



OUTER BANKS HRA

Game design

Jan Bučinský



JANUARY 1, 2026

1. Příběh

Hlavní hrdina John B. se nachází ve svém domově zvaném The Chateau. Při prohlížení starých věcí svého zmizelého otce objeví v tajné schránce kompas, který obsahuje šifrovaný vzkaz. Ten naznačuje, že legendární zlato z lodi Royal Merchant není mýtus, ale skutečný poklad, jehož polohu otec rozdělil mezi své nejbližší přátele a spojence, aby ho ochránil před chamtivým Wardem Cameronem.

John B. se vydává na nebezpečnou cestu napříč ostrovem, aby jednotlivé části hesla posbíral. Začíná doma v **The Chateau**, odkud ho první kroky vedou do přístavu **The Cut Harbor** za Heywardem, který mu předá první indicii. Postupně se setkává se svými přáteli – Kiarou v restauraci **The Wreck**, JJem na vrakovišti **The Junkyard** a Popem u majáku **Old Baldy Lighthouse**. Každý z nich mu svěří jedno písmeno, ale zároveň ho varují před rostoucím nebezpečím, které ho čeká po překonání průlivu skrze **The Ferry Crossing**. Aby získal zbývající části hesla, musí proniknout mezi bohaté obyvatele do čtvrti **Figure Eight**, kde mu pomůže Sarah Cameron. Další stopu musí vypátrat u kostela **Tannyhill Church**, až nakonec dorazí k cíli u staré studny **The Old Well**, kde se rozhodne o osudu celého pokladu.

Aby John B. získal zbývající části hesla, musí proniknout na nepřátelské území. V zahradách sídla Figure Eight se tajně setká se Sarah Cameron, která mu pomůže i přes riziko, že zradí vlastní rodinu. Poslední překážku tvoří Topper u kostela Tannyhill, kde musí John B. prokázat svou chytrost, aby získal finální kus skládačky ukrytý v základech staré krypty.

Cesta končí u staré studny The Old Well v hlubokém lese. Zde na něj však již čeká Ward Cameron, který chce poklad získat pro sebe a využine na Johna B. nátlak. Pokud hráč v roli Johna B. dokáže ze všech posbíraných indicií sestavit správné heslo, mechanismus studny se uvolní, zlato je zachráněno a Ward je poražen. V případě zadání nesprávného hesla se však Ward zmocní indicií a John B. zůstává s prázdnýma rukama, zatímco jeho nepřítel vítězí.

2. Cíl hry

Hlavním úkolem v této hře je dovést Johna B. k bájnemu bohatství lodi Royal Merchant poté, co objeví skrytý vzkaz od svého zmizelého otce. Hráč v roli Johna B. postupně odkrývá tajemství ostrova, přičemž jeho cesta není přímočará a vyžaduje spolupráci s ostatními postavami, které Outer Banks obývají.

Základním herním principem je navazovat kontakt s jednotlivými postavami a získávat od nich části šifrovaného hesla, ať už skrze řešení hádanek, nebo prostý rozhovor.

Hráč postupně zjišťuje, že ne všichni na ostrově mu chtějí pomoci, a že cesta k úspěchu vede přes překonání strachu i bariér mezi chudou a bohatou částí ostrova. Celé dobrodružství vrcholí shromážděním všech indicií a následnou konfrontací s Wardem Cameronem u staré studny. Tento střet představuje závěrečnou zkoušku hráčovy pozornosti a prověřuje schopnost sestavit správné heslo i rozhodnost pod tlakem nepřitele.

Konečným cílem hry je úspěšně zadat kompletní heslo, otevřít skrýš ve staré studni a zajistit zlato dříve, než jej získá Ward. Teprve poté může být John B. považován za důstojného pokračovatele otcova odkazu. Hra tak vede hráče nejen k dosažení vítězství, ale také k pochopení hodnot, jako jsou věrnost přátelům, odvaha a vytrvalost při hledání pravdy.

3. Postup k vítězství

Hráč nejprve projde úvodním dialogem v lokaci The Chateau, který ho uvede do děje a vysvětlí mu úkol s hledáním otcova odkazu. Následně se vydává na cestu po ostrově, kde musí postupně navštívit všech devět určených lokalit. V každém z těchto míst se hráč setká s konkrétní postavou nebo musí prohledat okolí, aby získal jedno písmeno. Tato písmena jsou klíčová, protože dohromady tvoří tajnou šifru potřebnou pro otevření pokladu.

