

AD(ventura) – popis semestrální práce

Matěj Štágl

Úvod do děje

Nepříjemný zvuk nabírá na intenzitě, volá mě, už mu nemůžu vzdorovat. Až příliš rychle otevřu oči, uhodí mě do nich prudké sluneční světlo. Další noc, ze které si nepamatuju vůbec nic. Rozhlížím se okolo, oprýskané zdi, okna do kořán, na podlaze zbytky něčeho, co jsem měl včera nejspíš k večeři. Do zad mě bodá tvrdý slamník, cítím se pod psa a zase ten zvuk – prkna sténají pod těžkými kroky.

Dochází mi, kdo přijde. Jestli mě takhle uvidí, budu v bezvědomí další týden, tentokrát nedobrovolně. Vyletím z pelechu, házím přes sebe halenu, v letu otevírám dveře a srazím se s obrovským břichem Pána hospody. „Dejžto pánbů dobré ráno, otče“ dostanu ze sebe.

Hora tuku si mě měří znechuceným pohledem, ale nemá proč – smrdíme skoro stejně. Nakonec se rozhodne, že vypadám přiměřeně, a tak na mě basem zavrčí „Hybaj dolů korbele nalejvat, holomku nečistá. Rci tobě, ty pracovati budeš nežli po nocích se satanem po ulicích zlotřilosti vyvádět, neb ti zlámu všechny kosti v těle!“ Břicho se mírně odvalí, jen tak abych se stěží prodral po schodech dolů.

Zezdola čpí pot nemytých těl, močovina a patok, kterému tu říkají pivo. Štamgasti burácejí další odrhovačku, chytám slova „...zástupy děveček, potoky vína, dnes mě nic nesere, jsem mezi svýma..“

Další den v Jilemnici začíná.

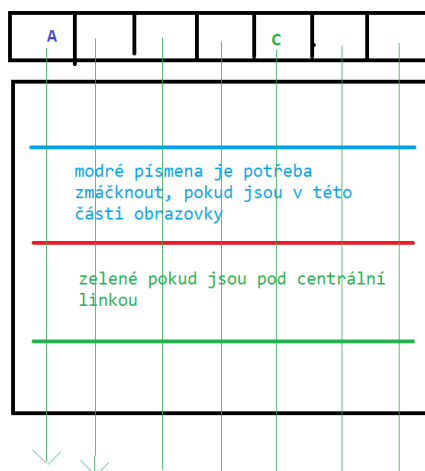
Děj

AKT 1 – HOSPODA

Hráč musí nejprve načepovat tři plné korbele piva. K tomu je potřeba použít příkaz **pozoruj**, průzkum odhalí, že se nedaleko válí **špinavý hadr** a **3x oslizlý korbel**. K sebrání předmětu lze využít příkaz **vezmi**. Pokud se hráč pokusí hned použít příkaz **čepuj** dostane vynadáno od štamgastů, že nechtějí pít z oslizlých korbělů. Proto je potřeba použít složený příkaz - **použij špinavý hadr na oslizlé korbely**. Z **oslizlého korbela** se tím stane **korbel**. Po vyčištění všech korbělů se z **špinavého hadru** stane **špinavý oslizlý hadr**.

Poté je možné příkazem **čepuj** načepovat pivo. Hra přepne do módu minihry, ve které musí hráč mačkat klávesy tak, aby odstranil z obrazovky padající znaky (minihra běží v fps módu).

```
1 {
2   "data": [
3     {
4       "znak": "A",
5       "zona": 0,
6       "frame": 60
7     },
8     {
9       "znak": "B",
10      "zona": 1,
11      "frame": 120
12    }
13  ],
14  "settings": {
15    "rychlost": 1
16  }
17 }
18 }
```



písmena padají směrem dolů každých X stepů (framů hry).
Hráč má N životů.
Pokud zmáčkne písmeno ve špatné zóně, nebo ho nezmáčkne vůbec, hru prohrál.

