

Informační a komunikační technologie



Martin Růžek

Knives Out

Uživatelská příručka

Praha 2023

Obsah

Úvod.....	3
Příběh	3
Ovládání	3
Ovládací příkazy	3
Příklad ovládání	4

Úvod

Tato hra velmi zjednodušenou verzí filmu Knives Out (česky Na nože). Cílem hry je odhalit vraha Harlana Thrombeyho. Protagonistou (postavou, kterou hráč ovládá) je Beniot Blanc, soukromý detektiv s velkým světovým renomé.

Příběh

Herní příběh se začne odehrávat pár dní po vraždě. Policie již označila Harlanovu smrt jako sebevraždu. Blanc si to ale nemyslí a případ začne vyšetřovat. Jak se zde vůbec ale ocitl? Den po vraždě mu do jeho bytu na Manhattanu přišla obálka s vytištěným dopisem popisující okolnosti a prosbu o vyšetření. Společně s dopisem v obálce přišel i paklík stodolarovek, čemuž Blanc nemohl odolat.

Startovací lokací hry je parkoviště před honosným sídlem Harlanů. Blanc tu již pár hodin byl a provedl základní průzkum „terénu“ (detaily se dozvíte při hraní hry). Poté následuje samotné vyšetřování. Blanc musí důkladně vyslechnout všechny podezřelé, tj. celou Harlanovu rodinu, a posbírat a prozkoumat všechny důkazy. To vše musí stihnout do čtení závěti.

Ovládání

Hra se celá odehrává v textovém prostředí, tudíž se ovládá textovými příkazy. Pomocí jich můžeme např. našeho protagonistu přesouvat do různých lokací, sbírat a prozkoumávat předměty nebo hovořit s dalšími postavami. Pomocí těchto příkazů musí hráč splnit podmínky pro ukončení hry (nalézt všechny důkazy a promluvit si se všemi postavami) a následně označit tu postavu, o které si myslí, že je vrah.

Ovládací příkazy

- chat <jméno postavy>
 - Slouží pro interakci s dalšími postavami
- drop <název předmětu>
 - Slouží pro odhození předmětu požadovaného předmětu. Ten se pak bude nacházet v lokaci, kde hráč předmět položil.
- exits
 - Vypisuje všechny možné východy z aktuální lokace
- go <název lokace>
 - Hráč tento příkaz použije pro přechod do jiné (sousední) lokace
- help
 - Vypíše nápovědu

- inventory
 - Vypíše všechny aktuální předměty v inventáři
- investigate <název předmětu>
 - Slouží pro prozkoumání daného předmětu. Ten musí být ve stejné lokaci jako hráč, nebo ho musí mít v inventáři
- look
 - Používá se pro vypsání informací o lokalitě hráče. Konkrétně vypíše: předměty v lokaci, osoby v lokaci a možné východy z lokace
- murderer <jméno postavy>
 - Slouží pro označení vraha na konci hry. Pro použití tohoto příkazu musí být splněny dané podmínky. Po použití tohoto příkazu hra skočí, ať už výhrou, nebo prohrou.
- note <poznámka>
 - Hráč tento příkaz použije pro zapsání poznámky do zápisníku (notepad)
- pick <název předmětu>
 - Pomocí tohoto příkazu může hráč sebrat předmět v jeho blízkosti
- read_notes
 - Vypíše všechny poznámky přidané do zápisníku (notepad)
- quit
 - Vypne hru
- unlock <název lokace>
 - Pokud u sebe má hráč správný klíč, odemkne tento příkaz uzamčenou lokaci

Příklad ovládání

Při prvotním spuštění hry, jak již bylo zmíněno, se nacházíme na parkovišti před sídlem Thrombeyů. Prvotní sekvence příkazů může vypadat následovně:

1. help
 - vypíše se všechny herní příkazy
2. go hall
 - přejdeme do budovy
3. look
 - rozhlédneme se po chodbě a zjišťujeme, kam můžeme jít
4. ...

Poté už se fantazii meze nekladou a hráč může hru ovládat jak je libo a jak mu to hra umožní.