

Scenár pre demo hry "Delírium"

Úvod

Hra "Delírium" je kombinácia hororového žánru s rogue-like, a preto predstavuje neobvyklé prekážky s písaním príbehového scenáru. V tomto dokumente budem opisovať scenáriské a príbehové prvky ktoré hra bude a nebude obsahovať, a ich úlohy v rozprávaní príbehu.

Štruktúra

Prostredie hry je procedurálne generované. To znamená, že skúsenosť hráča je vždycky iná, čo sa týka pocitu, poskytu informácií a gameplayu. Príbeh preto nemôže byť hráčovi odkomunikovaný tradičným spôsobom ako v iných hororových hrách (ako napr.: Outlast, Dead Space), ale skôr netradičným, pasívnym spôsobom (ako napr. Phasmophobia, SCP Containment Breach, Five Nights at Freddy's).

Kostra

"Kostrou" príbehu definujem dej ktorý je vsadený už-do úplného jadra hry, ktorý má zadané pravidlá ktoré sa musia rešpektovať. Kostra diktuje veškerý dej hry, ktorý sa od kostry odráža.

"Kostrou" sa chápe pasívny príbeh hry, od ktorého sa odráža veškerý dej už-predstavený v hre. Kostra príbehu nie je pre hráča dôležitá, no je dôležitá ak sa hráč začne zaujímať o príbeh. Kvôli tomuto žije pasívne v pozadí a nie je hráčovi prioritne kladená. Na prvý dojem, hráč o kostre nevie, no môže o nej tušiť.

Kostra - Príbeh

Príbeh hry "Delírium" uvádza prostredie továrenského pôvodu. Toto prostredie je anomálnym výsledkom vojenského experimentálneho testovania. Jeho cieľom bolo vytvoriť "underground" priestor, ktorý by bol vzdorný bombardovaniu či inému typu zasiahnutia zbraňami hromadného ničenia. Tento priestor existoval, a stále existuje, v parareálnej dimenzii, ktorá existuje v inom pláne, pomerne prázdneho priestoru. To znamená, že cieľové prostredie sa mohlo rozširovať nekonečne. Výsledkom experimentu boli nekonečne šíriace sa chodby, ktoré sa mohli využiť ako továrne na zbrane či iné vojskom-požadované produkty, počas toho ako by boli chránené a utajené.

Tieto priestory mali ale aj svoju chybu. Priestor v ktorom sa situovali bol nestabilný a nepredvídateľný. Vstup a výstup z tohto priestoru bol tak isto nestabilný, žiadajúc si obeť.

Kvôli tejto nestabilite sa experiment zrušil a opustil, s tým že priestor sa nepodarilo odstrániť. Priestor sa choval ako plevel, naďalej sa šíriac v tejto prázdnej dimenzii, ťažké sa ho zbaviť.

Aj keď sa o ňom nevie, do priestoru sa dá dnes stále dostať.

Dej

- Úvodná Cutscene

Nemenovaný hrdina (hráč) sa blíži ku neznámemu továrenskemu komplexu. Cutscene poukazuje na to, ako sa hrdina dostáva do továrne a prehliadáva ju. Zjavne počas prehliadávania hrdina začuje pisklavo penetrujúci zvuk, rozbolí ho hlava a spadne do bezvedomia.

- Koniec Cutscene

Gameplay (dej)

Mini-cutscene ukazuje hráča, ako sa zobúdzia na podobnom mieste kde odpadol. Hráč leží na zemi, potom sa zdvihne a postaví sa.

- Keďže hra nie je lineárna, nie je story-based a neobsahuje žiadny dialóg, scenár sa nedá písať obvyklým spôsobom.

Pocit hráča je veľmi ovplyvnený hlavnou mechanikou, ktorou je exploring. Hráč neznámo krúži v priestore a pokračuje ďalej, za neznámym cieľom.

Počas tejto cesty do neznáma hráč interaguje s mnohými inými mechanikami v hre.

Hráč berie rôzne predmety ktoré mu pomáhajú v ceste, ako je napr. Baterka a zapalovač, ktoré mu poskytujú svetlo v tmavých častiach prostredia.

Hráč vidí a počuje abnormálne javy, ako napr. Hýbajúce sa predmety, neznáme strašidelné zvuky.

Hráča naháňa niekoľko anomálnych entít, ako je napr. Prízrak; oči ktoré na hráča číhajú v tme, čakajúc kým sa do nich hráč pozrie. Týmto pohľadom sa hráč nie len že vystraší, ale mu to aj ublíži ak sa do nich bude pozerieť dostatočne dlho. Toto diane naďalej podporujú efekty, ktoré simulujú točiacu sa hlavu.

Hráč nemá za úlohu iba skrz prostredie prechádzať, ale aj v ňom vyhľadávať kľúče a páky, ktoré mu občas otvoria zamknuté dvere.

