

Scenariusz Gry

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych
Politechnika Śląska, AEil, Informatyka

Prowadzący: dr inż Michał Kawulok

Sekcja: 1

Kierownik sekcji: Adam Nosal

Skład sekcji:

Aleksander Biela

Rafał Dziuryk

Arkadiusz Jagiełka

Marek Lubas

Wojciech Moska

Adam Nosal

Bartłomiej Szary

Bartosz Śliwa

Zarys Fabularny

Akcja gry dzieje się w małej wiosce rybackiej na południu Walii w 1927 roku. Do brzegu wioski przybija stary kuter rybacki. Nie ma na nim załogi ani żadnych połowów. Kuter zostaje odkryty przez jednego z wioskowych rybaków w środku nocy. Następnego dnia zostaje on znaleziony w rynsztoku niedaleko centrum wioski, całkiem postradał zmysły. Gracz jest młodym detektywem wysłanym przez główny oddział policji w celu zbadania tej sprawy. Po przeprowadzeniu wywiadu z oszalałym rybakiem, dowiaduje się, że po znalezieniu kutra rybak został otoczony przez mgłę i oszołomiony przez niehumanitarną kreaturę, a wszystkiemu towarzyszyło dziwne zielone światło dobywające się spod pokładu kutra. Przed odejściem od rybaka, ten dostaje dziwnego ataku, w trakcie którego opisuje leżący nieopodal zakład psychiatryczny, istniejący od ponad 100 lat. Detektyw wyrusza aby dowiedzieć co się dzieje w zakładzie i jaki to ma związek z kutrem... Detektyw dociera do zakładu późnym wieczorem. Z żadnego z okien nie dobywa się światło, a przed wejściem nie ma strażnika. Na drzwiach znajduje się notka "To miejsce nie jest tym czym się wydaje". Bohater wchodzi do środka przez główne drzwi i w tym momencie na końcu korytarza uchylają się duże, wyglądające na kamienne drzwi i wydobywa się zza nich zielone światło. Bohater rusza naprzód i po przejściu kilku kroków zamykają się zarówno drzwi wejściowe jak i te, do których dążył.

Tutaj zaczyna się gra.

W trakcie gry gracz będzie znajdował notki, które będą budować historię i powoli nakreślać wydarzenia, w których uczestniczy młody detektyw. Począwszy od krótkich notatek pracowników zakładu po dziwne księgi skrywające swoje mroczne tajemnice.

Zarys rozgrywki

Gracz znajduje się w korytarzu na którego końcu znajdują się kamienne drzwi. Na drzwiach znajduje się mechanizm, w którym brakuje 4 elementów. Po zbadaniu korytarza gracz odkrywa dwie pary drewnianych drzwi na każdej ze ścian.

Gra ma być podzielona na cztery osobne dungeony na końcu których znajdują się skrzynie z glifami. Przedmioty te należy umieścić na kamiennych drzwiach aby się wydostać.

Pierwszy dungeon:

Planowo będzie to liniowy ciąg pomieszczeń, w których należy rozwiązywać zagadki, aby odnaleźć klucze, które pozwalają na przejście do następnego pomieszczenia. W ostatnim pomieszczeniu znajduje się glif. Kiedy odbieramy glif, ścieżka którą szliśmy jest budowana na nowo i znajduje się w niej inny układ pomieszczeń

Drugi dungeon:

Planowo będzie to ciąg pomieszczeń, które będą składać się w strukturę drzewa. Na końcu jednej z gałęzi znajduje się klucz do drzwi znajdujących się w innej gałęzi. Gracz musi zapamiętać układ pomieszczeń, aby dostać się do ostatniego pomieszczenia i otrzymać glif.

Trzeci dungeon:

Planowo będzie to jedno bardzo duże pomieszczenie z dużą ilością drzwi i blokujących drogę elementów (ściany, skrzynie itd.). Wchodząc w jedne drzwi gracz pojawia się przy następnych drzwiach. Zadaniem jest znalezienie drogi do skrzyni znajdującej się na końcu pomieszczenia gdzie znajduje się glif.

Czwarty dungeon:

Planowo będzie to układ pomieszczeń przypominający macierz. Gracz musi znaleźć klucze do drzwi, aby wchodzić do nowych pomieszczeń i w ostatnim pomieszczeniu znaleźć ostatni glif. W trakcie gry w pomieszczeniach będą znajdować się przeciwnicy, zadaniem gracza jest unikać ich, co będzie polegało na zapamiętaniu ich ścieżek.