

Zadanie 1 - Dokumentacja i mapa

Autor: Dariusz Serwaczak

Spis Treści

Opis Gry	2
Specyfikacja	2
Mechaniki dostępne na tym poziomie	2
Opis Głównego Bohatera.....	3
Opis Świata gry.....	4
Temat Poziomu	5
Założenia Poziomu	6
Elementy Wyróżniające (grę i poziom).....	14
Referencje Graficzne	15
Flow Chart Poziomu (Mind Mapa)	18
Punkty Koncentracji	18
Mapa 2D Top-Down z Legendą	19

Opis Gry

Specyfikacja

- Tytuł roboczy:
 - Outcast: Between Two Worlds.
- Platforma:
 - PC
- Typ gry i gatunek:
 - Singleplayer, Immersive Sim
- Setting:
 - Inspirowany mocno steampunkiem ale nie ogranicza się do niego
- Pokrewne gry:
 - Dishonored
 - Dishonored 2

Mechaniki dostępne na tym poziomie

- System chaosu wzorowany na serii gier Dishonored:
 - Na końcu misji otrzymujemy jedną z trzech ocen niski, średni lub wysoki chaos. Całkowity chaos oraz decyzje podjęte w czasie gry wpływają na zakończenie.
 - Chaos zdobywamy będąc nieetycznym lub nieskrupulatnym, np.:
 - w 1. misji źle ustalimy kto stoi za wykradnięciem schematów i oskarżymy niewinną osobę lub nie oskarżymy nikogo, więc domyślnie przyjmie się, że to hrabia, który jest niewinny.
- Otwieranie zamków za pomocą kluczy lub kodów
- Rozbrajanie pułapek
- Skradanie, ślizganie, skakanie, sprintowanie, pływanie, wspinanie się po naskoczeniu na krawędź lub grapple hook-iem.
- Grapple hook pozwala szybko się wspinać na dachy lub po skałach. Wydaje on dźwięk, jeżeli trafi w twardą powierzchnię, więc trzeba rozważnie celować.
- Przycinanie ogrodzeń i siatek.
- Zabijanie lub ogłuszanie przeciwników i cywilów.
- Pasek zdrowia i leczenie się miksturami lub jedzeniem.
- Dziennik misji wraz z niezbędnymi notatkami i mapami.
- Kusza:
 - Z zabójczymi beltami - zabija słabsze jednostki od razu, silniejsze po kilku-kilkunastu strzałach

- Z usypiającymi bełtami - usypia żywych przeciwników z małym opóźnieniem
- Z elektrycznymi bełtami – od razu „usypia” żywych przeciwników, ale powoduje hałas, a roboty ogłusza na kilka sekund, pozwalając wyjąć im ogniwo, uciec im lub je zniszczyć.
- Miny, które aktywują się po wejściu na nie:
 - Elektryczne, efekt analogiczny do rażących bełtów, ale są obszarowe.
 - Miny odłamkowe zadają obrażenia obszarowe i są głośne.
- Granaty, broń miotana, która wybucha po ustalonym kilku sekundach:
 - Elektryczne, efekt analogiczny do elektrycznych min.
 - Odłamkowe, efekt analogiczny do min odłamkowych.

Opis Głównego Bohatera

Głównym bohaterem to Alvaro Fidelis. Urodził się w klasie robotniczej i szybko stał się sierotą. Jako dorosły został najemnik, a następnie zawodowy wojskowy.

Szybko zdobył uznanie i jest obecnie agentem w królewskiej agencji bezpieczeństwa wewnętrznego, czyli niewielkiej elitarnej organizacji najlepszych agentów otrzymujących zadania bezpośrednio od ministrów księcia lub księcia.

Celem agencji jest sprawdzanie wszelkich podejrzanych sytuacji zagrażających pozycji rodziny królewskiej, więc głównie dotyczy to szpiegowania arystokracji, które chciałaby zaszkodzić władcy. Takie działania pozwalają na zachowanie kruchej przewagi nad arystokracją, która mogłaby w pewnym momencie spróbować sięgnąć po władzę.

Tym co motywuje bohatera poza opłaceniem przyzwoitego poziomu życia, jest chęć przeczekania obecnego księcia, aż władzę po nim przejmie jego córka Caroline.

Alvaro ma z nią dobre relacje (za plecami księcia) i wie, że Caroline chce mocno zmienić kierunek polityczny księstwa. Jest ona bardziej świadoma dramatycznej sytuacji społecznej w kraju, która poza kwestiami etycznymi, może zakończyć się kiedyś przewrotem. Od dobrych kilku lat metodą księcia na niepokoje społeczne, jest siłowe tłumienie wszelkich zamieszek.

Z tego powodu, Alvaro ma sobie za złe, że pracuje dla obecnego księcia i wielokrotnie się zastanawiał, czy nie jest hipokrytą. Protagonista liczy na to, że będzie mógł realnie wspierać pozytywną transformację kraju, gdy Caroline otrzyma koronę.

Wspomniana dwójka poznała się na studiach, które Alvaro musiał skończyć, aby lepiej się wtapiać w tło na przeszpiegach, a na które Caroline poszła, w ramach przygotowania do objęcia władzy. Obydwójce studiowali na Akademii Techniki Stosowanej, czyli najlepszej uczelni w stolicy, ale na kursach dedykowanych zdolniejszym arystokratom niż wynalazcom.