Postup hrou je dán logickým pořadím lokací na mapě. Hráč začíná v přístavu The Cut Harbor, pokračuje přes restauraci The Wreck, vrakoviště The Junkyard až k majáku Old Baldy Lighthouse. V každém tomto bodě získá od svých přátel indicii a bez jejího nalezení by neměl v závěru dostatek informací. Cesta následně pokračuje přes přívoz The Ferry Crossing do bohaté části ostrova Figure Eight a ke kostelu Tannyhill Church. Pořadí je důležité, protože hráč si postupně zapisuje písmena do svého inventáře a skládá si tak v hlavě výsledné slovo.

Jakmile hráč dorazí do poslední lokace The Old Well, čeká ho závěrečná zkouška. Zde se setká s Wardem Cameronem, který se mu snaží v přístupu k pokladu zabránit. Hráč musí v tento moment využít všechna písmena, která po cestě ostrovem posbíral, a sestavit z nich kompletní šifru. Pokud hráč heslo do konzole napíše správně, mechanismus staré studny se odblokuje a John B. nalezne ukryté zlato. Tímto úspěšným zadáním kódu a získáním pokladu hráč dosáhne vítězství a celá hra končí.

4. Lokace

Všechny herní lokace vycházejí ze seriálu Outer Banks, který se odehrává na malebném, ale sociálně rozděleném pobřeží Severní Karolíny.

1. The Chateau

Toto je startovní lokace a domov Johna B. Je to skromný dům v bažinaté oblasti, který slouží jako základna pro celou partu Pogues. Hráč zde začíná hru, nachází otcův kompas a dostává první instrukce o tom, že musí najít roztroušená písmena šifry. Atmosféra je zde klidná, ale plná očekávání a tajemství z minulosti.

2. The Cut Harbor

První zastávka v chudší části ostrova. V tomto přístavu hráč potkává Heywarda, Popeova otce, který je známý svou pracovitostí a tím, že ví o všem, co se na vodě šustne. Heyward hráči předá první písmeno a nasměruje ho dál k ostatním členům posádky. Přístav je rušné místo plné lodí a rybářských sítí.

3. The Wreck

Místní restaurace, kterou vlastní rodiče Kiary. Je to neformální místo, kde se scházejí lidé z Cutu. Kiara zde pracuje jako servírka a hráč s ní musí promluvit, aby získal další část hesla. Restaurace představuje bezpečný přístav, kde se Pogues často scházejí k plánování svých akcí.

4. The Junkyard

Staré vrakoviště, které je oblíbeným úkrytem pro JJ. Je to místo plné rezavých aut, součástek a chaosu, což přesně odpovídá JJově nátuře. Hráč zde musí JJ najít a promluvit s ním, aby získal další písmeno. JJ může od hráče vyžadovat nějakou drobnou interakci, než mu svou část tajemství prozradí.

5. Old Baldy Lighthouse

Historický maják, který slouží jako skvělá vyhlídka na celý ostrov. Zde hráč potkává Popea, který se věnuje studiu map a historie. Pope díky svým znalostem vysvětlí hráči širší souvislosti otcova vzkazu a předá mu další písmeno. Maják je strategickým bodem, ze kterého je vidět na bohatou stranu ostrova, kam se hráč musí vydat.

6. The Ferry Crossing

Toto je klíčový bod mapy – přívoz, který spojuje chudou čtvrt Pogues s bohatou oblastí Kooks. Je to hranice mezi dvěma světy. Hráč zde musí překonat vodu, což symbolizuje přechod do nebezpečnější a nepřátelštější části hry. Na přívozu se hráč dozvídá další střípek informací potřebný k sestavení šifry.