Po načepování všech korbělů a získání **3x korbel piva** je potřeba donést korbely štamgastům příkazem **dej korbely piva štamgastům**. Pokud to hráč udělá dřív, než bude mít všechny tři, dostane od nich vynadáno, aby se vrátil, až bude mít pivo pro všechny. Štamgasti mají dost a výjimečně chtějí platit – protože si nepamatují, kolik to dělá zeptají se tebe. V tomto místě není možné zadat příkaz, ale odpověď je nutné vybrat z menu – pokud hráč pozorně přečetl všechny dialogy až sem, ví, že štamgasti měli celkem **12 korbělů piva** a že cena za korbel je půl kováku. Tedy správná odpověď je **6 kováků**. Pokud hráč vybere možnost **4 kováky**, dostane je. Pokud vybere možnost **9 kováků**, řeknou štamgasti, že je chce okrást a dají mu jen tři.

Po dokončení této akce se spustí závěrečná scéna prvního aktu – hospodský příběhne, pokud hráč dostal málo kováků, vynadá mu do neschopného budižkničemu, v opačném případě ho pochválí. Tak jako tak dialog končí tím, že hospodský pošle hráče pro sud piva, protože pravidelná dodávka se zpozdila a zásoby v hospodě se tenčí.

AKT 2 – MĚSTO

Hráči se odemkne příkaz `jdi do` a destinace `hospoda` a `město`. Mezi odemknutými prostory se dá libovolně procházet (zatím) pomocí příkazů `jdi do hospody` a `jdi do města`. Další lokace používají stejný formát příkazu.

Po příchodu hráče do města, je dobré použít příkaz `pozoruj`, protože hráč tím odhalí `smrdutý sud` a `železnou tyč`. Sud je možné prohlédnout příkazem `prohledej smrdutý sud` – uvnitř je `hlávka shnilého zelí`. Zelí je možné sebrat příkazem `vezmi hlávku shnilého zelí`. Hráč může na sud použít poté železnou tyč `použij železnou tyč na smrdutý sud`, čímž ho odvalí a pod ním najde zapadlé 2 kováky.

Nyní je potřeba použít přetížení příkazu `jdi` ve formátu `jdi dál` a `jdi zpět`. Po použití prvního z těchto příkazů se hráč dostane na městské náměstí, zde jsou postavy `šejdír` a `kovář`. S oběma lze promluvit příkazem `promluv s šejdířem | kovářem`. `Kovář` v této části hry neobsahuje žádnou další možnost interakce, pouze si postěžuje na nedostatek uhlí.

`Šejdír` nabídne hráči koupit `karafu vína` za `tři kováky`. Pokud ji hráč koupí, získá možnost udělat ve všech minihrách s písmeny o dvě chyby více (celkem čtyři). Hráč odpovídá výběrem z menu Koupit / Takový šmejda nechci (karafa se dá koupit i jindy).

Po dalším příkazu `jdi dál` dojde hráč k městské bráně. Po příkazu `pozoruj` zjistí, že brána je zavřená a strážný nahoře spí. Jediný způsob, jak spáče vzbudit je příkazem `použij hlávku shnilého zelí na strážného` zelí strážného probere a on sice neochotně, ale přece otevře bránu.

AKT 3 – LES

Hráči se odemkne příkaz **jdi do lesa**. Po příchodu na mýtinu objeví hráč v bažině zapadlý vůz s utopeným koněm i vozkou. O kus dál se válí **sud piva**. Příkaz **vezmi sud piva** nicméně selže, protože sud je tak těžký, že nejde uzvednout.

Proto je potřeba si zavolat pomoc – po příkazu **jdi do hospody** konfrontovat hospodského s nálezem. Po příchodu do hospody hráč zjistí, že situace je kritická – došlo veškeré pivo. Hospodský sedí v deliriu a na to co mu hráč říká nereaguje. Řešením je udělat pro něj pořádného lomcováka. Nejprve potřebuje hráč sebrat prázdný korbel příkazem **vezmi prázdný korbel** a poté ho naplnit jedinou tekutinou, která připomíná zdejší pivo – **použij špinavý oslzlý hadr na prázdný korbel**. Výsledkem je **lomcovák**. Teď stačí dát tuto pochutinu hostinskému: **dej lomcovák hostinskému**. Po tom, co hostinský vypije drink se mu projasní mysl a když mu hráč (znovu) řekne o nalezeném sudu piva, vyrazí pro něj.

To je dobrá chvíle pro příkaz **pozoruj**, hostinský totiž na stole nechal ležet kovák, který může hráč vzít.

Po příkazu **jdi do lesa** najde hráč šťastného hostinského, jak táhne na zádech domů **sud piva**. Jelikož úkol byl splněn, odemkne se v lese příkaz **jdi dál**.