Opis Świata gry

Gra rozgrywa się w świecie mocno inspirowanym stylem steampunkowym, gdzie rozwój techniki poszedł w kierunku maszyn napędzanych błękitnym węglem, czyli rodzajem węgla, który zamiast palić się godziny, pali się dniami. Jest to bardzo wydajne paliwo, ale też niebezpieczne, ponieważ pożar powstały z takiego paliwa może palić się miesiącami. W tym świecie istnieje również elektryczność, baterie, proste drony oraz kilka rzeczy, które wykraczają poza typowy steampunk.

Akcja gry rozgrywa się w fikcyjnym mieście Brightwall. oraz na jego obrzeżach. Miasto jest położone na wyspie i jest stolicą niewielkiego księstwa, które składa się z kilku wysp.

Księstwo zawdzięcza swoją autonomię sprzedaży swoich pokładów błękitnego węgla oraz eksporcie technologii. Rewolucja przemysłowa w tym świecie zaczęła się około 80 lat temu i była bardzo gwałtowna.

Ze względu na wojnę na kontynencie oraz rozwój technologiczny, mieszkańcy z okolicznych krajów migrują na wyspy, nie zawsze legalnie.

Dodatkowo w regionie panuje wspólny język, co ułatwia proces migracji. Obecna migracja doprowadziła do przeludnienia na wyspach. Migranci pracują głównie jako tania siła robocza w fabrykach lub jako najemnicy do ochrony transportów morskich przed piratami.

Powszechnym zjawiskiem jest praca dzieci i niewolnictwo płacowe. "Tradycyjne" niewolnictwo jest mało powszechne ze względu na dużą odległość do centrów kolonialnych z których można ich kupić, ale występuje i jest legalne na wyspach.

Struktura społeczna przypomina strukturę społeczną z epoki przemysłowej z pewnymi modyfikacjami, ale głównie wyróżnia się trzy klasy:

- **Klasę wyższą złożoną ze starej i nowej arystokracji**, czyli jest to mieszanka osób, które odziedziczyły wielopokoleniowe majątki oraz osób, które wzbogaciły się jako wynalazcy, zarządcy fabryk itp. Głównym sposobem dorabiania się mieszczaństwa w tamtych czasach było doradztwo dla arystokracji lub tworzenie wynalazków pod ich szyldem. Stara arystokracja, często nie potrafiła się dostosować do zmian, więc wolą podzielić się zyskiem niż stracić. Dodatkowo do tej grupy można zaliczyć wysoko postawionych wojskowych.
- **Kolejna klasa to mieszczaństwo i wojskowi niskiego szczebla**, czyli klasa „średnia”, która może pozwolić sobie na prywatne mieszkanie oraz tanie rozrywki. Średnio pracują 10-12 godzin dziennie, 5-6 dni w tygodniu.

- **A na samym dole jest klasa robotnicza**, która często mieszka w domkach pracowniczych lub w jednej izbie całą rodziną. Stać ich, aby zapewnić sobie proste jedzenie, ale brakuje im na leki czy owoce. Powszechny wśród tej klasy jest szkorbut, gangrena oraz inne choroby wynikające z bardzo kiepskich warunków sanitarnych oraz pracy ponad miarę. Średni czas pracy to 14-16 godzin 6 dni w tygodniu, pracują wszyscy od dorosłych po dzieci.

Dla klasy robotniczej jedynym sposobem na zostanie arystokracją jest tak naprawdę liczenie na stypendium, aby móc się wykształcić, ponieważ popyt na inżynierów i wynalazców jest tak wysoki, że już się nikt nie ogranicza do mieszczaństwa i klasy wyższej. Ze względu na tak wysoki popyt powstała Akademia Techniki Stosowanej w Brightwall, która stara się wyłapywać najlepsze osoby na wyspach.

Kolejną metodą na lepsze życie, jest zaciągnięcie się do wojska i liczenie na to, że w którymś pokoleniu, ktoś zostanie wysoko postawionym żołnierzem.

Nowa arystokracja i pozostałości starej arystokracji, mają duży wpływ na politykę w mieście mimo tego, że oficjalnie panuje tam dziedziczna monarchia absolutna. Księżę nie jest marionetką, ale musi liczyć się ze zdaniem frakcji arystokratycznych w stolicy i reszcie księstwa, gdyż posiadają one około 60% środków produkcji, a resztę oraz niemal całą armię posiada dynastia królewska.

Oznacza to, że bez arystokracji, król byłby prawdopodobnie w stanie utrzymać księstwo i władzę, ale mógłby pomarzyć o byciu ważnym graczem w handlu morskim oraz o dalszym rozwoju księstwa.

Temat Poziomu

- Lokacja i architektura:
 - Dworek w stylu wiktoriańskim na obrzeżach Brightwall
- Setting:
 - Mieszanka steampunka i innych elementów. Ze względu na lokację poza miastem, ten poziom będzie mało zatłoczony.
- Fauna i flora:
 - Wzorowana na Wyspach Brytyjskich, klimat umiarkowany, lato
- Godzina:
 - Wczesny wieczór, niektórzy już śpią, a niektórzy dalej pracują.
- Sytuacja fabularna:
 - Protagonista to agent królewskiego wywiadu, który dostał swoją kolejną misję, tym razem w celu zapobiegnięcia kryzysowi dyplomatycznemu z innymi królestwami. Kryzys mógłby wyniknąć, gdyby doszło do nielegalnego sprzedania technologii jednej ze stron konfliktu w wojnie.
- Przesłanie poziomu:

- Nie wszystko jest tym czym się wydaje na pierwszy rzut oka
 - kwestia hrabiego i jego syna, mimo że hrabia to gbur i źle traktuje swoich ludzi, to nie działa przeciwko obecnej władzy.
- O czym jest ten poziom fabularnie:
 - Gracz otrzymał, z polecenia księcia, pilne zlecenie od Ministra Przemysłu i Technologii. Jest podejrzenie, że hrabia Albert wszedł nielegalnie w posiadanie utajnionych schematów sprzętu wojskowego i prawdopodobnie chce je przekazać jednemu z królestw obecnie toczących ze sobą wojnę na kontynencie.
 - Celem jest włamanie się do wypoczynkowej posiadłości hrabiego, która jest pod stolicą, a następnie ustalenie czy hrabia rzeczywiście wszedł w posiadanie dokumentów oznaczonych sygnaturą podaną przez ministra. Jeżeli rzeczywiście jest w ich posiadaniu, to dokumenty należy wykraść, najlepiej bez alarmowania strażników oraz warto zebrać dowody.
 - Fabularnie misja jest ważna o tyle, że jeżeli dojdzie do nielegalnej sprzedaży, to księstwo może zostać oskarżone przez inne państwa toczące konflikt o stronnictwo w wojnie. Może to poważnie wpłynąć na relacje handlowe z partnerami, a nawet na status neutralności księstwa.
 - Protagonista wie przede wszystkim 2 rzeczy od ministra:
 - Gdzieś w posiadłości jest jedna lub więcej skrytek
 - Wczoraj hrabia miał wielu gości i dalej dochodzi do siebie, więc to dobry moment na wkradnięcie się tam.

Założenia Poziomu

- Cele i założenia poziomu:
 - Gameplayowe:
 1. Jest to pierwszy poziom, który nie jest samouczkiem, więc służy zapoznaniu gracza z podstawowymi mechanikami „w terenie”.
 2. Łagodne wprowadzenie gracza w klimat gry i fabułę, ale też w powagę jego decyzji, które będzie dokonywać w trakcie rozgrywki
 3. Poziom powinien być relatywnie prosty mechanicznie i mieć jawne, dobrze rozpisane cele w dzienniku misji.
 4. Mimo prostoty powinien zawierać urozmaicenia fabularne, aby nagrodzić graczy, którzy mocno eksplorują lokację.
 5. Aby nie przytłoczyć gracza ten poziom powinien być mniejszy i bardziej liniowy niż typowy poziom immersive sim-a.
 - Klimatyczne:
 1. Klimat powinien być bardziej sielski, ponieważ znajdujemy się na prowincji, nie jest gwarno, wszelkie prowadzone głośno rozmowy słyszymy bardzo dobrze, powietrze nie jest gęste od dymu.

2. Jest dużo roślinności i słychać dźwięki zwierząt, ma to kontrastować z samouczkiem przeprowadzonym w bardzo zindustrializowanej części miasta i kolejnymi poziomami, które przeniosą fabułę ponownie do stolicy.
- Fabularne:
 1. O rozwiązaniu tajemnicy dotyczącej zduplikowania i kradzieży państwowych schematów wojskowych.
 2. O zapobiegnięciu kryzysowi dyplomatycznemu i znalezieniu winnych tej sytuacji.
 - Warunki sukcesu
 - Ogólne warunki:
 1. Obligatoryjne:
 - Nie dać się zabić
 2. Opcjonalne:
 - Nie zabić hrabiego, jego śmierć będzie mieć konsekwencję fabularną i wpłynie na poziom chaosu.
 - Ustalić kto naprawdę jest odpowiedzialny za tę sytuację, hrabia czy ktoś inny.
 - Jeżeli gracz znajdzie odpowiednie poszlaki może ustalić, że to tak naprawdę syn hrabiego, a nie on sam jest winny. Ustalenie tego detalu wpłynie na dalszą grę obniżając poziom chaosu.
 - Ustalić w jaki sposób wykradziono schematy i czy pomagały przy tym osoby trzecie.
 - Jeżeli gracz znajdzie odpowiednie poszlaki, to ustali on, że syn hrabiego ukradł kopię schematów z domu swojego profesora, ale nie będzie wiadomo czemu profesor miał w swoim domu kopie.
 - Questy - Dziedziny:
 1. (Opcjonalny) „Podśłuchaj lub przeczytaj jak dostać się do środka”:
 - W teorii gracz może zdobyć potrzebny klucz bez wchodzenia w interakcję z NPC, ale to zadanie jest bardzo proste i wykonuje się praktycznie samo. Gracz może je ukończyć na 3 sposoby i w każdym przypadku uzyskuje informacje o lokalizacji głównego klucza (strażnica) i klucza do strażnicy (koszary lub przy pasie niektórych strażników):
 - Podśłuchując strażników w okolicy wejścia, będą oni mówić o tym, że syn hrabiego przyszedł znerwicowany i kazał im zamknąć posiadłość, bo już ostatnio ktoś próbował się włamać i „niech służący

zmyją do cholery ślady krwi z tylnej ściany budynku”.

Następnie syn hrabiego odjechał w pośpiechu:

- Uruchamia to quest „Sprawdź tytu budynku”

- Podstuchując dowolną służbę, która mówi, że musi też zrobić coś w środku, więc trzeba poprosić strażników o otwarcie im drzwi kluczem ze strażnicy.
- Gracz może to też wyczytać w koszarach na kartce zawieszanej na ścianie mówiącej „Wszystkie egzemplarze klucza uniwersalnego do parteru są w strażnicy, prosimy służbę o nie grzebanie nam po rzeczach w celu znalezienia klucza do strażnicy, otworzymy wam te drzwi”.

