

Herní návrh (Game Design)

Adventura: Tajemství Království víl

Autor: Yevhen Kalenichenko

Třída: C2c

Předmět: IT

Poznámka autora: Tento herní návrh a celý příběh vychází z mé vlastní knihy **The Secret Map of the Fairy Kingdom**, kterou jsem napsal v roce 2023. Kniha je dostupná na Amazonu: <https://www.amazon.com/dp/B0CLVLYNC6>

1. Název hry

Tajemství Království víl (The Secret of the Fairy Kingdom)

2. Popis výchozí situace

Hlavním hrdinou je mladý chlapec **Jack**, který žije se svou babičkou, protože jeho rodiče tragicky zahynuli. Jack je smutný, ale odvážný a rád prozkoumává svět.

Hra začíná na staré, zaprášené **půdě** v domě Jackovy babičky. Při prohledávání rodinných věcí Jack narazí na starou knihu v kůži, ze které vypadne tajemná **mapa**. Tato mapa ukazuje cestu do legendárního **Království víl**. Legenda praví, že ten, kdo usedne na trůn v tomto království, může vyslovit jedno přání, které se mu splní. Jackovou motivací je najít toto království a přát si, aby se jeho rodiče vrátili.

3. Cíl hry

Úkolem hráče je provést Jacka nebezpečnou cestou z jeho domova až do trůnního sálu v Království víl.

Podmínka vítězství: Hráč vyhrává v okamžiku, kdy se dostane do lokace "Trůnní sál", promluví s královnou (nebo její asistentkou Ariou) a vysloví své přání.

4. Postup k vítězství

Aby hráč dosáhl cíle, musí:

1. **Najít mapu** na půdě, bez které se neodváží na cestu.
2. **Získat vybavení** ve vesnici a domě (např. meč na obranu, klíč).
3. **Najít společníky** (Iris a Rose), kteří mu pomohou překonat překážky (v herní mechanice reprezentováno získáním jejich "symbolů" nebo přímo interakcí).
4. **Projít Začarovaným lesem**, kde musí vyřešit problém s gobliny nebo šelmami (po-užití předmětu).
5. **Odemknout bránu** do Království víl pomocí získaného klíče nebo artefaktu.
6. **Vstoupit do trůnního sálu.**

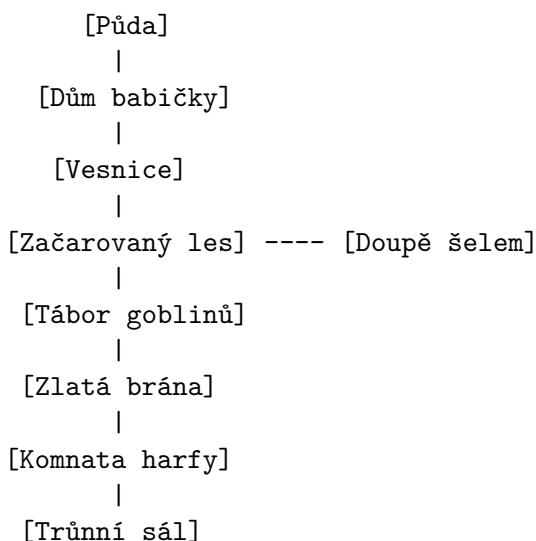
5. Prostory/místnosti

Hra se odehrává v 9 propojených lokacích.

Seznam lokací:

1. **Půda** (Startovní místnost, kde Jack najde mapu)
2. **Dům babičky** (Bezpečné místo, rozloučení s babičkou)
3. **Vesnice** (Setkání s Iris a Rose, příprava na cestu)
4. **Začarovaný les** (Hlavní rozcestí v nebezpečném lese)
5. **Doupě šelem** (Místo, kde číhají divoké šelmy, nutný meč)
6. **Tábor goblinů** (Sídlo mazaných goblinů, nutná lest nebo vyjednávání)
7. **Zlatá brána** (Vstup do Království víl, zamčeno magií)
8. **Komnata harfy** (Malá místnost, kde víla hraje na harfu, ukazuje cestu k trůnu)
9. **Trůnní sál** (Cíl hry, setkání s královnou a Ariou)

Grafický plánek:



6. Důležité postavy

- **Jack (hráč)**: Hrdina příběhu.
- **Babička**: Nachází se v domě (Chodba). Dává rady a varuje Jacka.
- **Starosta**: Ve vesnici. Může dát Jackovi tip, kudy dál.
- **Iris a Rose**: Spojenkyně na Okraji lesa. Představují moudrost a odvahu. Hráč s nimi musí promluvit, aby ho pustily dál nebo mu daly potřebný předmět.
- **Aria**: Asistentka královny v Trůnním sále. Ukončuje hru.
- **Goblin**: Nepřítel v Temném hvozd (blokuje cestu, dokud hráč nepoužije meč nebo lešt).

7. Předměty a inventář

Hráč má batoh s omezenou kapacitou.

- **Mapa**: Umožňuje hráči orientaci (ve hře může odemknout příkaz pro zobrazení ná-povědy).
- **Meč**: Nutný pro průchod přes Temný hvozd (zahnání šelem).
- **Klíč**: Zlatý klíč ukrytý v Jeskyni, odemyká Zlatou bránu.
- **Kniha**: Jen pro příběh, leží na půdě.

8. Herní mechaniky

- **Pohyb**: Přechod mezi místnostmi (sever, jih, východ, západ).
- **Inventář**: Možnost sbírat (vezmi) a pokládat (poloz) věci.
- **Interakce**: Hráč může mluvit s postavami. Některé postavy mohou hráči dát předmět až po rozhovoru.
- **Locked Doors**: Místnost "Trůnní sál" je zamčená, dokud hráč nepoužije předmět "Klíč" v lokaci "Zlatá brána".

9. Seznam příkazů

Hra využívá návrhový vzor **Command** pro zpracování příkazů.

Formát: [příkaz] [parametr]

- **jdi [název východu]** – Přesune hráče do sousední místnosti (např. jdi sever).
- **vezmi [předmět]** – Sebere předmět z místnosti do batohu (např. vezmi meč).
- **poloz [předmět]** – Vyhodí předmět z batohu (např. poloz mapa).
- **batoh** – Vypíše obsah inventáře.
- **prozkoumej [cokoliv]** – Vypíše detailní popis místnosti nebo předmětu.

- **mluv [postava]** – Zahájí dialog s postavou (např. mluv babicka).
- **pouzij [předmět]** – Použije předmět v dané situaci (např. pouzij klic pro odemčení brány).
- **pomoc** – Zobrazí seznam příkazů.
- **konec** – Ukončí hru.