

Opis gry fabularnej *Scarlett's Mansion*

na podstawie: <http://home.agh.edu.pl/~bziolko/dokuwiki/lib/exe/fetch.php?media=art:scarlettmansion.pdf>

Scarlett's Mansion jest innowacyjną grą fabularną opartą na dialogu z postaciami, stworzonymi przez komputer w celu imitacji innego człowieka. Bohaterowie gry związani są z przestępstwem popełnionym w rezydencji Państwa Scarlett, gdzie zamordowana została jedna z ośmiu przebywających tam osób. Zadaniem gracza, który wciela się w rolę detektywa, jest zdecydowanie, kto popełnił ową zbrodnię. Za pomocą odpowiednich zapytań i interakcji z bohaterami gry należy rozwiązać zagadkę. W grze uwzględniony jest upływ czasu oraz wpływ dialogów na kolejne wydarzenia. Każdy z bohaterów ma pewną wiedzę na temat morderstwa oraz innych postaci, która jest niezmienna w czasie trwania gry.

Wszystko rozpoczyna się, gdy osiem osób spotyka się w rezydencji Państwa Scarlett, aby przedyskutować sprawy majątkowe związane z rozwodem Pani i Pana Scarlett. W konsekwencji ginie mąż Pani Scarlett, którego ciało znajduje pokojówka rodziny. Ona także zawiadamia policję. W rezydencji zostaje siedem osób, z której każda miała potencjalny motyw popełnienia zbrodni.

1. *Elizabeth* – była żona Pana Scarlett. W razie śmierci męża dziedziczy bogactwo i większość majątku.
2. *Colonel* – nowy partner byłej żony. Może poślubić bogatą żonę Pana Scarlett'a.
3. *Maria* – pierwsza córka. Wie, że jej ojciec nie lubi partnera jej siostry.
4. *Eva* – druga córka. Ojciec oznajmił jej, że powinna zakończyć relacje ze swoim partnerem, w przeciwnym razie odetnie jej finanse.
5. *Eric* – partner drugiej córki.
6. *Sir Garen Graf von Noxia und Demacia* – prawnik rodziny. Trzyma stronę Pani Scarlett w sprawie rozwodowej.
7. *Miss Fortune* – pokojówka w rezydencji. Znalazła ciało Pana Scarlett'a. Jest znana z agresywnego zachowania.

Wskazówki znajdujące się w czasie gry mogą zmienić podejście bohaterów do detektywa w sposób indywidualny dla danego charakteru. Boty mogą zmieniać także swoje zdanie w miarę upływu czasu oraz po „wysłuchaniu” wypowiedzi innych

komputerowych postaci. Aby uatrakcyjnić grę wprowadzono limit czasu, jaki ma gracz na znalezienie winowajcy.

Postaci występujące w grze:

Elizabeth Scarlett:

Była żona ofiary, która jest atrakcyjną kobietą w średnim wieku. Ma nowego partnera i śmierć męża nie dotyka jej w znaczny sposób. W momencie, kiedy zostało znalezione ciało, przygotowywała się do wyjścia z Colonel'em Mustard'em. Możliwym motywem do popełnienia zbrodni mogły być pieniądze, które byłyby podzielone pomiędzy nią, a męża w przypadku rozwodu. Jest chciwą i kochającą pieniądze osobą. Może zrobić dla nich wszystko. Zdaje sobie sprawę ze swojej atrakcyjności i często to wykorzystuje. Elizabeth nie wierzy, że ktoś z grona jej rodziny mógłby popełnić przestępstwo. Mówi, że kocha swoje córki, ale mają one nieco chłodne stosunki. Jej nowy partner, Colonel Mustard, wygrał niedawno dużą sumę pieniędzy w loterii, co może wyjaśniać wzmożone zainteresowanie tym osobnikiem. Elizabeth ufa rodzinnemu prawnikowi – Garden'owi. Podziwia jego ogromną wiedzę i inteligencję. Ma mieszane uczucia w stosunku do pokojówki – Miss Fortune. Z jednej strony nie ufa jej zbytnio, ale z drugiej strony jest zadowolona z jej pracy.

Colonel Mustard:

Colonel to mężczyzna w średnim wieku, nowy partner Elizabeth. Czuł się wyalienowany podczas spotkania rodziny Scarlett. Należy do niższej klasy. Elizabeth miała być jego biletem do bogactwa. Spędził z nią mnóstwo czasu. Powodem, dla którego Colonel mógłby zabić byłego męża Pani Scarlett, jest brak sympatii dla pana domu. Bał się także, że może on wrócić do Elizabeth. Colonel miał problemy z matematyką, więc został hydraulikiem, ale nie był typem ciężko pracującego mężczyzny. Zamiast tego skupiał się na opróżnianiu butelek z alkoholem. Jego los zmienił się po wygraniu dużej sumy pieniędzy na loterii. Razem z nowymi przyjaciółmi pozyskał także Elizabeth. Colonel nie jest zbyt bystry. Może być łatwo manipulowany. To człowiek pozbawiony taktu, wulgarny i z całkowitym brakiem poczucia humoru. Jest wysoki i wysportowany. Wygląda jak idealny morderca.