2. (Obowiązkowy) „Zdobądź klucz uniwersalny do całego parteru posiadłości”:

- (Typowa ścieżka) „Zdobądź klucz do strażnicy”
 - Ukradnij go z koszar
 - Zabierz go któremuś ze strażników
 - Potem:
 - Dostań się do strażnicy
 - Zabierz klucz ze strażnicy
- Ścieżka alternatywna:
 - Wejdź do kuchni przez okno
 - Dostań się do gabinetu kapitana straży i zabierz mu klucz uniwersalny i najlepiej od razu klucz do górnego piętra.

3. (Obowiązkowy) „Za pomocą klucza dostań się do środka posiadłości” (2 opcje)

- „Drzwiami frontowymi”
- „Znajdź inne przejście”
 - Można wejść do środka szerokim zsytem na popiół z węgla, jednak tunel nie jest dobrze widoczny bo załania go duża hałda popiołu, więc wymaga to od gracza swobodnej eksploracji w pobliżu wejścia do posiadłości.
 - Nawet jeżeli gracz wejdzie tym wejściem i tak dalej będzie potrzebować tego samego klucza co do frontowych drzwi, jednak w zamian za trud otrzyma lepszą pozycję do pozbycia się strażników w środku.

4. (Opcjonalne) „Sprawdź tytu budynku”

- Trigger zadania:

- Podstuchanie strażników mówiących o synu hrabiego
 - Przypadkowe zawędrowanie na tył budynku
 - Na tyłach budynku gracz znajduje ślady krwi, zegarek z wygrawerowanym imieniem syna hrabiego i trochę upuszczonego ekwipunku jak mikstura leczenia.
 - Poza powyższymi gracz znajduje mały skrawek papieru, którym widnieje fragment sygnatury szukanego schematu, oznacza to, że rzeczywiście ten schemat tutaj był, nie wiadomo jednak czy dalej jest w posiadłości.
 - Fragment papieru jest widocznie zawilgotniały, mimo tego, że jest obecnie słoneczne lato i znajdował się pod zadaszeniem. Bohater to zauważa i komentuje, że schemat zamoczono.
 - Jeżeli gracz poniósł zegarek syna hrabiego i fragment schematu to będzie mógł wskazać, że to on za tym stoi, ale nie jest to mocny dowód.
5. (Opcjonalne) „Zlokalizuj tajną skrytkę z kosztownościami (trigger)”
- Trigger:
 - Gracz może przeszukać pokoje dla służby i spod łóżka jednej ze służek będzie wystawać dziennik opisujący, że w gabinecie hrabiego są ukryte kosztowności. Służąca szukała skrytki, ale nie mogła jej znaleźć, mimo to jest pewna swego. Wnioskuje to po tym, że wdziata jak hrabia dobija targu za złoto, ale nigdy nie wynosi jego z gabinetu, więc musiał je tam ukryć, ale gdzie?
 - Ciąg dalszy misji rozpocznie się automatycznie po wejściu do posiadłości.
- Questy – Parter posiadłości:
 1. (Obowiązkowe) „Zdobądź klucz do górnego piętra od kapitana straży”:
 - Trigger:
 - Od razu, gdy gracz wchodzi do posiadłości słyszy fragment rozmowy, gdzie strażnicy informują służącego, że dzisiaj ma wolne i nie musi iść na górę czyścić wody, bo hrabia odchorowuje wczorajszy bankiet do tego stopnia, że klucz do górnego piętra jest u kapitana straży, który jest teraz w lewym skrzydle budynku.

- Jeżeli gracz wszedł ścieżką alternatywną, to układ pomieszczeń i tak go zmusza do eksploracji.
2. (Obowiązkowe) „Znajdź dokładną lokalizację kapitana straży”
- Trigger:
 - „Zdobądź klucz do górnego piętra od kapitana straży”
 - Gracz wie, że kapitan jest w lewym skrzydle, ale gdzie dokładnie?
 - Gracz może po prostu tak długo chodzić w lewym skrzydle, aż znajdzie odpowiedni pokój, są tam tylko 3 pokoje.
 - Gracz może przeczytać mapę posiadłości, która jest zaraz obok wejścia do patio
3. (Opcjonalne) „Dowiedz się skąd wziąć kod do skrzynki z kluczem”
- Trigger:
 - Podniesienie „Klucza do górnego piętra, zamkniętego w skrzynce”
 - Po znalezieniu klucza, okazuje się, że jest on zamknięty w skrzynce, trzeba znaleźć lub zgadnąć do niego kod.
 - Zadanie jest opcjonalne, bo gracz w teorii może zgadnąć 3 cyfrowy kod lub może spróbować kombinacji 451, która otwiera skrzynkę. Kod 451 to referencja do innych gier z gatunku.
4. (Obowiązkowe) „Zdobądź kod do skrzynki z gabinetu hrabiego i otwórz skrzynkę”
- Trigger:
 - Znalezienie kodu przypadkiem, jeżeli gracz się błąkał po prawym skrzydle budynku przed wykonaniem innych zadań
 - Wystuchanie całej rozmowy kapitana ze strażnikiem. Kapitan w tej rozmowie mówi, że hrabia ostatnio dostaje trochę paranoi i zamyka klucz na kod, który podobno trzyma gdzieś w gabinecie. Szkoda tylko, że gabinetu nie da się zamknąć, bo zamek się połamał w środku ostatnio, bo już musiał 2 razy interweniować jak niedoinformowana służba mu tam sprzątała. Potem by mu się oberwało za to.
 - Z listu na biurku, w którym hrabia, ze względu na zepsuty zamek, każe pilnować kapitanowi, aby nikt nie wchodził do jego gabinetu pod jego nieobecność,

bo ma tam kod do skrzynki, aby go nie zatrzasnąć na górze, ale wszystkie ważne dokumenty przeniósł do góry.

