

Violent Night

Game design

Ondřej Melč

1: Příběh

Povídá se už dlouhá léta, že při plném měsíci se dějou divné věci. Všichni tomu věří, to jo, ovšem nikdo to nikdy neviděl.

Této noci je to jiné. Měsíc je plný všude na oblacích jsou záře, něco kouzelného se děje. Všichni si myslí, že povídka se uskutečnila, ovšem málo lidí ví, že kouzla jsou dennodenní věci.

Z hřbitova vylézají kostry mrtvých jedním z nich je Plirchin, a hned ho uchvátí záře a jeho comrád Lokrin mu řekne, že by měl jít na jezero, aby viděl zář v plné kráse. A tak Plirchin se vidí na cestu k jezeru.

2: Cíl hry

Cílem hry je dovést Plirchina k jezeru, aby mohl vidět záři. Hráč se ujme Plirchina, ten bude procházet různými oblastmi okolo jezera. Bude mluvit s ostatními postavami, aby s ostatními postavami, které ho přiblíží k jezeru. Také bude sbírat věci, které ulehčí cestu k jezeru.

Hráč bude muset projít všemi místnostmi a promluvit si se všemi postavami. Konečným činem bude se dostat na jezero.

3: Postup vítězství

Hráč bude muset sbírat věci po světě a mluvit s postavami a plnit jejich úkoly. Bude muset nejprve pomoci Dohranovi, pak přelstít Fidlyho a nakonec bude muset koupit loď od Dana, aby se mohl dostat na jezero.

4: Lokace

Lokace jsou barevné od hřbitova přes lesy, hory a různé cesty až po jezero. Každá má svůj význam.

1. The Cemetery

Začínající lokace, kde hráč začne hru. Jedná se o hřbitov bez kostela západně od jezera. Kromě hráče se tam nachází i

Lokrin, který bude takový průvodce světem, ovšem bude průvodcem pouze ústně, protože se nebude hýbat.

2. The Old Shack

Jedná se o starý dům, který je opuštěn dekády. Hráč tady najde prut s kterým bude moci chytit rybu. Jinak se jedná o rozcestník mezi třemi lokacemi. Taky je odsud krásný výhled na jezero a na doky.

3. Bridge

Jedná se o most, který spojuje západní část s hory. Hráč zde chytí rybu s prutem, který našel dříve. Most je už starý.

4. Forest path

Cesta, která spojuje západní část s lesem. To je vše.

5. The Phantom Forest

Strašidelný les, kde kouzla se schovávají před světem. Hráč najde Dohrana, když mu dá rybu, tak mu Dohran dá který hráč využije. zde lektvar,

6. The Silent Hills

Hory ve kterých je smrt jasná, proto tam žijí pouze kouzelné bytosti. Hráč tam potká Fidlyho, když ho přelstí, tak získává jeho bohatství.

7. Mountain path

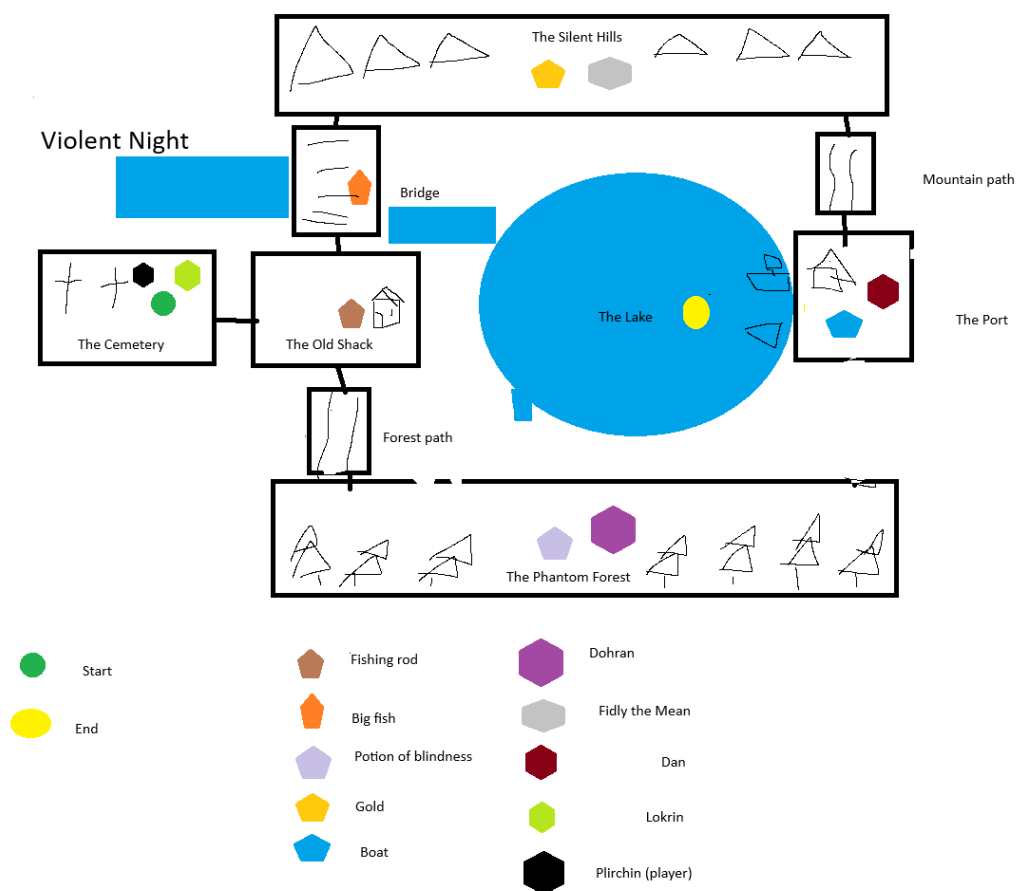
Cesta, která spojuje hory s doky. To je vše.