Druhou lokací v **lese** je chatrč. Příkaz **pozoruj** odemkne rychlé cestování do chatrče pomocí **jdi do chatrče**. Uvnitř najde hráč **Babici**. Po tom, co si s ní promluví příkazem **promluv s babicí** zjistí, že z nedalekého dolu vede cesta do zapomenutého chrámu, kde se nachází **recept na nejlepší pivo**. Babice chce za to, že prozradí, jak se dostat do dolu buď tři kováky, nebo slib, že až hráč najde **recept na nejlepší pivo**, dá ho k přečtení nejprve jí. Ať je odpověď jakákoli zpřístupní se nová lokace – **jdi do dolu**.

AKT 4 – DŮL

Hned u vchodu do dolu je dobré prozkoumat lokaci příkazem **pozoruj**, hráč odhalí, že se tu válí na zemi dost kusů **černého uhlí**. Které ovšem nejde sebrat, protože ho nemá kam dát. V chatrči **Babice** je k nalezení **nůše**, kterou získáme příkazy **jdi do chatrče** a **vezmi nůši**. Po návratu do dolu má hráč vše potřebné pro nasbírání uhlí - **použij nůši na černé uhlí**. Pokud se v této chvíli hráč pustí hlouběji do dolu nepustí ho dál **hejno netopírů**. Po návratu do města může dát hráč uhlí kováři **dej nůši uhlí kováři**. Kovář mu na oplátku nechá **louči**. Po návratu do dolu a příkazu **jdi dál** se spustí druhá, o hodně těžší minihra s padajícími písmeny. Přibyly červená písmena, které je možné kliknutím odstranit z obrazovky kdykoli – **karafa vína** v tuto chvíli určitě přijde vhod. Pokud hráč vyhraje zápas s netopýry, najde na lůžku ležet **umírajícího mnicha**.

Po příkazu **promluv s umírajícím mnichem** mu mnich řekne, že je poslední člověk, který ví jak se dostat do chrámu. Za to, že to hráči řekne chce vyčistit lůžko kde umírá. Pokud hráč zkusí hned použít hadr na umírajícího mnicha, akce selže s tím, že mnich se ze svého lože ani nehne. Proto je potřeba nejprve **použij železnou tyč na umírajícího mnicha** a až poté **použij špinavý oslizlý hadr na umírajícího mnicha**. **Umírající mnich** bude sice nadávat, ale po dalším použití železné tyče, kterou ho hráč vrátí zpátky na lůžko mu prozradí, jak se dostat do chrámu. Hráč získá **promočený, špinavý, oslizlý hadr**.

Odemkne se příkaz **jdi do chrámu**.

AKT 5 – CHRÁM A EPILOG

Po příchodu do chrámu čeká hráče poslední a nejtěžší souboj se sládkem. Opět probíhá formou eventu s padajícími písmeny. Zápasu je nicméně možné se vyhnout, pokud hráč po dokončení čtvrtého aktu dojde do města a u **Šejdíře** použije příkaz **použij promočený, špinavý, oslizlý hadr na šejdíře**. Ten bude klít a pokud hráč slíbí, že se k němu už nikdy nepřiblíží mu daruje **spací prášek**. Po návratu do chrámu, pokud má hráč prášek v inventáři se prášek použije automaticky a zápas bude přeskočen.

Vítězství je na dosah, stačí příkaz **vezmi recept na nejlepší pivo**. Nyní se hráč musí rozhodnout co s receptem udělá.

Pokud slíbil Babici, že ho dá jí a pokusí se ho dát komukoli jinému:

Babice v noci přijde a hlavního hrdinu posype žabím práškem, který mu navždy deformuje tvář a z hlavního hrdiny se stane ohyzda, časem odejde za Babicí a bude jí posluhovat v domě.

Pokud dá recept Babici

Babice začne vařit nejlepší pivo v okolí a všechny hospody ho od ní kupují. Hlavnímu hrdinovi platí Babice štědrou rentu.

Pokud dá recept Hostinskému

Hostinský začne vařit vlastní pivo, kvalita hospody se výrazně zlepší. Z hlavního hrdiny je vrchní číšník a nemá se špatně.

Pokud si recept nechá

Pivo, které začne hlavní hrdina vařit je nejlepší v okolí, brzo získá vlastní pivovar, Hostinský u něj začne pracovat jako jeho sládek.