- Gracz dowiaduje się, że kod do skrzynki jest prawdopodobnie w gabinecie hrabiego w prawym skrzydle.
 - Zadanie jest obowiązkowe, ale kod można lub można spróbować kombinacji 451, która otwiera skrzynkę. Kod 451 to referencja do innych gier z gatunku immersive sim.
5. (Opcjonalne) „Zlokalizuj tajną skrytkę z kosztownościami (ciąg dalszy)”
- Trigger:
 - Przeczytanie dziennika służki (spójrz na questy z poprzedniej lokacji „Dziedziniec”)
 - Przypadkowe wpadnięcie na regał, który da się przesunąć za pomocą przycisku.
 - Ale pomocniczo, na ścianie obok przycisku widoczne są bardzo mocne obdarcia na farbie sugerujące, że coś tam przesunięto.
6. (Obowiązkowe) „Otwórz drzwi na górne piętro za pomocą klucza”
- Trigger:
 - Otworzenie skrzynki z kluczem w środku
 - Gracz powinien otworzyć drzwi na 1. piętro za pomocą zdobytego klucza
- Questy – Pierwsze piętro z prywatnymi komnatami hrabiego
1. (Obowiązkowe) „Sprawdź czy zaginione schematy są na górnym piętrze”
- Niezależnie od tego czy, gracz znalazł fragmenty schematu za budynkiem i tak musi ustalić, czy są one nadal w budynku.
 - Jeżeli gracz wcześniej spowodował uruchomienie chociaż jednego alarmu to hol 1. piętra będzie patrolować robot i pies hrabiego, ale hrabia będzie dalej spać ze względu na swoje „niedysponowanie”.
 - Jeżeli gracz nie znalazł wcześniej poszlaki, to po prostu komentuje, że musi się rozejrzeć, ale tak naprawdę niezależnie w którą stronę pójdzie zaraz dostanie więcej informacji:
 - Jeżeli bohater skręci w lewo dostanie komentarz na temat śladów wody na podłodze, sugerujące mu odwiedzenie tego pokoju a w oddali będzie kałuża

pod napięciem, którą można przeskoczyć lub po prostu się cofnąć w prawy korytarz.

- Jeżeli bohater skręci w prawo to po minięciu pokoju numer 3, gdzie nie ma nic poza ekwipunkiem, dotrze do ładnie zdobionych drzwi, które skomentuje, że to pewnie sypialnia hrabiego i że może tam znaleźć więcej informacji.

- Jednak, jeżeli znalazł fragment za budynkiem to od razu łączy kropki, gdy wchodzi na piętro i widzi parę dobiegającą z prawej strony, więc sugeruje sobie aby zacząć od tamtej strony.
- Dodatkowo, jeżeli bohater przechodzi koło pokoju numer 4, to komentuje to, że ktoś najwyraźniej bardzo się śpieszył z łóżni, skoro zostawił takie mokre ślady na podłodze, ślady prowadzą do pokoju. W pokoju tym nocował syn hrabiego i zostawił tam obciążające go dowody oraz informacje, aby sposobu otworzenia skrytki szukać w pokoju ojca.
- Koniec końców, gracz musi dotrzeć do pokoju hrabiego, znaleźć kod do sejfów i wyciągnąć stamtąd klucz oraz informacje, gdzie jest skrytka i jak ją otworzyć. Więcej szczegółów jest na flow chartcie.

2. (Opcjonalne) „Ustal kto tak naprawdę stoi za wykradnięciem schematów”

- Jeżeli bohater sprawdzi pokój numer 4, to zauważy, że w tym pokoju nocował syn hrabiego i zostawił tam obciążające go dowody oraz informacje, aby sposobu otworzenia skrytki szukać w pokoju ojca. Odnalezienie prawdziwego sprawcy zakończy się niższym chaosem a w przypadku nie zabijania nikogo zerowym wzrostem chaosu.
- Drugim sposobem na zdobycie dowodu, jest dokładne sprawdzenie tyłu budynku.
- Jeżeli bohater nigdy nie sprawdzi pokoju numer 4 lub nie sprawdzi tyłu budynku, to będzie myśleć, że winny jest hrabia co wpłynie na zakończenie misji z wyższym chaosem.

3. (Obowiązkowe) „Otwórz skrytkę hrabiego”

- Trigger:
 - Przeczytanie dziennika syna hrabiego
 - Przeczytanie dziennika hrabiego

