Cuando se abre el juego:

Con un fade in en negro aparece el menú principal, de fondo un cielo estrellado y aparecen encima las letras del título; Hombre Lobo: La desaparición. Entonces un simple menú con Nueva Partida, Continuar, Créditos y Salir.

Comienzo de la partida:

Fade out del menú en negro y fade in del mismo cielo estrellado. La cámara desciende mostrando cielo todo el rato hasta que comienzan a aparecer copas de árboles. La cámara termina de descender y encuadra un bosque.

En este momento, entra por la izquierda de la pantalla un personaje de apariencia humana acompañado de un perro pequeño (el que diseñó Esther).

-Es por aquí (dice el chico)

El perro ladra repetidas veces

-Tranquilo Gair, conozco el camino, no tardaremos

Gair ladra de nuevo un par de veces

-Sí, hacía mucho que no teníamos noticias de Padre, vamos.

Ahora el jugador toma control del chico y el perro seguirá al personaje. Nos encontramos ante el primer puzzle del juego, un laberinto, habrá de ser sencillo, puesto que es el primero, y servirá de tutorial para el jugador, aclarándole las teclas de movimiento y la de interacción; durante el laberinto encontrará un hueso, que tendrá que recoger y dar a Gair para avanzar.

Tras acabar el laberinto, el camino se ensanchará y dará paso a un cambio de room.

Mediante un fade out en negro y el sonido de fondo de pasos, se abrirá la siguiente room:

Un claro en el bosque rodeado de árboles con un monolito en el centro con runas inscritas. Delante del monolito se halla un hombre lobo totalmente transformado hablando con una mujer que brilla con un tono azulado. La mujer va vestida con ropas que recuerdan al plumaje de un águila, y tiene su rostro cubierto con una máscara con una prominente nariz, imitando un pico

-Ya veo (dice el hombre lobo)… esto es grave, verdad Águila?

-Sí…debéis ser rápido Hijo de Morrigan, la umbra ya comienza a sentir su ausencia, y la realidad será la siguiente, si el Sueño se desmorona estará todo perdido para los que habitamos los dos mundos. Ahora ve con mi bendición.

Tras pronunciar estas últimas palabras, la mujer desaparece lentamente y el tótem comienza a brillar con una luz suave. El hombre lobo se transforma en humano, revelando su avanzada edad y se gira hacia el chico.

-Kieron, (dice el viejo, avanza y abraza al chico)

-Padre, que sucede? Hace más de un año que no teníamos noticias de ti en el túmulo, desapareciste sin dejar rastro… vuelves ahora sin avisar a los ancianos, me pides que acuda en solitario y… aquel ser era Águila, verdad? Que hace un espíritu tan orgulloso con un hijo del Venado? Y…

El viejo le corta aquí

-Tranquilo hijo, tiempo al tiempo. Comencemos por el principio.

Hace hoy 14 meses los espíritus Venado y Águila, junto con Cuco y Abuelo Trueno hablaron conmigo, presagiaban una gran alteración en la realidad, el comienzo del final. Me encomendaron investigar la causa de esta premonición… pero debía hacerlo solo, si un solo antiguo hubiese sabido de esto, toda la nación Garou se habría levantado con el fin de encontrar la razón, y seguro que habría corrido la sangre… todas las leyendas de las diferentes tribus tienen presagios distintos del por qué llegará el apocalipsis. Había que evitar que cundiese el pánico.

-Y de que se trata, Padre? Que descubriste en tus viajes?

-Las hadas, Kieron, las hadas han desaparecido sin dejar rastro. Ni un mensaje de socorro, ni una pista en la umbra…

-¿Quieres decir que han… muerto?

Gair gimotea

-Aún es pronto para afirmar eso, no se puede acabar con toda una raza de seres milenarios de la noche a la mañana…

-Dime pues Padre, en que puedo ayudar? Es nuestro deber como Fianna ayudar al pueblo feérico!

-Há, sabía que podía contar contigo

Gair da un alegre ladrido

-y contigo también, cachorro. Bien, ya casi te he contado todo lo que se hasta el momento; hace unos tres días en un bar de Woodford escuché a un grupo bastante sospechoso hablar de nuestro objetivo, mantuve un perfil bajo y me hice pasar por un vagabundo borracho mientras les escuchaba. Apestaban a vampiro y uno de ellos parecía estar metido en temas de explotación de la tierra, porque casi oía llorar a Gaia cuando aquel se movía. Cuando salieron del bar me dispuse a seguirles, pero se habían esfumado en la noche; seguramente me detectaron como enemigo y huyeron. Esa es tu primera pista hijo.

