

## Adventura – zadání - Danterra

Disclaimer (na adventuře pracuji od cca třetího týdne semestru)

Svět Danterry ovládla temnota. Světlo je uvězněno ve věži Babel, kde jí stráží (zatím bezejmenný) Keeper. Věž se nachází nedaleko města Mare Lamentorum. Hráčovým úkolem je Keepera porazit a světlo osvobodit.

Hráče po spuštění hry přivítá charakter Aiba, který/á bude hráče provázet celým postupem hrou. Hráč si o své minulosti nic nepamatuje a ví pouze to, co mu Aiba sdělí -> tedy že musí přivést světlo zpět na území Danterry. Hráč se dozví, že jeho cílem je posbírat 2 kameny – moonstone a sunstone – s jejich pomocí může Keepera porazit. Hra bude mít 3 dějství.

V prvním se hráč probere v žaláři a potká Aibu, cílem je najít cestu ven z hradu a pokusit se najít sunstone(spoiler: v hradu se nenachází). Hráč potká Strážného a potom, co mu pomůže (hráč nemá na výběr, pokud chce hrad opustit), dostane klíč od „treasure roomky“. V treasure roomce pak hráče čeká hádanka a po vyřešení dostane klíč, díky kterému z hradu unikne.

Druhé dějství je o hledání cesty do města Mare Lamentorum. Do Mare Lamentorum se hráč může dostat pouze, pokud jej Kapitán vezme lodí přes oceán. Hráč tedy musí splnit kapitánův úkol. Item potřebný ke splnění kapitánova úkolu půjde získat pouze splněním jiného úkolu (Já vím, trochu komplikované). Po splnění kapitánova úkolu půjde použít příkaz „Sail“, který ukončí druhé dějství. Nastane „point of no return“, takže se do původních prostorů už nebude moci vrátit. Přesune se do města Mare Lamentorum a získá moonstone. (až sem je příběh čistě lineární).

Třetí dějství – Ve městě Mare Lamentorum potká monka, který hráče důrazně upozorní, aby do věže Babel nevstupoval bez obou (moonstonu a sunstonu). Je to varování před špatným koncem. Vstup do věže z města není nijak omezený, proto se hráč bude moci rozhodnout, zda bude ve světě Danterry hledat sunstone, nebo půjde rovnou do věže (i přes varování monka o špatném konci). Po té, co hráč vstoupí do věže bude mít ještě jednu šanci se otočit a případně dohledat sunstone. Hra končí při zahájení dialogu s Keeperem (talkTo keeper). Pokud se hráči povedlo najít i sunstone, čeká na něj True ending. V opačném případě špatný konec.

Hra bude obsahovat – 13 prostorů, 8 NPC, 4 Questy, 2 hádanky – viz ručně kreslený herní plánec. 2/3 hry jsou lineární. Věc s nápovědou k hádance se vždy bude nacházet v místnosti s hádankou.

Itemy se speciálními efekty – 3

Note – nápověda k hádance číslo 1

Advice – Nápověda k hádance číslo 2

Magic\_rod – umožňuje použít příkaz FireIV – po použití se rozbije, aby nešlo fireIV použít vícekrát. Je důležité, aby hráč tyto itemy nepřehlédl.. zatím nevím jak je zvýraznit.

Seznam Příkazů:

callAiba (bez parametru)– zavolá Aibu na pomoc a zpřístupní schopnosti Aiby (zatím pouze aibaScan, ale pokud zbyde čas, nebo přes léto, tak bych rád pool schopností Aiby rozšířil)  
pozn. Protože Aiba je klíčová pro průchod hrou, hráč nebude mít v beta verzi hry možnost Aibu odvolat.

aibaScan (bez parametru)– Prohledá aktuální roomku a zobrazí hráči všechny informace o ní. Žádné informace o prostoru se nezobrazí, dokud roomka není prohledaná.

Pickup (Věc)– Sebere věc z místnosti (pouze pokud je věc sebratelná)

Drop (Věc) – Vyhodí věc z inventáře a věc se objeví v dané místnosti

Whereami (bez parametru)– Připomene hráči, kde se právě teď nachází

ShowRiddle(bez parametru) – vypíše aktuální hádanku v místnosti, pokud se v místnosti nachází nevyřešená hádanka. (Text hádanky byl příliš dlouhý na to, abych jej nacpal do samotného popisu místnosti). Bylo za potřebí mít samostatný příkaz.

showInventory(bez parametru) – Ukáže hráči seznam všech věcí, které momentálně tahá s sebou.

Answer (String)– Odpovídá na hádanku – odpověď na hádanku je vždy String, pokud je odpověď shodná, hráč splní hádanku a dostane odměnu. Pokud je odpověď špatná, hráč bude mít šanci odpovědět znovu. Nechci, aby hráči ztratili možnost získání dobrého konce, kvůli špatné odpovědi(nebo překlepu při odpovídání).

GivItem(Věc, NPC) - ve hře se vyskytují NPC, které dávají hráči úkoly (přines npc věc). Pokud hráč předá npc správnou věc, dostane odměnu v podobě jiné věci.

TalkTo (NPC) – Zobrazí dialog s NPC. Dialog s NPC Keeper končí hru.

Unlock (Název místnosti) – Odemkne zamčenou místnost, pokud hráč vlastní „key item“ k odemknutí dané místnosti. Pro usnadnění rozpoznávání těchto itemů mají ve jméně „Key“ např. Gate\_Key odemyká Gate. Zároveň tu je podmínka, že daná místnost musí být sousední.

Use (Věc) – Některé věci mají se dají „použít“ a mají „speciální efekt“. V podstatě se jedná např. o přečtení nějaké zprávy, kterou hráč našel. Hráč našel pergamen, použitím „use“ přečte, co na pergamentu stálo. (Zpravidla se bude jednat o nápovědy k vyřešení hádanek). Rád bych věci, na které lze použít příkaz „use“ odlišil barevně, ale zatím nevím, jak na to.

Sail (bez parametru)– Jedná se o jedinou možnost, jak se dostat do Mare Lamentorum. Ve hře jej využije hráč pouze jednou. Po splnění questu pro kapitána dostane hráč ticket. Pokud se hráč nachází v hospodě(tj. stejná lokace, kde je kapitán), může použít příkaz sail. Nastane „transition“ mezi dějstvími (spousta textu). Hráč je přesunut do Mare Lamentorum a už se nebude moci vrátit zpět do úvodních lokací. Přijde o ticket a obdrží moonstone.

(Zkoušel jsem toto implementovat jinak než jako příkaz, bohužel bez úspěchu.)

FireIV(bez parametru) – Pokud se hráč nachází v lokaci Monaxia a sebral magical\_rod, bude na místě moc vykouzlit fireball k prolomení bariéry a získá věci k dokončení questu od Kiry a odemknutí dobrého konce hry

