CZARNY ZAKRYSTIANIN

# Historia

## Intro

**Obrazek 1:** Pan Dante czyszczący naczynia liturgiczne w zakrystii.

**Tekst:**

*Nazywasz się Maciej Szymkiewicz. Pracujesz jako zakrystianin w parafii pod wezwaniem Narodzenia Najświętszej Maryi Panny w Choszcznie.*

*Nienawidzisz tej pracy. Nazywasz ją „kieratem”.*

[SPACE]

**Obrazek 2:** Pan Dante zauważa tunel do innego świata.

**Tekst:**

*Dziś jest koniec sierpnia 2022 roku. To był twój kolejny dzień w kieracie. Myjąc naczynia liturgiczne i odpierając ostatnie ataki babć, dopraszających się o mszę w intencji jakiegoś kolejnego 'Jana Nowak' czy 'Tadeusza Kozioł', usłyszałeś nagle dobywające się spod ziemi szepty i wrzaski w przedziwnym języku.*

*Jednocześnie na posadzce zakrystii zauważyłeś wyraźną szczelinę, z której owe jęki się dobywają. To drzwi do innego świata!*

[SPACE]

**Obrazek 3:** Cthulhu rozmawia z Dzhiengą, któremu oczy świecą się na czerwono.

**Tekst:**

*Z drugiego świata dobywa się rozmowa. Nie pomyliłeś się – to sam Cthulhu, Wielki Przedwieczny, rozmawia z biskupem Dzięgą!*

*Dzięga: Wszystko zrozumiałem. Wejście Wielkich Przedwiecznych do naszego świata już jutro. Zapewnię przejścia w Choszcznie, w szczecińskiej kurii i w Watykanie. Franciszek nie zauważy, jest zajęty przyjacielską rozmową z Cyrylem.*

*Cthulhu: Czeka cię sowita zapłata, człowiecze! (śmiech)*

*Trzeba ratować nasz świat! Nie wahasz się, bierzesz łuk i otwierasz drzwi do drugiego świata…*

[SPACE]

## Zakończenie

**Obrazek 4:** Pan Dante bierze w ramiona uwolnioną z celi brunetkę.

**Tekst:**

*Świat uratowany, wielki Cthulhu legł w prochu i pyle! Uwalniasz z celi porwaną przez niego piękną kobietę. To miłość od pierwszego wejrzenia.*

*- Jak masz na imię? – pytasz.*

*- Mam na imię Agnieszka… - odpowiada. A dalsze wydarzenia ukryjmy przed ciekawskim okiem widzów…*

# Rozgrywka

Gracz steruje postacią Czarnego Zakrystianina.

Widok – 2D widziany z góry. Brak scrollingu, jeden poziom to jeden ekran.

Możliwe ruchy: góra, dół, prawo, lewo, na ukos, strzał z łuku.

Gra składa się z pięciu poziomów. Zadaniem gracza jest zastrzelić wrogów.

Poziomy/wrogowie

Poziom 1 – psy-ktulaki (1-3 pkt.)

Poziom 2 – szalone klechy (2-4 pkt.)

Poziom 3 – małe ktulaki (3-6 pkt.)

Poziom 4 – duże ktulaki (5-8 pkt.)

Poziom 5 – Wielki Cthulhu (50 pkt.)