8. The Port

Doky jsou jediné, ve kterých je život plný, dnes ovšem ne. Hráč tam potká Dana, od kterého si může hráč koupit loď. Také odtud je jediná cesta k jezeru.

9. The Lake

Jezero, které má mnoho jmen. Jedná se finální lokaci hry. Když se hráč dostane na jezero, tak hra končí.



5: Postavy

S postavami může hráč mluvit a dávat věci, výjimkou je Lokrin se kterým lze pouze komunikovat. Postavy jsou statické a charakter se nemění.

1. Lokrin

Comrad Plirchina a mrtvý vojevůdce, který účinkoval za Císaře. Ve hře je jeho role průvodce. Na začátku hry řekne hráči, jak má začít. Pak může mluvit s ním, pokud má zájem o lore tohoto světa. Jedná se o kostlivce.



2. Dohran

Dohran je bytost, která je skrytá pod pláštěm. Hráči pomůže až mu přinese rybu. Od Dohrana dostane lektvar oslepení.



3. Fidly the Mean

Jedná se o goblina, který žije v horách a má velké bohatství.

Když hráč si bude s ním povídat, Fidly bude hnusný na hráče.

Hráč může získat jeho bohatství, když bude oslepen.



4. Dan

Jedná se o jediného člověka v této hře. Dan pracuje jako námořník na docích a také tam spí. Hráče se bude bát a tak jeho dialogy nebudou dlouhé. Když mu hráč dá “jeho bohatství”, tak mu Dan prodá loď, se kterou může hráč ukončit hru.



5. Plirchin

Jedná se o hráčskou postavu. Potom co uviděl záři poprvé, a jeho comrad Lokrin řekl, že je více zárě nad jezerem, tak se rozhodl se, že půjde na jezero.



6: Věci a inventář

Inventář bude mít pouze jedno místo, tak hráč bude muset přemýšlet, jakou věc bude mít. Věci se rozbilou anebo budou předáni, a tak nebudou moc být získáni zpět.

1. Fishing rod

Prut, který hráč najde u rozbitého domu. S prutem může ulovit rybu, kterou bude chtít Dohran. Po ulovení se prut zničí.



2. Big fish

Ryba, kterou hráč uloví. Ryba slouží k úkolu Dohrana a k ničemu jinému.



3. Potion of Blidness

Lektvar, který hráč dostane od Dohrana. Slouží k oslepení Fidlyho. Po použití se zničí.



4. Gold

Bohatství Fidlyho, které může hráč ukrást. Slouží k nákupu lodi.



5. Boat

Lod se kterou hráč ukončí hru.



7: Herní mechaniky

1. Jdi

Pohyb hráče se uskuteční pomocí textových příkazů (např. jdi sever). Každá lokace bude mít popis a informace o postavách, věcech a o dalších lokacích, kam může jít.

2. Konec

Příkaz, který ukončí hru dříve, než hráč splní všechny úkoly.

3. Pomoc

Příkaz, který ukáže všechny dostupné příkazy.

4. Náповěda

Příkaz, který pomůže hráči, když si neví rady.

5. Vezmi

Příkaz, který umožní hráči vzít věc v lokaci.

6. Polož

Příkaz, který umožní hráči položit aktuální věc.

7. Použít

Příkaz, který umožní hráči použít věc buď k použití anebo dát věc postavě.

8. Mluvit

Příkaz, který aktivuje dialog, jestli je možný.

9. Prozkoumej

Příkaz, který popíše danou lokaci.

8: Seznam příkazů

1. Pohyb

- Jdi sever
- Jdi jih
- Jdi západ
- Jdi východ

2. Konec

- exit

3. Pomoc

- Help

4. Náповěda

- Tip

5. Vezmi

- Pick

6. Polož

- Drop

7. Použít

- Use

8. Mluvit

- Talk

9. Prozkoumej

- Explore

* Všechny fotografie nejsou mé a ani je nepovažuji za mé, kromě mapy.
Všechna práva patří jejich právo patním vlastníkům.