7. Figure Eight

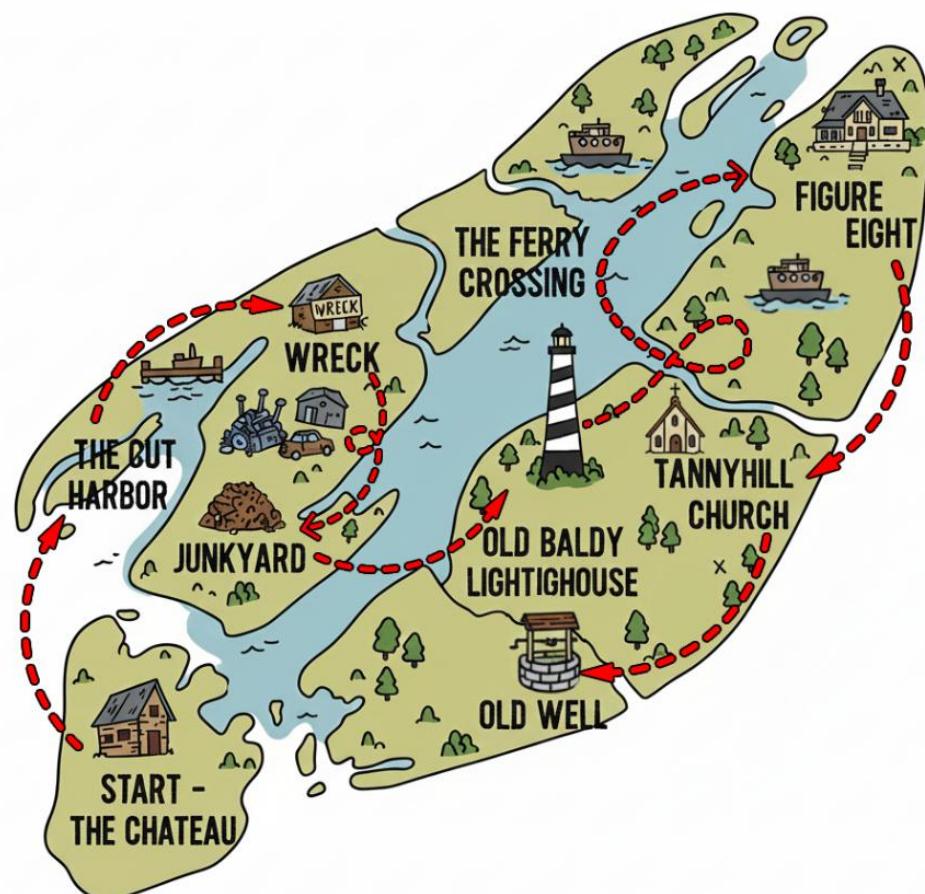
Luxusní rezidenční čtvrt, kde stojí obrovská sídla bohatých rodin. Je to území Kooks, kde se John B. a jeho přátelé necítí vítáni. Hráč zde musí tajně vyhledat Sarah Cameron, která na něj čeká u svého domu. Sarah je ochotná Johnovi pomoci a předá mu písmeno, které získala od svého otce, čímž riskuje rodinný konflikt.

8. Tannyhill Church

Starý kostel s temnou historií a rozlehlým hřbitovem. Toto místo je spojeno s předky, kteří poklad původně ukryli. Hráč zde narazí na Toperra nebo musí prozkoumat starou kryptu v základech kostela. Získání písmene v této lokaci vyžaduje odvahu a důvtip, protože atmosféra je zde napjatá a Wardovi lidé mohou být nablízku.

9. The Old Well

Finální lokace hry ukrytá v hlubokém lese na staré plantáži. Je to místo, kde se nachází stará kamenná studna, která ve skutečnosti není zdrojem vody, ale schránkou na zlato. Zde dochází k finální konfrontaci s Wardem Cameronem. Hráč musí mít v tuto chvíli v inventáři všechna písmena, aby mohl zadat správné heslo a otevřít tajný mechanismus studny.



5. Postavy

John B.

Hlavní hrdina a postava, za kterou hráč hraje. John B. je charismatický vůdce skupiny Pogues, který se po změně svého otce snaží očistit jeho jméno a dokončit jeho celoživotní hledání pokladu z Royal Merchant. Hráč skrze něj prožívá celé dobrodružství, činí klíčová rozhodnutí a skládá finální šifru.



Heyward

Majitel obchodu v přístavu a otec Popea. Je to autoritativní, ale férovní muž, který v komunitě Cutu požívá velkého respektu. Jako jeden z prvních Johnovi pomůže a předá mu úvodní indicii, čímž ho vypraví na jeho cestu napříč ostrovem.



