**Semestrální práce: Zapomnění**

**Úvod do děje:**

Je zima a píše se rok 2006. Jste student vysoké školy a žijete sami na bytě v Praze. Praha není vaším rodným městem a s rodiči nejste v kontaktu již dlouho kvůli rodinnému konfliktu. V Praze nikoho moc neznáte a žijete samotářský život. Nedávno Vás vyhodili i z práce a ocitáte se v situaci, kdy jste bez příjmů a snažíte se ušetřit na každé koruně. Ve škole se Vám hromadí resty a nedokážete kvůli okolní situaci se soustředit na studium. Situaci přestáváte zvládat a nevíte co dál. V hlavě máte zafixováno, že si stejně ani nikdo nevšimne, pokud byste „zmizeli“…

* Hra bude mít konce otevřené k interpretaci – pokud se postava například zabije předávkováním se omamnými látkami či skokem z Karlova mostu, anebo se k postavě dostane psychická pomoc, všechny konce budou mít v sobě poznámku „Možná mohlo skončit všechno jinak...“. Cílem hry není totiž postavu zachránit, ale ani ne zabít – je čistě na hráči, co s postavou chce udělat a jaké volby uzná za vhodné. V každém konci bude zahrnut následek, co se stane s postavou.

**Seznam příkazů:**

Jdi <prostor> – postava se přesune do jiného místa – např. „jdi kuchyn“

Napoveda – seznam základních příkazů a co může hráč dělat

Konec – ukončení hry

Seber <věc> - postava sebere určitou věc v prostoru, pokud má místo v inventáři a je věc sebratelná – může sebrat jenom jednu věc najednou – např. „seber peníze“

Bodnout – postava se bodne nožem, pokud jej má v inventáři a zabije se

Koupit – postava si nakoupí drogy u drogového dealera, kterýma se předávkuje a umře

Obesit – postava se oběsí a umře

Skocit – postava skočí z míst kde to je možné a zabije se

Zavolat – postava zavolá svým rodičům v prostoru kde může

Zazvonit – postava zazvoní v místě, kde to bude možné

**Prostory:**

Domov: hra začíná u nejmenované postavy doma v obývacím pokoji v Praze. Zde se může přesunout do kuchyně anebo jít na ulici. V obývacím pokoji se nachází pevná linka a lano.

Kuchyň: v kuchyni má možnost se kouknout do prázdné lednice anebo sebrat nůž co má na kuchyňské lince. Na lince se také nachází poslední úspory postavy.

Ulice: tzv. hub pro další možnosti. Zde se může postava vydat ke svému jedinému kamarádovi, na Václavské náměstí, Hlavní nádraží a do školy.

Kamarádův byt: Postava se vydá za svým jediným kamarádem, u kterého si ani není jistá, jestli ten kamarád ji bere jako kamaráda. Pokud se rozhodne vydat ke kamarádovi a zazvoní u něj, kamarád mu pomůže, postava neumře a uvědomí si, že život není ztracený.

Václavské náměstí: Procházka na Václavském náměstí umožní postavě se rozhodnout mezi návštěvou drogového dealera, ke kterému chodí si koupit vstupenku do dočasného ráje, či se dále projít na Karlův most.

Karlův most: Pokud se postava rozhodne vydat se směrem na Karlův most, uvědomí si, že je už dost pozdě a neměla by jít dále. Uvědomí si ale také, že na ni čeká hrozně moc věcí, které prostě nezvládne a v hlavě má jen dvě možnosti – všechno ukončit hned teď anebo se vrátit a doufat, že se naskytne jiná možnost, která bude „lepší“. Zde může postava skočit a zabít se.

Drogový dealer: U drogového dealera se může postava rozhodnout, jestli chce drogy nebo ne – bude je muset zaplatit penězi, které má k dispozici k sebrání v kuchyni. Pokud si drogy koupí, nechtěně se s nimi předávkuje a hra končí.

Hlavní nádraží: Pokud se postava rozhodne jít na hlavní nádraží, je obklopena turisty, co si mohou dovolit cestování do cizích zemí, kdežto postava v momentální situaci toho schopna není. Závidí jim a říká si, jestli by nešla na koleje a ukázat těm lidem, jaké to je, nemoct jet na dovolenou.

Koleje: Z Hlavního nádraží se může postava vydat na koleje, odkud může skočit pod vlak.

Škola: Pokud se postava vydá do školy, bude mít zde dvě možnosti – ví, že škola nabízí zdarma psychologickou pomoc, která ji může pomoct s pohledem na momentální situaci, na druhou stranu nikdy u takové pomoci nebyla a bojí se, že na tom bude ještě hůř jak dříve a lidi kolem se ji budou vysmívat. Proto má k dispozici také i druhou možnost, a to, že půjde na střechu školy s úmyslem z ní skočit.

Střecha školy: Na střeše školy se postava porozhlédne kolem sebe a má možnost buď skočit a zabít se, nebo jít zpět do školy.

Psycholog: Pokud se postava vydá touto cestou, psycholog postavu vyslechne, pomůže ji a společně se domluví na pravidelných schůzkách. Postava se nezabije v tomto konci.

