

Komentarz Katarzyny Kuczyńskiej:

Scenariusz jest ciekawie napisany i ma przyjemną formę graficzną, jednak brakuje mu przejrzystości. Czytający może łatwo zagubić się w meandrach fabuły, która ma sporo rozgałęzień i pomniejszych wyborów (to oczywiście zaleta) – bardziej logiczna struktura tekstu na pewno ułatwiłaby zrozumienie, a w późniejszym etapie również implementację przygody. Podoba mi się tło wydarzeń, czyli święto letniego solstycjum, w trakcie fabuły okoliczności się zmieniają, świat reaguje na poczynania gracza, specyficzny klimat wioski pokazują zarówno dialogi, jak i elementy lokacji (np. spróchniałe łodzie). Trochę brakuje mi powodu, dla którego Geralt włącza się w dochodzenie, nie ma właściwie żadnej motywacji, żeby pomagać tajniakowi. Znakomita większość historii dzieje się na dialogach – przydałoby się trochę więcej akcji. Nie jestem pewna, czy wszystkie elementy będą zrozumiałe dla gracza, historia jest bardzo zawiłana, wiele osób podaje wiedźminowi nieprawdziwe bądź fragmentaryczne informacje, jeśli ktoś nie będzie bardzo skupiony na śledzeniu wszystkich wątków, może mieć trudności. Scenariusz zawiera kilka wyborów, które mają różne skutki i zmieniają przebieg wydarzeń, co bardzo mi się podobało. Mam wrażenie, że podczas implementacji możecie natknąć się na wiele problemów, wynikających z samej konstrukcji scenariusza, który jest bardzo obszerny i oferuje graczowi wiele różnych opcji. Może trzeba będzie zrezygnować z niektórych elementów, za to lepiej dopracować pozostałe.

Komentarz Artura Ganszyńca:

Ciekawa i klimatyczna praca, spisana w bardzo miłej dla oka formie. Dobrze wpasowana w realia świata, z umiejętnie wplecionymi wątkami humorystycznymi i intrygującą historią. Wielką część faktów potrzebnych do pełnego zrozumienia opowieści jest ukryta gdzieś w tle - nie przeszkadza to w zrozumieniu scenariusza, jednak może przysporzyć trudności podczas przekazywania tego graczowi. Informacje przekazywane tylko tekstem często umykają. Zapowiada się bardzo dobra przygoda, jednak przed rozpoczęciem implementacji warto moim zdaniem poświęcić trochę czasu na dodanie ciekawych i nie opartych na samych dialogach sposobów wprowadzenia gracza w niuanse opowieści.