-Y que harás tú, Padre?

-Volveré al túmulo, excusaré mi desaparición ante los antiguos y permaneceré aquí para no levantar sospecha. Yo ya he descubierto la causa de que los espíritus estuviesen inquietos, ellos ya están complacidos conmigo. Ahora es tu turno.

-No te fallaremos Padre

Girándose hacia el tótem, el viejo se acerca a él y lo toca.

-Cuando todo esto acabe… (Dice sin girarse el anciano) estoy deseando echar un trago contigo Kieron

El personaje desaparece de la pantalla y el tótem deja de brillar

Kieron se gira hacia Gair

-Vamos chico, al menos a mamá tenemos que decirle que nos vamos, alguna excusa se me ocurrirá por el camino.

Ganamos entonces el control de Kieron. Deberemos ir hacia el sur, donde habrá un cambio de room.

Nos encontraremos ahora en el cauce de un río, donde tendremos que hacer un pequeño puzzle de estilo “fuerza en los juegos de pokemon” para mover los troncos y poder cruzar el río. Una vez cruzado el río, podremos seguir dirigiéndonos al sur.

De nuevo, cuando lleguemos al borde inferior, mediante un cambio de room estaremos en un pequeño pueblo muy rural, con unas cuantas casitas y varias personas (totalmente humanos) que nos saludaran si interactuamos con ellos. Sería interesante si hubiese un niño que nos preguntase alguna tontería sin importancia, para que el jugador viese que durante las conversaciones existe la posibilidad de elegir opciones.

Hacia la izquierda, la última casa será la única que tendrá la chimenea humeando y la puerta entreabierta, cuando interactuemos con la puerta entraremos a la casa.

Dentro habrá una mujer mayor cosiendo en una hamaca, Gair ladrará alegremente y se pondrá a dar vueltas alrededor de la misma.

-Oh ho ho ho ten cuidado pequeño, no te vayas a enredar con un ovillo

Dice sonriente la mujer

-Mamá, tengo…

-No hace falta que digas más… sé que tu padre volvió

-Pero…

-Y sé que ahora serás tú el que se vaya

-Mamá…

-Cumple con tu destino, hijo, no necesitas decirme más.

-Gracias mamá, cuídate

-Tú también, hijo, acuérdate de llevarte algo de comida para el camino.

Retomamos el control de Kieron y somos libres de movernos por la casa, no podremos salir hasta haber cogido un cacho de pan y queso de encima de la mesa, de este modo mostramos al jugador cómo funciona el sistema de investigar el escenario y recoger objetos.

Una vez hayamos recogido la comida, deberemos salir de la casa y aventurarnos hacia la izquierda, donde de nuevo mediante un cambio de room nos encontraremos a las orillas de un lago, ha comenzado a oscurecer, está atardeciendo.

-Vamos (dice Kieron)

Kieron se transforma en hombre lobo y se acerca a la orilla del lago, donde el agua comienza a brillar.

Ahora el jugador deberá resolver un puzzle del tipo Runa, reorganizar las piezas de un tangram para que hagan el dibujo de la runa correctamente. Una vez resuelto, veremos una secuencia en la cual Kieron salta al agua, en donde ha aparecido un portal blanco. Fade out blanco.

Fin del capítulo 1.

Capítulo 2.

Mediante un fade in blanco, Kieron aparece al lado de un árbol, el árbol emite una tenue luz blanca.

El jugador toma el control de Kieron en forma Crinos, y es libre de explorar el escenario; se trata de un pequeño bosquecillo en el cual el árbol del que Kieron ha salido ocupa el centro.

Para progresar, deberemos ir hacia el sur, y con un cambio de room llegaremos a una zona que tendrá un puzzle del tipo Fuerza en Pokemon en el que tendremos que empujar unas piedras para poder hacernos camino hasta la salida, ubicada a la derecha. En cuanto el jugador haya llegado al final del puzzle y esté a un paso de cambiar de room, Kieron se destransformará, volviendo a su forma humana.

