



# 1 Úvod

Příběh hry se odehrává v areálu kolejí Jižního města. Po užití noci hlavní hrdina dostává chuť na ranní dávku lahodného moku stupně 11. Jeho cesta začíná v jedné z ubikací v bájném patře číslo 7. Putování si může zjednodušit pár příkazy, které ale nezaručují zdařený konec.

## 1.1 Uvedení do děje

Probudil ses ve svém pokoji a v krku máš sucho. Před očima máš jasnou vidinu vychlazené jedenáctky, a to rovnou z čepu! Úkol je jasný, najdi pokoj, ve kterém se nachází pípa. V té zbývá ještě pár doušků oné pochutiny. Ale pozor, tvá cesta bude plná strastí a utrpení.

Jednou z mnoha překážek je například Paní uklízečka spolu se svou kolegyňkou. Ta ti ukradla klíče od koupelny, ve které máš své oblíbené půllitry.

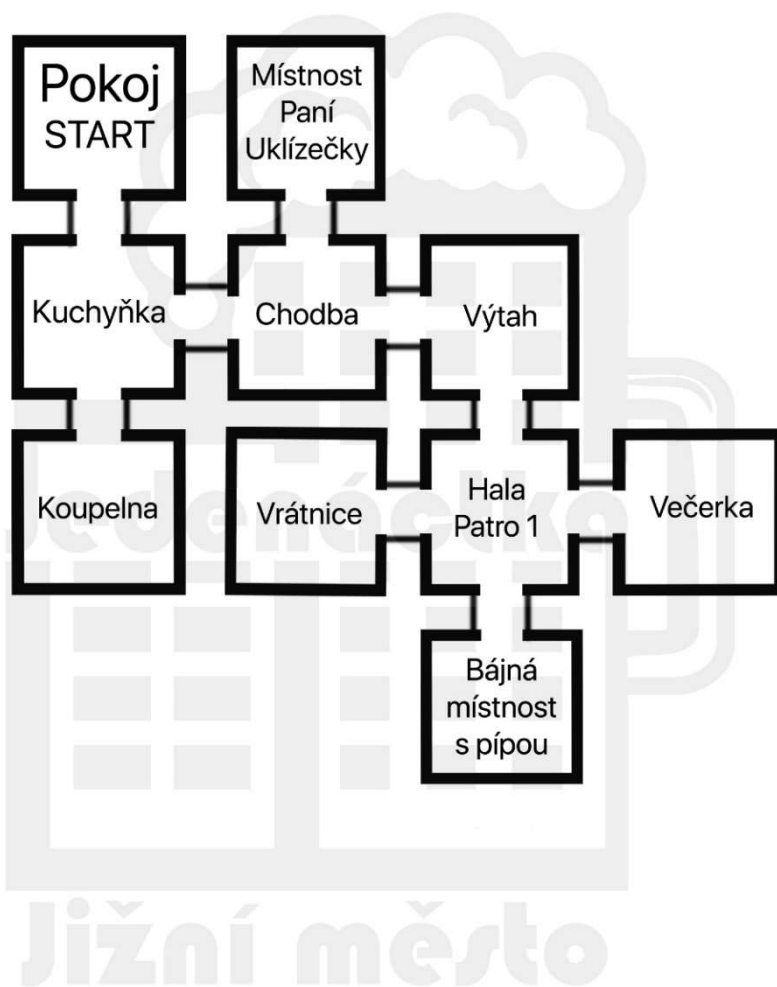
Celé hra je zakončena úspěšným nalezením bájně místnosti a přelstěním paní vedoucí, která se potuluje po areálu a snaží se k oné pípě dostat dříve než ty!

V průběhu hry ale můžeš narazit na takzvané „Easter eggs“, ty dokážou okolnosti hry hodně pozměnit.

## 2 Příkazy

Příkaz	Funkce
<b>jdi</b> <místnost>	Pohyb skrze místnosti (pokud to dovolí mapa).
<b>napoveda</b>	Vypíše nápovědu a seznam možných příkazů.
<b>konec</b>	Ukončí hru.
<b>kapsy</b>	Vypíše obsah tvých kapes.
<b>kapsy</b> <volno/obsazeno>	Vypíše kolik místa v kapsách zbývá, případně kolik je zabráno.
<b>seber</b> <předmět>	Sebere předmět v místnosti.
<b>pouzij</b> <předmět>	Pokud máš předmět po kapsách a lze ho použít, můžeš ho využít ve svůj prospěch.
<b>zahod</b> <předmět>	Zahodí předmět z inventáře pro uvolnění místa.
<b>mluv</b>	Pokud se v místnosti nachází postava, můžeš s ní komunikovat
<b>zahraj</b> <kamen/nuzky/papir>	Příkaz sloužící především pro souboj s Panem Vrátným.
<b>bojuj</b>	Příkaz se odemyká ve chvíli, kdy se střetnete s paní uklízečkou.
<b>hledej</b>	Porozhlídneš se po místnosti, jestli se tam nenachází nějaký předmět.
<b>rozbehnout</b> <leva/prava>	Rozeběhnete se na jednu stranu proti paní vedoucí.
<b>nacepuj</b>	Příkaz slouží k načepování piva do püllitru a tím ukončí hru.
<b>uloz</b>	Uloží aktuální postup hry. Po vyzvání budete moci vložit cestu, kam se má soubor uložit.
<b>nacti</b>	Načte postup hry z vámi zvolené cesty. Po vyzvání budete moci zadat cestu k souboru včetně jeho názvu.

### 3 Mapa hry



### 4 ToDoList

Úplně nejdříve si hráč musí vzít půllitr (plastový/skleněný), který je zavřený v koupelně. Klíče vzala Paní Uklízečka a vy je tedy musíte získat, abyste mohli sebrat půllitr na pivo.

Dále hráč musí putovat skrze místnosti a snažit se vzpomenout, kde by mohl najít pípu. Pokud hráč narazí v průběhu hry na večerku a bude mít v kapse peníze, může si jít koupit lahvovou jedenáctku a hru tak ukončit dříve (easter egg, peníze budou v kapse u bundy, která bude hned v první místnosti, bunda zároveň zvětší počet kapes).

Po nalezení místnosti s pípu hráč zjišťuje, že je zamčená. Musí tedy pro klíče na vrátnici, kde je Paní Recepční. Ten si s hlavním hrdinou bude chtít zahrát kámen, nůžky, papír a dokud nevyhraje hráč, klíče nedostává.

Hráč přichází k místnosti s pípu, ale cestu mu zkrátí Paní Vedoucí a pokud mu vyráží půllitr z ruky a hráč má skleněný, tak se rozbije a hra skončí špatně. Pokud má plastový, tak ho sebere, udělá klíčku kolem Paní Vedoucí a odemyká dveře.

V místnosti s pípou může nastat situace, kdy hráč úplně přeskočil část s hledáním půllitru a nemá ho tedy do čeho načepovat. V tom případě hra končí špatně. V případě že půllitr má, hra končí dobře.

Autor si vyhrazuje možnost mírných úprav v průběhu programování semestrální práce. To především z důvodu, kdyby ho napadlo jakékoli vylepšení, které by mohlo zlepšit užitek ze hry.

Co se týče příkazů, tak také nejsou konečné a může se jich pár ještě v budoucnu objevit.