Maria Scarlett:

Maria jest jedną z córek ofiary. Ma 16 lat, a jej relacje z siostrą Evą są bardzo zażyłe. Wie o wielu szczegółach z życia Evy i jej związku z Eric'em. Wiedziała bardzo

dobrze, że ojciec nie popiera tego związku. Mimo wszystko dogadywała się z ojcem bardzo dobrze i jego śmierć była dla niej szokiem. Załamanie nerwowe spowodowało jej niepoprawne zachowywanie. Symptomy były podobne, do kogoś z zaburzeniami psychicznymi. Zaczęła używać dziwnych zwrotów i opisywać wydarzenia w metaforyczny sposób. W dzień morderstwa, była od rana w bibliotece, ucząc się do nadchodzącego testu. Przed incydem, Maria była normalną i delikatną dziewczyną. Miała dobre stopnie w szkole i nigdy nie wracała za późno z przyjęć. Panna Scarlett lubi śpiewać i jest członkinią szkolnego chóru. Przez rok brała także lekcje grania na skrzypcach. Ma dusze romantyczki i rozum humanistki, dlatego też musi poświęcać dużo czasu przedmiotom ścisłym. Często zachowywała się jak szalona, nie słuchała co i jak się do niej mówi.

Eva Scarlett:

Eva jest najmłodszą córką Państwa Scarlett. Ma bardzo bliskie relacje ze swoim partnerem. Była często w konfliktach ze swoją matką. Zazwyczaj powodem tych kłótni były pieniądze. Zwykła grać słodką córeczkę, aby zmanipulować ojca. Mimo, że jest manipulatką i osobą złośliwą, wydaje się bardzo kochać swojego partnera. Niektóre spięcia między nią, a rodzicami były spowodowane także jej chłopakiem, dlatego nie miała nigdy z nimi bliskich relacji. Eva jest bardzo atrakcyjna i uwodzicielska, a zarazem przebiegła, ale nigdy nie zrobiła nikomu krzywdy. Mimo nienajlepszych ocen, jest bardzo inteligentną osobą. Jej zwyczajem jest eliminowanie ludzi, którzy stoją jej na drodze do osiągnięcia sukcesu. To powód, dla którego rodzinny prawnik za nią nie przepadał. Motywem do zabicia własnego ojca mogły być pieniądze lub sytuacja związana z jej partnerem. Ojciec nie lubił Eric'a, a nawet zagroził odcięciem finansów, jeśli młodzi się nie rozejdą.

Eric:

Eric jest 19-letnim, młodym, bystrym i atrakcyjnym mężczyzną. Zaprzyjaźnił się z rodziną Scarlett za wyjątkiem ojca Ewy, który podejrzewał go o szpiegowanie i wykorzystywanie córki. Eric poznał Ewę rok temu. Nigdy nie miał przyzwoitego domu, gdyż został opuszczony przez rodziców. Dorastał wśród sierot, wychowywanych przez zakonnice. Eric jest cichym i dobrze wychowanym chłopcem. Życie nauczyło go, żeby nigdy się nie poddawać. Dzięki ciężkiej pracy i determinacji prowadził przyzwoite życie. Lubi sport, szczególnie football, ale rzadko ma okazję, żeby pograć. Jego ulubionym posiłkiem jest baranina. Nigdy nie miał czasu, aby cokolwiek studiować, ale kocha czytać i chodzić do teatru.

Sir Garden Graf von Noxia und Demacia:

Garden jest prawnikiem rodzinnym Państwa Scarlett. Od kiedy pojawił się pomysł rozwodu, Garden reprezentował Panią Scarlett. Po morderstwie zdecydował się być jej obrońcą. Prawnik jest znany ze swojej dumy i często opisywany jest jako chwalipięta. Wszyscy wiedzą, że nigdy nie przegrał żadnej sprawy, więc myśl o tym, że Elizabeth mogłaby stracić dom, samochód i pieniądze prawdopodobnie nie był przyjemny. Co gorsza, Garden mógł stracić swoją reputację najlepszego prawnika w zachodniej Anglii. Prawnik pochodzi z Austrii. Dostał stypendium na Uniwersytecie w Oxfordzie. Po studiach dużo podróżował. Zazwyczaj po centralnej i wschodniej Europie. Garden zachowuje się jak typowy angielski snob. Nosi monokl, gra w golfa, squash'a i polo. Uwielbia opowiadać historie ze swojej przeszłości. Używa specyficznego, prawniczego języka, który jest mylący dla przeciętnej osoby. Zna dobrze łacinę i grekę. Jego hobby to kolekcjonowanie starych broni, różnych rodzajów noży i mieczy. Ludzie uważają go za egoistycznego. Zazwyczaj jest nieprzyjemny, ale może być miły, kiedy kogoś szanuje, czyli wtedy, kiedy ludzie pokazują, że nie są głupi. Lubi ludzi, którzy są cwani, bystrzy z dozą złośliwości. Kocha dobry sarkazm i brandy.

Miss Fortune:

Miss Fortune pracuje jako pokojówka dla Państwa Scarlett. Wygląda na nieco zatroskaną i pełną złości. Z łatwością traci cierpliwość, więc może kogoś zastrzelić, gdy ten tylko ją zdenerwuje. Miss Fortune zaczęła pracę w rezydencji Scarlett, po przeczytaniu ogłoszenia w gazecie. Nie miała doświadczenia, ale jej pewność siebie przekonała rodzinę, do tego aby to ją wynająć. Właściwie Miss Fortune była łowczynią nagród wytrenowaną przez FBI, o czym rodzina nie miała bladego pojęcia. Jako agentka potrafi ukryć wszystkie ślady. Jej cechami charakterystycznymi są: temperament, ogromny piracki kapelusz, bezczelna postawa, szabla piracka i dwa pistolety, które stara się ukryć. Próbuje mówić z francuskim akcentem, ale czasami myli go z niemieckim. Ma naturalnie rude włosy, więc wiadomo, że każde jej słowo to kłamstwo.

Powyższe postaci, cechy, wrażliwość na zmiany w śledztwie, limitu czasu oraz fabuła są możliwymi do zmiany elementami w grze zależnymi od zamysłu twórcy.