En cuanto el jugador avance, cambio de room mediante un fade out negro, y estaremos en la entrada del parque de una ciudad de noche.

El entorno jugable será relativamente grande, constará de 3 rooms; en la que aparecemos (la entrada del parque), una al norte, donde podremos entrar a un bar, y otra hacia el este, donde podremos bajar a las alcantarillas.

Por toda la ciudad habrá gente paseando, algunos harán comentarios de borracho cuando el jugador interaccione con ellos, otros dirán cosas del estilo “Y tu qué coño quieres?” la primera vez que les hablemos. Nuestro objetivo será inspeccionar las 3 rooms, buscando pistas que nos lleven hasta los vampiros de los que nos ha hablado nuestro padre.

Para progresar, deberemos:

1-Hablar con un borracho tirado en el suelo que estará en un callejón de la room más al norte. Cuando Kieron interaccione con el, dirá: “Totalmente desmayado y extremadamente pálido, solo el alcohol no es capaz de dejar así a un hombre.” Si vuelves a interaccionar con el, Kieron dirá “Veamos… … … lo que suponía, marcas de mordiscos en las muñecas y el cuello… por lo que parece, nuestros “amigos” no son del todo exquisitos con la comida, eh Gair”

Gair responderá con un ladrido.

2-Deberemos examinar un cartel en la pared de la primera room. Kieron dirá: “”¿Ha visto a este hombre? 46 años, pelo castaño, vestía un forro polar rojo y pantalones de pana marrones. Ultima vez visto en Downtown Street el 25 de XXX a las XX:XX”… desapariciones, eh?”

3-Cuando lleguemos a la room del este, Gair se quedará quieto en cuanto demos un par de pasos. Deberemos hablar con el. “¿Qué pasa chico?” Gair gimotea “Si… estoy igual que tu… todo esto no me da buena espina”. Acto seguido recuperaremos el control, y lo siguiente que deberemos hacer es examinar la tapa de la alcantarilla. Kieron dirá “Está forzada, y desde dentro llega un olor horrible… huele a muerto”.

Una vez hayamos hecho estas 3 acciones, dando igual el orden, Kieron se parará y dirá “¿Hueles eso, Gair?\*olfatea\* En el bar… \*olfatea\* \*olfatea\* Los tenemos.

Ahora deberemos llegar hasta el bar, que está en la room más al norte.

Cuando nos encontremos delante del bar Gair ladrará, y Kieron dirá “Si… quédate fuera, vuelve al parque, las cosas aquí no sé cómo van a ponerse…”

Gair se irá por el sur de la pantalla, y Kieron entrará al bar. Fade out en negro.

Dentro del bar (Cutescene):

El bar será bastante espacioso, con una barra, un camarero tras la barra y un par de mesas con gente. En una de esas mesas habrá tres hombres (muy pálidos, vestidos de negro).

Kieron se moverá hasta la barra, colocándose cerca de la mesa con los tres hombres y la cámara se desplazará hacia ellos, centrándolos en la pantalla.

Hombre 1: “¿Cómo va el tema de la consultora, Gerald, has conseguido que deje de meterse donde no le llaman?”

Hombre 2: “Claro, Vincent, NADIE es capaz de llevarme la contraria después de invitarle a una cena”

Hombre 3: “Tu siempre tan romántico…”

Hombre 2: “Ya sabes lo que dicen, Gabriel… de lo que se come se cría…”

Vincent: Entonces tenemos vía libre

Gabriel: Si… todo está preparado

Gerald: Aunque no me termina de quedar claro… ¿para qué necesita el Jefe todo esto?

Vincent: No lo necesitas saber, tu solo haz lo que te ordena… ¿o prefieres acabar como el inútil de Rosh?

Gabriel: Joder…

Gerald: Me… ha quedado claro Vincent…

Vincent: Bien. Pues ahora a trabajar; volved abajo y aseguraos de que “no haya muerto la magia” hahaha

Gerald: Y tu…? Que vas a hacer?

Vincent: ¿Qué te parece cenar? Llevo ya dos noches sin probar bocado… al contrario que algunos… Nos vemos luego, atentos al móvil.

Gerald y Gabriel: De acuerdo.

