

Zaginiona Wyspa



Wyspa i jej tajemnice.
Badania w celu osiągnięcia władzy nad światem.
Porwanie miłości, przez tajemniczego doktora Carona
i niezapomniana przygoda głównego bohatera.

--- --

Gabriel Ariel Wronisz
- 2011 -

Od Audora:

Jest to moja kolejna z powieści. Pierwotne odłamy powstały na przełomie 20010/2011 roku. Ponownie wznowienie i powrót do pierwowzoru w 2011 roku.

Dziękuję Anicie "Mars" Sady, za korekty w tekście i za pomoc przy przeniesieniu powieści do pliku w formacie PDF.

Bohaterowie

JAMES

Główny Bohater:

Odważny, sprytny, błyskotliwy
Główny bohater, poszukuje
Ericy na tajemniczej wyspie,
która została porwana przez
Carona.

ERICA

Postać drugoplanowa

Troskliwa, wrażliwa, ufna
Zostaje porwana przez
Carona

CARON

Czarny charakter

Zły, mściwy, nieufny
Chce zniszczyć świat
i na tajemniczej wy-
spie, prowadzi bada-
nia. W ich celu porywa
"Ericę"

Fabula

Akcja rozgrywa się na Hawajach, na jednej z kilku wysp.
Rok nie jest przybliżony w którym żyją bohaterowie, natomiast jest to
era kamienia,
ale z elementami futurystycznymi.

Główni Bohaterowie James i Erica, żyją w plemienu "Hoe" z dala od
cywilizacji.

Przebywają na wyspie wiodąc spokojne życie.

James jest odpowiedzialny za zdobycie pożywienia dla siebie i swojej
rodziny, a Erica za przygotowanie pożywienia i wychowanie
potomstwa.

Pewnego dnia, Erica aby pomóc Jamesowi postanawia wybrać się z nim
na połów ryb.

Główny bohater w towarzystwie ukochanej wypływa tratwą na wody za
poszukiwaniem pożywienia.



Gdy małżeństwo wydobywało z morza ryby, nad ich głowami pojawił się tajemniczy spodek, gdy nagle Erica zniknęła z oczu Jamesa, Została wciągnięta do tajemniczego obiektu.

James zaczął krzyczeć za Eircą, gdy dostrzegł z oddali iż w spotku znajduje się osoba.

Tajemniczy człowiek śmiał się w stronę Jamesa i wykrzyczał do głównego bohatera że już nigdy nie zobaczy swojej ukochanej.

Gdy Eirca zniknęła z pola widzenia Jamesa, światło zgasło i statek kosmiczny zniknął za horyzontem wyspy, która znajdowała się w oddali.

James, nie zważając na niebezpieczeństwa, postanawia płynąć w stronę wyspy na którą odleciał statek kosmiczny. Pokonując napotykaną przeszkodę na swojej drodze w celu odnalezienia Dr.Carona i Eirci.

Rozgrywka

Jest to gra przygodowa, podzielona na 5 etapów, każdy z nich zawiera od 1 do 3 pod poziomów, które należy ukończyć. Po zakończeniu każdego etapu, odbywa się rozgrywka z BOSSem.

Jest to gra 2D w którą można poruszać się w 4 kierunkach, ale głównie, od Lewej do Prawej.

Bohater posiada na początku x3 życia. Traci swoje życie jeśli zostanie dotknięty przez potwora, spadnie do dziury, lub dotknie zakazanej nawieszchni (lawa, kolce), lub obiektu.

Bohater, aby zabić potwory może zdobyć różnego rodzaju bronie:

Młotek: Posiadając młotek, można uderzać w potwory

Miecz Posiadając miecz, można uderzać w potwory z większą siłą

Łuk: Można strzelać z daleka w potwory

Kusza Pozwala na strzały pod kontem prostym

Magiczna Różczka: strzela magiczną kulką przenikającą przez

obiekty

Oraz do dyspozycji pozostają dodatkowe przedmioty:

Zbroja: zapenia +1 do dodatkowego życia, przy dotknięciu potwora

Mikstura HP: dodaje +1 życie

I Specjalne przedmioty, dające magiczne zdolności:

Buty Strusia: Na kilka sekund przyśpiesza ruch bohatera

Buty Krulika: Na kilka sekund zwiększa skok bohatera

Buty Orła: na kilka sekund pozwala latać bohaterowi

Aby ukończyć każdy etap należy dojść do końca, krańca mapy, poruszając się w prawym kierunku.

Przed rozpoczęciem każdej rundy Gracz zostaje przeniesiony do Menu i przygotowany do rozpoczęcia gry.

Znajduje się opis mapy i na co trzeba zwrócić uwagę.

Każdy Etap jest podzielony na kilka rund, a każdy z etapów jest dostosowany do odpowiedniej tematycznej panoramy.

Etap 1	Etap 2	Etap 3	Etap 4	Etap 5
panorama: PLAŻA	panorama: LAS	panorama: WIOSKA	panorama: CIEMNY LAS	panorama: WULKAN
2 rundy	3 rundy	4 rundy	4 rundy	4 rundy

Etap 1 - Plaża

Znajdują się tutaj przeciwnicy jak: kraby, ryby, panoramą jest plaża, należy skakać i unikać dziur z wodą, aby się nie utopić.

Etap 2 - Las

Przeciwnicy w lokacji: węże, latające ptaki, rzucające przedmiotami z drzew małpy, szybko biegające króliki, należy skakać i unikać dziur w ziemi.