◦ Postavy

V nejakom bode v minulosti sa do priestoru dostalo viac ľudí, nie iba hráč. Tieto osoby boli ľudia ako:

- Testovacie subjekty, ktoré prvotne testovali priestor a jeho schopnosti počas experimentovania.
- Prieskumníci a nadšenci, ktorý vyhľadávali adrenalín z preskúvania opustených priestorov, ktorý sa tak isto ako hráč, nevysvetliteľne ocitli v priestore.
- Zblúdili ľudia, ktorý sa chceli osamostatniť, skryť, či jednoducho iba zablúdili do prostredia.
- Osoby ktoré šli užívať drogy a chceli ísť na diskkrétne miesto.

Jednoducho povediac, sú to ľudia ktorý sa rozhodli vojsť do továrne, netušiac o experimente.

Hlavný hrdina (hráč) je jediný človek ktorý do továrne ide s ašpiráciou. Nájst svojho strateného kamaráta, po tom ako zmizol z povrchu zeme. Posledná vec čo od neho počul je to, že sa ide pozrieť a preskúmať danú továreň. Hráč sa toto dozveda pomocou zápisov, ktoré nachádza v priestore.

V priestore sa nachádzajú indície ktoré prezrádzajú hráčovi príbeh. Tieto príbehy sú pozostatky zápisov o poznatkoch o prostredí predošými ľuďmi.

Tieto zápisy môžu mať mnoho podôb. Niektoré sú jednoduché pozostatky papiera, na ktoré daná osoba niečo načmárala. Môže to taktiež byť štruktúrovaný klasifikovaný dokument, ktorý má pôvod ešte od organizácie ktorá viedla experiment. Môže to byť aj jednoduchý a čistý papier s písaným textom.

Tú sú príklady, ako by texty mohli vyzerat:

Neviem ako som sa sem dostal,, no strašne sa bojím. Najprv som sa bál opustiť miesto v ktorom som sa ocitol, no po dlhom čase som nabral odvahu a opustil som svoje útočisko.. Každý krok je nervo rvúci, stále počujem ozveny prichádzajúc z chodieb, mám pocit že som aj niečo videl. Neviem čo to bolo, ale cítil som tento ohromujúci strach, nemal som odvahu sa pozrieť. Otočil som sa, a uponáhlane odišiel.

Prieskum 3

30.1.1986

Subjekt: S-223

Výbava: Subjekt je vybavený malým obedom a kvapalinou, ktorá mu vydrží na 6-hodinový prieskum. Subjekt je taktiež vybavený baterkou, 3 batériami, zapalovačom, šrúbovacom a kladivom.

Prieskum

[9:06] Do objektu sa podarilo vstúpiť bez žiadnych komplikácií. Prieskum pokračuje.

...

[9:20] Subjektu sa už podarilo prejsť 10 miestností, veľkosť a tvar zodpovedá tým objavených v prieskume 2. Prieskum pokračuje.

...

[9:24] Subjekt narazil na prvú miestnosť ktorá nezodpovedá tvaru zistenú v prieskume 2.

...

[9:30] Subjekt informuje i zmene prostredia, tak isto ako o pocite "prenásledovanosti"

...

[9:37] Subjekt stratil kontakt s manažmentom a je považovaný MIA.

Koniec prieskumu.

Vedúci prieskumu: Martin Valo

Konečne som našiel kus papiera! Nevieť či som tu úplne sám, prišiel som s kamarátom, kde nás zrazu naraz rozbolela hlava. Potom som sa zobudil sám. Pet'o, nájdem t'a, ak nájdeš túto správu, išiel som jednoducho ďalej rovno t'a hľadať, ak sa poponáhlaš, tak ma určite dobehneš :)

Side note: po takomto dobrodružstve som už dlho sníval. Bojím sa, no beriem to pozitívne. -G

Hráč bude nachádzať mnoho viac takýchto odkazov, nie výlučne iba od cudzincov, ale aj od svojého kamaráta, ktoré ho šiel hlavný hrdina hľadať.

Čo sa týka príbehu, veškerý je hráčovi predložený environment-storytellingom. Toto je dosiahnuté prvkami ako sú napr.: graffiti, značky zanechané inými ľuďmi, kompozíciami predmetov či assetov. Toto je naďalej podporené zmenou prostredia a atmosféry. Kompozíciou sa myslí určitý gesamtkunstwerk.

Príbeh sa napokon končí (v deme) tým, že hlavný hrdina sa dostane dostatočne ďaleko, len aby našiel čo sa stalo jeho kamarátovi. Nájde jeho telo, čo sa mu stalo je už záhadou. Dej sa končí tak isto, smrťou hlavného hrdinu. Čo ho zabije, je tak isto, iba záhadou.

Hráčovi sa skrz dej budú aj zdať hlasy, akoby sa k nemu prostredie prihováralo. Toto je asi jediný dialóg čo sa v hre nachádza.