- Przypadkowe natrafienie na wgnieciony i zamknięty sterownik w kotłowni. Widoczne są ślady walki.
 - Oraz zabranie notatek i klucza do sterownika z sejfów w pokoju hrabiego
- Bohater dowiadyuje się o istnieniu ukrytej skrytki pomiędzy kotłownią i sauną, skrytkę się otwiera rozwiązując prostą zagadkę z przekręceniem rur w odpowiedni sposób w sterowniku na ścianie. Sterownik otwiera się kluczem, który jest w pokoju hrabiego w sejfie. Po odpowiednim ułożeniu rur, aby zasiły mechanizm, skrytkę się otwiera wywołując hałas, który budzi hrabiego i jego psa. Następuje przerywnik filmowy w którym bohater łączy schematy i je chowa oraz zamyka skrytkę. Hrabia idzie w kierunku skrytki i komentuje pod nosem, że pewnie znowu się rozszedł system zabezpieczeń od ciśnienia. Pies chodzi między sypialnią a kąpielnią, nie wchodzi do sauny i kotłowni.
- Otworzenie skrytki aktywuje robota, który od teraz będzie przemierzać hol główny i ma wizjer z przodu i tyłu „głowy” (podobnie jak Clockwork Soldiers z Dishonored 2)
- 4. (Obowiązkowe) Zaakceptuj lud odrzuć ofertę tajemniczej osoby:
 - Przy łódce dogania i zaczepia ciebie dron z nagraniem wiadomością od tajemniczej osoby, który prosi ciebie o zostawienie mu jednego ze schematów (tego z naderwanym rogiem) na jednej z pobliskich wysepek (w zamian za profity).
 - Jeżeli znalazłeś co najmniej jeden dowód na syna hrabiego, to też prosi ciebie o zrobienie hrabiego w całą kradzież, argumentując, że hrabia to pijak, gbur i na pewno za tym stoi itp.
- 5. (Obowiązkowe) Wróć na swoją łódź i zamelduj się ministrowi.
 - Trigger:
 - Zdobycie schematów
 - Gracz musi wrócić z otrzymanymi schematami spowrotem na łódź
 - Gracz musi podjąć decyzję kto jest winny lub powiedzieć, że tego nie ustalił.
 - Skończenie tego zadania kończy misję.
- Warunki porażki
 - Ogólne warunki:

1. Gracz zginie

Elementy Wyróżniające (grę i poziom)

- Grę:
 - Wymuszony tryb FFP, gdzie oglądamy świat z perspektywy protagonisty.
 - Immersję zwiększa trochę kontrowersyjna decyzja o braku mini mapy, mamy za to dość dokładny dziennik misji, w którym automatycznie zbieramy i zapisujemy informacje ze świata gry.
 - Nie ma narzuconego stylu gry, gracz może przejść cały poziom korzystając z kilku ulubionych umiejętności, a nawet bez użycia żadnej z nich, chociaż może to być bardzo trudne, to jest to możliwe.
 - Żywe otoczenie, które reaguje na decyzje gracza np. zniknięcia strażników z ich typowych tras patrolowych albo porzucane przedmioty
 - Interaktywne otoczenie, jak możliwość rzucania przedmiotami w celu odciągnięcia uwagi
- Poziom:
 - Swoboda działania w ramach poziomu, gdzie ten sam cel można osiągnąć na wiele sposobów.
 - Prawie całkowicie niewymuszona narracja opowiadana przez otoczenie jak listy, dzienniki, rozmowy postaci niezależnych ze sobą itp.
 - Na poziomie jest tylko jeden przerywnik filmowy, kiedy gracz sięga po wykradzione kopie schematów i zamyka za sobą skrytkę.
 - Poziom ma różną intensywność, gdzie przeplatamy spokojne fazy bez strażników i fazy, gdzie jest ich dużo w lokacji oraz gramy przyzwyczajeniami gracza, gdzie do spokojnej lokacji wprowadzamy przeciwników po jakimś wydarzeniu np. odzyskaniu schematów ze skrytki, która ma zamontowany automatyczny mechanizm odpalający robota w sąsiednim pomieszczeniu i budzącym hrabiego.
 - Zasady gry są wyznaczane tylko śmiercią gracza i strukturą poziomu (np. posiadaniem klucza), nie ma wymuszonych zasad np.:
 - Można zabić hrabiego, chociaż nie ma z tego żadnej korzyści, niezależnie od stylu przejścia poziomu.
 - Może zgadywać wszystkie kombinacje kodu do skrzynki lub sejfu.
 - Gra się nie kończy, jeżeli uruchomi się alarm, zabijemy cywila itp.
 - Należy jednak pamiętać, że decyzje gracza mają konsekwencje krótko i długoterminowe, ale gracz nie jest ograniczony w ramach poziomu, ani w ramach gry.

Referencje Graficzne

- Referencje graficzne przedstawiający krajobraz w klimacie wiktoriańskim, wiadukt kolejowy, tamtejszą zabudowę mieszkalną poza miastem oraz przykładowy dworek wiktoriański z zewnątrz:



- Referencje graficzne przedstawiający koszary z 19 wieku, strażnicę, sypialnie dla służby, dwa przykładowe patio, które w grze powinny być bardziej okazałe i „regularne”, aby zapewnić przestrzeń do skradania. Mamy też tutaj przykładowy gabinet w stylu wiktoriańskim, czyli referencja dla gabinetu hrabiego:



- Wstępne referencje graficzne dotyczące postaci gracza i przeciwników. Nie jest to moodboard, tylko zbiór referencji przedstawiających kapitana straży, głównego bohatera oraz robotycznych przeciwników. Dolna referencja to Clockwork Soldier z Dishonored 2:



Flow Chart Poziomu (Mind Mapa)