Etap 3 - Wioska

Przeciwnicy w lokacji: indianie, spadające beczki, pułapki, panoramą jest, wioska
a na ziemi znajdują się przygotowane pułapki jak (kolce i ukryte doły)

Etap 4 - Ciemny Las

Przeciwnicy w lokacji: pająki, węże, jeże, miejsca z ogniskiem.
Bohater musi podpalać pochodnie przy ognisku aby nie stracić widoczności.

(jeśli straci widoczne jest bardzo mała część ekranu)

Etap 5 - Wulkan

Przeciwnicy w lokacji: pająki, węże, skunksy roznoszące opary, spadające stalagmity i okresowo podnoszący się poziom lawy (aby uniknąć kontaktu z nią należy w odpowiednim czasie wskoczyć na podest.

BOSSOWIE:

BOSS 1	BOSS 2	BOSS 3	BOSS 4	BOSS 5
- RAK -	- GORYL -	- SZAMAN WIOSKI -	- KRUK -	- Dr.CARON -
Porusza się powolnie, atakuje szczypcami oraz daleko zasięgowo ogonem. Porusza się za bohaterem i momentami staje w miejscu aby zaatakować z daleka	Skacze z drzewa na drzewo i ostatecznie próbuje skoczyć na bohatera. Z drzew rzuca w bohatera odłamkami drewna. Kiedy próbuje skoczyć na bohatera i nie trafia na kilka sekunt tkwi w ziemi i staje się bezbronny	Atakuje magicznymi pociskami które poruszają się na skos, od góry do dołu w szybkim tempie. Co jakiś czas rzuca pojedynczy pocisk który powolnie porusza się za bohaterem. Stoi w miejscu i nie chodzi, ale jego sposób prouszania odbywa się poprzez teleportacje	Walka toczy się na szczycie drzew a kruk atakuje bohatera z różnych stron, uciekając za granice ekranu gdzie bohater nie ma dostępu. Kruka można zabić tylko poprzez broń której używa się dystansowo (łuk, różdżka)	Porusza się w statku kosmicznym z którego strzela różnymi pociskami i raketami poruszającymi się za bohaterem. Aby bohater mógł zadawać mu obrażenia musi odpowiednio uszkodzić statek kosmiczny bossa aby ten z niego musiał wyskoczyć, ale kiedy z niego wyskakuje strzela w bohatera z futurystycznego pistoletu z kosmicznej plazmy.

etap: 1 - RAK - Porusza się powolnie, atakuje szczypcami oraz daleko zasięgowo ogonem. Porusza się za bohaterem i momentami staje w miejscu aby zaatakować z daleka

etap: 2 - GORYL - Skacze z drzewa na drzewo i ostatecznie próbuje skoczyć na bohatera. Z drzew rzuca w bohatera odłamkami drewna. Kiedy próbuje skoczyć na bohatera i nie trafia na kilka sekunt tkwi w ziemi i staje się bezbronny

etap: 3 - SZAMAN WIOSKI - Atakuje magicznymi pociskami które poruszają się na skos, od góry do dołu w szybkim tempie. Co jakiś czas rzuca pojedynczy pocisk który powolnie porusza się za bohaterem. Stoi w miejscu i nie chodzi, ale jego sposób prouszania odbywa się poprzez teleportacje

etap: 4 - KRUK - Walka toczy się na szczycie drzew a kruk atakuje bohatera z różnych stron, uciekając za granice ekranu gdzie bohater nie ma dostępu. Kruka można zabić tylko poprzez broń której używa się dystansowo (łuk, różdżka)

etap: 5 - Dr.CARON - Porusza się w statku kosmicznym z którego strzela różnymi pociskami i raketami poruszającymi się za bohaterem. Aby bohater mógł zadawać mu obrażenia musi odpowiednio uszkodzić statek kosmiczny bossa aby ten z niego musiał wyskoczyć, ale kiedy z niego wyskakuje strzela w bohatera z futurystycznego pistoletu

Balans

BOHATER	Życie: 3 punkty
	Atak: 0 punktów
	--- --
	Młotek: +1 Ataku
	Miecz: +2 Ataku
	Łuk: +1 Ataku z dystansu
	Kusza: +2 Ataku z dystansu
	Różdżka: +2 Ataku z dystansu
	Zbroja: +1 do pancerza
	Mikstura +1 do życia
	Buty Strusia: +2 do szybkości
	Buty Krulika: +2 do skoku
	Buty Orła: (pozwalają latać)

BOSS 1	Życie: 10
	Atak: 1 (z bliska i daleka)
	Specjalne umiejętności:
	- bral

BOSS 2	Życie: 15
	Atak: 1 (z bliska i daleka)
	Specjalne umiejętności:
	- skakanie

BOSS 3	Życie: 20
	Atak: 1 (z daleka)
	Specjalne umiejętności:
	- teleportacja
	- kilka ataków

BOSS 4	Życie: 25
	Atak: 1 (z bliska)
	Specjalne umiejętności:
	- latanie
	- Na kilka sekund ochrona przed obrażeniami

BOSS 5	Życie: 5 / x3
	Pancerz: 30
	Atak: 2 (z daleka)
	Specjalne umiejętności:
	- latanie
	- kilka form ataku

LOSOWI PRZECIWNICY NAPOTYKANI W KAŻDYM Z ETAPÓW	Życie: 1
	Atak: 1 (z bliska i daleka)
	Specjalne umiejętności: - brak

Dziękuję za pobranie mojego przygodowego scenariusza, za wasze pozytywne wsparcie i miłe słowa napływające od was na arielwronisz@wp.pl
Dzielenie się opiniami i spostrzeżeniami, które finalnie miały wpływ na ukształtowanie mojej powieści.

Zaginiona Wyspa

Gabriel Ariel Wronisz
- 2011 -