – imię i nazwisko więźnia.
15. Jeśli mamy wiarygodne przypuszczenie kto jest mordercą możemy oddać sprawę do prokuratora(jego biuro też na parterze), który jeśli mamy rację znajdzie dowody winy i zakończymy grę z dotąd zdobytą liczbą punktów, ale jeśli się pomyliliśmy stracimy miesiąc z życia kiedy więźniowie będą nadal mordowani. Prokuratorowi podajemy imię i nazwisko podejrzanego.

16. W biurze dyrektora więzienia możemy przeglądać bazę danych więźniów uporządkowaną alfabetycznie, wtedy: nXmHr oznaczają: p – piętro, X – kierunek stron świata, m – numer oddziału od hallu, H – z lewej czy prawej od hallu, r – pierwszy czy drugi od hallu. Np. 9E2L2 oznacza celę na 9 piętrze we wschodnim skrzydle w 2 od hallu oddziale po lewej od hallu i drugie drzwi.

Zadania do realizacji:

1. Opracowanie graficzne wnętrza gmachu więzienia w 3D.
2. Opracowanie lub wyszukanie w internecie wyposażenia każdej jednoosobowej celi.
3. Opracowanie lub wyszukanie w internecie postaci każdego więźnia. Różni ich



- tylko głowa, wzrost i tusza. Identyczne uniformy więzienne
4. Zaprogramowanie samoczynnie odsuwających się drzwi celi z imieniem na zewnętrznej stronie drzwi.
 5. Skonstruowanie windy z zewnątrz(przywołanie) i wewnątrz(jeżdżenie na piętra)
 6. Skonstruowanie mieszkania detektywa, portierni więzienia(z wręczanym detektywowi pismem o zbrodni), biura prokuratora.

Wskazówki:

1. Świadomie opracowano taki projekt, w którym jest konieczność indywidualnego zaprojektowania niewielu pomieszczeń:
 - a) mieszkanie detektywa – minimalistyczny pokój z aneksem kuchennym i drzwiami do toalety
 - b) biuro dyrektora więzienia – jeden pokój z komputerem pod ścianą
 - c) biuro prokuratora – jeden pokój z miejscem posłuchania
 - d) hall na każdym z pięter – drzwi odsuwane pośrodku każdej ściany

 - e) wnętrze windy
 - f) oddział więzienny z łącznie 6 drzwiami 1+2+1+2, trzy oddziały tworzą skrzydło, na parterze tylko jedne drzwi każdego skrzydła są oznaczone i używane
 - g) cela ze skromnym i jednakowym wyposażeniem, oknem pod sufitem o zmiennym dobowo naświetleniu i drzwiach we/wy.
2. Algorytm udzielania odpowiedzi na pytania detektywa
 - a) odpowiedzi są zawsze prawdziwe
 - b) każdy niewinny więzień ma przewidziany chociaż jeden dzień w pierwszym półroczu, na który ma alibi
 - c) odpowiedzi na pytanie o podejrzanego mogą być puste albo powtarzać się z innymi więźniami, wytrwale pytając można jednak drogą eliminacji dowiedzieć się kolejno: o piętro, skrzydło, oddział od hallu, po której ręce idąc od hallu