El trío abandona el bar y la cámara vuelve a Kieron. Aquí el jugador recupera el control y puede explorar el bar. En el extremo de la barra opuesto a Kieron habrá un hombre, cuando Kieron interactúe con el dirá

“Mi reeeeinoh por un poco de queeeso, hodeeeer…”

El camarero entonces dirá

“Te repito por última vez que no tenemos queso, y sigue armando escándalo y te saco a hostias, estamos?”

Si vuelves a interactuar con él, aparecerá un menú desplegable que pondrá

“¿Dar el pedazo de queso?”

En caso de que el jugador elija “Si”, el borracho dirá

“Eeeeeh, si hoder, esto es un colega, mira, toma esto a cambio, me lo encontré por el parque”

Entonces el jugador recibirá un cuchillo de cubertería de plata.

Si el jugador explora el resto del bar hará comentarios insulsos.

Ahora, en cuanto el jugador salga del bar verá como los tres hombres se separan, llendose dos de ellos hacia la room del sur, y el otro hacia un callejón de esa misma room.

El jugador puede elegir ir hacia el que se ha metido en el callejón, en cuyo caso:

1. Si no tiene el cuchillo de plata, al interactuar con el, Vincent dirá

“Este es mi callejón, amigo, búscate otro”

Si el jugador vuelve a interactuar dirá

“Mira chaval… me estás poniendo… nervioso”

Si de nuevo interactúa, ocurrirá la siguiente conversación

Vincent: Mira… largo de aquí o…

Kieron: O ¿Qué, basura? Vas a morderme?

Vincent: Jejejeje… tanto lo estás deseando?

Kieron: \*se transforma en Crinos\* PRECISAMENTE

Vincent: AAAAAAAAAH \*se echa hacia atrás hasta chocar con el muro\* MIERDA MIERDA MIERDA

Kieron: ESCUCHA SANGUIJUELA, DAME RESPUESTAS Y QUIZÁ SALGAS ENTERO; ¿QUE OS TRAEIS ENTRE MANOS AQUÍ?

Vincent: je je je…

Kieron: HABLA!

Vincent: O sea… que no tienes ni idea? Si te revelo nuestros planes, me da igual que tu me “perdones la existencia”… mi jefe no lo haría… así que venga hijo de puta, haz lo que debas!

Kieron: UAAARGH \*se lanza contra Vincent, rebota un poco y el sprite de vincent comienza a desaparecer\*

Vincent: J---der---

Kieron se destransforma y dice

“Mierda… a tomar por saco el perfil bajo…”

1. En caso de tener el cuchillo de plata, al interactuar con Vincent, que ahora estará de espaldas ocurrirá lo siguiente

Kieron: No te muevas, esto es plata

Vincent: Que cojo---

Kieron: Las preguntas las hago yo, ¿A dónde van tus amigos?

Vincent: Ni de coña te voy a---

Kieron: Vamos…

Vincent: Agh… joder… a las alcantarillas… van a las alcantarillas

Kieron: ¿Para qué….?

Vincent: Ya te he dicho más que suficiente…

Aquí el jugador podrá elegir entre presionarlo más, o acabar con el, si elije presionarlo más

Kieron: No sabía que humeabais tanto al contacto con un cubierto…

Vincent: Aaaaagh agah agh… HADAS, JODER HADAS, LAS PUTAS HADAS

Kieron: Muchas gracias

Suena un SFX de corte y el sprite de Vincent comienza a desaparecer

Si el jugador elije acabar con el, simplemente sucederá lo de la línea de encima.

Ahora el control volverá al jugador, si este no eligió hacer todo lo de arriba simplemente deberá volver sobre sus pasos hasta la room de más al este, la de las alcantarillas.

En cuanto entre en la room, Kieron dirá

“Por aquí… apesta”

Y en cuanto interaccione con la alcantarilla dirá

“Un sello mágico… muy primitivo, pero aún así resistente”

Entonces aquí habrá un puzzle del tipo runa, con otros colores, (rojo y negro, en vez de azul y blanco, por ejemplo, para demostrar que no es una “runa de hombre lobo”, sino “magia vampírica”, en cuanto el jugador lo resuelva, Kieron dirá

“Va a ser una noche muy larga…” y entrará en la alcantarilla. Fundido en negro y fin del capítulo 2.