# Spacer po Wyspie Strachu – zarys fabuły

Gracz zaczyna rozgrywkę w małym domku. Po wyjściu z niego wznosi się przed nim samotny szczyt, nad którym na krótką chwilę pojawia się widmo Cthulhu przy akompaniamencie złowrogiego ryku. Gracz ma pełną (niemal) swobodę eksploracji Wyspy, gdzie spotkać go mogą różne strachy, m.in.:

* ożywający cmentarz
* nawiedzona latarnia
* przechadzające się widma
* wrak statku
* ruiny wieży/zamku
* straszny las
* …

Każdemu strachowi towarzyszą odpowiednie odgłosy dźwiękowe, przez cały czas rozgrywki w tle słychać niepokojącą muzykę, dodatkowo od czasu do czasu przez wyspę przetacza się złowieszczy ryk lub upiorny śmiech.

Każdy strach podnosi o pewną ilość poziom szaleństwa gracza – kiedy osiągnie maximum, ekran ciemnieje a w kamerze pojawia się ponownie postać Cthulu, po czym gracz budzi się we własnym łóżku.