Kiara (Kie)

Členka Pogues, která pochází z bohatší rodiny, ale srdcem patří mezi chudé obyvatele Cutu. Pracuje v rodinné restauraci The Wreck. Je známá svým smyslem pro spravedlnost a věrností k přátelům. Hráči předá další část hesla a podpoří ho v jeho snaze postavit se Wardovi.



JJ

Nejlepší přítel Johna B., který je známý svou impulsivností a odvahou. Často se zdržuje na vrakovišti, kde se cítí v bezpečí před svými osobními problémy. JJ je pro skupinu ochoten riskovat cokoli a ve hře slouží jako postava, která hráči dodá potřebnou část šifry v momentě, kdy začíná jít do tuhého.



Pope

Nejchytřejší člen party, který má logické uvažování a smysl pro detaily. Hráč ho potkává u majáku, kde Pope studuje historické souvislosti pokladu. Je to právě on, kdo hráči pomůže pochopit, jak důležité je získat všechna písmena v přesném pořadí.



Sarah Cameron

Dcera bohatého Warda Camerona, která se i přes svůj původ (Kook) přidá na stranu Johna B. Je to klíčová postava v bohaté čtvrti Figure Eight. Sarah hráči pomůže získat přístup k informacím, které by mu jako obyvateli Cutu zůstaly utajeny, a předá mu důležité písmeno z otcovy tajné schránky.



Topper

Sára bývalý přítel a typický představitel bohaté mládeže, který Johna B. nenávidí. Hráč na něj narazí u kostela, kde Topper představuje překážku, kterou je třeba překonat nebo přelstít. Získání indicie v jeho přítomnosti vyžaduje od hráče obezřetnost a rychlé rozhodování.



Ward Cameron

Hlavní záporná postava a Johnův největší rival. Ward je mocný muž, který jde přes mrtvoly, aby získal zlato pro sebe. Ve hře vystupuje jako finální protivník u staré studny. Hráč mu musí čelit v závěrečném střetu, kde o vítězství rozhodne právě správnost a rychlosť zadání celého hesla.



6. Předměty a inventář

Hráč má k dispozici omezený inventář, který pojme **pouze dva předměty současně**. Toto omezení nutí hráče přemýšlet nad tím, jaké předměty si ponechá a kdy je vhodné splnit konkrétní úkoly, aby nedošlo k zablokování dalšího postupu hrou. Pokud narazí na důležitý předmět a má plno, musí se rozhodnout, co na místě zanechá.

Lístek na přívoz (Propustka do bohaté čtvrti)

Obyčejný papírový lístek, který má v rozděleném světě Outer Banks obrovskou hodnotu. Hráč ho získá v přístavu The Cut Harbor, a představuje jedinou legální propustku mezi chudou částí ostrova a bohatým světem Kooks. Tento předmět je nezbytný pro překonání průlivu v lokaci The Ferry Crossing. Bez něj by byl John B. zadržen hlídkami a nikdy by se nedostal k důležitým stopám, které se nacházejí v luxusní čtvrti Figure Eight.

Baterka (Nástroj pro průzkum tmavých míst)

Robustní pracovní svítilna, kterou hráč dostane od Kiary v restauraci The Wreck. I když se může zdát jako běžný nástroj, její role je klíčová pro průzkum nebezpečných a temných míst. Hráč ji musí povinně použít při prohledávání staré krypty pod kostelem Tannyhill Church. Právě v nejtemnějším koutě podzemí je totiž skryto jedno z klíčových písmen, které by bez světla baterky zůstalo navždy neviditelné.

Zlatý nuget (Důkaz pravdy pro Sarah)

Malý úlomek surového zlata, který pochází přímo z pokladu lodi Royal Merchant. Hráč ho najde jako důkazní materiál během svého pátrání. Tento předmět neslouží k nákupu, ale jako klíč k lidem. John B. ho musí ukázat Sarah Cameron, aby ji definitivně přesvědčil, že legendy o zlatě jsou pravdivé a že její otec Ward něco tají. Je to právě tento nuget, který otevře Johnovi dveře k poslední indicii v nejstřezenější části ostrova.