- Poziom ma dosyć swobodne podejście do osiągnięcia celów, więc poniższy flow chart przedstawia głównie dwa typy przejścia poziomemu, tj. bliskie optymalnemu i eksploracyjne. Każde z podejść może mieć kilka równorzędnych sobie ścieżek.
- Nic jednak nie zabrania graczowi zamienić kolejność pewnych kroków (nawet tych obligatoryjnych do przejścia poziomemu) lub cofnąć się na grafie np. przejść przez kuchnię, zabrać klucze (uniwersalny i do 1. piętra) kapitanowi i cofnąć się do głównych drzwi posiadłości.
 - Też nikt nie każe graczowi zabierać obu kluczy, bo na tym etapie rozgrywki potrzebuje tylko uniwersalnego i jeżeli nie przeczyta notatek na stole, to nie wie, że drugi klucz też mu się przyda. Dowie się tego dopiero jak napotka zamknięte drzwi lub podstucha strażników
 - Warto zaznaczyć, że cofanie się na grafie może mieć całkowicie rozsądne uzasadnienie w grze np. pozwala skrócić ścieżkę, którą pokonuje w holu głównym.
 - Dodatkowo gracz może przypadkowo wpaść na niektóre rzeczy poza kolejnością np. zdobyć kod z gabinetu hrabiego zanim zdobędzie klucz, wystarczy, że gracz zdecyduje się błąkać po posiadłości.
- **Legenda flow chart-u:**
 - Pogrubione kolorowe strzałki to ścieżki alternatywne
 - Jeżeli dwa pola tekstowe mają to samo tło np. niebieskie, zielone, to są ze sobą powiązane tematycznie, ale nie łączy ich strzałka, np. zielone i czerwone pola to kluczowe decyzje dla końcowego poziomego chaosu, a niebieskie to wydarzenia związane ze skrytką w gabinecie hrabiego.
- **Przybliżony flow chart w formacie SVG, ja otwierałem w Edge:**
 - [Flow chart poziomemu](#)

Punkty Koncentracji

- Głównym punktem koncentracji jest dworek ze szpiczastymi trójkątnymi dachami (zasada trójkąta) rysujący się na horyzoncie, dworek jest na górze, a po tej górze „pnie” się brukowana droga prowadząca do dworku. Wskazuje on cel naszej misji.
- W tle rysują się małe wioski oraz wiadukty, po których jeżdżą pociągi, stanowią one element kosmetyczny całości.

Mapa 2D Top-Down z Legendą

- **Ogólna legenda:**

- Postać może przejść przez okna oznaczone na fioletowo:



- Okna oznaczone na niebiesko są zamknięte:



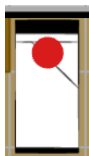
- Strażnik i jego ścieżka patrolowania z 3 punktami gdzie się zatrzymuje:



- Strażnik z kluczem do strażnicy:



- Śpiący strażnik:



- Cywil (np. służący, ogrodnik, robotnik, szkutnik, hrabia itp.):



- Obiekt zamknięty na klucz np. drzwi, sterownik itp. Szczegóły o kluczu wymaganym do otwarcia zamka są w flow charcie lub opisie questów:



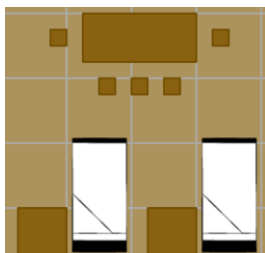
- Sejf, lewy jest otwarty lub zdemolowany, prawy zamknięty na kod:



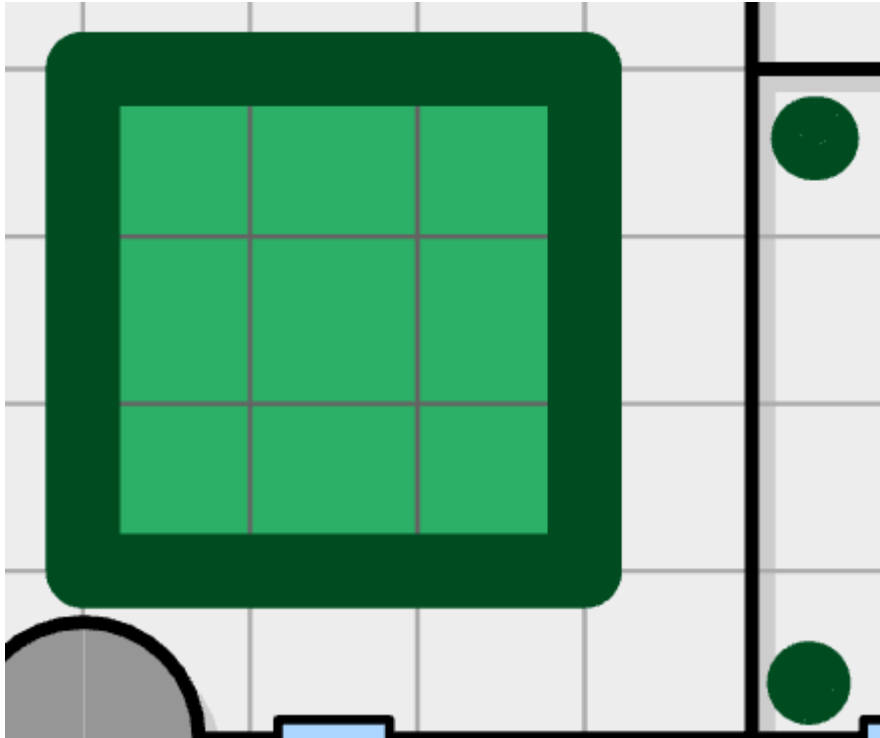
- Zaryglowane drzwi, otwierane z wnętrza budynku, nie mają klucza:



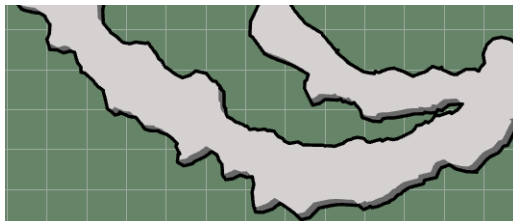
- Meble lub osłony np. łóżka, szafki nocne, płotki, łódki, taborety i stoły:



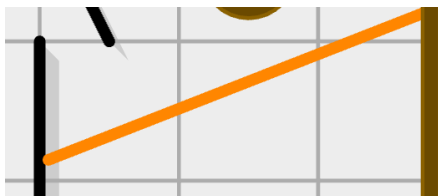
- Roślinność, krzewy, drzewa i ogrody itp. Ciemnozielony kolor to roślinność, która jest ostoną do skradania np. żywopłot, krzewy w donicze itp. Jasnozielony kolor oznacza niską roślinność jak trawę, kwiaty i inne rośliny nie zapewniające ostony:



- Dwie skarpy skalne, które oznaczono na szaro, można się po nich wspiąć, wysokości nie oznaczono, ale im bliżej posiadłości tym skarpa jest położona wyżej:



- Pomarańczowa linia to pułapka, która strzela nabojami, wejście w nią zaalarmuje strażników, wybudzi roboty z letargu itp.



- **Wszystkie mapy poziomu z dedykowanymi legendami:**

- **1 mapa - Działziniec i okolice:**
 - Mapa: [Mapa działzinca i okolic](#)
 - Legenda:
 1. Wejście frontowe
 2. Wejście przez zsyp popiołu

3. Strażnica z kluczem uniwersalnym
 - a. Klucz uniwersalny
 4. Koszary z kluczem do strażnicy
 - a. Klucz do strażnicy
 5. Pokoje służących (kwatery meskie)
 6. Pokoje służących (kwatery zenskie), gdzie pod łóżkiem jednej ze służących można znaleźć dziennik o ukrytym przejściu z kosztownościami
 - a. Dziennik służącej wystający spod łóżka
 7. Ślady po niedawnym włamaniu, trochę zaschniętej krwi, a w trawie można znaleźć drobne kosztowności oraz złoty zegarek na łańcuszku
 8. Mini dok, w środku jest trochę zasobów i 2 szukników (cywili)
- **2 mapa - Parter posiadłości:**
- **Mapa: [Mapa parteru posiadłości](#)**
 - **Legenda:**
 1. Przedśionek
 - a) Główne wejście przez frontowe drzwi
 - b) Wejście alternatywne przez zsyp popiołu
 2. Kantyna, gdzie jest dwóch głośno rozmawiających strażników (nie patrolują)
 3. Patio z fontanną, ogródkami otoczonymi żywopłotami i niskim płotem dookoła fontanny (+ ławki). Patrolujący strażnicy czasami ze sobą rozmawiają zdradzając swoją lokację i dając meta-informacje jak długo będą stać w danym miejscu. Gracz może się chować za żywopłotami, czyli za ciemnozielonymi obramówkami ogrodów. **NAD PATIO JEST DASZEK I GÓRA FONTANNY**
 - a) Drzwi do prywatnych komnat, zamknięte kluczem do 1. piętra
 4. Gabinet hrabiego i poczekalnia
 - a) OTWARTY sejf, który zawiera kod do szkatułki z kluczem
 - b) Tajne przejście za regałami
 5. Kuchnia
 - a) Wejście alternatywne przez kuchnię przez otwarte okno
 6. Gabinet kapitana straży
 - a) Klucz uniwersalny i klucz do 1. piętra w przenośnej szkatułce na kod

7. Kotłownia, ma dwa wejścia, jedno dla służby, aby dorzucać opał, drugie dla kapitana straży aby regulować działanie dworku. Po środku jest siatka oddzielająca piec od sterowników.
 - a) Metalowa siatka (można ją przeciąć)
 8. Tajne "coś"/Tajna skrytka
 9. Dach patio i góra fontanny po którym może się wspinać protagonista. Oznaczone na żółto.
 10. Schody do góry za zamkniętymi drzwiami
- **3 mapa - 1. piętro, czyli prywatne komnaty hrabiego i łaźnia:**
- **Mapa: [Mapa 1. piętra](#)**
 - **Legenda:**
 1. Schody na parter
 2. Hol główny
 - a) Robotyczny strażnik w stanie czuwania, budzi go dowolny alarm, szturchnięcie lub otworzenie skrytki ze schematami
 - b) Kałuża pod napięciem
 3. Pusty pokój gościnny, jest tam tylko trochę kosztowności
 4. Zabałaganiony pokój gościnny, jakby ktoś z niego wyjeżdżał w pośpiechu, nocował tutaj syn hrabiego, w pokoju są dokumenty, które go obciążają, że schował ukradł od swojego roztargnionego profesora kopie schematów i schował je w skrytce ojca, i że w pokoju ojca znalazł informacje jak to zrobić.
 - a) Mokre ślady prowadzą do spustoszonego pokoju z dowodami, które obciążają syna hrabiego
 5. Szatnia
 6. Łaźnia
 7. Sypialnia Hrabiego z balkonem
 - a) Sejf, który ma w środku klucz do sterownika oraz informacją o lokalizacji i sposobie otwarcia skrytki w kotłowni
 - b) Śpiący pies hrabiego
 - c) Skacowany hrabia
 8. Łazienka
 9. Duży taras
 10. Sauna
 11. Kotłownia do grzania sauny i łaźni
 12. Podwójna ściana w kotłowni, gdzie znajduje się poszukiwane schematy i kosztowności