Zbytečné předměty (Past na hráče)

- Stará bójka (Zbytečný nález):** Hráč ji najde na vrakovišti u JJe. Vypadá zajímavě, ale v podstatě jen zabírá jedno ze dvou cenných míst v inventáři a k ničemu se nehodí.
- Prázdná plechovka od sody (Odpad z restaurace):** Leží na stole v **The Wreck**. Hráč ji může sebrat v naději, že ji použije jako návnadu nebo zbraň, ale ve skutečnosti nemá žádné využití.
- Rezavý hřebík (Nález z kostela):** Nachází se u **Tannyhill Church**. Působí jako důležitý artefakt, ale jeho jedinou funkcí je mást hráče a blokovat místo pro důležitý zlatý nuget.

7. Herní mechaniky

Správa inventáře a odhazování

Hráč může ve svém inventáři nést maximálně dva předměty současně. Pokud je inventář plný a hráč se pokusí sebrat další předmět, hra jej upozorní, že kapacita byla naplněna. V takovém případě musí hráč použít příkaz zahod [předmět], čímž se předmět odstraní z inventáře a zůstane v aktuální lokaci, odkud je možné jej později znova sebrat. Tato mechanika nutí hráče prioritizovat klíčové předměty před těmi zbytečnými.

Získávání šifry

Hlavním cílem hry je postupné sestavování tajného kódu. V každé z devíti klíčových lokací získá hráč jedno písmeno poté, co provede správnou akci (např. úspěšný dialog s NPC nebo prozkoumání místa). Nalezena písmena se automaticky ukládají do paměti postavy a hráč k nim má přístup přes příkaz ukaz sifru. Pořadí získávání písmen je pevně dané cestou hráče po ostrově.

Interakce s prostředím (Prozkoumej)

Kromě pohybu a sbírání může hráč využít příkaz prozkoumej, který detailněji popíše aktuální místo nebo konkrétní objekt. Tato mechanika je nezbytná pro odhalení skrytých předmětů nebo indicií, které nejsou na první pohled patrné v základním popisu lokace. V tmavých lokacích, jako je krypta, je tento příkaz efektivní pouze v případě, že hráč již dříve použil předmět Baterka.

Dialog

Interakce s postavami probíhá prostřednictvím příkazu mluv [postava]. Po jeho zadání se otevře dialogové okno, kde postava sdělí důležité informace nebo hráče požádá o splnění podmínky (např. ukázání zlatého nugetu). Úspěšně dokončený rozhovor je primárním způsobem, jak získat písmena do šifry. Pokud hráč nemá u sebe předmět, který postava vyžaduje, dialog skončí neúspěchem a hráč se musí vrátit později.

Finální dešifrování

V poslední lokaci The Old Well je pohyb a běžná interakce pozastavena, dokud hráč nezadá příkaz zadej heslo [slovo]. Úspěch této akce je podmíněn tím, že hráč prošel všechny předchozí lokace a správně poskládal získaná písmena. Nesprávné zadání hesla v přítomnosti Warda Camerona může vést k neúspěchu mise a nutnosti pokus opakovat.

8. Přehled příkazů

Pohyb a systém

- **jdi <směr/místo>** – Přesun postavy do sousední lokace nebo objektu.
- **konec** – Okamžité ukončení herní relace.
- **pomoc** – Zobrazení seznamu všech dostupných příkazů.
- **napoveda** – Poskytnutí rady specifické pro aktuální situaci nebo hádanku.

Interakce a předměty

- **prozkoumej <místo/předmět>** – Detailní prohlídka okolí, která může odhalit skryté předměty nebo indicie.
- **seber <předmět>** – Pokus o přidání předmětu z lokace do inventáře.
- **pouzij <předmět>** – Aktivace předmětu z inventáře pro vyřešení situace.
- **zahod <předmět>** – Odstranění předmětu z inventáře pro uvolnění kapacity.
- **inventar** – Výpis aktuálně držených předmětů a stavu nalezené šifry.

Komunikace a dešifrování

- **mluv <postava>** – Zahájení rozhovoru s přítomným NPC.
- **odpovez <volba>** – Výběr konkrétní reakce během probíhajícího dialogu.
- **zadej <heslo>** – Speciální příkaz pro finální lokaci u studny k zadání výsledného kódu.